

# ÉCOLE DE COURSE D'ORIENTATION

ENJEUX ÉDUCATIFS  
PROGRAMME D'ENSEIGNEMENT  
FICHES O'ABC



Course d'Orientation  
Fédération Française

*Document rédigé par la direction technique nationale*





## → SOMMAIRE

•	<b>SOMMAIRE</b> .....	<b>3</b>
•	<b>PRÉAMBULE</b> .....	<b>5</b>
•	<b>I. LES ÉCOLES D'ORIENTATION</b> .....	<b>6</b>
1)	INTRODUCTION.....	6
2)	OBJECTIFS.....	6
•	<b>II. UNE ACTIVITÉ À MATURITÉ TARDIVE</b> .....	<b>7</b>
1)	ASPECT PHYSIOLOGIQUE ET MOTEUR .....	7
2)	ASPECT AFFECTIF.....	7
3)	ASPECT MENTAL .....	7
•	<b>III. APPROCHE DE LA CO CHEZ L'ENFANT</b> .....	<b>8</b>
•	<b>IV. LES OBJECTIFS DE L'ÉCOLE</b> .....	<b>9</b>
•	<b>V. COMPÉTENCES ET CAPACITÉS À DÉVELOPPER</b> .....	<b>10</b>
•	<b>VI. CONDITIONS D'APPRENTISSAGE ET CONSEILS DE SÉCURITÉ</b> .....	<b>13</b>
•	<b>VII. ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ</b> .....	<b>14</b>
1)	ADAPTATION DU SUPPORT CARTE .....	14
2)	ADAPTATION DU MILIEU .....	15
3)	ADAPTATION DES METHODES D'ORGANISATION ET DES PARCOURS .....	15
4)	ADAPTATION DE LA PRATIQUE .....	16
•	<b>VIII. INDICATEURS NÉCESSAIRES À L'APPRENTISSAGE</b> .....	<b>17</b>
•	<b>IX. ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES À LA CONSTRUCTION DE L'ITINÉRAIRE</b> .....	<b>19</b>
1)	LA NOTION DE LIGNE « MAIN COURANTE » .....	19
2)	LES NOTIONS DE POINT DE DECISION, POINT D'APPUI, POINT D'ATTAQUE, LIGNE D'ARRET .....	20
3)	LA NOTION DE SAUT .....	21
•	<b>X. LES FICHES PÉDAGOGIQUES</b> .....	<b>22</b>
1)	ÉLÉMENTS DIDACTIQUES SUR LE CONTENU DES FICHES.....	23
2)	LES FICHES .....	25
	<i>Fiche 1 : jeu des cerceaux</i> .....	25
	<i>Fiche 2 : pose-dépose au croquis</i> .....	27
	<i>Fiche 3 : construis la légende</i> .....	29
	<i>Fiche 4 : mémoire</i> .....	31
	<i>Fiche 5 : le billard</i> .....	33
	<i>Fiche 6 : l'omnibus</i> .....	35
	<i>Fiche 7 : le suivi jalonné</i> .....	37
	<i>Fiche 8 : labyrinthe</i> .....	39
	<i>Fiche 10 : le béret</i> .....	41
	<i>Fiche 11 : rapid'O</i> .....	43
	<i>Fiche 12 : mémo relais</i> .....	45



<i>Fiche 13 : chat perché</i> .....	47
<i>Fiche 14 : anomalies</i> .....	49
<i>Fiche 15 : cherchez l'erreur</i> .....	51
<i>Fiche 16 : le jalonné</i> .....	53
<i>Fiche 17 : parcours étoile</i> .....	55
<i>Fiche 18 : course aux définitions</i> .....	57
<i>Fiche 19 : circuit CO</i> .....	59
<i>Fiche 20 : course au score</i> .....	61
<i>Fiche 21 : la réparte</i> .....	63
<i>Fiche 22 : le relais</i> .....	65
<i>Fiche 23 : les duels</i> .....	67
<i>Fiche 27 : l'iti-mémo</i> .....	69
<b>• ANNEXE 1 : FORMATION DU COUREUR</b> .....	<b>71</b>
1) LES NIVEAUX DE COMPETENCE.....	71
2) ACQUISITION DES APPRENTISSAGES – CONTENUS ET SAVOIR-FAIRE.....	72
<b>• ANNEXE 2 : APPRENTISSAGE ET TRAÇAGE INTERDÉPENDANTS</b> .....	<b>75</b>



## → PRÉAMBULE

« Une véritable politique sportive en faveur des jeunes est une nécessité pour l'avenir de notre fédération. Les objectifs essentiels en sont :

- l'amélioration de l'accueil des jeunes au sein des clubs ;
- la mise en place d'un référentiel d'apprentissage ;
- la création d'événements exclusivement réservés aux jeunes.

Les écoles d'orientation sont un des éléments indispensables à la structuration de cette politique. Elles doivent permettre aux jeunes de s'initier, de se perfectionner dans un environnement favorable et sécurisé et de participer à des épreuves (challenge des écoles de CO) où l'esprit d'équipe et la solidarité sont mis en valeur.

Commencer jeune offre un intérêt particulier pour acquérir une véritable autonomie, maîtriser la lecture de la carte et une agilité en tout terrain propre à l'orienteur. De plus, l'évolution des cartes et des technologies permettent d'offrir un éventail plus large de possibilités :

- réaliser des cartes toujours plus précises adaptées à l'apprentissage des plus jeunes, avec la mise en place d'une nouvelle symbolique identifiable à travers le label : Cart'O+ (par exemple de différencier mieux les objets et de multiplier le nombre de postes sur une surface donnée) ;
- étoffer les stades de pratiques par la réalisation de cartes de proximité destinées à l'apprentissage et à l'initiation ;
- mieux contrôler et rendre plus ludique l'apprentissage par l'utilisation du kit pédagogique SportIdent et du système de gestion électronique de course.

Définir nos priorités, notre démarche, nos objectifs sportifs pour les enfants, sont les problématiques auxquelles tente de répondre ce document. Le terrain apportera sous doute d'autres questionnements qui vous permettront d'en compléter les contenus.

Nous espérons que cet outil vous aidera à réfléchir sur votre pratique d'éducateur. Sachez que, outre la démarche sportive, votre objectif doit être de développer la personnalité de l'enfant en sachant créer les conditions qui incitent l'enfant à imaginer, inventer, créer, être actif et participatif de manière à faire émerger du sens à son activité.

N'oublions pas de former aussi des citoyens sportifs, une évidence qui doit faire partie intégrante de tout comportement de pratiquants d'activités de pleine nature. »

Hervé LETTERON  
Conseiller technique national



# → I. LES ÉCOLES D'ORIENTATION

## 1) Introduction

L'école d'orientation est, en général, l'un des premiers contacts du jeune avec notre activité. L'essentiel est donc de lui apporter un apprentissage adapté qui sera l'un des critères indispensables à son adhésion à notre sport.

Les premières séances sont le moment crucial qui fait que le jeune trouve une réelle motivation à rester au sein de l'école. Bien entendu, l'apprentissage est une chose mais l'entourage pédagogique demeure l'élément moteur indispensable. C'est, en effet, l'éducateur qui est « le chef d'orchestre » de cette mise en partition de tous les nombreux exercices qui vous sont proposés dans ce document. Il doit savoir les adapter à tout moment en fonction, d'une part du degré de maturité, et d'autre part de la progression du jeune.

## 2) Objectifs

L'objectif essentiel est de permettre aux jeunes de tendre vers leur plus haut niveau d'habiletés motrices. Outre cet aspect moteur qui est l'une des composantes de la performance, la prise en compte de la dimension éducative du sport doit nous conduire à considérer le jeune dans sa globalité en tant qu'individu en construction dans un environnement social.

Notre activité, par sa richesse éducative, doit contribuer à développer :

- l'autonomie,
- la prise de décision et d'adaptation permanente,
- la responsabilité de l'individu dans sa pratique : sécurité et solidarité,
- le respect de l'environnement dans lequel il évolue,
- la tolérance en lui apprenant à assumer ses réussites et ses erreurs et celle des autres.

Donc, outre l'aspect technique dans lequel s'inscrit toute pratique sportive, l'éducateur doit s'imprégner de toutes ses valeurs « humanistes » :

**autonomie, responsabilité, tolérance, solidarité...**

... qui peuvent, peut-être, relever d'une conception utopique de l'acte éducatif, mais qui pour nous s'inscrivent en toile de fond de toute intervention pédagogique. Ces principes doivent être le fil conducteur de tout éducateur car former des sportifs c'est aussi former des citoyens sportifs.

**« Etre en accord avec ces idées, c'est être en accord avec cette activité de pleine nature... »**



## → II. UNE ACTIVITÉ À MATURITÉ TARDIVE

Sachant que la période d'apprentissage jusqu'à la performance sportive se construit dès le plus jeune âge, il est important que les programmes des écoles d'orientation et leur accompagnement répondent au développement de l'enfant.

### 1) Aspect physiologique et moteur

Nous savons que dans le développement physiologique de l'individu, les processus énergétiques ne peuvent satisfaire, dans le plus jeune âge, les besoins de l'organisme. D'où l'obligation de ne pas solliciter les filières anaérobies au profit de la filière aérobie véritable socle sur lequel se construit notre pratique (la consommation maximale d'oxygène étant un des maillons de la réussite). Face à cette mise en place tardive des processus énergétiques, la commande motrice : système nerveux central (connexion neuronique) commande de l'appareil musculaire se mettent en place plus précocement.

### 2) Aspect affectif

Le fait d'évoluer dans des milieux partiellement voir totalement inconnus a une conséquence importante sur l'action motrice. Si la prise de décision est dépendante du contexte informationnel, celle-ci est fortement influencée par le contexte émotionnel. C'est d'ailleurs de cette prise en compte de l'aspect émotionnel par l'éducateur que dépendra la réussite de l'enfant.

### 3) Aspect mental

Nul n'a oublié ces premiers pas dans notre activité, carte d'orientation en main, dont les symboles, véritables hiéroglyphes, vous ont paru incompréhensibles. Sur le plan mental, les exigences cognitives nécessaires à l'approche de cette activité : la **représentation symbolique** qui est la **carte**, d'une **réalité** qui est le **terrain**, ne peuvent être sollicitées, sans une adaptation préalable du document cartographique, support de notre activité, suivant l'âge des pratiquants.

Cette adaptation de l'outil, la variété des situations « adaptées » doivent être une exigence fondamentale face à cette période de maturation et de plasticité favorable à l'acquisition de tous les apprentissages. Sachons aussi, avec les jeunes, **diversifier notre apprentissage** (autres activités) **favoriser le jeu, le plaisir**, afin de ne pas les enfermer dans une pratique précoce trop spécialisée qui irait à l'encontre de nos objectifs.



## → III. APPROCHE DE LA CO CHEZ L'ENFANT

Si nous sommes convaincus qu'il est possible d'aborder des activités d'orientation dans un espace familier avec des enfants de 3 à 6 ans, nous avons volontairement écarté cette approche avec cette population qui demande un traitement très spécifique ne correspondant pas aux objectifs recherchés en école d'orientation.

À partir de 6 ans, l'enfant améliore ses capacités de maîtrise et de concentration à condition que celles-ci soient sollicitées régulièrement. Multiplier les situations ludiques qui mettent en valeur toutes ces capacités essentielles à un développement harmonieux autant **sur le plan moteur** : vitesse réaction, agilité en tout terrain, amplitude articulaire - **physiologique** : avec le développement en priorité des capacités aérobies - **mental** : latéralisation, lecture de plans très simplifiés - **affectif** : adaptation progressive à l'espace lointain et inconnu (d'un milieu clos : gymnase, terrain de jeu vers un complexe sportif ou un parc ) que **sur le plan éthique** : valeur de respect, tolérance, solidarité, altruisme...

L'adaptation des situations d'apprentissage est donc essentielle et passe en course d'orientation par l'aménagement :

- du milieu qui doit être très familier et sécurisé au départ ;
- du support carte (photographie, plan simplifié...)

... mais aussi par la conception de parcours qui doit respecter les règles du traçage (niveau T1 à T7, en référence à la [méthode fédérale](#)).

L'enfant doit être acteur et trouver dans l'action les moyens de s'adapter aux problèmes posés. À l'éducateur de mettre en place toutes les conditions pour favoriser l'autonomie, la motivation et la curiosité de l'enfant. L'exercice mental, particulièrement sollicité dans notre activité, s'il est diversifié, en corrélation avec les possibilités de l'enfant, doit contribuer à la mise au point des connexions cérébrales et participer à la construction de ce que nous appelons communément la pensée.

De 9 à 11 ans : période importante dans l'acquisition des habiletés motrices qu'il faut particulièrement solliciter car nous sommes en période d'achèvement de la maturité cérébrale.

Sur le plan moteur, il est possible de commencer le travail de la puissance aérobie, d'effectuer une préparation physique générale afin d'effectuer un renforcement musculaire harmonieux et nécessaire à la prévention (ex. : gainage vertébral) tout en ne négligeant pas la motivation de l'enfant, indispensable dans le processus d'apprentissage

La période pubertaire, accompagnée de bouleversements hormonaux provoquant des perturbations aussi bien physiologiques que mentales doit être accompagnée d'un suivi attentif de la part de l'éducateur. L'apprentissage s'appuiera surtout sur la recherche de l'aspect qualitatif (travail technique, continuité dans le développement des capacités aérobies, préparation physique générale). C'est souvent à cet âge « critique » que le jeune abandonne la pratique sportive. L'entourage du jeune (parents), la qualité de l'apprentissage (éducateur) sont ici déterminants pour la motivation du jeune. C'est seulement dans la phase post-pubertaire que nous pourrions envisager d'entrer dans la phase de spécialisation qui n'est plus l'objet des écoles d'orientation.





## → IV. LES OBJECTIFS DE L'ÉCOLE

Dans le cadre des écoles d'orientation, les objectifs sont tout d'abord de **développer la personnalité de l'enfant** :

- AUTONOMIE : affronter et s'adapter à des situations nouvelles (choix entre sécurité et prise de risque), développer la capacité à prendre des décisions, à formuler un projet, à s'auto évaluer et s'auto organiser dans les situations
- SOLIDARITÉ : respecter les différences individuelles – développer l'entraide
- RESPONSABILITÉ de l'individu dans sa pratique (prise de décision et d'adaptation permanente)
- CITOYENNETÉ et ENVIRONNEMENT : connaître les limites de sa liberté par rapport à l'espace naturel – respect de l'environnement dans lequel le jeune évolue
- SANTÉ : s'adapter aux conditions du monde extérieur, s'accoutumer à l'effort, se dépasser soi même
- TOLÉRANCE : assumer ses réussites et ses erreurs et celles des autres

**...mais aussi de développer ses capacités physiques et mentales :**

- apprendre à maîtriser la lecture d'un plan codifié ;
- développer l'observation, la sélection des informations, la mémorisation et la prise de décision nécessaires à l'action ;
- développer l'endurance ;
- développer l'efficacité motrice en tout terrain.

La course d'orientation offre une multitude d'exercices. Ceux présentés dans ce document ne sont naturellement pas exhaustifs mais ils constituent avant tout une trame directrice que vous devez adapter, compléter, améliorer au gré de vos séances. L'essentiel est que ces situations soient justes et permettent le décodage du milieu, le choix d'itinéraire, la prise de décision dans l'action pour un déplacement finalisé.

Sachez aussi créer les conditions qui incitent l'enfant à imaginer, inventer, créer, être actif et participatif de manière à faire émerger du sens à son activité.



## → V. COMPÉTENCES ET CAPACITÉS À DÉVELOPPER

OBJECTIFS GÉNÉRAUX	
COMPÉTENCES ET CAPACITÉS À DÉVELOPPER	<p>Le jeune doit adapter ses déplacements à différents types d'environnement.</p> <p>Être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre ;</li> <li>• se déplacer dans un environnement proche et familier (cour, école, gymnase) puis progressivement dans des environnements semi naturels et proches (complexe sportif, parcs) étrangers et incertains sur des parcours entièrement sécurisés (petit bois, forêt entièrement closes ou utilisation de parcours jalonnés) ;</li> <li>• d'élaborer une représentation schématique d'un espace simplifié et construire une légende ;</li> <li>• se situer et s'organiser par rapport à lui et dans l'espace :             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ de reconnaître sur soi la droite et la gauche</li> <li>○ de reconnaître sur autrui placé dans le même sens que soi la droite et la gauche</li> <li>○ de s'orienter par rapport à la droite et à la gauche</li> <li>○ l'élaboration du schéma corporel (corps situé)</li> <li>○ perception et intégration de la notion d'<u>espace immédiat</u> :                 <ul style="list-style-type: none"> <li>- positions relatives d'objets par rapport à lui-même, par rapport à un ou plusieurs repères ou les uns par rapport aux autres</li> <li>- capacités de se déplacer dans un espace proche</li> <li>- capacités de représenter ses déplacements</li> <li>- capacités de représenter le plan d'un espace simplifié</li> <li>- capacités d'organiser son espace et d'arriver à la représentation plane d'un objet à trois dimensions</li> </ul> </li> <li>○ au niveau de l'<u>espace lointain</u> :                 <ul style="list-style-type: none"> <li>- capacités de reconnaître dans un espace connu un itinéraire et le décrire</li> <li>- déplacements, itinéraires, parcours sur carte simplifiée</li> <li>- approche de la dimension géographique du concept d'espace : itinéraires dans le village, le quartier, les environs et leurs représentations schématiques, les distances</li> <li>- capacité à conduire ou réaliser seul un parcours d'orientation – adaptation progressive à l'isolement</li> <li>- travail de l'endurance alternant marche et course permettant le renforcement des capacités énergétiques sollicitées en course d'orientation</li> <li>- travail des habiletés motrices nécessaires à la course en tout terrain</li> <li>- préparation physique générale</li> <li>- travail de sensibilisation à la qualité de l'environnement et à son respect</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
UTILISATION DES SUPPORTS CARTOGRAPHIQUES	<p>Utilisation de photographies, croquis, plans ou cartes simplifiées.</p> <p>Il est conseillé d'utiliser tout d'abord les photographies qui permettent de passer de la réalité du terrain à la vision du terrain par l'image, pour aller progressivement vers l'utilisation de plans simplifiés et codifiés d'un espace connu qui nécessitent l'apprentissage et la construction du symbole (dessiner un plan et construire une légende), pour en arriver finalement à la carte d'orientation.</p> <p>Nous conseillons d'utiliser des grandes échelles qui facilitent la lecture du plan (les symboles plus « aérés » permettent de se repérer plus facilement).</p> <p>Enfin l'évaluation des distances peut être abordée (à l'exclusion de l'utilisation de la notion d'échelle).</p>



