DOSSIER

Pédagogique

SCRATCH BALL

Cycle 2

Materiel de la Valise Scratch Ball

L'USEP 46 vous met à disposition une Valise Scratch Ball qui comprend :

- 6 bases
- 4 gants scratch
- 1 balle scratch

N'hésitez pas à nous faire part de vos impressions et de vos ressentis quant à cette activité en complétant le dossier :

- Mot des enseignants, parents, autres…
- Mots des élèves
- Dessins des élèves

Le Comité serait très heureux d'avoir un retour et tout ceci nous permettrait d'ajuster au mieux les activités USEP avec vos attentes.

Histoire

Jeu de ballon, le scratchball est un sport collectif sans contact qui se joue uniquement à la main et qui nécessite **vitesse** et **precision**.

La facilité du jeu rend le scratchball totalement adapté à la pratique en milieu scolaire, mais n'en est pas moins approprié pour les adultes.

Interets et bienfaits

- Sans contact physique
- Favorise la coopération
- Peut se jouer partout
- Terrain adaptable
- Peu de matériel
- Jeu ludique et convivial
- Pratique mixte et pour tout âge
- Accessible aux personnes en situation de handicap
- Jeu de rapidité et de précision

Le Scratch'ball est un nouveau jeu collectif qui permet de développer l'adresse, la vitesse et l'esprit d'équipe. Il fait appel à différentes stratégies tactiques et n'autorise aucun contact.

<u>Il possède de nombreux atouts pédagogiques :</u>

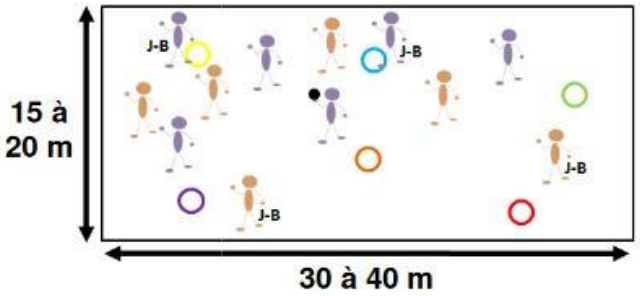
- Il favorise une pratique sportive mixte
- Il est accessible à tous par ses règles simples et l'absence de contact

Il a été créé dans l'optique de favoriser le jeu collectif et les tactiques d'équipe.

Regles du jeu

MATERIEL :

- 4 gants auto-grippants (2 par équipes)
- 1 balle
- 6 bases
- Dossards



LES EQUIPES : Le scratch ball est un jeu sportif collectif qui se joue exclusivement à la main et qui oppose 2 équipes mixte de 6 joueurs.

➔ Le but du jeu est de marquer plus de points que l'équipe adverse dans le temps imparti.

POUR LA RENCONTRE DEPARTEMENTALE

L'engagement	Le ballon est mis en jeu par l'arbitre au centre du terrain par un "entre-deux" (un lancer en chandelle entre deux joueurs adverses.)
Le remise en jeu, après un but	Se fait au centre du terrain par l'équipe qui n'a pas marqué le point.
L'attaque	**Tous les joueurs même les joueurs but peuvent attaquer et se déplacer sur le terrain.**
Progression de la balle	L'équipe attaquante doit effectuer au moins **3 passes** avant d'adresser la balle à un de ses joueurs but. Si la balle tombe au sol, le compteur repart à 0 mais la possession reste à la **même équipe**. Les passes successives entre 2 mêmes joueurs ne comptent que pour 1 seule passe. Le porteur de la balle dispose de 3 pas pour élargir son champ d'action et permettre la continuité du jeu. CES 3 PAS NE SONT PAS OBLIGATOIRES.
Pour marquer un point	Un des deux « joueurs but » devra réceptionner la balle à deux mains (**sans rebond**), tout en ayant une partie du corps (pied, main, genou…) en contact ou à l'intérieur d'une des 6 bases (peu importe la couleur du cerceau).
Un point supplémentaire si la balle est réceptionnée à une main (scratch). **(Le scratch est positionné à la main faible du joueur)**	
La défense	Les défenseurs, quant à eux n'auront pas le droit de défendre au contact ou à l'intérieur des bases. (Au moins une longueur de bras)
Pour passer en phase offensive, une seule possibilité, intercepter la balle sans la faire tomber. Si le défenseur l''intercepte alors qu'elle tombe au sol, la balle reste en possession de l'autre équipe qui recommence à zéro.	
La touche	Si un joueur fait sortir la balle du terrain, elle est remise en jeu à l'endroit de la sortie par l'équipe adverse.
Sécurité	Pas de contact, les défenseurs ne doivent pas arracher le ballon des mains des attaquants et doivent se tenir à une distance respectable (au moins une longueur de bras). Toute brutalité entraîne la perte de balle.

