

## Tous les ateliers en un coup d'oeil

Niveau / durée d'activité	Temps de préparation				
	0 min	5 min	10 min	15 min	30 min
<b>Niveau 1</b>					
10/20 min	Ch 3.3 - Plier et déplier	Ch 3.1 - Premier parcours			
10/30 min	Ch 2.2 - Course nature Ch 2.3 - 1, 2, 3 soleil !	Ch 2.1 - Equilibre			
20/30 min	Ch 6.1 - O'promenade	Ch 1.1 - Je me place à ... Ch 1.3 - Plan de la classe Ch 3.2 - Deuxième parcours	Ch 1.2 - Je le place à ... Ch 2.4 - Parcours d'agilité Ch 5.7 - Multi puzzle		
30/50 min	Ch 4.1 - Schéma N&B Ch 4.2 - Construire légende				
<b>Niveau 2</b>					
10/20 min			Ch 5.2 - Oeil de lynx Ch 7.2 - Stop !		
10/30 min		Ch 2.5 - Appui Ch 5.8 - Jeu des erreurs	Ch 4.3 - Les paires Ch 6.4 - Jeu des mots		
20/30 min	Ch 1.8 - Train bavard Ch 6.3 - Je regarde	*** Les 7 familles	Ch 1.4 - Où suis-je ? Ch 1.5 - Où est-ce ? Ch 1.6 - Va à droite, va à ... Ch 1.7 - D'un côté ou de l'autre	Ch 1.9 - Jeu du bétet	Ch 3.5 - Labyrinthe Ch 6.2 - O'photo
20/50 min	Ch 7.1 - Promenade suivi Ch 7.4 - Prom. localisation				Ch 7.3 - O'précision init
30/50 min	Ch 3.4 - Promenade POP Ch 4.4 - Promenade légende				Ch 7.5 - Papillon et score Ch 7.6 - Parcours classique
<b>Niveau 3</b>					
10/20 min	Ch 5.3 - O'choix Ch 5.4 - O'dictée Ch 5.5 - Bataille navale	Ch 9.2 - Double pas		Ch 8.1 - Localisation	
10/30 min	Ch 9.3 - Trajectoires	Ch 7.8 - Choix de direction	Ch 7.7 - Promenade repérage		
20/30 min	Ch 5.1 - Où faut-il passer ? Ch 6.5 - Pose sans carte Ch 6.6 - Pose / score Ch 7.11 - Pose avec carte Ch 9.1 - Mesure sur carte		Ch 7.12 - Contrôle carte		
20/50 min		Ch 3.6 - Orienter la carte			Ch 7.10 - Suivi d'itinéraire
30/50 min	Ch 10.1 - Prom. boussole				Ch 7.9 - Promenade départ
<b>Niveau 4</b>					
10/20 min	Ch 3.7 - Lire et courir				
20/30 min	Ch 9.4 - Mesure sur terrain		Ch 8.2 - Pose balise	Ch 5.6 - O'croquis Ch 8.3 - Ecrire définition	
20/50 min		Ch 10.2 - Carte blanche	Ch 10.2 - Attaque de poste	Ch 7.14 - Course aux postes	
30/50 min					Ch 7.13 - Course 2 en 1 Ch 8.4 - O'précision Ch 8.5 - Parcours définitions

### En noir :

Ateliers sans carte ou avec carte fournie

### En rouge :

Ateliers avec carte non fournie

Les temps de préparation ne tiennent pas compte des temps de photocopiage des documents et qui ne sera à faire que lors de la première mise en oeuvre de l'atelier.

Les temps de préparation ne tiennent pas compte du temps de réalisation des cartes lorsqu'elles sont nécessaires. Ce temps est très variable en fonction de la surface du terrain, de l'échelle demandée, du nombre de détail, des sources disponibles, ...

De plus, une carte de course d'orientation, une fois réalisée, va être utilisée pour plusieurs ateliers.

N'hésitez pas à nous contacter pour réaliser votre carte de course d'orientation : <http://acorientation.com>

# Sommaire

## Activités « course d'orientation » Tome 2

### Sommaire

A propos de cet ouvrage

Fiches enseignants : sécurité des séances, cartes de course d'orientation, balises et moyen de contrôle, GPS et CO

Exemples de cycles de 3 à 8 séances de 50 minutes

### Chapitre 5 – Ateliers lecture de carte

5.1 - Où faut-il passer ?	Niveau 3	Support fourni	Durée : 20/30 min	Prépa : 0 min
5.2 - Œil de lynx	Niveau 2	Support fourni	Durée : 10/20 min	Prépa : 10 min
5.3 - O'choix	Niveau 3	Support fourni	Durée : 10/20 min	Prépa : 0 min
5.4 - O' dictée	Niveau 3	Support fourni	Durée : 10/20 min	Prépa : 0 min
5.5 - Bataille navale	Niveau 3	Support fourni	Durée : 10/20 min	Prépa : 0 min
5.6 - O'croquis	Niveau 4	Carte du terrain	Durée : 20/30 min	Prépa : 15 min
5.7 - Multi puzzle	Niveau 1	Support fourni	Durée : 20/30 min	Prépa : 10 min
5.8 - Jeu des erreurs	Niveau 2	Support fourni	Durée : 10/30 min	Prépa : 5 min

### Chapitre 6 – Ateliers lecture de terrain

6.1 - O'promenade	Niveau 1	Sans support	Durée : 20/30 min	Prépa : 0 min
6.2 - O'photo	Niveau 2	Sans support	Durée : 20/30 min	Prépa : 30 min
6.3 - Je regarde	Niveau 2	Sans support	Durée : 20/30 min	Prépa : 0 min
6.4 - Jeu des mots	Niveau 2	Support fourni	Durée : 10/30 min	Prépa : 10 min
6.5 - Pose sans carte	Niveau 3	Sans support	Durée : 20/30 min	Prépa : 0 min
6.6 - Pose / score	Niveau 3	Sans support	Durée : 20/30 min	Prépa : 0 min

## Chapitre 7 – Ateliers relation carte/terrain

7.1 - Promenade suivi	Niveau 2	Carte du terrain	Durée : 20/50 min	Prépa : 0 min
7.2 - Stop !	Niveau 2	Support fourni	Durée : 10/20 min	Prépa : 10 min
7.3 - O'précision init	Niveau 2	Carte du terrain	Durée : 20/50 min	Prépa : 30 min
7.4 - Prom. localisation	Niveau 2	Carte du terrain	Durée : 20/50 min	Prépa : 0 min
7.5 - Papillon et score	Niveau 2	Carte du terrain	Durée : 30/50 min	Prépa : 30 min
7.6 - Parcours classique	Niveau 2	Carte du terrain	Durée : 30/50 min	Prépa : 30 min
7.7 - Prom. repérage	Niveau 3	Carte du terrain	Durée : 10/30 min	Prépa : 10 min
7.8 - Choix de direction	Niveau 3	Support fourni	Durée : 10/30 min	Prépa : 5 min
7.9 - Promenade départ	Niveau 3	Carte du terrain	Durée : 30/50 min	Prépa : 30 min
7.10 - Suivi d'itinéraire	Niveau 3	Carte du terrain	Durée : 20/50 min	Prépa : 30 min
7.11 - Pose avec carte	Niveau 3	Carte du terrain	Durée : 20/30 min	Prépa : 0 min
7.12 - Contrôle carte	Niveau 3	Carte du terrain	Durée : 20/30 min	Prépa : 10 min
7.13 - Course 2 en 1	Niveau 4	Carte du terrain	Durée : 30/50 min	Prépa : 30 min
7.14 - Course aux postes	Niveau 4	Carte du terrain	Durée : 20/50 min	Prépa : 15 min

## Chapitre 8 – Ateliers définition de postes

### 8.0 – Légende définitions

8.1 - Localisation	Niveau 3	Support fourni	Durée : 10/20 min	Prépa : 15 min
8.2 - Pose balise	Niveau 4	Carte du terrain	Durée : 20/30 min	Prépa : 10 min
8.3 - Ecrire définition	Niveau 4	Sans support	Durée : 20/30 min	Prépa : 15 min
8.4 - O'précision	Niveau 4	Carte du terrain	Durée : 30/50 min	Prépa : 30 min
8.5 - Parcours définition	Niveau 4	Carte du terrain	Durée : 30/50 min	Prépa : 30 min

## Chapitre 9 – Ateliers estimation des distances

9.1 - Mesure sur carte	Niveau 3	Support fourni	Durée : 20/30 min	Prépa : 0 min
9.2 - Double pas	Niveau 3	Support fourni	Durée : 10/20 min	Prépa : 5 min
9.3 - Trajectoires	Niveau 3	Support fourni	Durée : 10/30 min	Prépa : 0 min
9.4 - Mesure sur terrain	Niveau 4	Carte du terrain	Durée : 20/30 min	Prépa : 0 min

## Chapitre 10 – Ateliers boussoles

10.1 - Prom. boussole	Niveau 3	Carte du terrain	Durée : 30/50 min	Prépa : 0 min
10.2 - Carte blanche	Niveau 4	Support fourni	Durée : 20/50 min	Prépa : 5 min
10.3 - Attaque de poste	Niveau 4	Support fourni	Durée : 20/50 min	Prépa : 10 min

### Activités « course d'orientation » Tome 1 (pour mémoire)

Exemples de cycles de 3 à 8 séances de 50 minutes, du CP au CM2

Fiches enseignants : sécurité, quelles cartes pour vos activités d'orientation ?, réalisez la carte de votre école en 2h30, la course d'orientation qu'est-ce que c'est ?, ne pas perdre le nord ..., avec ou sans boussole ?

## Chapitre 1 – Ateliers localisation

Je me place à ...	Niveau 1	Support fourni	Durée : 20/30 min	Prépa : 5 min
Je le place à ...	Niveau 1	Support fourni	Durée : 20/30 min	Prépa : 10 min
Plan de la classe	Niveau 1	Carte du terrain	Durée : 20/30 min	Prépa : 5 min
Où suis-je ?	Niveau 2	Support fourni	Durée : 20/30 min	Prépa : 10 min
Où est-ce ?	Niveau 2	Support fourni	Durée : 20/30 min	Prépa : 10 min
Va à droite, va ...	Niveau 2	Support fourni	Durée : 20/30 min	Prépa : 10 min
D'un côté, ou ...	Niveau 2	Support fourni	Durée : 20/30 min	Prépa : 10 min
Train bavard	Niveau 2	Sans support	Durée : 20/30 min	Prépa : 0 min
Jeu du béret	Niveau 2	Support fourni	Durée : 20/30 min	Prépa : 15 min

## Chapitre 2 – Ateliers déplacement en milieu naturel

Equilibre	Niveau 1	Support fourni	Durée : 10/30 min	Prépa : 5 min
Course nature	Niveau 1	Sans support	Durée : 10/30 min	Prépa : 0 min
1, 2, 3 soleil !	Niveau 1	Sans support	Durée : 10/30 min	Prépa : 0 min
Parcours d'agilité	Niveau 1	Sans support	Durée : 20/30 min	Prépa : 10 min
Appuis	Niveau 2	Support fourni	Durée : 10/30 min	Prépa : 5 min

### Chapitre 3 – Ateliers POP – Pouce, Orientation, Pliage

Premier parcours	Niveau 1	Support fourni	Durée : 10/20 min	Prépa : 5 min
Deuxième parcours	Niveau 1	Support fourni	Durée : 20/30 min	Prépa : 5 min
Plier et déplier	Niveau 1	Support fourni	Durée : 10/20 min	Prépa : 0 min
Promenade POP	Niveau 2	Carte du terrain	Durée : 30/50 min	Prépa : 0 min
Labyrinthe	Niveau 2	Support fourni	Durée : 20/30 min	Prépa : 30 min
Orienter la carte	Niveau 3	Support fourni	Durée : 20/50 min	Prépa : 5 min
Lire et courir	Niveau 4	Support non fourni	Durée : 10/20 min	Prépa : 0 min

### Chapitre 4 – Ateliers légende

Schéma N&B	Niveau 1	Sans support	Durée : 30/50 min	Prépa : 0 min
Construire légende	Niveau 1	Sans support	Durée : 30/50 min	Prépa : 0 min
Les paires	Niveau 2	Support fourni	Durée : 10/30 min	Prépa : 10 min
Promenade légende	Niveau 2	Carte du terrain	Durée : 30/50 min	Prépa : 0 min

## A propos

### Activités « course d'orientation » Mise en œuvre rapide et efficace



La pratique de la course d'orientation permet le développement de l'endurance, de la vitesse, de l'équilibre, de l'agilité, de la coordination, de l'observation, de la mémoire, de l'autonomie, de la prise de décision...

Elle s'est fortement généralisée dans les pratiques scolaires ces dernières années.

Cet ouvrage permet aux enseignants et éducateurs sportifs d'organiser facilement et surtout rapidement des séances de course d'orientation de belle qualité, y compris sans sortir de l'école.

J'utilise les fiches proposées avec des publics débutants et experts de 5 à 85 ans ...

Il existe des ouvrages pédagogiques, certains très complets, sur la course d'orientation.

Mais les difficultés viennent d'une part du temps important pour préparer et mettre en place les séances et d'autre part de la nécessité d'avoir une carte.



Je sais par expérience qu'une carte n'est pas indispensable pour développer les compétences de base nécessaires à l'orientation. Mon ouvrage propose donc des exercices qui peuvent être réalisés n'importe où (cours d'école, gymnase, terrain de foot, ...) et qui sont prêts à photocopier. La mise en œuvre d'un cycle de course d'orientation est ainsi beaucoup plus facile et rapide pour l'enseignant, quelque soient les moyens locaux en termes de carte et terrain, tout en assurant un bon niveau d'apprentissage.

Les exercices et jeux proposés dans l'ouvrage ont été testés avec leur classe par des professeurs des écoles qui ne connaissaient pas la course d'orientation. Leur retour a été pris en compte dans les indications pédagogiques fournies.

Le tome 2 de cet ouvrage est composé de 6 chapitres proposant 40 ateliers. La moitié de ces ateliers peuvent être mis en place dans la cour de l'école, avec un matériel non spécifique. L'autre moitié permet d'exploiter le complexe ou le parc urbain à proximité.

De plus, des fiches "enseignant" permettent de répondre aux interrogations pratiques de ceux-ci sur la sécurité des enfants pendant la pratique, le moyen de trouver ou réaliser soi-même facilement une carte de course d'orientation, l'utilisation de balises et de moyens de contrôle et une ouverture sur le GPS qui supplante au quotidien l'utilisation des cartes.



## Bibliographie

RAGE, J. (Mise à jour 2019) *Didactique et pédagogie de la course d'orientation*. [https://uv2s.univ-perp.fr/co/CO\\_2\\_web.html](https://uv2s.univ-perp.fr/co/CO_2_web.html) Université Virtuelle en Sciences du Sport.

GUEORGIU, M. (2018) *L'oeil qui gagne*. Beaumont

RAGE, J. et HAYER, N. (2017) *La course d'orientation en situation - Observer et intervenir*. Edition EPS

MOTTET, M. *Apprendre à naviguer à l'aide d'une carte en Course d'Orientation*. 1 vol. 350 p. Mémoire psychologie du sport. Nantes (2015)

CORREIA, P. (2011) *Guide pratique du GPS*. Clermont Ferrand. Eyrolles

BRET, D. (2004) *Enseigner la course d'orientation*. CRDP Académie de Paris SCEREN



## Biographie

Passionnée par la course d'orientation, je souhaite que tous puissent découvrir ce sport dans de bonnes conditions et que les enseignants ou animateurs ne s'épuisent pas à la tâche. J'ai enseigné pendant 20 ans comme professeur agrégée en université avant de quitter l'éducation nationale pour me mettre à mon compte et ne faire plus que de la course d'orientation.

Je suis actuellement animatrice, entraîneur et formatrice en course d'orientation. Tous les publics m'intéressent que ce soit en milieu scolaire, associatif, lors d'évènements d'entreprises ou de particuliers, en sport santé ou en élite. Mon objectif est de développer cette discipline qui me passionne et qu'elle soit pratiquée dans les meilleures conditions possible.

Anne Coniel - [af.coniel@orange.fr](mailto:af.coniel@orange.fr) - <http://www.acorientation.com>

# Ateliers lecture de carte



## Objectifs

Acquérir une vision globale de la carte qui permettra de trier les éléments les plus importants pour définir et choisir la trajectoire la meilleure.

Acquérir une vision de détail de la carte, qui permettra de voir tous les éléments dans une petite zone, pour savoir précisément où se situe le poste recherché et ce qui l'entoure.

Être capable de lire la carte rapidement, permettra de partir plus vite au départ, puis d'y jeter quelques coups d'œil pour suivre la trajectoire, tout en courant.



## Prérequis

Connaissance de la légende pour certains ateliers



## Fiches atelier associées à l'objectif

\* Multi puzzle : Mélanger les grands morceaux de quelques cartes de différents lieux et différentes échelles. L'enfant devra trier ces morceaux pour refaire les différentes cartes. Le tri sollicite la vision globale, la reconstitution demande une vision de détail. Les cartes entières sont placées espacées sur le terrain.

\* Jeu des erreurs : Proposer deux cartes quasiment identiques, l'objectif est de retrouver leurs différences. Suivant les erreurs proposées, les visions globales et/ou de détail seront sollicitées. Atelier statique ou dynamique.

\* Œil de lynx : Repérer sur la carte des éléments de même nature demandé par l'enseignant : intersection de chemin, arbres remarquables, ... Il faut être le premier à les avoir tous trouvés !

\* O'choix : Trouver plusieurs trajectoires pour un même parcours, puis choisir la meilleure, en tenant compte des obstacles et des éléments facilitants la réalisation.

\* O' dictée : Tracer sur la carte le parcours dicté oralement par l'enseignant, et trouver l'emplacement des balises.

\* Bataille navale : A l'aide d'une carte quadrillée, être le premier à retrouver le parcours tracé par son coéquipier.

\* O'croquis : Pour réaliser une trajectoire, relever sur la carte les éléments nécessaires et suffisants, en faire un croquis et partir sans la carte mais avec le croquis.

\* Où faut-il passer ? : Donner à l'oral les informations nécessaires pour réaliser un parcours. La carte est le support pour aider l'orateur et le destinataire.



## Pourquoi des ateliers de lecture de carte ?

*La carte est une image magique qui parle à l'enfant : elle lui dit où il se situe, elle lui dit où il doit aller, elle rend connu un milieu inconnu. La carte est un feu d'artifice de couleurs et de détails, mais l'enfant ne doit utiliser que ce dont il a besoin. La carte est une amie fidèle qui aide à estimer les distances, à choisir le meilleur itinéraire, à trouver les balises ! L'enfant va développer son rapport à l'écrit et apprendre que les informations pour s'orienter se trouvent pour une grande part sur la carte !*



# Ateliers lecture de terrain



## Objectifs

- Acquérir une vision globale du terrain qui permettra de voir au loin les grands éléments de repère de la trajectoire,
- Acquérir une vision de détail du terrain, qui permettra de voir tous les éléments cartographiés à proximité du poste,
- Être capable de prendre des repères sur le terrain pour se relocaliser si besoin.



## Prérequis

Aucun



## Fiches atelier associées à l'objectif

- \* O'promenade : En groupe avec l'enseignant, observer les grands éléments de repère utilisés pendant le déplacement, en regardant au loin, en levant le regard. Puis aux arrêts, repérer les éléments plus petits en regardant plus près. Identifier et nommer les éléments caractéristiques de la promenade.
- \* O'photo : Décrire ce qui est vu sur la photo, trouver la zone de terrain correspondant à la photo (utiliser le moyen de contrôle sur place), et pour aller plus loin, trouver l'angle de la prise de vue et le positionnement du photographe.
- \* Je regarde : Sur un point d'observation, décrire oralement ou dessiner les éléments visibles, qu'ils soient près ou loin, mais en négligeant les détails.
- \* Jeu des mots : Reconstituer les mots proposés, en allant successivement sur les emplacements (visibles) des différentes lettres (cachées). Si au départ, il faut chercher la bonne lettre en allant vers chaque emplacement, au fur et à mesure, c'est la mémorisation des emplacements et la bonne prise de repère sur le terrain qui va permettre d'aller plus vite.
- \* Pose sans carte : Poser une balise, puis décrire oralement ou par un croquis la trajectoire nécessaire pour aller jusqu'à la balise. A l'aide de ces informations, le coéquipier va déposer la balise.
- \* Pose / score : Poser une balise, puis repérer les autres balises situées sur le terrain. Ensuite réaliser, sans carte, une course au score avec l'ensemble des balises posées.



## Pourquoi apprendre à lire le terrain ?

*Il est facile de voir un bâtiment dans un complexe sportif ou un lac au milieu d'une prairie. Mais il faut un regard entraîné pour repérer un fossé ou identifier un arbre particulier au cœur d'un bois. Cette lecture du terrain est indispensable pour réaliser la trajectoire décidée. Mais elle est aussi très utile à l'enfant pour se situer lorsqu'il s'écarte par mégarde de la trajectoire, ou dans la vie quotidienne pour prendre des repères spatiaux.*

# Ateliers relation carte/terrain



## Objectifs

- Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte,
- Faire correspondre la carte et le terrain au cours de la trajectoire,
- Être capable de m'arrêter à l'endroit que j'avais prévu.



## Prérequis

- Connaissance de la légende
- Maîtrise de la lecture de carte
- Maîtrise de la lecture de terrain



## Fiches atelier associées à l'objectif

- \* Promenade suivi : Mener le groupe, chaque enfant devant noter sur la carte, le tracé, aussi fidèle que possible de la trajectoire réalisée. Noter le tracé réel suivi peut être réalisé après chaque parcours quel que soit l'exercice.
- \* Stop ! : Sur un axe de déplacement (chemin, ligne de plot, mur, ...) s'arrêter aux endroits indiqués (porte, arbre, carrefour). Il faut que l'enfant maintienne sa vigilance et son attention pour ne pas oublier de marquer les arrêts.
- \* O'précision init : Pour un poste tracé sur la carte, proposer une grappe de balises sur le terrain dont une seule correspond au poste désigné sur la carte. L'enfant doit retrouver la bonne balise.
- \* Prom. localisation : Mener le groupe, puis aux arrêts, chaque enfant doit appliquer le POP sur sa carte (ou faire une croix sur la carte à l'endroit précis de l'arrêt), après avoir observé autour de lui et avoir rapproché ses observations des informations lues sur la carte.
- \* Papillon et score : De petits parcours dessinent comme des ailes de papillon autour d'un même point de départ où reste l'enseignant. Cela permet à celui-ci de contrôler régulièrement le retour des enfants et savoir toujours dans quelle direction ils se trouvent. Puis terminer en réalisant une course au score sur les mêmes postes (trouver le plus de balises possibles, dans n'importe quel ordre, en temps limité).
- \* Parcours classique : Les enfants réalisent un ou plusieurs parcours classiques (balises à trouver dans l'ordre indiqué sur la carte, le plus rapidement possible).
- \* Prom. repérage : L'enfant se promène en autonomie et repère les balises placées sur le terrain. Il doit situer les balises sur sa carte. Cela nécessite aussi une certaine maîtrise de l'espace pour couvrir de ses observations toute la surface de la carte.
- \* Choix de direction : A un carrefour de chemins, ou au milieu de la cour, l'enfant choisit la direction qui lui permettra d'atteindre le poste nommé.

- \* Promenade départ : Mener le groupe, au premier point de départ, donner les cartes de petits parcours, et rejoindre les enfants à la première arrivée avant d'aller vers un nouveau point de départ pour recommencer.
- \* Suivi d'itinéraire : Suivre l'itinéraire tracé sur la carte. Il n'y a pas de choix de trajectoire, l'itinéraire l'imposant. Cela oblige l'enfant à utiliser des points de repères et des lignes variés.
- \* Pose avec carte : Poser une balise, puis indiquer sur la carte l'emplacement de la balise. Revenir au départ et transmettre la carte au coéquipier qui va déposer la balise.
- \* Contrôle carte : Retrouver les erreurs de dessin ou de relevé (utilisation de mauvais symboles, éléments oubliés ou mal placés, ...) réalisées par le cartographe.
- \* Course 2 en 1 : Tracer un parcours standard sur la carte fournie aux enfants. Les postes indiqués sur cette carte ont des balises sur le terrain. Mais l'enseignant ajoute des balises sur le terrain qui ne correspondent pas à celles cherchées. Les enfants doivent lire la carte pour savoir quelles sont celles à trouver, et pas foncer vers la première balise vue !
- \* Course aux postes : Donner une indication de poste : "la balise est sur une butte". A l'aide d'une carte sans indication de parcours, l'enfant doit d'abord rechercher les buttes de la carte, puis aller les visiter sur le terrain pour trouver celle qui porte la balise.



### **Pourquoi travailler la relation carte/ terrain ?**

*La relation carte / terrain est la dernière étape d'apprentissage de bases. L'enfant est alors capable de mener seul, en milieu inconnu, un parcours sur lignes faciles (chemin, route, clôture, mur, bord de champ) ou en milieu découvert, avec des postes aux points de décision. C'est un niveau facilement accessible à l'école et très utile dans la vie courante, même à l'époque des GPS !*

# Définition de poste



## Objectifs

- Arriver directement sur le poste,
- Connaître les symboles de définition de poste,
- Utiliser la rose des vents.



## Prérequis

- Connaissance de la légende
- Maîtrise de la lecture de carte
- Maîtrise de la lecture de terrain
- Maîtrise de la relation carte/terrain



## Fiches atelier associées à l'objectif

- \* Localisation : Approfondissement des exercices de l'objectif "localisation" en utilisant la rose des vents (nord, sud, est et ouest) et des extraits de définitions de poste.
- \* Pose balise : Aller poser une balise en respectant les informations de la carte et de la définition de poste.
- \* Écrire définition : Écrire la définition en texte ou en symbole, d'une balise placée sur un élément du terrain.
- \* O'précision : Pour un poste tracé sur la carte, proposer une grappe de balises sur le terrain dont une seule correspond au poste désigné sur la carte et décrit par la définition. L'élève doit retrouver la bonne balise.
- \* Parcours définition : Construire un parcours classique court de manière à ce que les enfants qui anticipent leur arrivée sur le poste, notamment par la lecture de la définition, gagnent du temps. Par exemple en utilisant des informations du type angle intérieur ou extérieur du mur.



## Pourquoi étudier les définitions de poste ?

*C'est une étape pour obliger l'élève à passer du langage droite / gauche au langage est / ouest / sud / nord. Le but en course d'orientation est d'arriver à la balise sans avoir à la chercher, mais sans la voir de loin non plus. Les définitions de poste vont permettre d'utiliser des postes un peu moins simple. Elles décrivent précisément le poste qui supporte la balise (s'il en existe plusieurs de même nature dans le cercle de poste de la carte), et aussi préciser où se trouve la balise sur ce poste.*

# Estimation des distances



## Objectifs

Acquérir des notions d'échelle,

Gérer le déplacement le long d'une ligne,

Maîtriser l'éloignement d'une ligne.



## Prérequis

Connaissance de la légende

Maîtrise de la lecture de carte

Maîtrise de la lecture de terrain

Maîtrise de la relation carte/terrain



## Fiches atelier associées à l'objectif

\* **Mesure sur carte** : Mesurer les différents segments du parcours et les additionner pour connaître la longueur sur la carte du parcours. Enfin, en tenant compte de l'échelle, calculer la distance sur le terrain du parcours.

\* **Double pas** : Sur une distance étalonnée, compter le nombre de double pas nécessaire pour parcourir 100m. Comme c'est un grand nombre, cela entraîne des erreurs : utiliser ensuite les doubles pas pour simplifier le compte.-Répéter plusieurs fois l'opération en marchant et en courant à différentes vitesses. Faire un tableau, puis un graphe, de correspondance des doubles pas, des distances sur le terrain et des distances sur la carte en fonction des échelles des cartes.

\* **Trajectoires** : Déterminer la trajectoire la plus courte, la plus longue, la plus facile. Et penser à respecter les impossibilités et interdictions de passage.

\* **Mesure sur terrain** : A l'aide des double pas, mesurer des éléments sur le terrain (longueur du bâtiment, distance entre deux carrefours, entre l'arbre et la butte, ...). Puis vérifier que cela correspond bien à la distance mesurée sur la carte.



## Pourquoi travailler l'estimation des distances ?

*Le but est de quantifier les notions de près / loin. C'est la première utilisation réelle de la notion d'échelle de la carte. C'est aussi un élément de sécurité supplémentaire pour l'enfant qui progresse et commence à s'éloigner des lignes. Il doit savoir s'arrêter lorsqu'il se rend compte qu'il est allé trop loin par rapport à ce qu'il avait prévu.*

# Boussole



## Objectifs

Orienter la carte en l'absence d'éléments de repères faciles,

Contrôler sa direction en l'absence d'éléments de repères faciles,

Intégrer les azimuts dans sa trajectoire en l'absence d'autres éléments d'orientation.



## Prérequis

Estimation des distances



## Fiches atelier associées à l'objectif

\* Prom. boussole : Cet atelier, proche de la promenade POP, est réalisé avec la carte et la boussole, cette dernière étant utilisée pour orienter la carte lorsque l'environnement ne fournit pas de repères suffisants. La carte est bien orientée lorsque l'aiguille rouge de la boussole est dirigée vers le haut (nord) de la carte (vers le bandeau rouge si c'est une carte de course d'orientation).

\* Carte blanche : A partir d'un point de départ fixé par l'enseignant, l'enfant réalise un parcours avec une boussole et une carte sans autres indications que le nord et le parcours à réaliser. Seul le point d'arrivée permet à l'enfant de vérifier qu'il n'a pas trop dévié de sa trajectoire.

\* Attaque de poste : Des balises sont placées en étoile autour du poste de départ. A l'aide d'une carte ne représentant que le poste de départ et le poste d'arrivée, l'enfant doit trouver le bon poste.



## Pourquoi des ateliers de lecture de carte ?

*La boussole est un outil plutôt facile à utiliser et très utile en pleine nature, essentiellement pour orienter la carte et contrôler très régulièrement sa direction, mais bien sur aussi pour faire des azimuts de manière à raccourcir la trajectoire lorsque le terrain le permet.*

*Mais l'enfant qui maîtrise son utilisation risque de se contenter de cette technique au détriment de la lecture de la carte et du terrain. Il perd alors une partie de l'intérêt de la course d'orientation dans son développement cognitif.*

*Si la boussole est indispensable à partir d'un certain niveau de compétition, son introduction est donc volontairement retardée dans l'apprentissage de la course d'orientation par les enfants.*

Il s'agit ici de sécurité physique et affective.

La sécurité affective est en course d'orientation particulièrement importante car l'enfant qui a peur, prendra de mauvaises décisions qui pourraient à leur tour mettre en péril sa sécurité physique, ou en tout cas fortement perturber son apprentissage et sa progression.

La sécurité en course d'orientation dépend du terrain de pratique, de l'organisation des séances, du tracé des exercices, de l'emplacement des balises, des consignes données aux enfants, de la météorologie.



## Le terrain de pratique

Il doit être adapté aux enfants et parfaitement connu de l'enseignant. Il est indispensable de demander les autorisations d'accès aux propriétaires ou gestionnaires des terrains utilisés : municipalité, ONF, ...

- \* Eviter absolument les zones dangereuses (falaises, décharge sauvage, point d'eau pour les plus jeunes, traversées de route, ...). L'enfant doit en effet être capable d'identifier les risques et de les gérer avant de s'aventurer sur ce type de terrain.
- \* Commencer sur un terrain où les enfants voient l'enseignant et où l'enseignant les garde dans son champ de vision, puis aller progressivement vers la perte de ce contact visuel. Lorsqu'il n'y a plus de contact visuel permanent, donner aux enfants des repères pour revenir à coup sûr vers l'enseignant si ils se sentent perdus ("aller au point le plus haut", "longer le ruisseau", ...). Le choix du point de rassemblement est donc important.
- \* Utiliser un terrain clôt et avec une bonne visibilité (classe, cours, terrain de sport), puis avec les plus grands enfants, aller progressivement vers un terrain plus naturel (parc, bois) mais avec des limites visibles (route, champs, ruisseau, talus, ...). Ces limites sont précisées en début de séance aux enfants. Il est aussi possible de faire le tour du terrain pour bien visualiser les limites, lors d'un premier atelier "promenade" par exemple, ou lors de l'échauffement.
- \* Utiliser un terrain connu (école) puis inconnu (parc à proximité). Si le terrain est grand, en profiter pour le "découper" en zones. Des surfaces réduites sont suffisantes au début de l'apprentissage et cela permet de garder des zones inconnues pour progresser.



## L'organisation des séances

Elle permet de prévenir la plupart des problèmes potentiels.

- \* L'enseignant veille à toujours être capable de prévenir les secours et les guider jusqu'au lieu de l'activité. Les enfants doivent savoir où trouver l'enseignant. Attention le téléphone

portable ne "passe" pas partout dans la nature. C'est un élément à vérifier lors du repérage du terrain avant la séance.

\* L'enseignant utilise un tableau de gestion et y note à chaque départ le nom de l'enfant, le circuit concerné et l'heure de départ. Il y note aussi chaque retour. La surveillance de ce tableau va lui permettre de se rendre compte rapidement du retard d'un enfant et d'agir en fonction des circonstances.

Simple suivi  
/ en cours X terminé

Tableau de gestion	Nom	Exo1	Exo2	Exo3	Exo4	E
Remarques	Davy	/				
	Roland		X			
	Ines			//		
	Erwan				/	
	Adeline	X				

Simple avec chronométrage

Remarques	Nom	Exo1	Exo2	Exo3	Exo4	Exo5	Exo6
	Clara	25 42					
	Lucia	25 40					
	Abdullah		25 40				
	Emma			25 43			
	Dylan	25 33					

\* Lorsque le contact visuel n'est plus permanent, laisser les enfants se déplacer sur les parcours en groupes, puis seuls, mais uniquement lorsqu'ils s'y sentent prêts. Il est préférable que l'enfant puisse rapidement agir seul, pour gagner en autonomie et faciliter l'apprentissage, quitte à utiliser des terrains plus faciles (connus et avec une bonne visibilité).

\* Mettre en place un parcours ficelle (le très jeune élève ne lâche pas la ficelle tout le long du parcours), puis un parcours jalonné (l'enfant est aidé dans son orientation par les jalons placés tout le long du parcours), et enfin un parcours sans aide matérielle.

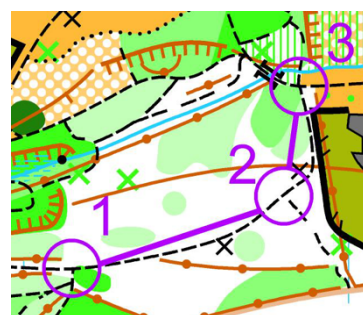
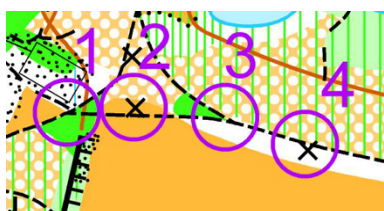
\* Travailler un nouvel atelier de niveau supérieur dans un milieu connu puis le répéter dans un milieu inconnu. Il est préférable de progresser de manière alternée : un parcours plus difficile mais sur un terrain plus facile, un déplacement seul mais avec un parcours plus facile et en milieu connu, ...



### Le traçage des exercices

Le niveau des parcours tracés est un élément essentiel de la sécurité et de l'apprentissage.

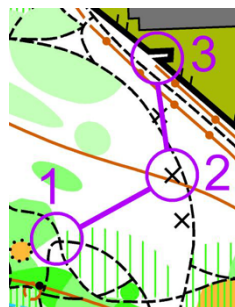
\* Commencer à tracer des parcours sur lesquels la balise suivante est visible de la précédente.



\* Proposer ensuite des circuits où l'enfant va suivre des lignes faciles (bâtiments, chemins, bordures du terrain de foot, clôtures, ...) et sur lesquels il trouvera les balises. Ces dernières étant placées aux points de décisions (croisements de lignes).



\* Puis utiliser des lignes plus difficiles à suivre (ruisseaux, talus, fossés, limites de champs, ...) et proposer des balises le long de ces lignes, d'un côté ou de l'autre.



\* Enfin autoriser à quitter ces lignes pour "sauter" d'une ligne à l'autre, les lignes ne devant pas être éloignées et la visibilité étant bonne.

\* La progression réside aussi dans la vitesse de déplacement. Un parcours de niveau supérieur sera appréhendé en marchant, puis répété en courant.

\* Quel que soit le niveau recherché, c'est le fait d'orienter correctement qui doit permettre de trouver la balise suivante et non la chance ou l'observation des camarades !



### L'emplacement des balises

Trouver la balise est le grand plaisir de l'orienteur débutant ou confirmé.

\* Trouver la balise est aussi ce qui valide la bonne réalisation du parcours précédent. Cela rassure le débutant et lui permet de savoir de manière certaine qu'il est bien là où il pensait être. La balise ne doit donc jamais être cachée.

\* Placer les balises sur des éléments ponctuels situés sur le terrain (postes) et représentés sur la carte (rocher, poteau, source, intersection de chemin, angle de bâtiment, extrémité de clôture, ...). Mais ne pas créer de situations dangereuses, les enfants pouvant se bousculer un peu autour de la balise : jamais de balises en haut d'une falaise ou en bord de rivière par exemple.

\* Utiliser des éléments très visibles (l'arbre au milieu de la prairie) puis plus difficiles à voir (arbre remarquable dans le bois). Utiliser des éléments rapprochés puis plus éloignés les uns des autres. La balise sera d'abord sur la ligne qui permet de l'atteindre, puis on pourra éloigner la balise des lignes, mais en la gardant visible de celles-ci.

\* Proposer plusieurs balises sur un terrain restreint permet de complexifier l'orientation en minimisant les risques : il s'agit de trouver la bonne balise sans aller les voir toutes !



### Les consignes données aux enfants

Celles concernant la sécurité sont essentielles. Elles doivent être courtes et concises.

\* Indiquer les limites du terrain et la localisation du point de rassemblement. Les enfants doivent toujours savoir où trouver un adulte en cas de besoin.

\* Préciser l'heure de retour au plus tard, ou le signal (coup de sifflet) qui sera donné. Mais attention, en milieu boisé, le son ne porte pas loin.

\* Si l'enfant se perd :

*Respecter les limites à ne pas dépasser,*

*Essayer de revenir en arrière,*

*Si pas possible, rester près d'une balise ou rejoindre un chemin,*

*Né pas bouger et attendre très longtemps (car le temps va paraître long) que quelqu'un me retrouve.*

\* Si un enfant est blessé :

*Les autres enfants doivent d'abord repérer précisément où il se situe,*

*Et seulement après, aller donner l'alerte auprès de l'enseignant.*

\* Les consignes de sécurité doivent permettre à l'élève de connaître les risques de son environnement, de les gérer et de maîtriser sa peur.



## De la météorologie

A surveiller la veille de l'activité course d'orientation en extérieur, et tenir compte au cours de séance des événements imprévus.

\* Le risque principal en milieu boisé est le vent. Si des rafales sont annoncées à plus de 70 km/h, ne pas hésiter à annuler la sortie nature.

\* La course d'orientation peut être pratiquée dans à peu près toutes les autres conditions (chaleur, froid, pluie). Mais veiller à ce que les enfants soient équipés en fonction des conditions, et adapter la séance (réduire les circuits s'il fait chaud, proposer des exercices plus faciles mais plus rapides s'il fait froid, ...).

# Cartes pour la course d'orientation



## La carte de CO indispensable ?

La carte du terrain n'est pas indispensable pour toutes les séances. Mais pour certains points d'apprentissage, notamment le travail de la relation carte / terrain la carte correspondant au terrain est nécessaire.

\* La carte doit-être adaptée à l'âge de l'enfant. Un très jeune orienteur aura des difficultés pour faire la relation entre la couleur jaune (couleur de la prairie sur une carte de course d'orientation officielle) et l'herbe du terrain de foot. Une légende simplifiée, (où l'herbe est représentée en vert) est alors utile.

\* La carte doit pouvoir être tenue correctement. Elle doit être souple pour permettre son pliage et la mise en position du pouce. L'impression papier, glissée dans une pochette plastique, est une bonne solution. L'impression sur du papier "preac" est une solution simple, efficace et durable dans le temps, quel que soit la météo lors des séances. Le preac est un film polyester spécialement conçu pour les imprimantes laser ou les photocopieurs. (<http://www.airxtrem.com> - organisation - organisateur)



## Quel type de carte faut-il ?

Les cartes IGN ou routières ont des échelles trop petites, et sont non adaptées à la course d'orientation.

Mais de nombreuses autres représentations du terrain sont utilisables pour l'apprentissage de la course d'orientation :

- \* Photo ou vue en perspective (mais ce n'est qu'un "côté" de la réalité),
- \* Schéma en noir et blanc (rapide à faire mais peu précis),
- \* Plan de bâtiment d'architecte (à chercher dans le fond des tiroirs ?),
- \* Plan d'aménagement (à demander aux services techniques),
- \* Carte couleur "maison" (avec légende simplifiée pour les plus jeunes),
- \* Vue satellite avec Géoportail ou autres (si le terrain n'est pas boisé),
- \* Vue d'avion (parfois déformée, sauf si elle est géo-référencée),
- \* Plan cadastral (intéressant en milieu urbain),
- \* Carte couleur de course d'orientation (avec légende normalisée).

Des solutions mixtes de représentation pour faciliter le passage de l'une à l'autre sont aussi très efficaces : carte couleur normalisée avec photos repères, vue satellite avec superposition des chemins, ...

Attention : L'enseignant doit s'assurer que la carte représente bien le terrain et ne peut induire en erreur les enfants. Il doit faire (ou faire faire) une mise à jour régulière si besoin.



### **Pour faire réaliser une carte de course d'orientation ?**

\* Si une carte du terrain qui vous intéresse existe, vous pouvez probablement la trouver sur le site <http://www.ffcoorientation.fr/> en saisissant en haut à droite le nom de votre commune.

Vous obtiendrez ainsi les cartes d'orientation déclarées autour de votre commune et la liste des clubs de CO les plus proches. Ces derniers peuvent aussi vous renseigner.

\* S'il n'existe pas de carte du terrain qui vous intéresse, vous pouvez faire faire cette carte par un cartographe spécialiste en carte de course d'orientation. Les coordonnées des cartographes partenaires de la FFCO sont aussi disponibles sur le site de celle-ci.



**Si vous avez du temps, vous pouvez réaliser vous-même une carte de CO.**

### **Quel terrain cartographier ?**

Il est possible d'utiliser différents terrains :

- \* Classe, gymnase,
- \* Cours de l'école, terrain de foot,
- \* Parc ou jardin public de proximité,
- \* Bois avec des limites très visibles (habitation, route, champs),
- \* Zone de forêt naturelle avec des limites visibles (chemins, ruisseaux, talus, ...).

Il est avantageux d'un point de vue économique et écologique, d'utiliser une carte de proximité, plutôt que de financer année après année des déplacements en bus vers un terrain plus naturel mais plus éloigné. L'intérêt de ces terrains de proximité pour la course d'orientation est suffisant pour les premières années de pratique.

**Récupérer le plan de votre site sur [www.geoportail.gouv.fr/](http://www.geoportail.gouv.fr/)**

Une fois que la zone qui vous intéresse s'affiche à l'écran, vous demandez la visualisation de "photographie aérienne" et "parcelles cadastrales" en cliquant sur le bouton "plus de données" si besoin ou en cachant les autres données (petite roue à droite de chaque donnée). Les deux images sont superposées.

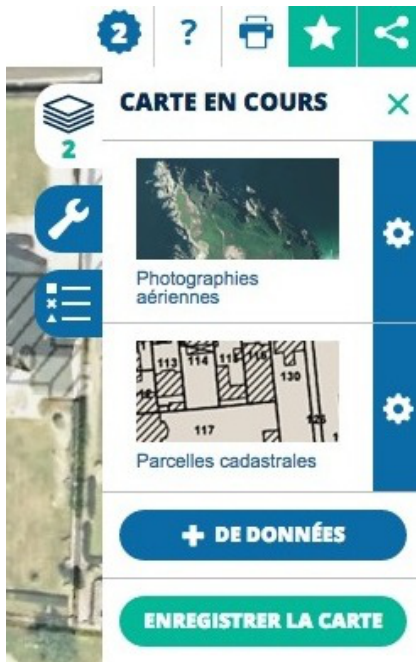
Les écarts qui existent sont dus à l'axe de prise de vue des photos aériennes associées à la hauteur des bâtiments, aux systèmes de coordonnées de projection du cadastre, ou encore aux différences de date de mises à jour de ces deux types de documents.

En imprimant ce document vous obtenez votre base de travail.

## Relevés sur le terrain

Vous devrez ensuite contrôler la fiabilité de ces informations et les compléter, en allant directement sur le terrain.

Avec un calque et des crayons de couleur, c'est parti ...



# Balises en moyens de contrôle



## La balise

En compétition, la balise est en toile bicolore de dimension 30x30 cm. Elle doit être posée à une hauteur d'1 mètre, de manière visible (pas cachée derrière le tronc qui la supporte !).

En apprentissage, il est possible d'utiliser les balises de compétition, mais aussi d'autres objets très visibles ou très motivants (peluches, dessins), ou au contraire moins visibles de loin (mini-balise 10x10cm, plaques). Ou des balises fabriquées par les enfants : morceaux de tissus colorés, dessins sur fond orange et blanc, bouteilles plastiques peintes en orange et blanc, ...

Mais dans tous les cas, cet objet doit être facilement visible lorsque l'enfant se trouve au bon endroit.



## La pose et la dépose des balises

Ces actions sont des freins au développement de la course d'orientation car elles demandent du temps. Voici donc quelques idées de gains de temps :

- \* Les balises peuvent être systématiquement déposées par les enfants en fin de séance.
- \* En fonction du niveau des enfants et de l'objectif de la séance, les balises ne sont pas toujours indispensables. Elles peuvent aussi être posées par les enfants en début ou au cours de la séance.
- \* Le terrain de proximité (parc, école, terrain de sport, petit bois) peut être équipé par la commune ou l'école, de postes fixes ou semi-permanents qui serviront à tous. L'emplacement de ces postes doit être choisis pour satisfaire les différents utilisateurs du site. Un professionnel de la course d'orientation peut être un bon conseil.



## Le moyen de contrôle

Il n'est pas indispensable à chaque séance. Mais il est parfois utile de vérifier que l'orienteur a bien trouvé le bon poste, ou qu'il a bien réalisé le circuit dans le bon ordre.

- \* Il est possible de mettre une fiche avec des symboles sur la balise, l'enfant devant dire quels symboles il a trouvé sur son parcours. Ces symboles peuvent être des dessins d'animaux, de plantes, des couleurs, des lettres, des chiffres.
- \* Traditionnellement des pinces étaient accrochées aux balises. Possédant des picots agencés suivant des motifs géométriques différents, cela permet le contrôle, mais ce contrôle est long.
- \* Aujourd'hui, l'utilisation de boîtiers numériques et de doigts électroniques permet un contrôle très rapide et très fiable des circuits réalisés par les enfants. Ce système est obligatoire lors des compétitions fédérales. Le matériel peut parfois être prêté par les clubs de course d'orientation lors des rencontres scolaires. Ce moyen de contrôle permet d'avoir dès le retour de l'enfant, les passages réalisés avec le temps total et les temps intermédiaires. Plus d'informations sur <http://www.sportident.fr>.

Dans un smartphone, en voiture, sur sa montre connectée, les GPS sont utilisés de plus en plus fréquemment dans notre vie et nous permettent de savoir précisément où nous nous trouvons à tout moment.

Le GPS est aussi utilisé en course d'orientation comme un outil d'aide à l'apprentissage. Les apprentis orienteurs ne sont plus visibles par l'éducateur, dès qu'ils ont acquis les quelques bases nécessaires pour un minimum d'autonomie. L'enseignant va donc devoir mettre en place toute une stratégie pour savoir ce qu'il se passe en dehors de son champ de vision, de manière à continuer de guider l'apprentissage de chacun de la manière la plus adaptée possible.

D'où l'intérêt d'échanger avec les élèves à leur retour : "Par où êtes-vous passés ?", "Avez-vous utilisé les chemins ou d'autres lignes ?", "Vous vouliez couper, avez-vous réussi ?", "Était-ce facile, difficile ?", "Que s'est-il passé lorsque vous vous êtes rendu compte de votre erreur ?", ...

Les moyens de contrôles (pincettes, boîtiers numériques ou autres) aident aussi à vérifier que les élèves n'ont pas fait d'erreurs. Et si erreurs il y a, à essayer de comprendre ce qui s'est passé : "Tu as validé un passage à la balise 35, pas à la balise 33, tu as peut-être confondu ces deux chemins très proches ?", "Ou tu t'es laissé attirer par cette balise visible avant la tienne ?", "Ou tu t'es laissé influencer par un autre coureur ?", ...

Mais quand les parcours deviennent plus complexes, les hypothèses ne trouvent pas toujours de réponse aussi facilement. C'est à ce moment que le GPS entre en action. Il enregistre tout au long le parcours de l'élève, sa vitesse en tout point et pour certains en y associant la fréquence cardiaque. Il faut ensuite exporter ces données pour les analyser avec la carte du parcours et un logiciel par exemple Quickroute. L'analyse qui s'ensuit peut-être un peu longue, mais très riche d'informations.



Le GPS n'est par contre pas une aide efficace pour trouver la balise ou la meilleure trajectoire, car il ne fournit pas les données nécessaires :

- \* à l'approche du poste, sa précision est insuffisante, surtout dans des zones urbaines, encaissées ou boisées,

- \* il ne donne pas la meilleure trajectoire pour aller à la balise car sa cartographie n'intègre pas les obstacles ou cause de ralentissement au déplacement pédestre. Il est conçu pour utiliser les routes et chemins uniquement.

- \* les coordonnées GPS des balises n'étant pas fournies, il peut vous dire où vous êtes, mais en aucun cas où vous devez aller ... Il est possible de fournir à l'utilisateur du GPS les coordonnées de points géographiques à trouver. Mais ce n'est plus de la course d'orientation, plutôt du "géocaching" par exemple. Très ludique, mais aussi très différent dans son principe.

Le GPS est tout de même un bon orienteur débutant. Avez-vous remarqué qu'il propose toujours la carte bien orientée ? Ce qui explique que beaucoup trouve son utilisation plus facile que celle d'une carte papier !



## Exemple de cycles

### Activités « course d'orientation » Tome 2

Les exercices de ce tome 2 sont pour la plupart d'entre eux adaptés aux enfants qui ont déjà quelques notions d'orientation, notamment en ce qui concerne la tenue de la carte (POP).

