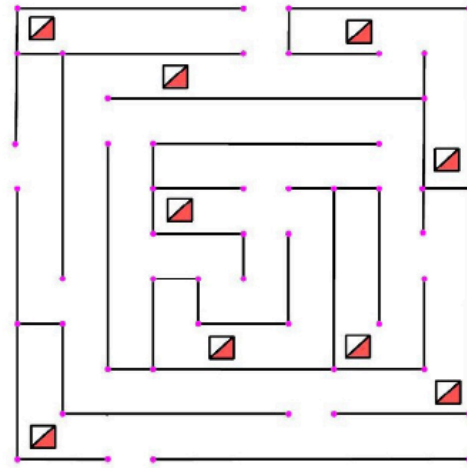
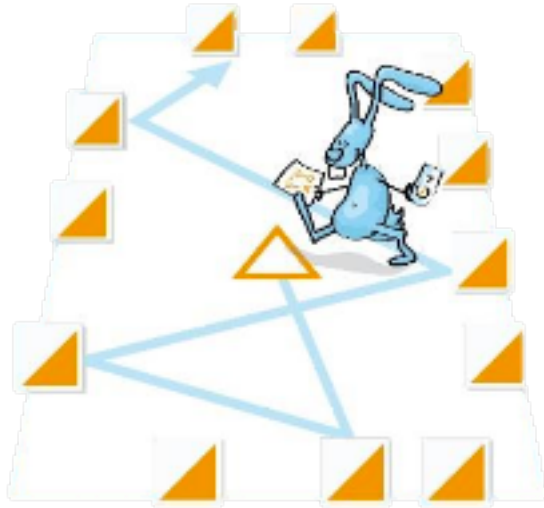
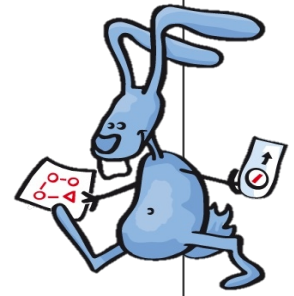




ORIENTATION - MÉMORISATION

EN SALLE



4P

5P

6P

1. Je me suis orienté-e autour de mon école à l'aide...



- E R
- d'une photo
 - d'un dessin
 - d'un plan

CM23

Construire un labyrinthe et placer un réseau de postes

Réussi
Entraîné

Choix de l'établissement ou de l'enseignant-e.

CM23/6.22

Retrouver des postes à l'aide d'un plan.

Réussi
Entraîné



RESSOURCES

- <http://www.swiss-orientering.ch/> (Formation – CO en salle)
- Its SCOOOL <http://www.scool.ch/fr/materiel-pedagogique.html>
- Site Mobilesport <http://www.mobilesport.ch/coursedorientation/js-kids-course-orientation-lecon-8-co-labyrinthe/>
- Site ressources SEPS <http://ressources-eps-vd.ch/spip.php?article610>
Auteurs : Elsa Courbet - Forrer et Remo Aeschbach / 2015

Echauffement : Concentration et Mémorisation

Produire une performance sous pression temporelle

Estafette «Memory»

Matériel

Un jeu de Memory, un piquet et un cerceau pour quatre participant

Comment ?

Les élèves se regroupent par quatre derrière un piquet. Sur la ligne de fond opposée se trouvent des cartes de Memory posées face contre le sol dans un cerceau.

Le premier coureur de chaque équipe court vers le cerceau et retourne deux cartes.

Si elles sont pareilles, il les ramène au départ, sinon il les repose à l'envers et revient les mains vides vers le groupe. Il tape dans la main du coureur suivant qui fait de même. Quel groupe a ramené toutes ses cartes le plus vite?



Estafette «Jenga»

Matériel

Une tour jenga, un piquet pour quatre participant

Comment ?

Quatre coureurs par équipes, chaque équipe placée derrière un piquet.

Sur la ligne de fond opposée se trouve une tour de Jenga (tour avec des blocs de bois).

Le premier coureur de chaque équipe court vers la tour et en retire prudemment un bloc de bois pour qu'elle ne tombe pas. Avec le bloc en main, il revient et tape dans la main du suivant qui fait de même.

Quelle équipe a ramené la première 20 blocs?