Exemple de VARIANTE : Les joueurs but de l'équipe des oranges pourront seulement marquer sur 4 bases (verte, orange, jaune, rouge).

Situations d'apprentissage

Objectifs specifiques

1.Enchaîner, dans un espace interpénétré (les joueurs des 2 équipes peuvent se répartir dans cet espace de jeu, aucune partie n'étant réservée ni interdite à une équipe), **des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :**

- **Comment attaquant** :

  -Porteur de balle (PB) : marquer (passe au joueur en contact avec une base) ou [2] passer le ballon à un partenaire.

  -Partenaire du PB : savoir se rendre disponible (se démarquer = être à distance du PB, être suffisamment éloigné d'un adversaire, être en capacité de maitriser le ballon) pour aider un partenaire.

- **Comme défenseur** : reprendre le ballon (essayer d'intercepter le ballon), gêner la progression de l'adversaire pour empêcher de marquer, protéger les bases, courir et s'interposer pour gêner la progression.

2.Identifier son statut : attaquant ou défenseur en fonction des actions.

3.Assurer les rôles sociaux : arbitre / scoreur / secrétaire.

CE QUE DISENT LES PROGRAMMES
ATTENDUS DE FIN DE CYCLE : Dans des situations aménagées et très variées : → s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ; → contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ; → connaître le but du jeu ; → reconnaître ses partenaires et adversaires.
COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE : → Rechercher le gain du jeu, de la rencontre ; → Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible ; → Accepter l'opposition et la coopération ; → S'adapter aux actions d'un adversaire ; → Coordonner des actions motrices simples ; → S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres ; → Respecter les règles essentielles du jeu et de sécurité.
REPERES DE PROGRESSIVITE Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécus).

ELEMENTS DE DIDACTIQUE SUR LES « JEUX COLLECTIFS »

DEFINITION :

C'est une opposition de deux collectifs en vue de gagner la partie par des choix pertinents, en respectant les règles, dans une incertitude permanente due à l'adversaire, à ses partenaires à l'objet.

FONDAMENTAUX (LOGIQUE INTERNE SPORTIVE) :

→ Avoir conscience de son appartenance à une équipe
→ Etablir un projet de jeu dans un espace orienté pour gagner
→ S'identifier attaquant ou défenseur et réagir à ce changement de statut
→ Prendre les informations multiples : sur l'espace-terrain ; sur la cible, sur le ballon, sur les adversaires et les partenaires.

LES CONDITIONS PEDAGOGIQUES POUR FACILITER LES TRANSFORMATIONS :

- un espace de travail de de jeu connu et identifié par les enfants
- des tâches clairement définies pour l'ensemble des acteurs
- un temps de pratique suffisamment long et maîtrisé par l'enseignant
- une organisation du groupe permettant l'observation
- une évaluation facile par l'élève de la réussite ou non de la tâche

Situation 1

Objectif : Se familiariser avec le matériel

But : Faire des passes en envoyant la balle de sa main forte et essayer de la réceptionner à 1 main à l'aide du gant (SCRATCH)

Organisation : En duo et si possible sur des balises pour se familiariser avec cet espace et le matériel