En effet, dès qu'une "vraie" carte est utilisée, le simple fait de lire cette carte occupe déjà bien l'esprit. Il est donc plus raisonnable de commencer l'orientation avec des exercices issus du tome 1 pour travailler les bases.

Pour les classes du cycle 2, nous associerons donc des exercices issus du tome 1 et du tome 2 dans les propositions de cycle ci-dessous.

Pour les classes du cycle 3, d'une part nous ferons l'hypothèse que les enfants réalisent leur premier cycle de course d'orientation et nous proposerons donc une association d'exercices du tome 1 et du tome 2. D'autre part, nous ferons l'hypothèse que les enfants ont déjà réalisé au moins un cycle de 3 séances d'activités d'orientation et nous ne proposerons que des exercices issus du tome 2.

### Cycle de 3 à 8 séances de 50 minutes, en grande section

#### Séance 1

Je le place à ...	Niveau 1, Support fourni, Durée : 20/30 min, Prépa : 10 min, Tome 1
Equilibre	Niveau 1, Sans support, Durée : 10/30 min, Prépa : 5 min, Tome 1

#### Séance 2

Premier parcours	Niveau 1, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 5 min, Tome 1
Parcours d'agilité	Niveau 1, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 10 min, Tome 1

#### Séance 3

Plier et déplier	Niveau 1, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 0 min, Tome 1
Multi puzzle	Niveau 1, Support fourni, Durée : 20/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2

#### Séance 4

O'photo	Niveau 2, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 30 min, Tome 2
1, 2, 3 soleil !	Niveau 1, Sans support, Durée : 10/30 min, Prépa : 0 min, Tome 1

#### Séance 5

Plan de la classe	Niveau 1, Carte du terrain, Durée : 20/30 min, Prépa : 5 min, Tome 1
-------------------	--

Plier et déplier Niveau 1, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 0 min, Tome 1

## Séance 6

Promenade suivi Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 20/50 min, Prépa : 0 min, Tome 2

## Séance 7

Deuxième parcours Niveau 1, Support fourni, Durée : 20/30 min, Prépa : 5 min, Tome 1

Course nature Niveau 1, Sans support, Durée : 10/30 min, Prépa : 0 min, Tome 1

## Séance 8

Papillon et score Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

avec des boucles d'un seul poste (parcours étoile) et un terrain connu des enfants et sécurisé.

## Cycle de 3 à 8 séances de 50 minutes, en CP

### Séance 1

Plan de la classe Niveau 1, Carte du terrain, Durée : 20/30 min, Prépa : 5 min, Tome 1

Equilibre Niveau 1, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 5 min, Tome 1

### Séance 2

Premier parcours Niveau 1, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 5 min, Tome 1

1, 2, 3 soleil ! Niveau 1, Sans support, Durée : 10/30 min, Prépa : 0 min, Tome 1

### Séance 3

Oeil de lynx Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 10 min, Tome 2

Course nature Niveau 1, Sans support, Durée : 10/30 min, Prépa : 0 min, Tome 1

### Séance 4

Deuxième parcours Niveau 1, Support fourni, Durée : 20/30 min, Prépa : 5 min, Tome 1

Multi puzzle Niveau 1, Support fourni, Durée : 20/30 min, Prépa : 10 min, Tome 1

### Séance 5

Plier et déplier Niveau 1, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 0 min, Tome 1

O'promenade Niveau 1, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 0 min, Tome 1

### Séance 6

Schéma N&B Niveau 1, Sans support, Durée : 30/50 min, Prépa : 0 min, Tome 1

## Séance 7

Promenade suivi Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 20/50 min, Prépa : 0 min, Tome 2

## Séance 8

Papillon et score Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

## Cycle de 3 à 8 séances de 50 minutes, en CE1

### Séance 1

Premier parcours Niveau 1, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 5 min, Tome 1

Course nature Niveau 1, Sans support, Durée : 10/30 min, Prépa : 0 min, Tome 1

### Séance 2

Deuxième parcours Niveau 1, Support fourni, Durée : 20/30 min, Prépa : 5 min, Tome 1

Equilibre Niveau 1, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 5 min, Tome 1

### Séance 3

Jeux des erreurs Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 5 min, Tome 2

O'promenade Niveau 1, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 0 min, Tome 1

### Séance 4

Promenade suivi Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 20/50 min, Prépa : 0 min, Tome 2

### Séance 5

Schéma N&B Niveau 1, Sans support, Durée : 30/50 min, Prépa : 0 min, Tome 1

### Séance 6

Les paires Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2

Papillon et score Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

### Séance 7

Train bavard Niveau 2, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 0 min, Tome 2

Oeil de lynx Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 10 min, Tome 2

### Séance 8

Jeu des mots Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2

Parcours classique Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

## Cycle de 3 à 8 séances de 50 minutes, en CE2 débutants

### Séance 1

Premier parcours	Niveau 1, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 5 min, Tome 1
Deuxième parcours	Niveau 1, Support fourni, Durée : 20/30 min, Prépa : 5 min, Tome 1
O'promenade	Niveau 1, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 0 min, Tome 1

### Séance 2

Les paires	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 10 min, Tome 1
Papillon et score	Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

### Séance 3

O'choix	Niveau 3, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 0 min, Tome 2
Oeil de lynx	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 10 min, Tome 2
Parcours d'agilité	Niveau 1, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 10 min, Tome 1

### Séance 4

Prom. repérage	Niveau 3, Carte du terrain, Durée : 10/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2
Train bavard	Niveau 2, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 0 min, Tome 1

### Séance 5

Jeu des mots	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2
Parcours classique	Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

### Séance 6

Jeu du béret	Niveau 2, Support fourni, Durée : 20/30 min, Prépa : 15 min, Tome 2
O'dictée	Niveau 3, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 0 min, Tome 2

### Séance 7

Appui	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 5 min, Tome 1
Promenade départ	Niveau 3, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

### Séance 8

Suivi d'itinéraire	Niveau 3, Carte du terrain, Durée : 20/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2
Pose sans carte	Niveau 3, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 0 min, Tome 2

## Cycle de 3 à 8 séances de 50 minutes, en CM1 débutants

### Séance 1

Promenade POP	Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 0 min, Tome 1
Stop !	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 10 min, Tome 2

### Séance 2

Deuxième parcours	Niveau 1, Support fourni, Durée : 20/30 min, Prépa : 5 min, Tome 1
Papillon et score	Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

### Séance 3

Train bavard	Niveau 2, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 0 min, Tome 1
Oeil de lynx	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 10 min, Tome 2
O'choix	Niveau 3, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 0 min, Tome 2

### Séance 4

O' Dictée	Niveau 3, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 0 min, Tome 2
Course nature	Niveau 1, Sans support, Durée : 10/30 min, Prépa : 0 min, Tome 1

### Séance 5

Où faut-il passer ?	Niveau 3, Support fourni, Durée : 20/20 min, Prépa : 0 min, Tome 2
Parcours classique	Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

### Séance 6

Pose sans carte	Niveau 3, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 0 min, Tome 2
Parcours d'agilité	Niveau 1, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 10 min, Tome 1

### Séance 7

Jeu des mots	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2
Suivi d'itinéraire	Niveau 3, Carte du terrain, Durée : 20/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

### Séance 8

Lire et courir	Niveau 4, Support non fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 0 min, Tome 1
Localisation	Niveau 3, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 15 min, Tome 2

## Cycle de 3 à 8 séances de 50 minutes, en CM2 débutants

### Séance 1

Où suis-je ?	Niveau 2, Support fourni ,Durée : 20/30 min, Prépa : 10 min, Tome 1
Je regarde	Niveau 2, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 0 min, Tome 2

### Séance 2

Course nature	Niveau 1, Sans support, Durée : 10/30 min, Prépa : 0 min, Tome 1
Jeux des erreurs	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 5 min, Tome 2
Bataille navale	Niveau 3, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 0 min, Tome 2

### Séance 3

Deuxième parcours	Niveau 1, Support fourni, Durée : 20/30 min, Prépa : 5 min, Tome 1
Papillon et score	Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

### Séance 4

Multi puzzle	Niveau 1, Support fourni, Durée : 20/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2
Les paires	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 10 min, Tome 1
Prom. repérage	Niveau 3, Carte du terrain, Durée : 10/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2

### Séance 5

Pose / score	Niveau 3, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 0 min, Tome 2
Parcours d'agilité	Niveau 1, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 10 min, Tome 1

### Séance 6

Lire et courir	Niveau 4, Support non fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 0 min, Tome 1
Parcours classique	Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

### Séance 7

Suivi d'itinéraire	Niveau 3, Carte du terrain, Durée : 20/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2
Pose balise	Niveau 4, Carte du terrain, Durée : 20/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2

### Séance 8

Oeil de lynx	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 10 min, Tome 2
Course 2 en 1	Niveau 4, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

## Cycle de 3 à 8 séances de 50 minutes, en CE2 « élites »

### Séance 1

Promenade suivi	Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 20/50 min, Prépa : 0 min, Tome 2
Multi puzzle	Niveau 1, Support fourni, Durée : 20/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2

### Séance 2

O'photo	Niveau 2, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 30 min, Tome 1
Jeux des erreurs	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 5 min, Tome 2

### Séance 3

O'promenade	Niveau 1, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 0 min, Tome 2
Stop !	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 10 min, Tome 2

### Séance 4

Oeil de lynx	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 10 min, Tome 2
Papillon et score	Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

### Séance 5

Jeu des mots	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2
Prom. localisation	Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 20/50 min, Prépa : 0 min, Tome 2

### Séance 6

O'choix	Niveau 3, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 0 min, Tome 2
Prom. repérage	Niveau 3, Carte du terrain, Durée : 10/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2

### Séance 7

Localisation	Niveau 3, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 15 min, Tome 2
Parcours classique	Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

### Séance 8

O'précision init.	Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 20/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2
Bataille navale	Niveau 3, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 0 min, Tome 2

## Cycle de 3 à 8 séances de 50 minutes, en CM1 « élites »

### Séance 1

Je regarde	Niveau 2, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 0 min, Tome 2
Stop !	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 10 min, Tome 2
Multi puzzle	Niveau 1, Support fourni, Durée : 20/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2

## Séance 2

Jeux des erreurs	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 5 min, Tome 2
Papillon et score	Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

## Séance 3

Prom. repérage	Niveau 3, Carte du terrain, Durée : 10/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2
Jeu des mots	Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2

## Séance 4

O'choix	Niveau 3, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 0 min
Parcours classique	Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

## Séance 5

Choix de direction	Niveau 3, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 5 min, Tome 2
Pose sans carte	Niveau 3, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 0 min, Tome 2

## Séance 6

Pose balise	Niveau 4, Carte du terrain, Durée : 20/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2
Bataille navale	Niveau 3, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 0 min, Tome 2

## Séance 7

O'croquis	Niveau 4, Carte du terrain, Durée : 20/30 min, Prépa : 15 min, Tome 2
Pose / score	Niveau 3, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 0 min, Tome 2

## Séance 8

Localisation	Niveau 3, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 15 min, Tome 2
Parcours sprint	Niveau 4, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

## **Cycle de 3 à 8 séances de 50 minutes, en CM2 « élites »**

### Séance 1

O dictée	Niveau 3, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 0 min, Tome 2
----------	--



Jeu des mots Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2

Jeux des erreurs Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/30 min, Prépa : 5 min, Tome 2

## Séance 2

Oeil de lynx Niveau 2, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 10 min, Tome 2

Pose sans carte Niveau 3, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 0 min, Tome 2

Multi puzzle Niveau 1, Support fourni, Durée : 20/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2

## Séance 3

Prom. localisation Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 20/50 min, Prépa : 0 min, Tome 2

Papillon et score Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

## Séance 4

Suivi d'itinéraire Niveau 3, Carte du terrain, Durée : 20/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

Bataille navale Niveau 3, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 0 min, Tome 2

## Séance 5

Pose avec carte Niveau 3, Carte du terrain, Durée : 20/30 min, Prépa : 0 min, Tome 2

Localisation Niveau 3, Support fourni, Durée : 10/20 min, Prépa : 15 min, Tome 2

## Séance 6

Parcours classique Niveau 2, Carte du terrain, Durée : 30/50 min, Prépa : 30 min, Tome 2

Ecrire définition Niveau 4, Sans support, Durée : 20/30 min, Prépa : 15 min, Tome 2

## Séance 7

Contrôle carte Niveau 3, Carte du terrain, Durée : 20/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2

Pose balise Niveau 4, Carte du terrain, Durée : 20/30 min, Prépa : 10 min, Tome 2

## Séance 8

O'croquis Niveau 4, Carte du terrain, Durée : 20/30 min, Prépa : 15 min, Tome 2

Course aux postes Niveau 4, Carte du terrain, Durée : 20/50 min, Prépa : 15 min, Tome 2

## 5.1 Où faut-il passer ?

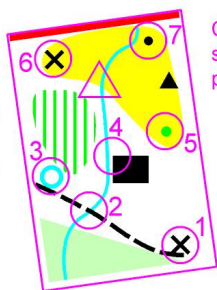
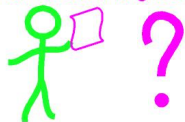
Niveau 3

Support fourni

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 0 min

Du départ, tu suis le ruisseau vers le sud, tu passes devant un bâtiment, à l'intersection avec le chemin, tu prend le chemin à gauche, la balise est à ta gauche.



C'est le poste 1 sur l'élément particulier !



### Objectif : légende

- ◆ Acquérir le vocabulaire permettant de décrire les éléments du terrain,
- ◆ Utiliser le moyen de communication "carte" pour donner ou recevoir des informations sur le terrain.



### Matériels

- ◆ 1 carte (fournie) avec juste le départ et 1 carte (fournie) avec tous les postes par binôme,
- ◆ 1 crayon par binôme.



### Règles du jeu

1. En binôme, nous sommes face à face et nous ne voyons pas la carte de l'autre, j'ai la carte tous postes, mon coéquipier a la carte avec seulement le départ,
2. A partir du départ, je choisis un poste sur ma carte,
3. J'indique oralement à mon partenaire le trajet pour aller à ce poste,
4. Mon partenaire doit suivre avec son crayon ce trajet sur sa carte,
5. Puis mon partenaire note sur sa carte quel poste j'avais choisi,
6. Nous vérifions ensemble si nous avons le même poste,
7. Si ce n'est pas le cas, je ré-explique le trajet en montrant en même temps ce trajet sur ma carte,
8. Puis nous échangeons nos cartes pour recommencer en inversant les rôles.



### Pour animer

1. Former des binômes et expliquer les règles du jeu,
2. Distribuer le matériel aux binômes,
3. Donner le signal de début de jeu,
4. Vérifier que les enfants respectent bien les règles du jeu,
5. Conclure en fonction du vécu des binômes : il est plus facile de communiquer sur un lieu ou sur un trajet avec une carte qu'avec des mots.



### Contrôle réussite

- ◆ Par le professeur au cours du jeu, en observant les différents binômes,
- ◆ Par la comparaison des cartes : elles doivent avoir les mêmes postes à la fin du jeu.



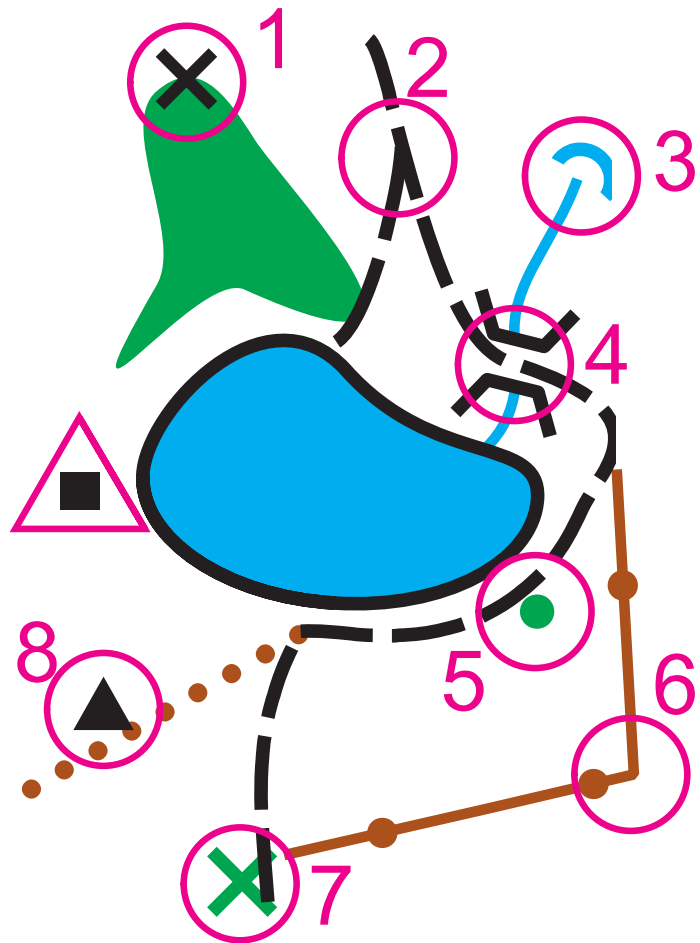
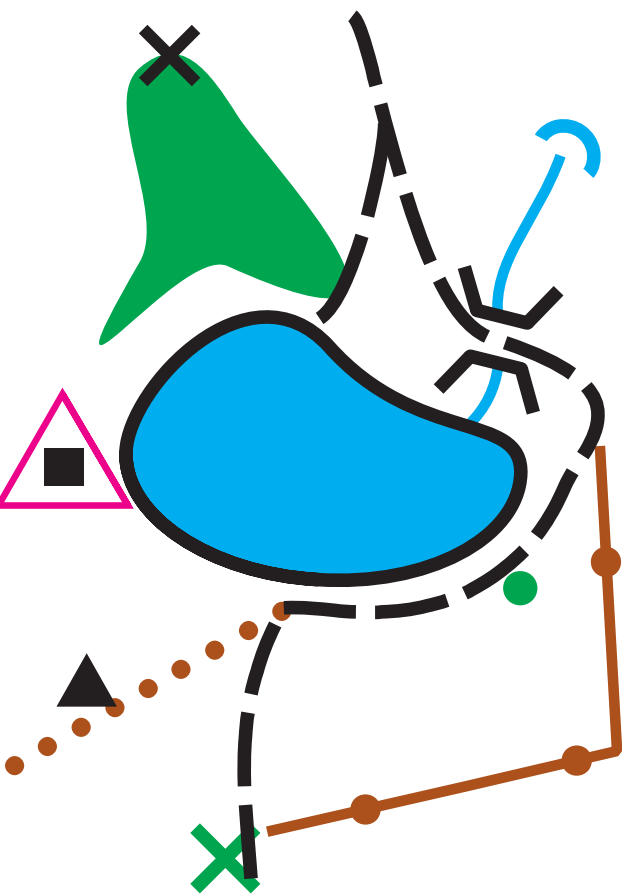
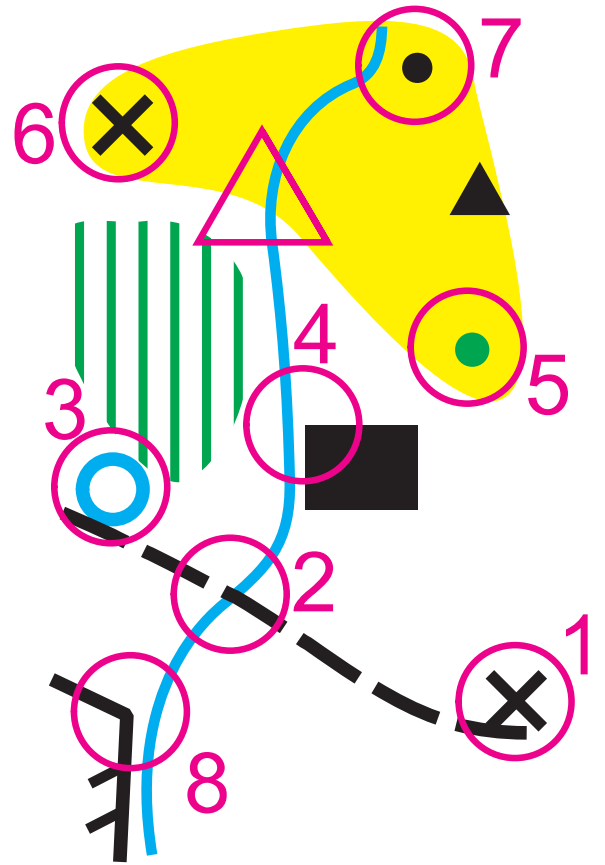
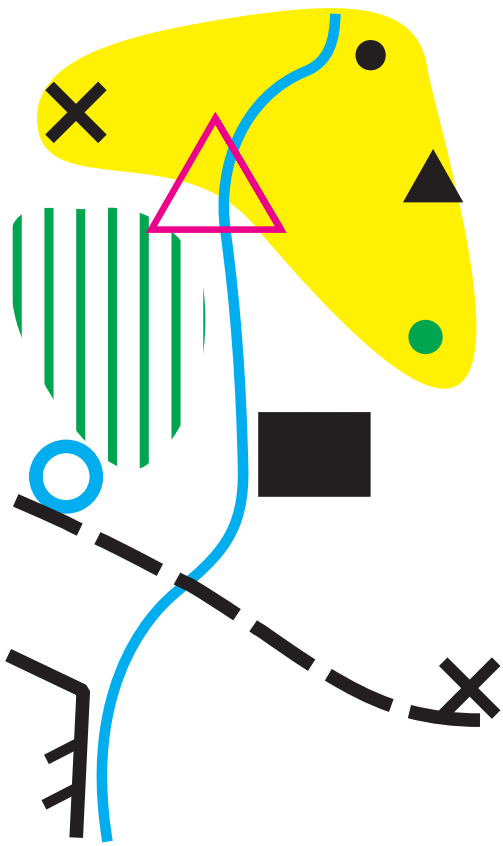
### Axes de progression

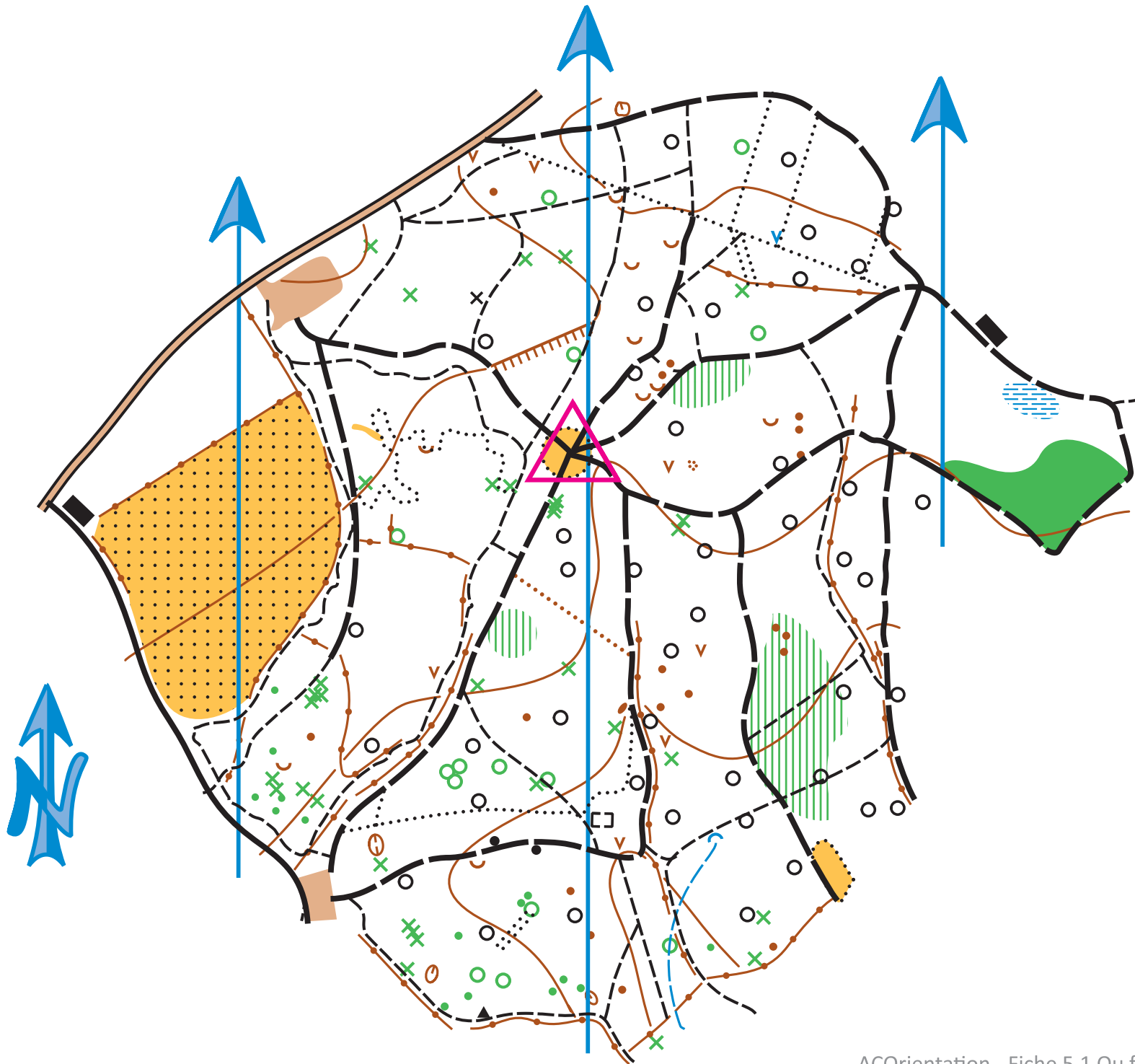
- ◆ Utiliser la carte du terrain réel, dans ce cas, aller physiquement au poste, une fois trouvé par le coéquipier,
- ◆ Commencer avec des cartes à grande échelle (1/2000), puis des cartes à plus petite échelle (1/5000),
- ◆ Varier les types de cartes : parc, milieu urbain, forêt.
- ◆ Commencer sans bouger, puis marcher en faisant l'exercice, et enfin courir quand la lecture devient facile

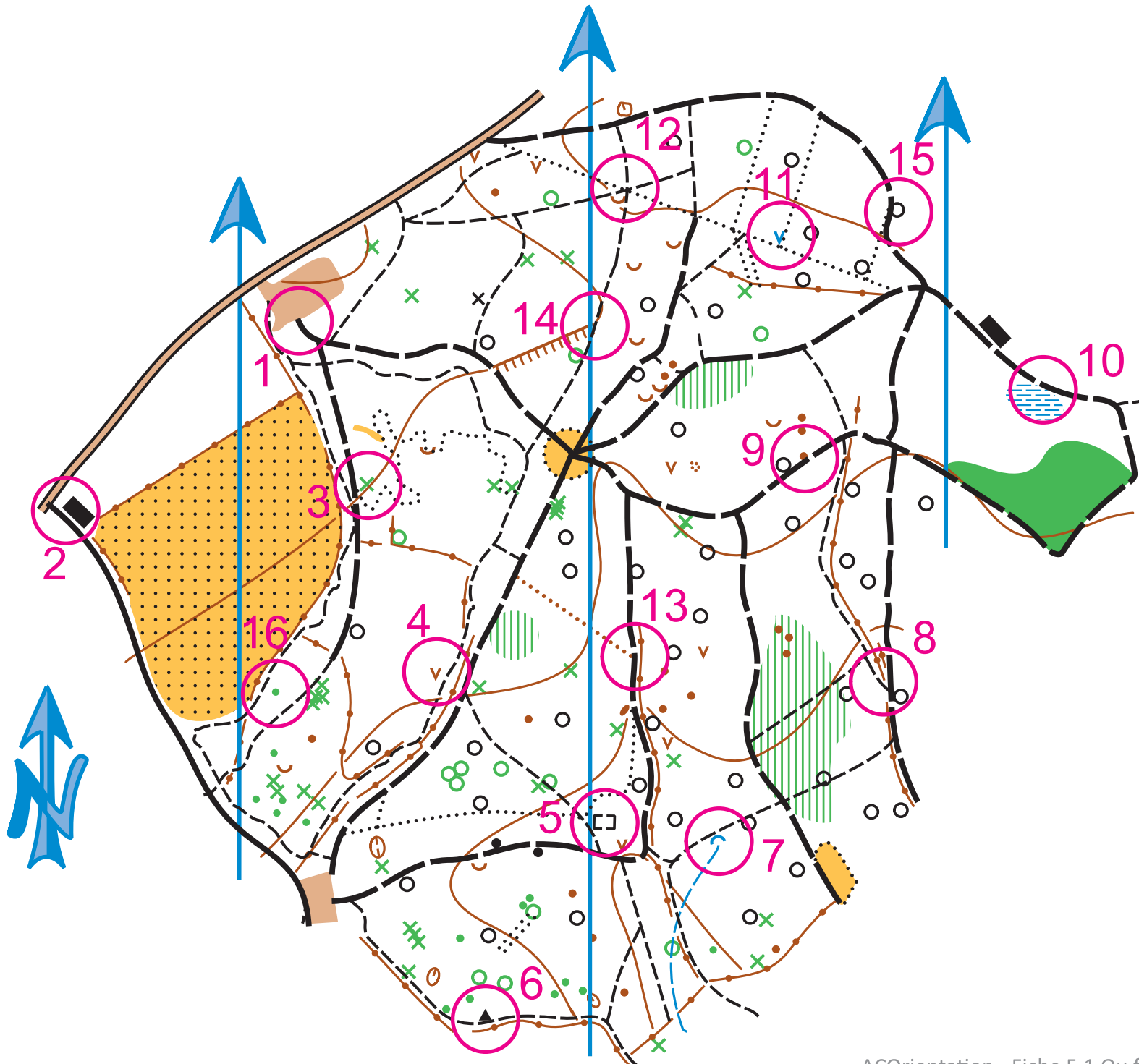


### Les cartes fournies

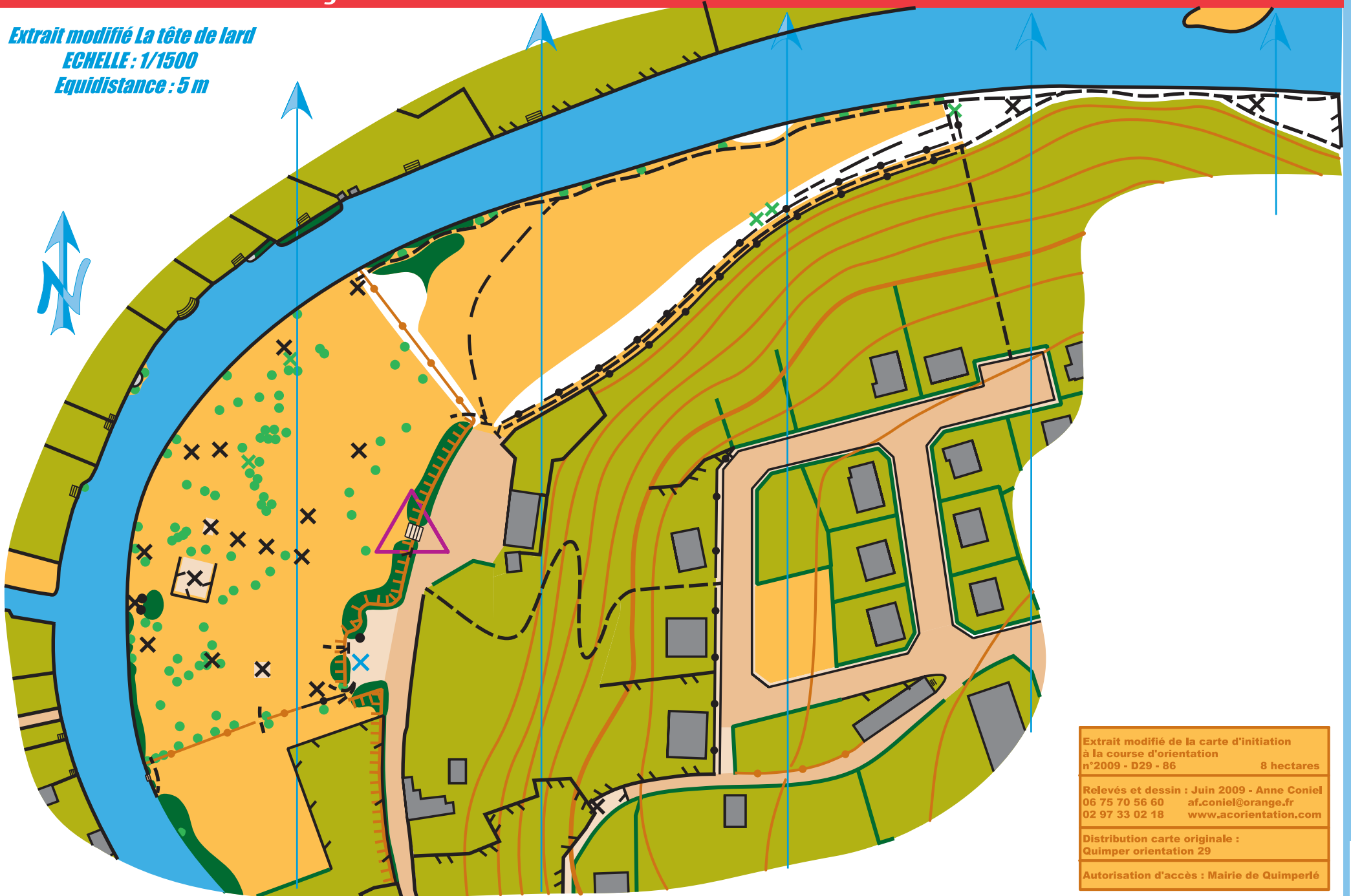








Extrait modifié La tête de lard  
ECHELLE : 1/1500  
Equidistance : 5 m



Extrait modifié de la carte d'initiation  
à la course d'orientation  
n°2009 - D29 - 86 8 hectares

Relevés et dessin : Juin 2009 - Anne Coniel  
06 75 70 56 60 af.coniel@orange.fr  
02 97 33 02 18 www.acorientation.com

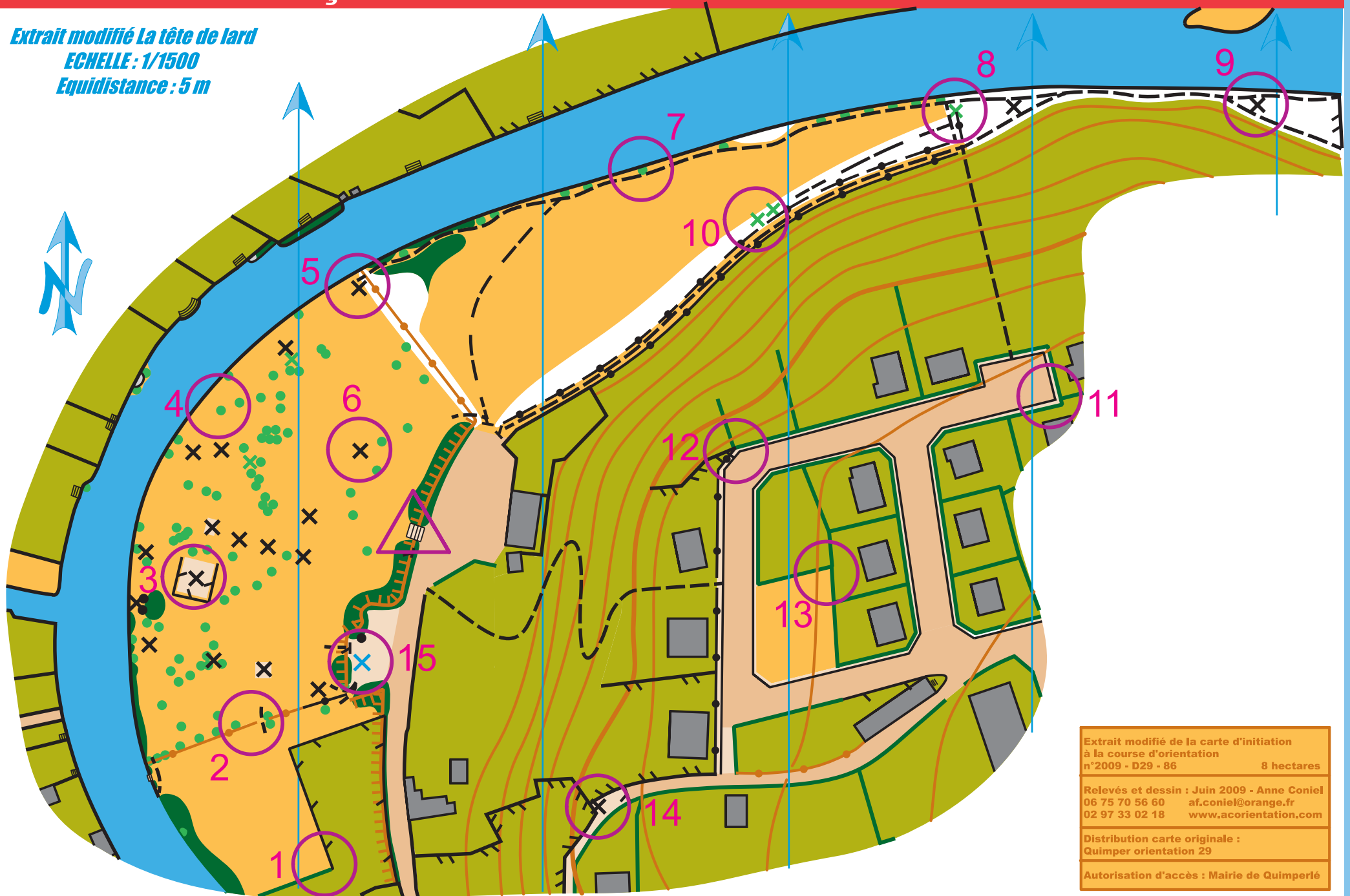
Distribution carte originale :  
Quimper orientation 29

Autorisation d'accès : Mairie de Quimperlé

Extrait modifié La tête de lard

ECHELLE : 1/1500

Equidistance : 5 m



Extrait modifié de la carte d'initiation  
à la course d'orientation  
n°2009 - D29 - 86 8 hectares

Relevés et dessin : Juin 2009 - Anne Coniel  
06 75 70 56 60 af.coniel@orange.fr  
02 97 33 02 18 www.acorientation.com

Distribution carte originale :  
Quimper orientation 29

Autorisation d'accès : Mairie de Quimperlé

## 5.2 Œil de lynx

Niveau 2

Support fourni

Durée : 10 à 20 min

Prépa : 10 min



### Objectif : lecture de carte

- ♦ Acquérir une vision de détail de la carte,
- ♦ Être capable de lire la carte rapidement.



### Matériels

- ♦ 1 carte (fournie) par enfant,
- ♦ 10 balises avec des affichettes numéro 1 à 10.



### Pour animer

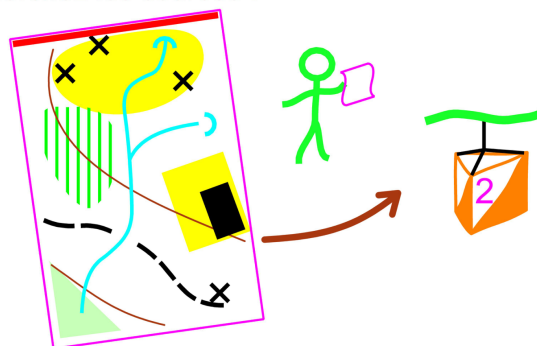
1. Poser les balises n'importe où sur le terrain de sport, avec les numéros visibles,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Distribuer une carte par enfant,
4. Donner à voix haute le nom de l'élément à chercher,
5. Lorsque les enfants ont trouvé la bonne balise, citer un nouvel élément, ...



### Règles du jeu

1. Je cherche sur la carte tous les éléments qui correspondent au nom de l'élément donné par mon professeur,
2. Je compte le nombre de fois où je trouve l'élément sur la carte,
3. Je vais à la balise qui porte le numéro correspondant à mon résultat,
4. Je reviens au point de départ pour recommencer avec un autre élément.

Cherchez les sources !



### Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant qui observe les enfants,
- ♦ Par la correction au fur et à mesure, des éléments trouvés.



### Axes de progression

- ♦ Donner le même élément à chercher à tous les enfants, puis leur donner des éléments différents,
- ♦ Travailler avec des cartes à grande échelle (1/2000) puis avec des cartes à plus petite échelle (1/10000),
- ♦ Varier les types de terrain : parc, milieu urbain, forêt.



### Les cartes fournies (avec corrigé)



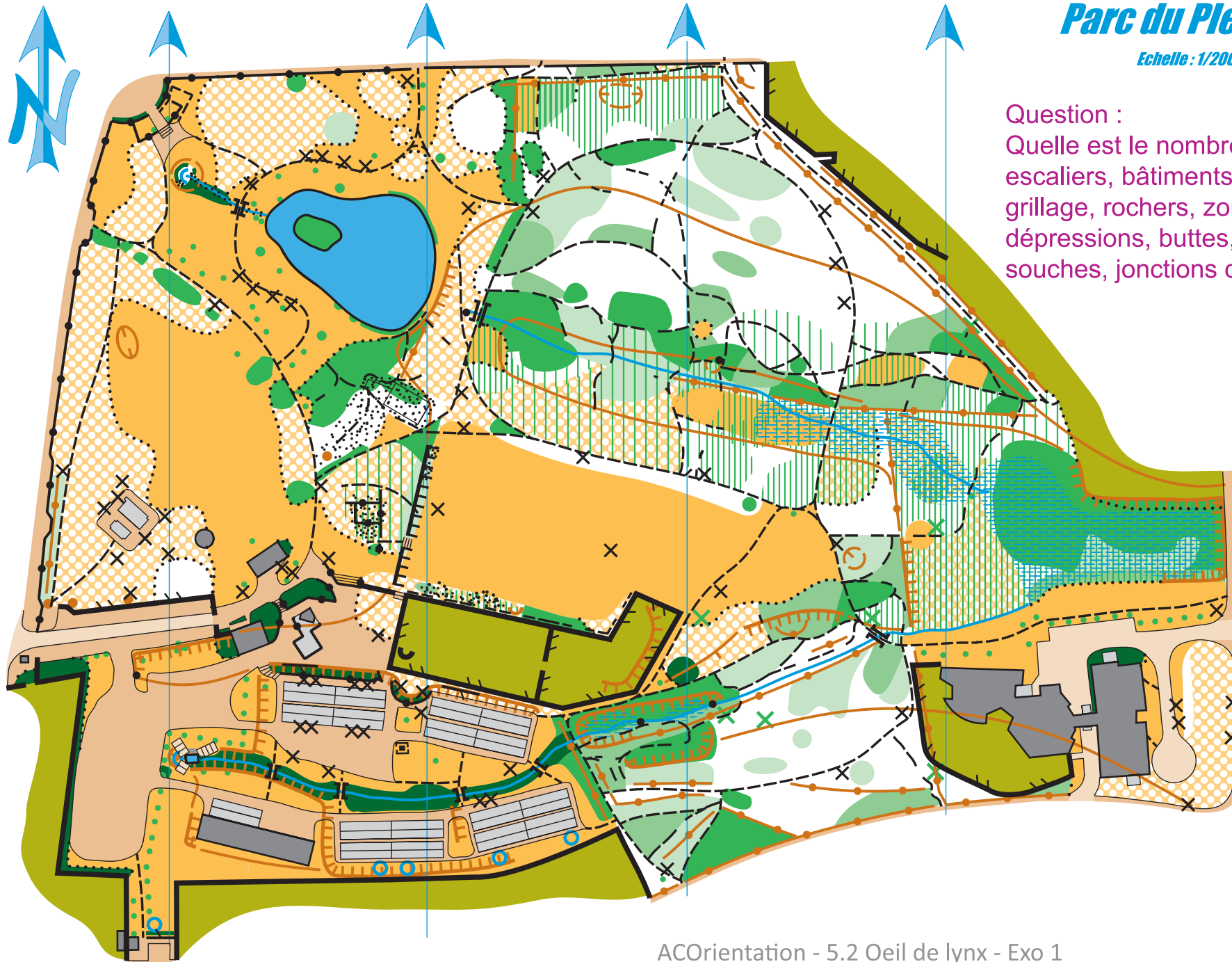


Parc du Plessis - Lanester

Echelle : 1/2000 - Equidistance : 5 m

Question :

Quelle est le nombre de sources, ponts, escaliers, bâtiments, étang, jonctions de grillage, rochers, zones pierreuses, dépressions, buttes, petites collines, souches, jonctions de talus...



Extrait de carte d'initiation à la course d'orientation  
n°2007 - D56 - 118 12 hectares

Relevés et dessin : Juin 2010 - Anne Coniel

Distribution : Club d'Orienteurs Lorientais

co-orient@orange.fr - www.co-orient.fr

Toute reproduction ou adaptation sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Mairie de Lanester

Parc du Plessis - Lanester

Echelle : 1/2000 - Equidistance : 5 m

Corrigé : 2 sources, 7 ponts, 9 escaliers,  
8 bâtiments, 1 étang, 2 jonctions de  
grillage, 5 rochers, 5 zones pierreuses,  
3 dépressions, 4 buttes, 2 petites collines,  
6 souches, 3 jonctions de talus...



Extrait de carte d'initiation à la course  
d'orientation  
n°2007 - D56 - 118 12 hectares

Relevés et dessin : Juin 2010 - Anne Coniel

Distribution : Club d'Orienteur Lorientais

co-orient@orange.fr - www.co-orient.fr

Toute reproduction ou adaptation sous  
quelque forme et par quelque procédé  
que ce soit, même partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Mairie de Lanester

## 5.3 O'choix

Niveau 3

Support fourni

Durée : 10 à 20 min

Prépa : 0 min



### Objectif : lecture de carte

- ♦ Acquérir une vision de détail de la carte,
- ♦ Acquérir une vision globale de la carte,
- ♦ Être capable de lire la carte rapidement.



### Matériels

- ♦ 1 carte (fournie) par enfant avec circuit.



### Pour animer

1. Expliquer les règles du jeu,
2. Distribuer une carte par enfant,
3. Lancer la recherche, aider et faire des rappels sur la légende si besoin,
4. Faire la correction à chaque inter-poste avant de passer au suivant,
5. Faire une synthèse des règles à respecter pour construire une trajectoire.



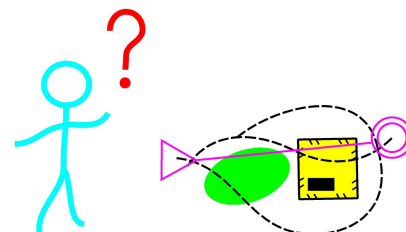
### Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant qui observe les enfants et qui les aide si besoin,
- ♦ Par la correction réalisée en groupe à chaque inter-poste,
- ♦ Par la synthèse globale de fin de séance.



### Axes de progression

- ♦ Augmenter la vitesse de lecture de carte en chronométrant le temps de recherche des trajectoires sur chaque inter-poste,
- ♦ Proposer lors du traçage de parcours sur d'autres cartes des choix divers, plus ou moins complexes, avec obstacles (mur infranchissable par



exemple),

- ♦ Utiliser la carte du terrain réel, pour aller tester les différents choix de trajectoire et se rendre compte physiquement des difficultés de l'un ou l'autre choix.
- ♦ Se déplacer entre chaque partie de l'exercice. Plus l'on va vite, plus il est difficile de lire la carte et réfléchir.