## CAPACITÉS/ÂGES

ÂGES	6-7 ANS	8-9 ANS	10-11 ANS
CAPACITÉS	<p><u>Au niveau du corps</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>de reconnaître sur soi la droite et la gauche, l'avant et l'arrière</li> </ul> <p><u>Au niveau de l'espace proche</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>de situer les objets entre eux</li> <li>de représenter un espace proche connu (cour, préau, école)</li> <li>d'y faire figurer un itinéraire parcouru</li> <li>de faire l'opération inverse (parcourir un itinéraire représenté)</li> <li>d'orienter un plan représentant un espace proche connu, par rapport à des points remarquables</li> </ul> <p><u>Au niveau d'un espace plus lointain</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>d'utiliser le plan du quartier ou du village pour y représenter des trajets effectués</li> </ul>	<p><u>Capacités de</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>se décentrer progressivement jusqu'à apprécier les références spatiales de l'autre, reconnaître la droite et la gauche sur autrui</li> <li>de s'orienter par rapport aux grandes directions cardinales</li> <li>d'orienter un plan par rapport à des directions remarquables</li> <li>de se situer sur le plan ainsi orienté</li> <li>de reproduire sur le plan représentant un espace lointain, village ou environs, un itinéraire parcouru et inversement</li> <li>parcourir un itinéraire représenté</li> </ul>	<p>Se centrer sur l'espace lointain et demander plus d'efficacité (réaliser une performance).</p> <p><u>Il devra être capable</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>d'orienter une carte par la prise en compte du nord magnétique</li> <li>de suivre une direction de marche en fonction d'un angle de direction</li> <li>de maîtriser la notion d'échelle</li> <li>d'étalonner son pas, d'apprécier des distances, d'utiliser pour cela d'abord des unités arbitraires puis les mesures usuelles</li> <li>de réaliser la relation carte/terrain</li> <li>d'effectuer une course d'orientation</li> </ul>
ÉVALUATION	Être capable de réaliser seul sur un plan simplifié un parcours jalonné ou non dans un espace connu.	Être capable de réaliser seul avec une carte d'orientation un parcours jalonné dans un espace inconnu.	Être capable de réaliser un parcours de compétition dans un espace inconnu respectant les <b>niveaux de traçage T1, T2, T3, puis T4, T5 et progressivement T6, T7.</b>

### 12 ANS ET PLUS : savoir-faire, connaissances et compétences à acquérir

ASPECTS TECHNIQUES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Être capable de reconnaître des lignes plus complexes situées à l'intérieur des parcelles (ex : levée de terre, fossé, abrupt, etc.).</li> <li>Être capable d'orienter sa carte, de se situer et de situer de manière cohérente des lignes les unes par rapport aux autres, de suivre son déplacement sur sa carte orientée à l'aide du pouce.</li> <li>Être capable en cas d'erreur importante de ne pas s'obstiner mais de se recalculer pour revenir au point de départ par les chemins ou revenir sur ses pas lorsqu'on se sent perdu (parcours en mémorisation).</li> <li>Être capable de suivre et d'enchaîner un déplacement sur les lignes situées à l'intérieur des parcelles (<b>niveau de traçage T8, T9</b>).</li> <li>Être capable de courir en terrain varié et conduire son déplacement en s'orientant de manière efficace pour réaliser la meilleure performance.</li> <li>Être capable de poser à deux puis seul de manière sûre, des postes sur des objets caractéristiques à proximité des sentiers et progressivement de poser et vérifier des postes à l'intérieur des parcelles et à distance des lignes de manière sûre.</li> <li>Connaître les limites de l'espace d'évolution et les cheminements les plus simples.</li> <li>Connaître la codification du relief (grandes formes) et la végétation (pénétrabilité et différences).</li> </ul>
--------------------	---



<b>ASPECTS TECHNIQUES (suite)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Être capable de choisir et de mémoriser une succession de lignes et des points de décision lors de parcours partiels (<b>niveau de traçage T10</b>).</li> <li>• Être capable de réaliser une nouvelle attaque de poste lorsque la première a échoué.</li> <li>• Être capable de retracer précisément l'intégralité de son parcours et d'apprécier les décalages et pertes de temps.</li> <li>• Être capable d'adapter ses attitudes de course et de lecture selon que l'on se situe en phase d'approche ou en phase d'attaque.</li> <li>• Être capable d'anticiper les points de décision importants pour reconnaître aisément le lieu.</li> <li>• En cas d'échec dans une attaque de poste, être capable de reconstruire une attaque de poste en y intégrant une ligne d'arrêt.</li> </ul> <p>Techniques pour choisir son itinéraire :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Être capable de distinguer les informations pour se situer de celles pour se guider, d'étudier l'ensemble du parcours partiel avant de choisir un itinéraire.</li> <li>• Être capable de sauter d'une ligne jugée facile à une autre pour raccourcir son trajet puis de s'écarter des lignes sans se tromper dans des zones jugées faciles</li> </ul>
<b>ASPECTS PHYSIQUES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Après l'effort, marcher et contrôler sa respiration pour récupérer plus aisément.</li> <li>• Être capable de se préparer ou de se faire aider sur les plans physique et technique de façon à pouvoir s'adapter aux imprévus de la course et à gérer la fatigue.</li> <li>• Être capable d'adapter son allure de course en fonction des difficultés d'ordre technique ou physique rencontrées (attaque, approche de poste).</li> <li>• Être capable de s'échauffer seul pour se préparer à une course et s'étirer à l'issue de la course.</li> <li>• Être capable de contrôler sa respiration et son allure pour retrouver rapidement un niveau de lucidité suffisant.</li> </ul>
<b>ASPECTS TACTIQUES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Être capable de prévoir et d'adapter ses choix d'itinéraires et d'allures de déplacement à ses capacités techniques et physiques.</b></li> <li>• Apprendre à se dominer dans des situations à enjeux compétitifs afin de conserver un niveau de lucidité suffisant pour assurer une relation carte-terrain satisfaisante.</li> <li>• Dans le cadre d'un travail en équipe, être capable de s'organiser pour construire une stratégie de répartition des postes en fonction des possibilités de chacun et des paramètres de la situation.</li> <li>• <b>Être capable de comparer et d'argumenter les intérêts de deux choix d'itinéraires (entre deux postes).</b></li> <li>• Être capable d'étudier l'ensemble du parcours partiel : de déterminer un point d'attaque avant de construire un itinéraire et déterminer une ligne d'arrêt.</li> <li>• Être capable de retracer précisément son parcours, de situer et d'analyser les zones d'erreurs.</li> </ul>
<b>ASPECTS RÉGLEMENTAIRES ET ENVIRONNEMENTAUX</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le déplacement dans le milieu naturel doit être associé à une éducation à l'environnement, à un éveil critique sur des thèmes transversaux comme le respect de l'environnement, l'eau, la pollution, les déchets, les dégradations de l'environnement et les éventuels déséquilibres écologiques.</li> <li>• Le respect du milieu naturel permet d'établir des liens de cohérence avec une démarche citoyenne visant à adopter une attitude raisonnée et responsable.</li> <li>• Être capable de situer, de connaître les zones interdites ou dangereuses et de respecter cette réglementation.</li> <li>• Connaître les droits d'accès à la forêt et les devoirs et codes des pratiquants orienteurs.</li> <li>• Connaître les relations entre les effets des travaux d'exploitation de la forêt et les codifications FFCO.</li> <li>• Contribuer à la mise en place de compétitions et adopter des attitudes responsables vis-à-vis des organisateurs et de la forêt.</li> <li>• Relations entre les différents étages d'exploitation de la forêt et le niveau de pénétrabilité.</li> <li>• Connaissances sur les responsabilités et missions de l'ONF et les devoirs des usagers.</li> <li>• Comprendre et respecter les pratiques des différents utilisateurs du site (entraide, coopération et approche des autres activités d'orientation).</li> </ul> <p>Prise de responsabilité et règles de sécurité durant les séances :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre en charge son inscription sur le tableau des départs et arrivées.</li> <li>• Poser et vérifier des postes à l'intérieur des parcelles et à proximité des lignes.</li> <li>• Prendre en charge l'organisation d'un atelier : arrivée, départ.</li> <li>• Poser ou vérifier des postes à l'intérieur des parcelles et à distance des lignes, de manière sûre.</li> <li>• Respecter l'ordre et les heures de départ en l'absence d'un contrôleur.</li> <li>• Être capable de s'auto organiser : à deux ou trois, prendre en charge le ramassage d'un parcours inconnu.</li> </ul>



## → VI. CONDITIONS D'APPRENTISSAGE ET CONSEILS DE SÉCURITÉ

Comme dans toute activité de pleine nature, l'animateur doit organiser et assurer la sécurité de ses pratiquants. Si la course d'orientation n'est pas une activité dite « à risque », une certaine rigueur dans l'organisation s'impose. La course d'orientation peut procurer parfois beaucoup d'émotions aux pratiquants mais aussi à l'animateur...

Ainsi, toute erreur dans la conception et le traçage des exercices, dans la formulation des consignes de départ entraînent échec, retard et angoisse. Si la pratique en groupe très réduit (groupe de 3) s'impose au début, il sera nécessaire que le jeune se confronte rapidement et individuellement à l'environnement qui l'entoure.

ÉLÉMENTS DE SÉCURITÉ PASSIVE	ÉLÉMENTS DE SÉCURITÉ ACTIVE
<p><u>Pour l'animateur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demande d'autorisation.</li> <li>• Reconnaissance préalable du site. Les zones d'évolution doivent avoir une grande densité d'éléments caractéristiques, linéaires ou de surface (sentiers, clôtures, ruisseau, maisons, limite de végétation, champs, etc.).</li> <li>• Donner des consignes simples.</li> <li>• S'assurer que le lieu est sûr. (Les limites doivent être aisément identifiables. Le milieu est sûr ou rendu sûr par rapport aux dangers objectifs : route, soit par aménagement, soit par reconnaissance préalable).</li> <li>• Choix du lieu de rassemblement.</li> <li>• Téléphone.</li> <li>• Trousse de secours.</li> </ul> <p><u>Pour le pratiquant</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respect des consignes de sécurité et de conduite (ex. : ne pas dépasser les lignes d'arrêt reconnues ou désignées).</li> <li>• Ne jamais se séparer si les pratiquants évoluent en groupe.</li> <li>• Eventuellement direction à suivre en cas d'égarement.</li> <li>• Respect de l'heure.</li> <li>• Conduite à tenir en cas d'accident.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découverte du site sous forme collective ce qui permet de bien intégrer les lignes d'arrêt et de sensibiliser les jeunes à la position de la balise sur le terrain.</li> <li>• Pour les très jeunes, la pratique à vue de l'animateur s'impose.</li> <li>• Accoutumance progressive à l'isolement.</li> <li>• Adaptation des exercices au niveau (traçage).</li> <li>• La multiplication des balises et leur mise en place à des endroits repérables ou aux changements de direction sont autant de facteurs d'apprentissage que de sécurité.</li> <li>• Ne pas obliger le pratiquant anxieux à partir seul.</li> <li>• Utiliser des méthodes d'organisation adaptées (parcours en étoile ou papillon).</li> <li>• Utiliser des cartes adaptées et à grandes échelles.</li> <li>• Utiliser des parcours réduits de 500 à 1 000 mètres.</li> <li>• Utiliser un tableau de gestion des pratiquants (ce tableau permet de situer les jeunes dans l'espace de pratique et permet de vérifier en temps réel, la quantité de travail réalisé).</li> </ul>



## → VII. ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ

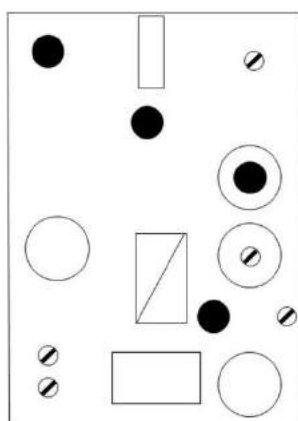
Pour solliciter au mieux les compétences recherchées, la progression dans l'action s'impose par l'adaptation du document, du milieu, des parcours, de la pratique (seul ou en groupe).

### 1) Adaptation du support carte



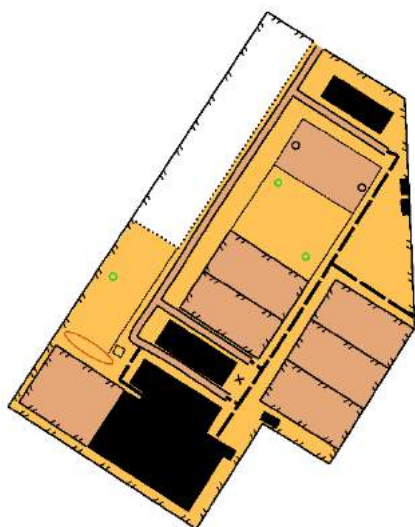
#### La photographie

La représentation symbolique (carte) de la réalité (terrain) est difficilement accessible au plus jeune âge. Le support photographique permet de solliciter l'observation et d'entrer plus précocement dans l'activité (relation objet – image).



#### Le plan simplifié

Une première représentation symbolique qui permet de minimiser le nombre de symboles et d'informations à traiter.



#### La représentation symbolique

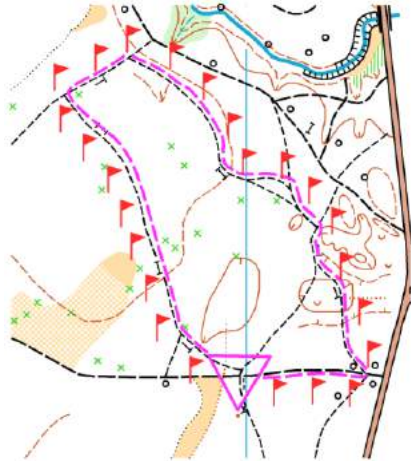
La dernière étape est l'accès à la représentation symbolique (carte) de la réalité (terrain). (Relation objet-langage symbolique CO) Construire et utiliser tout d'abord des plans simples (représentation d'objet), puis se repérer avec des cartes codifiées. La nécessité de choisir des terrains peu complexes permettra de limiter les informations figurant sur la carte et observables par le pratiquant.



## 2) Adaptation du milieu

L'objectif est d'assurer la sécurité et l'intégrité du pratiquant (loi sur le sport du 16/07/1984 modifiée). L'adaptation du milieu de pratique est donc essentielle. Commencer l'apprentissage dans un milieu familier et connu du pratiquant (cour d'école, complexe sportif) puis partiellement connu (parc urbain clos) pour aller progressivement vers des milieux inconnus qu'il est également nécessaire de sécuriser par des procédés d'organisation adaptés.

## 3) Adaptation des méthodes d'organisation et des parcours



### Parcours jalonné

Si l'utilisation de parcours jalonnés\* permet un réel travail d'apprentissage de l'activité (ex. : découvrir de nouvelles lignes ou main courantes) et une pédagogie différenciée, il permet également de sécuriser une situation pédagogique, notamment dans un milieu inconnu.

Son utilisation dans l'apprentissage des sauts (couper) est particulièrement recommandée.

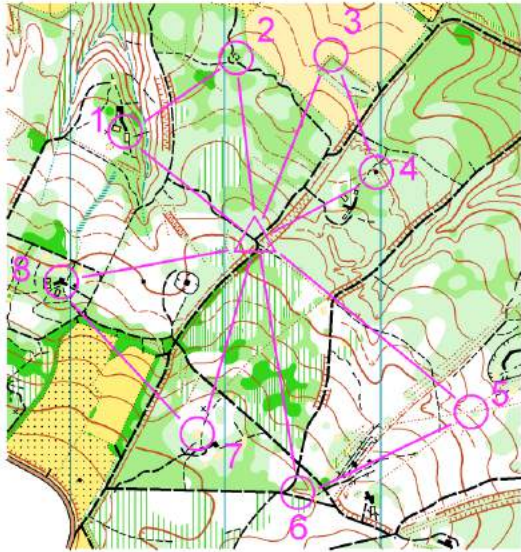
*\*JALON : marque (rubalise) fixée sur l'itinéraire et visible l'une de l'autre*



### Organisation en étoile

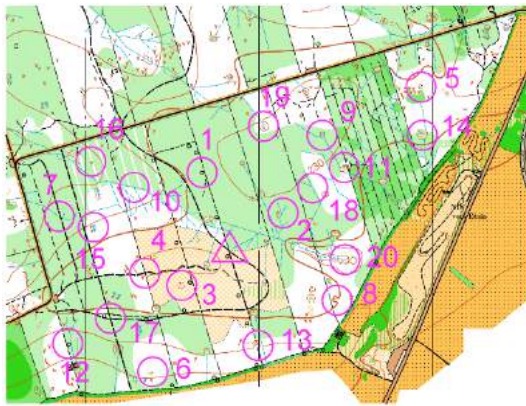
Moyen d'organiser la sécurité afin d'effectuer un contrôle régulier du pratiquant.





#### **Organisation en papillon**

Autre moyen d'organiser la sécurité afin d'effectuer un contrôle régulier du pratiquant avec une évolution progressive vers le circuit.



#### **Organisation en réseau**

Ce type d'organisation est un moyen d'apprentissage de la compétition qui permet à chacun de trouver et de choisir les postes en fonction de son niveau et à l'encadrement de sécuriser l'espace par des lignes d'arrêt précises.

Pour la conception et l'adaptation des parcours, consulter l'annexe 2 : APPRENTISSAGE TRACAGE qui vous permet de mettre une adéquation le niveau de traçage en fonction des réponses recherchées dans l'apprentissage de l'activité.

### **4) Adaptation de la pratique**

#### ***Seul ou en groupe ?***

L'objectif étant d'aller vers l'autonomie et de décider seul, la pratique individuelle est une condition nécessaire pour que le pratiquant puisse mesurer l'effet de ces décisions. La pratique en groupe est bien entendu possible à condition que dans le groupe des tâches différentes soient attribuées à chaque membre. Cette individualisation du travail permet à l'animateur de réaliser une évaluation plus pertinente du pratiquant.





