























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, lique partenaire : DISTRICT OISE FOOTBALL (DOF)

Nombre d'ateliers : 4

Description des situations (Références : Livret Foot à l'Ecole

http://eps.dsden60.ac-amiens.fr/IMG/pdf/livret_foot_actualise_2017.pdf)

Mal marchants, amoutés, malentendants 4 constri foot Régle : pas d'adaptation spécifique. 1 ballon Malvoyants et non-voyants : ballon sonore, Nu 3 c 3 : 10' Situation de base Rencontres 3 contre 3 sans gardien de but. une personne indicateur par but, code de Chasubles rouges Les buts sont d'une largeur de 1m50 à 2 m afin de donner communication par équipe, lignes de touche Chasubles bleues l'opportunité aux enfants de marquer beaucoup de buts ! élastiques à clochettes, une personne en + mat spécif. gestion de match.

L'horloge (2): 4 cônes bleus Pendant que les bleus effectuent en conduite de balle le tox Mal marchants, amputés : pes d'adaptati 2 cerceaux du carré, les joueurs rouges essaient de marquer le maximum spécifique en terme de matériel mais une 2 ballons adaptation de la distance à parcourir de buts. Dans les deux équipes, les joueurs partent chacun Situation Chasubles rouges leur tour en partant de leur cerceau respectif Malentendants : un signal visuel de fin. Chasubles bleues d'apprentissage - jeu Pour les bleus : immobiliser le bullon dans le cerceau pour le Malvoyants et non-voyants : ballon sonore. 2 constri foot pour les rouges, pas de lancer mais des joueur suivant. d'éveil Pour les rouges : ramener le ballon à la main par le joueur passes de main en main, pour les bleus, le ballon sonore de l'horloge servira de guide vient de tirer dans le cerceau pour le joueur suivant Changer de rôle lorsque tous les joueurs sont passés. pour matérialiser le chemin à parcourle

Situation d'apprentissage -10 jeu d'éveil

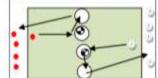
10'

Les joueurs de chaque équipe se numérotent.

A l'appel de son numéro, le joueur court chercher le ballon dans le cerceau qui correspond à son équipe, le dépose dans l'autre

Le joueur qui revient le premier dans son camp, marque un point. Ballon dans les mains, 2º Ballon aux pieds

Variantes : Imposer un trajet pour se rendre au second cerceau



Mai marchants, amputés : pas d'adaptation spécifique en terme de matériel mais une adaptation de la distance à parcourir.

Malentendants : numéro appelé signé, un

Malvoyants et non-voyants : ballon sonore, un guide vers le cerceau.

Coupelles pour délimiter l'espace de jeu 4 cerceaux 2 ballons Chasubles bleues et

rouges.

Situation d'apprentissage Relais

Chacun des deux premiers joueurs des 2 équipes s'élance pour marquer un but au gardien adverse. Il récupère son ballon et le porte à la main dans le

Le deuxième joueur de son équipe part. 1 point pour l'équipe qui finit la première,

1 point pour l'équipe qui marque le plus de buts.

Mai marchants, amputés : un pair qui aide à récupérer le ballon.

Malentendants : pas d'adaptation spécifique. Malvoyants : cônes de couleurs très contrastées

Non-voyants : ballon sonore, une personne au plot à contourner pour les premiers passages.

4 constri foot 2 cerceous Chasubles rouges Chasubles bleues 2 ballons

ATTENTION: Mettre l'atelier devant un pare-ballon ou un but avec des filets.