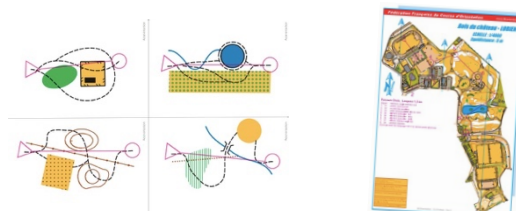


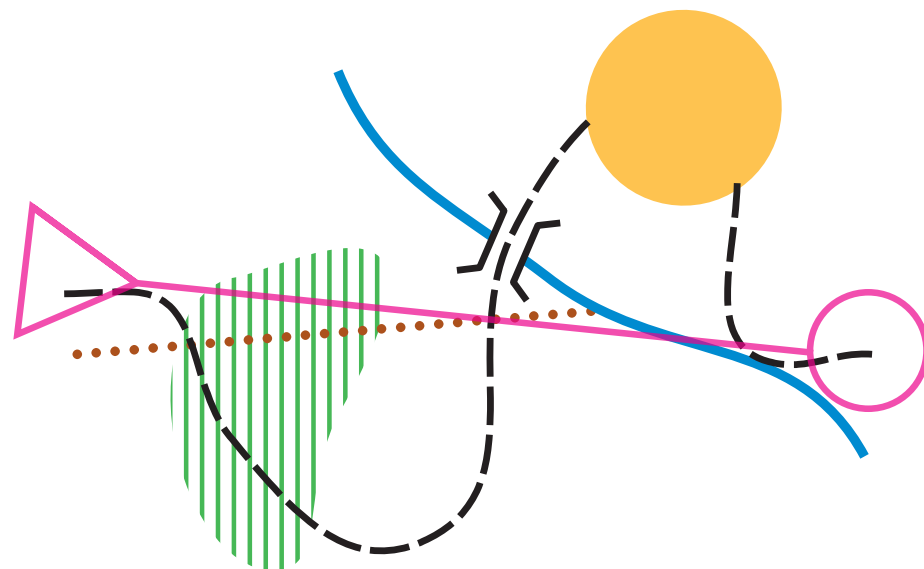
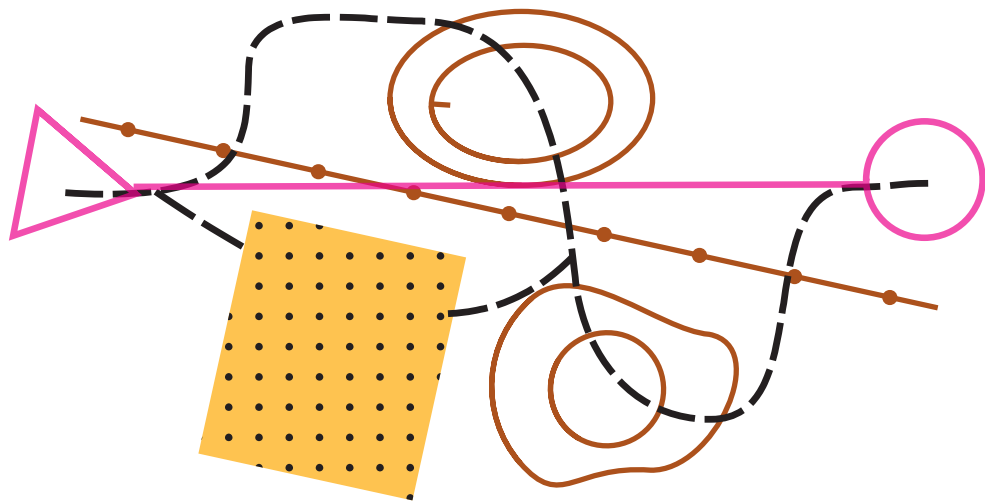
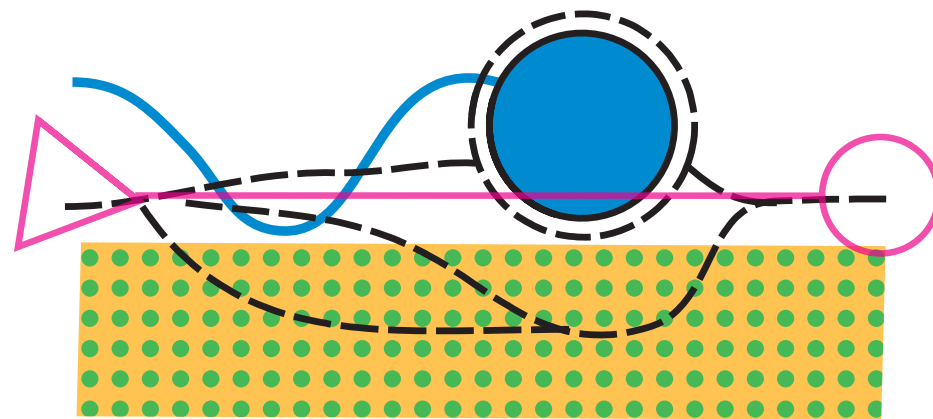
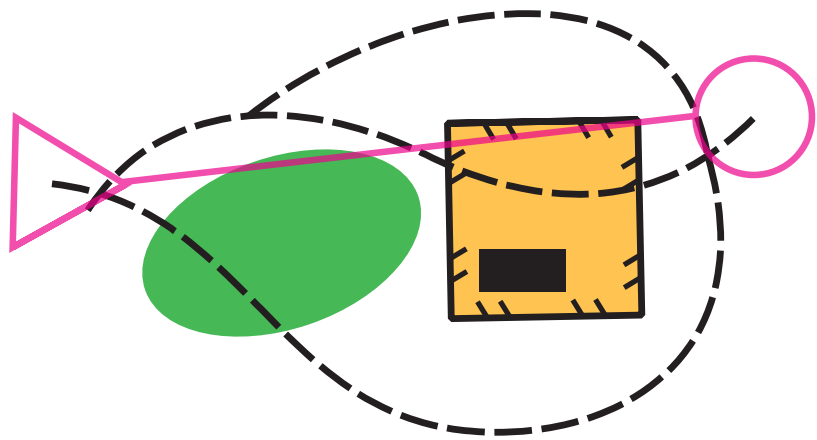
### Règles du jeu

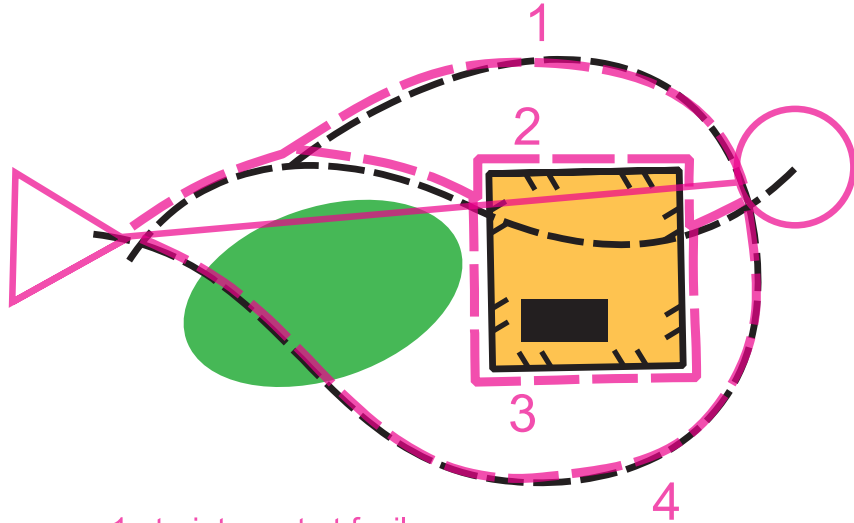
1. Je cherche sur ma carte le point de départ,
2. Je repère sur ma carte la position de la première balise,
3. Je construis plusieurs trajectoires possibles, pour atteindre la balise,
4. Je fais attention aux éléments infranchissables,
5. Je choisis la solution qui me semble la meilleure (plus rapide et plus facile),
6. J'écoute la correction,
7. J'étudie l'inter-poste suivant, ...



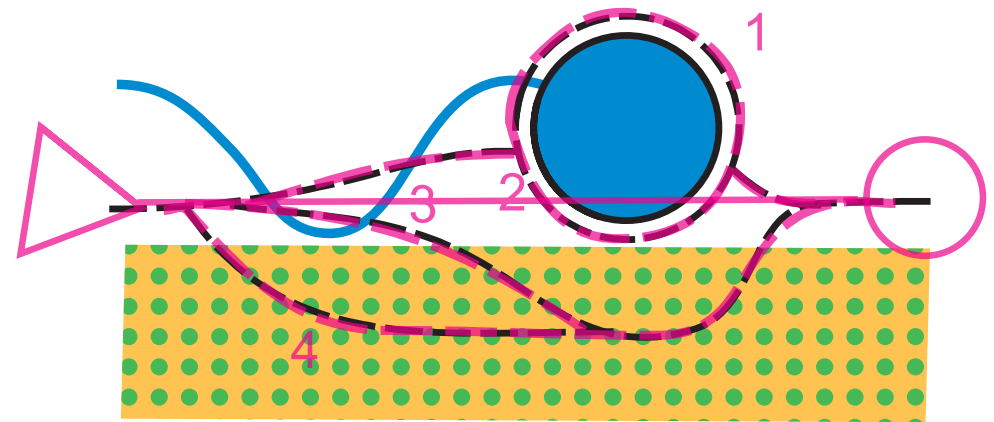
### Les cartes fournies (avec corrigé)



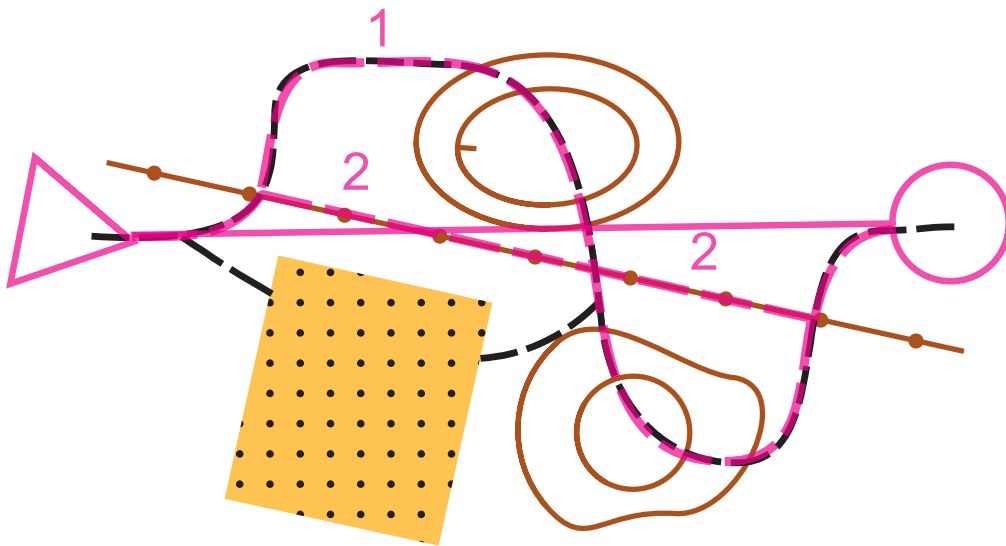




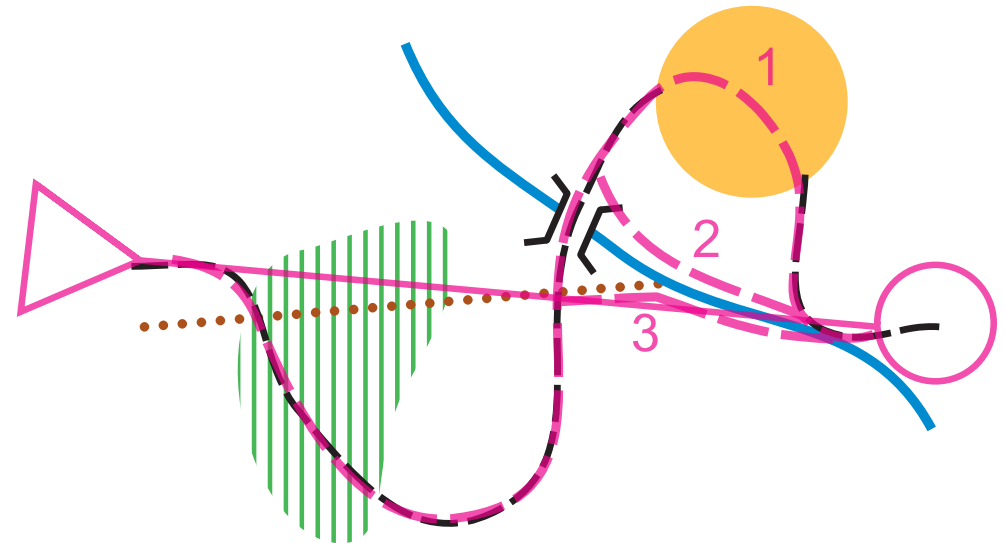
- 1 : trajet court et facile
  - 2 : trajet court et assez facile
  - 3 : trajet long et assez facile
  - 4 : trajet long et très facile
- Ne pas traverser la clôture infranchissable  
Il est possible de traverser la zone verte par le chemin



- 1 : trajet long et difficile car ruisseau à traverser sans pont
  - 2 : trajet court et assez difficile, ruisseau à traverser
  - 3 : trajet court et assez difficile, ruisseau à traverser
  - 4 : trajet court et facile
- Il est interdit de traverser l'étang.  
Il est possible de traverser le verger.



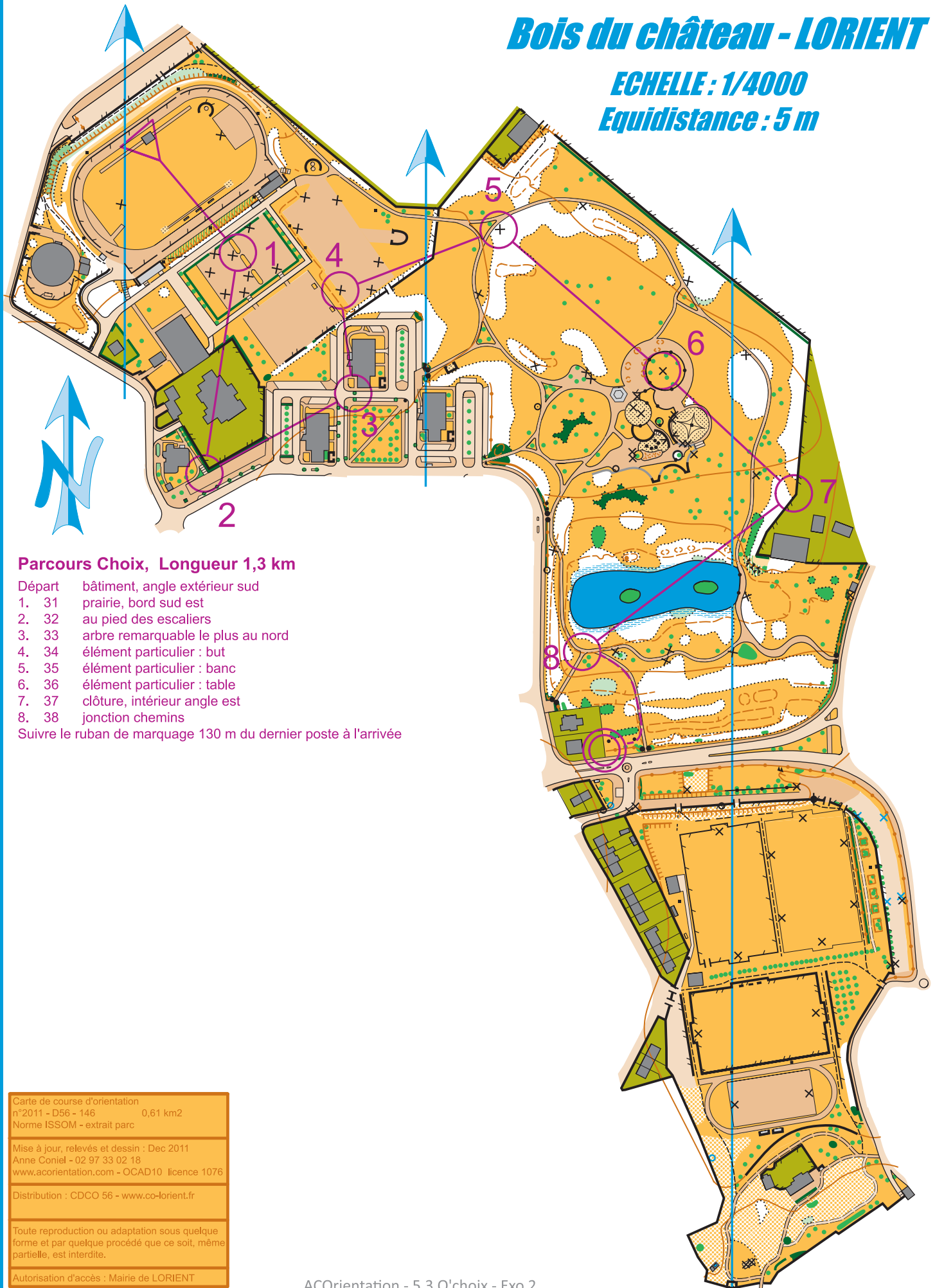
- 1 : trajet long, facile et fatiguant car passage dans une dépression puis sur une colline
  - 2 : trajet court et assez difficile car suivi de talus dans la forêt
- Il est interdit de traverser des cultures



- 1 : trajet long et facile (pont et clairière)
  - 2 : trajet court et assez difficile (suivi de ruisseau)
  - 3 : trajet court et difficile (suivi fossé et ruisseau, ruisseau à traverser)
- Il est facile de traverser une zone de végétation basse (ronces, fougères, ...) par le chemin  
Il est très difficile de la traverser en suivant le fossé.

# Bois du château - LORIENT

ECHELLE : 1/4000  
Equidistance : 5 m



## Parcours Choix, Longueur 1,3 km

- Départ bâtiment, angle extérieur sud
- 1. 31 prairie, bord sud est
  - 2. 32 au pied des escaliers
  - 3. 33 arbre remarquable le plus au nord
  - 4. 34 élément particulier : but
  - 5. 35 élément particulier : banc
  - 6. 36 élément particulier : table
  - 7. 37 clôture, intérieur angle est
  - 8. 38 jonction chemins
- Suivre le ruban de marquage 130 m du dernier poste à l'arrivée

Carte de course d'orientation  
n°2011 - D56 - 146 0,61 km<sup>2</sup>  
Norme ISSOM - extrait parc

Mise à jour, relevés et dessin : Dec 2011  
Anne Coniel - 02 97 33 02 18  
www.acorientation.com - OCAD10 licence 1076

Distribution : CDCO 56 - www.co-orient.fr

Toute reproduction ou adaptation sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Mairie de LORIENT

Départ / 1 : passer par les escalier à gauche ou par le sentier à droite est équivalent, mais monter le talus avec la végétation basse est dur physiquement.

## Bois du château - LORIENT

**ECHELLE : 1/4000**  
**Equidistance : 5 m**

1 / 2 : contourner le bloc propriété privée et bâtiment est plus court par la gauche et plus simple.



2 / 3 : passer tout droit est plus court, mais plus long car il faut alors traverser 4 routes au lieu d'une. Il est plus rapide et plus sûr de rester sur le trottoir.

3 / 4 : c'est facile, tout droit est le seul choix intéressant.

4 / 5 : passer par la droite est un peu plus rapide et aussi facile.

5 / 6 : passer par le chemin de droite est légèrement plus court que celui de gauche, ils sont tous les deux faciles. Passer tout droit est possible mais plus difficile, il faut faire attention à ne pas s'écarter de la ligne droite.

6 / 7 : tout droit en évitant la zone de sable est la solution la plus rapide, mais le chemin est la solution la plus sûre. Dans les deux cas, s'appuyer sur l'élément particulier pour aller chercher le poste en passant dans la petite bande de prairie.

7 / 8 : une solution sûre en retournant sur le chemin et en le suivant jusqu'au poste, une autre plus rapide en contournant l'étang par la droite et une autre plus courte en longeant le grillage puis en passant dans les rochers (mais c'est un peu plus lent) et en contournant l'étang par la gauche.

8 / arrivée : lorsqu'un trait pointillé rose est tracé sur la carte, celui-ci est obligatoire : donc pas de choix !



Les termes "droite" et "gauche" sont définis dans le sens de la course.

Carte de course d'orientation n°2011 - D56 - 146 Norme ISSOM - extrait parc	0,61 km <sup>2</sup>
Mise à jour, relevés et dessin : Dec 2011 Anne Coniel - 02 97 33 02 18 www.acorientation.com - OCAD10 licence 1076	
Distribution : CDCO 56 - www.co-orient.fr	
Toute reproduction ou adaptation sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.	
Autorisation d'accès : Mairie de LORIENT	

## 5.4 O'dictée

Niveau 3

Support fourni

Durée : 10 à 20 min

Prépa : 0 min



### Objectif : lecture de carte

- ♦ Acquérir une vision de détail de la carte,
- ♦ Acquérir une vision globale de la carte.



### Matériels

- ♦ 1 carte (fournie) par enfant,
- ♦ 1 crayon par enfant.



### Pour animer

1. Expliquer les règles du jeu,
2. Distribuer une carte et un crayon par enfant,
3. Lire lentement le texte de la dictée, en s'assurant que les enfants suivent le rythme,
4. Corriger le trajet réalisé, avant de poursuivre sur le trajet suivant.



### Règles du jeu

1. Je prends ma carte et je repère le point de départ,
2. J'écoute attentivement et je trace le trajet dicté,
3. Pour ne pas faire d'erreur, je tourne au fur et à mesure ma carte pour qu'elle soit orientée dans le sens du trajet, comme si j'étais en train de faire le parcours en vrai (d'où je viens vers mon ventre, où je vais droit devant moi),
4. J'entoure le poste auquel j'arrive,
5. J'écoute la correction avant de continuer.



### Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant qui observe les enfants et qui les aide si besoin,
- ♦ Par la correction réalisée en groupe à chaque inter-poste.



### Axes de progression

- ♦ Allonger les trajectoires de la dictée,
- ♦ Utiliser des lignes et autres repères les plus variés possibles,
- ♦ Faire des "sauts de lignes" en donnant des directions et des distances,
- ♦ Il est intéressant, lorsque l'on possède la carte du terrain réel, d'aller réaliser ensuite sur le terrain les trajectoires dictées



### Les cartes fournies (avec corrigé)





## CLEGUER 56

ECHELLE : 1/2500  
Equidistance : 5 m

Pour aller au poste 1, je monte les escalier (au nord), je contourne le bâtiment (église) par la gauche, je longe le mur, je passe devant un autre bâtiment et juste après je tourne à droite, je reste sur le chemin jusqu'aux escaliers.

Pour aller au poste 2, je longe la route vers la droite, au carrefour, je traverse et je longe la route vers la gauche jusqu'au mur à ma droite, je longe la végétation infranchissable à ma gauche jusqu'à son extrémité.

Pour aller au poste 3, je traverse le grand parking vers l'ouest et je prends le sentier, je continue sur le sentier, passe entre les talus, et continue jusqu'à la jonction de sentiers, je tourne à gauche et je vais au troisième arbre à droite.



Pour aller au poste 4, je continue le sentier vers le sud, je prends à gauche le sentier qui longe la route, jusqu'à l'entrée du grand bâtiment (gymnase), je traverse la route et je continue tout droit jusqu'à l'étang que je longe vers la gauche jusqu'au petit mur.

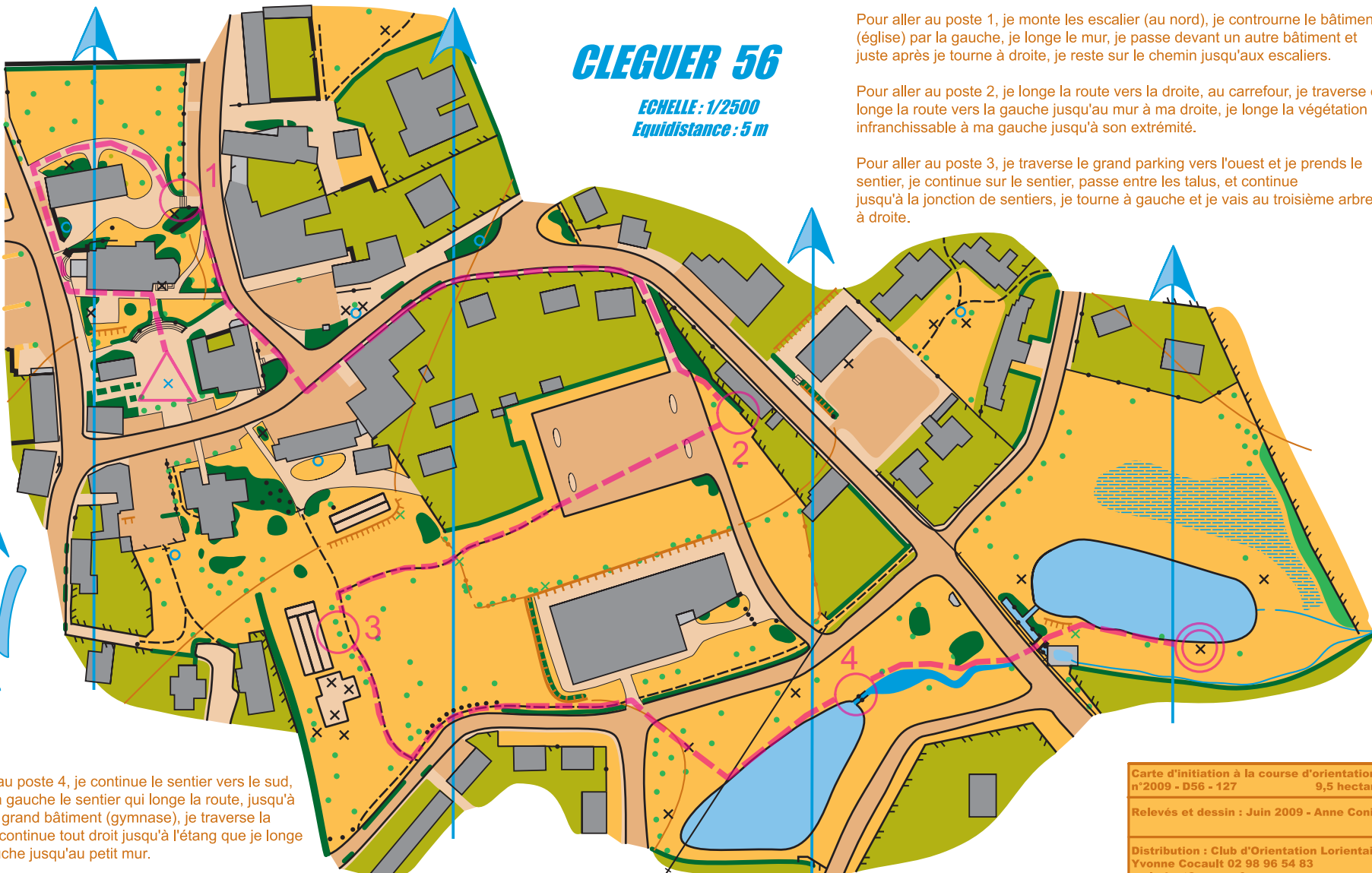
Pour aller à l'arrivée, je continue en longeant le ruisseau je traverse la route, je passe sur le pont, je passe entre l'abrupt de terre et la souche, puis entre l'étang et l'arbre remarquable et j'arrive à l'élément particulier (banc).

Attention, "droite et gauche" sont à comprendre dans le sens du déplacement décrit.

Carte d'initiation à la course d'orientation n°2009 - D56 - 127	9,5 hectares
Relevés et dessin : Juin 2009 - Anne Coniel	
Distribution : Club d'Orientation Lorientais Yvonne Cocault 02 98 96 54 83 co-orient@orange.fr	
Toute reproduction ou adaptation sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.	
Autorisation d'accès : Mairie de Cléguer	

# CLEGUER 56

ECHELLE : 1/2500  
Equidistance : 5 m



Pour aller au poste 1, je monte les escalier (au nord), je contourné le bâtiment (église) par la gauche, je longe le mur, je passe devant un autre bâtiment et juste après je tourne à droite, je reste sur le chemin jusqu'aux escaliers.

Pour aller au poste 2, je longe la route vers la droite, au carrefour, je traverse et je longe la route vers la gauche jusqu'au mur à ma droite, je longe la végétation infranchissable à ma gauche jusqu'à son extrémité.

Pour aller au poste 3, je traverse le grand parking vers l'ouest et je prends le sentier, je continue sur le sentier, passe entre les talus, et continue jusqu'à la jonction de sentiers, je tourne à gauche et je vais au troisième arbre à droite.

Pour aller au poste 4, je continue le sentier vers le sud, je prends à gauche le sentier qui longe la route, jusqu'à l'entrée du grand bâtiment (gymnase), je traverse la route et je continue tout droit jusqu'à l'étang que je longe vers la gauche jusqu'au petit mur.

Pour aller à l'arrivée, je continue en longeant le ruisseau je traverse la route, je passe sur le pont, je passe entre l'abrupt de terre et la souche, puis entre l'étang et l'arbre remarquable et j'arrive à l'élément particulier (banc).

Attention, "droite et gauche" sont à comprendre dans le sens du déplacement décrit.

Carte d'initiation à la course d'orientation  
n°2009 - D56 - 127  
9,5 hectares

Relevés et dessin : Juin 2009 - Anne Coniel

Distribution : Club d'Orientation Lorientais  
Yvonne Cocault 02 98 96 54 83  
co-lorient@orange.fr

Toute reproduction ou adaptation sous  
quelque forme et par quelque procédé  
que ce soit, même partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Mairie de Cléguer

# Bois du Ronquedo - QUEVEN

**ECHELLE: 1/4000**  
**Equidistance: 5 m**

Pour aller du départ au poste 1 : prendre le chemin qui longe la voie ferrée vers la prairie avec les éléments particuliers dus à l'homme (cibles de tir à l'arc), traverser cette prairie en diagonale, passer par dessus le talus, rejoindre le chemin et le poursuivre vers la droite, à la jonction de chemins continuer tout droit jusqu'à la butte au milieu du chemin.

Pour aller du poste 1 au poste 2 : poursuivre le chemin, à la jonction de chemins prendre à droite, puis à nouveau à droite à la jonction de chemins suivante, longer le talus à droite, puis suivre la limite de végétation basse vers la gauche, jusqu'à la souche.

Pour aller du poste 2 au poste 3 : continuer le long de la limite de végétation, puis suivre le chemin vers la gauche, à la jonction de chemins, continuer tout droit, puis aux jonctions suivantes prendre à gauche puis à gauche, à l'extrémité de l'abrupt de terre située à droite du chemin, longer le talus, puis le fossé jusqu'à son extrémité.

Pour aller du poste 3 au poste 4 : rejoindre la clôture franchissable et la longer, puis longer la haie, continuer sur la route au pied de l'abrupt de terre, puis prendre le sentier à gauche entre les deux abrupts de terre, le poursuivre jusqu'à la prairie, traverser celle-ci, rejoindre le chemin qui passe à l'angle du champs, puis longer la haie qui sépare les habitations des petites dépressions, s'arrêter sur la petite falaise.

Pour aller du poste 4 au poste 5 : rejoindre le chemin au nord, puis suivre ce chemin vers la droite, longer la zone interdite, prendre le deuxième talus à gauche, le longer jusqu'au coude, trouver la cuvette à droite.

Pour aller du poste 5 au poste 6 : rejoindre le sentier peu visible et le poursuivre vers la droite, traverser le talus en ruine, puis le second talus, à la jonction de chemins, prendre le chemin vers la droite, puis suivre le fossé à gauche et continuer tout droit le long de la limite de végétation, jusqu'à la colline à gauche.

Pour aller du poste 6 à l'arrivée : rejoindre la prairie au sud est, traverser la prairie pour rejoindre la clôture infranchissable puis la route à suivre vers la droite, au parking, suivre le chemin qui rentre dans la forêt jusqu'à la petite clairière au centre de la jonction de chemins.

Ne pas rentrer dans la zone privée chiens (gerlms)

Extrait de carte de course d'orientation n°2012 - D56 - 147      0,27 km2 Norme ISSOM
Mise à jour, relevés et dessin : Mars 2012 Anne Coniel - 02 97 33 02 18 www.acorientation.com - OCAD10 licence 1076
Distribution : CDCO 56 - www.co-orient.fr
Toute reproduction ou adaptation sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.
Autorisation d'accès : Mairie de QUEVEN

# Bois du Ronquedo - QUEVEN

**ECHELLE : 1/4000**  
**Equidistance : 5 m**

Pour aller du départ au poste 1 : prendre le chemin qui longe la voie ferrée vers la prairie avec les éléments particuliers dus à l'homme (cibles de tir à l'arc), traverser cette prairie en diagonale, passer par dessus le talus, rejoindre le chemin et le poursuivre vers la droite, à la jonction de chemins continuer à gauche jusqu'à la butte au milieu du chemin.

Pour aller du poste 1 au poste 2 : poursuivre le chemin, à la jonction de chemins prendre à droite, puis à nouveau à droite à la jonction de chemins suivante, longer le talus à droite, puis suivre la limite de végétation basse vers la gauche, jusqu'à la souche.

Pour aller du poste 2 au poste 3 : continuer le long de la limite de végétation, puis suivre le chemin vers la gauche, à la jonction de chemins, continuer tout droit, puis aux jonctions suivantes prendre à gauche puis à gauche, à l'extrémité de l'abrupt de terre située à droite du chemin, longer le talus, puis le fossé jusqu'à son extrémité.

Pour aller du poste 3 au poste 4 : rejoindre la clôture franchissable et la longer, puis longer la haie, continuer sur la route, au pied de l'abrupt de terre, puis prendre le sentier à gauche entre les deux abrupts de terre, le poursuivre jusqu'à la prairie, traverser celle-ci, rejoindre le chemin qui passe à l'angle du champs, puis longer la haie qui sépare les habitations des petites dépressions, s'arrêter sur la petite falaise.

Pour aller du poste 4 au poste 5 : rejoindre le chemin au nord, puis suivre ce chemin vers la droite, en longeant la zone interdite, prendre le deuxième talus à gauche, le longer jusqu'au coude, trouver la cuvette à droite.

Pour aller du poste 5 au poste 6 : rejoindre le sentier peu visible et le poursuivre vers la droite, traverser le talus en ruine, puis le second talus, à la jonction de chemins, prendre le chemin vers la droite, puis suivre le fossé à gauche et continuer tout droit le long de la limite de végétation, jusqu'à la colline à gauche.

Pour aller du poste 6 à l'arrivée : rejoindre la prairie au sud est, traverser la prairie pour rejoindre la clôture infranchissable puis la route à suivre vers la droite, au parking, suivre le chemin qui rentre dans la forêt jusqu'à la petite clairière au centre de la jonction de chemins.

Ne pas rentrer dans la zone privée chiens (gentils)

Carte de course d'orientation  
n°2012 - D56 - 147 0,27 km2  
Norme ISSOM

Mise à jour, relevés et dessin : Mars 2012  
Anne Coniel - 02 97 33 02 18  
www.acorientation.com - OCAD10 licence 1076

Distribution : CDCO 56 - www.co-orient.fr

Toute reproduction ou adaptation sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Mairie de QUEVEN

## 5.5 Bataille navale

Niveau 3

Support fourni

Durée : 10 à 20 min

Prépa : 0 min



### Objectif : lecture de carte

- ♦ Acquérir une vision de détail de la carte,
- ♦ Acquérir une vision globale de la carte,
- ♦ Être capable de lire la carte rapidement.



### Matériels

- ♦ 1 carte quadrillée par enfant (fournie),
- ♦ 1 crayon par enfant.



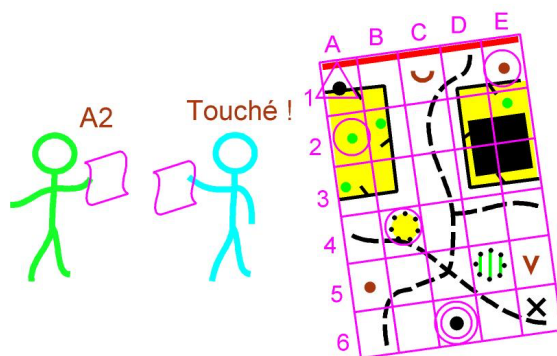
### Pour animer

1. Regrouper les enfants en binôme,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Distribuer une carte et un crayon par enfant,
4. Veiller à ce que le jeu soit bien réalisé par tous les binômes.



### Règles du jeu

1. Je trace un parcours de 4 postes + départ + arrivée sur ma carte,
2. Ces 6 éléments doivent être chacun dans une des cases de la carte (et pas sur les limites de cases),
3. Puis, chacun à son tour (en binôme), je demande une case : "A4",
4. Si un élément est dans cette case, la réponse est "touché",
5. Il faut alors trouver l'élément sur lequel est situé la balise : "rocher",
6. Si c'est le bon élément, la réponse est "coulé, c'est le poste 2"
7. Et poursuivre jusqu'à ce que les deux partenaires aient retracé le parcours de leur binôme.



### Contrôle réussite

- ♦ En auto-correction par les enfants en comparant les deux cartes une fois le jeu fini,
- ♦ Par l'enseignant qui supervise.



### Axes de progression

- ♦ Demander des parcours plus longs,
- ♦ Utiliser des cartes avec plus ou moins de détails,
- ♦ Éloigner les enfants au sein des binômes, pour les obliger à se déplacer pour faire leur demande,
- ♦ Il est intéressant, si l'on possède la carte du terrain réel, d'aller essayer ensuite sur le terrain les parcours tracés par les enfants.



### Les cartes fournies



Jardin public - Moëlan / mer

ECHELLE: 1/1000

Carte de course d'orientation  
n°2012 - D29 - 109 0,021 km2  
Norme ISSOM

Relevés et dessin : Janv 2012 - Anne Coniel  
02 97 33 02 18 www.acorientation.com  
OCAD10 licence 1076

Distribution : CDCO56 - http://www.co-orient.fr

Toute reproduction ou adaptation sous quelque  
forme et par quelque procédé que ce soit, même  
partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Mairie de Moëlan / mer

1

2

3

4

5

**Légende**

- forêt, terrain privé
- zone humide, étang
- bâtiment
- talus, fossé
- haie, mur
- grillage, poubelle
- arbre, souche
- table ou banc ou jeu
- point d'eau, poteau

A

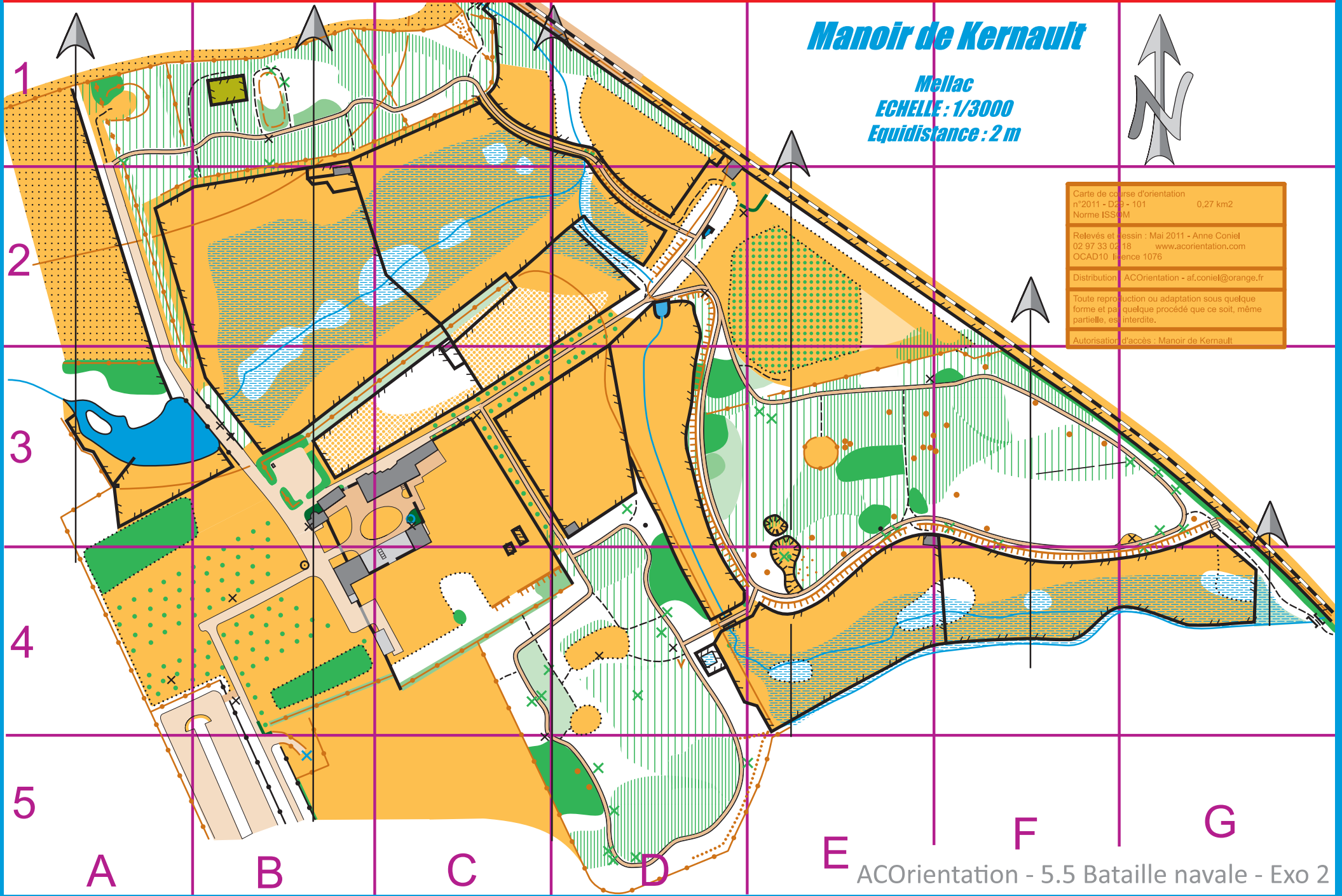
B

C

D

# Manoir de Kernault

Mellac  
ECHELLE : 1/3000  
Equidistance : 2 m



Carte de course d'orientation n°2011 - D29 - 101	0,27 km2
Norme ISSOM	
Relevés et dessin : Mai 2011 - Anne Coniel 02 97 33 02 18 www.acorientation.com	
OCAD10 licence 1076	
Distribution : ACOrientation - af.coniel@orange.fr	
Toute reproduction ou adaptation sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.	
Autorisation d'accès : Manoir de Kernault	

## 5.6 O'croquis

Niveau 4

Carte du terrain

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 15 min



### Objectif : lecture de carte

- ♦ Acquérir une vision de détail de la carte,
- ♦ Acquérir une vision globale de la carte,
- ♦ Être capable de lire la carte rapidement.



### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant,
- ♦ 1 feuille par enfant,
- ♦ 1 crayon par enfant.



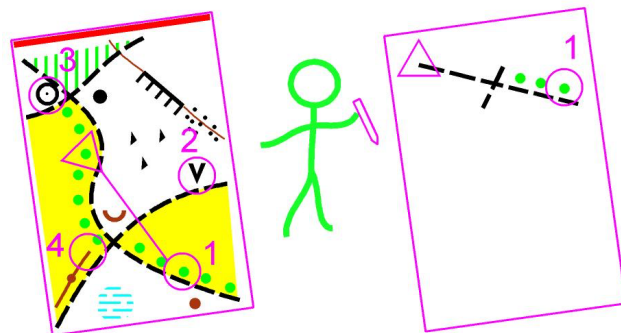
### Pour animer

1. Tracer un parcours en étoile (plusieurs postes autour du point de départ, à réaliser les uns après les autres en revenant au point de départ entre chaque poste),
2. Placer les balises sur le terrain,
3. Expliquer les règles du jeu, et fixer les limites du terrain de jeu,
4. Distribuer une carte, une feuille et un crayon par enfant,
5. Leur donner une première balise différente les uns des autres pour répartir les enfants vers les différentes balises,
6. Aider les enfants à sélectionner les éléments nécessaires pour réaliser la trajectoire, mais en limitant le nombre,
7. Si le terrain est vaste, vérifier leur croquis avant de les laisser partir faire le trajet.



### Contrôle réussite

- ♦ En auto-correction par les enfants qui vérifient qu'ils ont trouvé la bonne balise à leur retour (contrôle par numéro, lettres, boîtiers



numériques, ...), s'il y a erreur, recommencer la même balise en se faisant aider,

- ♦ Par l'enseignant qui supervise.



### Axes de progression

- ♦ Proposer des parcours avec des trajectoires plus complexes,
- ♦ Si possible, varier les types de terrain (urbain, forêt, ...),
- ♦ Ne laisser qu'un temps limité pour tracer le croquis.



### Règles du jeu

1. J'étudie le trajet pour aller à ma première balise,
2. Je sélectionne les quelques éléments vraiment utiles à mon trajet,
3. Je trace sur la feuille blanche ces quelques éléments de la carte qui sont indispensables pour réaliser la trajectoire, ce n'est pas du dessin, mais juste un croquis,
4. Je pars trouver la balise avec mon croquis, mais sans la carte,
5. Au retour, je vérifie que c'était bien la bonne balise,
6. Puis je recommence pour la balise suivante.



## 5.7 Multi puzzle

Niveau 1

Support fourni

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 10 min



### Objectif : lecture de carte

- ♦ Acquérir une vision de détail de la carte,
- ♦ Acquérir une vision globale de la carte.



### Matériels

- ♦ 4 cartes différentes, complètes et en morceaux par équipe (fournies).



### Pour animer

1. Pour chaque équipe, poser les cartes entières aux extrémités du terrain de sport,
2. Placer les morceaux de carte de l'équipe, mélangés, à son camp de base,
3. Choisir la version 1 ou 2 du jeu,
4. Expliquer la règle du jeu aux enfants,
5. Surveiller le bon déroulement du jeu, aider si besoin en faisant remarquer les éléments particuliers de telle ou telle carte (plus de jaune, de blanc, de vert, symboles plus petits ou plus gros selon l'échelle, plus de maisons, ...),
6. Corriger et recommencer, ...



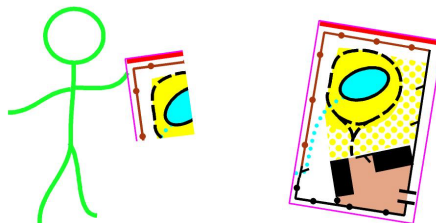
### Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant qui observe les enfants,
- ♦ Par la vérification du bon placement des morceaux de carte sur les cartes entières.



### Axes de progression

- ♦ Augmenter les distances de course entre cartes entières et morceaux de cartes,
- ♦ Augmenter la vitesse en



chronométrant le temps de reconstitution total d'une carte, ou en comptant le nombre de morceaux placés par enfant dans un temps limité.



### Règles du jeu

#### Version 1

1. Je tire au hasard un morceau de carte,
2. Je vais jusqu'aux cartes entières pour placer correctement mon morceau sur la bonne carte,
3. Je reviens chercher un nouveau morceau, ...

#### Version 2

1. Je vais voir la carte entière qui m'est affectée,
2. Je reviens choisir un morceau qui correspond à ma carte,
3. Je retourne le placer correctement sur ma carte,
4. Je vais chercher le morceau suivant, ...