## → VIII. INDICATEURS NÉCESSAIRES À L'APPRENTISSAGE

<b>COMPORTEMENTS OBSERVÉS PROBLÈMES RENCONTRÉS</b>	<p>La perception de l'espace à parcourir est globale et approximative (« c'est par là... »). La relation entre le vu sur le terrain et le représenté sur la carte est partielle. <b>Problème</b> : la codification de la réalité du terrain est symboliquement difficile.</p> <p>La préparation à l'action est hâtive ou indécise :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• soit le jeune a tendance à partir vite dans une direction approximative sans réel projet ;</li> <li>• soit il prend beaucoup de temps avant de partir.</li> </ul> <p><b>Problème</b> : le repérage étant aléatoire, la décision reste indécise.</p> <p>La marche est dominante, les arrêts sont très fréquents pour observer le terrain et s'orienter. Crainte parfois des petits sentiers, des zones encombrées ou glissantes. Le déplacement peut être difficile en montée et en descente. <b>Problème</b> : la coordination de deux tâches (courir et se repérer) est contradictoire. Le jeune pratiquant craint de s'éloigner du point de rencontre et de se déplacer vers un milieu inconnu.</p> <p>Le respect des horaires est difficile car confronté à une difficulté pour trouver une balise, le jeune ayant tendance à s'entêter sans fin. <b>Problème</b> : la peur de l'inconnu pose des problèmes affectifs.</p> <p>Les jeunes crient, s'appellent, se rassemblent, peuvent se séparer lorsqu'ils sont en groupe. <b>Problème</b> : les notions de protection de l'environnement et de fragilité du milieu naturel ne sont pas perçues.</p>
<b>COMPÉTENCES RECHERCHÉES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Établir une relation entre les éléments observés du terrain et leur représentation sur la carte (exercice de marche imposé sous conduite, parcours jalonné sur ligne).</li> <li>• Se représenter et codifier les éléments simples de planimétrie (chemins, habitations, etc.) et d'hydrographie (lac, rivière, fontaine, etc.).</li> <li>• Construire la symbolique de la légende (aspects de planimétrie et d'hydrographie).</li> <li>• Les exercices de pré-apprentissage de la symbolique peuvent permettre une première approche de la représentation symbolique et l'élaboration d'une légende.</li> <li>• Orienter sa carte par rapport à des repères simples.</li> <li>• Se situer sur la carte et choisir une direction et un chemin pour atteindre la balise.</li> <li>• Choisir et suivre les lignes directrices les plus sûres (chemin, clôture, ligne électrique, etc.) pour se déplacer (exercice de parcours jalonné sur différentes lignes).</li> <li>• Se situer en permanence en déplaçant son pouce sur la carte au fur et à mesure du déplacement (méthode POP).</li> <li>• Se recalcr au cours de son déplacement grâce à des arrêts courts mais fréquents.</li> <li>• Mémoriser quelques éléments pour réaliser un parcours.</li> <li>• Identifier les erreurs de lecture ou de cheminement.</li> <li>• Courir sans regarder ses pieds sur des chemins faciles, regarder où poser ses pieds en terrain accidenté (ex. : alterner course et marche sur des lignes directrices en évitant les obstacles et poinçonner sa carte aux balises trouvées, réaliser des parcours de 1 à 1,5 km en courant le plus souvent possible).</li> <li>• Être capable de revenir sur ses pas pour retrouver le dernier point sûr ou de revenir au point de regroupement si l'on ne trouve pas la balise.</li> <li>• Accepter de se déplacer seul sur un parcours connu de son niveau d'environ 15 minutes.</li> <li>• Respecter les limites d'espace (lignes d'arrêt) et de temps (revenir à l'heure).</li> <li>• Respecter le matériel et laisser les balises en place.</li> <li>• S'arrêter pour porter secours à un élève en difficulté.</li> <li>• Éviter et contourner les zones de régénération ou de culture.</li> <li>• Respecter le calme : ne pas crier ni appeler dans la nature.</li> </ul>



Le jeune utilise des repères planimétriques simples pour se repérer.

**Questions :** le jeune connaît-il la légende de sa carte ?  
Sait-il retrouver sur sa carte un élément de topographie observé sur le terrain ?  
Peut-il montrer sur le terrain un élément de topographie repéré sur la carte ?  
Etc.

Le jeune suit des « mains courantes » simples à identifier (chemins, sentiers, ruisseau, etc.) pour se déplacer. Il sait toujours où il se trouve. Il doit être capable de réaliser un itinéraire d'environ 1 km, comportant cinq à six balises, en moins de 15 minutes.

**Questions :** le jeune se situe-t-il sur le plan ou la carte ?  
Fait-il un projet avant de partir ?  
Regarde-t-il souvent son plan ou sa carte ?  
Oriente-t-il sa carte avant de partir ?  
Conserve-t-il sa carte orientée en courant ?  
Déplace-t-il son pouce sur la carte au fur et à mesure du déplacement ?  
Est-il capable d'identifier l'itinéraire parcouru en le montrant sur le plan ou la carte ?  
Le jeune marche-t-il ou court-il ? À quels moments ?  
Est-il obligé de s'arrêter souvent pour regarder sa carte ?  
Est-il capable de courir sur de petits sentiers ou en tout-terrain ?  
Accepte-t-il de renoncer et de venir demander conseil s'il ne trouve pas une balise ?  
Etc.

Le jeune doit être capable de réaliser un parcours en terrain partiellement inconnu en respectant les horaires.

**Questions :** le jeune revient-il à l'heure indiquée avant le départ ?  
Respecte-t-il impérativement les lignes d'arrêt ?  
Accepte-t-il de se déplacer seul sur un parcours connu ?

Le jeune ne laisse pas de traces de son passage et intervient si nécessaire.

**Questions :** le jeune respecte-t-il le placement des balises ?  
A-t-il une attitude discrète dans le milieu ?



## ➔ IX. ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES À LA CONSTRUCTION DE L'ITINÉRAIRE

L'analyse et le traitement entre la réalité (terrain) et la carte (symbolique) ou vice versa sont les éléments nécessaires à la construction du projet d'itinéraire. La complexité de la symbolique de la carte d'orientation, la nécessité de codification ne favorisent pas l'accessibilité à notre discipline, particulièrement chez les jeunes. Sur le plan pédagogique, il est possible de passer de l'objet à l'image avant d'aborder la relation objet-symbole (voir chapitre VII. *Éléments de progressivité*).

### 1) La notion de ligne « main courante »

Parmi les symboles utilisés, certains sont plus accessibles à la représentation mentale, tels que les axes de communication, l'hydrographie, qui sont des éléments linéaires nettement observables lorsque l'on débute dans l'activité.

Ces lignes sont donc des mains courantes naturelles que l'on peut suivre aisément comme support du déplacement. Elles sont à privilégier en début d'apprentissage, l'itinéraire consistant à interpréter la carte comme un ensemble de lignes que le pratiquant choisira en fonction de sa progression. De plus, le fait de s'orienter sur ces lignes permet de réduire le nombre d'informations utiles au déplacement et favorise ainsi la lecture de la carte en courant. Les parcours jalonnés seront particulièrement privilégiés pour permettre la découverte de toutes les lignes naturelles du terrain.

#### Types de lignes et niveaux de difficulté

**Lignes 1 :** ce sont en général les lignes les plus familières au pratiquant débutant et très visibles qui guident facilement le déplacement : route forestière, chemin d'exploitation, chemins, laies, pare feu, clôtures, mur, rivière, ligne électrique, voie ferrée.

**Lignes 2 :** ce sont des lignes dont la représentation sous forme de pointillé ou de surface entourées d'un trait continu permettent un suivi : sentiers, sentiers peu visibles, talus bien marqué, fossé très visible, ruisseau, muret, lisière de forêt, haie, layon, levée de terre, tour de lac, étang.

**Lignes 3 :** ces lignes séparent des zones différenciées par la couleur sur la carte : limite de végétation entre zones boisées et zones déboisées ou champs, pénétrabilités différentes mais nettes (signalées sur la carte par des pointillés noirs), limite de clairière en forêt, mais aussi des fossés intermittents, murs en ruine...

**Lignes 4 :** ces lignes sont représentées par des changements imprécis de pénétrabilité (entre V1 et V2 par exemple) ou des lignes de relief telles que les lignes de crête, les avancées, les rentrants, des ruptures de pente...



## 2) Les notions de point de décision, point d'appui, point d'attaque, ligne d'arrêt

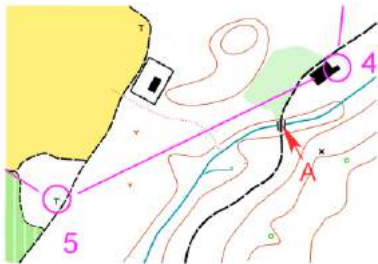
Tous ces éléments vont être les clés de la construction et surtout de l'exécution de l'itinéraire.

**Les points de décision** : c'est le moment que l'orienteur choisi pour quitter une ligne pour en rejoindre une autre par exemple.

Ce point de décision devient **un point d'attaque** lorsqu'il permet de rejoindre le poste (dernier point sûr avant le poste).

**Les points d'appui** sont des éléments de repères que l'orienteur a choisi pour réaliser son projet d'itinéraire et qu'il sera amené à franchir (sentier, limite de végétation, muret, etc.) ou à voir de loin (clairière, colline, zone de végétation dense) durant la réalisation.

**La ligne d'arrêt** est une ligne perpendiculaire à l'axe de course que l'orienteur a choisi de ne pas dépasser s'il rate son objectif.



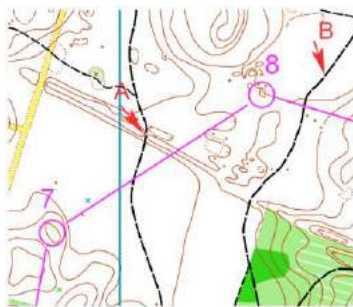
**Figure 1**

À la sortie du poste 4, point de décision A : intersection du ruisseau-chemin qui permet de prendre la décision de sauter d'un chemin à l'autre situé à l'ouest.



**Figure 2**

À la sortie du poste 5, point de décision : coude du chemin ou jonction du fossé et chemin qui permet de prendre la décision de sauter d'un chemin à l'autre situé à l'ouest.



**Figure 3**

A : point de décision = point d'attaque = jonction ligne de relief avec le chemin  
B : ligne d'arrêt = chemin



**Figure 4**

A-B-C-D : points d'appui que l'on traverse  
E : point d'appui visible de loin  
F : point d'attaque  
G : ligne d'arrêt

Suivre des lignes, trouver le point de décision et prendre la bonne décision font partie de la construction de l'itinéraire et vont conditionner la réussite. Des exercices de suivi des lignes, où l'on prendra soin de matérialiser les points de décision où l'on jalonnera les parties en sous-bois pour rejoindre une autre ligne permettront de sensibiliser les jeunes à ces notions fondamentales en toute sécurité.



### 3) La notion de saut

Le saut permet de passer d'une ligne à une autre sans emprunter de ligne. C'est donc tout simplement couper à travers bois. Les exemples de la Figure 1 et de la Figure 2 illustrent parfaitement cette notion de saut.

Le début du saut : *point de décision* est matérialisé par le point A sur l'exemple 1, le point d'arrivée : *ligne d'arrêt* par le chemin situé à l'ouest. Dans le second exemple le point de départ du saut : *point de décision* est le coude du chemin, le point d'arrivée du saut est le chemin situé à l'ouest. Ces lignes d'arrêt permettent ensuite de continuer l'itinéraire prévu initialement. Lors de l'apprentissage des sauts, les lignes matérialisant l'arrivée du saut doivent être très évidentes et visibles de loin.

L'utilisation des sauts s'inscrit dans une logique de performance afin d'éviter de grands détours. Lors de la réalisation du saut, le pratiquant ne peut pas s'appuyer sur une ligne directrice. Seule l'estimation de la direction de course par rapport à la ligne ou l'utilisation de la boussole peuvent le guider. Les difficultés du terrain (présence de végétation, descente ou montée) vont influencer sa trajectoire. Donc apprendre à estimer sa direction de course, apprendre à estimer sa déviation sont des exercices qui permettent d'acquérir la maîtrise des sauts. Lors de la mise en place d'exercice d'apprentissage, prendre soin, au début, d'utiliser des lignes d'arrêt nettes (ligne 1) des sauts très courts (inférieur à 100 m) avec des angles de course voisin de 90° pour aller progressivement vers l'utilisation de ligne d'arrêt de niveau 2, des distances de 100 à 200 m, angle de course plus fermé pour ensuite proposer, en perfectionnement, des lignes d'arrêt de niveau 3 et 4 sur des distances supérieures à 200 m avec des angles de course variables.

En conclusion, un itinéraire se construit par le suivi de lignes de différents niveaux, par le passage à des points de décision et d'appui et par la réalisation d'un ou plusieurs sauts plus ou moins difficiles.



## → X. LES FICHES PÉDAGOGIQUES

La course d'orientation revêt de très nombreuses qualités éducatives, sportives et techniques :

- être autonome,
- maîtriser la lecture d'un plan,
- découvrir des milieux inconnus,
- courir et se dépenser,
- comprendre, décider...

... autant de compétences et de savoir-faire intéressants à développer.

Cette activité montre aussi quelques aspects plus contraignants pour ceux qui la mettent en place :

- créer des exercices,
- tracer les parcours,
- poser les postes,
- parfois dessiner la carte...

Pour minimiser en partie cet aspect contraignant, nous proposons un catalogue non exhaustif de fiches pédagogiques, destiné aux animateurs de clubs ou à toute personne qui souhaite proposer de la course d'orientation à des jeunes en situation d'apprentissage.

Ce catalogue, destiné à être complété, rassemble des exercices variés qui ont été conçus à partir d'un concept d'enseignement très flexible. Ainsi, une personne qui encadre l'activité s'y retrouve quel que soit le contexte de son intervention : école, structure de loisirs ou club. Ces exercices demandent un minimum de préparation pour les encadrants pour un maximum de plaisirs dans la découverte de cette activité.

22

Il comporte deux niveaux :

- **le niveau 1**, réservé à une tranche d'âge de 8 à 11 ans, est constitué de situations ludiques pouvant s'organiser, pour certaines, aussi bien en intérieur qu'en extérieur, avec ou sans carte de CO (cour d'école, préau, gymnase, etc) ;
- **le niveau 2** s'adresse à une tranche d'âge de 12ans et plus.

Bien entendu certaines situations du niveau 1 ou du niveau 2 peuvent être simplifiées ou complexifiées et ainsi être utilisées à la fois sur les deux niveaux.

Rappelons que ces niveaux de pratiques sont en corrélation avec la méthode fédérale. Nous vous conseillons de la consulter en permanence (voir annexe 1 et 2). Vous comprendrez aisément que beaucoup de situations d'apprentissage peuvent être adaptées aux différents niveaux de pratique à condition d'en adapter le traçage :

**« Concevoir un parcours adapté est une condition nécessaire à la réussite de l'apprentissage. »**



# 1) Éléments didactiques sur le contenu des fiches

**RECTO**

**2 L'ILLUSTRATION**  
Elle permet de mieux comprendre l'exercice.

**1 LE TITRE DE LA FICHE ET SON NUMÉRO**  
Il correspond au nom du jeu/de l'exercice.

**5**

Fiches **O'abc** (niveau 1)

## Le Billard

Nigo réalise son parcours sur le billard (*terrain de jeu*) en suivant l'ordre de son carton-trajectoire. Est-il passé par les bonnes balles jusque là ?

plan du billard (*toujours asymétrique*)

carton de «trajectoire-contrôle» (*trajectoire de la balle de billard*)

**But du Jeu**  
Réaliser une trajectoire donnée par un plan.

difficulté      durée      matériel

**3 LE BUT DU JEU**  
Il indique ce que les jeunes pratiquants ont à faire.

**4 LES ÉTOILES**  
De 1 à 3 (du plus simple au plus difficile), elles précisent le degré de difficulté du, sa durée, et la quantité de matériels nécessaire.



Fiches O'abc (niveau 1) // n°5 - Le Billard

**FFCO**  
Course d'Orienteion  
Fédération Française  
@sport : www.ffco.fr  
mail : contact@ffco.fr

**objectif**  
Maintenir la carte orientée en permanence en appliquant la méthode P.O.P.\*  
\*P.O. Orienté, Pouce: le plan doit être Plié, Orienté, et le Pouce placé à l'endroit où l'on se situe sur le plan. A chaque déplacement sur le terrain, le pouce suit la progression sur le plan.

**dispositif** (durée estimée du jeu : 30 mn)  
Prendre soin de disposer les balises (ou plots) de manière asymétrique afin de pouvoir orienter facilement le plan. L'individu doit réaliser le parcours en respectant l'ordre indiqué sur le carton « trajectoire » qui servira aussi de carton de contrôle (ici : 11-1-8-3-etc.)  
**C'est parti!**  
Le p'ti loup oriente son plan et se dirige vers la première balise de son parcours (celle indiquée par son carton « trajectoire-contrôle »). Arrivé à celle-ci, il poinçonne son carton, oriente son plan, repart vers la seconde balise, qu'il poinçonne, et ainsi de suite. A l'arrivée, il valide son parcours en comparant son carton au carton de vérification.

**matériel**

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>10 balises - 10 pincés - 1 plot.</li> </ul> <p>Les balises peuvent être remplacées par des cônes et les pincés par des lettres codées ou crayons de couleur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 plan du billard par enfant.</li> <li>1 carton « trajectoire-contrôle ».</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3 cartons de contrôle correction.</li> <li>1 liste des participants pour noter les erreurs de chacun.</li> </ul>

**consignes**  
« Tu te rends au plot de départ qui correspond à celui marqué par un triangle sur ton plan du billard. »  
« Tu effectues le parcours de la boule de billard dans l'ordre indiqué par ton carton "trajectoire-contrôle". »  
« À chaque balise que tu rencontres sur ta trajectoire, tu poinçannes ton carton «trajectoire-contrôle». »  
« A l'arrivée, tu compares ton carton à celui de vérification. »  
« Tu donnes ton résultat à l'animateur sans tricher petit chenapan. »

**variantes**  
Critères de réussite  
Réaliser le parcours sans erreur.

- Pour simplifier la situation :
  - Le parcours de la boule peut être dessiné sur le plan du jeu mais cela oblige à préparer un plan correspondant à chaque carton de trajectoire.
  - Numéroté les balises dans un ordre logique et non au hasard.
- Pour complexifier la situation :
  - Départ en masse de plusieurs enfants en même temps sur des trajectoires totalement différentes. Cette variante est perturbante car plusieurs enfants agissent en même temps. Elle permet aussi d'occuper plus largement les enfants et évite les situations d'attente.
- Pendant qu'un enfant agit, un autre observe et dessine la trajectoire de la boule sur le plan du jeu.
- Cette fiche peut être réalisée en niveau 2 comme un temps d'échauffement en début de séance.

