



Direction des services départementaux de l'éducation nationale de l'Oise



COMITÉ OISE FFHANDBALL



OISE BASKETBALL



TENNIS

COMITE OISE



Les jeux itinérants de l'Oise (JIO)

Propositions de situations*

*Les situations proposées seront déposées sur les sites de la DSDEN EPS1 Oise et de l'Usep 60. Elles sont susceptibles d'être mises en œuvre par tous les Professeurs des écoles de l'Oise intéressés et non inscrits aux JIO.

Club, comité, ligue partenaire : **OISE BASKETBALL**

Descriptions des situations

Jeu

Matériel : plots 12 +1, 1 ballon

Tâche :

Faire le tour de l'horloge grâce à un travail de passe

Consigne :

Utiliser les membres inférieurs (avancer un pied) pour gagner de la force dans la passe

Finir la passe avec extension complète des bras en direction de la cible

Préparer ses mains pour recevoir le ballon

Déroulement (Ne pas oublier adaptations Handi) :

Former un cercle de 4 à 12 joueurs (horloge) + 1 joueur au centre de l'horloge.

Le joueur placé sur le numéro 12 passe à celui placé au centre puis suit sa passe (le remplace)

Le joueur placé au centre passe à celui sur le plot 1 et suit sa passe, etc

Comptabiliser le nombre de tour sans perdre le ballon

Varier les types de passe :

Direct (2 mains poitrine)

A terre (avec 1 rebond au sol)

1 main niveau épaule (type baseball)

Jeu

Fonctionnement Identique au Jeu précédent

Tâche :

Déplacement en dribble, se stopper puis passer

Consigne :

- Dribbler jusqu'au rond central ;

- Se stopper, arrêt les 2 pieds en même temps (fléchir) ;

- Pivoter vers le joueur suivant et passer.

Déroulement (Ne pas oublier adaptations Handi) :

Retirer le joueur présent sur le point central

Le porteur dribble jusqu'au rond central se stoppe, pivote vers le joueur suivant et lui passe le ballon avant d'aller le remplacer.

Exercice

Matériel : plots et obstacle divers + 1 ballon et panier si disponible

Tâche :

Déplacements en dribble variés avec contournement **d'obstacles**

Consigne :

Déplacement sans perdre le contrôle du ballon

Dribbler avec la main entière en appuyant sur le ballon

Déroulement (Ne pas oublier adaptations Handi) :

Etablir un parcours avec passage d'obstacles (dessus, dessous) et changement de direction (slalom large ou serré)

Si panier disponible, tirer à mi-parcours puis revenir vers le point de départ.

Marquer un repère pour se stopper et faire une passe au joueur suivant

Possibilité de comptabiliser le nombre de parcours accomplis sans perdre le ballon.

Ajouter un bonus si panier marqué.