### Les cartes fournies



# Domaine de Tronjoly

Gourin

Echelle : 1/4000

Equidistance : 2,5 m

**Légende**

- forêt : de très courable à peu courable
- arbres dispersés, prairie
- zones pavées avec ou sans circulation
- rivière/lac infranchissable, marais
- culture, zone privée, végétation interdite
- bâtiment franchissable, infranchissable
- chemin, rive - bordure
- clôture infranchissable, franchissable
- mur franchissable, levée de terre
- abrupt de terre, fossé, haie infranchissable
- ruisseau, fossé humide
- élément fabriqué, rocher
- arbre remarquable, souche
- butte, escalier

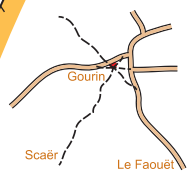
Carte de course d'orientation  
 n°2011 - D56 - 141 0,41 km2  
 Norme ISSOM

Relevés et dessin : Juin 2011 - Anne Coniel  
 05 02 18 35 02 18 www.acorientation.com  
 OCAD10 licence 1076

Distribution : CDCO 56 - www.co-orient.fr  
 et mairie de Gourin

Toute reproduction ou adaptation sous quelque  
 forme et par quelque procédé que ce soit, même  
 partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Mairie de Gourin



# Domaine de Tronjoly

Gourin

Echelle : 1/4000

Equidistance : 2,5 m

## Légende

- forêt : de très courable à peu courable
- arbres dispersés, prairie
- zones pavées avec ou sans circulation
- rivière/lac infranchissable, marais
- culture, zone privée, végétation interdite
- bâtiment franchissable, infranchissable
- chemin, rive - bordure
- clôture infranchissable, franchissable
- mur franchissable, levée de terre
- abrupt de terre, fossé, haie infranchissable
- ruisseau, fossé humide
- élément fabriqué, rocher
- arbre remarquable, souche
- butte, escalier

Carte de course d'orientation  
n°2011 - D56 - 141 0,41 km<sup>2</sup>  
Norme ISSOM

Relevés et dessin : Juin 2011 - Anne Coniel  
02 97 33 02 18 www.acorientation.com  
OCAD10 licence 1076

Distribution : CDCO 56 - www.co-orient.fr  
et mairie de Gourin

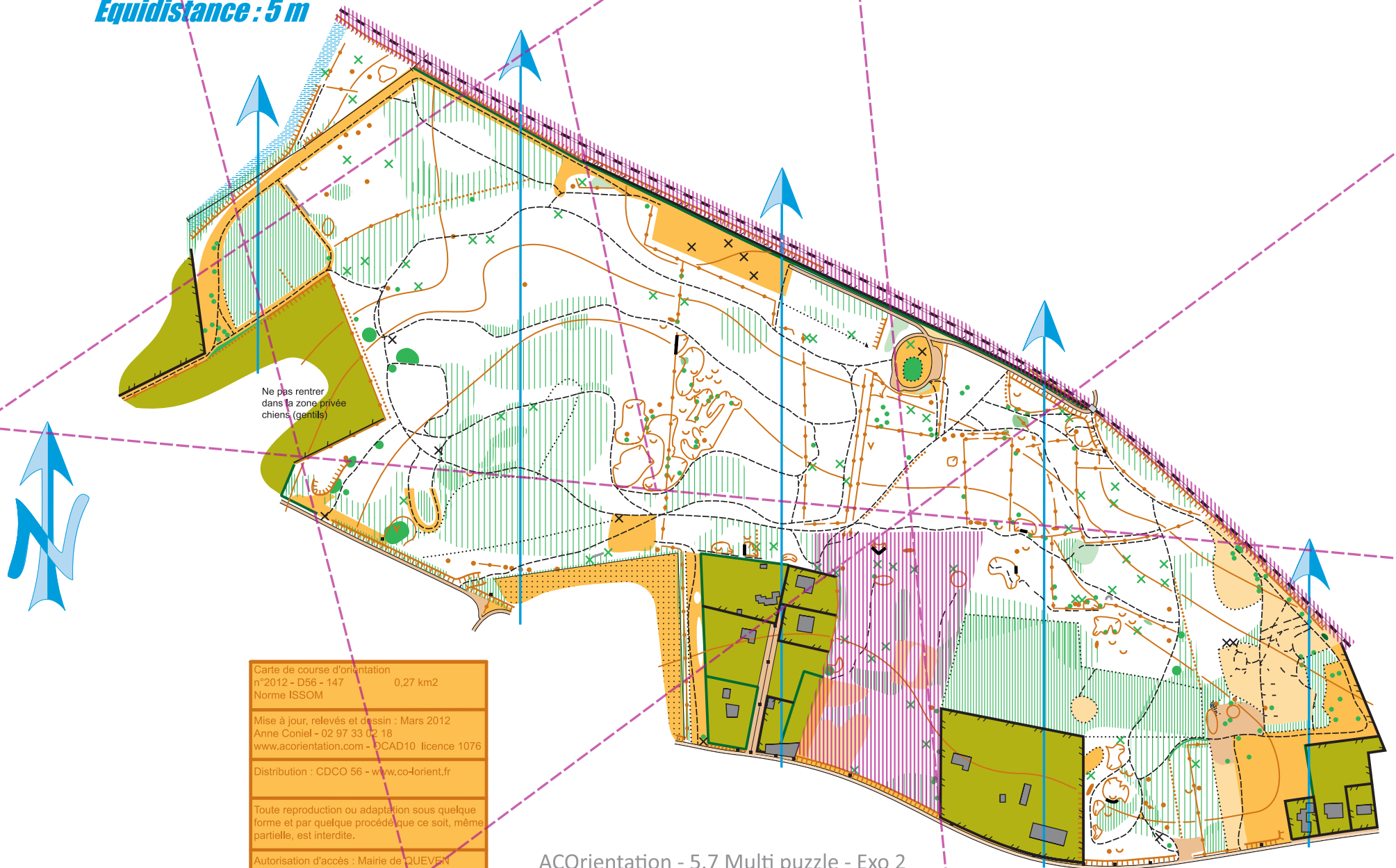
Toute reproduction ou adaptation sous quelque  
forme et par quelque procédé que ce soit, même  
partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Mairie de Gourin



# Bois du Ronquedo - QUEVEN

ECHELLE : 1/4000  
Equidistance : 5 m



Ne pas rentrer dans la zone privée chiens (gentils)

Carte de course d'orientation  
n°2012 - D56 - 147      0,27 km2  
Norme ISSOM

Mise à jour, relevés et dessin : Mars 2012  
Anne Coniel - 02 97 33 02 18  
www.acorientation.com - DCAD10 licence 1076

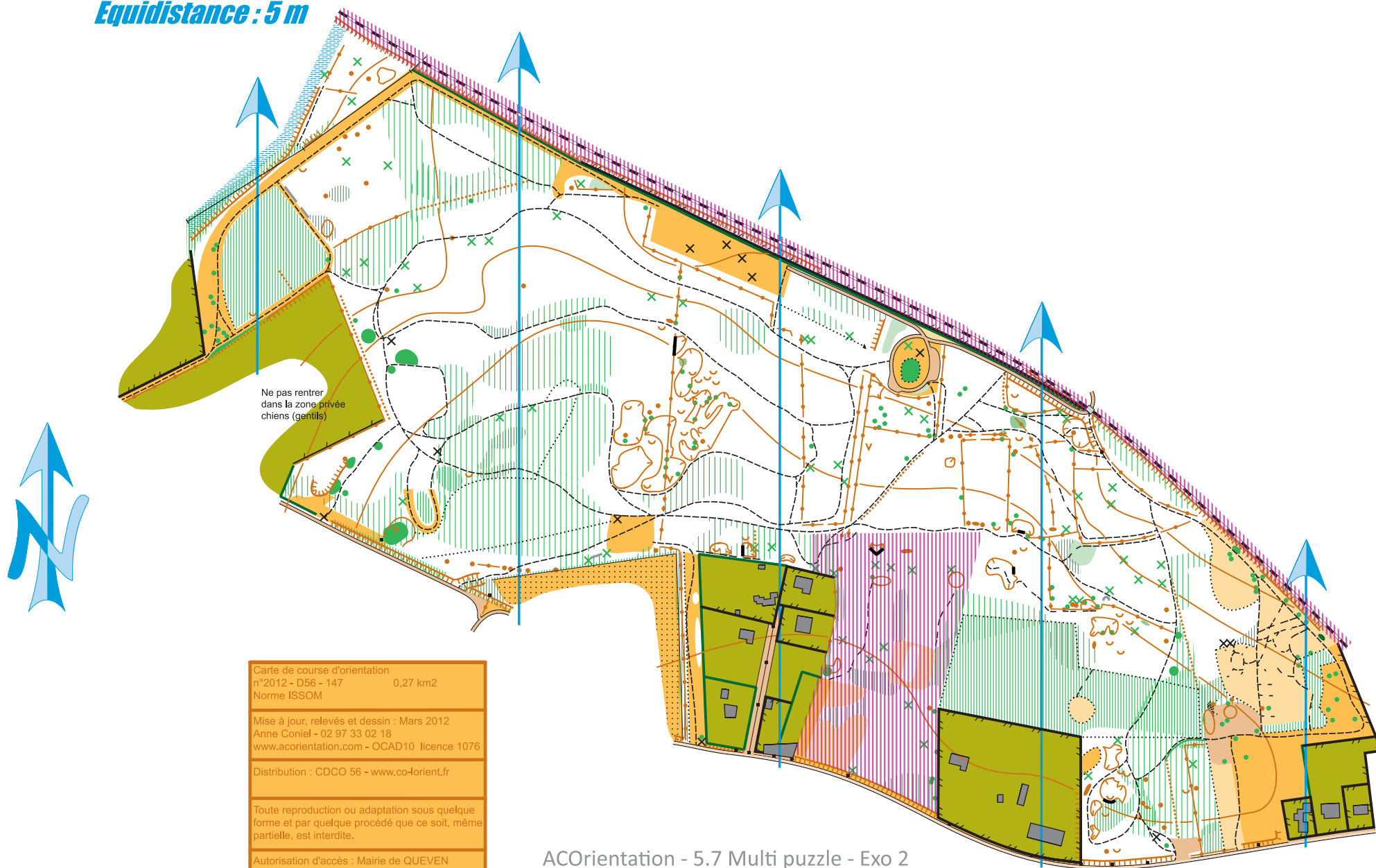
Distribution : CDCO 56 - www.co-orient.fr

Toute reproduction ou adaptation sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Mairie de QUEVEN

# Bois du Ronquedo - QUEVEN

ECHELLE : 1/4000  
Equidistance : 5 m



Carte de course d'orientation  
n°2012 - D56 - 147 0,27 km2  
Norme ISSOM

Mise à jour, relevés et dessin : Mars 2012  
Anne Coniel - 02 97 33 02 18  
www.acorientation.com - OCAD10 licence 1076

Distribution : CDCO 56 - www.co-orient.fr

Toute reproduction ou adaptation sous quelque  
forme et par quelque procédé que ce soit, même  
partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Mairie de QUEVEN

# Berges du Blavet

Parc d'eau vive d'Inzinzac-Lochrist  
 ECHELLE : 1/5000



**Légende**

- zone dangereuse, végétation basse
- zone de prairie, zone boisée
- zones pavées avec ou sans circulation
- rivière infranchissable, arbres dispersés
- végétation infranchissable, zone privée
- bâtiment franchissable, infranchissable
- chemin, river - bordure
- clôture infranchissable, franchissable
- mur infranchissable, franchissable
- levée de terre, haie infranchissable
- ruisseau, escalier
- élément fabriqué, rocher, poteau
- arbre remarquable, souche
- point d'eau, grille, tour

Carte de kayak orientation  
 n°2011 - D56 - 138 0,25 km2  
 Norme ISSOM

Relevés et dessin : Fev 2011 - Anne Coniel  
 02 97 33 02 18 www.acorientation.com  
 OCAD10 licence 1076

Distribution : parc d'eau vive de Lochrist

Toute reproduction ou adaptation sous quelque  
 forme et par quelque procédé que ce soit, même  
 partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Parc d'eau vive de Lochrist

# Berges du Blavet

Parc d'eau vive d'Inzinzac-Lochrist  
 ECHELLE : 1/5000



### Légende

- zone dangereuse, végétation basse
- zone de prairie, zone boisée
- zones pavées avec ou sans circulation
- rivières infranchissables, arbres dispersés
- végétation infranchissable, zone privée
- bâtiment franchissable, infranchissable
- chemin, rive - bordure
- clôture infranchissable, franchissable
- mur infranchissable, franchissable
- levée de terre, haie infranchissable
- ruisseau, escalier
- élément fabriqué, rocher, poteau
- arbre remarquable, souche
- point d'eau, grotte, tour

Carte de kayak orientation  
 n°2011 - D56 - 138 0,25 km2  
 Norme ISSOM

Relevés et dessin : Fev 2011 - Anne Coniel  
 02 97 33 02 18 www.acorientation.com  
 OCAD10 licence 1076

Distribution : parc d'eau vive de Lochrist

Toute reproduction ou adaptation sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Parc d'eau vive de Lochrist

# CLEGUER 56

ECHELLE : 1/2500  
Equidistance : 5 m

- prairie - route et parking - zone pavée
- zone privée - haie et massif-arbustes
- plan d'eau - maraîchage - ruisseau
- chemin - mur - clôture
- talus - abrupt de terre - courbe de niveau
- puits - fontaine - ligne de nord
- jeu, poubelle, banc - rocher - souche
- bâtiment fermé - ouvert - arbre

Carte d'initiation à la course d'orientation  
n°2009 - D56 - 127 9,5 hectares

Relevés et dessin : Juin 2009 - Anne Coniel

Distribution : Club d'Orientation Lorientais  
Yvonne Cocault 02 98 96 54 83  
co-orient@orange.fr

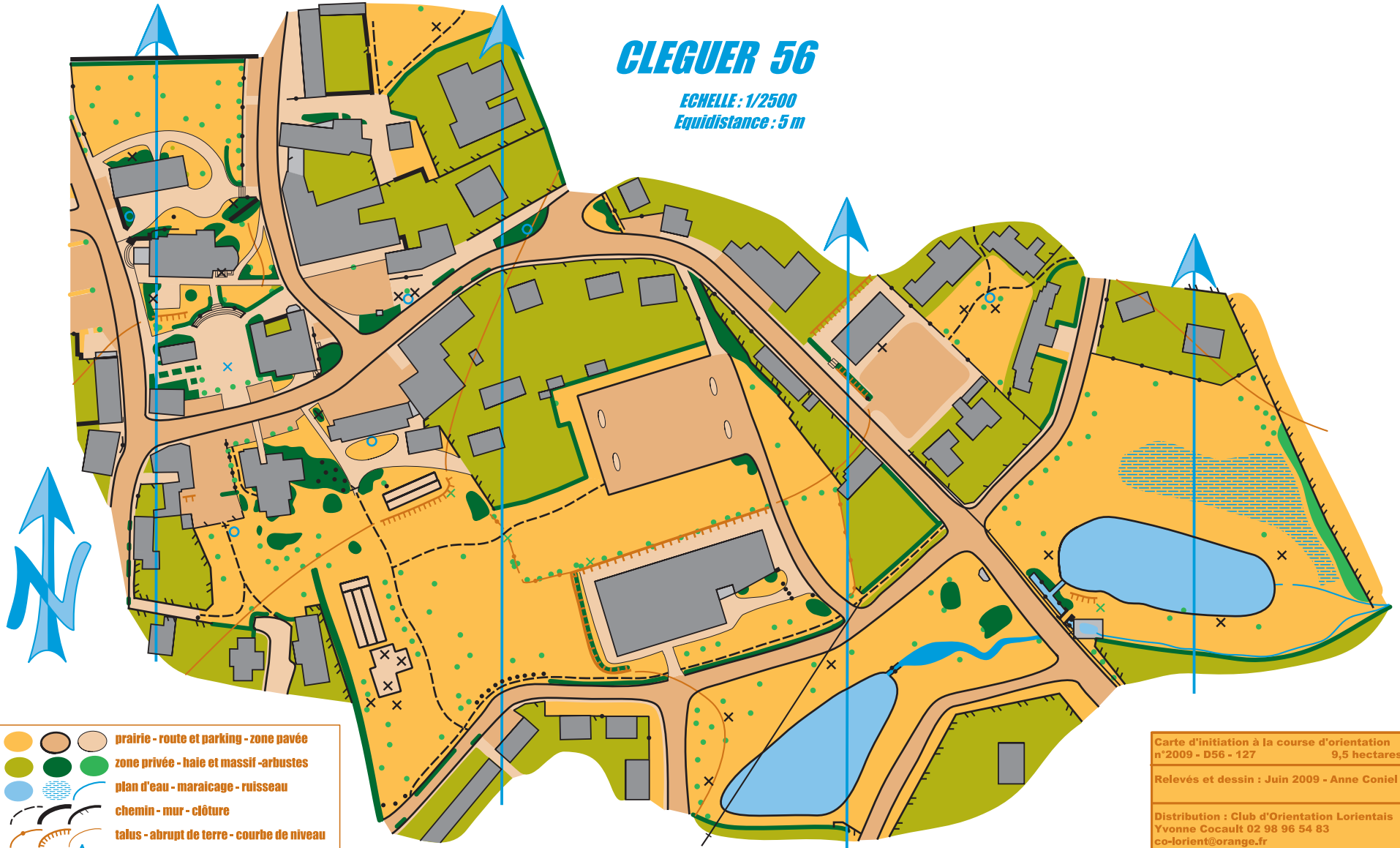
Toute reproduction ou adaptation sous  
quelque forme et par quelque procédé  
que ce soit, même partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Mairie de Cléguer



# CLEGUER 56

ECHELLE: 1/2500  
Equidistance: 5 m



- prairie - route et parking - zone pavée
- zone privée - haie et massif-arbustes
- plan d'eau - maraîchage - ruisseau
- chemin - mur - clôture
- talus - abrupt de terre - courbe de niveau
- puits - fontaine - ligne de nord
- jeu, poubelle, banc - rocher - souche
- bâtiment fermé - ouvert - arbre

Carte d'initiation à la course d'orientation  
n°2009 - D56 - 127 9,5 hectares

Relevés et dessin : Juin 2009 - Anne Coniel

Distribution : Club d'Orientation Lorientais  
Yvonne Cocault 02 98 96 54 83  
co-lorient@orange.fr

Toute reproduction ou adaptation sous  
quelque forme et par quelque procédé  
que ce soit, même partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Mairie de Cléguer

## 5.8 Jeu des erreurs

Niveau 2

Support fourni

Durée : 10 à 30 min

Prépa : 5 min



### Objectif : lecture de carte

- ♦ Acquérir une vision de détail de la carte,
- ♦ Acquérir une vision globale de la carte,
- ♦ Être capable de lire la carte rapidement.



### Matériels

- ♦ 1 couple d'extraits de carte avec et sans "erreurs" (fournis) par enfant.



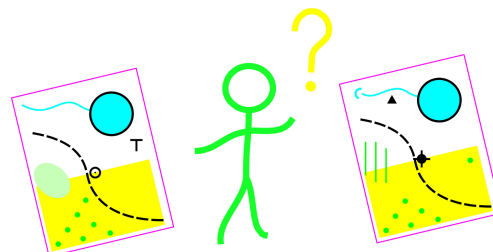
### Pour animer

1. Expliquer les règles du jeu,
2. Distribuer les couples d'extraits de cartes aux enfants,
3. Donner le top départ,
4. Corriger et recommencer ...



### Règles du jeu

1. J'observe une des deux cartes, puis l'autre et je recherche les différences entre les deux cartes,
2. Je me signale lorsque j'ai trouvé au moins 7 erreurs,
3. Si les deux cartes ne sont pas proches, je fais autant d'aller et retour entre les deux cartes que nécessaire pour trouver les erreurs,
4. Puis je peux recommencer avec un autre couple d'extraits de carte.



### Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant qui observe les enfants,
- ♦ Puis par la correction des erreurs en groupe.

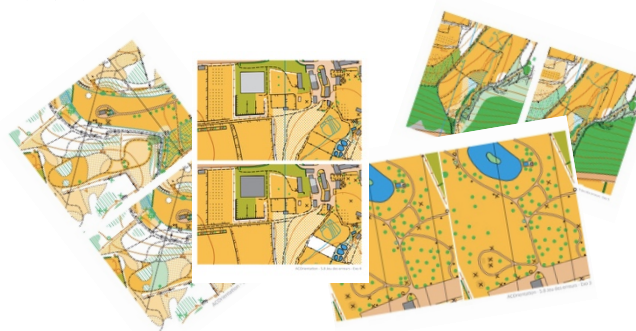


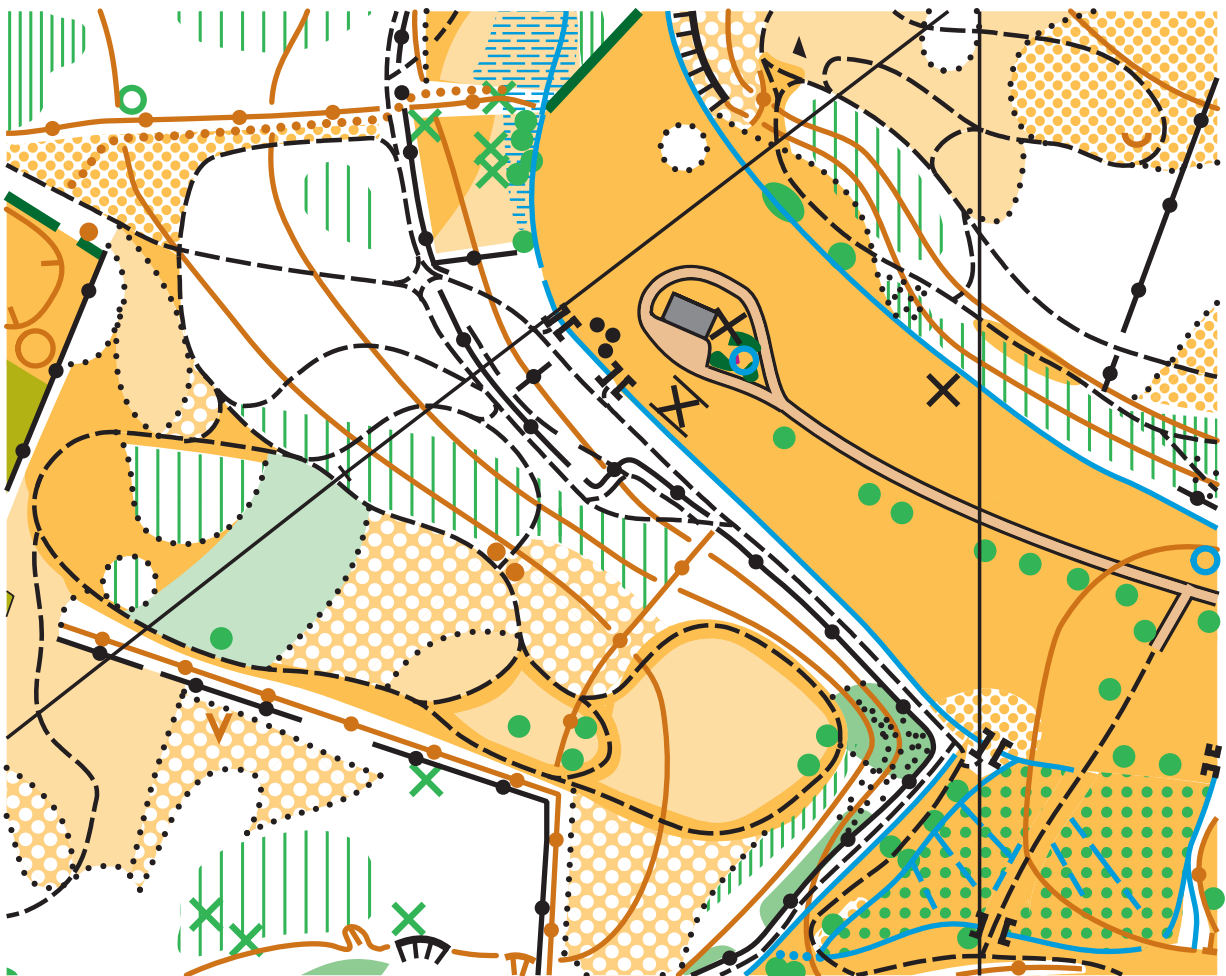
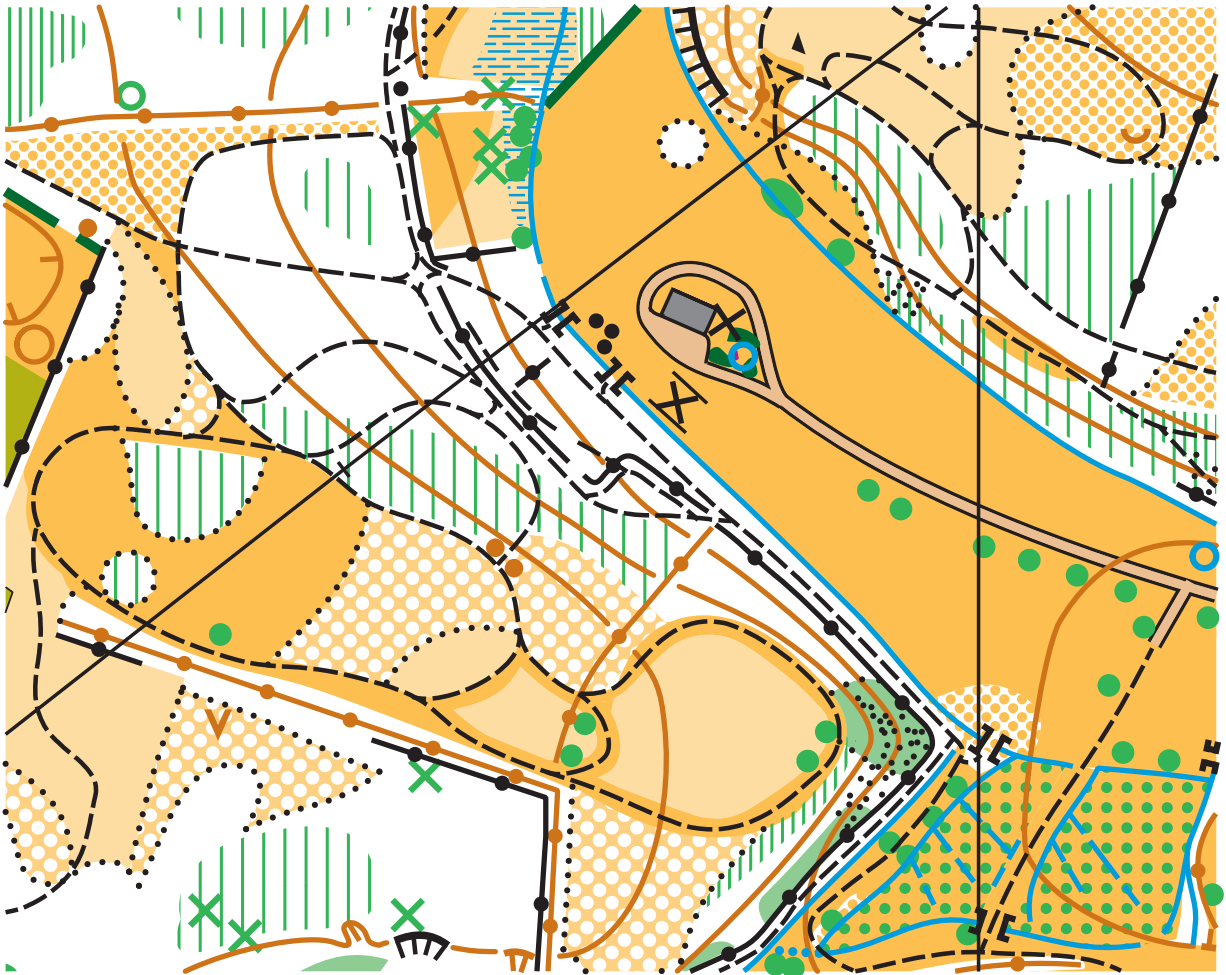
### Axes de progression

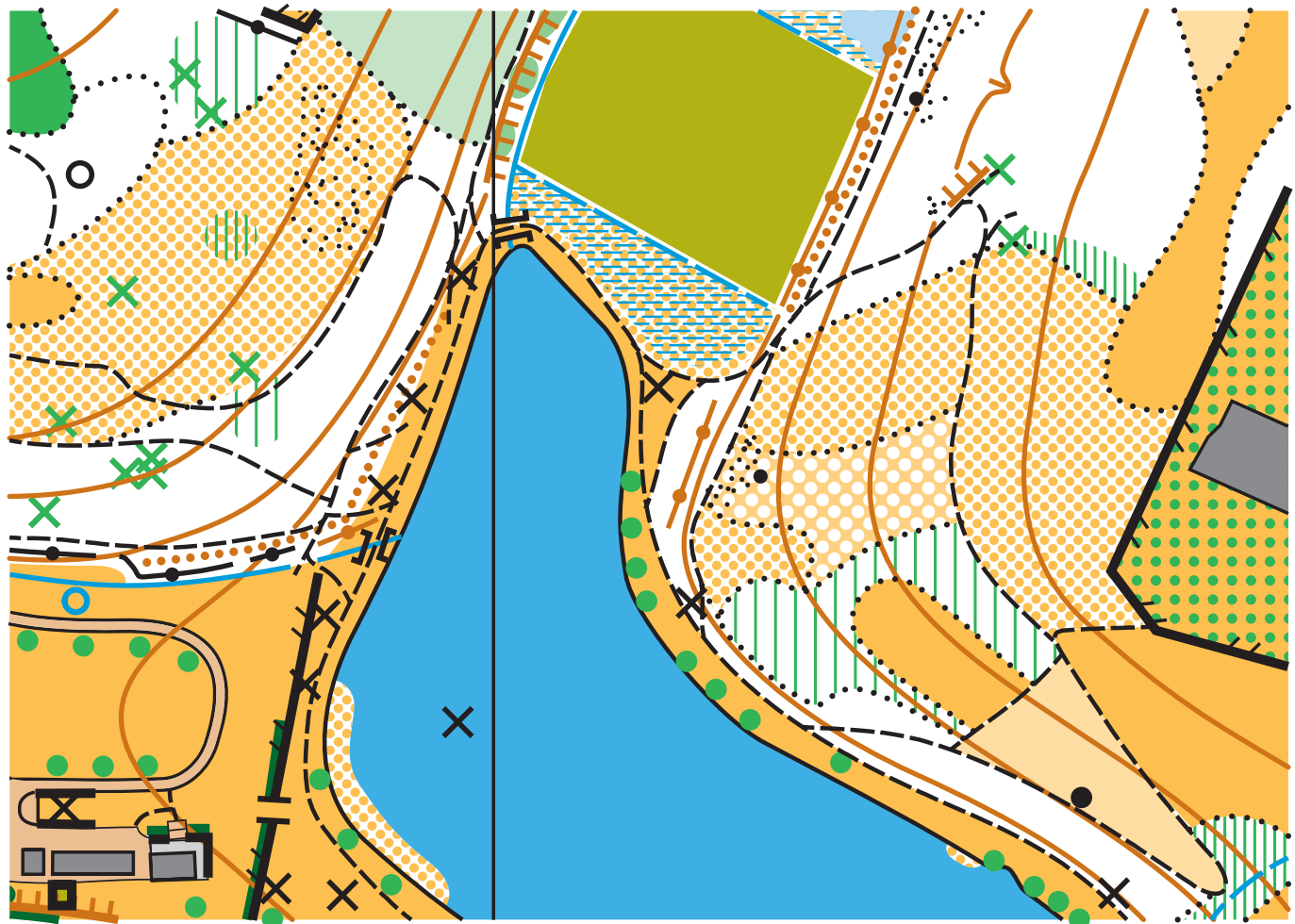
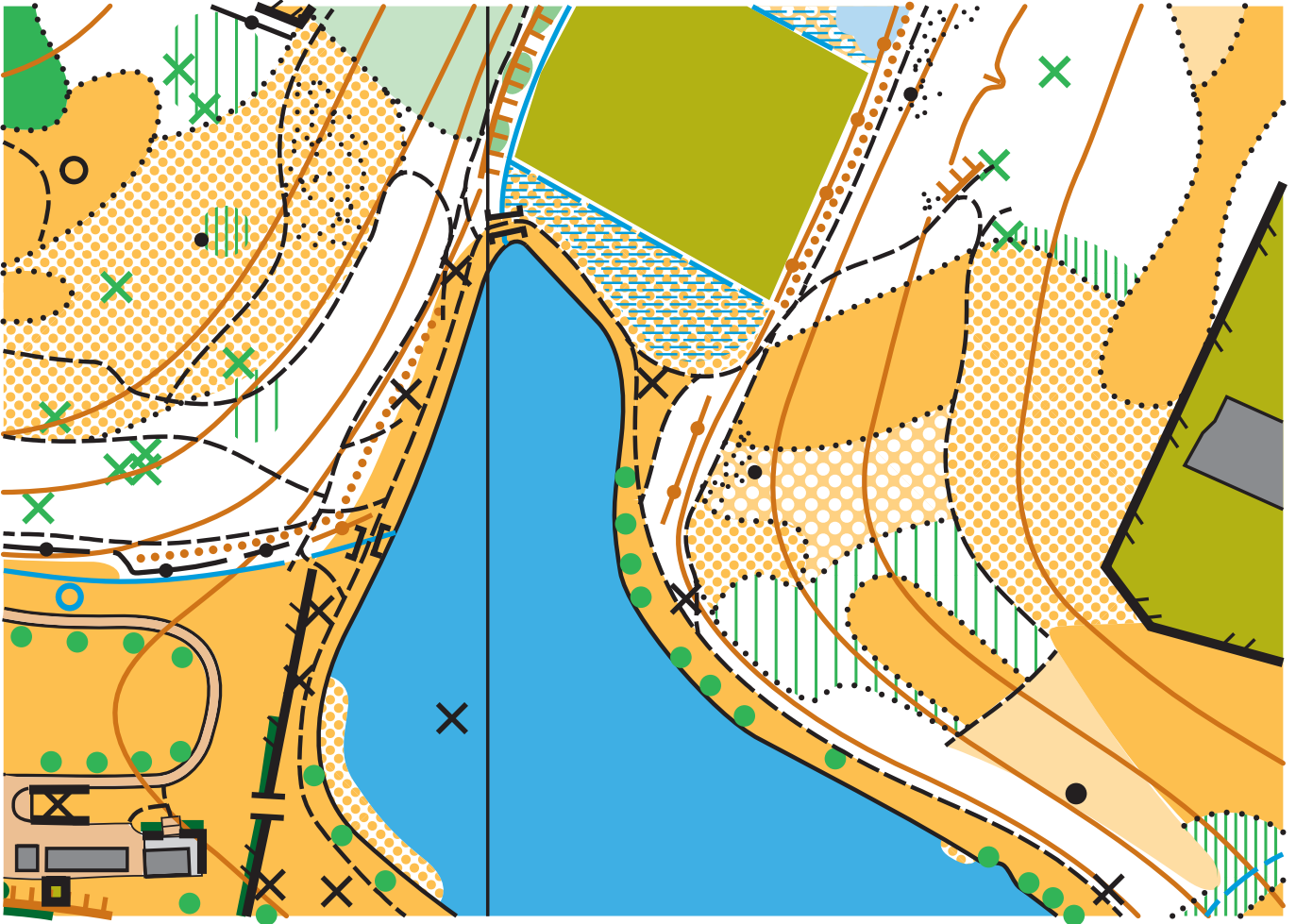
- ♦ Augmenter la distance entre la carte juste et la carte avec erreurs, au départ proposées côte à côte à l'enfant, ensuite espacées d'1m (c'est déjà beaucoup plus difficile), puis éloignées de 10 m pour les enfants qui ont le regard et la mémoire les plus efficaces,
- ♦ Augmenter la taille de la carte et donc le nombre de symboles à vérifier,
- ♦ Augmenter la vitesse en chronométrant le temps de recherche des erreurs.

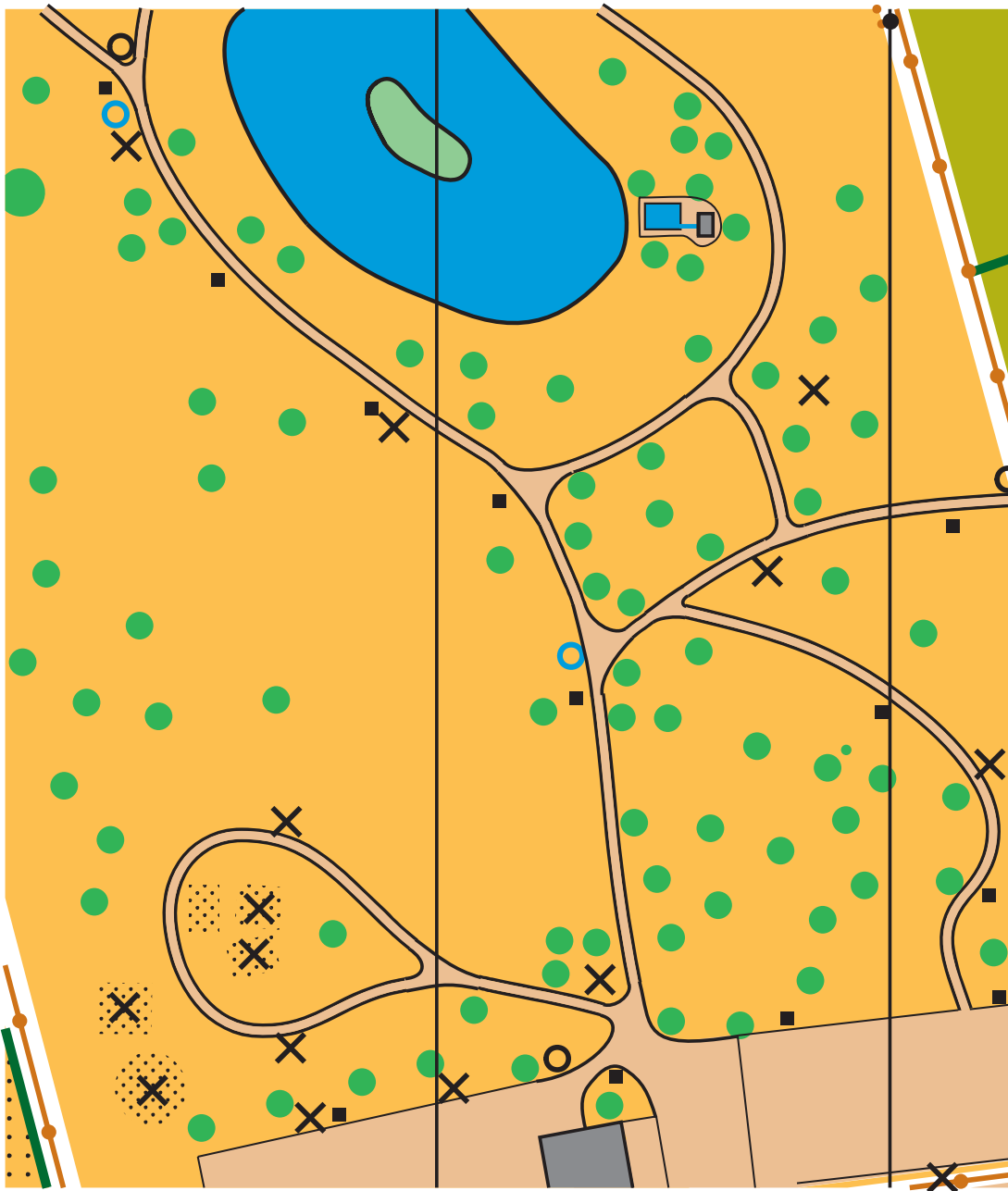


### Les cartes fournies



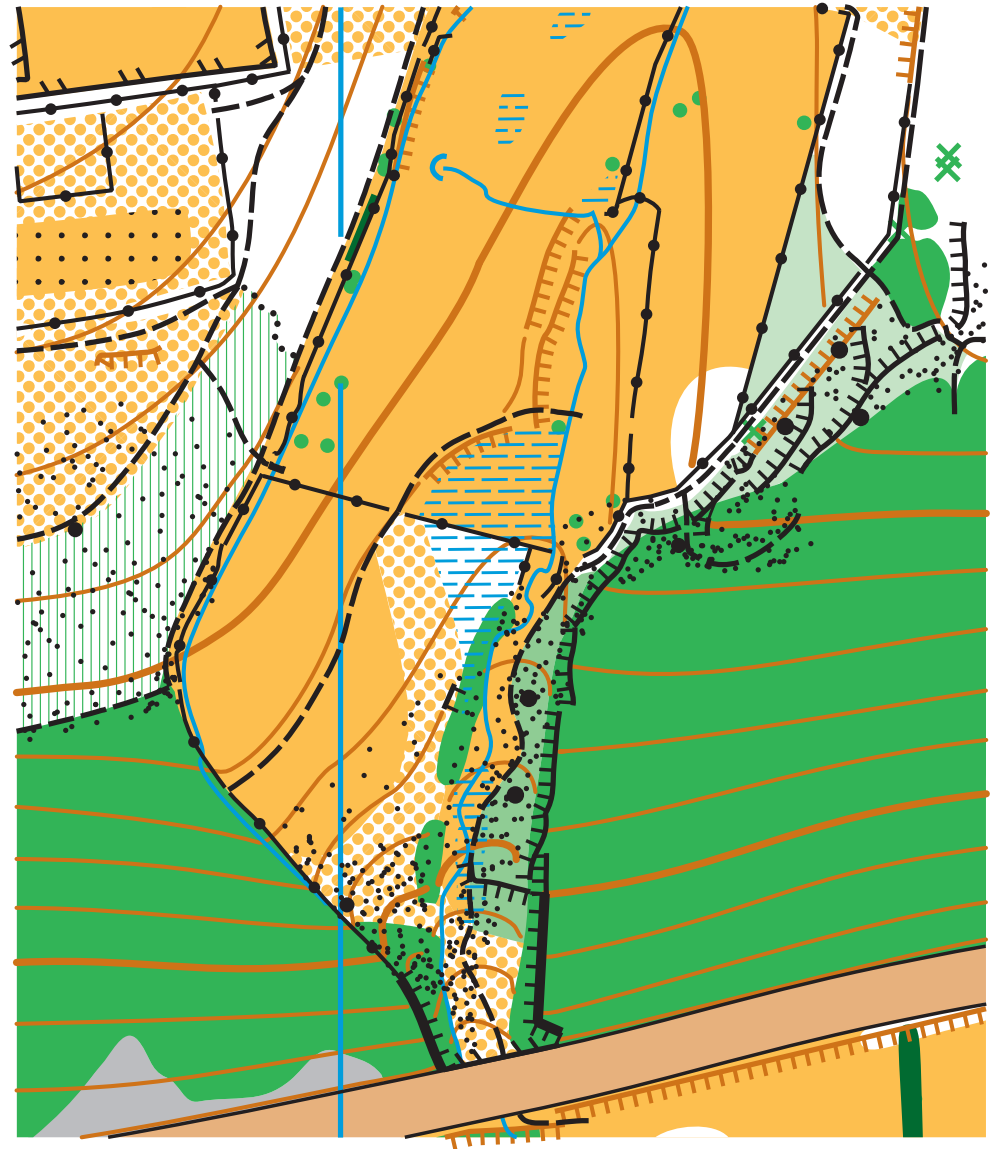
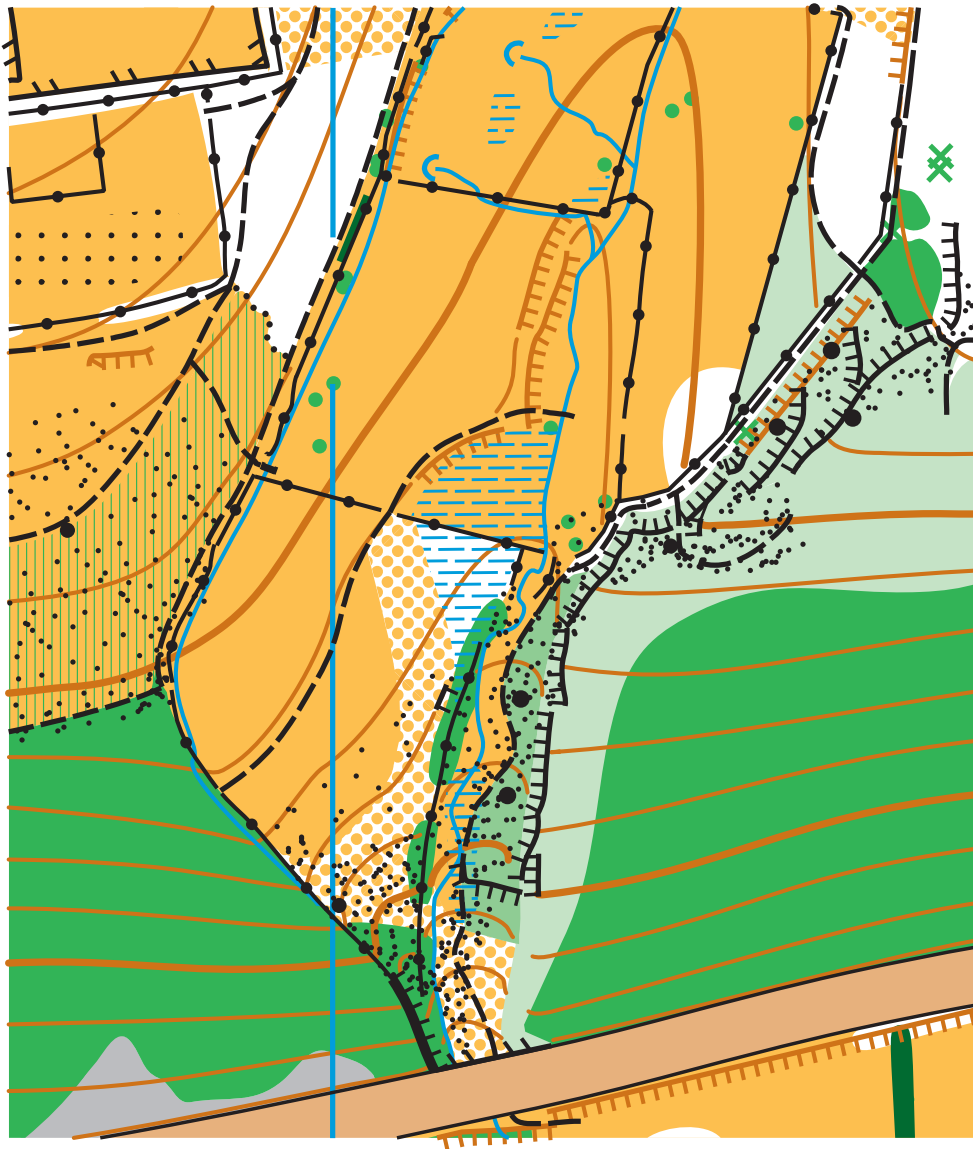






ACOrientation - 5.8 Jeu des erreurs - Exo 3





ACOrientation - 5.8 Jeu des erreurs - Exo 5

## 6.1 O'promenade

Niveau 1

Sans support

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 0 min



### Objectif : lecture de terrain

- ♦ Acquérir une vision globale du terrain,
- ♦ Acquérir une vision de détail du terrain,
- ♦ Être capable de prendre des repères sur le terrain.



### Matériels

- ♦ Aucun



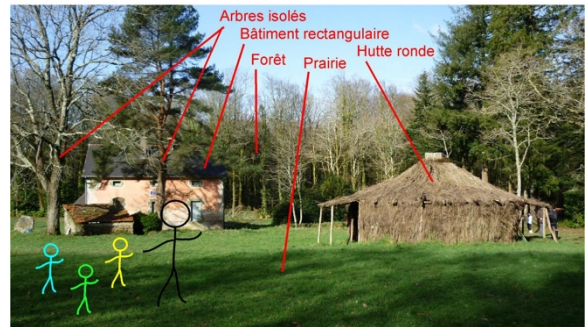
### Pour animer

1. Expliquer les règles du jeu,
2. Mener la promenade de la classe afin de faire découvrir progressivement le plus d'éléments possibles,
3. À chaque arrêt, montrer aux enfants, un élément caractéristique du terrain (chemin, talus, ...),
4. Puis leur faire se souvenir des éléments caractéristiques des endroits où ils sont passés.



### Règles du jeu

1. Je reste avec le groupe,
2. Pendant le trajet, je regarde autour de moi pour voir par où je passe, et pas seulement là où je pose mes pieds,
3. Aux arrêts, j'observe les éléments caractéristiques proches et un peu plus lointains qui peuvent me servir de repère,
4. Au retour en classe, je peux raconter (ou décrire par écrit) la trajectoire suivie et les éléments observés aux arrêts.



### Contrôle réussite

- ♦ Par le professeur qui veille à ce que tous les enfants participent et "voient" effectivement les éléments rencontrés,
- ♦ Les qualités nécessaires pour "lire" le terrain, acuité visuelle et sélection des informations intéressantes, s'améliorent par la pratique.



### Axes de progression

- ♦ Commencer par des éléments faciles à voir (mur, bâtiment, route, étang, ...) puis chercher à voir des éléments de plus en plus difficiles (luminosité d'une clairière, petit sentier, charbonnière, trou, muret, ...),
- ♦ Varier les types de terrain : parc, milieu urbain, forêt.



## 6.2 O'photo

Niveau 2

Sans support

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 30 min



### Objectif : lecture de terrain

- ♦ Acquérir une vision globale du terrain,
- ♦ Acquérir une vision de détail du terrain,
- ♦ Être capable de prendre des repères sur le terrain.



Où est-ce ?



### Matériels

- ♦ 1 photo du terrain de jeu par enfant.



### Pour animer

1. Aller réaliser des photos du terrain,
2. Mettre en place sur le terrain, aux endroits photographiés, les moyens de contrôle (objets, lettres, chiffres, boîtiers électroniques, ...),
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Indiquer les limites du terrain de jeu,
5. Distribuer une photo par enfant,
6. Lorsque l'enfant a trouvé le bon endroit, lui donner une nouvelle photo.



### Contrôle réussite

- ♦ En auto-contrôle par les enfants qui vérifient que l'endroit qu'ils ont trouvé est le bon, en vérifiant leur "preuve",
- ♦ Ou par le professeur de la même manière.



### Axes de progression

- ♦ Commencer par des terrains connus et restreints, pour aller vers des terrains moins connus mais toujours de surface limitée afin que les enfants puissent trouver l'élément photographié dans un temps raisonnable et en toute sécurité,
- ♦ Trouver la partie de terrain photographiée, puis si c'est trop facile, l'emplacement du photographe lorsqu'il a pris la photo,
- ♦ Accélérer la recherche en donnant un temps limité pour traiter le plus de photos possibles,
- ♦ Varier les types de terrain : parc, milieu urbain, forêt.



### Règles du jeu

1. J'observe la photo et je repère les éléments caractéristiques (chemin, bâtiment, point d'eau, ...),
2. Je trouve sur le terrain l'endroit photographié,
3. J'en rapporte la preuve (moyen de contrôle),
4. Je recommence avec une nouvelle photo.

## 6.3 Je regarde

Niveau 2

Sans support

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 0 min



### Objectif : lecture de terrain

- ♦ Acquérir une vision globale du terrain,
- ♦ Acquérir une vision de détail du terrain,
- ♦ Être capable de prendre des repères sur le terrain.



### Matériels

- ♦ 1 feuille par enfant,
- ♦ Des crayons de couleurs différentes à disposition des enfants,
- ♦ Si besoin planchettes supports pour dessiner dans de bonnes conditions.



### Pour animer

1. Expliquer les règles du jeu,
2. Distribuer feuille et crayons aux enfants,
3. Placer les enfants devant le paysage à dessiner, il est possible de les répartir pour que chaque groupe d'enfants ait un site ou un point de vue différent,
4. Aider les enfants à repérer les éléments principaux du paysage,
5. Conclure en constatant que chacun a une manière de voir et de représenter les choses, mais que les éléments essentiels de repères doivent être présents dans tous les dessins.



### Contrôle réussite

- ♦ Par le professeur au cours de la séance et par les échanges de dessins en fin de séance.



### Axes de progression

- ♦ Décrire ce qui est vu, à l'oral et pas par le dessin,
- ♦ Commencer par des paysages simples et connus, puis aller vers des milieux plus chargés en éléments,
- ♦ Pour rendre la chose plus facile, limiter pour chaque enfant l'angle de vue de la zone à dessiner,
- ♦ Varier les types de terrain : parc, milieu urbain, forêt.



### Règles du jeu

1. J'observe la partie de paysage que je dois dessiner,
2. Je représente d'abord les éléments les plus importants (bâtiment, route, lac, champs, ...),
3. Puis je représente les éléments plus petits (sentiers, bosquet, ruisseau, talus, ...),
4. Je ne dessine pas les éléments qui ne restent pas dans le paysage (piétons, voitures, ...) ni les petits détails (panneaux d'indications routières, branches des arbres, ...),
5. Après je peux regarder les dessins de mes camarades pour voir la manière dont ils ont représenté le paysage.

## 6.4 Jeu des mots

Niveau 2

Support fourni

Durée : 10 à 30 min

Prépa : 10 min



### Objectif : lecture de terrain

- ◆ Être capable de prendre des repères sur le terrain.



### Matériels

- ◆ 10 plots ou balises,
- ◆ Lettres (fournies),
- ◆ Étiquettes de mots réalisables avec les lettres (fournies).



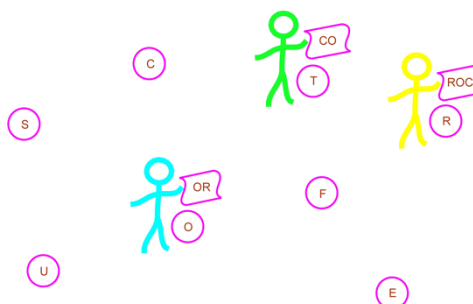
### Pour animer

1. Placer les plots sur le terrain (tous visibles du point de départ) et associer une lettre à chaque plot. La disposition des lettres est aléatoire. Les lettres ne doivent être visibles que lorsque les enfants seront sur le lieu du plot,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Donner à chaque enfant un mot à reconstituer,
4. Après contrôle, donner un autre mot, ...



### Contrôle réussite

- ◆ Ponctuel par l'enseignant qui peut poser quelques questions (ou était le "p" ?),
- ◆ Possible aussi avec la mise en place d'un système de contrôle : numéro associé à la lettre à recopier par l'enfant, pince, boîtier numérique.
- ◆ Ou encore en associant à chaque enfant un deuxième enfant qui le suit pour le contrôler.



### Axes de progression

- ◆ Agrandir le terrain de jeu, surtout si les enfants sont nombreux pour éviter les collisions,
- ◆ Utiliser un terrain nu (cour, gymnase) puis un terrain naturel (parc, forêt),
- ◆ L'exercice peut aussi être réalisé par des équipes de 2 ou 3 enfants. Il leur faut alors s'organiser pour trouver les lettres du mot le plus rapidement possible. Possible aussi en opposition avec une autre équipe.



### Règles du jeu

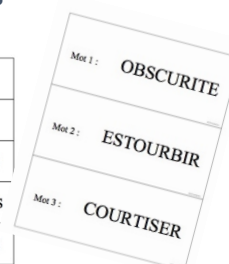
1. Je recherche chaque lettre, dans l'ordre, pour reconstituer le mot qui m'a été donné,
2. J'essaie de me souvenir de l'endroit où j'ai vu chaque lettre, pour aller plus vite à reconstituer les mots suivants.



### Les supports fournis



EST	BOIS	TROU
QUEST	BUTTE	FOSSE
FORET	COURIR	ROUTES
BOITES	COURSE	CIRCUITS
TOURISTE	FUIR	COURBE



## 6.5 Pose sans carte

Niveau 3

Sans support

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 0 min



### Objectif : lecture de terrain

- ♦ Acquérir une vision globale du terrain,
- ♦ Acquérir une vision de détail du terrain,
- ♦ Être capable de prendre des repères sur le terrain.



### Matériels

- ♦ Une balise numérotée ou autre objet par binôme.



### Pour animer

1. Regrouper les enfants en binôme,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Indiquer les limites de la zone de jeu,
4. Distribuer une balise à chaque binôme,
5. Aider les enfants qui auraient plus de difficultés,
6. Jouer le rôle d'arbitre en cas de désaccord au sein du binôme.



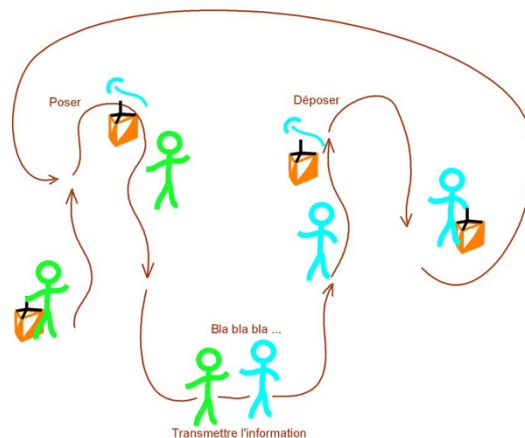
### Contrôle réussite

- ♦ Par le camarade qui trouve ou ne trouve pas la balise,
- ♦ Par l'enseignant lorsqu'il y a besoin d'un arbitrage.