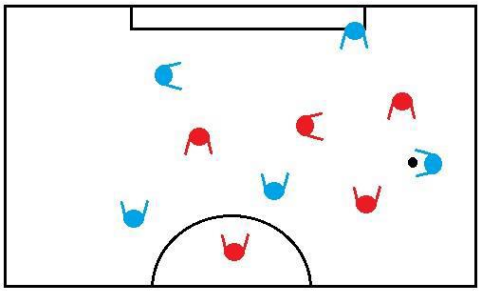
Variantes : Varier la distance entre les balises et mélanger les duos

Situation 2

« Passe à 5 »

Objectif: Se familiariser avec le matériel

But: Faire 5 passes entre les joueurs d'une même équipe sans que la balle soit interceptée par l'équipe adverse ou sorte du terrain



Organisation: Baliser un périmètre selon le nombre de participant pour que tout le monde puisse avoir la balle (1/2 terrain pour 5 vs 5)

Déroulement et consignes : Pour pouvoir valider une passe entre joueurs de la même équipe il faut que la balle soit lancée et réceptionnée avec la main portant le gant. La passe n'est pas comptée si la balle est collée directement sur le gant de son coéquipier ou si elle est tombée par terre. Dans ces cas elle est rendue à l'équipe adverse.

Variantes : Il est interdit de renvoyer la balle au pair qui lui a envoyé. Il faut que toute l'équipe ait réceptionné la balle. Il est possible d'augmenter les limites du terrain et lorsque quelqu'un a renvoyé la balle il doit aller toucher l'une des extrémités du terrain.

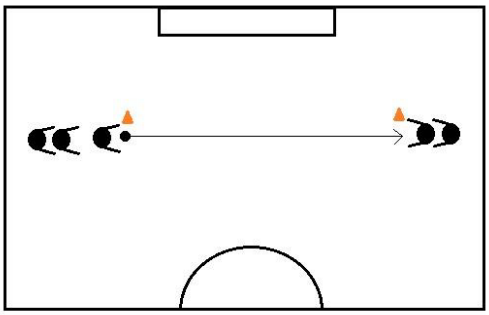
Situation 3

« Passer suivre »

Objectif : Se familiariser avec le matériel et travailler la précision

But : Parvenir à faire une passe précise sans que la balle tombe au sol

Organisation : 2 équipes se font face à une distance variable. En fonction du nombre de joueur il peut être fait plusieurs groupes pour plus de rotation.



Déroulement et consignes : Le joueur lance la balle puis va se placer derrière la file en face de lui en trottinant. Son partenaire en face la récupère avec le gant, l'enlève et relance la balle en face de lui et ainsi de suite.

Variantes : Réduire ou augmenter la distance entre les deux files

Situation 4

« Balle au capitaine »
= joueur but avec scratch

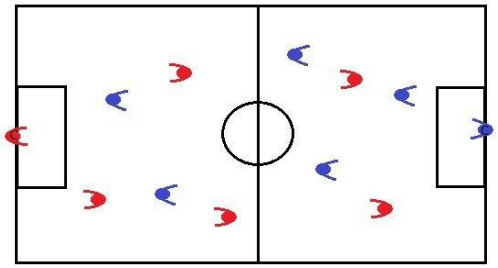
Objectifs: Construire un jeu d'équipe pour arriver à une situation de match

But: Marquer le plus de points en envoyant la balle à son capitaine d'équipe qui est à l'extrémité du terrain

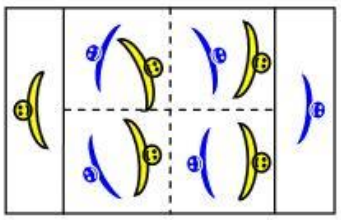
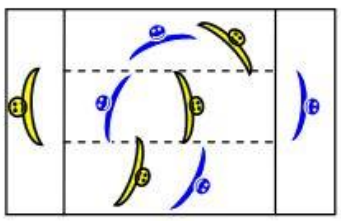
Organisation: 2 équipes sont placées sur tout le terrain. Chaque joueur met le gant à sa main faible. Les capitaines des deux équipes se placent aux extrémités du terrain. (Le capitaine bleu à une extrémité et le rouge à l'autre)