Réseau

Orienter la carte correctement

ÉTAPE 1

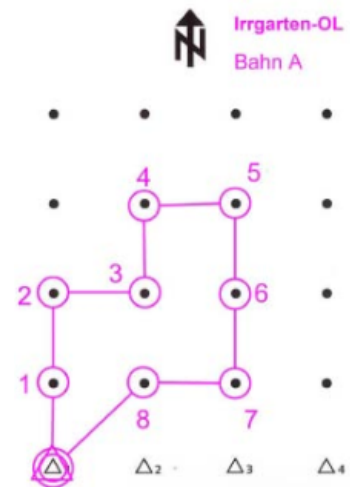
Poser 16 piquets ou cônes avec les chiffres scotchés dans une demi salle.

! Respecter la même distance entre chaque piquet !



ÉTAPE 2

Cartes **Labyrinthe** : Parcours de A à H
 Carte en main chaque élève essaie de faire les trajets dessinés sur les différentes cartes.



ÉTAPE 3

Par deux

La carte Labyrinthe de chaque parcours est posée par terre au bord de la salle.

Un coureur essaie de faire le trajet dessiné – l'observateur contrôle que ce soit juste

Carton vierge avec chiffre de 1 à 8 et 1 stylo par enfant

Cartes **Solution**: Parcours de A à H

				CO labyrinthe			
1	2	3	4	5	6	7	8

				CO labyrinthe			
				Parcours A			
1	2	3	4	5	6	7	8
31	35	36	40	41	37	33	32

Memory Relais

Découvrir par équipe de 2 en se relayant, une par une, les lettres cachées sous des plots en les mémorisant

Matériel

Assiettes de démarcation

Carte, carton et crayon restent au point de départ.

Comment ?

Au top départ, retournez la carte qui est devant vous.

Mémorisez l'emplacement de l'assiette N°1.

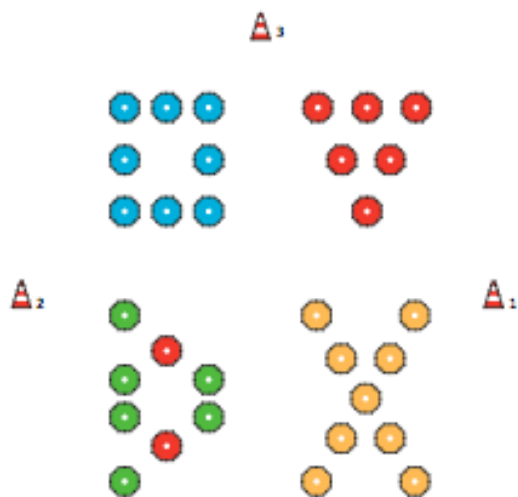
De mémoire, courez au bon endroit sur le terrain.

Soulevez l'assiette et mémorisez la lettre figurant

dessous. Revenez au départ passer le relais à votre équipier, qui a mémorisé l'assiette N°2.

Recopiez ensuite la lettre que vous avez mémorisée sur votre carton.

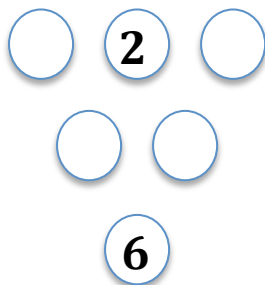
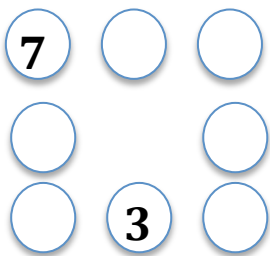
Le jeu prend fin lorsque les équipes ont découvert toutes les lettres cachées sous les assiettes.



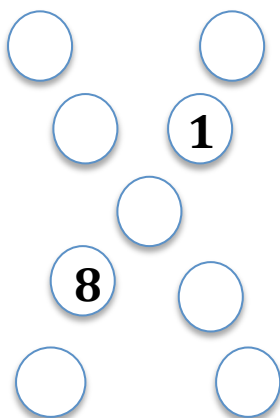
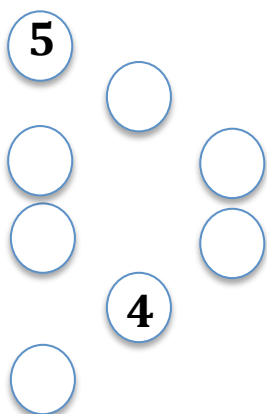
Emplacement des équipes

Truc - Astuce

Réaliser vos figures géométriques avec des plots de couleurs différentes. Elles seront plus faciles à identifier par les enfants.



