



J+S Kids: Introduction à la course d'orientation – Leçon 10

CO réseau

Groupe d'auteurs

Ursula Spycher, Annelies Meier, Christina Wehrli, Patrick Kunz, Urs Jordi, Jost Hammer

Conditions cadres

Durée de la leçon ≥60 minutes
Niveau simple moyen difficile
Âge recommandé 8-10 ans
Taille du groupe Idéalement 5-12 enfants
Environnement du cours Périmètre scolaire
Aspects de sécurité Bien définir le périmètre → pas de traversée de route!

Objectifs/But d'apprentissage


- Encourager la lecture de carte de manière ludique.
- Goûter à l'ambiance de compétition.

Matériel

- 12-16 postes avec pinces ou si possible boîtiers Sportident
Un set de postes Sportident avec imprimante peut souvent être emprunté auprès des clubs de CO locaux
Pour trouver une adresse de contact, voir sous www.scool.ch → contact
- Une carte du périmètre scolaire avec réseau imprimé par enfant
- Cartes de contrôle de CO réseau
- Feutres
- Chronomètre
- Une carte du périmètre scolaire comme puzzle par équipe de deux

Exemple de documents

Carte de contrôle CO réseau

				CO réseau			
31	32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45	46

Indications

- Poser des postes bien visibles
- Documents disponibles sous www.swiss-orientering.ch → Formation → *Jeunesse et sport* → *Matériel d'enseignement J+S-Kids*



Contenu

MISE EN TRAIN

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
10'	Chasse au lièvre	Le moniteur court à travers le préau de l'école. Tous les enfants le suivent tout en regardant sur leur carte le cheminement parcouru. Lorsque le moniteur s'arrête, il crie le numéro de contrôle d'un poste. Les enfants doivent alors trouver le plus rapidement possible le poste en question.	12-16 postes, cartes du périmètre scolaire avec réseau de postes et numéros de contrôle imprimés

PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
20'	Relais CO réseau	Equipes de deux. La carte avec le réseau de postes reste au départ. Un enfant par équipe trouve un poste de mémoire, le poinçonne, revient et transmet la carte de contrôle à son coéquipier, qui va chercher un autre poste de mémoire. Ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les postes aient été trouvés. Les postes trouvés peuvent être biffés au fur et à mesure sur la carte avec le réseau.	Postes, 1 carte avec réseau imprimé et une carte de contrôle par équipe, feutres
15'	Course d'orientation sur le périmètre scolaire	On relie 6 à 8 postes sur la carte avec réseau de postes. Chaque enfant effectue ce parcours en étant chronométré. On peut proposer plusieurs parcours pour que tous les enfants ne soient pas en même temps sur le même parcours.	Postes, cartes du périmètre scolaire avec réseau de postes imprimé, cartes de contrôle, feutres, chronomètre, évent. matériel Sportident

PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
5'	Relais puzzle	Relais par équipe de deux: quel groupe peut assembler la carte au plus vite?	1 carte du périmètre scolaire découpée
10'	Déposer les postes	Chaque enfant dépose de mémoire le poste qui lui a été attribué.	carte du périmètre scolaire avec réseau de postes imprimé