

FICHE PÉDAGOGIQUE — Multisports —



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

MATÉRIEL

L'activité nécessite :

- 12 gants auto-agrippants, que chaque joueur met sur sa main la plus faible (les droitiers devront donc le mettre sur la main gauche, et inversement)
- 1 balle en mousse
- 12 bases de 6 couleurs différentes



TERRAIN DE JEU ET AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Les dimensions du terrain peuvent varier en fonction de la place disponible mais aussi du nombre de joueurs. Toutes les bases doivent être espacées à 8m l'une de l'autre. Pour une pratique par des enfants, réduire la distance entre les bases à 5m.

Les bases doivent être placées à 2m minimum des limites du terrain.

INTÉRÊTS ET BIENFAITS

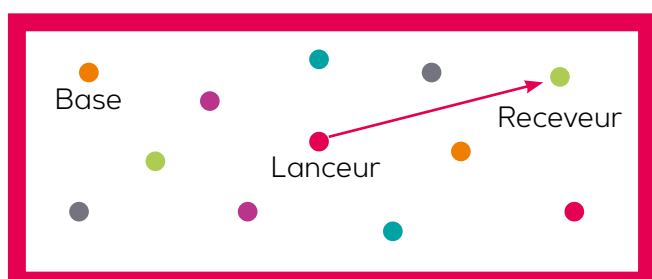
- Sans contact physique
- Favorise la coopération
- Peut se jouer partout
- Terrain adaptable
- Peu de matériel
- Jeu ludique et convivial
- Pratique mixte et pour tout âge
- Accessible aux personnes en situation de handicap
- Jeu de rapidité et de précision
- Développement de l'adresse

CONSEILS D'ANIMATION

En fonction du nombre de participants, il est possible de réduire le terrain ou le nombre de base.

Si le score ne bouge pas, il est possible de demander à l'équipe qui a perdu la balle ou qui vient de marquer un point, d'aller toucher les extrémités du terrain ou une base d'une certaine couleur.

Avant de commencer un match, mettre en place des animations afin d'appréhender la réception et l'envoi de la balle.



RÈGLES DE BASE

A l'attaque

Pour donner 1 point à son équipe, il faut réceptionner la balle avec un gant «scratch», tout en ayant une partie du corps (pied, main, genou...) au contact d'une base. Une équipe marque 2 points lorsque les deux joueurs se situent sur des bases de même couleur.

A la défense

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.

La passe :

Lorsqu'un joueur est en possession de la balle, il ne peut pas :

- Faire plus de 3 pas.
- Conserver la balle plus de 5 secondes

Mais il a le droit de pivoter sur une jambe et de faire la passe à n'importe lequel de ses coéquipiers. Les coéquipiers du joueur ayant la balle n'ont pas le droit de :

- Se positionner sur l'une des bases de couleur pendant plus de 5 secondes (supprimer cette règle pour les enfants)
- Se placer 2 fois de suite sur la même base de couleur.

Les défenseurs, quant à eux, n'ont pas le droit de se positionner sur les bases de couleur. Enfin, tout contact entre les joueurs est interdit.

Remise de balle à l'équipe adverse :

Dans les 3 cas suivants, la balle doit être remise à l'équipe adverse à l'endroit où l'action a eu lieu :

- Lorsque la balle sort des limites du terrain
- Lorsqu'une faute est commise, ce qui donne également 1 point à l'équipe adverse
- Lorsque la balle tombe au sol
- Lorsqu'un point est marqué.

SITUATIONS

Situation N° 1 : Passe à 5

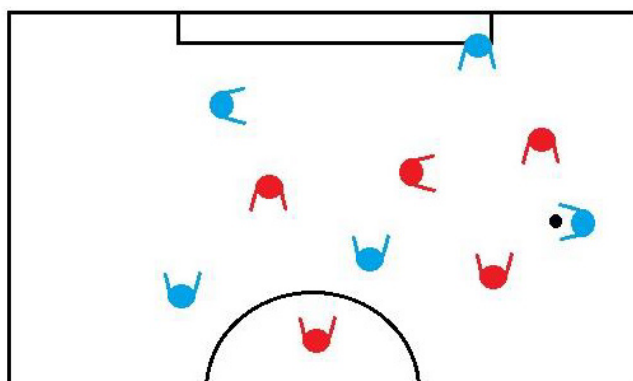
Objectif : Se familiariser avec le matériel

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.