				CO labyrinthe			
1	2	3	4	5	6	7	8
L	O	P	Y	G	K	T	R



Retour au calme

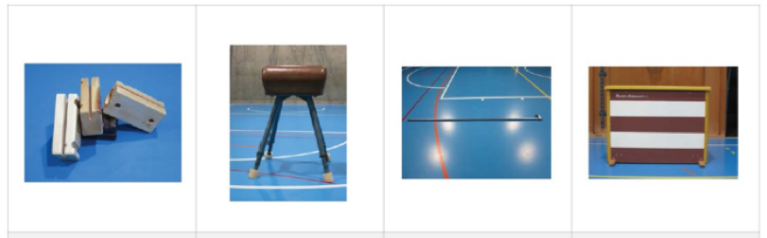
Le code secret

Comment ?

Par deux

L'enfant a une feuille de route avec photos.

Il effectue le trajet.



L'enfant B observe depuis le départ avec le tableau de correspondance Lettre – Photo (A ne peut pas voir le tableau)

B arrivera-t-il à trouver le mot secret ? (dans l'exemple : OURS)

Si ce n'est pas le cas A doit refaire le trajet.

A	E	S	R	L	C	H
I	N	T	P	V	U	O

Et si on inversait ?

B dit le mot qu'il a pioché.

NICHE – PATIN - ROULE - PIANO – POULE – TACHE – PIRATE – CHATON – ROULER
– SOURIS – CHEVAL – CHAISE – LANCER – PANIER

A doit effectuer le bon trajet avec comme aide le tableau de correspondance.

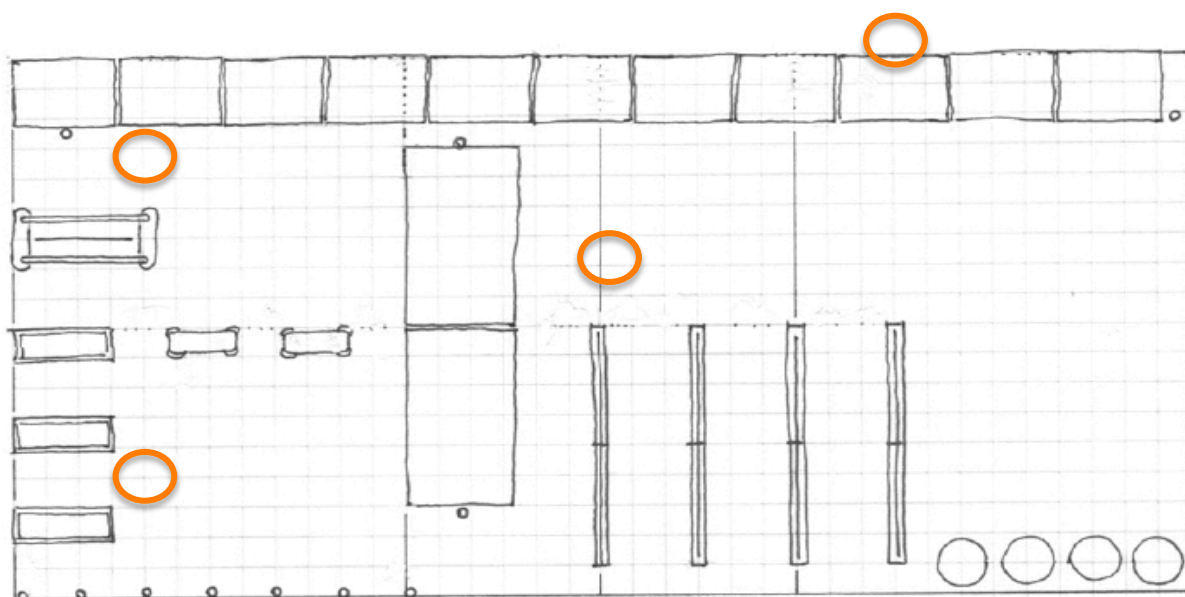
Plus difficile : A doit mémoriser son trajet avant de partir car il ne peut pas emporter le tableau de correspondance (tableau reste au départ)

BONUS : Jeu « Hunger games »

Course Orientation en salle avec engins

Les participants dessinent eux-mêmes un croquis de la salle après avoir monté les engins et posé les postes.

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.



Jeu de balle après la Course orientation

Début du jeu

L'équipe A place son drapeau où elle le souhaite dans le labyrinthe

L'équipe B part à l'attaque.

Pour défendre le drapeau, les joueurs A ont des balles en mousse.

- ↗ Pas le droit de marcher avec la balle.
- ↗ Si un joueur B est touché par une balle mousse : il retourne à sa maison avant d'attaquer à nouveau.
- ↗ Si un joueur B est touché par une balle mousse avec le drapeau en main : il remet en place le drapeau.

Fin du jeu : Au temps OU quand l'équipe B s'est emparée du drapeau.

