

J+S Kids: Introduction Course d'orientation - leçon 1

CO dessin (qui fourmille de détails)

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

Apprendre à connaître les objets et réussir à les nommer

Matériel

- 10 postes avec pincés
- 1 dessin qui fourmille de détails avec postes dessinés
- 1 dessin qui fourmille de détails sans postes par enfant
- 1 carte de contrôle par enfant
- 1 dessin qui fourmille de détails découpé par groupe

Exemple de documents

Dessin qui fourmille de détails



Carte de contrôle

		CO dessin					

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 pincés. A la place des pincés, 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
10'	Découvrir les limites du terrain d'entraînement	Découvrir l'aire d'entraînement en commun, par différentes formes jouées, par exemple : <ul style="list-style-type: none">les enfants forment des « piquets de slalom vivants »„qui trouve un poste?“ (montrer un exemple); ensuite tous se rendent au poste. Définir très précisément les limites du terrain	Fixer une lanterne avec pince par objet, selon le dessin qui fourmille de détails avec postes dessinés

PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
5'	Regarder avec le groupe le dessin qui fourmille de détails	Quels sont les objets du dessin qui fourmille de détails qui se trouvent dans notre périmètre ?	Dessin qui fourmille de détails sans postes
15'	Aller aux objets ensemble	Un enfant définit l'objet à trouver en premier tous ensemble ; ensuite un deuxième enfant le remplace, etc.	Dessin qui fourmille de détails avec postes dessinés
10'	Depuis le centre, aller seul aux objets	Les enfants vont individuellement trouver les objets désignés par le moniteur. Ils poinçonnent le poste dans la case correspondante de la carte de contrôle	Cartes de contrôle (voir exemple de documents)
10'	Estafette: reformer le puzzle du dessin qui fourmille de détails découpé	Forme de compétition: estafette, 3-4 enfants par groupe	Un dessin qui fourmille de détails découpé par groupe, avec ou sans exemple

PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
5'	Déposer les postes	Les groupes enlèvent les postes attribués	Un réseau de postes
5'	Refaire le dessin qui fourmille de détails sans exemple	3-4 enfants par groupe; pas de compétition	Un dessin qui fourmille de détails découpé par groupe