

Organiser une rencontre sportive	Activité sollicitée : <u>Jeux innovants : Scratchball</u>			Nombre de pratiquants : De 10 à 20 environ	Animation : Ecole					
Lieu : Salle de sport, terrain de foot, cour...	Tranche d'âge : Cycle 2 & 3			<u>Objectif de la séance :</u> Découvrir un nouveau sport (matériel gants et ballons de scratch).						
Matériel : Kit Scratchball (gants, ballons, bases, chasubles, plots)	<u>Légende schémas :</u> Rond orange = ballon de scratch Rond bleu et/ou noir = joueur Cerceau bleu = bases									
Niveau des pratiquants : débutants						Place de la séance dans le cycle : /				
Nom de la situation	Durée :	Objectif de la situation :	Description de la situation :	Les consignes à donner :	Sécurité :	Variable + ou -	Crit. de réussite et / ou Crit. de réalisation			
Echauffement : relais	5'	Entrée physique et psychique dans la séance + familiarisation du matériel		Déplacement du ballon et du joueur : Ballon en mouvement Joueur se replace derrière sa colonne Lancer bras cassé, réception une main avec le gant de scratch	Espace conséquent pour développer l'activité	Rejoindre la colonne en face	Le ballon tombe peu et réception 1 main ok			
JEU 1 Ballon capitaine <u>OU</u>	20'	Rentrer dans l'activité		Rôle attaque/défense 1 capitaine pour chaque équipe en extrémité de terrain Ne pas se déplacer avec la balle Seulement les passes sont autorisées L'équipe marque un point quand le capitaine attrape la balle avec le scratch	Idem	Plusieurs capitaines dans les zones	Eviter l'effet de grappe, utilisation de l'espace			
JEU 2 Situation de match	20'	Reconnaitre une situation d'attaque ou de défense		Reprendre la base de la balle au capitaine sans les capitaines remplacés par des bases sur le terrain (espacé de 5m) Point marqué si passeur et réceptionneur (une main scratch) sont dans une base 3 pas maximum, pivotement sur jambe Aucun contact, interception en l'air Les défenseurs ne peuvent pas rentrer dans les bases et le changement de possession se fait lorsque la balle sort du terrain, une faute de contact est commise, un point est marqué	Attention aux bases	Minimum de passes avant de pouvoir marquer un point	Plusieurs points sont marqués par les différentes équipes			
Retour au calme	5'	Echanger sur la séance								