### Axes de progression

- ♦ Commencer par une zone du terrain restreinte, puis agrandir le terrain,
- ♦ Lorsque les enfants maîtrisent l'exercice, limiter le temps de transmission des informations,
- ♦ Les deux équipiers peuvent aller poser simultanément chacun leur balise, puis déposer de même après avoir échangé leurs informations respectives,



- ♦ Les échanges d'informations peuvent aussi être écrits en réalisant un croquis qui utilisera la légende IOF,
- ♦ Varier les types de terrain : parc, milieu urbain, forêt.



### Règles du jeu

1. Je prends la balise,
2. Tout en restant dans les limites de la zone de jeu, je vais poser ma balise à un endroit précis (rocher, arbre, extrémité d'un chemin, coude d'un talus, ...) et pas au milieu d'une prairie par exemple,
3. Je reviens expliquer oralement à mon partenaire comment trouver la balise, je peux expliquer comment y aller et/ou lui décrire l'endroit particulier où elle se trouve,
4. S'il trouve la balise, il la repose à un autre endroit avant de revenir,
5. S'il ne la trouve pas, il revient et nous allons la chercher ensemble,
6. Et nous poursuivons de la même manière chacun notre tour.

## 6.6 Pose/score

Niveau 3

Sans support

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 0 min



### Objectif : lecture de terrain

- ♦ Acquérir une vision globale du terrain,
- ♦ Acquérir une vision de détail du terrain,
- ♦ Être capable de prendre des repères sur le terrain.



### Matériels

- ♦ 1 balise par enfant avec moyen de contrôle.



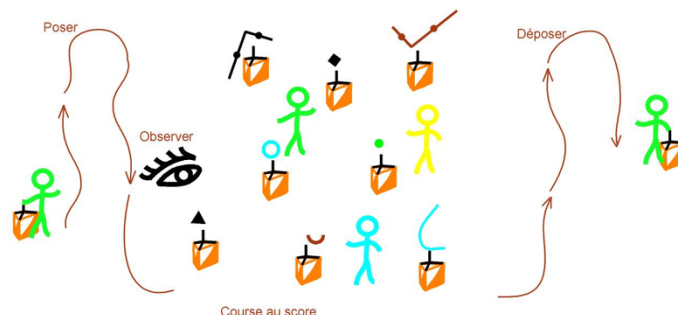
### Pour animer

1. Expliquer les règles du jeu,
2. Indiquer les limites du terrain,
3. Distribuer une balise par enfant avec moyen de contrôle (lettre, nombre, image, boîtiers électroniques)
4. Donner un temps de pose et d'observation du terrain, 5 minutes par exemple (signal de début de pose, signal de retour),
5. Une fois tous les enfants revenus, donner le départ pour la course au score,
6. Donner le signal de fin de recherche, ou attendre que tous les enfants reviennent,
7. Contrôler les résultats des enfants pendant que ceux-ci vont déposer la balise qu'ils ont posée.



### Contrôle réussite

- ♦ Par les enfants eux-mêmes qui vont compter le nombre de balises différentes trouvées,
- ♦ Par l'enseignant qui supervise l'ensemble de l'activité.



### Axes de progression

- ♦ Commencer par une zone du terrain restreinte, puis agrandir le terrain,
- ♦ Varier les types de terrain : parc, milieu urbain, forêt.



### Règles du jeu

1. Je prends la balise,
2. Tout en restant dans les limites de la zone de jeu, je vais poser ma balise à un endroit précis (rocher, arbre, extrémité d'un chemin, coude d'un talus, ...), et pas le long d'un fossé par exemple.
3. Puis en me promenant, j'essaie de repérer les autres balises,
4. Au signal je reviens au point de rassemblement,
5. Au nouveau signal de départ, je vais trouver dans l'ordre que je veux le plus de balises possibles et j'en rapporte la preuve,
6. Au signal de fin, je rentre vérifier le nombre de balises différentes que j'ai trouvé,
7. Puis je vais déposer ma balise.

B	C	E	F	I
R	S	T	U	O

EST	BOIS	TROU
OUEST	BUTTE	FOSSE
FORET	COURIR	ROUTES
BOITES	COURSE	CIRCUITS
TOURISTE	FUIR	COURBE

Mot 1 : **OBSCURITE**

Mot 2 : **ESTOURBIR**

Mot 3 : **COURTISER**

## 7.1 Promenade suivi

Niveau 2

Carte du terrain

Durée : 20 à 50 min

Prépa : 0 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain au cours de la trajectoire.



### Matériels

- ♦ 1 carte vierge du terrain par enfant,
- ♦ 1 crayon par enfant.



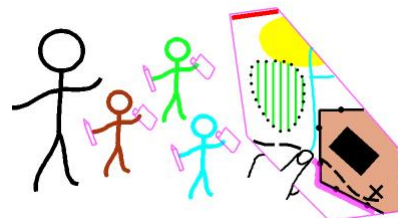
### Pour animer

1. Prévoir un trajet correspondant au niveau des enfants,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Distribuer une carte et un crayon par enfant,
4. Mener la promenade ou, si elle a été tracée préalablement, la faire mener par les enfants à tour de rôle en leur confiant la carte du professeur,
5. Faire des pauses pour laisser le temps aux enfants de reporter le trajet effectué sur leur carte,
6. Vérifier que la carte est toujours correctement tenue et orientée de manière à voir à gauche sur le terrain ce qui est à gauche sur la carte.



### Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant, en cours de promenade, qui vérifie que tous les enfants suivent sur le terrain et sur la carte, puis au retour par la correction des cartes des enfants,
- ♦ Par l'enfant en auto-contrôle, au fur et à mesure de la promenade et en observant le corrigé en fin de séance.



### Axes de progression

- ♦ Les premières fois, faire des pauses fréquentes pour laisser les enfants noter, puis augmenter les temps et distances entre pauses,
- ♦ Augmenter la vitesse de déplacement, marcher puis trotter,
- ♦ Utiliser des trajectoires variées et de plus en plus complexes ou avec de moins en moins d'éléments de repère,
- ♦ Noter la trajectoire réellement effectuée après n'importe quel parcours est difficile, mais très formateur.



### Règles du jeu

1. Je reste avec le groupe,
2. Pendant la promenade, je tiens ma carte correctement (pliée et orientée), j'observe le terrain, mon pouce reste toujours placé à l'endroit où je suis,
3. Lors des arrêts, je reporte au crayon sur ma carte le chemin précis que j'ai parcouru,
4. Si j'ai des difficultés et ne sais plus où je suis, je demande au professeur de me re-situer pour pouvoir continuer l'exercice,
5. À la fin de la promenade, je corrige mon tracé en le comparant au corrigé affiché.



## 7.2 Stop !

Niveau 2

Support fourni

Durée : 10 à 20 min

Prépa : 10 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



### Matériels

- ♦ 1 carte (fournie) par enfant,
- ♦ Craies de couleur ou 16 plots.



### Pour animer

1. Dessiner au sol, à la craie, le chemin à suivre et les croix de couleurs en respectant la carte (ou placer les plots),
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Distribuer une carte à chaque enfant,
4. De visu, vérifier que les enfants marquent les arrêts aux bons endroits.



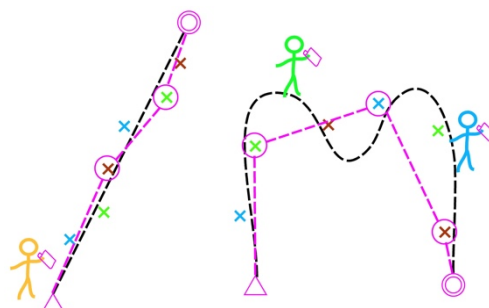
### Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant qui observe les enfants, puis par la correction des cartons de contrôle,
- ♦ Par les enfants, l'un observant le parcours de l'autre et vérifiant que les arrêts sont marqués aux bons endroits.



### Règles du jeu

1. Je fais en marchant le parcours indiqué sur ma carte, en suivant le chemin,
2. Je pense à m'arrêter à chaque poste (cercle rose) indiqué sur ma carte,
3. Je peux recommencer le même parcours, mais en allant de plus en plus vite, et toujours en m'arrêtant à tous les endroits indiqués sur la carte.



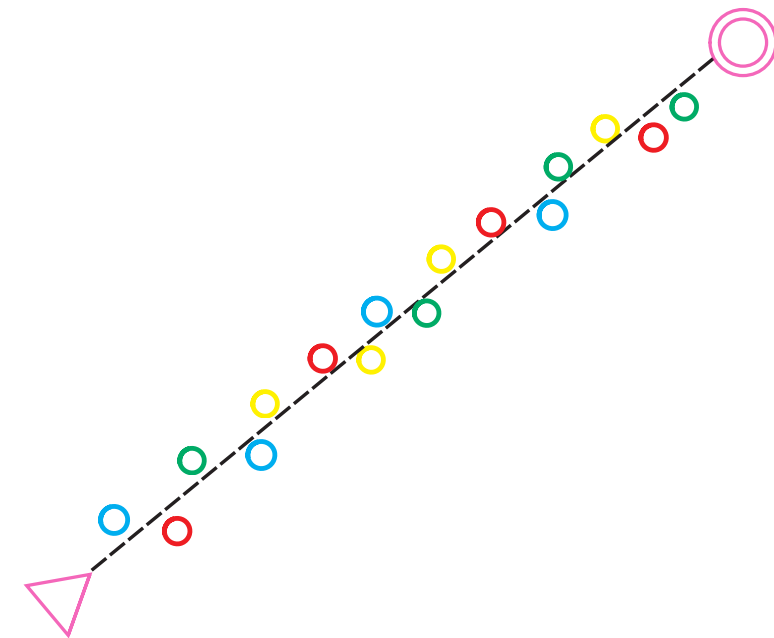
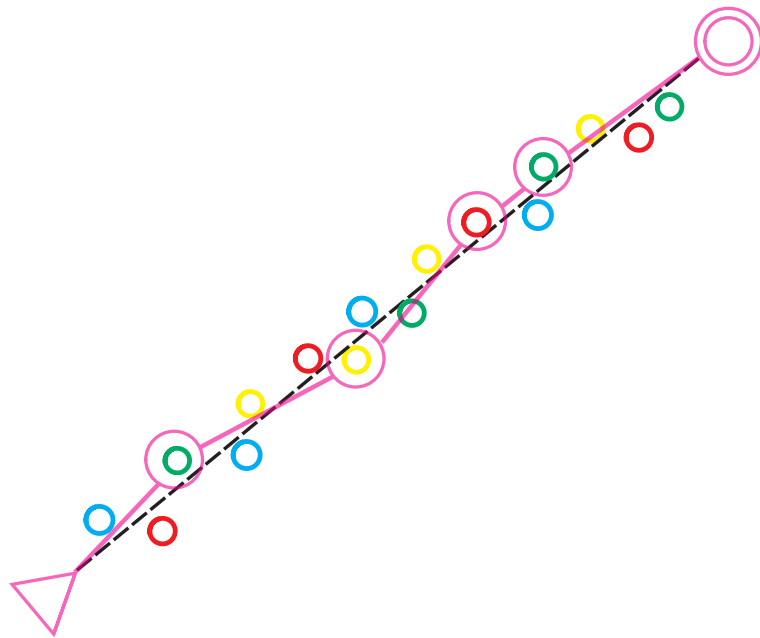
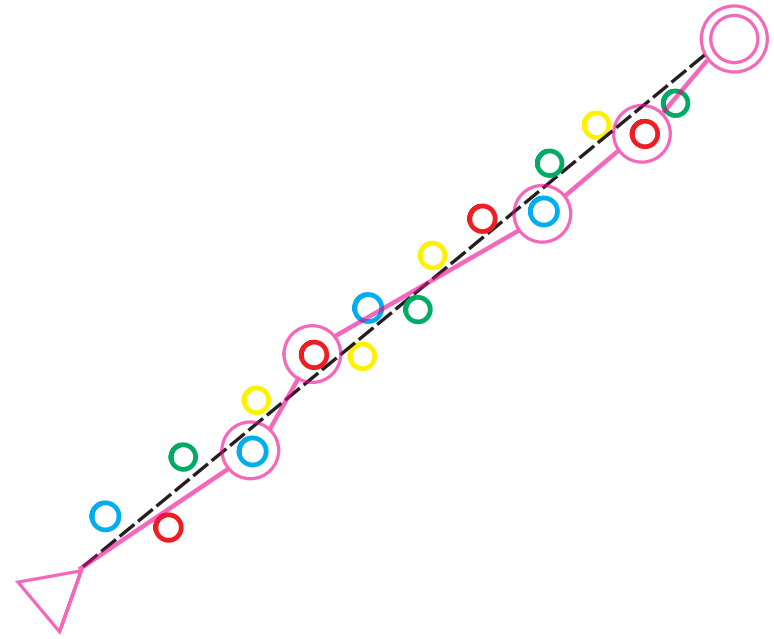
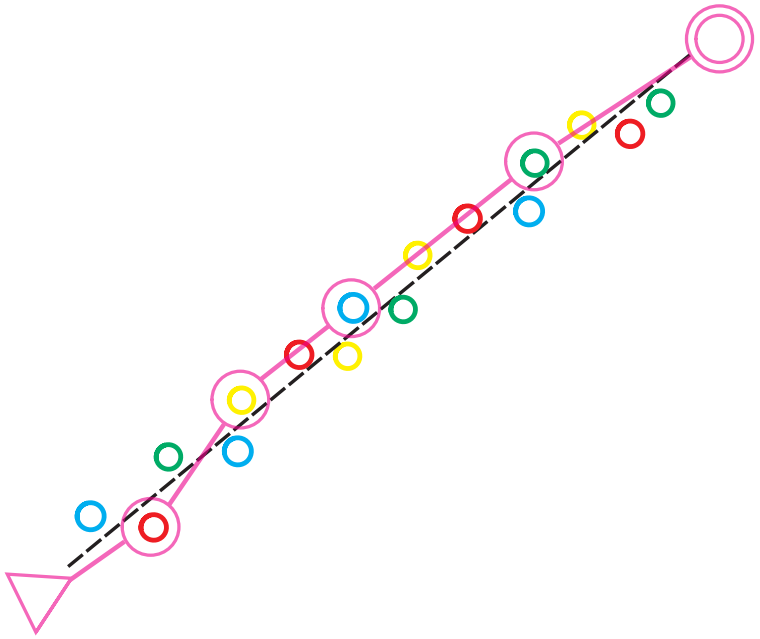
### Axes de progression

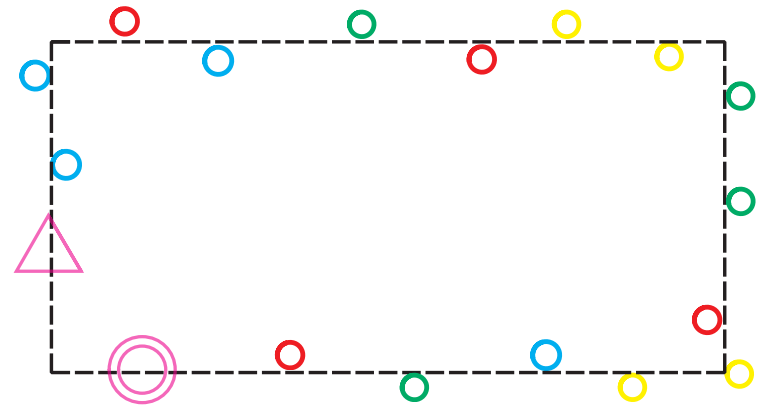
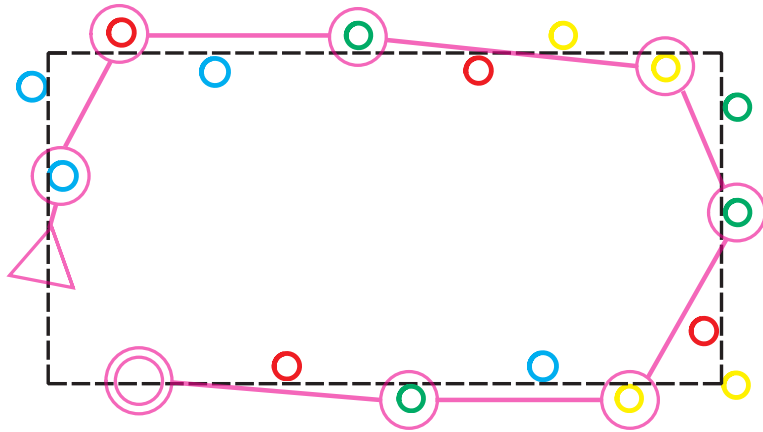
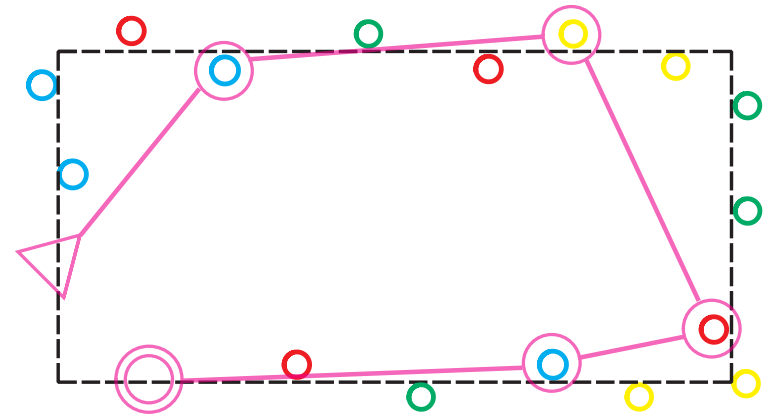
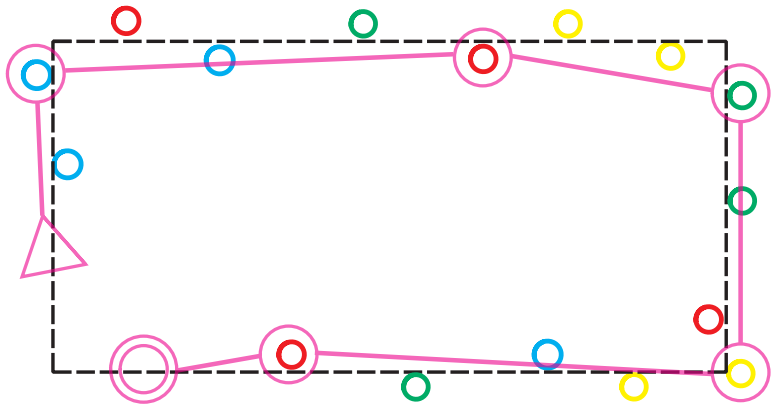
- ♦ Augmenter la vitesse de course en chronométrant le temps de réalisation des parcours,
- ♦ Proposer d'autres circuits à partir des mêmes tracés au sol,
- ♦ Il est intéressant de mettre en place cet atelier avec la carte du terrain réel : s'il n'y a pas suffisamment d'éléments naturels d'un côté et de l'autre du chemin, il est possible de rajouter des plots,
- ♦ Utiliser des points d'arrêt faciles (un plot de couleur différente, un carrefour, un angle de bâtiment, ...), puis plus difficile à repérer (un plot parmi d'autres, un trou, une dépression, un poteau d'une clôture s'il est sur la carte, ...).
- ♦ Cet atelier oblige les enfants à rester vigilant par rapport à leur environnement et les consignes indiquées sur la carte, tout au long de leur parcours.

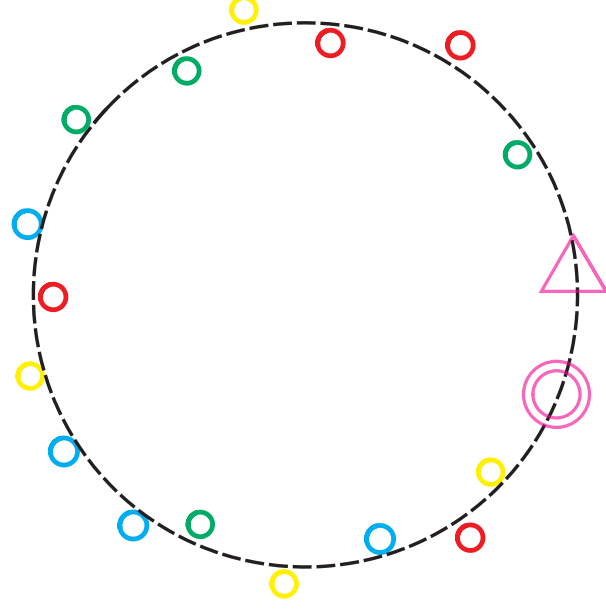
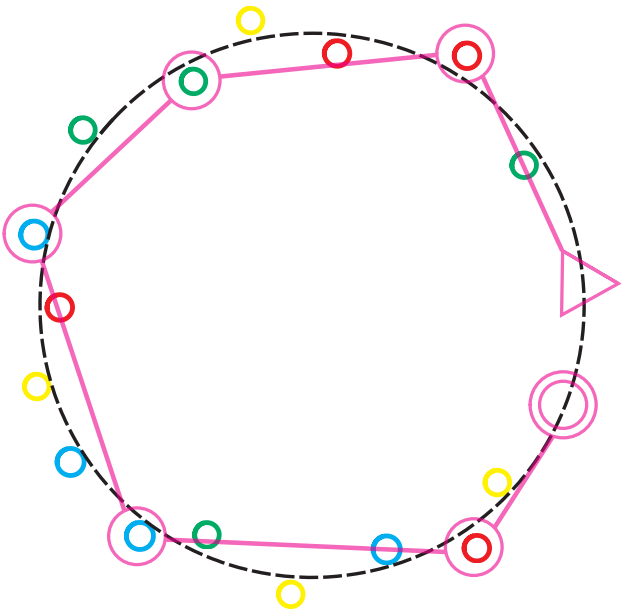
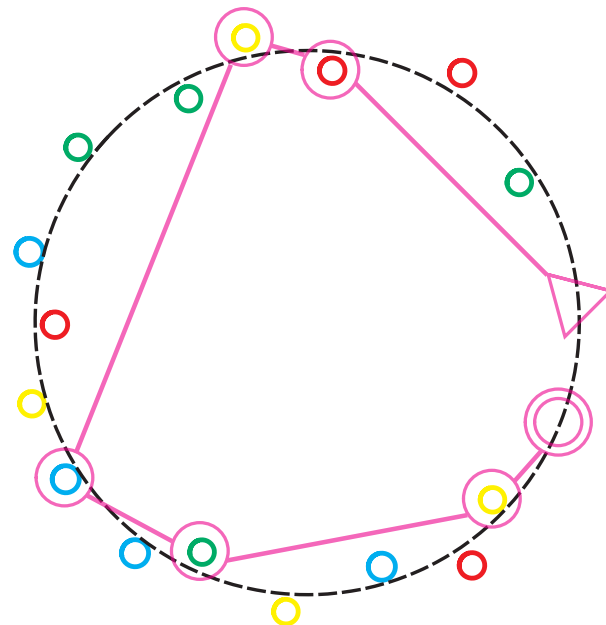
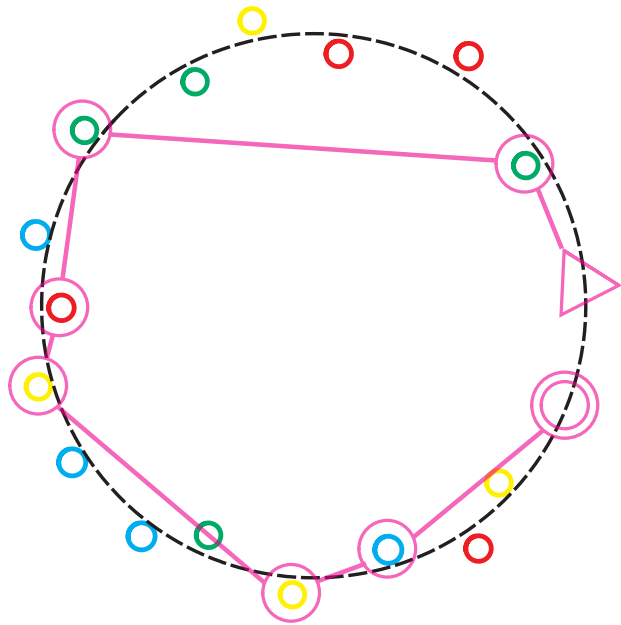


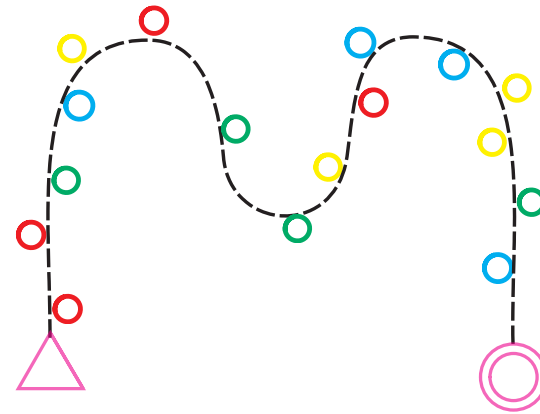
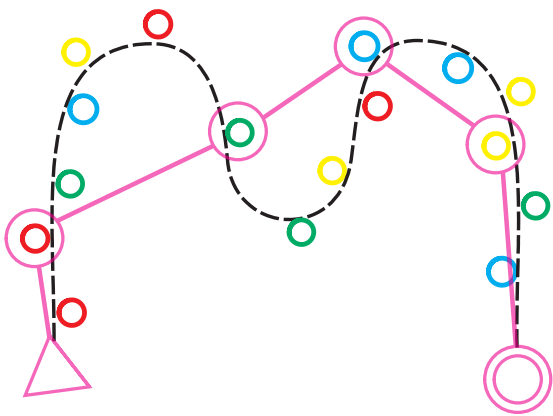
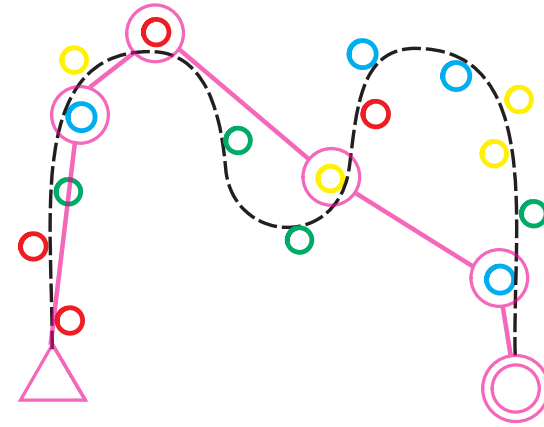
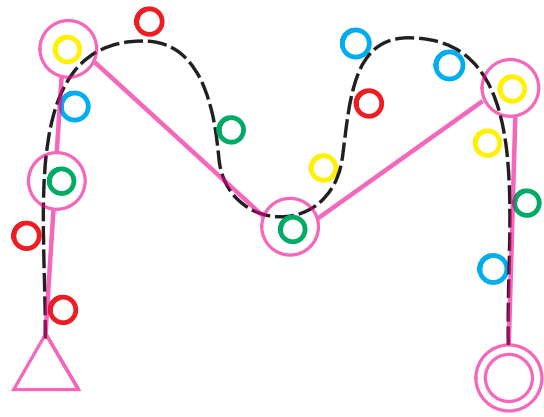
### Les cartes fournies











## 7.3 O'précision initiation

Niveau 2

Carte du terrain

Durée : 20 à 50 min

Prépa : 30 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant,
- ♦ 1 crayon par enfant,
- ♦ Des balises posées en grappe,
- ♦ Des plots.



### Pour animer

1. Installer les grappes de balise (1 à 5 balises) avec toujours une balise bien placée sur le poste, les autres fausses, toutes visibles du point d'observation,
2. Marquer par des plots les points d'observation,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Distribuer une carte et un crayon à chaque enfant,
5. Faire respecter le silence nécessaire à la réflexion !



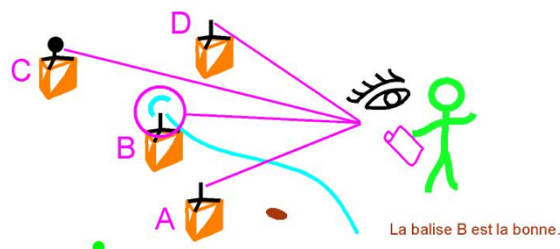
### Contrôle réussite

- ♦ En auto-correction et par l'enseignant en fin de parcours, en comparant les réponses écrites au dos de la carte avec le corrigé.



### Axes de progression

- ♦ Utiliser des cartes avec des échelles de plus en plus petites (du 1/2000 vers le 1/5000) par exemple,
- ♦ Éloigner un peu les balises des points d'observation,



- ♦ Augmenter le nombre de balises de la grappe (de 1 à 5). Avec une seule balise, il faut savoir si celle-ci est bien ou mal placée sur le terrain par rapport aux indications de la carte.

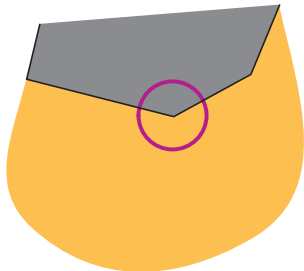


### Règles du jeu

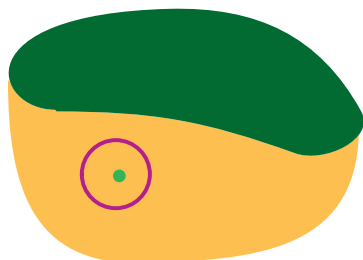
1. Avec ma carte, je me rends à un point d'observation,
2. J'observe le poste indiqué sur la carte (emplacement théorique de la balise),
3. Je regarde les différentes balises placées sur le terrain,
4. Toujours en restant au point d'observation, je choisis la balise qui est correctement placée,
5. J'indique son nom au dos de ma carte avec le numéro de balise : « 2C » = balise n°2, 3ème balise en partant de la gauche (A est la balise la plus à gauche),
6. Je vais à un autre point d'observation  
...



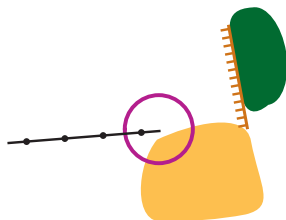
### Exemple fourni



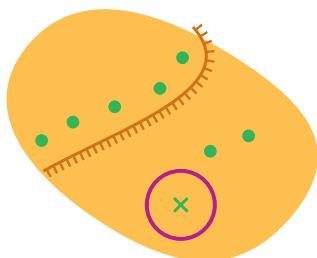
Réponse B



Réponse A



Réponse Vrai



Réponse Faux

## 7.4 Promenade localisation

Niveau 2

Carte du terrain

Durée : 20 à 50 min

Prépa : 0 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte.



### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant,
- ♦ 1 crayon par enfant.



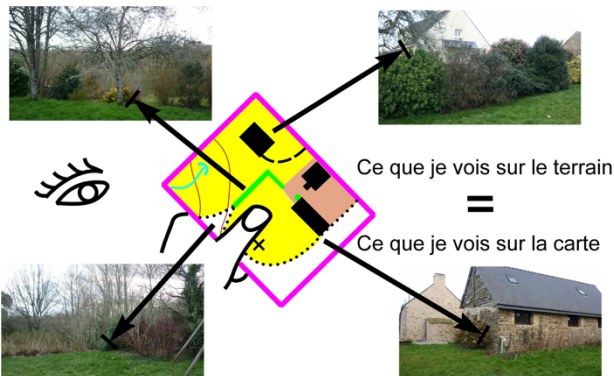
### Pour animer

1. Prévoir un trajet de promenade intéressante avec les points d'arrêts possibles,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Distribuer une carte et un crayon à chaque enfant,
4. Guider la promenade jusqu'à un point caractéristique,
5. A l'arrêt, laisser le temps aux enfants de se repérer,
6. Les aider si besoin en vérifiant l'orientation de la carte et en leur montrant sur le terrain les éléments de repère pour se localiser,
7. Poursuivre la promenade après correction.



### Règles du jeu

1. Je reste avec le groupe,
2. A l'arrêt, j'observe autour de moi pour me repérer,
3. J'oriente la carte en fonction de ce que je vois autour de moi,
4. Je trouve sur ma carte l'endroit précis où je suis arrêté,
5. Je coche cet endroit sur la carte,
6. Et je pose le pouce à cet endroit avant de poursuivre la promenade.



### Contrôle réussite

- ♦ Ponctuel par l'enseignant qui contrôle certains enfants lors de l'arrêt,
- ♦ Plus complet ensuite en corrigeant les cartes.



### Axes de progression

- ♦ Les enfants regardent la carte pendant le trajet, puis ils la plient pour ne pas la voir pendant le trajet mais seulement aux arrêts : beaucoup plus dur car il faut se relocaliser si l'on n'a pas suivi le parcours en temps réel,
- ♦ Utiliser d'abord des cartes avec des éléments de repères faciles (parc, bois aménagé), puis des cartes plus naturelles (forêt),
- ♦ Faire la promenade en marchant puis accélérer pour passer en vitesse footing.



## 7.5 Papillon et score

Niveau 2

Carte du terrain

Durée : 30 à 50 min

Prépa : 30 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



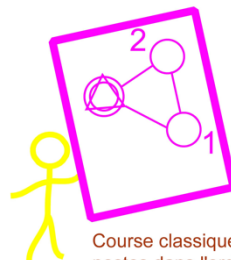
### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant avec des parcours classiques en papillon,
- ♦ 1 carte du terrain par enfant avec course au score,
- ♦ Balises avec moyen de contrôle.

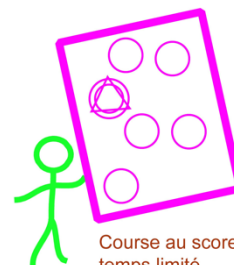


### Pour animer

1. Tracer les parcours papillons de 2 à 3 postes, en prévoyant les trajectoires qui seront empruntées par les enfants pour aller d'un poste à l'autre (chaque parcours a un peu l'allure d'une aile de papillon),
2. En déduire la carte de course au score, qui regroupe l'ensemble des postes des parcours papillons,
3. Poser les balises de la course au score,
4. Expliquer les règles du jeu,
5. Laisser partir les enfants sur les différents parcours papillons en alternance toutes les 15 secondes, de manière à ce qu'ils ne se suivent pas,
6. Noter sur quel circuit les enfants partent pour toujours savoir dans quelle zone de terrain ils se trouvent,
7. Finir par la carte de course au score, avec un départ en masse (tous en même temps) et en fixant un temps limité amenant à l'heure de fin de séance. Le top de fin peut être donné avec un coup de sifflet si le terrain n'est pas trop vaste.



Course classique :  
postes dans l'ordre,  
temps libre, mais  
le plus court possible !



Course au score :  
temps limité,  
ordre des postes libre,  
mais le plus possible !



### Contrôle réussite

- ♦ Au retour des parcours papillons, en vérifiant les postes trouvés,
- ♦ Au retour de la course au score, en comptant le nombre de postes différents trouvés.



### Axes de progression

La progression est liée aux trajectoires et à la position des postes :

- ♦ D'abord les postes aux changements de direction,
- ♦ Puis sur des éléments d'un côté ou de l'autre des lignes suivies par l'enfant, mais visibles des lignes,
- ♦ Puis des postes permettant des "sauts de ligne" dans la trajectoire,
- ♦ Enfin des postes laissant un choix de trajectoire, mais toujours visibles des lignes empruntées par les enfants.



### Règles du jeu

1. Au top départ, je réalise le parcours indiqué par ma carte, en trouvant les postes dans l'ordre indiqué, et en allant le plus vite possible,
2. Je ne me laisse pas influencer par les autres coureurs qui ont d'autres parcours et par les autres postes qui ne me concernent pas.
3. Pour la course au score, je trouve le maximum de balises, dans l'ordre que je veux, dans le temps donné.

## 7.6 Parcours classique

Niveau 2

Carte du terrain

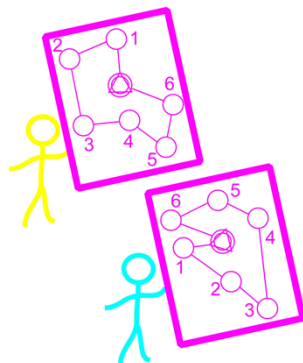
Durée : 30 à 50 min

Prépa : 30 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant, avec parcours classique,
- ♦ Balises avec moyens de contrôle.



### Pour animer

1. Tracer un ou plusieurs parcours classique (postes à trouver dans l'ordre indiqué), en prévoyant les trajectoires qui seront empruntées par les enfants pour aller d'un poste à l'autre,
2. Poser les balises des parcours, et les moyens de contrôle ou d'auto-contrôle si souhaité,
3. Laisser partir les enfants sur les différents parcours en alternance toutes les 15 secondes, de manière à ce qu'ils ne se suivent pas,
4. Noter sur quel circuit les enfants partent, pour toujours savoir dans quelle zone de terrain ils se trouvent.



### Contrôle réussite

- ♦ Au retour des parcours classiques en vérifiant les postes trouvés ou en

auto-contrôle par les enfants avec des lettres ou chiffres sur les postes et des définitions de poste sur la carte.



### Axes de progression

La progression est liée aux trajectoires et à la position des postes :

- ♦ D'abord les postes aux points de décision (changement de direction),
- ♦ Puis sur des éléments d'un côté ou de l'autre des lignes suivies par l'enfant, mais visibles des lignes,
- ♦ Puis des postes permettant des "sauts de ligne" dans la trajectoire,
- ♦ Enfin des postes laissant un choix de trajectoire, mais toujours visibles des lignes empruntées par les enfants,
- ♦ Les enfants peuvent partir en groupe (2 ou 3) puis seuls lorsqu'ils s'y sentent prêts.



### Règles du jeu

1. Au top départ, je réalise le parcours indiqué par ma carte, en trouvant les postes dans l'ordre indiqué, et en allant le plus vite possible,
2. Si j'ai une erreur, je recommence mon parcours (la seule erreur admise en compétition est le poste "en trop"),
3. Je ne me laisse pas influencer par les autres coureurs qui ont d'autres parcours et par les autres postes qui ne me concernent pas.



### Exemple fourni

## 7.7 Promenade en repérage

Niveau 3

Carte du terrain

Durée : 10 à 30 min

Prépa : 10 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte.



### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant,
- ♦ 1 crayon par enfant,
- ♦ 10 balises.



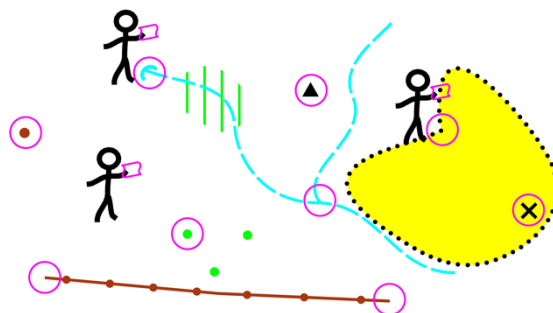
### Pour animer

1. Placer les balises sur des éléments du terrain, représentés sur la carte,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Indiquer les limites de la zone de recherche,
4. Donner le nombre de balises à trouver ou le signal de fin de l'exercice,
5. Distribuer une carte et un crayon à chaque enfant,
6. Faire partir les enfants dans des directions différentes,
7. Aider les enfants si besoin, en vérifiant l'orientation de la carte et en leur montrant sur le terrain les éléments de repère pour se localiser,
8. Donner le signal de fin.



### Règles du jeu

1. Je sillonne la zone de recherche (sans dépasser les limites !),
2. Je garde ma carte bien orientée et mon pouce sur l'endroit où je suis,
3. Lorsque je vois une balise, je note son emplacement sur ma carte,
4. Je poursuis ma promenade jusqu'à avoir trouvé toutes les balises ou jusqu'au signal de fin de la recherche.



### Contrôle réussite

- ♦ Ponctuel par l'enseignant qui observe les enfants,
- ♦ Plus complet ensuite en corrigeant les cartes.

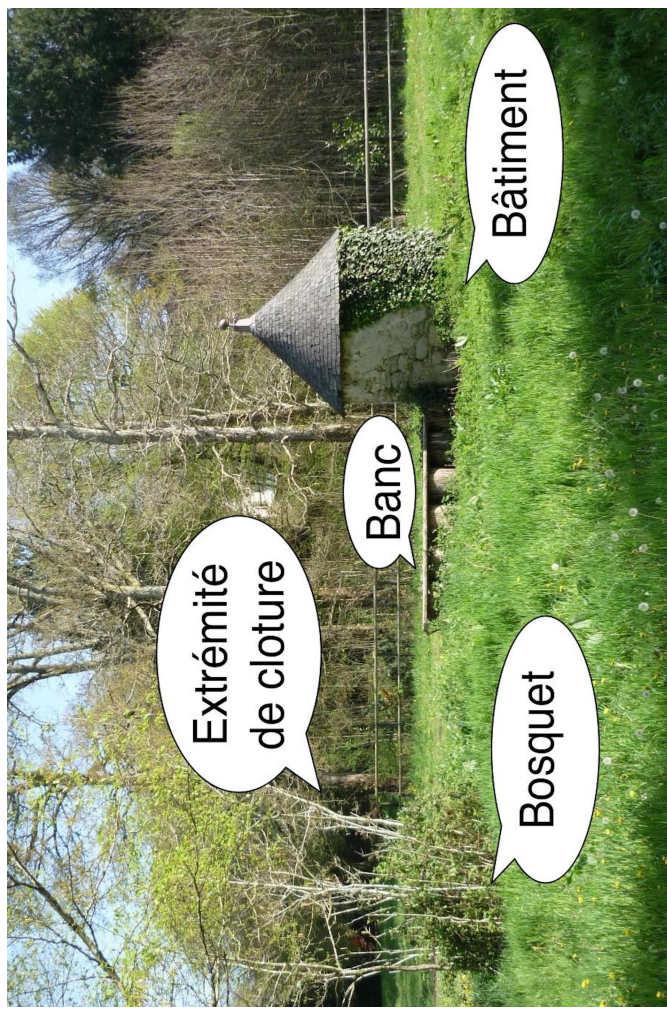
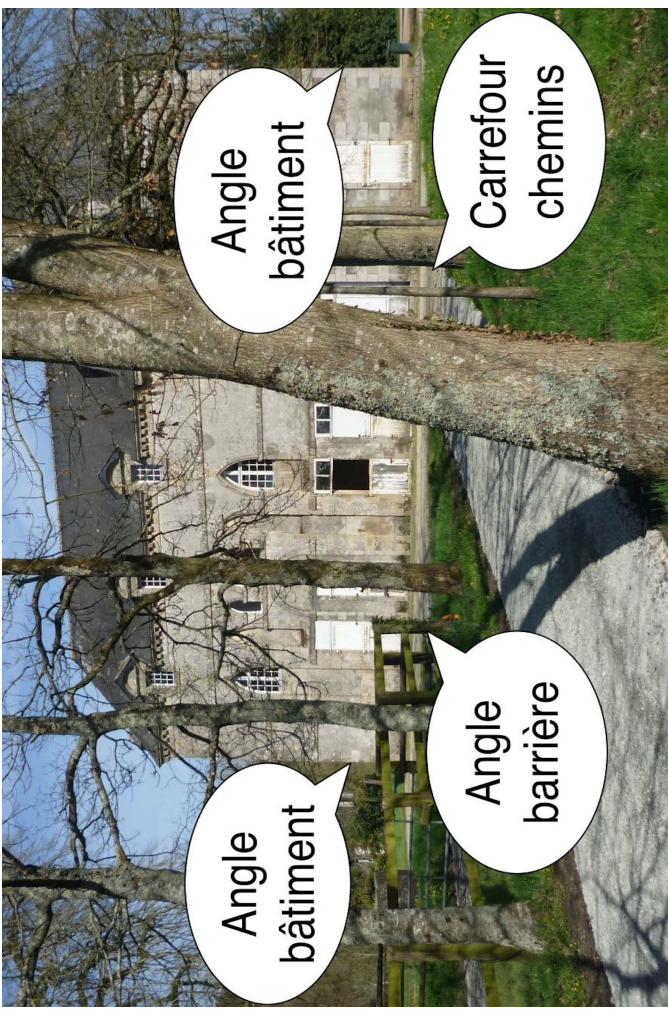
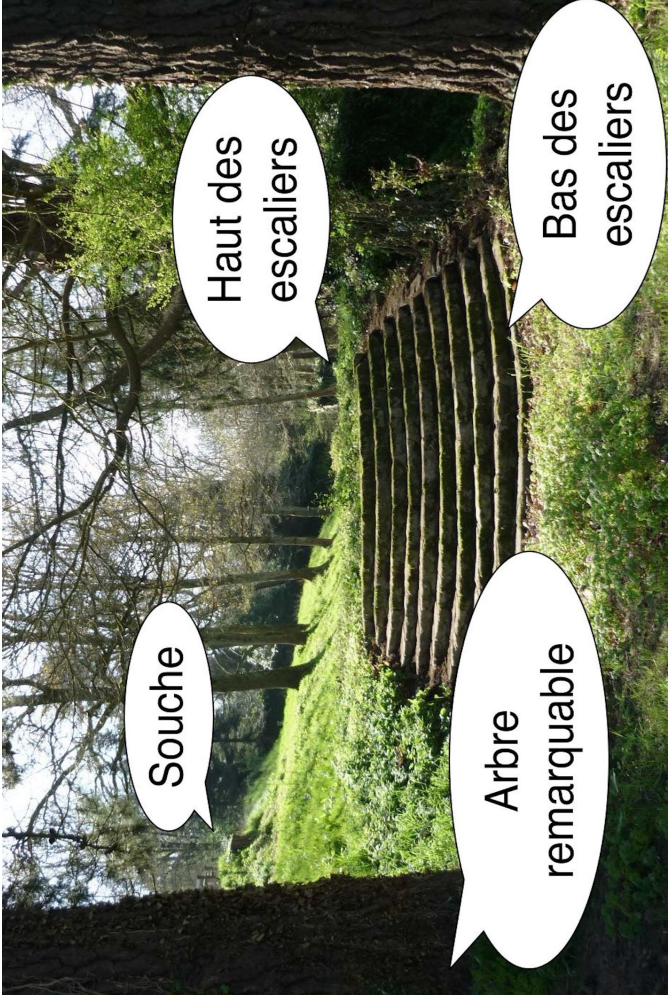


### Axes de progression

- ♦ Proposer plus de balises sur une surface de recherche plus grande, les balises ne sont pas cachées et sont toujours placées sur des éléments ponctuels précis,
- ♦ Utiliser d'abord des cartes avec des éléments de repères faciles (parc, bois aménagé), puis des cartes plus naturelles (forêt),
- ♦ Faire l'exercice sans chronométrage pour laisser aux enfants le temps de bien analyser chaque emplacement, puis chronométrer pour les obliger à réfléchir vite une fois qu'ils maîtrisent l'exercice.
- ♦ Cet atelier demande une bonne maîtrise de l'espace par l'enfant pour réussir à couvrir toute la surface de ses déplacements et ne pas "oublier" de balise.



### Exemple fourni



## 7.8 Choix de direction

Niveau 3

Support fourni

Durée : 10 à 30 min

Prépa : 5 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain.



### Matériels

- ♦ 4 balises avec moyen de contrôle,
- ♦ 1 plot,
- ♦ 1 carte (fournie) par enfant.



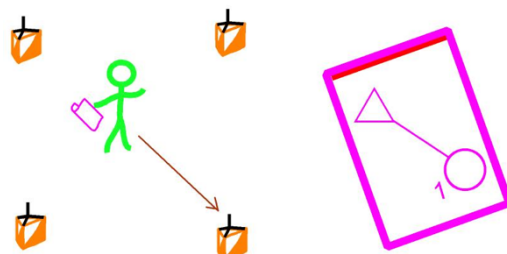
### Pour animer

1. Placer 4 balises sur 4 directions cardinales, nord est, nord ouest, sud est, sud ouest,
2. Placer au centre le plot de départ,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Indiquer où se situe le nord sur le terrain,
5. Distribuer une carte à chaque enfant,
6. Contrôler tous les 2 ou 3 retours au point de départ.



### Règles du jeu

1. Je suis au point de départ,
2. J'oriente ma carte en fonction de la position du nord du terrain (le nord de la carte est toujours le haut de la carte lorsqu'elle est tenue dans le sens de lecture habituel),
3. Je vais jusqu'à la balise placée dans la direction du trajet n°1,
4. Et j'en rapporte la preuve (lettres, chiffres, boîtier électronique, ...),
5. Je reviens au départ et je recommence avec le trajet n°2 ...



### Contrôle réussite

- ♦ En auto-contrôle par les enfants lors de leur retour, en comparant leur réponse avec le corrigé,
- ♦ Par l'enseignant qui en notant les réponses des enfants voit leurs progrès ou leurs difficultés.



### Axes de progression

- ♦ Pour les enfants en difficulté, une fois la carte correctement orientée, leur faire suivre le trajet départ vers balise avec le doigt : il suffit de prolonger cette ligne en tendant le bras pour trouver la bonne direction,
- ♦ Prendre le temps de réfléchir, puis essayer d'aller de plus en plus vite pour choisir la bonne direction,
- ♦ Utiliser d'abord 4 directions, puis affiner les choix en proposant plus de possibilités (8 directions en ajoutant les nord, sud, est, ouest),
- ♦ Il est intéressant d'utiliser une carte de terrain réel avec des carrefours à 4, 5, 6 branches : le choix du bon chemin à un carrefour est facile en tenant sa carte bien orientée.



