



COMITÉ OISE
FFHANDBALL



OISE
BASKETBALL



TENNIS

COMITÉ OISE



« Les jeux itinérants de l'Oise » (JIO)

Du 19 au 23 juin 2023

Récapitulatif des ateliers proposés par nos partenaires

ESCRIME

Jeu ou exercice

Matériel : Initiation sous forme d'opposition

Tâche :

Consigne : toucher sans se faire toucher

Déroulement (Ne pas oublier adaptations Handi) :

Par 2 face à face (ou assis sur une chaise) avec les kits première touches.

FOOT

footgolf, foot en marchant et fitfoot et situations extraites du livret : <http://eps.dsden60.ac-amiens.fr/140-livret-pedagogique-partenarial.html>

HAND-BALL

Situations extraites du livret : <http://eps.dsden60.ac-amiens.fr/219-livret-pedagogique.html>

TENNIS

<p>Jeu ou exercice : Echange</p> <p>Matériel : 2 raquettes, 1 balle rouge, 1 mini-filet</p> <p>Tâche : Echange 1 avec 1</p> <p>Consigne : Réaliser le plus grand nombre d'échanges avec son partenaire.</p> <p>Déroulement (Ne pas oublier adaptations Handi) : Sur court délimité, 2 joueurs, munis d'une raquette et d'une balle (adaptation de la balle au niveau), doivent réaliser le plus grand nombre d'échanges en faisant passer la balle au-dessus du filet (2 rebonds possibles). Adaptation : échange en faisant rouler la balle au sol sans filet.</p>	<p>Jeu ou exercice : Garçon de café</p> <p>Matériel : 1 raquette, 2 balles, 2 haies, 3 plots</p> <p>Tâche : Parcours de motricité</p> <p>Consigne : Réaliser un parcours composant des obstacles avec 2 balles posées sur la raquette.</p> <p>Déroulement (Ne pas oublier adaptations Handi) : La vitesse n'est pas prise en compte, seule la réussite du parcours est évaluée. Si une balle tombe, l'élève la ramasse et poursuit son parcours. Capital de base : 5 points : à chaque chute de balle, perte d'un point. Adaptation : adapter le parcours (+ facile ou + difficile).</p>
<p>Jeu ou exercice : Envoi à la raquette</p> <p>Matériel : 1 raquette, 1 balle rouge, 2 cerceaux, 2 plots</p> <p>Tâche : Envoi à la raquette à droite et à gauche</p> <p>Consigne : Viser une cible à atteindre avec un envoi en coup-droit.</p>	<p>Jeu ou exercice : Match en double</p> <p>Matériel : 4 raquettes, 1 balle rouge, 1 mini-filet</p> <p>Tâche : Matches 2 contre 2</p> <p>Consigne : Se confronter en équipe de double face à une autre équipe de double.</p>



COMITÉ OISE
FFHANDBALL



OISE
BASKETBALL



TENNIS

COMITÉ
OISE



Déroulement (Ne pas oublier adaptations Handi) :
L'élève a une balle et une raquette : il vise le cerceau de droite, il laisse rebondir la balle puis il frappe en coup-droit. Même chose pour le cerceau de gauche.
2 essais par zone à atteindre.
Adaptation : rapprocher ou éloigner la distance de frappe, envoyer la balle à la main.

Déroulement (Ne pas oublier adaptations Handi) :
Match : 2 joueurs face à 2 joueurs s'opposent jusqu'à ce que l'une des 2 équipes arrive à 5 points.
L'engagement se fait en coup-droit, il change d'équipe tous les 2 points. 2 rebonds sont autorisés. Point décisif à 4 partout.
Adaptation : échange en faisant rouler la balle au sol sans filet.

TENNIS DE TABLE

Jeu ou exercice (entourer)	Jeu ou exercice (entourer)
<p>Matériel : un circuit avec des plots, des cerceaux</p> <p>Tâche : réaliser un circuit avec une balle posée sur la raquette</p> <p>Consigne : maintenir la balle sur la raquette</p> <p>Déroulement (Ne pas oublier adaptations Handi) : Jeu d'adresse et de concentration. Possibilité d'immobiliser la balle avec un gobelet et de faire un circuit simple</p>	<p>Matériel : Raquettes, balles et tables de tennis de table ou avec un roll net</p> <p>Tâche : réaliser un ou plusieurs échanges et des engagements</p> <p>Consigne : effectuer les échanges en coup droit puis en revers</p> <p>Déroulement (Ne pas oublier adaptations Handi) : Apprentissage de maîtrise de la balle puis échanges</p>

USEP

Jeu ou exercice USEP : COURSE AUX BOUCHONS	Jeu ou exercice USEP : EXPO ET QUIZ JEUX OLYMPIQUES ET PARALYMPIQUES
<p>Espace : ½ TERRAIN DE FOOT</p> <p>Déroulement (Ne pas oublier adaptations Handi) : ENCHAINEMENT DE COURSE ET D'ATELIERS ATHLETIQUES</p> <p>Défi collectif pour le groupe : récolter le plus grand nombre de bouchons.</p> <p>Effectuer les 10 ateliers proposés dans le bon ordre. Un bouchon gagné si réussite dans l'atelier. Chaque bouchon gagné est déposé dans des collecteur.</p> <p>Durée : 30 mn</p>	<p>Matériel : 1 ou 2 TABLES</p> <p>Espace : Gymnase ou salle des fêtes</p> <p>Déroulement : Pour chaque binôme constitué répondre aux questions liées à l'exposition.</p> <p>Durée : 30 mn</p>