

J+S Kids: Introduction Course d'orientation - Leçon 8

CO labyrinthe

Auteur

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

Conditions cadres

Durée de la leçon ≥60 minutes
 Niveau simple moyen difficile
 Âge recommandé 8-10 ans
 Taille du groupe Nombre idéal d'enfants 5 à 12
 Environnement du cours Périmètre scolaire, salle de sport, forêt, champ
 Aspects de sécurité

Objectifs/But d'apprentissage

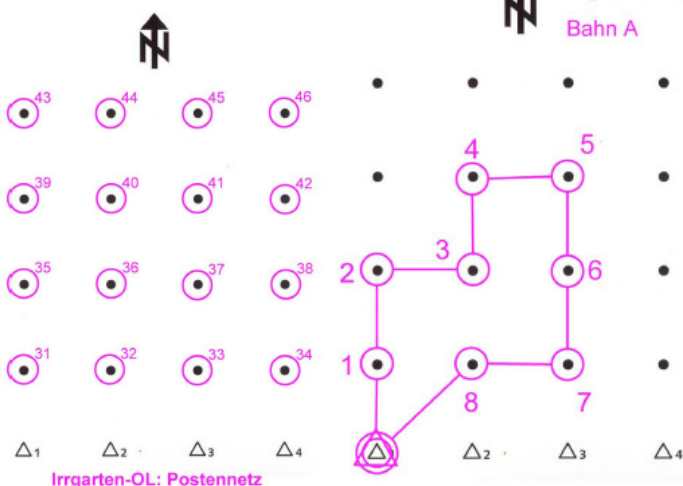
- Orientation dans l'espace
- Entraînement de la mémoire
- Orienter la carte d'après les environs

Matériel

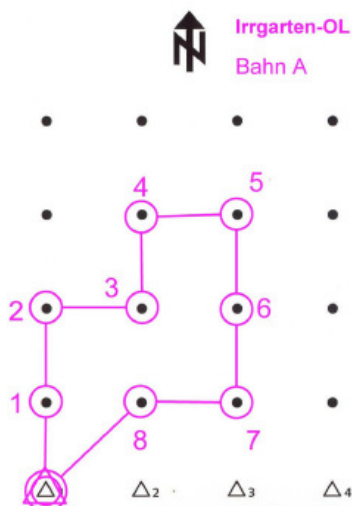
- 16 postes avec pincés
- cartes de contrôle vierges avec 16 à 24 cases
- Cartes labyrinthe avec parcours
- 4 boîtes en carton
- Cartes de contrôle avec solutions des parcours
- Feutres

Exemple de documents

Réseau de postes



Exemple de parcours



Carte de contrôle

1 (31)		2 (35)		3 (36)		4 (40)		5 (41)		6 (37)		7 (33)		8 (32)	

Indications

- Planter 16 postes avec pincés dans un carré en respectant la même distance entre chaque poste
- Les parcours A à D sont plus faciles, car les numéros de contrôle sont imprimés sur les cartes de contrôle
- Documents disponibles sous www.swiss-orienteeing.ch → Formation → Jeunesse et sport → J+S Kids matériel d'enseignement



Contenu

MISE EN TRAIN

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
5'	Slalom	Par équipe de deux, en alternance, l'enfant A court en slalom autour des postes dans n'importe quel ordre. L'enfant B suit.	16 postes
10'	Relais de course aux poinçons	Par équipe de deux: chacun son tour, poinçonner une rangée de 4 postes du labyrinthe, jusqu'à ce que la carte de contrôle soit pleine.	16 postes, cartes de contrôle

PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
10'	Parcourir le labyrinthe	Faire un parcours ensemble et à chaque poste orienter la carte d'après le parcours.	16 postes, cartes du labyrinthe
20'	Faire les différents parcours et poinçonner les postes	Au départ de chaque parcours se trouvent une boîte avec des cartes du labyrinthe, des cartes de contrôle vierges et une carte de contrôle avec les solutions. Chaque enfant court indépendamment un parcours et contrôle à l'arrivée ses poinçons à l'aide de la carte de contrôle avec solutions.	16 postes, 4 boîtes en carton, 4x2 cartes du labyrinthe, cartes de contrôle vierges et avec solutions
10'	Dessiner soi-même un parcours	Par équipe de deux: Dessiner un parcours sur une carte du labyrinthe vierge. Le partenaire fait de même. Ensuite, chacun effectue le parcours de son partenaire.	16 postes, une carte du labyrinthe vierge par enfant, feutres

PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
10'	S'orienter dans l'espace	Par équipe de deux, en alternance: l'enfant A poinçonne 4 postes à choix. L'enfant B observe depuis le départ quels postes sont poinçonnés par l'enfant A. Ensuite on inverse les rôles: l'enfant B poinçonne dans le même ordre les postes choisis par l'enfant A qui effectue le contrôle.	16 postes, cartes de contrôle
5'	Déposer les postes		