



J+S Kids: Introduction à la course d'orientation – Leçon 9

CO étoile ou papillon

Groupe d'auteurs

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

Conditions cadres

Durée de la leçon	≥60 minutes
Niveau	<input type="checkbox"/> simple <input checked="" type="checkbox"/> moyen <input type="checkbox"/> difficile
Âge recommandé	8-10 ans
Taille du groupe	Idéalement 5-12 enfants
Environnement du cours	Périmètre scolaire, place de jeux, parc urbain, partie de forêt dégagée
Aspects de sécurité	Barrer les zones de dangers potentiels

Objectifs/But d'apprentissage


- Réussir à trouver des postes simples

Matériel

- 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
- Cartes CO du lieu de l'entraînement
- Suffisamment de cartes de contrôle vierges
- 3-4 pinces de CO
- Quelques prix
- Balles de tennis ou autres pour l'extérieur

Exemple de documents

Carte de contrôle CO étoile

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

Carte de contrôle CO papillon

			CO papillon (relais par équipe de 2)		
31	32	33	31	32	33
41	42	43	41	42	43

Indications

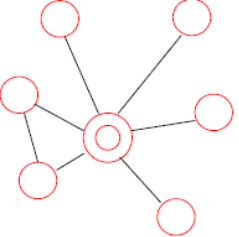
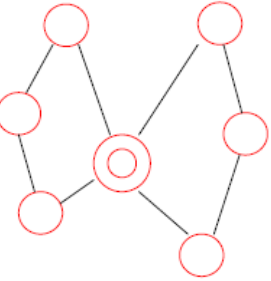
- Préparation des cartes pour la CO étoile: un réseau de postes par accompagnant; min. 2 à 3 cartes par poste
- Préparation des cartes pour la CO papillon: par équipe de deux, une carte avec «l'aile gauche du papillon» et une autre carte avec «l'aile droite du papillon»
- Préparer des cartes de contrôle pour la CO papillon si ces dernières ne sont pas imprimées sur la carte ou si le matériel Sportident n'est pas utilisé
- Poser les postes de manière bien visibles
- Documents disponibles sous www.swiss-orienteering.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'	Tape pince	Définir un périmètre de jeu. Chaque chasseur reçoit une pince de CO et essaie dans un temps donné, par ex. 2 minutes, de toucher autant de joueurs que possible. Le chasseur poinçonne alors immédiatement la carte de contrôle du joueur touché. A la fin du temps imparti, on désigne de nouveaux chasseurs. Au terme du jeu, chaque joueur a été une fois chasseur. Le vainqueur est le joueur qui au final a le moins de poinçons sur sa carte de contrôle.	Une carte de contrôle par enfant, 3 à 4 pinces de CO

PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
15'	CO étoile 	Le moniteur attribue à chaque enfant un poste à trouver et à poinçonner. Les participants retournent au point central après chaque poste trouvé et se voient attribuer un nouveau poste. Selon le niveau des enfants, on peut leur attribuer un poste plus facile ou difficile, voire directement deux postes.	Postes, cartes de contrôle, cartes du périmètre scolaire avec postes imprimés
25'	CO papillon 	Relais à deux. Chaque équipe désigne un premier relayeur. Départ en masse: tous les premiers relayeurs effectuent leur «aile de papillon» selon les indications sur leur carte de contrôle. Comme il y a deux ailes, les enfants ne courent pas tous en même temps sur le même parcours! Lorsque le premier relayeur revient à l'arrivée, il transmet la carte de contrôle et la carte du périmètre scolaire à son collègue qui effectue la même aile. Lorsqu'il est à l'arrivée, il donne le matériel au premier relayeur qui effectue alors la deuxième aile. A la suite de quoi le dernier changement intervient.	Postes, cartes de contrôle préparées, cartes du périmètre scolaire avec parcours papillon imprimés, évtl. Sportident

PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
10'	Déposer les postes	Chaque enfant dépose un poste	Cartes du périmètre scolaire avec postes imprimés