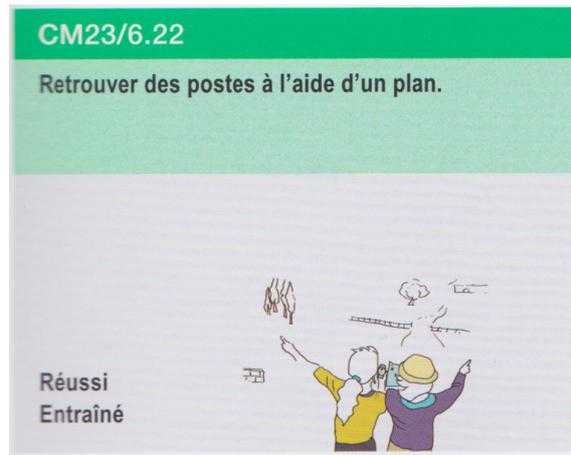
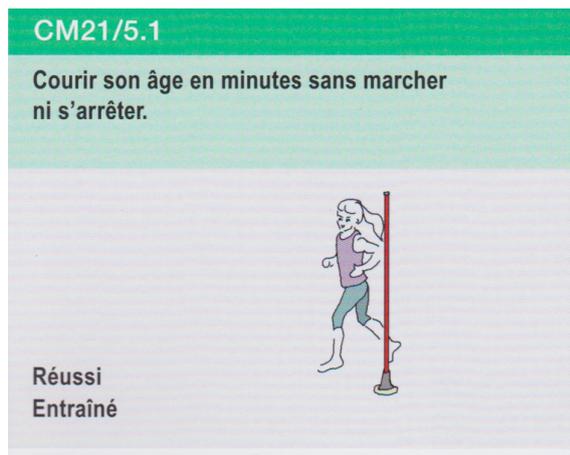


ANIMATION

COURSE D'ORIENTATION



BUTS :

- se repérer avec une photo aérienne dans un environnement connu : la cour d'école et la salle de sport.
- orienter le plan par rapport à la réalité du terrain.
- Entraîner la mémoire, l'autonomie, la prise de décision.
- Fixer son attention
- Faire confiance à son coéquipier et à soi-même.
- Jouer en équipe, collaborer.
- Entraîner la course d'endurance.

CONSIGNES DE SECURITE :

- Compter les élèves avant de lancer l'activité et les recompter à la fin de la leçon.
- Délimiter le périmètre de la cour d'école avant l'activité. Faire le tour du préau avec les élèves, préciser les limites à ne pas franchir.
- Pas de traversée de route ou de zone de parking
- Attention aux cours d'eau, aux étangs.
- Respecter la propriété privée (jardin du concierge par ex.)
- Préciser l'heure de retour ou le signal de retour.

MISE EN PLACE DES POSTES

- Ne pas mettre de poste à proximité d'un étang, d'un parking, de la propriété du concierge ni devant les fenêtres des autres classes afin de ne pas déranger.

MATERIEL :

- Cartes, plans, photos aériennes ou croquis.
- Cartes de contrôle
- Postes : Pincés d'orientation, feutres de couleur différentes, petites pastilles autocollantes de couleurs différentes, images, lettres, etc..
- 1 cordeau et des pincés à linge pour suspendre les feuilles de contrôle dans l'ordre d'arrivée (classement instantané)

FORMES D'ORGANISATION :

Départ / Arrivée

L'endroit du départ sera signalé par un triangle, alors que l'arrivée sera indiquée par un double cercle. Si le départ et l'arrivée sont situés au même endroit, on les signalera par un triangle contenu dans un cercle.

1. La course en étoile : revenir au point de rencontre (au centre) après chaque poste.
NB : tous les groupes partent en même temps vers un poste différent.
Progression : Par petits groupes, par 2 puis tout seul.
2. La course dans l'ordre des No. De poste : 1-2-3-4.....12,
Les départs sont donnés les uns après les autres. On chronomètre le temps de chaque groupe.
Désavantage : beaucoup d'attente !
3. On suit l'ordre des No. de poste, mais tous les groupes partent en même temps :

Groupe 1 => postes 1-2-3-...,...12
Groupe 2 => postes 3-4-5,.... 12-1-2
Groupe 3 => postes 5-6-7,....12,1-2-3-4
Etc..
4. Course papillon : Faire une petite boucle de 4-5 postes
Revenir au point de rencontre et prendre un autre plan pour faire une autre boucle de 4-5 postes.
Avantages : - tous les groupes partent en même temps
Chaque groupe part sur un parcours différent des autres groupes.
5. Lancer le dé : A chaque poste, l'équipe cumulera un certain nombre de points (indiqués à l'endroit du poste). S'il tombe plusieurs fois sur le même chiffre il devra aller plusieurs fois vers le même poste. L'équipe a terminé lorsqu'elle a tiré le 6 postes au moins 1 fois.
Variante : pour 6 postes lancer 1 dé. Pour 12 postes lancer 2 dés.
6. Chaque groupe reçoit un poste à aller placer. Revenir au point de rencontre et noter sur la carte ou se trouve le poste. Echanger les cartes et aller chercher le poste d'un autre groupe.
NB : prévoir un poste supplémentaire.
7. 2 coureurs de force identique partent en même temps mais font le parcours en sens opposé.
8. Chaque enfant reçoit/dessine un plan/croquis avec les postes dessinés. Ils tracent un parcours allant d'un poste à l'autre.
Variante 1 : Les enfants s'échangent leur carte et font le parcours de leur camarade.
Variante 2 : Les enfants posent leur carte côte à côte sur un banc. Puis ils font autant de parcours différents qu'ils le souhaitent.
Variante 3 : Concours : Faire le maximum de parcours possible . Par 2 ; un élève fait le parcours, son camarade confirme sur une feuille de contrôle l'exactitude du parcours réalisé.