### Les cartes fournies (avec corrigé)



# Goh Lanno

PLUVIGNER  
 ECHELLE : 1/3000  
 Equidistance : 5 m

- Choix 1 :
- Choix 2 :
- Choix 3 :
- Choix 4 :
- Choix 5 :
- Choix 6 :
- Choix 7 :
- Choix 8 :
- Choix 9 :
- Choix 10 :



Carte d'initiation à la course d'orientation  
 n°2011 - D56 - 137 0,16 km<sup>2</sup>  
 Norme ISSOM

Relevés et dessin : Dec 2010 - Anne Coniel  
 02 97 33 02 18 www.acorientation.com  
 OCAD10 licence 1076

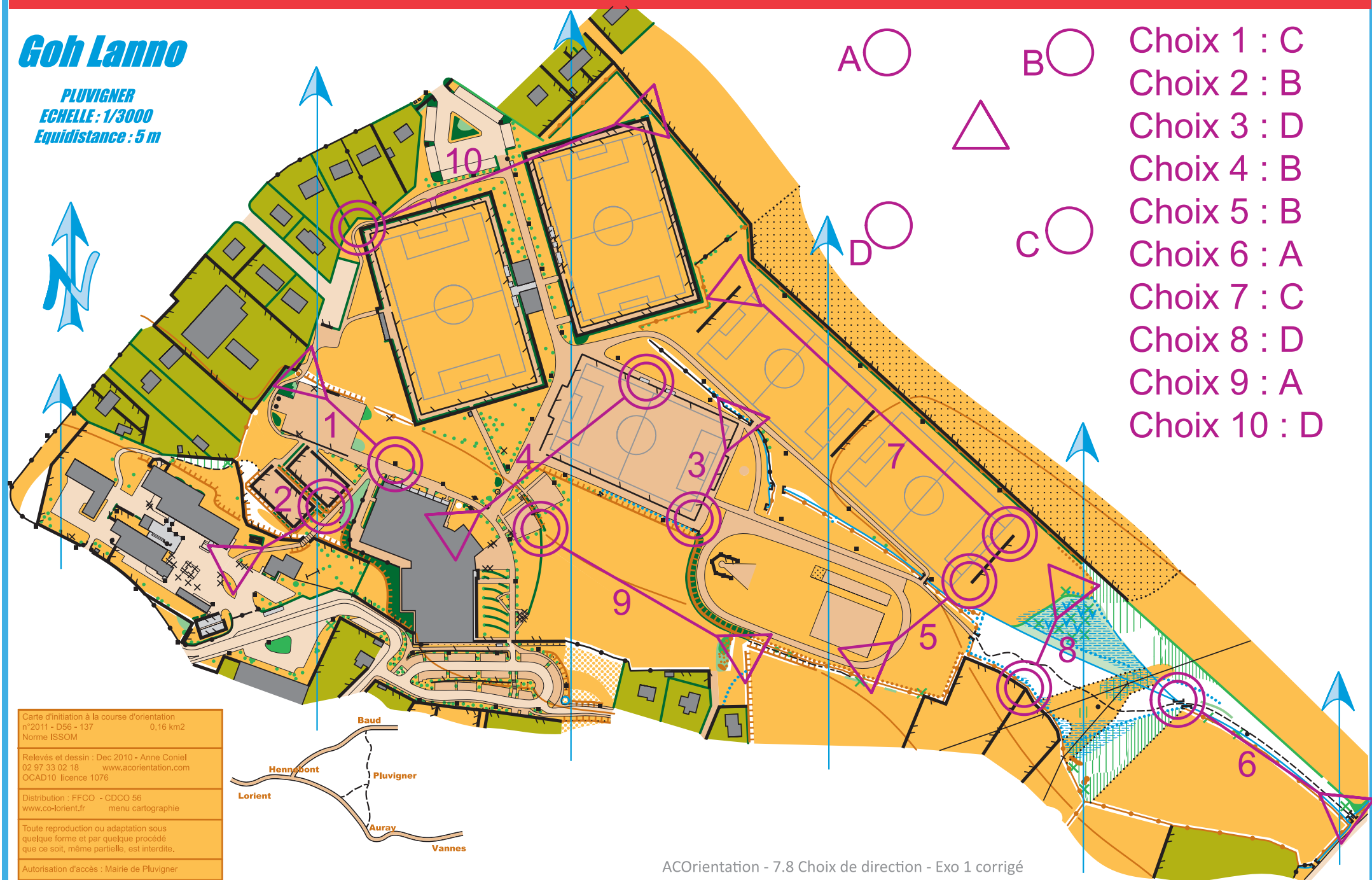
Distribution : FFCO - CDCO 56  
 www.co-orient.fr menu cartographie

Toute reproduction ou adaptation sous  
 quelque forme et par quelque procédé  
 que ce soit, même partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Mairie de Pluvigner

## Goh Lanno

PLUVIGNER  
 ECHELLE : 1/3000  
 Equidistance : 5 m



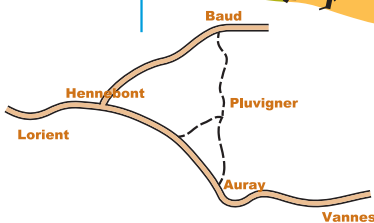
Carte d'initiation à la course d'orientation  
 n°2011 - D56 - 137 0,16 km<sup>2</sup>  
 Norme ISSOM

Relèvés et dessin : Dec 2010 - Anne Coniel  
 02 97 33 02 18 www.acorientation.com  
 OCAD10 licence 1076

Distribution : FFCO - CDCO 56  
 www.co-orient.fr menu cartographie

Toute reproduction ou adaptation sous  
 quelque forme et par quelque procédé,  
 que ce soit, même partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Mairie de Pluvigner



## 7.9 Promenade départ

Niveau 3

Carte du terrain

Durée : 30 à 50 min

Prépa : 30 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



### Matériels

- ♦ 10 balises avec moyen de contrôle,
- ♦ 1 carte du terrain par enfant avec les mini circuits.



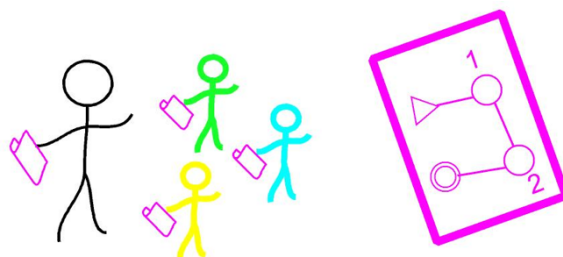
### Pour animer

1. Tracer 4 parcours de 2 à 3 postes, avec des points de départ différents,
2. Placer les balises prévues sur le terrain,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Mener les enfants en groupe jusqu'au premier point de départ,
5. Distribuer une carte à chaque enfant,
6. Donner le top départ, retrouver les enfants à l'arrivée,
7. Ramasser les cartes,
8. Mener les enfants au départ suivant et recommencer ...



### Règles du jeu

1. Je reste en groupe en observant autour de moi,
2. A l'arrêt, je prends une carte, je l'oriente et je positionne mon pouce à l'endroit où je suis (POP), je réfléchis à la direction que je vais prendre,
3. Au signal de "départ", je fais le circuit indiqué par la carte,
4. Je retrouve le groupe à l'arrivée.



### Contrôle réussite

- ♦ En auto-contrôle par les enfants lors de leur retour, en comparant les preuves de leur circuit avec le corrigé,
- ♦ Par l'enseignant qui observe et échange avec les enfants sur leurs réussites ou leurs difficultés.



### Axes de progression

- ♦ Pour que les enfants ne se suivent pas, proposer à chaque départ des circuits différents (la moitié de la classe peut faire poste 1 puis 2, l'autre moitié poste 2 puis 1),
- ♦ Augmenter la vitesse et la distance du cheminement commun, pour se rendre aux points de départ, car lorsque l'on vient de courir, il est plus dur de réfléchir,
- ♦ Proposer des points de départ avec des repères faciles pour se situer et pour orienter la carte, puis complexifier, mais le point de départ doit toujours correspondre à un élément de la carte et du terrain,
- ♦ Proposer des circuits faciles puis augmenter progressivement leur difficulté (voir fiche parcours classique).



### Exemple fourni

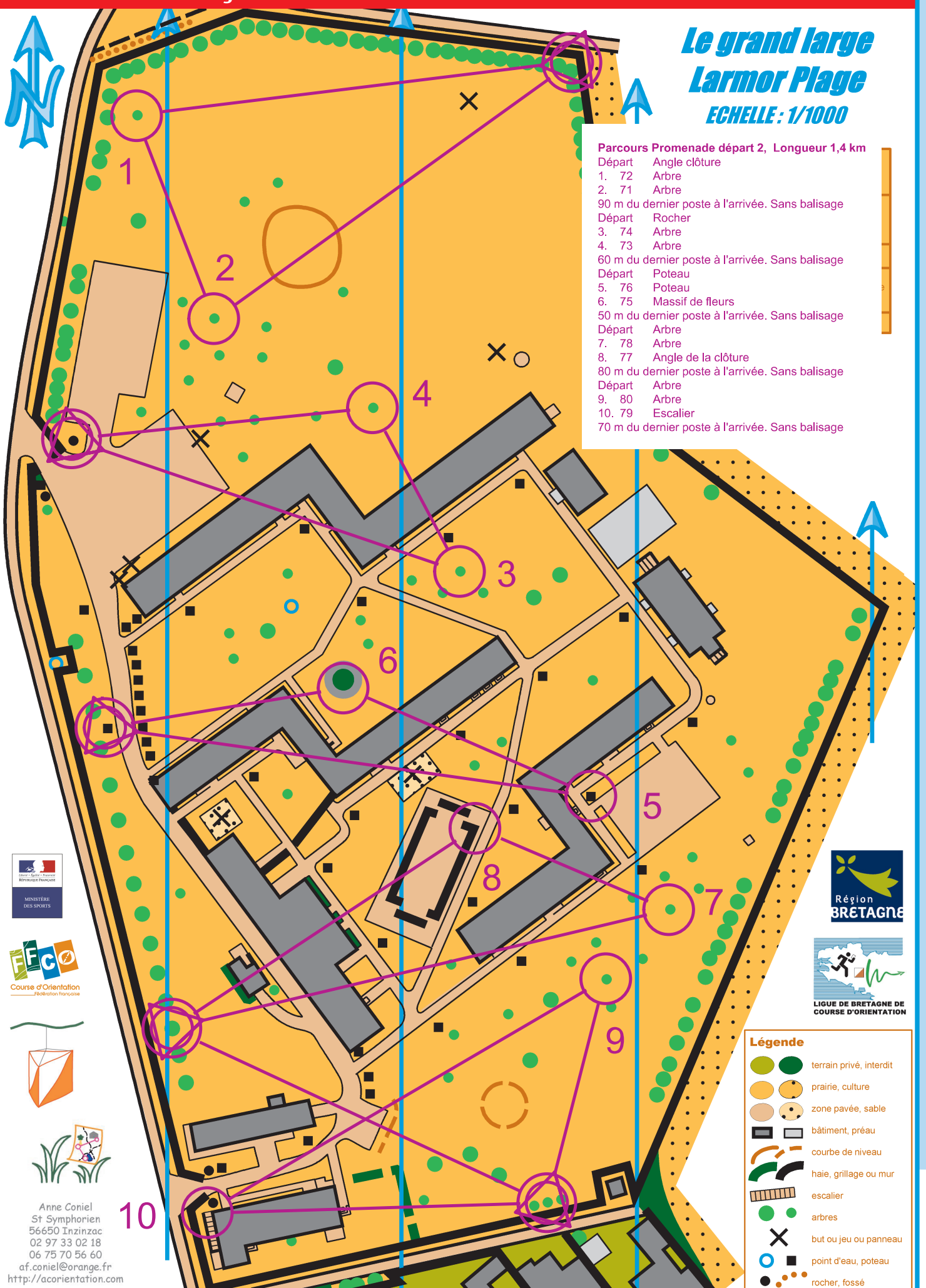


# Le grand large Larmor Plage

ECHELLE: 1/1000

**Parcours Promenade départ 2, Longueur 1,4 km**

- Départ Angle clôture
- 1. 72 Arbre
- 2. 71 Arbre
- 90 m du dernier poste à l'arrivée. Sans balisage
- Départ Rocher
- 3. 74 Arbre
- 4. 73 Arbre
- 60 m du dernier poste à l'arrivée. Sans balisage
- Départ Poteau
- 5. 76 Poteau
- 6. 75 Massif de fleurs
- 50 m du dernier poste à l'arrivée. Sans balisage
- Départ Arbre
- 7. 78 Arbre
- 8. 77 Angle de la clôture
- 80 m du dernier poste à l'arrivée. Sans balisage
- Départ Arbre
- 9. 80 Arbre
- 10. 79 Escalier
- 70 m du dernier poste à l'arrivée. Sans balisage



Anne Coniel  
51 Symphorien  
56650 Inzinzac  
02 97 33 02 18  
06 75 70 56 60  
af.coniel@orange.fr  
<http://acorientation.com>



**Légende**

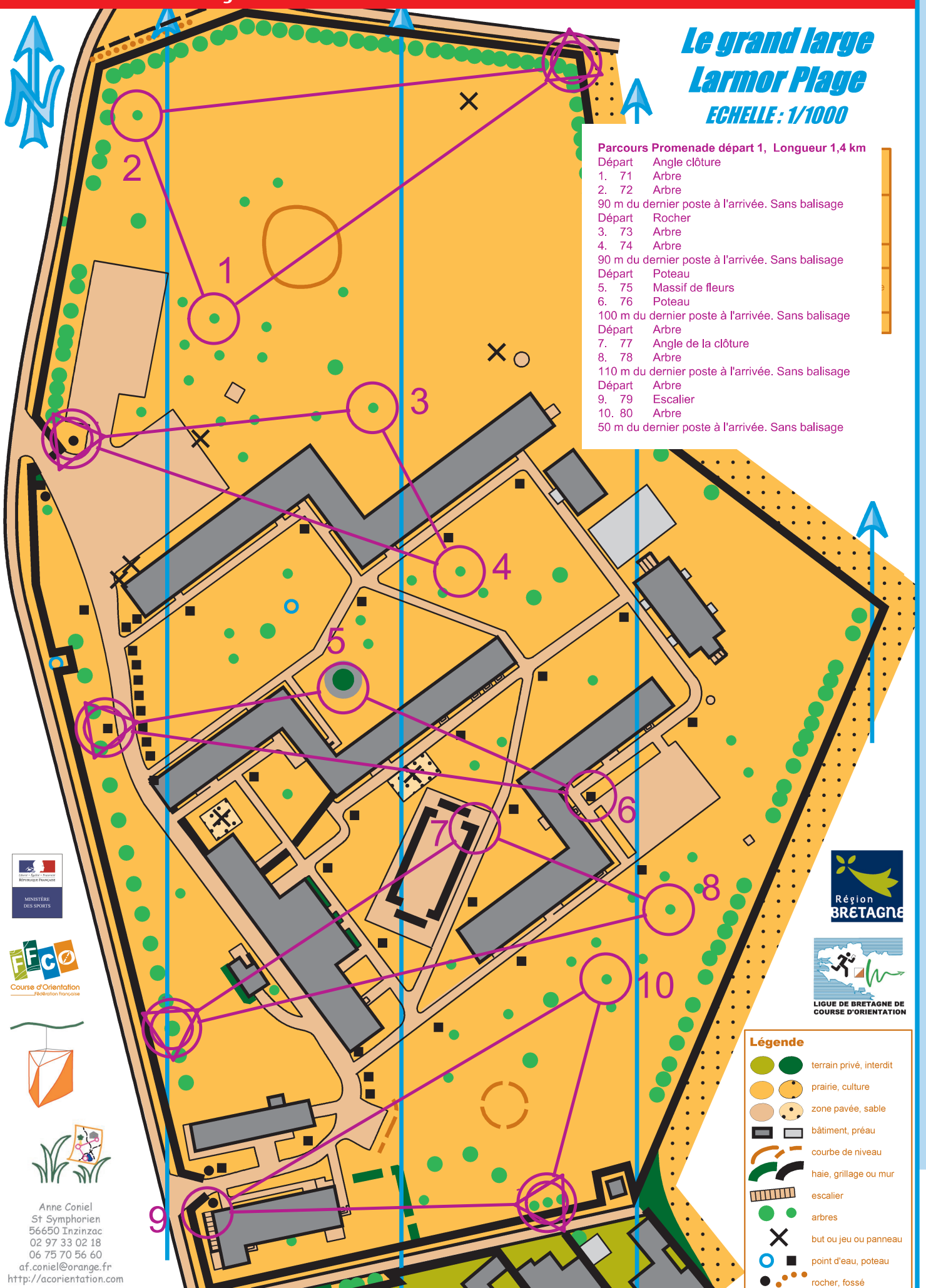
- terrain privé, interdit
- prairie, culture
- zone pavée, sable
- bâtiment, préau
- courbe de niveau
- haie, grillage ou mur
- escalier
- arbres
- but ou jeu ou panneau
- point d'eau, poteau
- rocher, fossé

# Le grand large Larmor Plage

ECHELLE: 1/1000

**Parcours Promenade départ 1, Longueur 1,4 km**

- Départ Angle clôture
- 1. 71 Arbre
- 2. 72 Arbre
- 90 m du dernier poste à l'arrivée. Sans balisage
- Départ Rocher
- 3. 73 Arbre
- 4. 74 Arbre
- 90 m du dernier poste à l'arrivée. Sans balisage
- Départ Poteau
- 5. 75 Massif de fleurs
- 6. 76 Poteau
- 100 m du dernier poste à l'arrivée. Sans balisage
- Départ Arbre
- 7. 77 Angle de la clôture
- 8. 78 Arbre
- 110 m du dernier poste à l'arrivée. Sans balisage
- Départ Arbre
- 9. 79 Escalier
- 10. 80 Arbre
- 50 m du dernier poste à l'arrivée. Sans balisage



Anne Coniel  
51 Symphorien  
56650 Inzinzac  
02 97 33 02 18  
06 75 70 56 60  
af.coniel@orange.fr  
<http://acorientation.com>



**Légende**

- terrain privé, interdit
- prairie, culture
- zone pavée, sable
- bâtiment, préau
- courbe de niveau
- haie, grillage ou mur
- escalier
- arbres
- but ou jeu ou panneau
- point d'eau, poteau
- rocher, fossé

## 7.10 Suivi d'itinéraire

Niveau 3

Carte du terrain

Durée : 20 à 50 min

Prépa : 30 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



### Matériels

- ♦ 10 balises,
- ♦ 1 carte du terrain par enfant,
- ♦ 1 crayon par enfant.



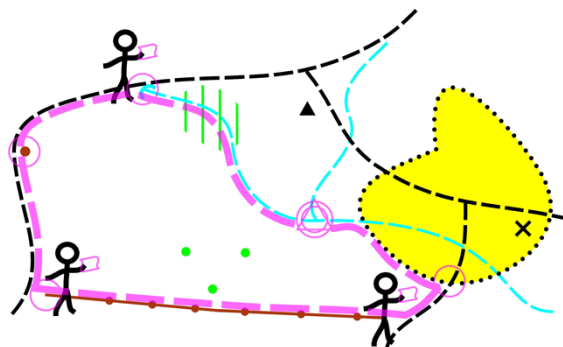
### Pour animer

1. Tracer au feutre fluo plusieurs parcours à suivre par les enfants, passant par les balises, mais sans indiquer la position de celles-ci sur la carte (voir niveau de traçage sur la fiche parcours classique),
2. Placer les balises sur le terrain,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Distribuer une carte à chaque enfant,
5. Faire partir les enfants avec au moins une minute d'écart sur un même parcours (alterner les départs sur différents parcours pour permettre des départs plus fréquents),
6. Lorsqu'un parcours est terminé, contrôler,
7. Si un enfant est en difficulté, vérifier l'orientation de sa carte et lui indiquer les éléments de repère du circuit, il recommence le même parcours, si besoin en étant accompagné par un camarade, pour réussir.



### Contrôle réussite

- ♦ Lors du retour l'enseignant écoute les enfants qui racontent, puis de



manière plus complète, il vérifie le report des positions des balises sur les cartes.



### Axes de progression

- ♦ Utiliser d'abord des cartes avec des éléments de repères faciles (parc, bois aménagé), puis des cartes plus naturelles (forêt),
- ♦ Faire le suivi en marchant puis accélérer pour passer en footing,
- ♦ Poser des balises "pièges" situées en dehors du trajet (que les enfants ne doivent donc pas noter).
- ♦ Cet exercice est réputé être l'un des plus difficile, mais l'un des plus formateur aussi.



### Règles du jeu

1. Je garde ma carte bien orientée et mon pouce sur l'endroit où je suis,
2. Je plie la carte si besoin,
3. Je reste scrupuleusement sur le parcours indiqué par ma carte, en utilisant les éléments de repère que je vois sur ma carte et sur le terrain,
4. S'il y a une balise sur ma trajectoire, je note sur ma carte l'endroit précis où elle se situe.

## 7.11 Pose avec carte

Niveau 3

Carte du terrain

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 0 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Décider où je vais sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



### Matériels

- ♦ 1 balise numérotée par binôme,
- ♦ 1 carte du terrain par binôme,
- ♦ 1 crayon par binôme.



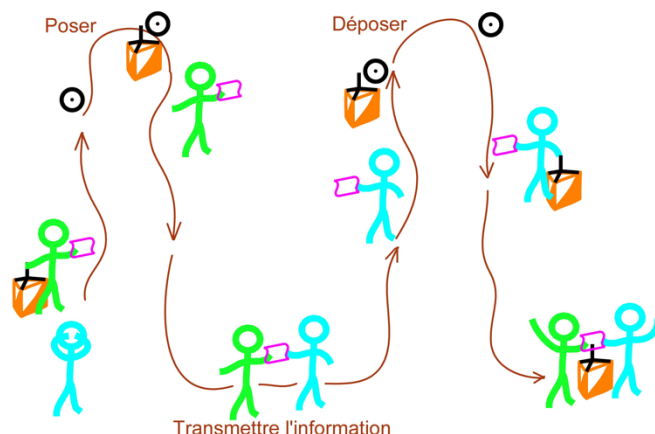
### Pour animer

1. Fixer les limites de la zone de pose,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Distribuer balise, carte et crayon à chaque binôme,
4. Si un enfant est en difficulté, vérifier l'orientation de sa carte et lui indiquer les éléments de repère de la zone,
5. Si un enfant ne trouve pas la balise de son partenaire, le binôme retourne ensemble la chercher.



### Contrôle réussite

- ♦ Contrôle de la pose par l'enfant qui dépose,
- ♦ En cas de conflit, les enfants retournent ensemble sur le lieu de désaccord et l'enseignant est arbitre si besoin.



### Axes de progression

- ♦ Imposer les lieux de pose, puis laisser le binôme libre de les choisir,
- ♦ Utiliser d'abord des cartes avec des éléments de repères faciles (parc, bois aménagé), puis des cartes plus naturelles (forêt),
- ♦ Faire la pose dépose en marchant puis accélérer pour passer en footing.



### Règles du jeu

1. Je garde ma carte bien orientée et mon pouce sur l'endroit où je suis,
2. Je plie la carte si besoin,
3. Je choisis un endroit caractéristique pour poser la balise,
4. Je note sur ma carte son emplacement,
5. Je vais poser la balise,
6. Je reviens et je donne la carte à mon coéquipier,
7. Il va rechercher ma balise,
8. Nous échangeons les rôles et nous recommençons.

## 7.12 Contrôle carte

Niveau 3

Carte du terrain

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 10 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain.



### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant,
- ♦ 1 crayon par enfant.



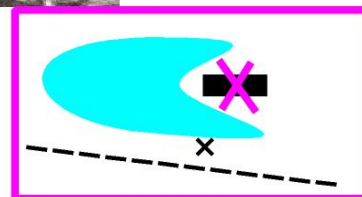
### Pour animer

1. Créer des erreurs sur la carte,
2. Fixer les limites de la zone de contrôle,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Distribuer carte et crayon à chaque enfant,
5. Si un enfant est en difficulté, vérifier l'orientation de sa carte et lui indiquer les éléments de repère de la zone.



### Règles du jeu

1. Je garde ma carte bien orientée et mon pouce sur l'endroit où je suis,
2. Je plie la carte si besoin,
3. A chaque fois que je constate une différence entre ce que je vois sur le terrain et ce qui est représenté sur la carte, je le note sur ma carte,
4. Je contrôle d'abord les grands éléments qui se voient de loin : ils me servent ensuite de points de repères,
5. Puis je contrôle les plus petits éléments.



### Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant qui rassure et encourage, cet exercice étant particulièrement difficile pour les enfants qui manquent de confiance,
- ♦ Par les enfants qui peuvent aller demander si les erreurs qu'ils croient trouver en sont bien (ils peuvent ainsi se rassurer et poursuivre plus facilement).



### Axes de progression

- ♦ "Créer" des erreurs faciles et très visibles (oublier un bâtiment, mettre de la forêt à la place de la prairie, ...), puis modifier les détails de la carte (escalier, forme d'un chemin, ...),
- ♦ Varier les types de terrain (urbain, forêt, terrain de sport, ...),
- ♦ Agrandir la surface de la zone de contrôle,
- ♦ Restreindre le temps de recherche de manière à obliger les enfants à courir pour couvrir la surface de la zone à observer,
- ♦ Cet exercice peut aussi servir à remettre à jour une carte un peu ancienne !

## 7.13 Course 2 en 1

Niveau 4

Carte du terrain

Durée : 30 à 50 min

Prépa : 30 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant avec circuit,
- ♦ 2 fois plus de balises sur le terrain que de postes placés sur la carte.



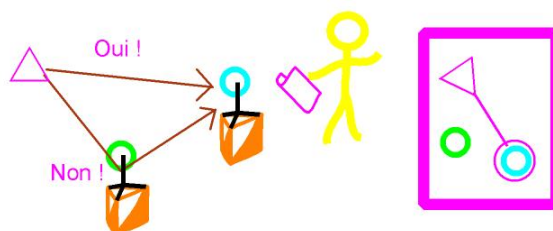
### Pour animer

1. Tracer des parcours correspondant au niveau des enfants,
2. Placer sur le terrain les balises des parcours avec leur moyen de contrôle et ajouter des balises pièges sur les trajectoires,
3. Indiquer les limites de la zone de course,
4. Expliquer les règles du jeu,
5. Distribuer une carte à chaque enfant,
6. Faire partir les enfants en alternance sur les différents parcours pour qu'ils ne se suivent pas,
7. Conclure sur la nécessité d'appliquer les techniques précédemment apprises pour ne pas perdre du temps à aller voir toutes les balises !



### Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant qui gère les départs et retours des enfants,
- ♦ Par les enfants qui contrôlent leur circuit à chaque retour.



### Axes de progression

- ♦ Tracer des circuits correspondant au niveau technique des enfants, puis augmenter progressivement ce niveau (voir fiche parcours classique),
- ♦ Varier les types de terrain (urbain, forêt, terrain de sport, ...),
- ♦ Chronométrer les parcours de manière à faire accélérer les enfants : la lecture de la carte doit permettre de vraiment gagner du temps !



### Règles du jeu

1. J'utilise ma carte et les techniques d'orientation (POP, lecture de carte, de terrain, ...) pour faire le parcours proposé,
2. Je ne me laisse pas distraire par les balises qui ne correspondent pas à celles que je cherche,
3. Je valide mon passage aux balises par le moyen de contrôle prévu (lettres, chiffres, boîtiers électroniques, ...),
4. A l'arrivée, je vérifie que je n'ai pas fait d'erreur : si erreur, je recommence, si tout est bon, je fais un autre parcours.

## 7.14 Course aux postes

Niveau 4

Carte du terrain

Durée : 20 à 50 min

Prépa : 15 min



### Objectif : relation carte/terrain

- ♦ Savoir où je suis, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Décider où je vais, sur le terrain et sur la carte,
- ♦ Faire correspondre la carte et le terrain,
- ♦ Être capable de m'arrêter à l'endroit prévu.



### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant,
- ♦ 10 balises sur 10 éléments différents du terrain.



### Pour animer

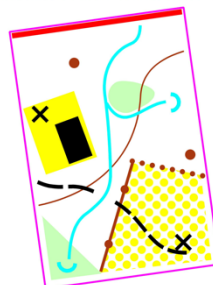
1. Poser les balises sur un élément de chaque type (une des buttes, une des extrémités de fossé, ...),
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Distribuer une carte par enfant,
4. Donner à voix haute le nom de l'élément à chercher,
5. Lorsque les enfants ont trouvé la balise correspondant à cet élément, donner la correction, puis citer un nouvel élément, ...



### Règles du jeu

1. Lorsque le professeur donne le nom d'un élément, je cherche sur ma carte tous les éléments qui correspondent au nom donné par mon professeur,
2. Puis je vais à tous ces endroits jusqu'à trouver la balise,
3. Je reviens contrôler et écouter le nom de l'élément suivant.

Cherchez les sources !



### Contrôle réussite

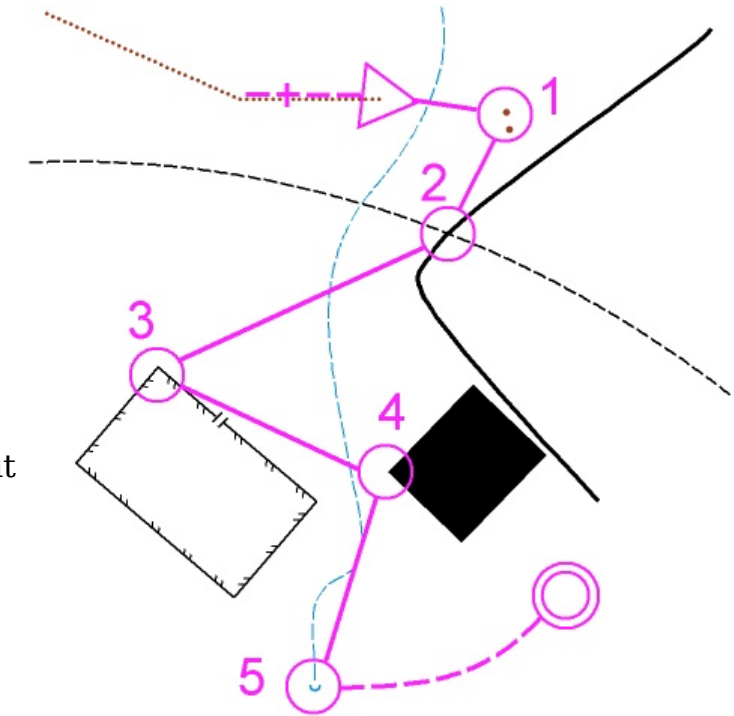
- ♦ Par l'enseignant qui observe les enfants,
- ♦ Par la correction, au fur et à mesure, des balises trouvées.



### Axes de progression

- ♦ Commencer avec une petite surface puis agrandir la zone de recherche : pour une surface de carte assez grande, l'exercice peut se faire en équipe, chaque membre de l'équipe prenant en charge une partie de la carte,
- ♦ Varier les types de postes (surface, jonction / intersection de lignes, éléments ponctuels),
- ♦ Travailler avec des cartes à grande échelle (1/2000) puis avec des cartes à plus petite échelle (1/10000),
- ♦ Varier les types de terrain : parc, milieu urbain, forêt.

## Carte



### Les définitions de poste

Elles donnent des informations complémentaires à la carte pour savoir précisément où se situe la balise par rapport au poste.

Par exemple pour le poste 1 : de quelle butte s'agit-il ? De quel côté de la butte est la balise ?

Pour le poste 3 : la balise est-elle à l'intérieur ou à l'extérieur de la clôture ?

Les définitions rendent donc les courses plus équitables. La chance ne doit pas entrer en compte dans le temps de recherche de la balise.

### Définitions en symboles

▷	S1		▬			┌	
	31	↑	●			○	
	32		┌	┐	×		
	33		┌			∧	
	34		■			◁	
	35		⋈				

### Définitions en texte

- S1 Extrémité est du fossé
- 31 Bord sud de la butte la plus au nord
- 32 Intersection du chemin et de la route
- 33 Angle intérieur nord de la cloture
- 34 Angle extérieur ouest du bâtiment
- 35 Source





A B C D E F G H

△ Colonne A : Numéro d'ordre du poste sur la carte

△ Colonne B : Numéro de contrôle sur la balise

△ Colonne C : Définition du bon élément si plusieurs éléments identiques sont dans le cercle de la carte.



Elément le plus au nord, au sud, à l'est, à l'ouest



Elément le plus au NE, au NO, au SE, au SO



Elément le plus au dessus, en dessous, au milieu

△ Colonne E : Détails de forme et d'aspect de l'élément utilisé comme poste, permet aussi de définir un deuxième élément (dans ce cas symboles identiques à la colonne D) si combinaisons.



Aplati Evasé Profond Couvert Ouvert Rocheux



Marécageux Sablonneux Résineux Feuillu En ruine

△ Colonne F : Dimensions du poste et combinaisons  
Cette colonne peut contenir des chiffres (hauteur, superficie), du texte (essence de l'arbre, type d'élément particulier), ou



Croisement Jonction

△ Colonne D : élément au centre du cercle de la carte, à chercher sur le terrain, et sur lequel se trouve la balise.



Terrasse Eperon Rentrant Talus raide Carrière Levée de terre Ravin



Fossé sec Colline Butte Col Dépression Cuvette Trou Terrain accidenté



Fourmilière Falaise Pic rocheux Caverne Rocher Zone rocheuse



Groupe de rochers Pierrier Affleurement rocheux Passage étroit Tranchée



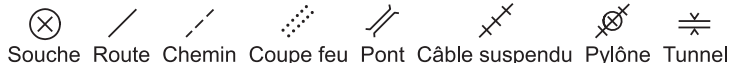
Lac Mare Trou d'eau Rivière Rigole Marais étroit Marais Terrain ferme



Puit Source Réservoir d'eau Prairie Arbres dispersés Coin de bois



Clairière Fourré Haie Limite de végétation Bosquet Arbre remarquable



Souche Route Chemin Coupe feu Pont Câble suspendu Pylône Tunnel



Mur Clôture Passage Construction Surfave pavée Ruine Pipeline Tour



Plate forme Borne Mangeoire Charbonnière Monument Arcade Escalier



Zone interdite Eléments particuliers

△ Colonne G : Emplacement de la balise sur le poste



Côté nord, sud, est, ouest, NE, NO, SE, SO



Bord nord, sud, est, ouest, NE, NO, SE, SO



Partie nord, sud, est, ouest, NE, NO, SE, SO



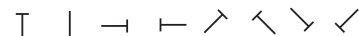
Angle intérieur nord, sud, est, ouest, NE, NO, SE, SO



Angle extérieur nord, sud, est, ouest, NE, NO, SE, SO



Pointe nord, sud, est, ouest, NE, NO, SE, SO



Extrémité nord, sud, est, ouest, NE, NO, SE, SO



Au pied nord, sud, est, ouest, NE, NO, SE, SO



Coude Amont Aval Sur En dessous Au pied Entre

△ Colonne H : Autres informations utiles sur le poste



Secours Ravitaillement Contrôleur

## 8.1 Localisation

Niveau 3

Support fourni

Durée : 10 à 20 min

Prépa : 15 min



### Objectif : définition de poste

- ◆ Connaître les symboles de définition de poste,
- ◆ Utiliser la rose des vents.



### Matériels

- ◆ De la craie,
- ◆ 6 balises,
- ◆ Des extraits de définitions de poste (fournies).



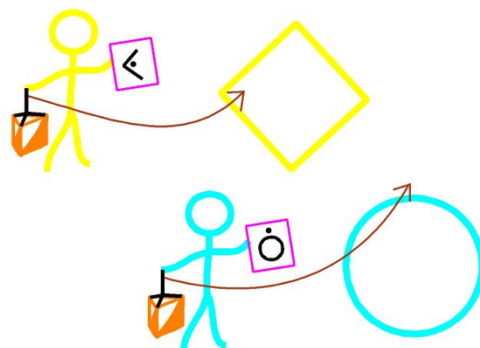
### Pour animer

1. A la craie, tracer au sol, 3 cercles, 2 carrés (l'un orienté côté nord, l'autre orienté angle nord) et une étoile à 8 pointes de dimension 3/4 m minimum (voir fiches jointes),
2. Poser une balise et les définitions de postes correspondantes au centre de chaque symbole tracé. Les définitions de poste sont des symboles permettant de dire précisément où se situe la balise par rapport au poste. (La carte dit juste quel est le poste qui porte la balise)
3. Répartir les enfants sur les 6 figures,
4. Situer le nord,
5. Expliquer les règles du jeu,
6. Veiller à la compréhension des consignes et au changement de figure des groupes.



### Contrôle réussite

- ◆ Par l'enfant qui vient reprendre la balise, s'il y a erreur, elle doit être dite à l'enfant qui l'a faite pour lui permettre de progresser,
- ◆ L'enseignant intervient en arbitre si les enfants ne sont pas d'accord.



### Axes de progression

- ◆ Pour la vitesse, mettre les enfants en compétition : le plus rapide à poser correctement 3 balises. Attention, le gain en vitesse ne doit pas se faire au détriment de la qualité de la lecture de la définition.

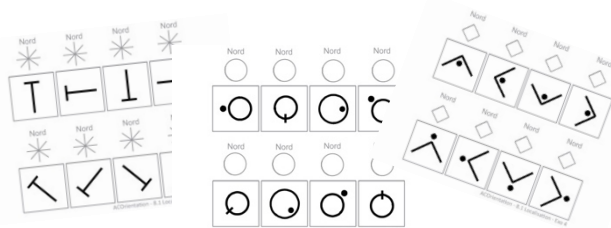


### Règles du jeu

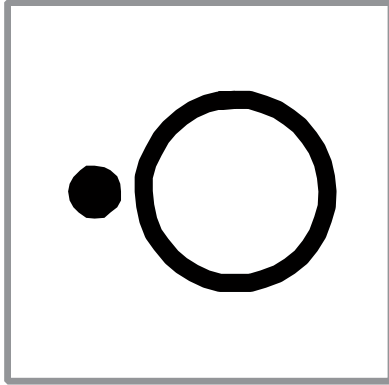
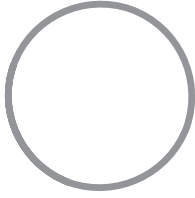
1. Je prends une définition de poste et je l'observe,
2. Je pose la balise à l'endroit précis indiqué par la définition de poste,
3. Je pose ma définition de poste sur ma balise,
4. Je laisse ma place à mon camarade,
5. Il corrige ce que j'ai fait et utilise une nouvelle définition pour recommencer,
6. Lorsque mon groupe a fait toutes les définitions de poste, nous changeons de figure ...



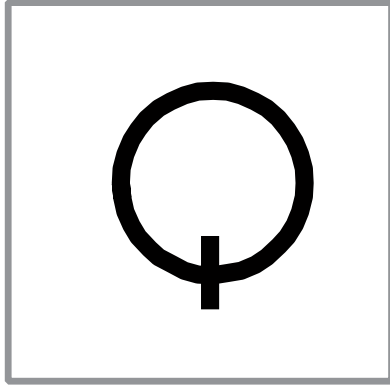
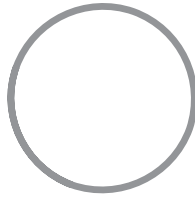
### Les définitions fournies



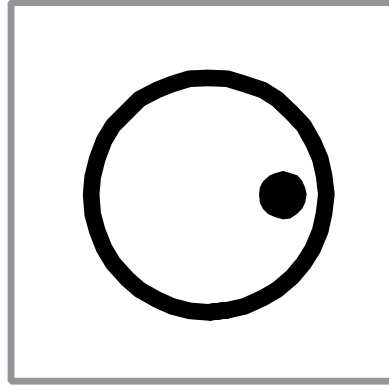
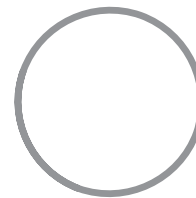
Nord



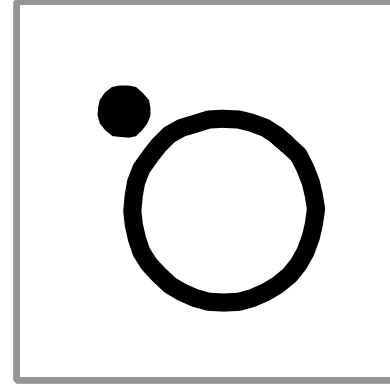
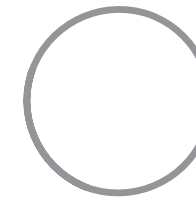
Nord



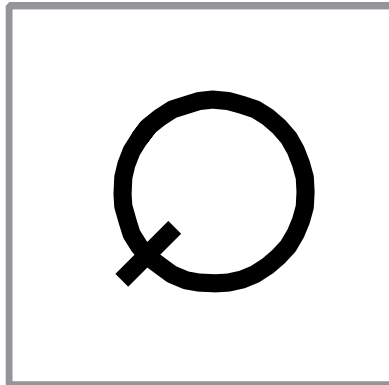
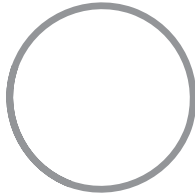
Nord



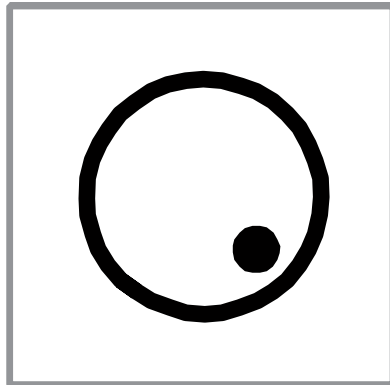
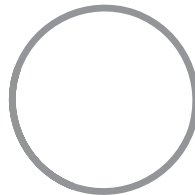
Nord



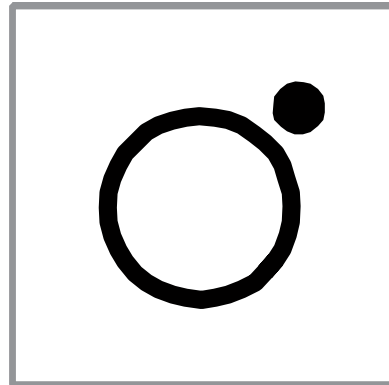
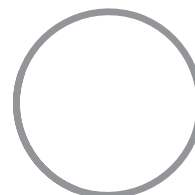
Nord



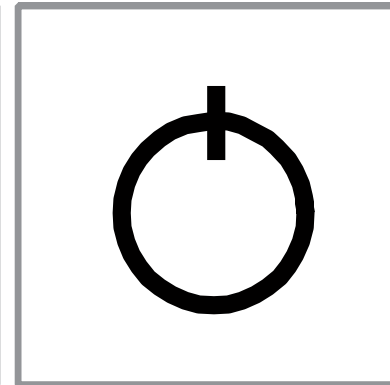
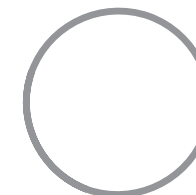
Nord



Nord



Nord



Nord



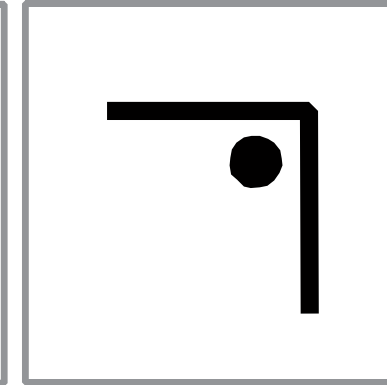
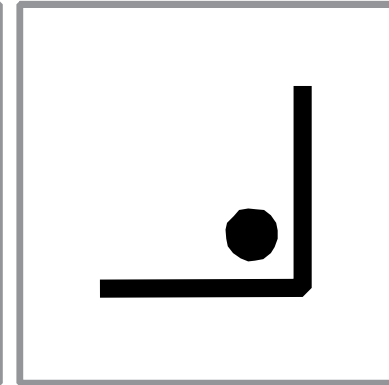
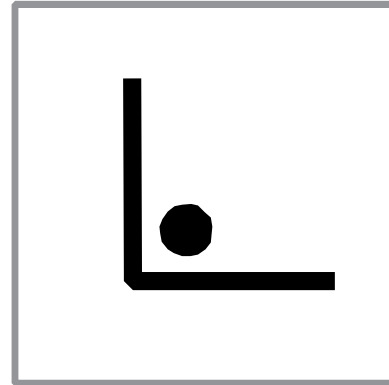
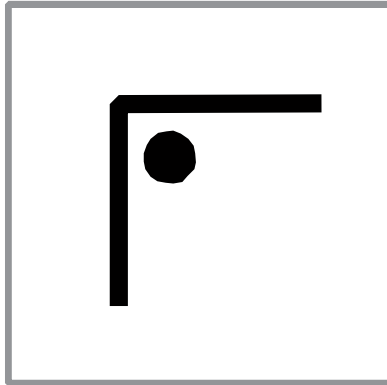
Nord



Nord



Nord



Nord



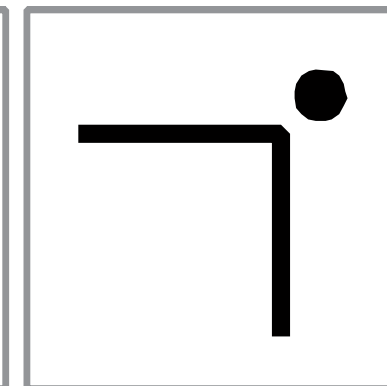
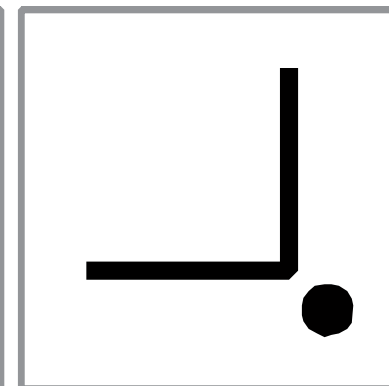
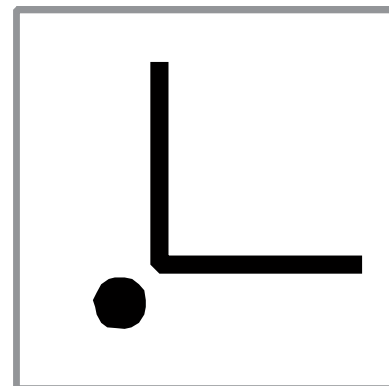
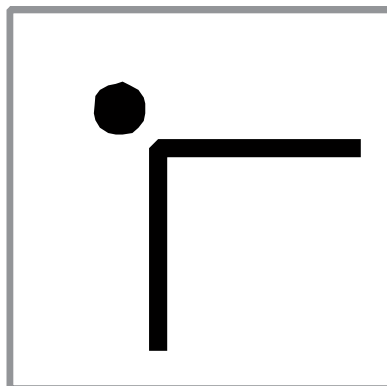
Nord



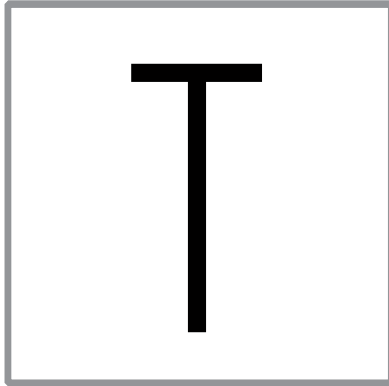
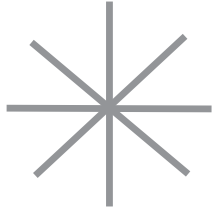
Nord



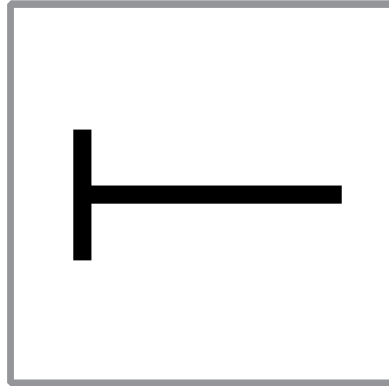
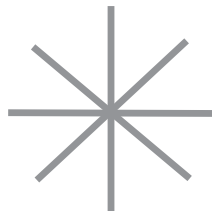
Nord



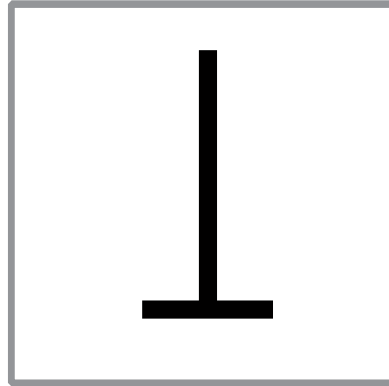
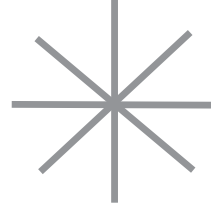
Nord



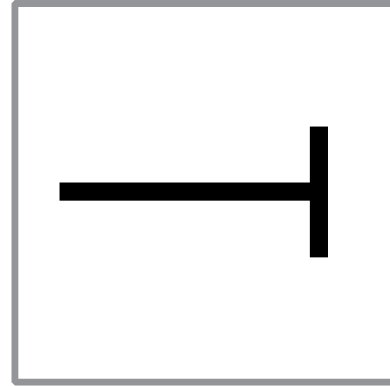
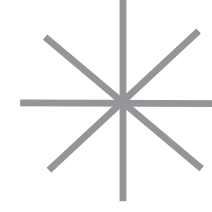
Nord



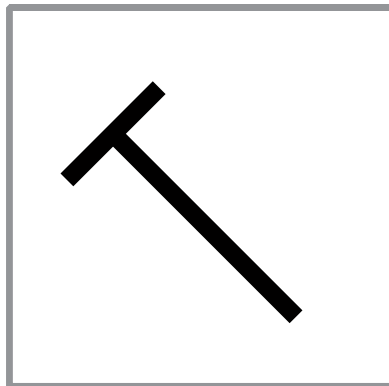
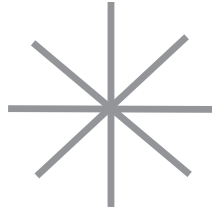
Nord



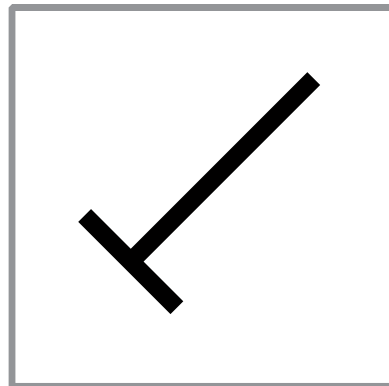
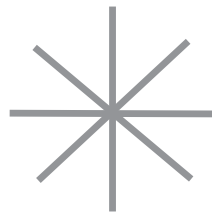
Nord



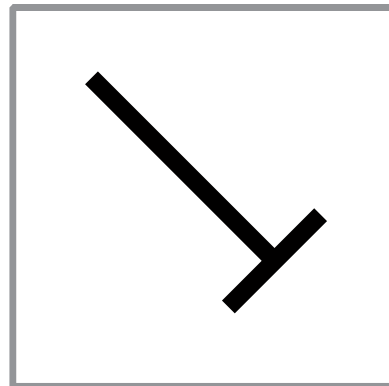
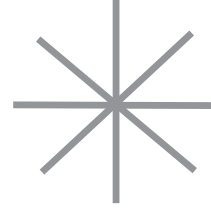
Nord