Les fiches O'abc sont mises en place par la Fédération Française de Course d'Orienteion (FFCO) dans le cadre du projet O+

- 1 LES OBJECTIFS**  
Ils précisent ce que l'on veut faire découvrir, apprendre, ou évaluer.
- 2 LE DISPOSITIF**  
Il indique ce que l'animateur ou l'enseignant doit réaliser pour préparer la séance.
- 3 LE MATÉRIEL**  
Il s'agit du matériel nécessaire au fonctionnement et à la gestion de l'exercice.
- 4 LES CONSIGNES**  
Elles indiquent ce que l'animateur ou l'enseignant doit dire aux jeunes pour qu'ils comprennent ce qu'ils ont à faire.
- 5 CRITÈRES DE RÉUSSITE**  
Ils donnent plus de sens au jeu et permettent d'évaluer les réponses des jeunes.
- 6 LES VARIANTES**  
Elles permettent de faire évoluer le jeu (en le complexifiant) ou de l'adapter (en le simplifiant).

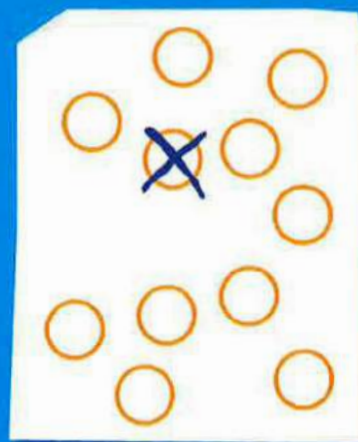




# Jeu des cerceaux



Terrain de jeu avec les cerceaux au sol.  
Fino choisit un cerceau et se place dessus.



Plan du terrain de jeu.  
Nigo a-t-il mis la croix au bon endroit ?

## But du Jeu

Par équipe de 2 ou 3, situer un partenaire sur un plan.

difficulté



durée



matériel





## objectif

Élargir sa perception de l'espace en utilisant un plan



## dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

Sur un stade ou dans une salle sont disposés des cerceaux.

Par équipe de trois, un équipier (orienteur) tient le plan et l'oriente par rapport aux cerceaux, pendant que son équipier (coureur) se déplace sur le terrain. Le troisième équipier est observateur, aux côtés de l'orienteur.

Au signal du meneur de jeu, le coureur doit se placer à l'intérieur d'un cerceau. De sa place, l'orienteur localise le coureur sur le plan. L'observateur donne son avis. En cas de désaccord, le meneur de jeu arbitre.

Faire tourner les rôles dans cet ordre : coureur / observateur / orienteur.

### C'est parti !

Une fois déterminés les rôles de chacun, le loustic désigné "coureur" navigue d'un cerceau à l'autre. Au signal, il s'immobilise dans un des cerceaux. "L'orienteur" doit retrouver sur le plan le bon cerceau et le marquer d'une croix. "L'observateur" valide ou pas le choix du cerceau.



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>Une quinzaine de cerceaux disposés par terre sur le terrain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 carte et 1 crayon pour trois.</li> </ul>	



## consignes

« Vous allez vous mettre par trois. Vous serez à tour de rôle, coureur puis observateur puis orienteur. Sur le terrain sont disposés des cerceaux. Le coureur va se déplacer entre les cerceaux, l'orienteur a le plan sur lequel sont représentés les cerceaux. Au signal, le coureur va se placer à l'intérieur d'un cerceau. L'orienteur fait une croix sur le plan dans le cercle correspondant au cerceau dans lequel se trouve le coureur. L'observateur donne son avis sur la localisation du coureur ».

« Si vous n'êtes pas d'accord, vous venez me trouver ».



## variantes

- Disposition des cerceaux (forme asymétrique).
- Nombre de cerceaux.
- Réalisation du plan par les participants.
- La situation peut être réalisée ensuite en situation réelle de « coureur d'orientation ». Le dispositif est identique mais en doublette. Le coureur dispose également de la carte. Au signal, après avoir choisi un cerceau, il doit localiser sur son plan le cerceau dans lequel il se trouve. L'orienteur le rejoint pour valider.

Savoir repérer  
l'emplacement  
du cerceau.



# Pose-dépose au croquis



Fino a posé sa balise et dessiné un croquis pour que Nigo puisse la retrouver.

A l'aide du croquis de Fino, Nigo part chercher la balise. Parviendra t'il à la trouver ?

## But du Jeu

*Poser une balise et dessiner un croquis en plaçant correctement les éléments les uns par rapport aux autres, pour permettre à un autre de la retrouver.*

difficulté



durée



matériel





## objectif

Dessiner un plan fidèle à la réalité.



## dispositif (durée estimée du jeu : 45 mn)

Le groupe est partagé en équipes de 2, et l'espace de jeu est partagé en 2 zones. Chacun va placer une balise dans sa zone respective, puis revient au départ dessiner un croquis qui montre l'emplacement de la balise posée. Les 2 jeunes échangent alors sans parler leur croquis, et vont chercher la balise posée par l'autre. On joue autant de fois que possible dans un temps donné.

Après la séance, affichage et comparaison des croquis. Ce temps de réflexion et de mise en commun sur les échecs et les réussites en fin de séance doit mettre en évidence l'utilité d'un support fidèle à la réalité (dans la disposition des éléments les uns par rapport aux autres) et d'une légende commune.

### C'est parti !

Chacun des 2 pitchouns d'une équipe part dans sa moitié de terrain, choisit un élément caractéristique (arbre, banc, etc.) et y place sa balise. Il revient au départ et dessine sur feuille blanche un plan qui permettra à l'autre de retrouver sa balise. Il échange alors son croquis avec son partenaire et chacun part récupérer la balise de l'autre. Une fois les 2 balises ramenées, le jeu repart pour un tour.



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>Supports pour dessiner.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Feuilles blanches, 1 crayon à papier, 1 gomme.</li> <li>1 balise numérotée et 1 «fiche récapitulative» pour 2.</li> </ul>	



## consignes

À chaque équipe :

- « L'espace est partagé en 2 zones. Vous choisissez un emplacement dans votre zone pour votre balise et vous la posez. »
- « Vous revenez au départ et vous dessinez un plan pour indiquer où se trouve votre balise. »
- « Vous échangez, sans parler, vos croquis. »
- « Si vous ne trouvez pas la balise, revenez au départ pour que l'autre vous conduise à l'endroit où il l'a mise. »
- « Ensuite, on joue autant de fois que possible, en changeant l'emplacement de la balise. »
- « À la fin de la séance, nous afficherons et nous comparerons les croquis réalisés. »
- « Pensez à noter vos noms sur les croquis. »



Retrouver le plus vite possible la balise grâce au croquis « juste ».

Poser et trouver le plus de fois possible la balise.



## variantes

- Faire l'exercice avec des équipes de 4 pitchouns (2 binômes).
- Les pitchouns disposent d'un plan avec quelques éléments déjà dessinés.
- Possibilité de restreindre l'espace de pose des balises pour éviter que les pitchouns ne s'éloignent trop du départ.
- Les lieux de poses peuvent être prévus à l'avance dans les deux zones et symbolisés par des cercles. Chaque espace est repéré par une lettre et possède son « jumeau » dans l'autre zone repéré par la même lettre en fonction de son éloignement du départ. Les deux pitchouns qui s'opposent jouent avec la même lettre.

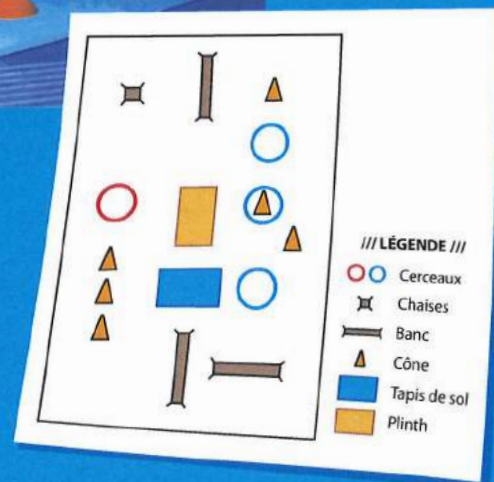
# Construis la légende

Fino et Nigo doivent dessiner un plan de l'espace de jeu devant eux. Seule l'élaboration d'une légende commune leur permettra de dessiner un plan compréhensible par tous.



## But du Jeu

*Dessiner sous forme d'un plan, un espace avec des objets.*



Exemple d'un plan et sa légende, dessinés par l'animateur.

difficulté



durée



matériel



**Comprendre la notion de symbole, et l'intérêt d'utiliser une légende.** **dispositif** (durée estimée du jeu : 60 mn)

Sur une feuille de papier A4, réaliser un plan de différents objets à votre disposition (*ballons, chaises, bancs, tapis, plots, etc.*) en essayant de créer des alignements entre ces objets (voir recto). Le photocopier. À l'aide de votre plan, disposer ensuite les objets sur un terrain bien délimité (handball, basket...).

**C'est parti !**

Les zigotos dessinent sur une feuille de papier les objets placés sur le terrain de basket. Ils comparent ensuite leur dessin entre zigotos. C'est la bagarre! Pas un zigoto n'a le même dessin! Du calme, l'animateur a la solution, il leur demande de trouver une solution pour que chaque objet soit reconnaissable par tous. Ensemble, ils construisent ainsi une légende commune. Chaque zigoto redessine ensuite le plan avec cette légende.

« Chouette, l'animateur a dit qu'ensuite on jouera avec les plans. »



Dans un second temps, vous pouvez profiter de votre plan pour proposer d'autres jeux :

- ▶ Dessiner un itinéraire sur le plan et le faire réaliser (suivi d'itinéraire).
- ▶ Dessiner un itinéraire sur le plan et le faire réaliser « en aveugle », avec un partenaire qui guide en utilisant seulement « droite, gauche, devant, derrière ».
- ▶ Jeu des erreurs : ajouter ou retirer un ou deux éléments sur l'aire de jeu.
- ▶ Faire réaliser un itinéraire sur l'aire de jeu et le faire dessiner par les observateurs.

**pour le dispositif**

- ▶ Feuilles A4, crayons papier, gommages.
- ▶ Plots, bancs, chaises, ballons, cerceaux, tapis, etc.
- ▶ 1 plan de l'aire de jeu (avec les objets) réalisé en amont par l'animateur, et photocopié.

**pour les jeunes**

- ▶ 1 feuille blanche - 1 gomme - 1 crayon.
- ▶ Pour les jeux qui suivront prévoir plusieurs plans par enfant.



« Dessinez le plus fidèlement possible sur votre feuille de papier les différents objets que vous observez. Le cadre de votre feuille représente la surface du terrain de basket. »

« Vous ne devez pas communiquer entre vous. »

« Par petits groupes, comparez ensuite votre dessin à celui des autres, et essayer de tirer des conclusions. »

« Quand tout le monde aura fini, nous en discuterons tous ensemble ». Cette phase permettra à l'animateur trouver avec les enfants une symbolique commune (construction du symbole et élaboration de la légende).

« Dessinez à nouveau le plan sur votre feuille de papier, en tenant compte des symboles créés ensemble. »



- ▶ Nombre d'objets disposés sur le terrain.
- ▶ Forme du terrain (carré, rectangle triangle ou formes géométriques irrégulières).

Justesse de la représentation en comparant les différents plans et surtout en tenant compte des alignements des objets sur le terrain.



# Mémoire



Fino et Nigo découvrent le symbole caché sous un des plots, et reviennent au départ le noter sur leur plan de l'aire de jeu. Puis repartent soulever un autre plot, etc.

*Ont-ils noté le symbole découvert dans la bonne case ?*

## But du Jeu

*Mémoriser sur une aire de jeu des symboles puis les associer à leur signification pour apprendre à connaître et interpréter la légende de la carte.*

difficulté



durée



matériel





## objectif

Connaître les symboles de la carte d'orientation.























## dispositif (durée estimée du jeu : 40 mn)

Dessiner un plan de l'aire de jeu. Réaliser en 2 exemplaires un jeu de 10 à 12 symboles différents tirés de la légende d'une carte d'orientation. Vous retiendrez, dans un premier temps, les symboles que vous serez amené à utiliser le plus souvent dans l'apprentissage, et ceux qui sont les plus compréhensibles par les jeunes. Disposer les plots sur l'aire de jeu en correspondance avec le plan réalisé. Faites plusieurs aires de jeu selon le nombre de participants.

### C'est parti !

Un des 2 titis d'une équipe va retourner une carte symbole située sous un des plots, il mémorise le symbole, repose la carte sous le plot, et vient dessiner le symbole à l'emplacement exact du plot sur son plan. Il passe le relais à son partenaire qui va retourner un autre plot, pour découvrir (et mémoriser) un nouveau symbole. Une fois le plan complété avec l'ensemble des symboles, les 2 titis vont à tour de rôle relever 2 plots en espérant découvrir 2 symboles identiques.

				point d'eau	limite de végétation	clôture franchissable	rocher
				souche	affut de chasse	chemin	marais
				ruine	talus	bâtiment	trou
				objet particulier	butte	clôture infranchissable	clairière
				borne	route	mare étang	ligne électrique

Exemple d'un jeu de cartes «symbole», et les cartes «signification» correspondantes (voir § consignes, 2ème partie du jeu).



## matériel

### pour le dispositif

- ▶ 2 exemplaires d'un jeu de 10-12 symboles différents tirés de la légende de la carte d'orientation.
- ▶ 1 exemplaire avec la signification des symboles.
- ▶ 16 plots + 1 plot de référence (pour orienter le plan).
- ▶ Une légende des symboles utilisés.

### par équipe

- ▶ Un plan représentant l'aire de jeu, un crayon.
- ▶ Une légende des symboles utilisés.



## consignes

**1ère partie du jeu :** « Vous devez trouver 2 symboles identiques. Pour cela, par équipe de 2, vous allez devoir à tour de rôle vous déplacer sur l'aire de jeu et retourner une carte située sous l'un des plots. Vous mémorisez le symbole, remplacez la carte sous le plot et vous revenez au départ. En orientant bien votre plan, vous positionnez, en le dessinant, le symbole à l'emplacement prévu sur votre plan et correspondant à sa position sur l'aire de jeu. Vous passez, ensuite, le relais à votre équipier qui doit réaliser la même tâche ».

« Une fois la carte complétée avec l'ensemble des symboles, il faut retrouver sans se déplacer avec le plan (mémorisation) deux symboles identiques sur l'aire de jeu. Chaque équipe marque un point à chaque réussite ».

**2ème partie du jeu :** « Vous devez associer un symbole et sa signification. Pour cela, vous disposez d'un plan et d'une légende. La règle du jeu est la même que précédemment sauf qu'il faut associer le symbole (dessin) à sa signification (mot) à l'aide de la légende. Une fois la carte complétée, il faudra, sans se déplacer avec le plan (mémorisation) retrouver et associer le symbole et sa signification sans l'aide de la légende ».



## variantes

- ▶ Nombre de plots (et de symboles) figurant sur l'aire de jeu.
- ▶ Complexité du plan (emplacement des plots).
- ▶ Réaliser le même exercice pour l'apprentissage des définitions de postes («mémoire définition»).

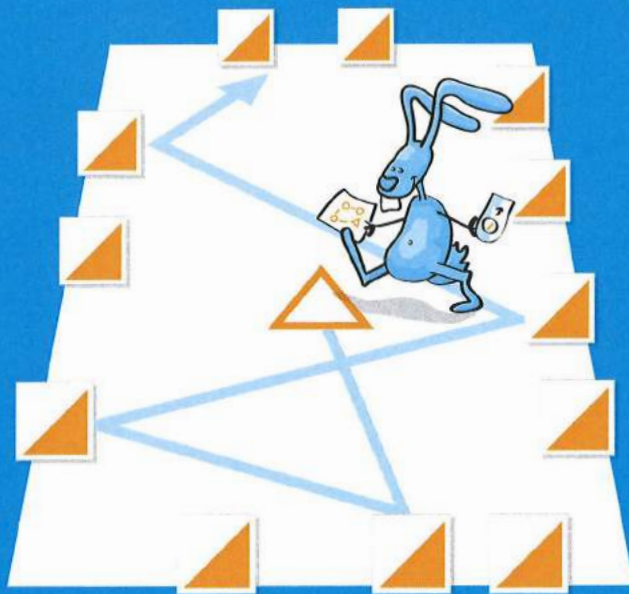
Justesse du positionnement  
des symboles sur le plan.  
Nombre de réussites.

Éventuellement rapidité d'exécution.

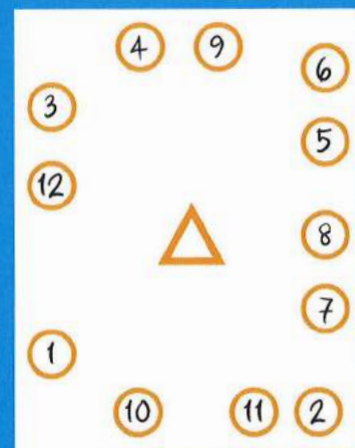




# Le Billard



Nigo réalise son parcours sur le billard (*terrain de jeu*) en suivant l'ordre de son carton-trajectoire. Est-il passé par les bonnes balises jusque là ?



plan du billard  
(*toujours asymétrique*)

11	1	8	3	4	6	2	12	9	5	10	7
----	---	---	---	---	---	---	----	---	---	----	---

carton de «trajectoire-contrôle»  
(*trajectoire de la boule de billard*)

## But du Jeu

Réaliser une trajectoire donnée par un plan.

difficulté



durée



matériel





## objectif

### Maintenir la carte orientée en permanence en appliquant la méthode P.O.P\*

\* *Plié, Orienté, Pouce* : le plan doit être Plié, Orienté, et le Pouce placé à l'endroit où l'on se situe sur le plan.  
A chaque déplacement sur le terrain, le pouce suit la progression sur le plan).



## dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

Prendre soin de disposer les balises (ou plots) de manière asymétrique afin de pouvoir orienter facilement le plan. L'individu doit réaliser le parcours en respectant l'ordre indiqué sur le carton « trajectoire » qui servira aussi de carton de contrôle (ici : 11-1-8-3-etc.)

### C'est parti !

Le p'ti loup oriente son plan et se dirige vers la première balise de son parcours (celle indiquée par son carton « trajectoire-contrôle »). Arrivé à celle-ci, il poinçonne son carton, oriente son plan, repart vers la seconde balise, qu'il poinçonne, et ainsi de suite. A l'arrivée, il valide son parcours en comparant son carton au carton de vérification.



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 10 balises - 10 pinces - 1 plot.</li> </ul> <p><i>Les balises peuvent être remplacées par des cônes et les pinces par des lettres codes ou crayons de couleur.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 plan du billard par enfant.</li> <li>▶ 1 carton « trajectoire-contrôle ».</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 3 cartons de contrôle correction.</li> <li>▶ 1 liste des participants pour noter les erreurs de chacun.</li> </ul>



## consignes

- « Tu te rends au plot de départ qui correspond à celui marqué par un triangle sur ton plan du billard. »
- « Tu effectues le parcours de la boule de billard dans l'ordre indiqué par ton carton "trajectoire-contrôle". »
- « À chaque balise que tu rencontres sur ta trajectoire tu poinçones ton carton «trajectoire-contrôle. »
- « À l'arrivée, tu compares ton carton à celui de vérification. »
- « Tu donnes ton résultat à l'animateur sans tricher petit chenapan. »



## variantes

Réaliser le parcours sans erreur.

- ▶ *Pour simplifier la situation :*
  - Le parcours de la boule peut être dessiné sur le plan du jeu mais cela oblige à préparer un plan correspondant à chaque carton de trajectoire.
  - Numérotter les balises dans un ordre logique et non au hasard.
- ▶ *Pour complexifier la situation :*
  - Départ en masse de plusieurs enfants en même temps sur des trajectoires totalement différentes. Cette variante est perturbante car plusieurs enfants agissent en même temps. Elle permet aussi d'occuper plus largement les enfants et évite les situations d'attente.
- ▶ Pendant qu'un enfant agit, un autre observe et dessine la trajectoire de la boule sur le plan du jeu.
- ▶ Cette fiche peut être réalisée en niveau 2 comme un temps d'échauffement en début de séance.

# L'Omnibus



Fino suit un itinéraire défini et s'arrête sur des éléments caractéristiques de la carte. Derrière lui, Nigo suit l'itinéraire sur sa carte vierge. Saura t'il montrer à Fino les bons points d'arrêt ?

## But du Jeu

*Suivre un itinéraire et être capable de se situer sur la carte à chacun des arrêts.*

difficulté



durée



matériel





## objectif

**apprendre à observer et à se situer en permanence sur la carte en appliquant la méthode P.O.P.\***

\* **P**lié, **O**rienté, **P**ouce : le plan doit être Plié, Orienté, et le Pouce placé à l'endroit où l'on se situe sur le plan. A chaque déplacement sur le terrain, le pouce suit la progression sur le plan.



## dispositif (durée estimée du jeu 30 mn)

Un plan ou une carte de l'espace concerné. Les chenapans restent ensemble et tels un petit train suivent l'animateur.

L'animateur marque des arrêts fréquents « tel un omnibus ».

A chaque « gare » les enfants doivent :

- ▶ Orienter correctement leur carte en la posant au sol.
- ▶ Localiser le plus précisément possible « la gare » sur la carte.

Chaque bonne réponse rapporte un point.



- ▶ Chaque arrêt doit se faire sur ou à proximité d'un point remarquable.
- ▶ Opérer des changements de direction fréquents afin d'obliger les enfants à orienter leur carte.
- ▶ Plus le niveau des enfants progresse plus le train quitte « les mains courantes » (lignes et éléments principaux de la carte).

## C'est parti !

La bande de chenapans, une carte vierge chacun à la main, se met en rang derrière l'animateur. Ce dernier se met en route et zigzague sur l'aire de jeu. A chaque arrêt, les chenapans posent la carte au sol, l'orientent, et montrent à l'animateur où ils pensent être sur la carte. L'animateur valide et donne 1 point, ou corrige, puis le petit train se remet en route.



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
	▶ 1 carte vierge du site par enfant.	▶ 1 carte avec le parcours tracé et les « gares » localisées. ▶ 1 liste des enfants pour noter les points gagnés par chacun.



## consignes

« Chacun d'entre vous a une carte vierge. Vous allez tous me suivre comme un petit train. Vous devez lire et suivre sur la carte le chemin emprunté lors des déplacements. Quand je m'arrêterai, vous devrez :

- ▶ Poser votre carte au sol et l'orienter correctement.
- ▶ Me montrer sur votre carte l'endroit précis de l'arrêt.

Chaque réponse juste vous rapporte un point. »



## variantes

- ▶ **Pour simplifier la situation :**
  - Ne travailler que sur l'orientation correcte de la carte (point 1 ci-dessus).
  - Le parcours guidé par l'animateur est surligné sur les cartes.
  - Une carte pour deux chenapans. On joue à deux.

- ▶ **Pour complexifier la situation :**
  - Une carte pour deux chenapans. On joue chacun son tour.
  - Chaque erreur de localisation fait perdre un point.
  - L'animateur garde les cartes lors des déplacements et les jette à chaque arrêt (*mémorisation, relocalisation*).

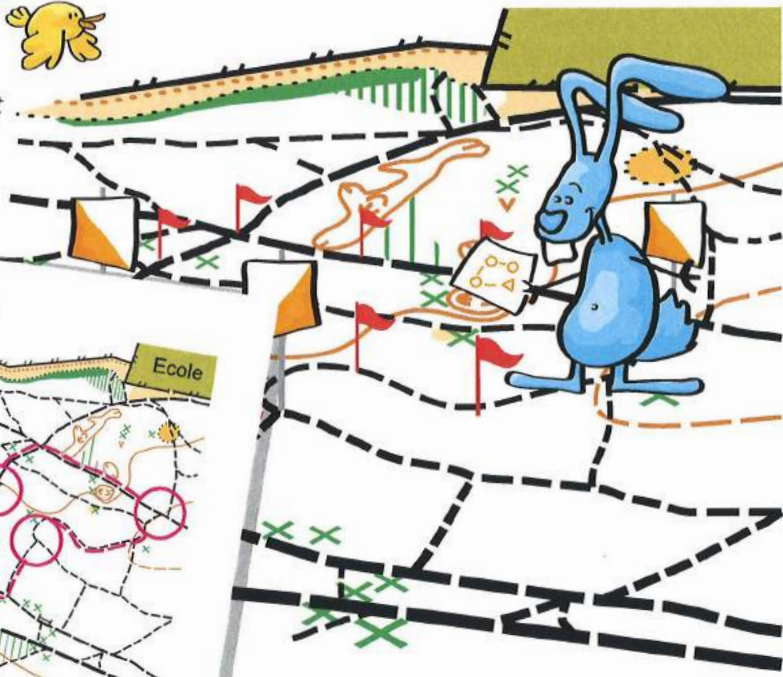
- ▶ **Cette situation peut être réalisée ensuite pour :**
  - Faire découvrir aux chenapans les balises placées sur le terrain avant une épreuve individuelle. Le « train » passe alors par toutes les balises placées sur le terrain et les jeunes doivent les localiser sur leur carte vierge après avoir correctement orienté leur carte.
  - Réaliser un temps d'échauffement en début de séance.



Récolter le plus de points possible.

# Le Suivi Jalonné

En suivant les jalons posés de manière bien visible sur le terrain, Nigo peut réaliser tout seul un parcours d'orientation en terrain inconnu.



Exemple d'une séance avec 3 parcours jalonnés : A, B et C. Nigo est parti sur le parcours B. Il suit les jalons et poinçonne les balises qu'il rencontre.

## But du jeu

Effectuer un parcours en milieu inconnu, en suivant un itinéraire jalonné passant aux balises.

difficulté



durée



matériel





## objectif

**S'habituer au milieu forestier. Aller seul dans un milieu inconnu.**



## dispositif (durée estimée du jeu : 10 mn /circuit)

Poser 20 balises réparties sur votre zone. À partir de ce réseau, réaliser 5 circuits de 4 balises.

(Si les circuits se croisent, utiliser des jalons de différentes couleurs).

Les parcours sont matérialisés sur le terrain par des jalons accrochés aux arbres tous les 10m environ (pas trop haut pour être vu par les moins grands). Lorsqu'un enfant se trouve à un jalon, il doit toujours pouvoir repérer le suivant. Un jalon doit être placé à l'endroit où se trouve la balise.

Les parcours ne doivent pas dépasser 10 min en marchant.

À l'arrivée, le jeune galopin vérifie à l'aide du carton de contrôle « corrigé » qu'il a poinçonné les bonnes balises.

Au fur et à mesure des parcours, utiliser de moins en moins de lignes directrices du terrain (chemins, bords de champs, clôtures, ruisseaux, etc.) et s'éloigner de plus en plus du départ.

L'animateur gère les départs/arrivées grâce à un tableau à double entrée.

Le galopin précise bien sur quel circuit il part et n'oublie pas de signaler son arrivée.

### C'est parti !

*Allez petit galopin, galope, il te suffit de suivre les jalons en forêt et poinçonner les balises le long du parcours. T'es encore là? Galope je te dis...*



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 20 balises avec pinces.</li> <li>▶ 1 jeu de 6-8 cartes par circuit.</li> <li>▶ Les corrigés de chaque circuit (sur un carton de contrôle).</li> <li>▶ ~100 jalons de 1m de long*.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carte par jeune, avec le départ/arrivée, le parcours surligné, les balises, et la liste de définitions.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Un tableau à double entrée pour la gestion des enfants.</li> </ul>



\* Utiliser des jalons très visibles et de différentes couleurs si les circuits se croisent. Il est intéressant que les jalons soient réutilisables. Pour cela, vous pouvez lesagrafer à une pince à linge en bois. Les pinces peuvent ensuite être accrochées à un cintre pour rendre la pose et le ramassage plus facile !



## consignes

« Vous allez réaliser des parcours tout seul. Chaque parcours est matérialisé sur le terrain par des jalons que vous pouvez suivre. Ces jalons permettent de passer par toutes les balises et de revenir au point de départ/arrivée. Vous devez poinçonner toutes les balises du circuit sur votre carton de contrôle.»

« Au départ, vous me dites sur quel circuit vous partez. Puis, vous faites votre parcours et vous venez me prévenir quand vous êtes arrivés. Ensuite, vous vérifiez à l'aide du carton de contrôle « corrigé » que vous avez poinçonné les bonnes balises. »



## variantes

▶ Pour complexifier la situation :

« Le jalonné » : voir fiche n°16.

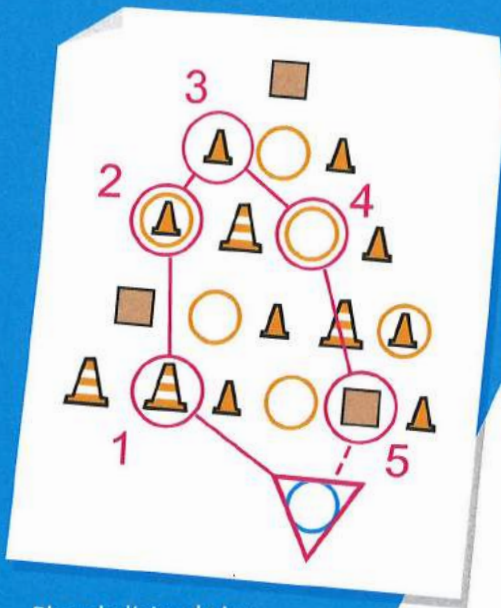
« Le jalonné surprise » : des balises supplémentaires sont mises en place sur le terrain, les galopins ne doivent poinçonner que les balises qui figurent sur leur carte.

« Le jalonné muet » : les balises ne sont pas placées sur la carte. Les galopins doivent les poinçonner lors de leur passage et les positionner sur la carte.

Réussir les parcours sans erreurs et le plus vite possible.



# Labyrinthe



Plan de l'aire de jeu avec un circuit.



Nigo évolue sur l'aire de jeu à l'aide du plan. Il cherche l'objet «3» et semble hésiter. Saurais-tu l'aider ?

## But du Jeu

Effectuer un parcours dessiné sur un plan, dans un labyrinthe d'objets.

difficulté



durée



matériel





## objectif

Apprendre à orienter le plan correctement et rapidement.



## dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

Une trentaine d'objets différents (*chaises, cerceaux, plots, etc.*) sont posés au sol en formant une figure symétrique (triangle par exemple). Chaque sommet est matérialisé par un objet différent pour aider à orienter le plan.

Une étiquette avec un mot de trois lettres est collée sur chaque objet de l'aire de jeu. Plusieurs aires de jeu peuvent être mises en place parallèlement, avec des formes différentes. Des cerceaux de couleurs différentes servent de point de départ et aident à orienter les plans.

Le jeune réalise le parcours en passant par les objets entourés sur sa carte.

Il note sur son carton de contrôle le mot collé sur chaque objet-balise.

A l'arrivée :

- ▶ Il valide son parcours en comparant son carton au carton de vérification.
- ▶ Il note son passage sur le tableau de gestion des enfants.

### C'est parti !

*Le lascar prend un des plans de jeux et se dirige vers la bonne aire de jeu (même couleur de «cerceau départ» que sur son plan). Il réalise le circuit en notant le mot collé sur ce qu'il pense être les bons objets. Il revient ensuite vérifier qu'il a noté les bons mots.*



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Objets divers : cerceaux, plots, cônes, chaises, tapis de sol, etc.</li> <li>▶ Étiquettes avec mot de 3 lettres à coller derrière chaque objet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 jeu de 5 à 6 cartes plastifiées par circuit.</li> <li>▶ 1 carton de contrôle plastifié par enfant.</li> <li>▶ 1 feutre effaçable par enfant.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carton de vérification par circuit.</li> <li>▶ 1 tableau à double entrée pour la gestion des enfants (<i>nom de l'enfant et circuit réalisé</i>).</li> </ul>



## consignes

- « Tu te rends au cerceau de départ qui correspond à celui de ta carte. »
- « Tu effectues le parcours indiqué dans l'ordre par l'itinéraire de ton choix. »
- « À chaque objet entouré sur ton parcours, tu reportes sur ton carton de contrôle le mot écrit sur l'objet. »
- « À l'arrivée, tu compares ton carton à celui de vérification. »
- « Tu notes ton résultat sur le tableau. »



## variantes

- ▶ *Pour simplifier la situation :*
  - Peu d'objets placés au sol.
  - Diminuer le nombre d'objets à découvrir par circuit.
  - Forme générale asymétrique.
  - Donner le premier mot à trouver.
- ▶ *Pour complexifier la situation :*
  - Augmenter le nombre d'objets placés au sol.
  - Augmenter le nombre d'objets à découvrir par circuit.
  - Forme générale symétrique (triangle, carré).
  - Obliger à orienter la carte en supprimant les cerceaux repérant le départ.
    - ▶ par la nature des objets orientés (par exemple banc, poutre, ...).
    - ▶ par des obstacles masquant la vue (rideau entre deux piquets).
    - ▶ par la disposition asymétrique des objets dans la forme.

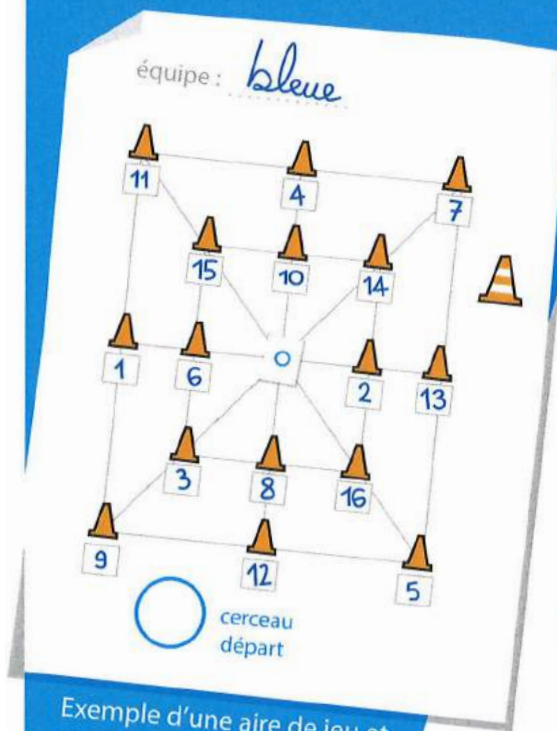
Avoir le plus de mots justes.  
Réaliser le plus de circuits possible, sans erreur, durant la séance.



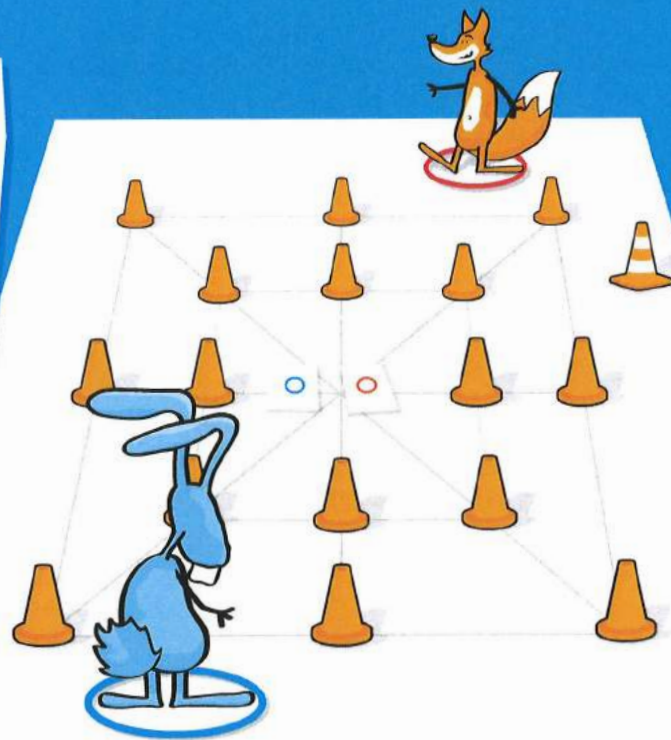


# Le Bérêt

Copyright © FFCO



Exemple d'une aire de jeu et son plan (équipe bleue).



