

J+S Kids: Introduction Course d'orientation - Leçon 2

CO images

Auteur

((Nom Prénom, reconnaissance/fonction J+S))

Conditions cadres

Durée de la leçon ≥60 minutes
 Niveau simple moyen difficile
 Âge recommandé 5-7 ans
 Taille du groupe 5-10 enfants par accompagnant
 Environnement du cours Périmètre scolaire, place de jeux, parc urbain
 Aspects de sécurité Bien définir le périmètre → pas de traversée de route

Objectifs/But d'apprentissage

- Exercer les couleurs et les numéros
- Ordonner les objets effectifs et leur représentation graphique

Matériel

- 2 à 3 dès de couleurs
- Feuilles de même couleur que les dés
- 2 à 3 dès avec chiffres de 1 à 12
- Feuilles de couleurs avec numéros (1 à 12)
- Un dessin qui fourmille de détails découpé par équipe
- Petites cartes avec extraits du dessin qui fourmille de détails
- Feuille de classement (séparée en: Profil / Objet / Extrait d'image)
- Petites cartes avec extraits du dessin en profils

Exemple de documents

Carte de contrôle avec

extraits du dessin qui fourmille de détails

		CO image avec extraits					

Carte de contrôle avec profils

		CO images avec profils					

Carte de contrôle

avec extraits du dessin qui fourmille de détails

		Bilder-OL mit Detailausschnitten					

Domino





Indications

- Poser des postes bien visibles
- Il est possible de fabriquer les postes soi-même en mettant simplement des feuilles dans des fourres plastiques ou d'utiliser des lanternes de CO avec pinces. A la place des pinces, on peut aussi utiliser des feutres ou des néocolors. Une méthode est proposée sous www.swiss-orienteering.ch → Formation → Jeunesse et sport → J+S Kids matériel d'enseignement
- Documents disponibles sous www.swiss-orienteering.ch → Formation → Jeunesse et sport → J+S Kids matériel d'enseignement
- Pour les activités avec les enfants de 5 à 7 ans, attention à n'utiliser que les numéros 1 à 12 pour les numéros de contrôle des postes.

Contenu

MISE EN TRAIN

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
5'	Chercher des couleurs ou des formes	Lancer un dès et aller chercher la feuille de couleur correspondante qui se trouve dans l'environnement direct. On peut faire le même exercice avec un dès sur lequel des formes géométriques sont représentées (rond, triangle, losange, etc.).	Dès et feuilles de différentes couleurs
5'	Chercher des numéros	Lancer un dès et aller chercher la feuille correspondante.	dès 1 à 10, feuilles avec numéros
5'	Combinaison de formes: Par ex. combiner couleurs et numéros	Lancer simultanément deux dès (par ex. dès de couleur et avec numéros) et aller chercher la feuille correspondante.	Dès avec numéros, dès de couleurs, diverses feuilles avec numéros

PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
10'	CO images	Des postes avec des extraits de cartes du dessin qui fourmille de détails sont dispersés dans un périmètre défini. Les enfants trouvent les postes dans un ordre libre et poinçonnent dans la case correspondante. Comme démonstration, d'abord chercher un poste en groupe, puis seul.	Cartes avec extraits du dessin qui fourmille de détails. Cartes de contrôle pour: <ul style="list-style-type: none">▪ CO images▪ CO profils▪ CO classement (voir exemple de documents)
5'	CO profils		
5'	CO classement		
10'	Relais CO classement	Chaque groupe dépose une feuille de classement derrière la ligne de départ. Toutes les petites cartes avec les extraits d'images et les profils sont déposées sur une ligne à l'autre bout du terrain. Un enfant par groupe va chercher une petite carte, la dépose dans la bonne case de la feuille de classement et passe le relais.	Une feuille de classement par groupe et petites cartes avec extraits d'images et profils

PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
5'	Déposer les postes	Déposer les postes	Un réseau de postes
5'	Domino	Jeu par équipe de 4	Domino