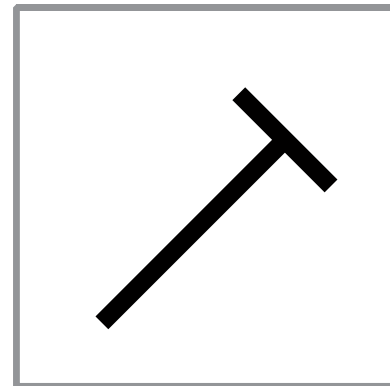
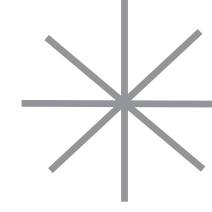
Nord



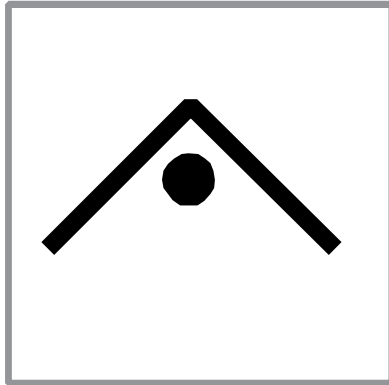
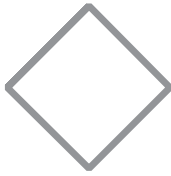
Nord



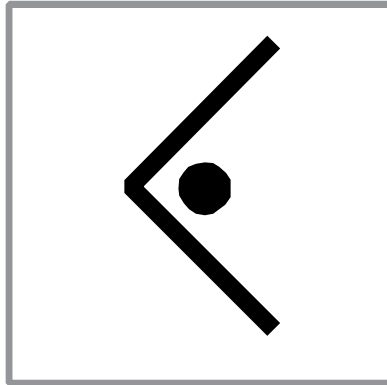
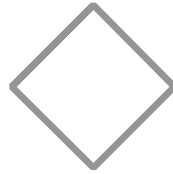
Nord



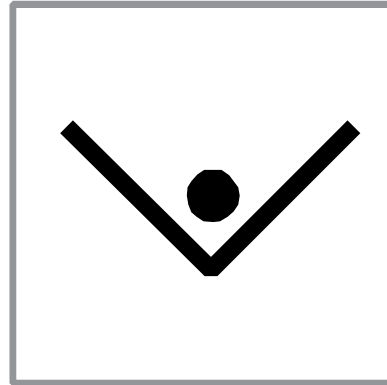
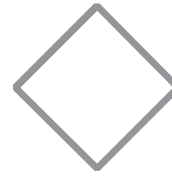
Nord



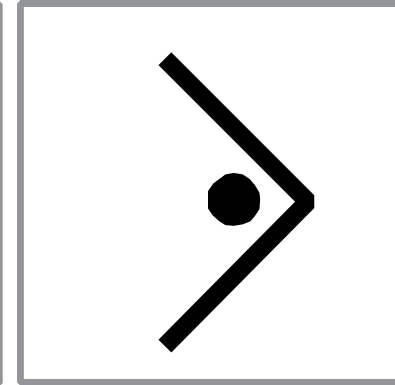
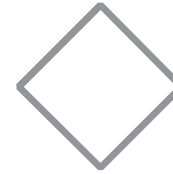
Nord



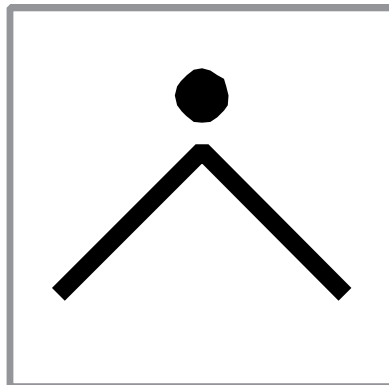
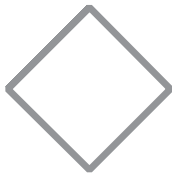
Nord



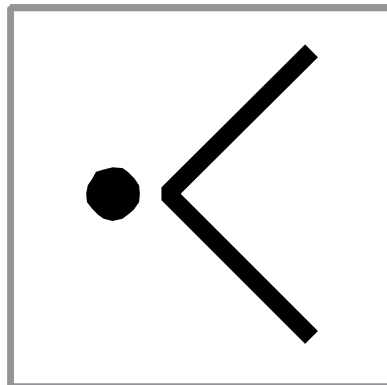
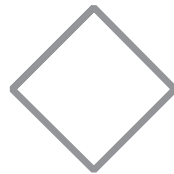
Nord



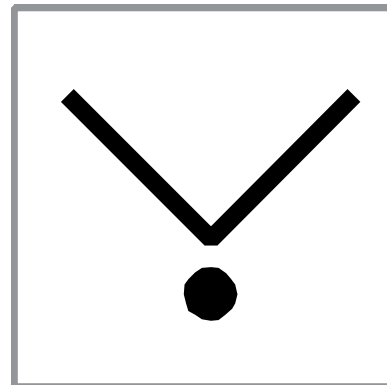
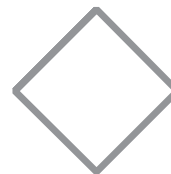
Nord



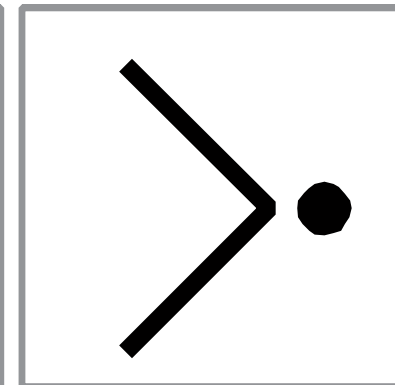
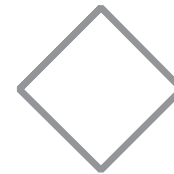
Nord



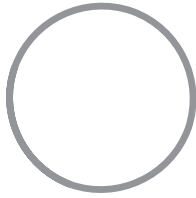
Nord



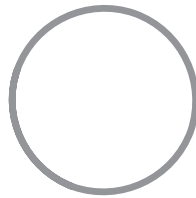
Nord



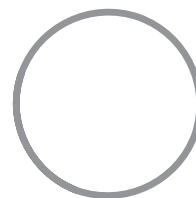
Nord



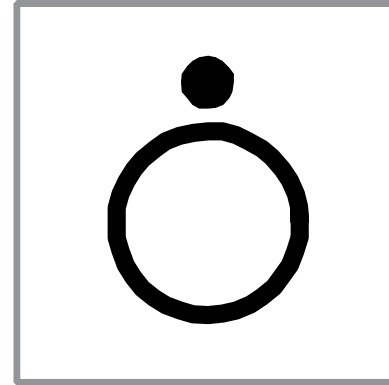
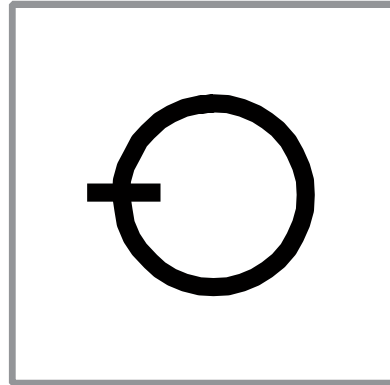
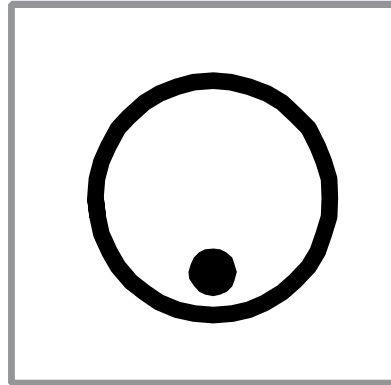
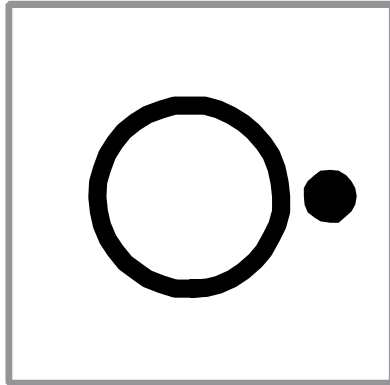
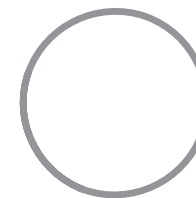
Nord



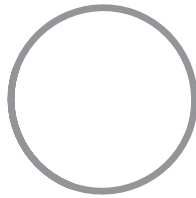
Nord



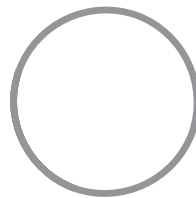
Nord



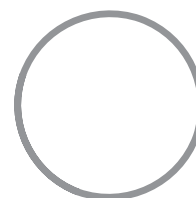
Nord



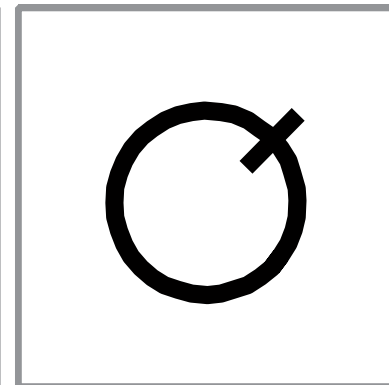
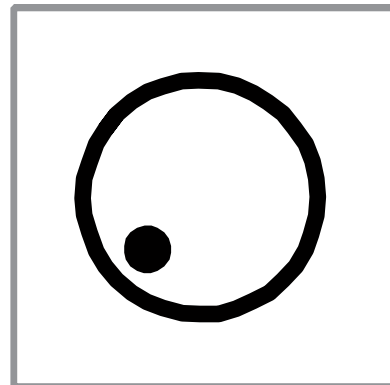
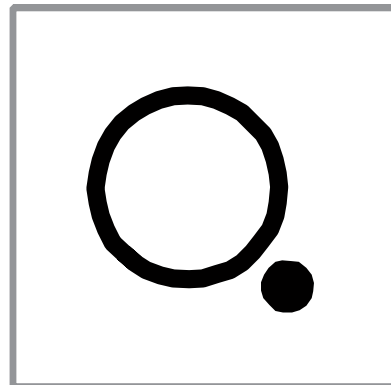
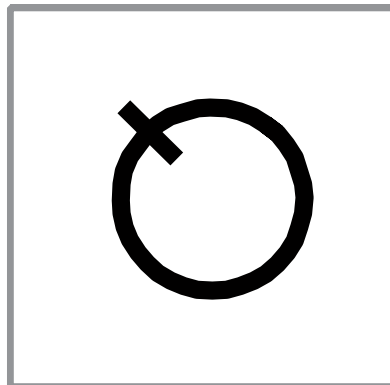
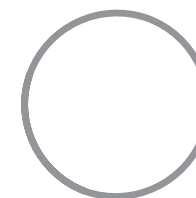
Nord



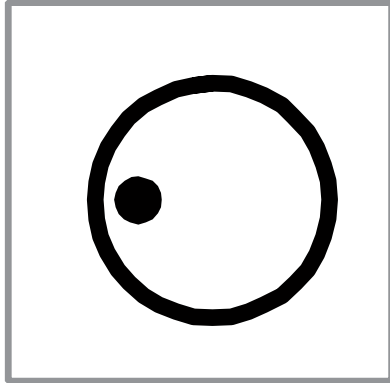
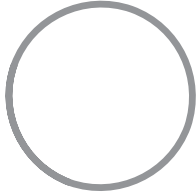
Nord



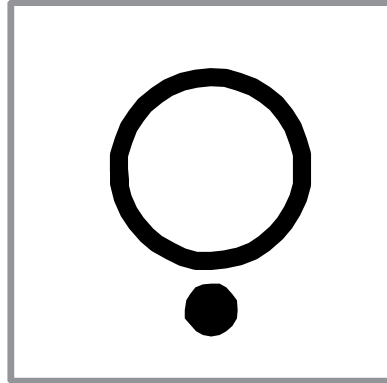
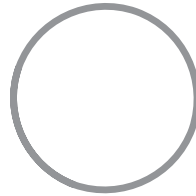
Nord



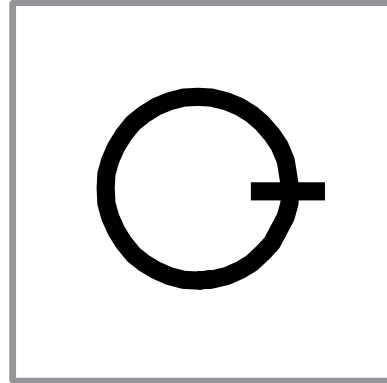
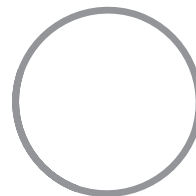
Nord



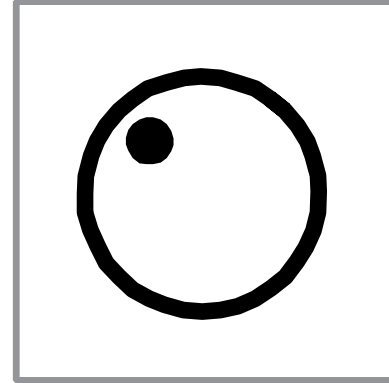
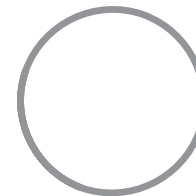
Nord



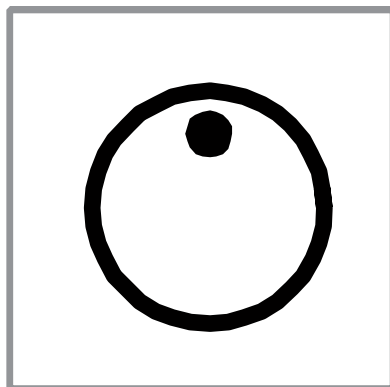
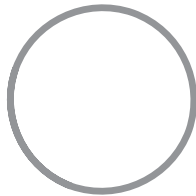
Nord



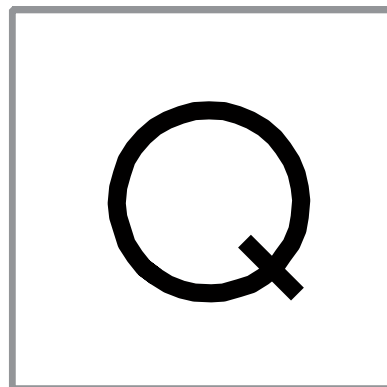
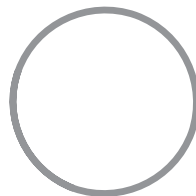
Nord



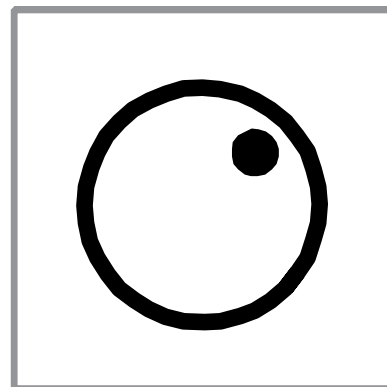
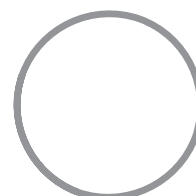
Nord



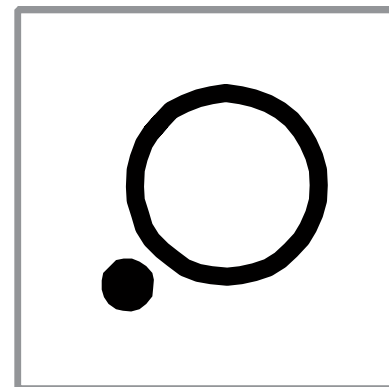
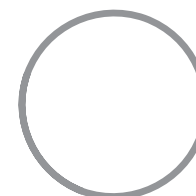
Nord



Nord



Nord





## 8.2 Pose balise

Niveau 4

Carte du terrain

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 10 min



### Objectif : définition de poste

- ♦ Arriver directement sur le poste,
- ♦ Connaitre les symboles de définition de poste,
- ♦ Utiliser la rose des vents.



### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain par enfant avec les postes,
- ♦ 1 définition de poste par enfant (texte ou symbole),
- ♦ 1 balise par enfant,
- ♦ La légende des symboles de définition, si besoin.



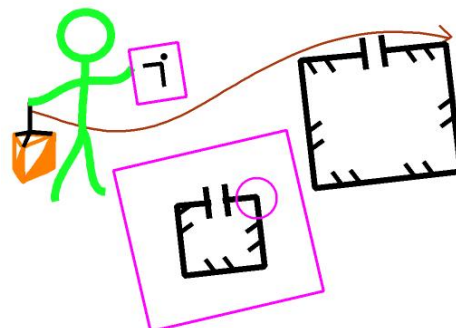
### Pour animer

1. Tracer sur la carte, des postes correspondant au niveau des enfants,
2. Proposer une définition de poste pour chaque poste,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Distribuer une carte, les définitions de poste et une balise par enfant,
5. Donner le feu vert pour la pose, et écouter les commentaires des enfants à leur retour, si certains n'ont pas réussi ou ne sont pas sûrs d'avoir réussi, les renvoyer contrôler le poste avec un ou deux camarades,
6. Il est ensuite possible d'utiliser ces postes pour un autre exercice (course au score, course au poste, course 2 en 1, ...),
7. Envoyer les enfants déposer les postes.



### Contrôle réussite

- ♦ Par les autres enfants, si le poste est réutilisé dans un autre exercice, ou lors de la dépose,



- ♦ Par l'enseignant ou un groupe d'enfants, si l'enfant a signalé une difficulté lors de sa pose.



### Axes de progression

- ♦ Proposer d'abord des postes sur des lignes (chemin, talus, ruisseau, ...), puis des postes de plus en plus éloignés des lignes, et varier les définitions de ces postes,
- ♦ Utiliser des cartes avec des échelles de plus en plus petites (du 1/2000 vers le 1/5000, puis le 1/10 000), sur des terrains variés (urbains, naturels).



### Règles du jeu

1. J'observe ma carte et ma définition de poste, j'en déduis l'endroit précis où je devrais poser ma balise sur le poste (attention aux murs, clôture, ..., il faut la mettre du "bon" côté !)
2. Puis je prévois le trajet que je vais faire pour aller jusqu'à mon poste,
3. Au signal de départ, je vais poser ma balise comme je l'ai prévu,
4. Si j'ai rencontré une difficulté, j'en fait part au professeur à mon retour,
5. Au signal, je vais déposer la balise d'un camarade.

## 8.3 Écrire définition

Niveau 4

Sans support

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 15 min



### Objectif : définition de poste

- ◆ Connaître les symboles de définition de poste,
- ◆ Utiliser la rose des vents.



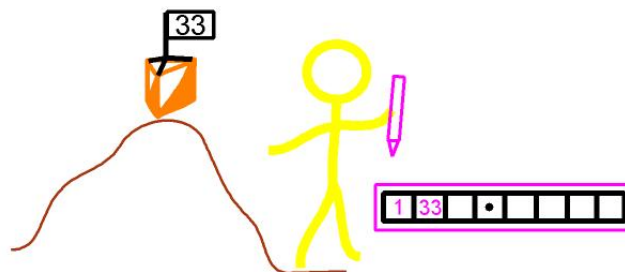
### Matériels

- ◆ 10 balises,
- ◆ Une feuille et un crayon par enfant,
- ◆ La légende des symboles de définition si besoin (fournie).



### Pour animer

1. Placer sur le terrain les balises, sur des postes correspondant au niveau des enfants,
2. Fixer les limites de la zone de recherche,
3. Situer le nord,
4. Expliquer les règles du jeu,
5. Distribuer une feuille et un crayon par enfant,
6. Donner le feu vert pour aller observer les postes et écrire les définitions,
7. Envoyer les enfants déposer les postes.



### Contrôle réussite

- ◆ Lors du retour en comparant les définitions écrites au corrigé, par les enfants en auto-correction et par l'enseignant.



### Axes de progression

- ◆ Demander d'abord des définitions en texte, puis lorsque le principe est bien compris, en symboles (légende internationale),
- ◆ Proposer d'abord les balises sur des lignes (chemin, talus, ruisseau, ...) mais à un endroit précis (extrémité, coude, arbre au bord de la rivière), puis sur des postes de plus en plus éloignés des lignes,
- ◆ Varier les définitions de ces postes.

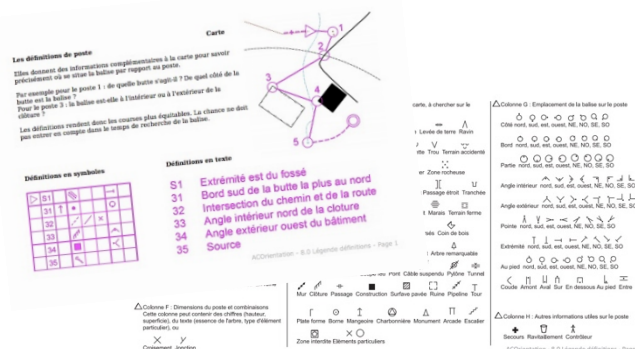


### La légende fournie



### Règles du jeu

1. Je me promène sur le terrain pour aller voir chaque balise posée,
2. Pour chacune de ces balises, j'observe en détail l'endroit où elle est posée par rapport à l'élément qui sert de poste,
3. J'en déduis la définition du poste et je l'écris (en texte ou en symbole),
4. Puis je vais étudier une autre balise.



## 8.4 O'précision

Niveau 4

Carte du terrain

Durée : 30 à 50 min

Prépa : 30 min



### Objectif : définition de poste

- ◆ Connaître les symboles de définition de poste,
- ◆ Utiliser la rose des vents.



### Matériels

- ◆ 1 carte du terrain par enfant avec le parcours et les postes,
- ◆ Les définitions de poste par enfant,
- ◆ 1 crayon par enfant,
- ◆ Des balises posées en grappe,
- ◆ Des plots.



### Pour animer

1. Choisir les postes, les points d'observation, et les définitions des postes,
2. Marquer par des plots les points d'observation,
3. Installer les grappes de balise, une grappe de balise correspond à un point d'observation avec une balise bonne par rapport à la carte et à la définition de poste,
4. Expliquer les règles du jeu,
5. Distribuer une carte, les définitions des postes et un crayon à chaque enfant, (le crayon peut aussi être fixé à côté du point d'observation),
6. Faire respecter le silence nécessaire à la réflexion !

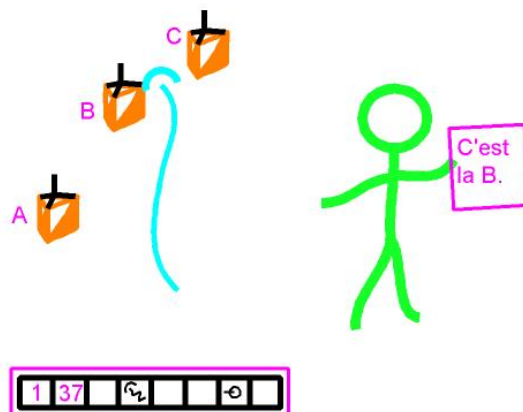


### Contrôle réussite

- ◆ En auto-correction et par l'enseignant en fin de parcours, en comparant les réponses écrites au dos de la carte avec le corrigé.



### Exemple fourni



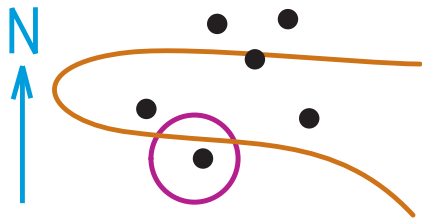
### Axes de progression

- ◆ Varier les définitions de poste utilisées,
- ◆ Utiliser des cartes avec des échelles de plus en plus petites (du 1/1000 vers le 1/5000) par exemple,
- ◆ Éloigner un peu le poste du point d'observation,
- ◆ Augmenter le nombre de balises de la grappe (de 2 à 5).



### Règles du jeu

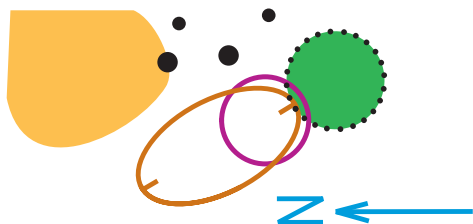
1. Avec ma carte, je me rends, en suivant le chemin indiqué, au premier point d'observation,
2. J'observe le poste indiqué sur la carte (emplacement théorique de la balise), et je lis sa définition de poste,
3. Je choisis la balise qui est correctement placée, par rapport à la carte et à la définition de poste,
4. J'indique son nom au dos de ma carte avec le numéro de balise : 3A = 3ème poste, 1ère balise à partir de la gauche. S'il y a 3 balises, la réponse est A si la bonne balise est celle la plus à gauche, C si c'est la plus à droite, B si c'est celle du milieu,
5. Je poursuis mon trajet jusqu'au point d'observation suivant ...



Au pied ouest du rocher le plus au sud



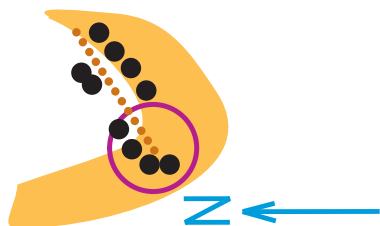
Réponse A



Partie sud est de la dépression



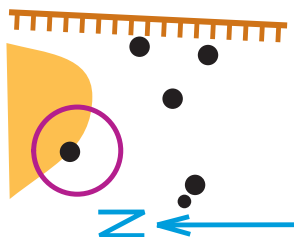
Réponse Z (faux)



Extrémité sud ouest du fossé



Réponse B



Côté sud du rocher le plus au nord



Réponse A

## 8.5 Parcours définition

Niveau 4

Carte du terrain

Durée : 30 à 50 min

Prépa : 30 min



### Objectif : définition de poste

- ♦ Arriver directement sur le poste,
- ♦ Connaître les symboles de définition de poste,
- ♦ Utiliser la rose des vents.



### Matériels

- ♦ 1 carte du terrain avec parcours de sprint par enfant,
- ♦ Les définitions de poste pour chaque enfant,
- ♦ Des balises sur le terrain.



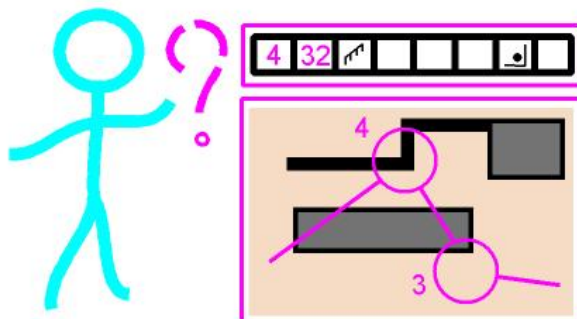
### Pour animer

1. Tracer un parcours court, avec des choix de trajectoires qui nécessitent d'utiliser les définitions de poste pour choisir la meilleure,
2. Placer les balises sur les postes prévus en respectant la définition,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Distribuer carte et définitions de poste à chaque enfant au moment de son départ,
5. Faire partir les enfants de manière décalée, sur les différents parcours pour qu'ils ne se suivent pas,
6. Analyser à leur retour leurs différents choix de trajectoires.



### Règles du jeu

1. Au moment du départ, je prends ma carte et mes définitions de postes,
2. Pour chaque poste, je choisis la meilleure trajectoire après avoir étudié la carte et lu la définition du poste,
3. Je vais le plus rapidement possible à ce poste et je recommence pour le poste suivant.



### Contrôle réussite

- ♦ En groupe après l'arrivée des enfants, en analysant les trajectoires décidées et réalisées (parfois différentes !), et si les parcours ont été chronométrés en analysant le temps total et les temps inter-poste.



### Axes de progression

- ♦ Varier les définitions de poste utilisées, et placer les balises de manière à ce qu'un enfant qui lit ses définitions de poste pour construire son trajet gagne du temps (angle extérieur ou intérieur de clôture par exemple),
- ♦ C'est un exercice plus intéressant à mettre en place dans un milieu aménagé (complexes sportifs, certaines cours de récréation, parcs aménagés, ...)
- ♦ Chronométrer les temps réalisés par les enfants pour leur mettre un peu de pression, mais attention, ils doivent continuer à construire correctement leur trajectoire !

## 9.1 Mesure sur carte

Niveau 3

Support fourni

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 0 min



### Objectif : estimation des distances

- ◆ Acquérir des notions d'échelle.



### Matériels

- ◆ 1 carte (fournie) par enfant,
- ◆ 1 règle graduée par enfant,
- ◆ 1 crayon par enfant.



### Pour animer

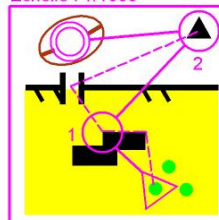
1. Distribuer cartes, règles et crayons aux enfants,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Accompagner les enfants lors des premières mesures et premiers calculs,
4. Indiquer l'échelle pour les cartes "blanches" (1/1000, puis 1/2000, 1/5000 pour montrer l'influence de l'échelle sur les distances),
5. Faire la correction,
6. Construire et/ou utiliser un abaque : graphe représentant les distances sur carte et l'échelle de la carte, permettant d'en déduire directement la distance réelle.



### Règles du jeu

1. Avec la règle, je mesure la distance sur la fiche fournie, entre le départ et le premier poste, (sur une vraie carte, je mesure la longueur de la trajectoire et pas la longueur du trait inter-poste),
2. Je note la valeur obtenue et je mesure ainsi tous les inter-postes,
3. Puis je calcule la distance totale mesurée sur la carte,
4. En prenant en compte l'échelle de la carte, je calcule la distance réelle de ce parcours.

Echelle : 1/1000



Mesure sur carte

△	1	1 cm
—	2	3 cm
○	2	2 cm
Total		6 cm
Distance réelle		6000 cm, soit 60 m



### Contrôle réussite

- ◆ En auto-correction par les enfants, lors de la correction avec l'enseignant.
- ◆ Pour les cartes blanches, avec une échelle 1/1000, les circuits font une longueur de : circuit mesure 1 = 190 m, circuit mesure 2 = 170m, circuit mesure 3 = 210 m, circuit mesure 4 = 150m.

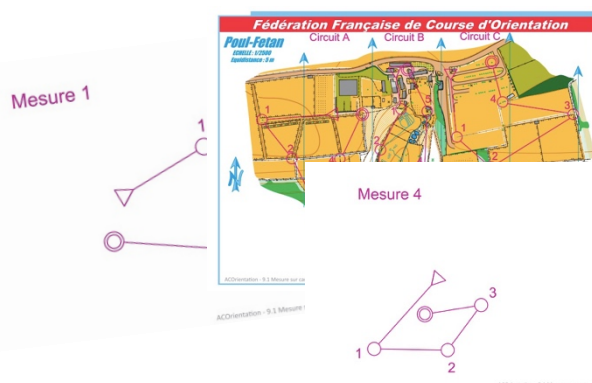


### Axes de progression

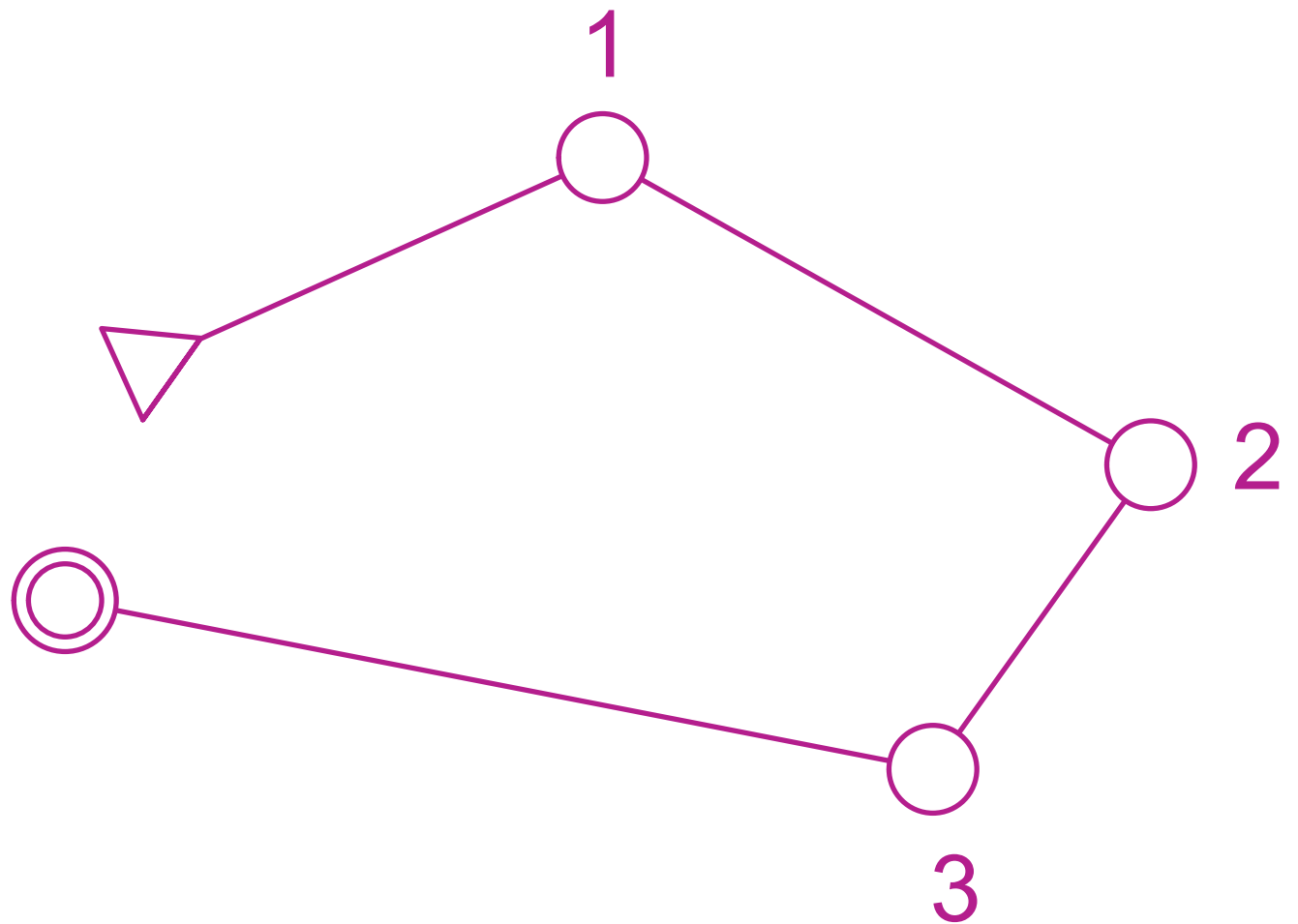
- ◆ Utiliser des curvimètres pour mesurer des trajectoires courbes,
- ◆ Estimer les distances sur la carte sans moyen de mesure !
- ◆ Réaliser cet exercice en course avec des questions telles que : "si la distance calculée est 250m" : aller à la balise 1, "300m" : aller à la balise 2, "420m" : aller à la balise 3....



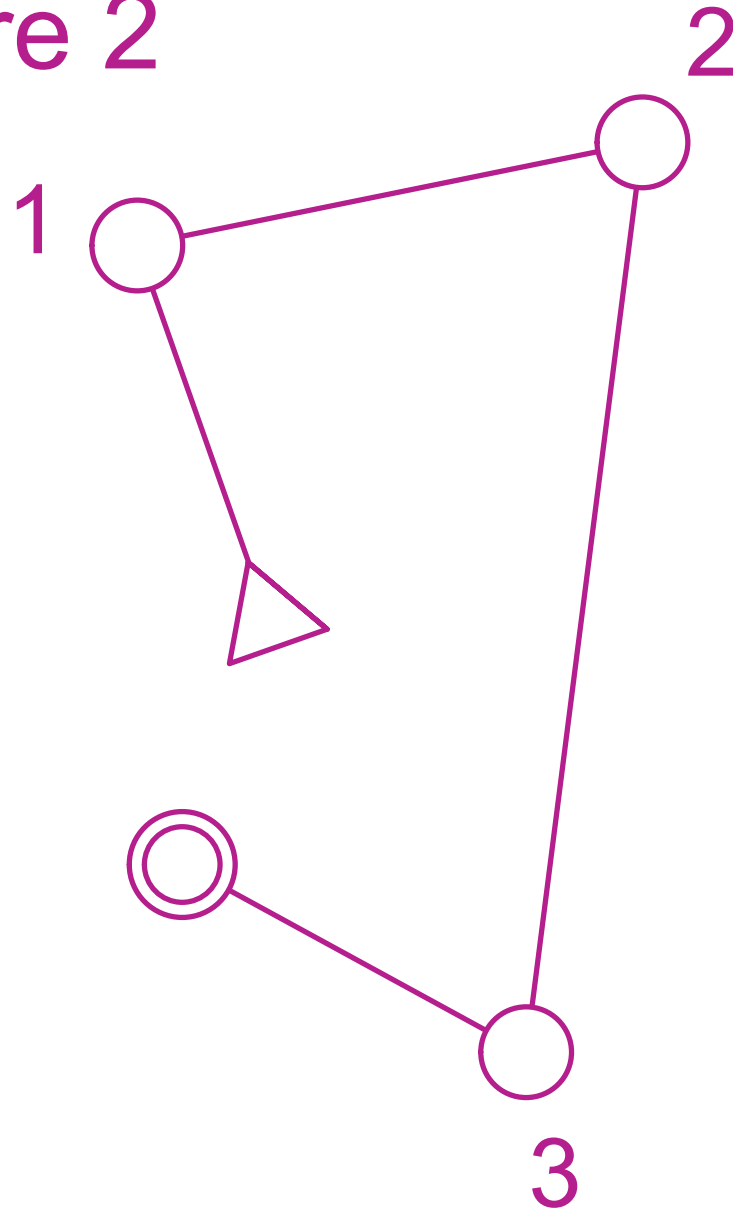
### Les cartes fournies



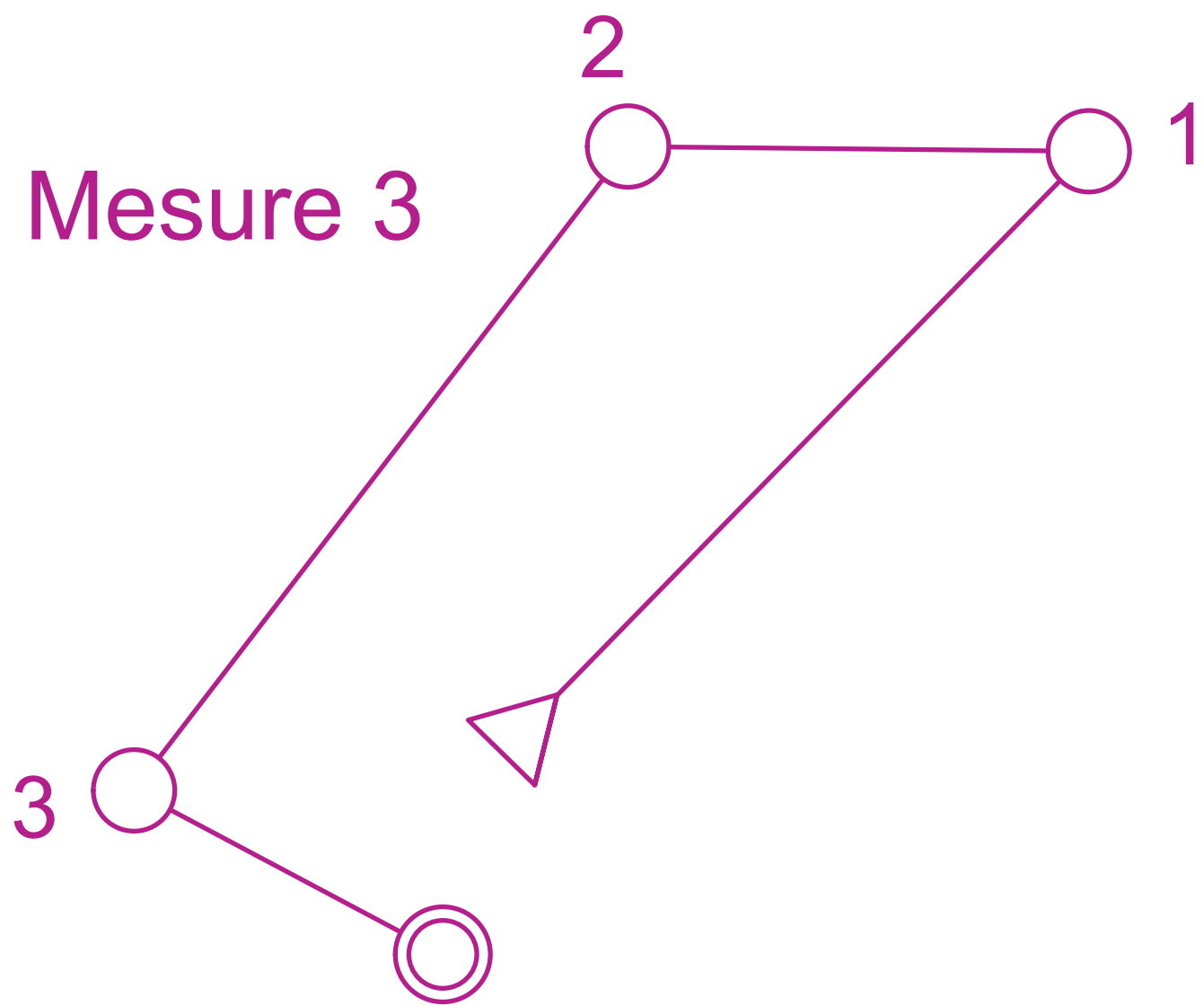
# Mesure 1



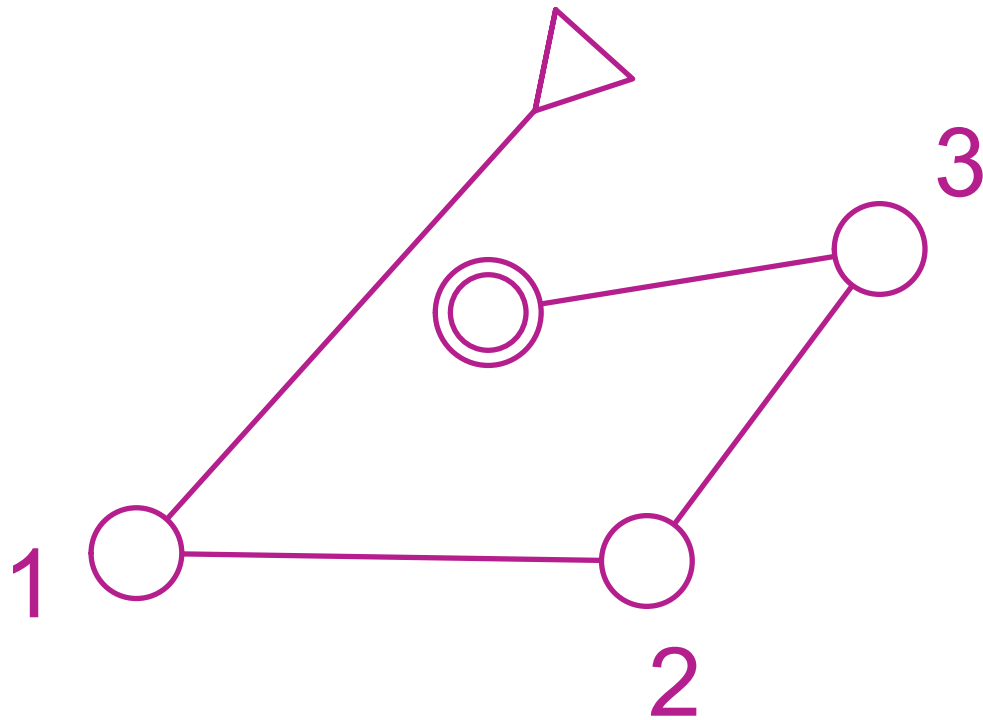
# Mesure 2







# Mesure 4



# Fédération Française de Course d'Orientation

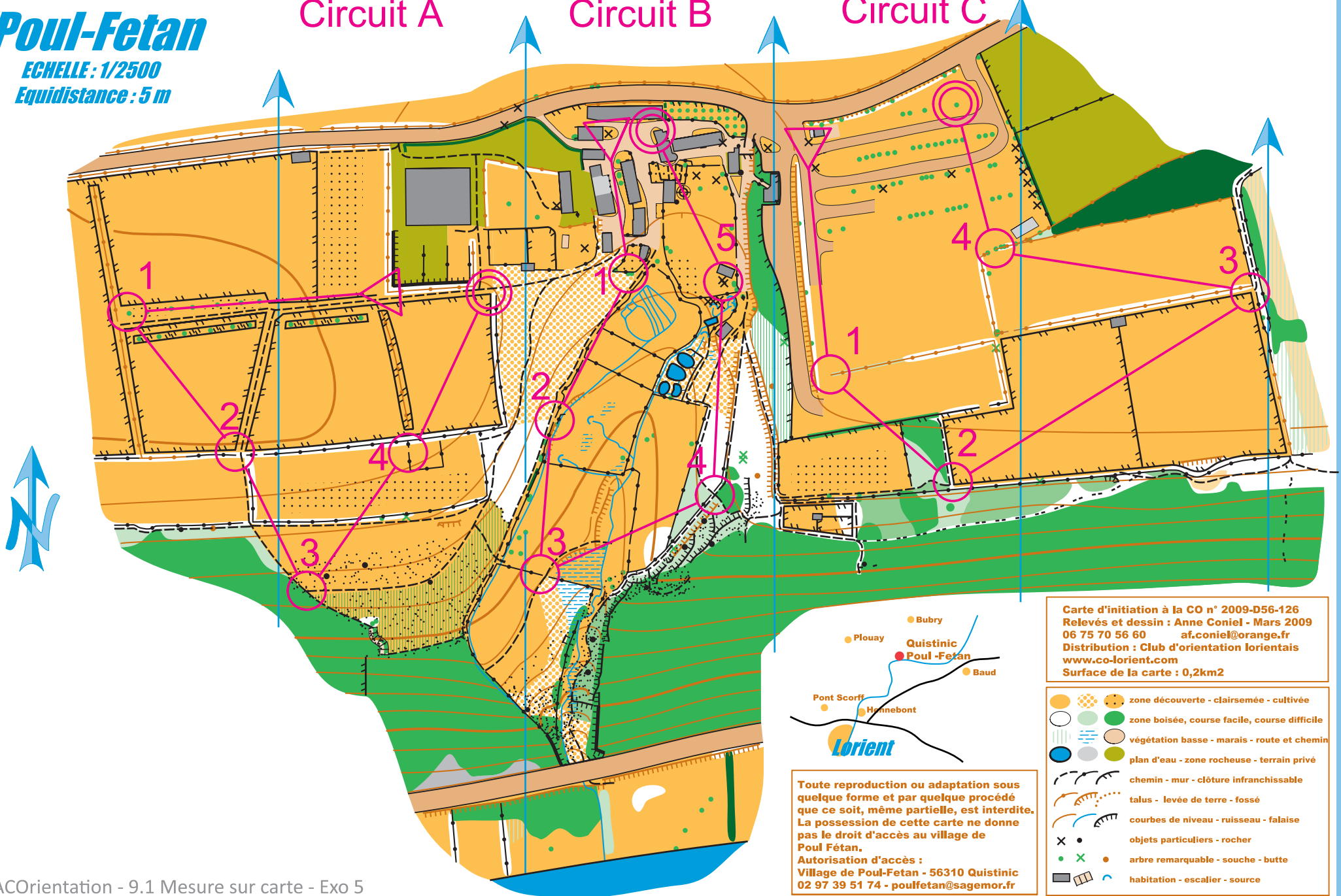
## Poul-Fetan

ECHELLE : 1/2500  
Equidistance : 5 m

Circuit A

Circuit B

Circuit C



Carte d'initiation à la CO n° 2009-D56-126  
Relevés et dessin : Anne Coniel - Mars 2009  
06 75 70 56 60 af.coniel@orange.fr  
Distribution : Club d'orientation lorientais  
www.co-lorient.com  
Surface de la carte : 0,2km2

- zone découverte - clairsemée - cultivée
- zone boisée, course facile, course difficile
- végétation basse - marais - route et chemin
- plan d'eau - zone rocheuse - terrain privé
- chemin - mur - clôture infranchissable
- talus - levée de terre - fossé
- courbes de niveau - ruisseau - falaise
- objets particuliers - rocher
- arbre remarquable - souche - butte
- habitation - escalier - source

Toute reproduction ou adaptation sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite. La possession de cette carte ne donne pas le droit d'accès au village de Poul Fétan.  
Autorisation d'accès :  
Village de Poul-Fetan - 56310 Quistinic  
02 97 39 51 74 - poulfetan@sagemor.fr

# Fédération Française de Course d'Orientation

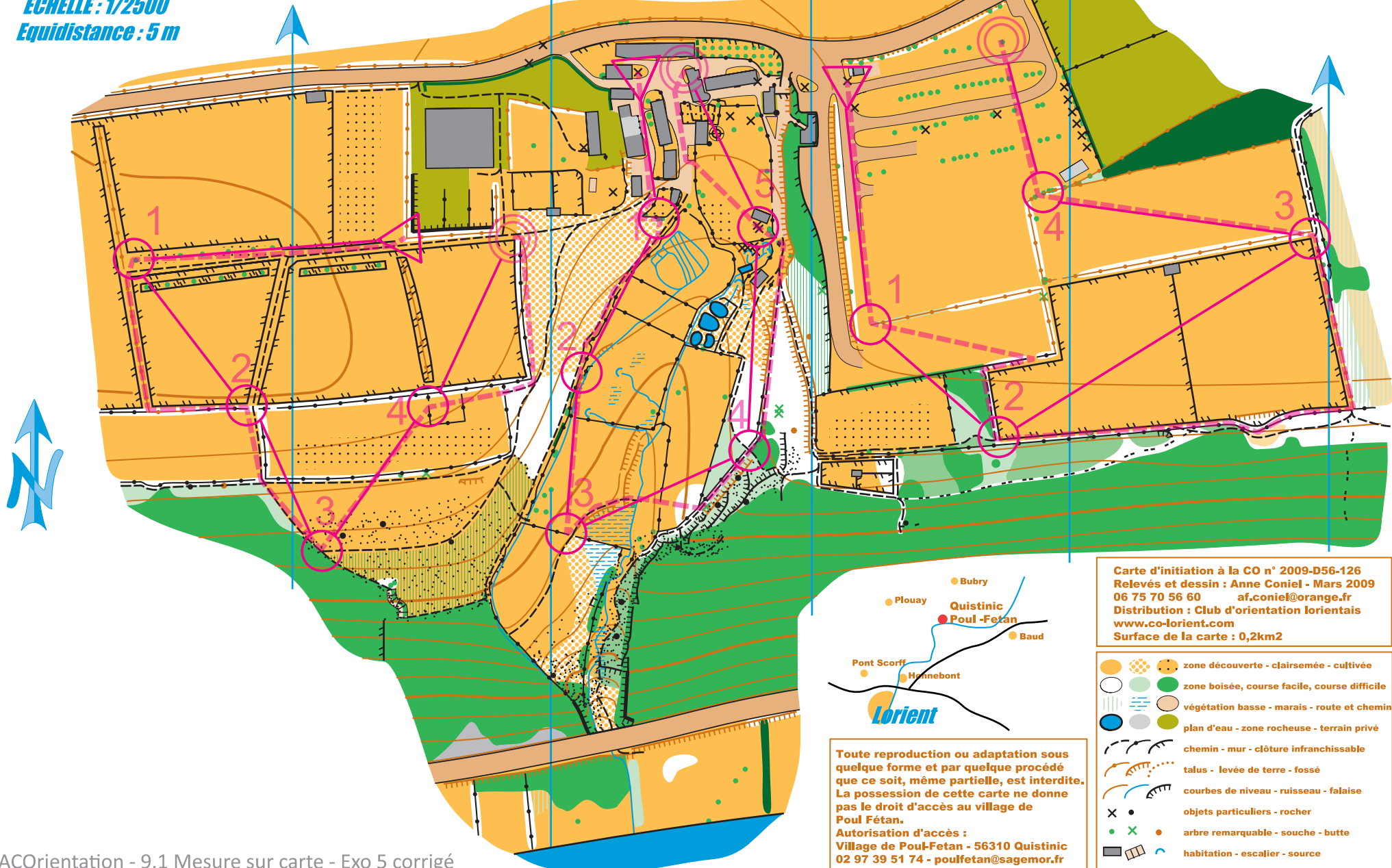
## Poul-Fetan

ECHELLE : 1/2500  
Equidistance : 5 m

Circuit A : 220 mm sur la carte  
= 550 m sur le terrain

Circuit B : 230 mm sur la carte  
= 575 m sur le terrain

Circuit C : 92 mm sur la carte  
= 730 m sur le terrain

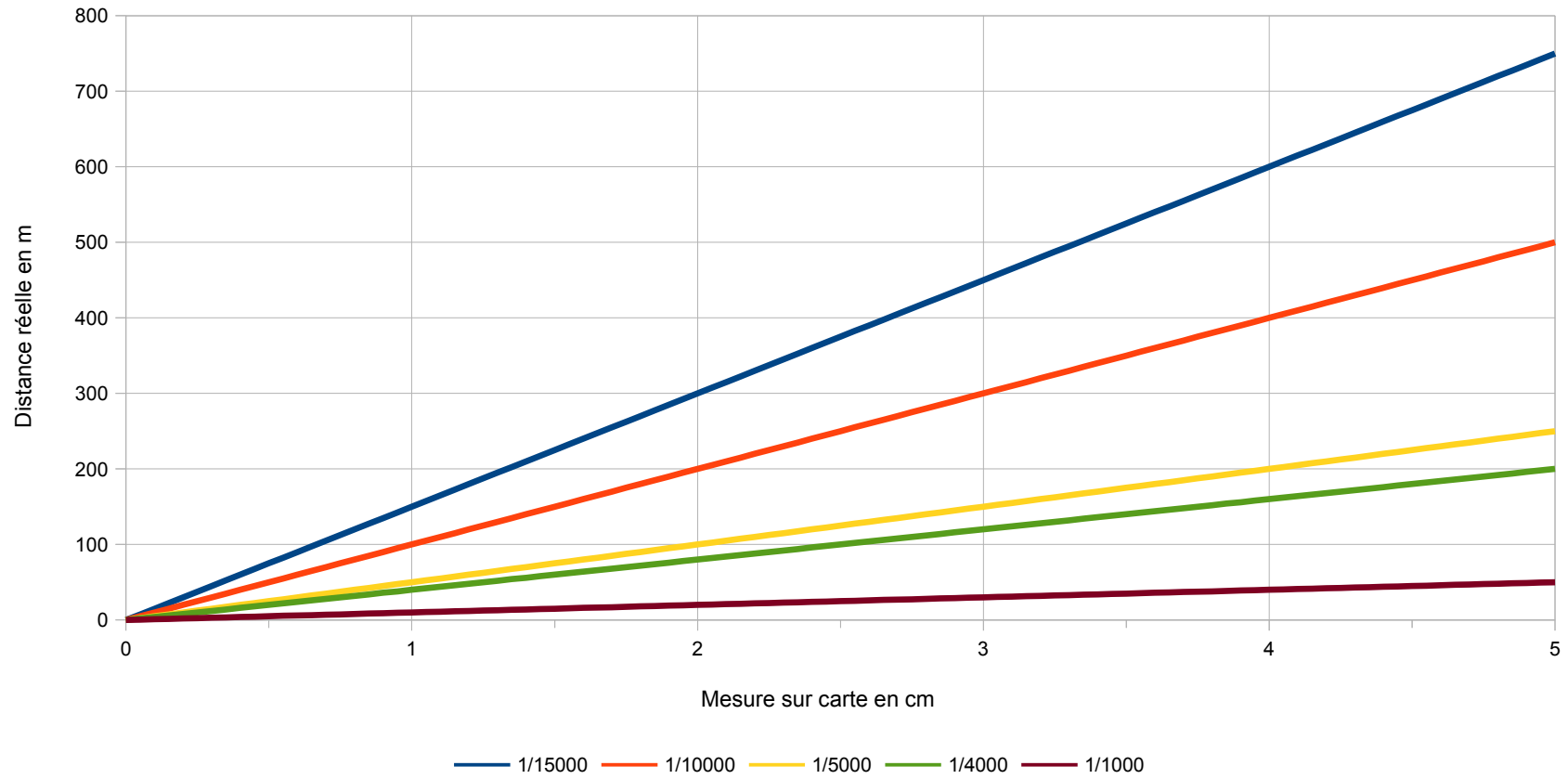


Carte d'initiation à la CO n° 2009-D56-126  
Relevés et dessin : Anne Coniel - Mars 2009  
06 75 70 56 60 af.coniel@orange.fr  
Distribution : Club d'orientation lorientais  
www.co-lorient.com  
Surface de la carte : 0,2km2

Toute reproduction ou adaptation sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite. La possession de cette carte ne donne pas le droit d'accès au village de Poul Fétan.  
Autorisation d'accès :  
Village de Poul-Fetan - 56310 Quistinic  
02 97 39 51 74 - poulfetan@sagemor.fr

- zone découverte - clairsemée - cultivée
- zone boisée, course facile, course difficile
- végétation basse - marais - route et chemin
- plan d'eau - zone rocheuse - terrain privé
- chemin - mur - clôture infranchissable
- talus - levée de terre - fossé
- courbes de niveau - ruisseau - falaise
- objets particuliers - rocher
- arbre remarquable - souche - butte
- habitation - escalier - source

# Abaque mesure / échelle / distance



## 9.2 Double pas

Niveau 3

Support fourni

Durée : 10 à 20 min

Prépa : 5 min



**Objectif : estimation des distances**

- ◆ Acquérir des notions d'échelle.



