



DOSSIER PÉDAGOGIQUE SCRATCH-BALL



L'importance du sport dans le milieu scolaire

L'EPS permet à l'élève d'assurer sa sécurité et celle des autres, d'entretenir sa santé, de développer l'image et l'estime de soi pour construire sa relation aux autres. Elle vise à la recherche du bien-être, de la santé et de la forme physique. Elle doit amener l'élève à bâtir une image positive de son corps.

Qu'est Ce que scratch ball ?

Le scratch-ball est un jeu sportif collectif qui se joue exclusivement à la main et qui oppose 2 équipes de 6 joueurs. Le but du jeu est de marquer plus de points que l'équipe adverse dans le temps imparti. Pour marquer, il faut réceptionner la balle à l'aide du gant « scratch » en ayant une partie du corps en contact (main, bras, genou, pied, etc) avec une base pvc de même couleur que celle du passeur. Le scratch-ball est un jeu sportif collectif qui se joue exclusivement à la main et qui oppose 2 équipes de 6 joueurs. Le but du jeu est de marquer plus de points que l'équipe adverse dans le temps imparti. Pour marquer, il faut réceptionner la balle à l'aide du gant « scratch » en ayant une partie du corps en contact (main, bras, genou, pied, etc) avec une base pvc de même couleur que celle du passeur.

Matériels pour pratiquer le scratch ball

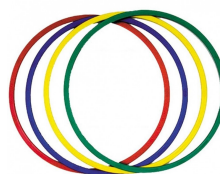
gants à scratch



balle



cerceaux

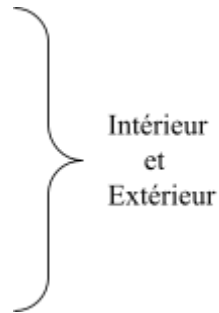


chassable



Où pratiquer le scratch ball ?

- Stade de football
- Dans l'herbe
- Sur le sable
- Sur le bitume
- En gymnase



Les jeux/ateliers à proposer aux enfants

Les différents types de jeux à proposer :

- Seul/duo/trio ou en équipe
- Sans ballon
- Tire
- Passe
- Déplacement
- Vitesse
- Cohésion
- Attaque/défense
- Arbitrage
- Pédagogique

Liens utiles avec ateliers à mettre en place directement :



http://www.cd.ufolep.org/pyreneesatlantiques/pyreneesatlantiques_d/data_1/pdf/fi/fiche_n13_scratchball.pdf



<https://www.ideasport.fr/locations/initiation-sportive/scratch-ball.html>

Les outils proposés par l'USEP 81

Le compteur d'activité permet à l'enfant de :

- Evaluer sa quantité de pratique (quotidienne et hebdomadaire)
- Se situer par rapport aux repères « santé » - cf PNNS
- Visualiser l'évolution de sa quantité de pratique dans le temps

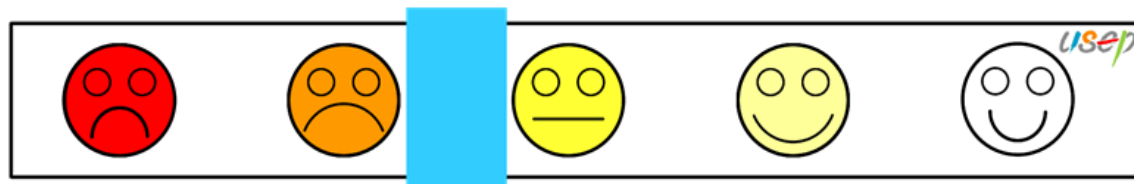
L'attitude santé Cycle 3	LUNDI	20'	20'	20'	20'	20' et +
	MARDI					
	MERCREDI					
	JEUDI					
	VENDREDI					
	SAMEDI					
	DIMANCHE					
	Total de périodes d'intensité forte	1	2	3	4	5
Plaisir	☹	☹	😊	😊	😊	

usep

Nom :
Prénom :
Semaine du au

La réglette individuelle du PLAISIR permet à l'enfant d' :

- Exprimer le plaisir ressenti durant la pratique d'activités physiques et sportives



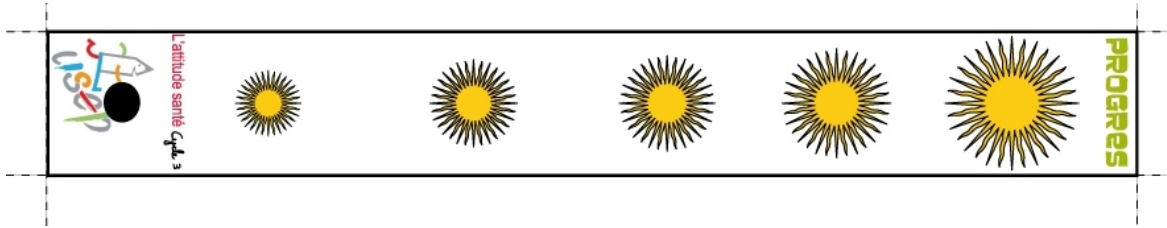
La réglette individuelle de l'EFFORT permet à l'enfant de :

- Identifier la notion d'effort physique
- Mesurer l'intensité de l'effort consenti lors de sa pratique




La réglette du PROGRÈS permet à l'enfant de :

- Mesurer ses progrès (quantitatifs et qualitatifs) suite à un engagement dans un projet réfléchi



Les indicateurs d'effort conduisent l'enfant à :

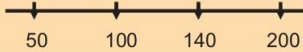
- Identifier les traces de l'effort sur son corps
- Gérer les réactions de son corps
- Se projeter dans la réalisation d'un effort souhaité




Effets sur le visage : Décris.

Transpiration : Oui / Non
Indique les endroits où tu as transpiré par un point bleu ●.

Pouls après l'activité :
Marque ton nombre de pulsations par minute sur la barre.



INDICATEURS D'EFFORT



Respiration

Essoufflement :
Est-ce que tu peux parler en courant ?
Oui / Non

Rythme respiratoire : Complète le tableau par Oui / Non.

	Au début de l'activité	Au milieu de l'activité	À la fin de l'activité
Expiration volontaire et rythmée par la bouche			
Respiration régulière			

Point de côté : Oui / Non.


Points de douleur : Indique les endroits où tu as mal par un point rouge ●.

Bien-être : Coche les cases qui correspondent à ce que tu ressens.

Satisfait	Fatigué	Déçu	Agressif	Endolori	Détendu	En forme	Énergé	Calme	Fier	Épanoui	Mécontent	Enthousiaste	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ressenti du plaisir et ressenti d'effort : Entoure le niveau qui te correspond.

Quel niveau de plaisir as-tu ressenti ?



Comment as-tu ressenti l'effort que tu viens de réaliser ?