DIVERSES FACONS D'EXPLOITER LA CARTE

1. Simple : La carte est placée au centre de la salle. Elle est orientée correctement.
2. Moyen : La carte est toujours tenue en main. Maintenir le pouce sur la position actuelle et vérifier l'orientation de la carte avant de repartir en direction du poste suivant.
3. La carte est suspendue à une ficelle : l'élève est obligé d'orienter la carte avant de repartir.
4. Difficile : le parcours est mémorisé.

Variantes :

- 1 ou 2 cartes à disposition pour tous.
- 1 carte par élève.
- 1 carte par équipe

Distribution de la carte :

- Simple : L'élève a le temps d'observer et d'orienter la carte ainsi que de mémoriser les postes avant le départ.
- Moyen : L'élève reçoit la carte au moment du départ.
- Difficile : Le départ est donné, l'élève doit courir une certaine distance avant de recevoir la carte.

EN SALLE :

- Effectuer un parcours les yeux bandés. Revenir à son point de départ. (avec ou sans obstacles)
- Mémoriser un parcours représenté par une ligne sur une carte et le reproduire. (utiliser des piquets)
- Par 2 : A effectue un trajet. B observe puis imite.
- Dessiner un croquis de la salle et cacher de minuscules postes.

CONSIGNES DONNEES AUX ELEVES

- chercher les postes par petits groupes de 2, 3 ou 4 élèves.
- Chercher les postes par 2
- Chercher les postes seul.
- Faire participer un élève blessé : A lit la carte et dit à B ou aller chercher le poste
- Sous forme de relais.

LES POSTES

- Pincettes d'orientation
- Stylos feutres de couleurs différentes à chaque poste.
- Feuille d'étiquettes autocollantes de couleur différentes à chaque postes. Prendre une seule pastille autocollante par poste !
- A chaque poste se trouve une lettre : trouver le message. (p.ex. Joyeux Noël ! Bonnes vacances !)
- Faire découvrir un mot ou une expression en allemand, en anglais,...
- Exercer le livret : distribuer des cartes avec le résultat d'une multiplication (par ex. 12) et trouver la (les) multiplications qui correspondent. (3X4, 2X6)
- A chaque poste se trouve un dessin : Découvrir le rébus.
- Rappporter une feuille de l'arbre, 1 fleur, 1 pive, etc...
- Puzzle (par ex. mettre à disposition des élèves, dans une enveloppes 5 pièces identiques d'un puzzle. Aller aux 5 postes chercher chaque fois une pièce de puzzle différente et revenir au centre pour reconstituer le puzzle de 5 pièces)
- Photographier un détail (pied de lampadaire, écriteau, partie d'un banc, etc.), Faire correspondre chaque image à un No de poste.
- Jeu des familles (scool : feuille de travail 1)
- Jeu des différences (scool : feuille de travail 8)

FABRIQUER SON PLAN SOI-MEME :

[http:// :map.geo.admin.ch](http://map.geo.admin.ch)

aperçu cartes

choisir « photo aérienne » en haut à droite

« ouvrir le menu » en haut à gauche

Outils – Dessiner – choisir point pour cercler l'endroit du poste ou étiquette pour numéroter le poste sur la carte.

Imprimer ->aperçu – sélectionner, puis copier sur un document Word.

LECONS TOUTES PRÊTES

www.education-physique-sportive.weebly.com

->introduction ->Thème 6

-> Jeu.pdf

->leçon orientation.pdf

www.mobilesport.ch

Rechercher « course d'orientation »

A gauche sélectionner 8-10 ans : Appliquer

Ou bien : Enseignant – Agir en plein air – Articles - Course d'orientation

www.scool.ch

->Enseignants -> Plus de documents -> documents pédagogiques.pdf

Activités à faire en classe p. 6/7/8/14

Jeux d'orientation pour l'extérieur p. 11 /12/13

->Kids -> jeu -> memory

Activité à faire en classe sur ordinateur : Jeu de mémoire

->Enseignants -> Plus de documents -> Feuille de travail.pdf

Exemple d'activité à faire si un groupe doit attendre : p.1/8

D'AUTRES IDEES ET CONSEILS :

www.swiss-orientteering.ch

-> Formation ->Jeunesse et sport ->matériel de course d'orientation -> CO en salle

Croquis d'engins installés dans la salle et numérotés

-> 2.1 modèles de bases et réseau de postes.pdf

CO labyrinthe.pdf

CO triangle.pdf

Orienter la carte dans une carte carrée

-> 3.1 Réseau de postes

Modèle cartes de salle (power point)

-> plan de salle + engins

