

Orient'Echecs : Course d'Orientation avec 2 équipes de joueurs

On joue une partie d'échecs, mais les pièces sont dissimulées sur des « balises » à trouver par des coordonnées azimutales et métriques. Il y a donc une CO appariée avec une partie d'échecs.

Il s'agit de trouver les pièces du jeu d'échecs, afin de jouer une partie. Équipe noire contre blanche. La partie d'échecs commence dès que l'une des équipes a trouvé toute sa couleur.

2 équipes, A et B, autour d'un point faisant office de base d'orientation, à chaque équipe la sienne. 1 arbitre à chaque base. 1 zone de course avec cachettes/balises (terrain de foot, une cour d'école, etc).

Sur chaque base de départ, il y a une boussole, une carte indiquant l'azimut et la distance des 8 cachettes, chaque cachette/balise regroupant 2 pièces (1 pion et une autre pièce).

Chaque élève manipule la boussole (ou par groupe de 2 ou 3 s'ils sont trop nombreux), calcule l'azimut, laisse la boussole à sa base et part chercher la balise où l'enseignant a caché les 2 pièces.

L'élève revient à la base et le(s) suivant(s) de l'équipe cherche(nt) la balise 2, et ainsi de suite.

L'équipe adverse fait de même simultanément.

Dès qu'une équipe a trouvé les 8 balise et a donc ramené à la base les 16 pièces de son jeu, la partie CO se termine pour tout le monde, et commence alors la partie d'échecs.

Comme une équipe partira de fait avec un jeu incomplet, elle peut rattraper le handicap en répondant à des questions (sur le jeu d'échecs, sur une leçon vue aux fins de réactivation des connaissances, etc.) et obtenir alors les pièces manquantes.

Pour la partie d'échecs, un joueur par équipe ; mais il peut changer selon un timing défini par l'enseignant (tous les 2 coups joués par exemple).

On peut aussi faire jouer tout le monde sur plusieurs échiquiers, une partie gagnée valant alors 1 point pour l'équipe. On peut aussi jouer en « blitz » avec juste quelques secondes de réflexion.

Tout cela est modulable selon la taille de la classe, l'âge des élèves, etc.

Chaque équipe encourage son coureur dans la partie CO car plus on va vite et plus on évite le risque du handicap de pièces.

Avantages : on travaille la gestion spatiale, l'esprit d'équipe et de stratégie d'équipe. On travaille la réflexion et la détermination individuelle. Et on fait même de la réactivation de connaissances.

www.cavalierstroispaletuviers.eu

avec le soutien du Rectorat de la Guyane

Programme ATHL'Echec = HALTE à l'échec