L'animateur annonce « N-16 ». N ? c'est Fino et Nigo qui vont s'affronter ! Ils vont devoir trouver le plus vite possible le plot 16 à l'aide du plan situé au centre de l'aire de jeu. Qui touchera le bon plot en premier ? Et toi, vers quel plot irais-tu si tu étais Fino ou Nigo ?

## But du Jeu

À l'aide d'un plan, se rendre avant son adversaire à un plot ou un symbole désigné par l'animateur.

difficulté



durée



matériel





## objectif

**Apprendre à orienter son plan rapidement, dans un espace sécurisé et délimité, au service d'une équipe.**



## dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

Sur un stade ou dans une salle, installer 16 plots de manière géométrique, et un plot de référence sur le côté de l'aire de jeu pour aider à orienter le plan.

Constituer 2 équipes ou plus (plus il y a d'équipes, moins il y a de coéquipiers par équipe et plus les coéquipiers sont mobilisés souvent) et attribuer à chacun des coéquipiers une lettre. Les équipes se placent de part et d'autre de l'aire de jeu (cerceaux de départ de couleurs différentes).

### C'est parti !

Les loustics sont répartis en au moins 2 équipes de chaque côté de l'aire de jeu, et sont désignés dans chaque équipe par une lettre. L'animateur annonce une combinaison au hasard : «K-8». Les loustics de chaque équipe désignés par la lettre K courent chercher le plan au centre de l'aire de jeu et grâce à lui doivent trouver le plot n°8 le plus vite possible. Le premier au bon plot fait marquer un point à son équipe. Bravo champion !



## matériel

### pour le dispositif

- ▶ 16 plots placés de manière géométrique.
- ▶ 1 plot supplémentaire (pour orienter le plan).
- ▶ Des cerceaux de couleurs pour les départs (autant qu'il y a d'équipes).

### par équipe

- ▶ Un plan par équipe, placé au centre de l'aire de jeu, représentant l'emplacement du plot supplémentaire, des cerceaux départ, et des plots numérotés de 1 à 16\* (de la même manière pour toutes les équipes).



\* Prévoyez plusieurs jeux de plans différents (en changeant l'ordre des n° des plots à chaque fois), et échangez les en cours de jeu, car les jeunes auront tendance à mémoriser les numéros des plots au bout d'un moment.



## consignes

« Je vais annoncer une lettre correspondant à 1 loustic de chaque équipe, et un chiffre qui désigne le numéro d'un plot. Les loustics désignés doivent courir chercher le plan de leur équipe situé par terre au centre de l'aire de jeu, puis repérer sur le plan le plot désigné, et s'y rendre le plus rapidement possible à l'aide du plan. Le loustic qui atteint le plot le premier marque un point pour son équipe. Vous replacez ensuite la carte au centre du jeu et vous rejoignez votre équipe. »



Le nombre de points marqués par l'équipe.

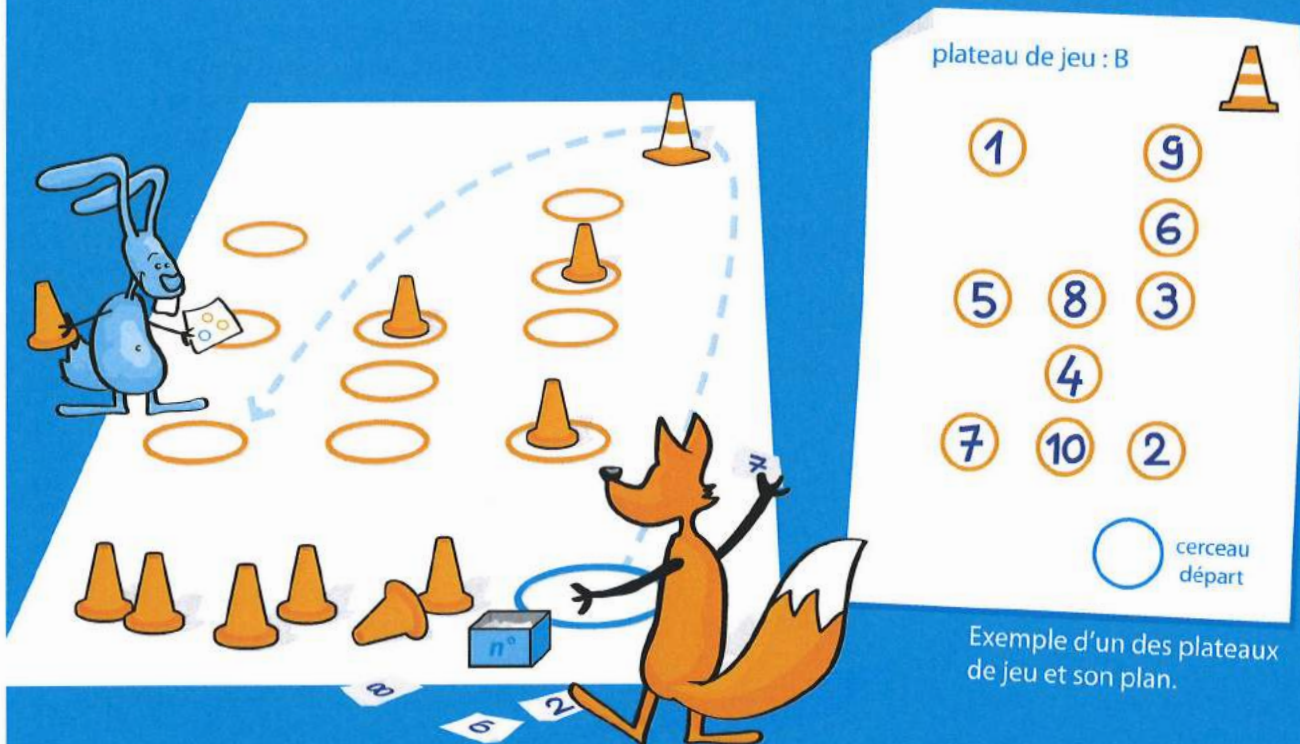


## variantes

### ▶ Pour complexifier la situation :

- Les loustics consultent le plan sans pouvoir le prendre avec eux. Ils doivent donc mémoriser l'emplacement du plot.
- Variante physique, les loustics doivent contourner un plot placé hors de l'aire de jeu, avant de revenir en consultant le plan, et aller sur le plot désigné par l'animateur (avec le plan, ou plus dur, sans prendre le plan).
- Idem mais en contournant le plot extérieur après avoir examiné le plan (avec la carte ou plus dur, sans).  
Ces 2 variantes seront plus ou moins physiques (et difficiles) si on éloigne plus ou moins le plot extérieur.  
Placer plusieurs plots extérieurs différents (un par équipe, à égale distance) pour éviter les collisions.
- Chaque plot est représenté sur le plan de l'équipe par un symbole cartographique. Chaque enfant dispose en main, de 3 ou 4 cartes de jeu représentant des symboles. L'enseignant annonce un symbole correspondant à 2 enfants des 2 équipes adverses (si le jeu est composé de 2 équipes). L'enfant qui a le symbole désigné doit s'y rendre le plus rapidement possible. Possibilité de combiner avec les variables précédentes.
- Utiliser une carte d'orientation au lieu du plan.

# Rapid'O



Exemple d'un des plateaux de jeu et son plan.

## But du jeu

À l'aide d'un plan, et en se relayant, les jeunes d'une équipe doivent disposer le plus rapidement possible des plots dans les bons cerceaux.

En se relayant, l'équipe de Fino et Nigo a déjà placé 3 plots. C'est à Nigo de jouer : il a tiré au sort le n°7. Va-t-il placer son plot dans le bon cerceau ?

difficulté



durée



matériel



 objectif**Être capable de lire rapidement et de façon juste un plan.** dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

3 plateaux de jeu avec 10 cerceaux disposés de manières différentes.  
 3 équipes (de 4 ou 5), chacune répartie sur un des 3 plateaux de jeu.  
 3 boîtes pour tirer au sort des tickets numérotés, et 1 plan de chaque plateau de jeu.  
 En se relayant, les coureurs de chaque équipe doivent disposer les cônes dans les bons cerceaux en fonction du plan et des tickets tirés. L'arrêt du jeu se fait, soit lorsque la première équipe a terminé, soit lorsque toutes les équipes ont terminé. Valider le nombre de plots corrects à l'aide des cartes correction.

Pour que les jeunes puissent être sollicités plusieurs fois en cours de jeu, il faut limiter le nombre d'équipes par équipe. Sinon, ajoutez des plots, ou ajoutez un nouveau plateau de jeu.

**C'est parti!**

On forme les équipes. Au top départ, un garnement de chaque équipe tire au sort un ticket dans la boîte. Il prend le plan sur lequel il localise le numéro tiré, et va poser un plot le plus rapidement possible à l'endroit correspondant sur son plateau de jeu, en n'oubliant pas de passer derrière le plot de contournement. Puis il revient rapidement passer le relais (=le plan) au garnement suivant qui recommence la même opération. Chaque plot bien placé rapporte un point. Il est interdit de déplacer un plot déjà en place. En cas d'égalité de point, la première équipe qui a terminé marque 2 points supplémentaires.

 matériel

pour le dispositif	par équipe	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 30 cerceaux.</li> <li>▶ 3 plots de contournement.</li> <li>▶ 1 plan de chaque plateau de jeu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 boîte avec un jeu de tickets numérotés de 1 à 10.</li> <li>▶ 1 jeu de 10 plots (si possible de couleurs différentes par équipe).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 plan correction de chaque plateau de jeu.</li> <li>▶ 1 liste des participants pour noter les erreurs de chacun et totaliser les points.</li> </ul>



Effectuer plusieurs manches sous forme de tournoi en tournant sur les plateaux de jeu (3 manches possibles). Pour multiplier les possibilités de manches, confectionnez des plans numérotés différemment.

 consignes

« À l'aide du plan, et en fonction du numéro que vous avez tiré au sort, vous devez placer sur l'aire de jeu 10 cônes (1 seul à la fois, en vous relayant) dans les cerceaux numérotés de 1 à 10 sur votre plan d'équipe. »  
 « Chaque positionnement juste rapporte un point à l'équipe. »  
 Option rapidité : « En cas d'égalité de points, l'équipe la plus rapide marque 2 points supplémentaires. »  
 « Vous ne devez pas regarder la carte en avance. »



Minimum 7 pts réalisés par l'équipe à chaque manche, et rapidité d'exécution.

 variantes

- ▶ Pour simplifier la situation :
  - On enlève le plot de contournement.
- ▶ Pour complexifier la situation :
  - Mémorisation : une station mémorisation (située au plot de contournement) permet de consulter la carte et de mémoriser la position du plot sur le plan.
  - Faire tourner plusieurs fois le jeu et ensuite donner de nouvelles cartes.

# Mémo relais

Copyright © FFCO



## But du Jeu

Découvrir une par une, en se déplaçant de mémoire, les lettres cachées sous des plots.

Fino soulève le plot qu'il avait mémorisé sur le plan, et découvre la lettre cachée dessous. Pendant ce temps là, Nigo mémorise l'emplacement du plot suivant. Grâce au plan et au carton de contrôle, sauras-tu dire quel plot Fino a-t'il soulevé ? Et où Nigo doit-il se rendre ensuite ?

difficulté



durée



matériel





## objectif

**Rapidité et justesse dans la lecture et la mémorisation du plan.**



## dispositif (durée estimée du jeu : 40 mn)

Réaliser un plan représentant différentes formes géométriques sur une feuille de papier A4. Disposer les plots de façon identique à votre plan sur un terrain bien délimité (*hand, basket, ½ terrain de foot, etc.*). Chaque équipe dispose d'un carton de contrôle numéroté différemment. L'exercice s'effectue en relais en mémorisant chaque plot les uns après les autres.

Si vous pouvez, faites vos figures géométriques avec des plots de couleurs différentes. Elles seront plus faciles à identifier.



### C'est parti !

Chaque équipe, composée de 2 zèbres, dispose d'un plan de l'aire de jeu, d'un crayon et d'un carton de contrôle, qui doivent toujours rester au départ. Top départ ! A l'aide du plan, un des 2 zèbres mémorise l'emplacement du plot correspondant au numéro de la 1<sup>o</sup> case du carton de contrôle, et se rend à l'emplacement prévu. Il mémorise la lettre écrite sous le plot et revient vite vite au départ passer le relais à son coéquipier qui a mémorisé le plot suivant. Le petit zèbre n'oublie pas de recopier la lettre sur le carton de contrôle, et hop ! c'est reparti pour un tour...



## matériel

### pour le dispositif

- ▶ 31 plots sur lesquels sont inscrits des lettres codées en dessous + 4 cônes de contournement (cf. variantes).
- ▶ 1 plan de l'aire de jeu avec les plots, réalisé et photocopié avant la séance par l'animateur.
- ▶ 1 jeu de cartons de contrôle numérotés différemment pour éviter que les équipes se retrouvent sur le même plot.

### par équipe

- ▶ 1 plan du jeu.
- ▶ 1 crayon.
- ▶ 1 carton de contrôle.



## consignes

« Au top départ, retournez la carte qui est devant vous. Mémorisez l'emplacement du plot correspondant au numéro de la 1<sup>o</sup> case de votre carton de contrôle. De mémo, courez au bon endroit sur le terrain. Carte, carton de contrôle et crayon restent au point de départ. Soulevez le plot et mémorisez la lettre figurant dessous. Reposez le plot et revenez au départ passer le relais à votre équipier, qui a mémorisé le plot suivant. Recopiez ensuite dans la bonne case du carton de contrôle la lettre que vous avez mémorisé. Le jeu prend fin lorsque les équipes ont découvert toutes les lettres cachées sous les plots. »



## variantes

**Rapidité dans la mémorisation juste de la carte et dans l'exécution de l'exercice.**

- ▶ **Pour simplifier la situation :**
  - Limiter le nombre de figures de votre aire de jeu, et/ou simplifier leur forme géométrique.
- ▶ **Pour complexifier la situation :**
  - Faire contourner un plot avant d'entrer sur l'aire de jeu.
  - Mémoriser les plots en ne regardant pas l'aire de jeu (les équipes sont donc dos au jeu).
  - Remplacer les lettres par des symboles d'une carte de course d'orientation.

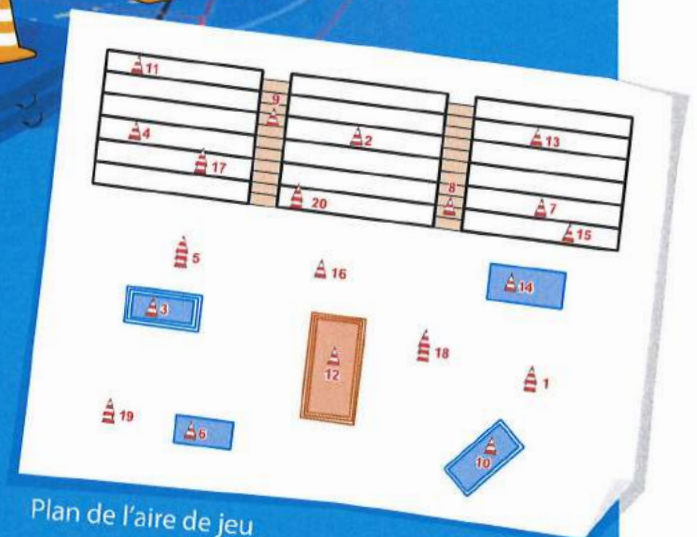
# Chat perché



L'animateur a annoncé le numéro «6» et la consigne «plus haut». Fino et Nigo se précipitent sur l'aire de jeu à la recherche d'un cône plus haut que le n°6. Et toi, à l'aide du plan, sur quel plot irais-tu te «percher» ?

## But du jeu

Aller sur le bon objet en fonction de sa hauteur.



Plan de l'aire de jeu

difficulté



durée



matériel





## objectif

Sensibilisation à la notion de hauteur « plus haut / plus bas »



## dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

Placer dans un gymnase (ou une aire de jeu) des plots à différentes hauteurs (clairement identifiables). Réaliser sur une feuille A4 un plan en matérialisant la position des objets. La hauteur des objets peut être matérialisée par des gradins, des marches d'escaliers, et des tapis et cônes empilés les uns sur les autres. Visiter l'ensemble des différents objets avec les jeunes pour leur signifier la hauteur des différents cônes.

### C'est parti !

L'animateur annonce « 6, plus haut » ! Les rase-moquettes regardent sur leur plan où est le plot n°6, et cherchent un plot situé plus haut. Une fois repéré ce plot, ils courent dessus pour se « percher ». Le dernier perché, ou éventuellement ceux ayant fait une erreur, perdent la manche.

Conseils pour prolonger la séance :  
Profitez du réseau de postes posés pour proposer aussi des petits circuits ou duels (voir variantes ci-dessous).



## matériel

### pour le dispositif

- ▶ Tapis de sol, plinthe, cônes, plots.
- ▶ 1 plan réalisé de l'aire de jeu avec les différents objets.
- ▶ 1 jeu de X pinces pour la formule « score » et « circuit ».
- +1 carton modèle pour la correction (selon variantes).

### pour les jeunes

- ▶ 1 carte
- ▶ 1 carton de contrôle par thème (variantes).



## consignes

« Au début de chaque manche, j'annonce un numéro (désignant un des objets de l'aire de jeu) et j'indique la consigne « plus haut » ou « plus bas ». Vous consultez votre plan, localisez l'objet désigné par ce numéro, et vous devez trouver un objet plus haut ou plus bas (suivant la consigne) et aller vous « percher » dessus le plus rapidement possible. Celui qui fait une erreur marque un point. »

« Si personne ne fait d'erreur, c'est le dernier « perché » qui marque un point. »

« Celui qui a le moins de points à la fin du jeu a gagné. »

Avoir marqué le moins de points possible.