SITUATIONS

Situation N° 2 : Balle au capitaine

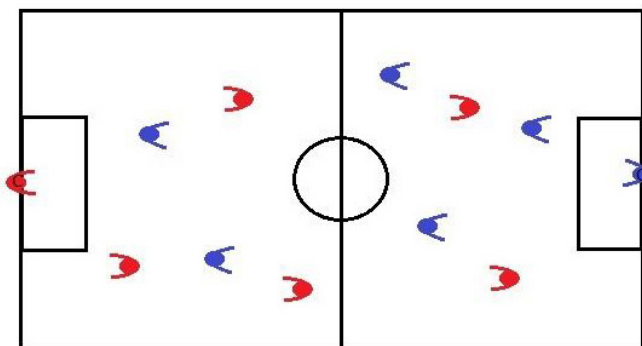
Objectif : Construire un jeu d'équipe pour arriver à une situation de match

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).



Situation N° 3 : Passer suivre

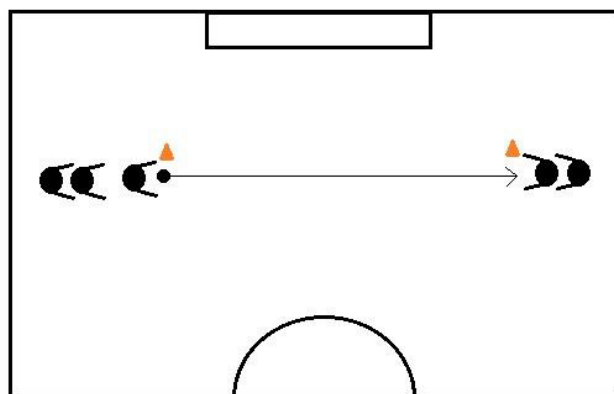
Objectif : Se familiariser avec le matériel et travailler la précision

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 trotinant. 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





SITUATIONS

Situation N° 4 : Scratch Béret

Objectif : Développer une stratégie en équipe afin de gagner le duel

But : Faire la passe à son coéquipier pour marquer un point

Organisation : Les participants sont organisés en deux équipes et chacun se voit attribuer un numéro (il faut qu'il y ait un numéro 1, un numéro 2, etc. dans chaque équipe). Les deux équipes sont alignées côte à côte à une extrémité du terrain et la balle est placée de l'autre côté. Les bases sont positionnées sur l'ensemble du terrain.

Déroulement et consignes : Afin d'enclencher le duel, le meneur va annoncer deux numéros. Les deux coéquipiers devront s'organiser pour récupérer la balle et se faire des passes jusqu'à ce qu'ils soient chacun sur une base. Le duel s'arrête lorsque la balle est interceptée, sort du terrain ou si les attaquants marquent le point en se faisant une passe. Pour défendre : chaque défenseur doit s'occuper que d'un attaquant.

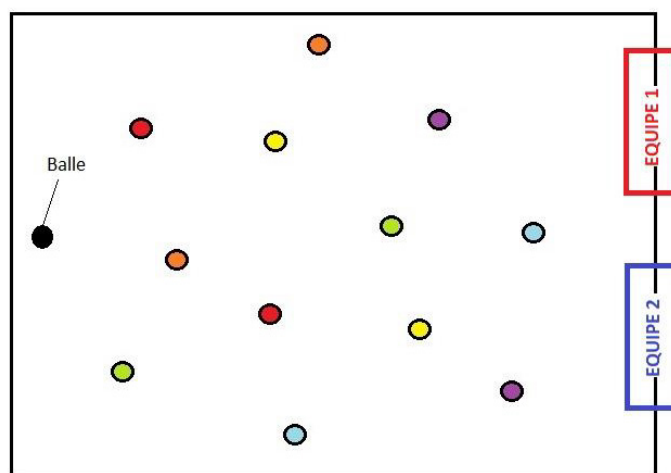
ORGANISER UN MATCH

Les matchs se jouent en trois temps de 15 minutes. Pour la pratique du scratchball par les enfants de moins de 10 ans, il est conseillé de réduire le tiers temps à 10 minutes.

Le jeu se lance sur un «entre-deux » type basket, les 2 joueurs se tiennent face à face et les autres sont dispersés autour d'eux. La balle est lancée en l'air entre les joueurs qui essaient de l'attraper avec la main qui a le scratch.

Variantes : Pour que le point soit accordé il faut être sur la même couleur de base que celle du lanceur. Récupérer la balle en étant assis sur la base

Variantes : Appeler plus de 2 numéros. Le jeu s'arrête que lorsqu'une des deux équipes marque un point. Chaque joueur doit se placer sur une base de la même couleur pour pouvoir se faire la passe et marquer un point.



COMBINAISON AVEC D'AUTRES ACTIVITÉS

Le scratchball est un sport collectif de ballon qui se rapproche de deux sports: le baseball et le bumball.