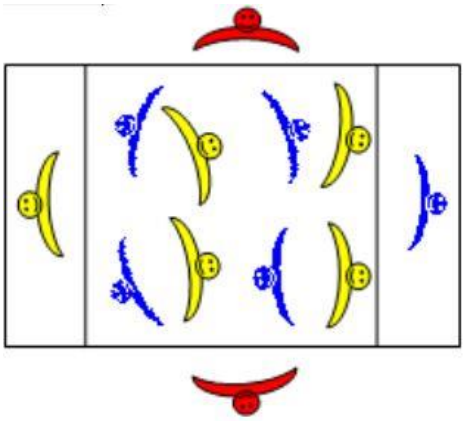
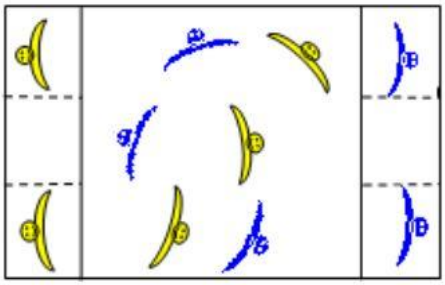
***Déroulement et consignes*:** Toutes les réceptions de balle se font dans la main gantée. L'envoi des balles se fait avec l'autre main. Les joueurs doivent se passer la balle jusqu'au capitaine pour marquer un point. Si la balle tombe au sol, sort des limites du terrain ou est interceptée, elle est rendue à l'équipe adverse.

Variantes: Mettre deux capitaines à chaque extrémité (un de l'équipe rouge et un de l'équipe bleue de chaque côté).



POUR FAIRE EVOLUER LES COMPORTEMENTS DES JOUEURS

Comportements observables lors de la situation références	**Exemples de situations de transformations ou de variables**
1.**Certains joueurs ne touchent que rarement** (voire jamais) **le ballon**, et finissent par se désintéresser du jeu, laissant les « forts » jouer entre eux.	►**Des variables didactiques** ● **Constituer des équipes homogènes** (et des « matchs » opposant deux équipes a priori équilibrées) au sein desquelles chaque élève aura la possibilité de prendre une place effective. ● **Donner une possibilité de marque à chacun**: à la fin du match, chaque élève tire un «penalty» -passe à 5 m au joueur situé sur une base sans adversaire → les points marqués s'additionnent au score du match... et tous ont eu l'occasion de marquer.
2. **Les joueurs se déplacent en « grappe ».**	►**Des variables didactiques** ● **Délimiter des zones dans lesquelles les joueurs doivent rester**, avec interdiction de pénétrer dans une autre zone du terrain (plusieurs possibilités : cf. schémas ci-dessous). A  B  **Avantages :** – La « grappe » disparait. – Le jeu de passes est favorisé/facilité. – Le marquage est facilité (chaque joueur a un adversaire bien identifié à gérer), la « lecture du jeu » plus facile. – Davantage d'élèves jouent. – Dans la configuration A, les joueurs ont un statut mieux défini d'attaquant ou de défenseur. – Dans la configuration B, les joueurs se positionnent alternativement en tant que défenseur ou attaquant. **Inconvénients :** –Les élèves sont plus statiques. –Le jeu perd de sa richesse, de son essence (espace interpénétré, déplacements, changement de statut, choix tactiques, ...)

3**. Le jeu de déroule sur un axe central**, les côtés ne sont pas ou que très peu utilisés.	►**<u>Des variables didactiques</u>** ● Obliger, pour qu'un point soit validé, de passer par un joueur d'appui (« neutre », en rouge sur le schéma).  ● Placer les joueurs-buts sur les côtés du terrain. 

<u>Source</u> : Fiche plurisport n°13 UFOLEP

http://ia26.pedagogie.ac-grenoble.fr/IMG/pdf/fiche_apsa_cycle_2_jeux_collectifs_joueur_but-2.pdf