## variantes

- ▶ Formule « score » : faire poinçonner depuis l'objet le plus haut à l'objet le plus bas (ou vice versa).
- ▶ Formule « duel » : annoncer un numéro (ou une suite de n°) pour des duels (voir fiche n°10 « Béret »).
- ▶ Formule « circuit » : profiter du réseau de postes pour élaborer des petits circuits.
- ▶ Pour complexifier la situation :
  - Ne pas laisser la possibilité d'être 2 sur le même objet.
  - Ajouter un plot de contournement (voir fiche n°11 « Rapid'O ») ou disposer les cartes à distance des jeunes.



# Anomalies



Fino et Nigo se promènent sur l'aire de jeu à la recherche d'objets ajoutés par l'animateur («les anomalies»). Fino a repéré une balise sur le toboggan, il doit maintenant la dessiner au bon endroit sur son plan. *Et toi, où la dessinerais-tu ?*

## But du jeu

*En parcourant le terrain, trouver les «anomalies» (foulards, cerceaux, plots) et les situer sur un plan.*

difficulté



durée



matériel





## objectif

**Apprendre à bien observer le terrain, comprendre le plan, et bien se situer sur le plan par rapport au terrain.**



## dispositif *(durée estimée du jeu : 30 mn)*

Dans un espace sécurisé (cour d'école, centre de loisir...) placer différents objets (foulards, cerceaux, plots, ballons...) sur des éléments remarquables de l'aire de jeu (bancs, jeux dessinés dans la cour, arbres isolés, angles clôtures, bâtiments, etc.). Réaliser sur une feuille A4 un plan de l'aire de jeu.

*Remarque :* Durant l'exercice, l'animateur observera le comportement des jeunes pour analyser ensuite pourquoi ils ont réalisé l'exercice seul ou en groupe.

### C'est parti !

*Top départ, tous les gosses s'élancent sur l'aire de jeu, avec un plan et un crayon à la main. Ils parcourent l'ensemble de l'aire de jeu définie et chaque fois qu'ils vont rencontrer un objet caractéristique qui n'est pas sur le plan, ils doivent noter sa position exacte avec leur crayon. Des questions? Non Nigo, cet escargot n'est pas un «objet anomalie» :)*



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ «anomalies» = cerceaux, plots, foulards, ballons, balises, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 plan de l'aire de jeu et</li> <li>▶ 1 crayon par jeune</li> </ul>	



Corrigez l'exercice avec l'ensemble du groupe en ramassant les objets et demandez à chaque jeune de montrer l'emplacement sur sa carte.



## consignes

- « En parcourant la cour et en lisant votre plan vous allez découvrir des «anomalies» *(des objets supplémentaires qui ne sont pas représentés sur le plan et que j'ai ajouté sur des éléments caractéristiques de l'aire de jeu).*
- « Avec votre crayon, vous devez les situer de façon précise sur votre plan. Essayez de bien lire votre plan et d'être très précis dans le positionnement de l'objet sur votre plan. »
- « A la fin du jeu, la correction se fera en groupe avec moi *(l'animateur).* »



Précision dans l'emplacement des anomalies.  
Éventuellement rapidité d'exécution.



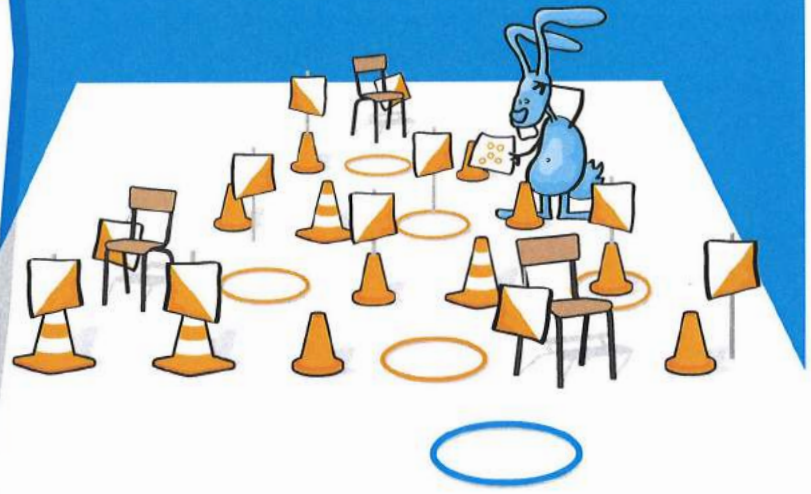
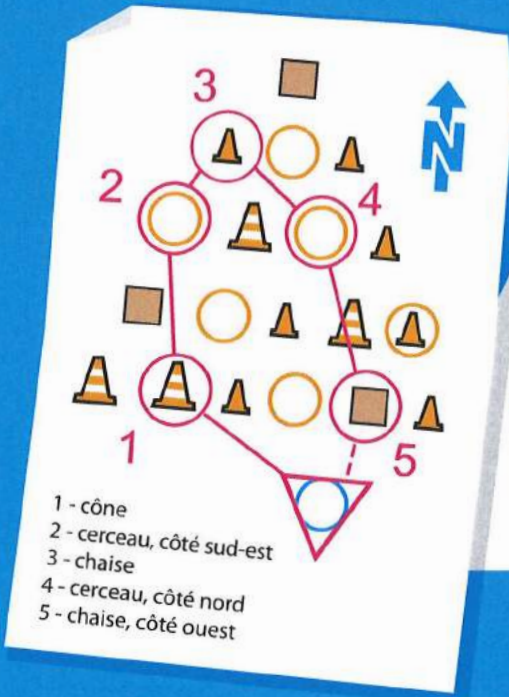
## variantes

### ▶ Pour complexifier la situation :

- Faire poser à chaque jeune un «objet anomalie» en leur indiquant l'emplacement sur le plan.
- Si le site est trop connu, les jeunes partent sans crayon et doivent mémoriser deux ou trois anomalies. Ils reviennent ensuite au point de départ et reportent sur leur plan l'emplacement des objets qu'ils ont mémorisés.

# Cherchez l'erreur

Copyright © FFCO



Nigo doit poinçonner les balises dont la position et la définition correspondent à son plan. *D'après toi, quelles balises peut-il poinçonner ?*

## But du jeu

Repérer les différences entre :  
emplacement des balises sur la  
carte, sur le terrain, et définition.

La définition est : « arbre isolé, côté nord »



je ne poinçon-  
ne pas, car un  
rond bleu est  
un point d'eau.



je ne poinçon-  
ne pas, car la  
balise est côté  
Est de l'arbre.



je poinçonne,  
la définition et  
l'emplacement  
correspondent.

Exemple de mise en place du jeu en extérieur

difficulté



durée



matériel





## objectif

Améliorer la maîtrise de la lecture de carte et des directions cardinales.



## dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

Dans un espace si possible extérieur, et peu ou pas connu, posez un réseau de postes d'une vingtaine de balises assez proches les unes des autres. Le jeu peut aussi se dérouler en intérieur en créant un ou plusieurs circuits sur des plateaux de jeu à base de cerceaux, plots, chaises, etc.

Les jeunes possèdent chacun une liste de définitions, et une carte de l'espace de jeu, avec les balises. Le but du jeu est que, contrairement à d'habitude, la position des balises sur le terrain et sur la carte ne correspondent pas toujours. Les jeunes doivent poinçonner seulement les balises identiques sur la carte et sur le terrain et dont la définition est exacte.

### C'est parti !

En extérieur : Chaque petiot muni de sa carte va à la recherche des balises figurant sur sa carte. A chaque balise trouvée, il poinçonne seulement si celle-ci correspond à l'emplacement de sa carte et à la définition donnée.

En intérieur : chaque petiot réalise le circuit figurant sur sa carte. A chaque balise du circuit, il poinçonne seulement si celle-ci correspond à la définition donnée.



## matériel

### pour le dispositif

- ▶ En extérieur :
  - des balises numérotées de 1 à 20 avec poinçons.
- ▶ En intérieur :
  - des balises avec poinçons, + plots, caissettes, cerceaux, chaises, etc. permettant d'aménager 1 ou plusieurs plateaux de jeu.

### par jeune

- ▶ En extérieur :
  - 1 carte tous-postes et 1 liste de 20 définitions.
  - 1 carton de contrôle et 1 crayon.
- ▶ En intérieur :
  - 1 ou plusieurs cartes par circuit.
  - au moins 1 liste de définitions par circuit.



Vous pouvez utiliser chaque circuit dans le sens inverse pour multiplier le nombre de parcours.



## consignes

- « Allez chercher les balises indiquées sur votre carte.
- « Avant de poinçonner, vous devez vérifier si la balise est bien placée (l'emplacement sur votre carte et la définition correspondent à la position de la balise sur le terrain) ou mal placée (l'emplacement sur votre carte ou la définition ne correspondent pas à la position de la balise sur le terrain). Ne poinçonnez que les balises bien placées, donc soyez vigilant et précis. Par exemple la balise est mal placée :
  - si l'élément sur la carte et le terrain sont différents : un arbre sur la carte et un banc sur le terrain.
  - si la place de la balise donnée par la définition par rapport à l'élément est différente : la balise est placée à l'ouest du banc alors qu'elle devrait être placée au sud du banc.



## variantes

- ▶ Pour simplifier la situation :
  - Les erreurs ne sont que sur les éléments.
- ▶ Pour complexifier la situation :
  - Les erreurs sont aussi sur les positions par rapport à l'élément.

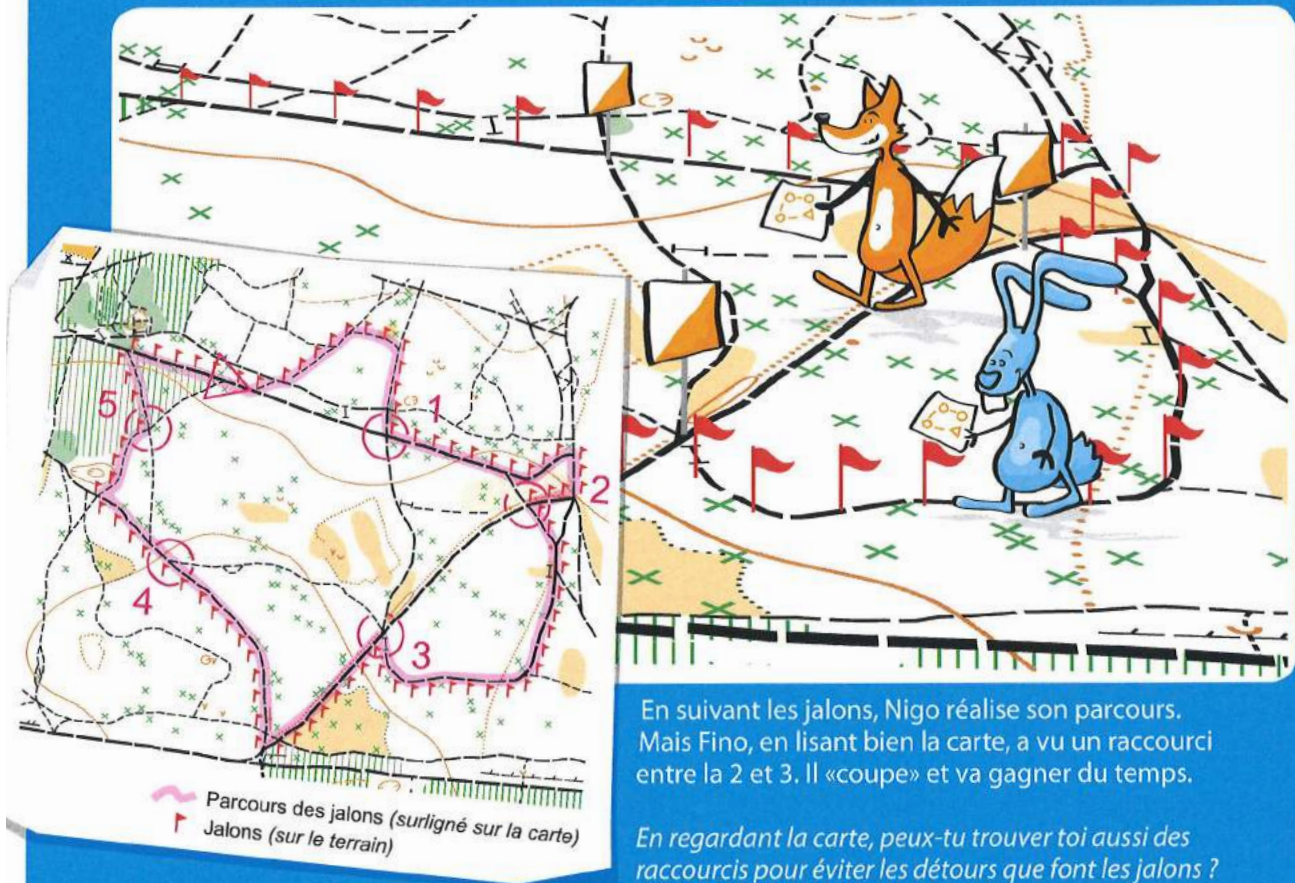


Trouver toutes les erreurs.  
Être capable de préciser la nature de l'erreur et la corriger

Conseils pour prolonger la séance :  
En extérieur, profitez du réseau de postes posés pour proposer aussi des petits circuits.



# Le Jalonné



**But du jeu** Effectuer un parcours jalonné en essayant de couper pour gagner du temps.

difficulté



durée



matériel





## objectif

**Décider seul de son itinéraire et prendre confiance afin de «couper»\*.**

*\* prendre un raccourci pour gagner du temps par rapport à l'itinéraire jalonné.*



## dispositif (durée estimée du jeu : 45 mn)

Dans un lieu si possible peu connu voire inconnu, poser de 6 à 8 balises. Le parcours est matérialisé sur le terrain par des jalons accrochés aux arbres de manière à ce que le jeune puisse voir du jalon où il se trouve, le jalon suivant. Le parcours, en coupant, ne doit pas dépasser 20' en marchant. À l'arrivée, à l'aide du carton de contrôle «modèle», l'enfant vérifie qu'il a poinçonné les bonnes balises. L'animateur gère les départs/arrivées grâce à un tableau.

### C'est parti !

*L'animateur a posé les jalons et les balises. Un par un, les p'tis gars s'élancent sur le parcours. «Trop facile, il suffit de suivre les jalons !» Oui mais attention p'ti gars, si tu lis bien ta carte et trouve les raccourcis, tu pourras «couper» et gagner du temps ! ...alors soit fino, fais pas ton nigo :)*

### Conseils sécurité :

Faites en sorte que les possibilités de «couper» se situent à l'intérieur du parcours jalonné et suivent des lignes directrices du terrain.



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 6 à 8 balises avec pinces.</li> <li>▶ 1 jeu de cartes.</li> <li>▶ 1 carton de contrôle «modèle».</li> <li>▶ ~100 jalons de 1m de long*.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carte par jeune avec : le départ/arrivée, l'itinéraire jalonné surligné, les balises du parcours et la liste des définitions.</li> <li>▶ 1 carton de contrôle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 tableau à double entrée pour la gestion des jeunes.</li> </ul>

\* Il est intéressant que les jalons soient réutilisables. Vous pouvez lesagrafer à une pince à linge en bois. Les pinces peuvent ensuite être accrochées à un cintre pour rendre la pose et le ramassage plus facile ! Pour éviter l'attente, possibilité de mettre plusieurs parcours en place.



## consignes

« Vous allez réaliser un parcours tout seul. Le parcours est matérialisé sur le terrain par des jalons que vous pouvez suivre. Ces jalons permettent de passer par toutes les balises de votre parcours, et de revenir au point de départ/arrivée. L'objectif étant d'aller le plus vite possible, vous pouvez aussi «couper», c'est-à-dire en lisant bien la carte, quitter l'itinéraire jalonné pour emprunter un itinéraire non jalonné, qui vous semblerait plus rapide. »

« Vous devez poinçonner toutes les balises du parcours sur votre carton de contrôle. »

« Au départ, je note à quelle heure vous partez. Puis, vous faites votre parcours et vous venez me prévenir quand vous êtes arrivés. Ensuite, vous vérifiez à l'aide du carton de contrôle «modèle» que vous avez poinçonné les bonnes balises. »



## variantes

### ▶ Pour complexifier la situation :

« *Le jalonné surprise* » : des fausses balises supplémentaires sont mises en place sur le terrain.

Le jeune ne doit poinçonner que les balises qui figurent sur sa carte.

« *Le jalonné muet* » : les balises ne sont pas placées sur la carte. Le jeune doit les poinçonner lors de son passage et les positionner sur la carte (au cours du parcours à l'aide d'un crayon, ou de mémoire à l'arrivée).

Réussir le parcours sans erreurs et le plus vite possible.

# Parcours étoile

Copyright © FFCO

**FFCO**  
Course d'Orientalion  
Fédération Française

www.plus-ffco.fr

O' est un projet ludique dessiné aux côtés et mis en place par la Fédération Française de Course

Carte n° 2008-74-144  
distribution : CDC074  
© 2008 et droits d'adaptation et de reproduction : www.plus-ffco.fr

## But du jeu

Carte «tous-postes» d'un parcours étoile, avec le départ au centre (triangle) et les balises réparties tout autour (cercles numérotés).

À l'aide d'une carte, aller seul poinçonner une balise et revenir à son point de départ.

difficulté



durée



matériel



 **objectif****Devenir autonome.** **dispositif** (durée estimée du jeu : 45 mn)

Lieu : espace connu, suffisamment grand, sécurisé et clos (grande cour d'école, stade, parc, ...). Les jeunes partent seuls pour aller rechercher, à l'aide d'une carte, une balise placée sur le terrain. Après chaque balise le jeune revient au point de départ. L'animateur vérifie l'exactitude du poinçonnage et valide. Le jeune repart pour effectuer une nouvelle «branche de l'étoile» puis revient à nouveau au départ, et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps imparti annoncé en début de jeu. But : trouver un maximum de balises pendant le temps de la séance.

S'ils sont plus de 15, organiser les jeunes en plusieurs groupes. Tous les jeunes d'un groupe partent en même temps avec une balise différente à trouver. Les groupes partent à deux minutes d'intervalle. Prévoir 2 jeux de cartes afin d'éviter les attentes.