**Matériels**

- ◆ Deux plots et un décamètre,
- ◆ 1 fiche « double pas » par enfant (fournie),
- ◆ 1 crayon par enfant.



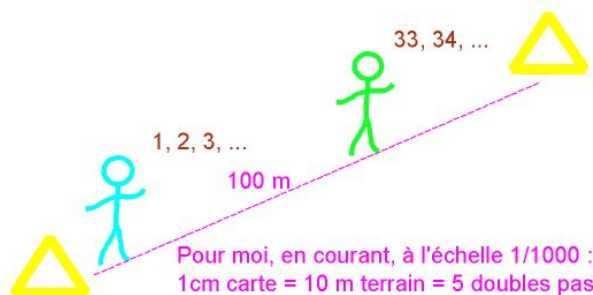
**Pour animer**

1. Sur le terrain, poser deux plots espacés de 100m en ligne droite à l'aide du décamètre,
2. Distribuer fiches et crayons aux enfants,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Veiller à ce que les enfants comptent silencieusement pour ne pas perturber les comptes de leurs voisins.



**Règles du jeu**

1. Je marche entre les deux plots en comptant mes pas, je note le résultat,
2. Comme cela fait beaucoup (souvent plus de 100 !), je recommence en comptant les doubles pas, c'est à dire seulement le nombre de fois où le pied droit (ou le gauche) se pose, je note le résultat,
3. Je recommence plusieurs fois et je note le résultat à chaque fois,
4. Puis je fais la même chose en courant normalement et je note aussi les résultats,
5. Enfin, je calcule la moyenne de tous mes doubles pas et je finis de remplir le tableau.



**Contrôle réussite**

- ◆ Par la correction des tableaux remplis par les enfants.



**Axes de progression**

- ◆ Étalonner ses doubles pas en descente et / ou en montée, et sur différents types de terrains (sable, herbes hautes, feuilles mortes, ...),
- ◆ Une fois réalisé, les enfants pourront utiliser leur tableau dans l'autre sens : compter les doubles pas entre deux éléments de terrain pour déterminer la distance entre ces deux éléments, et donc pouvoir positionner sur une carte un élément par rapport à l'autre.



**Tableau fourni**

Double pas Nom : \_\_\_\_\_

Mon nombre de pas en marchant pour passer 100 m : \_\_\_\_\_

Mon nombre de doubles pas en marchant pour passer 100 m

100 pas	200 pas	300 pas	400 pas
---------	---------	---------	---------

Mon nombre de doubles pas en courant pour passer 100 m

100 pas	200 pas	300 pas	400 pas
---------	---------	---------	---------

Mon nombre de doubles pas à faire en fonction de l'échelle de la mesure sur la carte

Si je marche :

100 pas	1 cm	10 m	5 cm
200 pas			
300 pas			

Si je cours :

100 pas	1 cm	10 m	5 cm
200 pas			
300 pas			

## Double pas

Nom :

Mon nombre de pas en marchant pour parcourir 100 m

--

Mon nombre de double pas en marchant pour parcourir 100 m

1ère fois	2ème fois	3ème fois	Moyenne

Mon nombre de double pas en courant pour parcourir 100 m

1ère fois	2ème fois	3ème fois	Moyenne

Mon nombre de double pas à faire en fonction de l'échelle et de la mesure sur la carte.

Si je marche :

Echelle 1/	1 cm	2 cm	3 cm
10000			
5000			
1000			

Si je cours :

Echelle 1/	1 cm	2 cm	3 cm
10000			
5000			
1000			

## Double pas

Nom :

Exemple

Mon nombre de pas en marchant pour parcourir 100 m

80
----

Mon nombre de double pas en marchant pour parcourir 100 m

1ère fois	2ème fois	3ème fois	Moyenne
38	42	40	40

Mon nombre de double pas en courant pour parcourir 100 m

1ère fois	2ème fois	3ème fois	Moyenne
40	42	44	42

Mon nombre de double pas à faire en fonction de l'échelle et de la mesure sur la carte.

Si je marche :

Echelle 1/	1 cm	2 cm	3 cm
10000	40	80	120
5000	20	40	60
1000	4	8	12

Si je cours :

Echelle 1/	1 cm	2 cm	3 cm
10000	42	84	126
5000	21	42	63
1000	4	8	13



## 9.4 Trajectoires

Niveau 3

Support fourni

Durée : 10 à 30 min

Prépa : 0 min



### Objectif : estimation des distances

- ♦ Acquérir des notions d'échelle,
- ♦ Gérer le déplacement le long d'une ligne,
- ♦ Maîtriser l'éloignement d'une ligne.



### Matériels

- ♦ 1 carte (fournie) par enfant,
- ♦ 1 crayon par enfant.



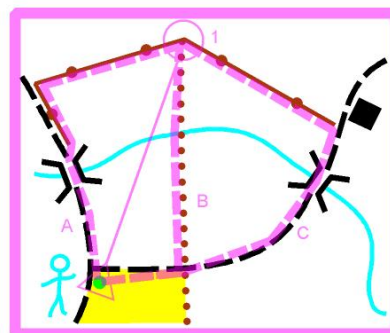
### Pour animer

1. Distribuer une carte et un crayon à chaque enfant,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Corriger et conclure en fonction des différents choix possibles,
4. Veiller à ce que les enfants ne proposent pas des trajectoires interdites (traversée de clôture infranchissable, de champs, ...).



### Règles du jeu

1. Je recherche les différentes trajectoires possibles pour aller du départ à la première balise,
2. Je les trace sur la carte,
3. J'estime la distance devant être parcourue pour chacune des trajectoires (je peux aussi mesurer ces distances),
4. J'en déduis la trajectoire la plus courte, que je note,
5. Et je recommence pour les inter-postes suivants...



Trajet B le plus court, mais je me mouille les pieds, et je perds du temps en traversant le ruisseau.

Trajet A le plus rapide, c'est mon meilleur choix.

Trajet C le plus long.



### Contrôle réussite

- ♦ En auto-contrôle par les enfants, au fur et à mesure de la correction,
- ♦ Puis par l'enseignant à la lecture des réponses sur la carte des enfants.



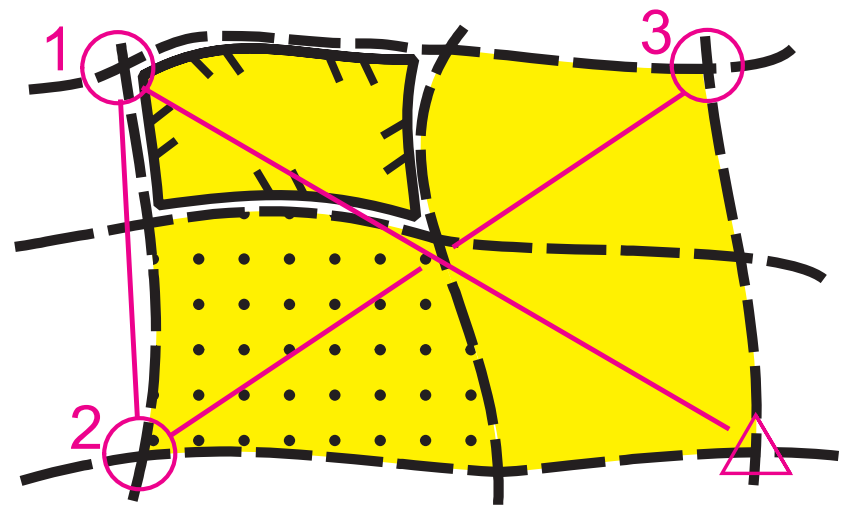
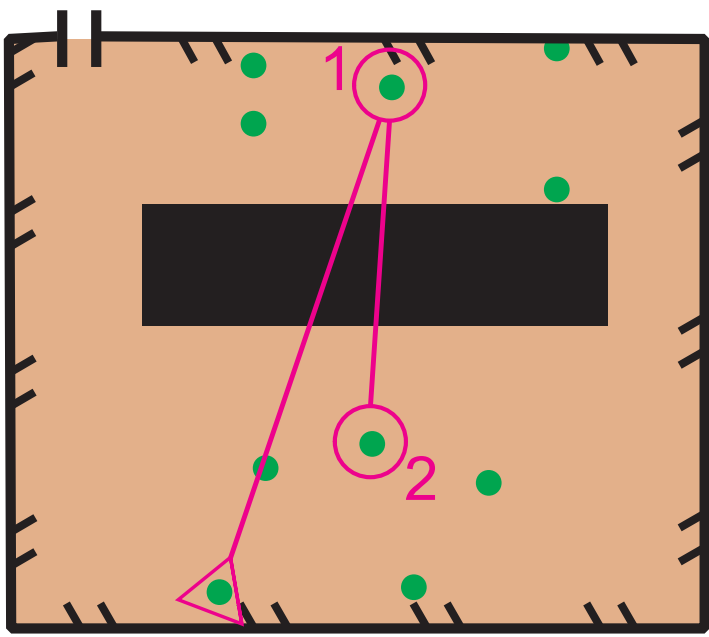
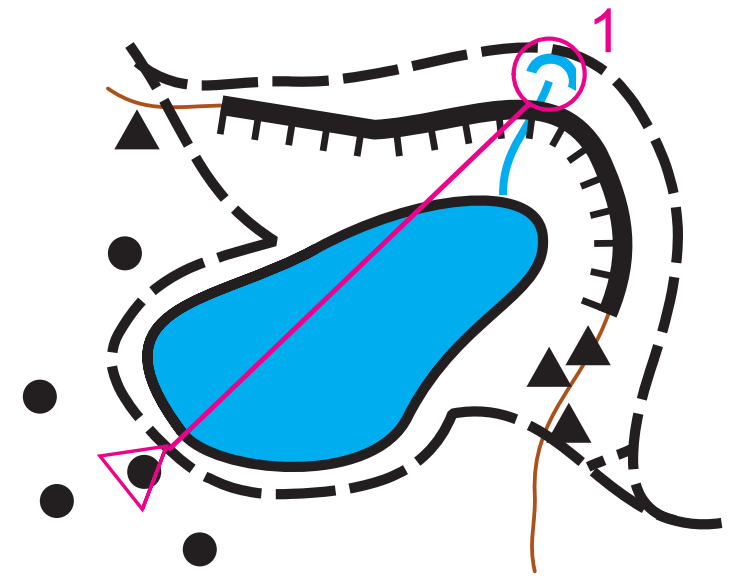
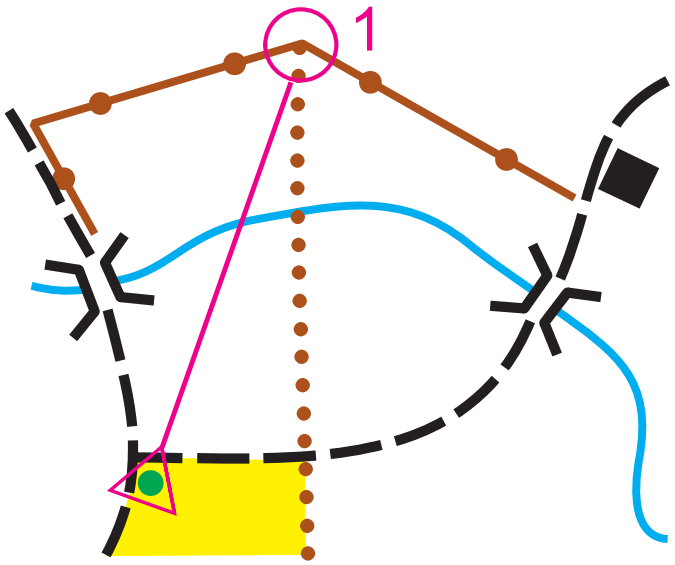
### Axes de progression

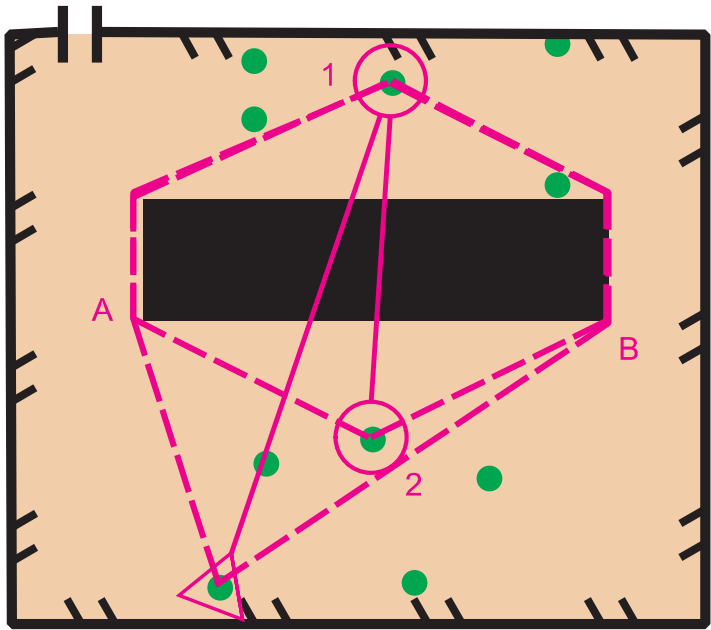
- ♦ Commencer par choisir la trajectoire la plus courte, puis rechercher la trajectoire la plus rapide, ou la plus facile ...
- ♦ Si l'école possède une carte du terrain réel, mettre en pratique les différentes possibilités de trajectoires et conclure sur le meilleur choix. Ce meilleur choix n'est pas forcément le même pour tous les enfants. Il peut dépendre des capacités techniques et physiques de chaque enfant.



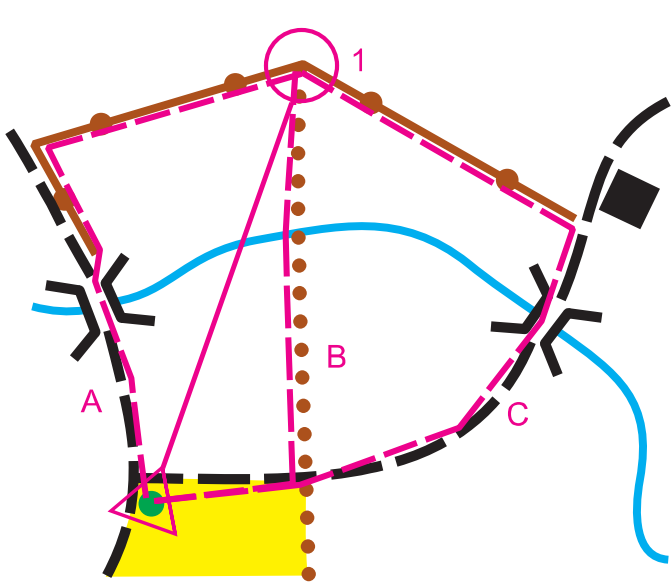
### Les cartes fournies (avec corrigé)





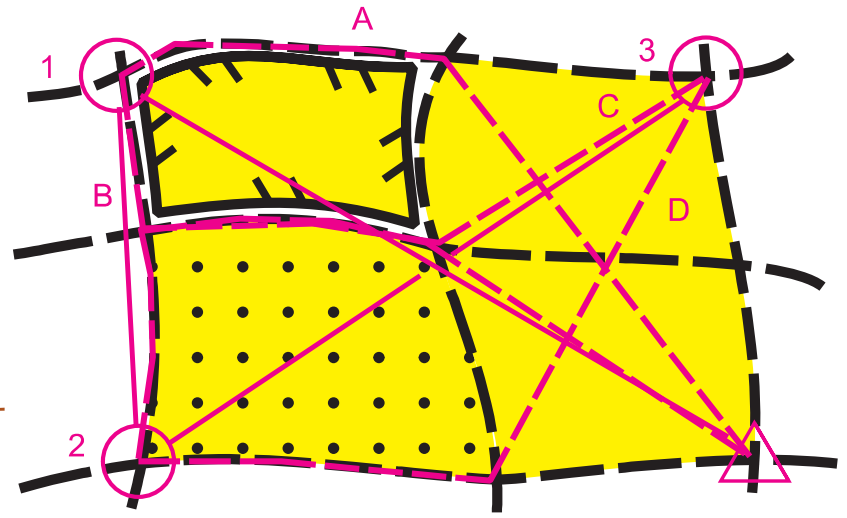


Pour le poste 1, le trajet A est le plus court.  
 Pour le poste 2, le trajet B est le plus court.  
 Les bâtiments ne sont pas traversables.

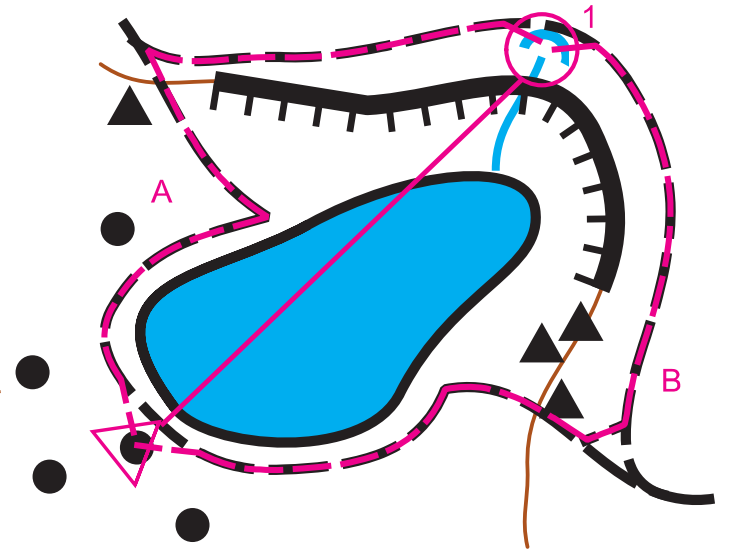


Trajet B le plus court, mais je me mouille les pieds, et je perds du temps en traversant le ruisseau.  
 Trajet A, probablement le plus rapide.  
 Trajet C le plus long.

Les choix sont équivalents.  
 La clôture et le champ ne sont pas franchissables.



Le trajet A est le plus court.  
 Le lac et la falaise ne sont pas franchissables.



# Domaine de Tronjoly

Gourin

Echelle : 1/4000

Equidistance : 2,5 m

## Parcours Trajectoires, Longueur 2,5 km

Départ

- 1. 35 Arbre remarquable
- 2. 31 Angle nord ouest du bâtiment
- 3. 34 Coude du fossé
- 4. 33 Extrémité nord de limite de végétation
- 5. 37 Pied nord ouest de la colline
- 6. 32 Souche
- 7. 40 Butte du milieu
- 8. 38 En haut des escaliers
- 9. 36 Pont
- 10. 39 Souche

Suivre le ruban de marquage 60 m du dernier poste à l'arrivée

### Légende

- forêt : de très courable à peu courable
- arbres dispersés, prairie
- zones pavées avec ou sans circulation
- rivière/lac infranchissable, marais
- culture, zone privée, végétation interdite
- bâtiment franchissable, infranchissable
- chemin, rive - bordure
- clôture infranchissable, franchissable
- mur franchissable, levée de terre
- abrupt de terre, fossé, haie infranchissable
- ruisseau, fossé humide
- élément fabriqué, rocher
- arbre remarquable, souche
- butte, escalier

Carte de course d'orientation  
n°2011 - D56 - 141 0,41 km2  
Norme ISSOM

Relevés et dessin : Juin 2011 - Anne Coniel  
02 97 33 02 18 www.acorientation.com  
Mise à jour partielle juillet 2015

Distribution : CDCO 56 - www.co-orient.fr  
et mairie de Gourin

Toute reproduction ou adaptation sous quelque  
forme et par quelque procédé que ce soit, même  
partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Mairie de Gourin



# Domaine de Tronjoly

Gourin

Echelle : 1/4000

Equidistance : 2,5 m

**Légende**

- forêt : de très courable à peu courable
- arbres dispersés, prairie
- zones pavées avec ou sans circulation
- rivière/lac infranchissable, marais
- culture, zone privée, végétation interdite
- bâtiment franchissable, infranchissable
- chemin, rive - bordure
- clôture infranchissable, franchissable
- mur franchissable, levée de terre
- abrupt de terre, fossé, haie infranchissable
- ruisseau, fossé humide
- élément fabriqué, rocher
- arbre remarquable, souche
- butte, escalier

Carte de course d'orientation  
n°2011 - D56 - 141 0,41 km<sup>2</sup>  
Norme ISSOM

Relevés et dessin : Juin 2011 - Anne Coniel  
02 97 33 02 18 www.aorientation.com  
Mise à jour partielle juillet 2015

Distribution : CDCO 56 - www.co-orient.fr  
et mairie de Gourin

Toute reproduction ou adaptation sous quelque  
forme et par quelque procédé que ce soit, même  
partielle, est interdite.

Autorisation d'accès : Mairie de Gourin



## 9.4 Mesure sur terrain

Niveau 4

Carte du terrain

Durée : 20 à 30 min

Prépa : 0 min



### Objectif : estimation des distances

- ♦ Acquérir des notions d'échelle,
- ♦ Gérer le déplacement le long d'une ligne.



### Matériels

- ♦ Une carte du terrain et une règle par enfant,
- ♦ La fiche « double pas » construite par l'enfant (voir atelier « double pas »).



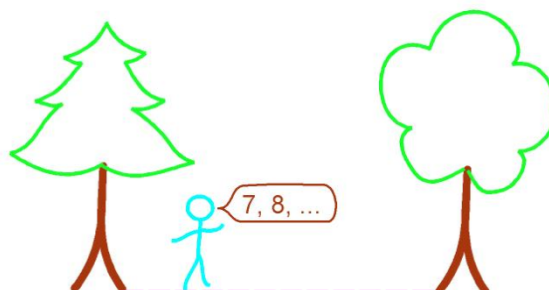
### Pour animer

1. Distribuer une carte et une règle à chaque enfant,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Préciser quelle est la distance à vérifier (de l'arbre au portail),
4. Aider les enfants si besoin puis proposer une autre mesure de distance,
5. Veiller à ce que les enfants ne comptent pas à voix haute pour ne pas gêner les autres.



### Contrôle réussite

- ♦ Autocorrection par les enfants qui vérifient que leurs données sont cohérentes,
- ♦ Et par le professeur qui veille à la bonne pratique des mesures.



Mes 15 doubles pas = 35 mètres  
Sur la carte à l'échelle 1/1000,  
mes 15 doubles pas = 3,5 cm.



### Axes de progression

- ♦ Faire les vérifications en marchant, puis en courant,
- ♦ Commencer par de courtes distances (10 mètres), puis augmenter jusqu'à 100 mètres.



### Règles du jeu

1. Je vais en marchant du premier élément nommé vers le second élément en comptant mes doubles pas "dans ma tête",
2. Puis je reviens vers le premier élément, en comptant à nouveau mes doubles pas (si il y a une petite différence entre mes deux comptes, je retiens la valeur moyenne, si la différence est grande, je recommence),
3. A l'aide de mon tableau personnel de conversion, j'en déduis la distance entre les deux éléments,
4. Je mesure sur la carte pour vérifier que je n'ai pas fait d'erreur (ou que la carte est juste !).

## 10.1 Promenade boussole

Niveau 3

Carte du terrain

Durée : 30 à 50 min

Prépa : 0 min



### Objectif : boussole

- ♦ Orienter la carte à l'aide de la boussole,
- ♦ Contrôler sa direction à la boussole.



### Matériels

- ♦ 1 carte par enfant,
- ♦ 1 crayon par enfant.



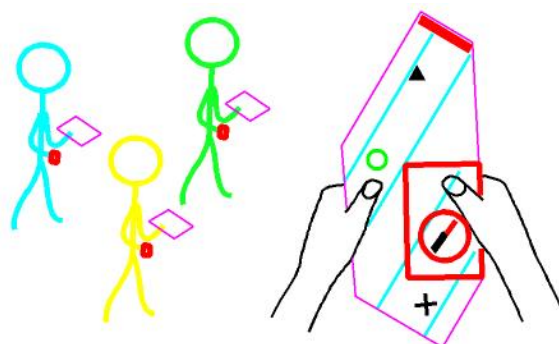
### Pour animer

1. Distribuer une carte et une boussole par enfant,
2. Expliquer les règles du jeu,
3. Mener en ligne droite le groupe à un endroit de la carte, endroit qui montre un élément permettant de se localiser, mais trop peu d'éléments permettant d'orienter la carte,
4. Après contrôle de la réussite, aller à l'emplacement choisi suivant, ...



### Règles du jeu

1. Je reste avec le groupe et le professeur, en repérant la direction suivie lors du déplacement,
2. Lors de l'arrêt, j'oriente ma carte à l'aide de la boussole (nord de la carte vers le nord du terrain indiqué par l'aiguille rouge de la boussole), je la plie (sans marquer le pli), je positionne mon pouce à l'endroit où je suis en m'aidant de ce que j'ai vu pendant mon déplacement, et je tiens ma carte d'une seule main,
3. Je conserve cette position (carte dans la main avec pouce bien positionné) pendant le déplacement jusqu'au prochain point d'arrêt.



### Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant et / ou par les enfants entre eux, contrôle de la bonne tenue de la carte, avec une bonne position du pouce, et de la bonne orientation de la carte (aiguille rouge de la boussole vers le bandeau rouge du haut de la carte si "vraie" carte de CO),
  - Vérifier que la boussole est bien en position horizontale, sinon l'aiguille se bloque et elle n'indique plus le nord.



### Axes de progression

- ♦ Faire de petits trajets entre deux arrêts, puis augmenter les distances,
- ♦ Augmenter la vitesse de déplacement, mais toujours prendre le temps aux arrêts de vérifier que tout le monde tient correctement sa carte,
- ♦ Réaliser des trajets en ligne droite, puis faire des trajets proposant plusieurs segments linéaires et enfin proposer des courbes.

## 10.2 Carte blanche

Niveau 4

Support fourni

Durée : 20 à 50 min

Prépa : 5 min



### Objectif : boussole

- ♦ Orienter la carte à l'aide de la boussole,
- ♦ Contrôler sa direction à la boussole.



### Matériels

- ♦ Différentes cartes « blanches » (fournies),
- ♦ Des plots pour les points de départ,
- ♦ 1 boussole par enfant,
- ♦ Le tableau personnel « double pas » (réalisé dans l'atelier « double pas »).



### Pour animer

1. Placer plusieurs départs, pour que les enfants ne se suivent pas,
2. Répartir les cartes au niveau des plots de départ,
3. Distribuer une boussole par enfant,
4. Expliquer les règles du jeu,
5. Faire une démonstration de la tenue carte et boussole,
6. Donner l'échelle des cartes : 1/500 ou 1/1000 en fonction de la place,
7. Répartir les enfants sur les différents plots de départ,
8. Aider les enfants en difficulté.



### Contrôle réussite

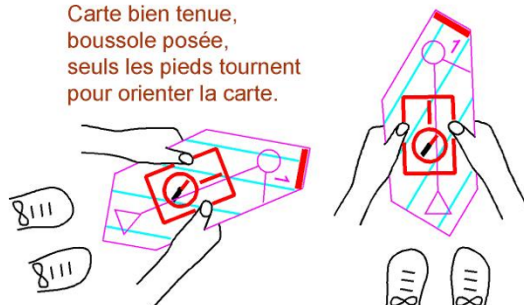
- ♦ Par l'enseignant, contrôle de la bonne tenue carte et boussole,
- ♦ Par l'enfant lui-même qui vérifie à quelle distance du point d'arrivée il se situe à la fin de son parcours.



### Axes de progression

- ♦ Augmenter le nombre de postes des cartes blanches,
- ♦ Commencer par des terrains plats et découverts, puis répéter le même

Carte bien tenue,  
boussole posée,  
seuls les pieds tournent  
pour orienter la carte.



exercice en forêt, en terrain pentu  
(beaucoup plus difficile !).

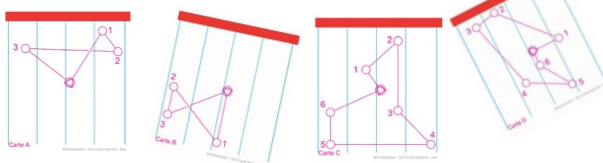


### Règles du jeu

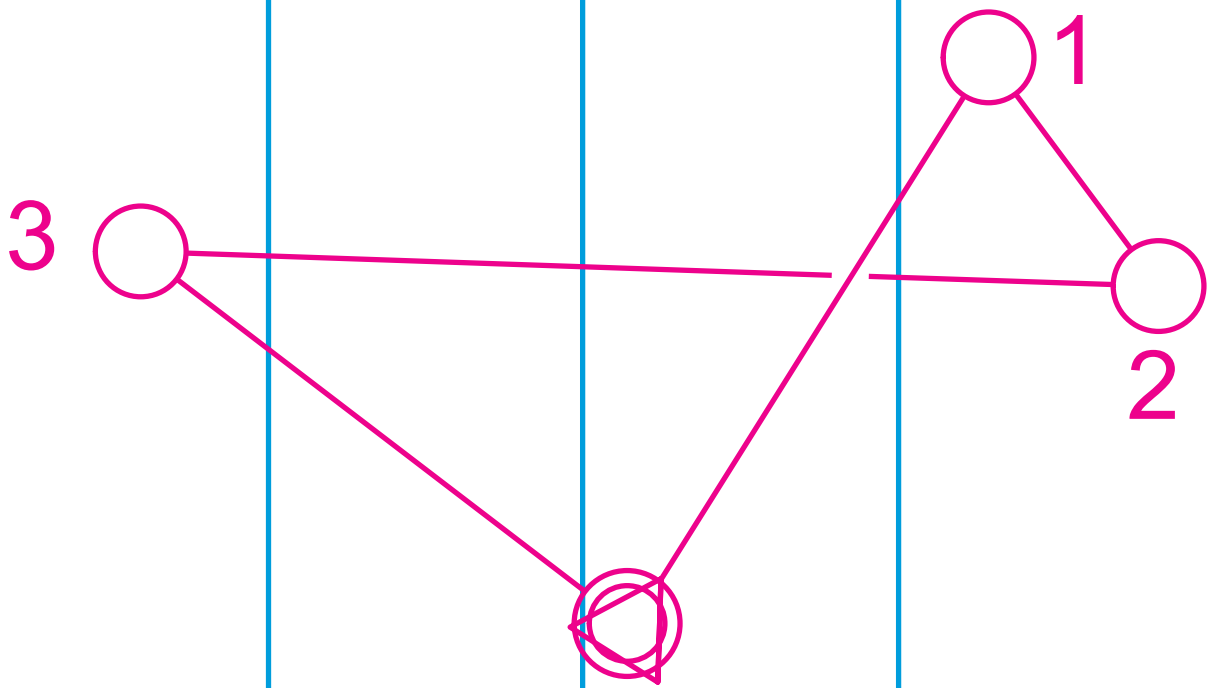
1. Au plot de départ, je prends une carte,
2. Je tiens correctement ma carte pour aller du départ vers le poste 1 (endroit d'où je viens vers mon ventre, endroit où je vais droit devant moi),
3. A l'aide de la boussole, je trouve la bonne direction : je pose la boussole sur la carte bien tenue et je tiens le tout avec les deux mains, coudes serrés le long du corps. Ensuite seuls les pieds tournent jusqu'à ce que l'aiguille rouge de la boussole se dirige vers le nord de la carte. Il suffit alors de relever la tête pour voir au loin la direction dans laquelle il faut aller.
4. Je marche dans cette direction en comptant mes double pas. En fonction de la distance à faire, je m'arrête lorsque je pense être arrivé au poste 1 (il n'y a rien pour le signaler sur le terrain),
5. Je recommence pour aller aux postes suivants.



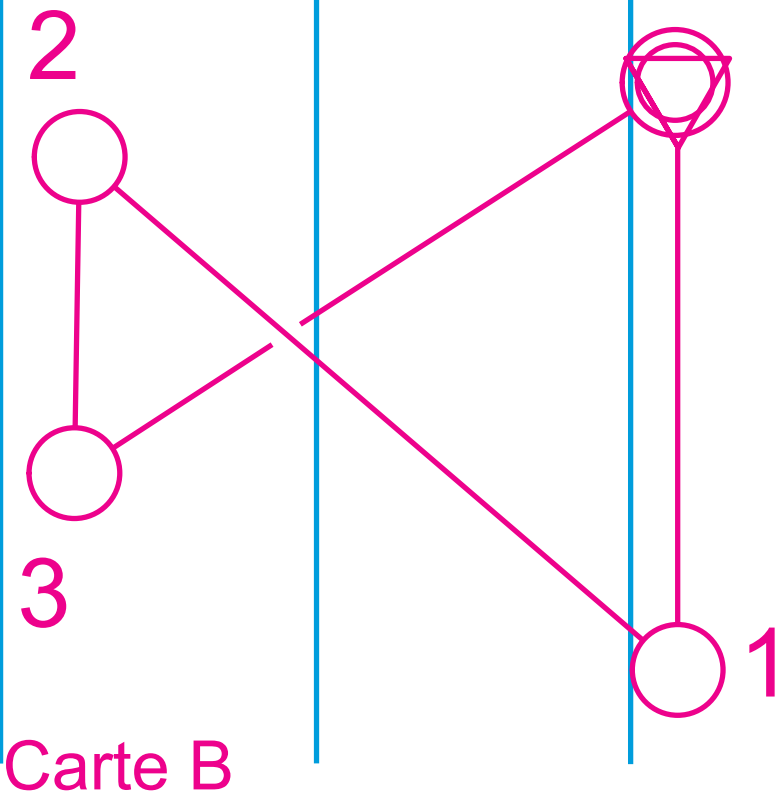
### Les cartes fournies

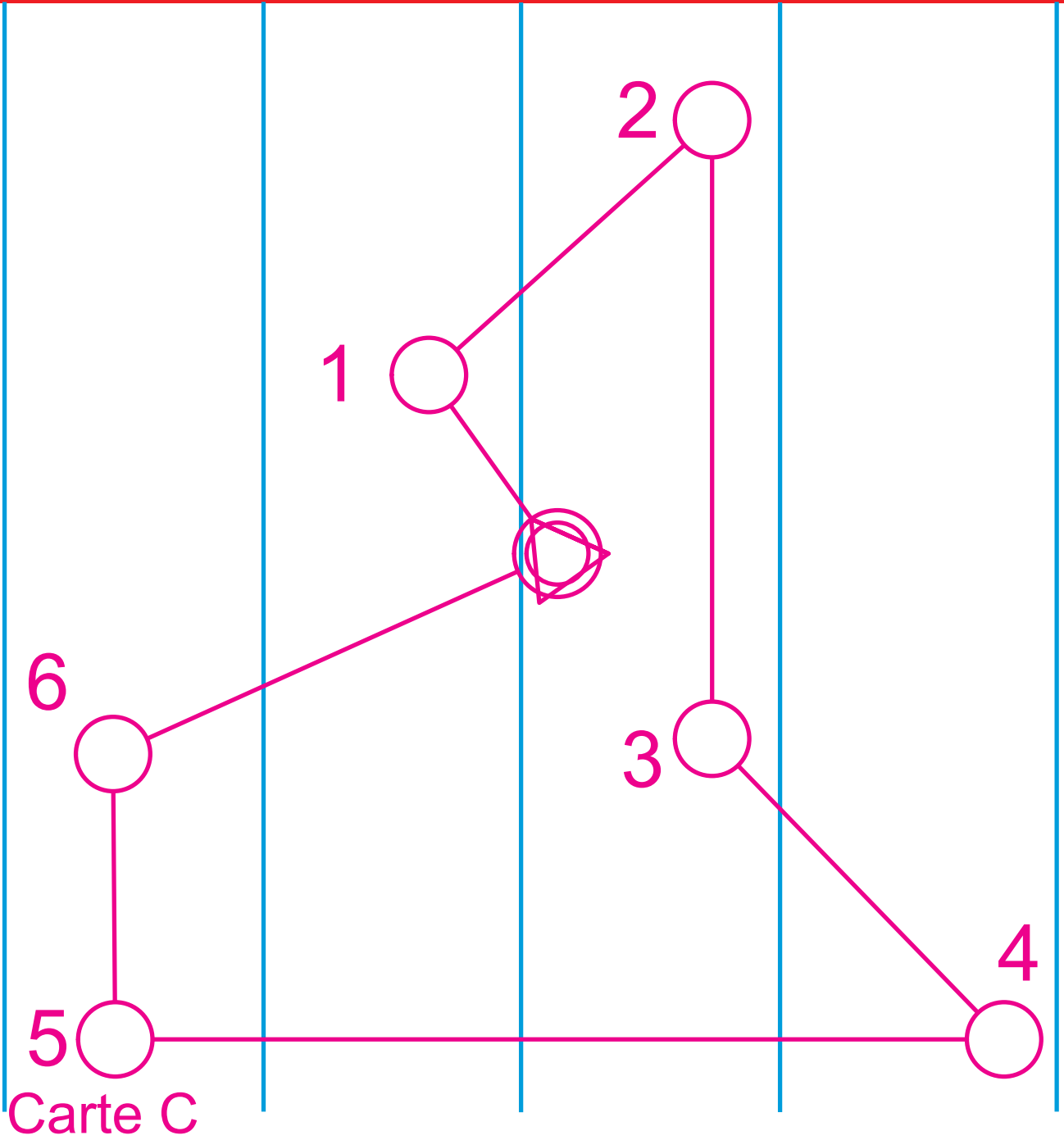


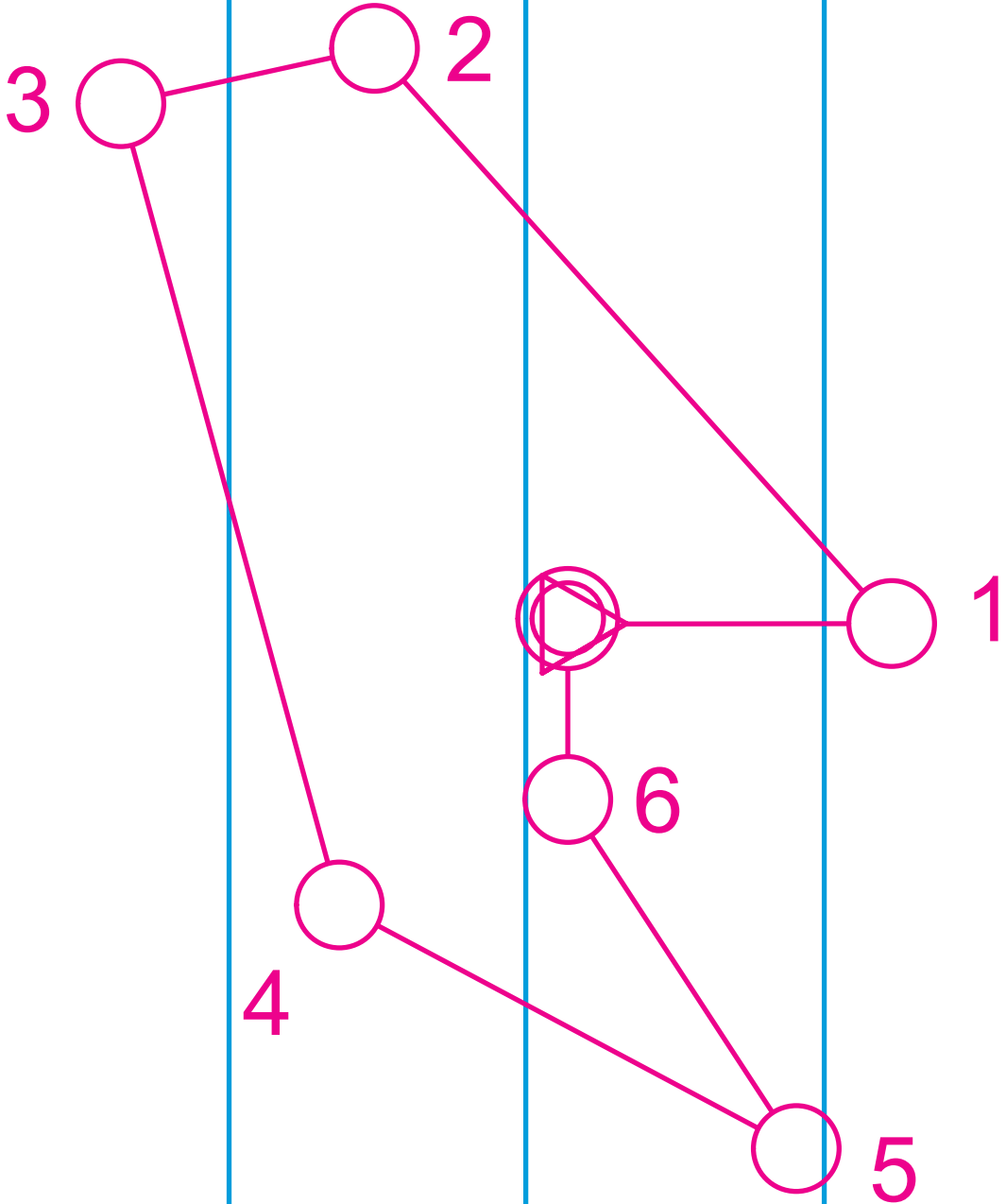




Carte A







Carte D

## 10.3 Attaque de poste

Niveau 4

Support fourni

Durée : 20 à 50 min

Prépa : 10 min



### Objectif : boussole

- ♦ Orienter la carte à l'aide de la boussole,
- ♦ Contrôler sa direction à la boussole,
- ♦ Maîtriser les trajectoires en azimut.



### Matériels

- ♦ Carte avec parcours en étoile (fournie),
- ♦ 5 ou 10 balises numérotées,
- ♦ 1 boussole par enfant.



### Pour animer

1. Placer les balises comme précisé sur la carte, mais visibles du point de départ, et le numéro caché à l'intérieur, (pour la pose des 10 balises, il est plus rapide d'en poser déjà 5, puis de placer ensuite les 5 intermédiaires),
2. Distribuer une boussole et une carte (format A4) par enfant,
3. Expliquer les règles du jeu,
4. Faire une démonstration de la tenue carte et boussole,
5. Aider les enfants en difficulté.



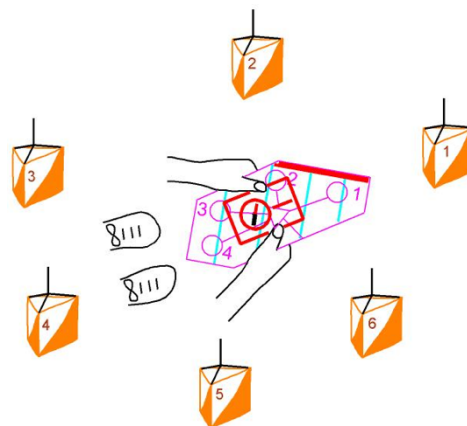
### Contrôle réussite

- ♦ Par l'enseignant, contrôle de la bonne tenue carte et boussole,
- ♦ Par l'enfant lui-même qui vérifie le numéro de la balise lorsqu'il y arrive.



### Axes de progression

- ♦ Augmenter le nombre de branches de l'étoile (5 puis 10),
- ♦ Éloigner les postes qui peuvent ainsi ne plus être visibles des points de départ, il faut dans ce cas prendre un repère intermédiaire et recommencer la visée lorsque l'on arrive à ce point,



### Règles du jeu

1. Au point de départ, je prends une carte,
2. Je tiens correctement ma carte pour aller du départ vers le poste 1 : (endroit d'où je viens vers mon ventre, endroit où je vais droit devant moi),
3. A l'aide de la boussole, je trouve la bonne direction : je pose la boussole sur la carte bien tenue et je tiens le tout avec les deux mains, coudes serrés le long du corps. Ensuite seuls les pieds tournent jusqu'à ce que l'aiguille rouge de la boussole se dirige vers le nord de la carte.
4. Il suffit alors de relever la tête pour voir devant moi la balise jusqu'à laquelle je vais,
5. Je contrôle le numéro de la balise et je reviens au point de départ pour recommencer avec les postes suivants.



### Les cartes fournies

