



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 : [CD Rugby](#)

### Descriptions de 5 situations

**SITUATION RUGBY : Carré magique**

**OBJECTIF :** Préparer le corps à l'activité

**15 min**

**EFFECTIF :**  
Autant de joueurs possibles

**DANS CE JEU L'ENFANT VA :**  
Déverrouillage articulaire, maîtrise de l'engin, orientation vers la cible, coopérer avec des partenaires s'opposer à des adversaires, prises d'informations

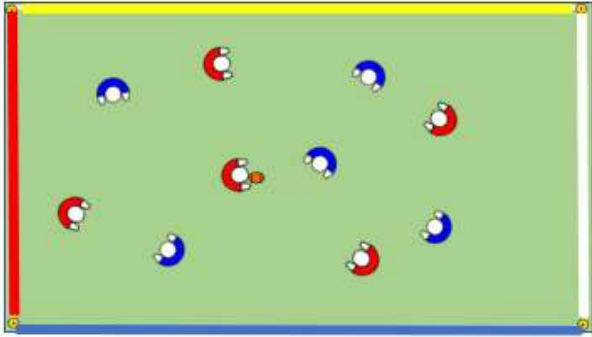
**CONSIGNES :**  
Chaque joueur possède un ballon. Tout en trotinant, on demande de passer le ballon entre les jambes, autour de la taille ou réaliser des passes. Varier les déplacements dans le carré (cloches pieds, marche arrière, pas chassés, etc...)

**MATÉRIELS :**  
Plots + Chasubles + ballons + chronomètre

**LE TERRAIN :**  
15m x 15m (variable en fonction du nombre de pratiquants)

**VARIABLES (Faciliter / Complexifier) :**  

- Les joueurs se mettent par 2. Ils réalisent des passes et au signal de l'éducateur, celui en possession du ballon doit aller marquer derrière la ligne de couleur indiquée. L'opposant doit le toucher.





**SITUATION RUGBY : Passe à 10**

**OBJECTIF :** Préparer le corps à l'activité

**15 min**

**EFFECTIF :**  
2 x 5 joueurs minimum

**DANS CE JEU L'ENFANT VA :**  
Maîtrise de l'engin, orientation vers la cible, coopérer avec des partenaires s'opposer à des adversaires, prises d'informations

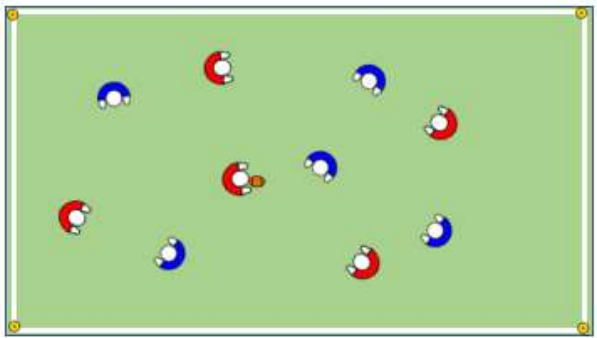
**CONSIGNES :**  
Une équipe possède le ballon (passeurs), ils doivent se faire 10 passes le plus rapidement possible. Le PB ne peut se déplacer avec le ballon. Les opposants peuvent intercepter le ballon (auquel cas ils passeront passeurs) ou gêner les passeurs.

**MATÉRIELS :**  
Plots + Chasubles + ballons + chronomètre

**LE TERRAIN :**  
15m x 15m

**VARIABLES (Faciliter / Complexifier) :**  

- Les passeurs peuvent se déplacer également.
- Les passeurs n'ont pas le droit de redonner à leur père.





COMITÉ OISE  
FFHANDBALL



TENNIS  
COMITÉ OISE



### SITUATION RUGBY : Loup Glacé

**OBJECTIF :** Préparer le corps à l'activité

**15 min**

**EFFECTIF :**  
2 x 5 joueurs minimum

**DANS CE JEU L'ENFANT VA :**  
Maîtrise de l'engin. Orientation vers la cible, coopérer avec des partenaires s'opposer à des adversaires, prises d'informations

**CONSIGNES :**  
Une équipe possède le ballon (loups), ils doivent toucher les adversaires (moutons) avec le ballon pour les glacer. Le but est de glacer tous les adversaires en un minimum de temps. 1 seul ballon au départ.

**MATÉRIELS :**  
Plots + Chasubles + ballons + chronomètre

**LE TERRAIN :**  
15m x 15m

**VARIABLES (Facilitant / Complexifiant) :**

- Les moutons peuvent délivrer les partenaires (en passant entre les jambes du glacé)
- Le porteur du ballon est immobile
- Rajouter des ballons au fur et à mesure du temps

### SITUATION RUGBY : 1+1 VS 1 jusqu'au 2 VS 1

**OBJECTIF :** Jouer un duel

**15 min**

**EFFECTIF :**  
5 joueurs minimum

**DANS CE JEU L'ENFANT VA :**  
Apprendre à jouer un duel offensif  
Apprendre à fixer un adversaire  
Apprendre la règle du « Toucher »

**CONSIGNES :**  
Le PB doit chercher à marquer un essai sans se faire toucher par l'adversaire. L'opposant cherche à arrêter l'attaquant en réalisant un touché. Lorsque l'attaquant est touché, il pose le ballon entre ses jambes et le soutien ramasse le ballon pour aller marquer. Le défenseur doit rester en contact avec le touché.

**MATÉRIELS :**  
Plots + Chasubles + ballons + chronomètre

**LE TERRAIN :**  
10m x 15m

**VARIABLES (Facilitant / Complexifiant) :**

- Possibilité de faire une passe avant contact (2vs1)
- Augmenter la largeur du terrain

### SITUATION RUGBY : COULOIRS

**OBJECTIF :** Lire la défense et jouer dans les espaces libres

**15 min**

**EFFECTIF :**  
5 joueurs minimum

**DANS CE JEU L'ENFANT VA :**  
Apprendre à faire le bon choix de jeu  
Apprendre à attaquer l'espace libre  
Apprendre à communiquer son placement.

**CONSIGNES :**  
Au signal de l'entraîneur, les joueurs rentrent sur le terrain. L'E donne le ballon aux attaquants qui doivent utiliser le couloir laissé libre pour aller marquer. Les défenseurs choisissent un couloir et ne peuvent en changer.

**MATÉRIELS :**  
Plots + Chasubles + ballons + chronomètre

**LE TERRAIN :**  
15m x 20m

**VARIABLES (Facilitant / Complexifiant) :**

- Les défenseurs peuvent intervenir en changeant de couloir.
- Montée plus ou moins rapide des défenseurs (gestion de la pression)
- Augmenter la largeur du terrain