**C'est parti!**

Les chti-mômes ont chacun une carte donnée par l'animateur. Au top départ, tout le monde s'élançe, et chacun de son côté essaye d'aller poinçonner seul et le plus rapidement possible la balise indiquée sur sa carte, puis revient et fait contrôler son carton de contrôle. Si le poinçon est juste c'est gagné ! il passe à la balise suivante et ainsi de suite. S'il fait une erreur, le chti-môme a droit à un nouvel essai, et peut éventuellement se faire accompagner. Le nombre de points marqués correspond au nombre de balises justes.

 **matériel**

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Au moins 15 balises.</li> <li>▶ 2 jeux de 15 cartes (si 15 balises) avec 1 seule balise imprimée sur chaque carte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carton de contrôle.</li> <li>▶ 1 carte (=1 balise à trouver)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 tableau de gestion des jeunes.</li> <li>▶ 1 chronomètre.</li> <li>▶ 1 sifflet.</li> <li>▶ 1 carte tous-postes.</li> </ul>



Chaque jeune commence par un poste différent, et cherche ensuite les balises suivantes dans l'ordre : numérotez les sur la carte de telle sorte qu'il change de secteur à chaque balise.

 **consignes**

- « Je vous donne à chacun une carte avec une balise à trouver. »
- « Vous allez la poinçonner, puis vous revenez au point de départ. »
- « Si c'est juste, vous partez chercher la suivante, si c'est faux vous faites un nouvel essai avec la même balise. »
- « Vous allez le plus vite possible, vous devez trouver le plus de balises possible pendant la durée de la séance. »
- « Si vous êtes en difficulté trop longtemps, revenez au point de départ chercher des explications. »
- « Au signal de fin de jeu, vous revenez immédiatement au départ, même si vous n'avez pas terminé. »



Avoir le plus de balises justes au premier poinçonnage.  
Avoir le plus de balises justes aux 1er et 2ème poinçonnages.

 **variantes**

- ▶ **Pour simplifier la situation :**
  - Uniquement dans un espace connu.
- ▶ **Pour complexifier la situation :**
  - Dans un espace inconnu, vaste et naturel. Dans ce cas, placer toutes les balises sur des points remarquables accessibles par des lignes directrices du terrain (traçage niveau 1).
  - Les balises sont de plus en plus éloignées du départ, et non plus sur, mais à proximité des lignes directrices (traçage niveau 2).
  - Sous la forme d'un relais par équipe de 2.

Utiliser sur le carton de contrôle un codage permettant de connaître le nombre d'essais, le nombre de réussites au 1er ou au 2ème essai, les balises cherchées et non trouvées, trouvées avec aide, etc.





# Course aux définitions



## But du jeu

Placer sur la carte les balises trouvées sur le terrain, en y associant la bonne définition.

difficulté



durée



matériel





## objectif

**Apprendre à observer, à se situer sur le terrain.  
Apprendre à bien définir l'emplacement exact d'une balise.**



## dispositif

*(durée estimée variable en fonction du temps et de l'espace disponible)*

Dans un espace restreint et si possible peu connu, placer 20 balises (avec un numéro-code) de manière visible.  
Par groupe de deux, les jeunes doivent trouver le plus possible de balises.  
Pour chaque balise trouvée, ils doivent sur leur carte (vierge) la situer précisément et écrire son numéro-code, et le reporter sur leur liste en l'associant à la bonne définition.  
À l'arrivée, chaque groupe compare son travail avec la carte correction.

Conseils pour prolonger la séance :  
Profitez des balises posées pour proposer aussi des petits circuits de 3 à 5 balises.



### C'est parti!

*Par équipes de 2, les marmots s'élancent à la recherche des 20 balises dissimées sur l'aire de jeu. Vite vite, ils doivent dessiner chaque balise trouvée au bon endroit sur leur plan, et mettre le numéro de la balise à côté de la bonne définition sur leur liste des 20 définitions. Trop facile? pimentez le jeu avec des fausses balises ou des fausses définitions! (voir variantes).*



## matériel

### pour le dispositif

- ▶ 20 balises.
- ▶ 5 listes de définitions complétées (avec les numéro-codes).
- ▶ 5 cartes tous-postes (pour la correction).

### pour les jeunes

- ▶ 1 carte vierge.
- ▶ 1 stylo.
- ▶ 1 liste de définitions.



Posez les balises de manière à ce que les jeunes puissent se disperser d'entrée de jeu, en répartissant plusieurs balises proches autour du départ.



## consignes

- « J'ai placé 20 balises sur le terrain, il ne faut en aucun cas les déplacer. Par 2, vous avez «X» minutes pour les repérer, et les placer sur votre carte avec leur numéro-code. Puis, vous devez associer le numéro-code de chaque balise à une des définitions de la liste. »
- « Après le signal de retour, vous comparez votre travail avec la carte correction. »
- « Vous comptez vos points : 1 point par balise bien placée et 1 point par définition juste. »



**Avoir le plus de points possibles (cad de balises bien placées et définitions justes).  
Avoir le moins d'erreurs possible tout étant le plus rapide possible.**

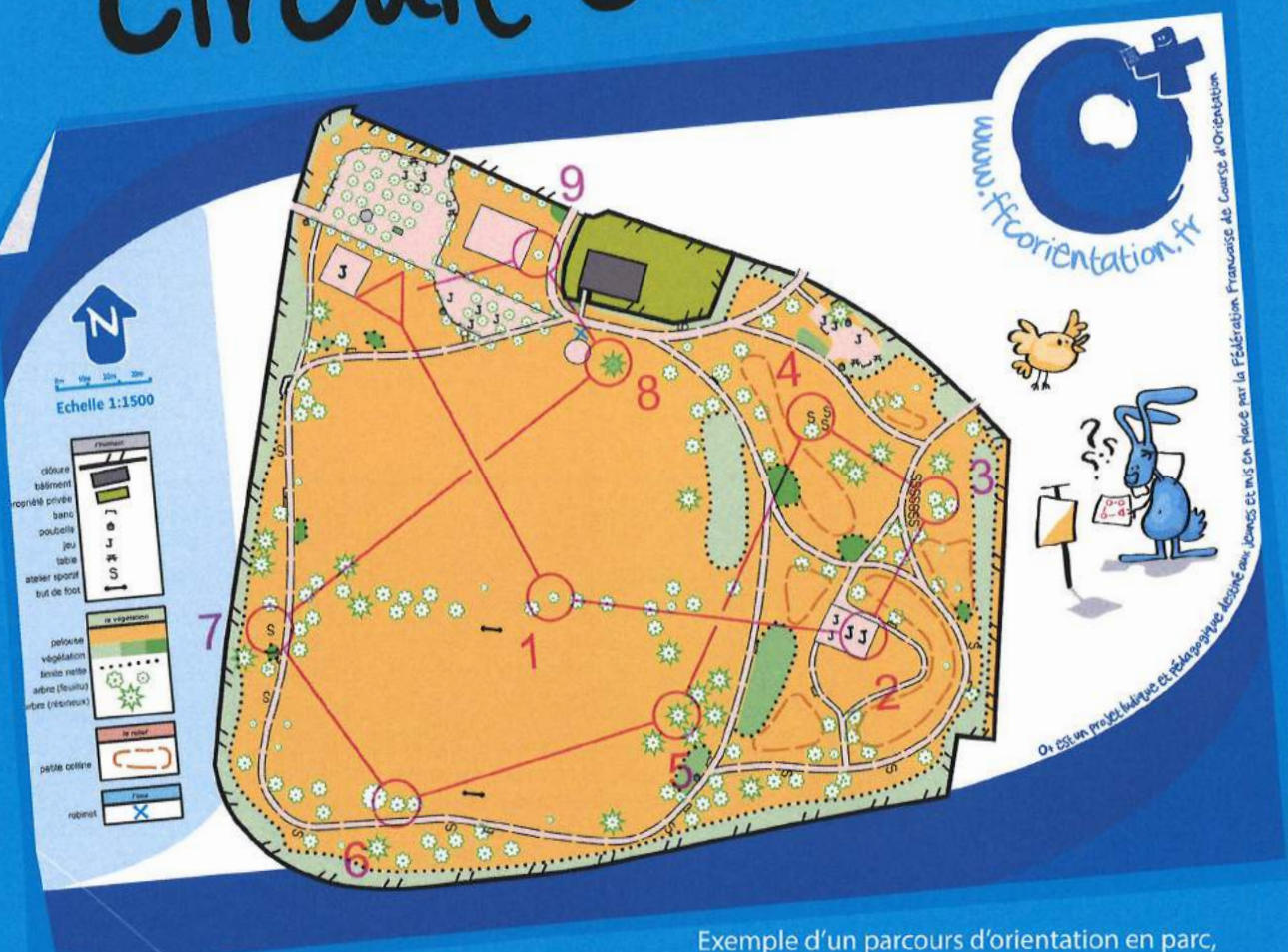


## variantes

- ▶ **Pour complexifier la situation :**
  - Les enfants réalisent seuls l'exercice.
  - Ajout sur le terrain de « fausses balises » (balises placées sur aucun élément dessiné sur la carte).
  - Ajout dans la liste de « fausses définitions » (ne correspondant à aucune balise du terrain).
  - Chaque groupe ou chaque enfant doit placer une balise (repérable et à son nom) sur le terrain et rédiger la définition sur une étiquette accrochée à la balise. Validation par les autres groupes.

# Circuit CO

Copyright © FFCO



Exemple d'un parcours d'orientation en parc, avec le départ (triangle) et 9 balises (cercles numérotés de 1 à 9).

## But du jeu

Effectuer le plus vite possible un parcours en passant par des balises, dans l'ordre indiqué sur la carte, mais par l'itinéraire de son choix.

difficulté



durée



matériel





## objectif

**Être autonome et découvrir la dimension sportive et compétitive de la course d'orientation.**



## dispositif (durée estimée du jeu : 60 mn)

Dans un lieu peu connu, voire inconnu, placer des balises sur des points remarquables, marqués sur la carte, situés sur ou à proximité des lignes directrices. Prévoir 4 ou 5 circuits de 3 à 5 balises. Les enfants partent individuellement toutes les minutes. L'animateur gère les départs/arrivées grâce à tableau à double entrée. (Nom/ N° circuit) L'enfant précise bien sur quel circuit il part et n'oublie pas de signaler son arrivée.

### C'est parti !

*Le jeune prend la carte désignée par l'animateur et réalise seul, et le plus rapidement possible, le circuit de la carte. À son retour, il fait contrôler son carton. Si les poinçons sont justes, il passe au circuit suivant et ainsi de suite. S'il fait une erreur, le jeune a le droit à un nouvel essai, et peut éventuellement se faire accompagner. L'objectif est de courir vite et juste (sans erreurs).*



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ De 3 à 5 balises équipées de pinces sur 4 ou 5 circuits différents.</li> <li>▶ Un jeu de 6-8 cartes par circuit : sur la carte, les balises sont repérées par un cercle rouge.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Une carte par enfant avec le tracé du circuit</li> <li>▶ La liste des définitions de l'emplacement exact des balises.</li> <li>▶ Un carton de contrôle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Pour chaque circuit un carton de contrôle comportant la correction des poinçons.</li> <li>▶ Un tableau à double entrée pour la gestion des enfants.</li> </ul>



Sur la carte, les balises sont représentées par un cercle centré sur un élément remarquable (de la carte et du terrain). Chaque cercle est numéroté et relié au suivant par un trait rouge. Le parcours commence par un triangle rouge (départ) et s'achève par un double cercle (arrivée). Le départ et l'arrivée peuvent être au même endroit.



## consignes

« Vous allez effectuer un parcours en forêt, avec "x" balises à trouver. Chaque balise est posée sur un point remarquable du terrain. Sur votre carte, l'emplacement de chaque balise est situé au centre d'un cercle rouge. Les balises sont numérotées sur la carte de 1 à "x". Vous devez effectuer le circuit le plus vite possible en passant par toutes les balises dans l'ordre imposé. Entre chaque balise, vous choisissez votre itinéraire. A chaque balise, pour prouver votre passage, vous poinçonnez votre carton de contrôle dans la case numérotée qui correspond au numéro de la balise. En plus de la carte, vous recevez une liste de définitions de chaque balise qui précise son emplacement exact sur le terrain ».

« Au départ, annoncer sur quel circuit vous partez. Vous partez seuls, toutes les minutes.

Dès que vous êtes arrivés, vous venez me prévenir, et vous faites vérifier votre carton de contrôle ».



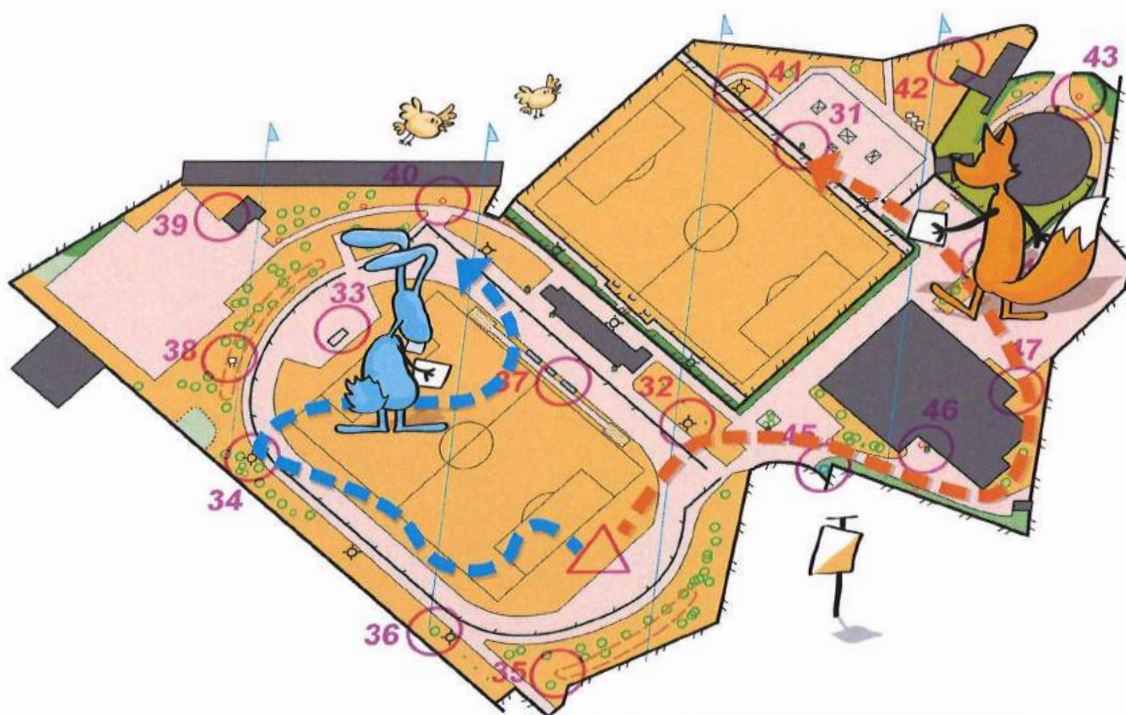
## variantes

- Nombre de balises
- Longueur du circuit.
- Nombre de changements de direction entre les balises
- Position des balises par rapport aux lignes directrices, aux points d'attaque, aux lignes d'arrêt.
- Présence ou non de lignes directrices.
- Longueur et difficulté des parcours partiels.

Réussir les parcours sans erreurs et le plus vite possible.



# Course au score



## But du jeu

Nigo hésite, et part au hasard sur les balises qu'il voit au loin. Fino réfléchit d'abord à un sens logique pour prendre toutes les balises en faisant le moins de distance possible. Lequel reviendra en premier avec toutes les balises ?

Par équipe de deux, trouver le plus de balises possibles en un temps limité.

difficulté



durée



matériel





## objectif

Être capable de construire une stratégie (projet d'itinéraire) pour trouver le maximum de postes en un minimum de temps.



## dispositif

(durée estimée variable en fonction du temps et de l'espace disponible)

Dans un lieu plutôt connu, poser une vingtaine de balises numérotées, avec pinces. Au contraire d'un circuit normal, l'ordre des balises n'est ici pas imposé. Par deux, les jeunes doivent trouver et poinçonner sur leur carton de contrôle un maximum de balises en un temps donné. Une partie des balises peut être visible du départ mais d'autres doivent nécessiter une vraie lecture de la carte pour être trouvées. À la fin du temps imparti, l'animateur signale la fin du jeu et le retour des jeunes au point de départ (par un coup de sifflet par exemple).

Posez les balises de manière à ce que les jeunes puissent se disperser d'entrée de jeu, en répartissant plusieurs balises proches autour du départ.



### C'est parti !

Top-départ ! par équipe de 2, les gamins s'élancent pour trouver le maximum de balises dans le temps imparti. Puisque le circuit n'est pas imposé, ils doivent réfléchir en équipe à un ordre logique pour rallier un maximum de balises. « Par où on part ?! Euh, on fait d'abord la 4 ? Ok c'est parti ! ». Ils poinçonnent ensuite chaque balise trouvée dans la case correspondante du carton de contrôle. Au signal de fin, toutes les équipes rentrent et comptent le nombre de balises réalisées, en comparant au besoin avec le carton modèle.



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 20 balises numérotées avec pinces ou symboles distinctifs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carte avec toutes les balises et les définitions par enfant.</li> <li>▶ 1 carton de contrôle par équipe de 2.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 chronomètre.</li> <li>▶ Plusieurs cartons de contrôle de correction.</li> </ul>



## consignes

- « J'ai disposé 20 balises sur le terrain, il ne faut pas les déplacer. »
- « Vous êtes par deux avec chacun une carte, et un carton de contrôle pour l'équipe. »
- « Sur votre carte il y a : l'emplacement des balises, leur numéro et la définition des postes. »
- « Au top-départ, vous avez «X» minutes pour trouver un maximum de balises et les poinçonner dans la bonne case de votre carton de contrôle. »
- « C'est vous qui décidez de l'ordre dans lequel vous faites les balises. »
- « À la fin du temps, je donnerai un coup de sifflet. Vous devez alors rentrer immédiatement. »
- « À l'arrivée, vous comparez votre carton de contrôle avec un des cartons de correction et vous comptez le nombre de balises justes. »



## variantes

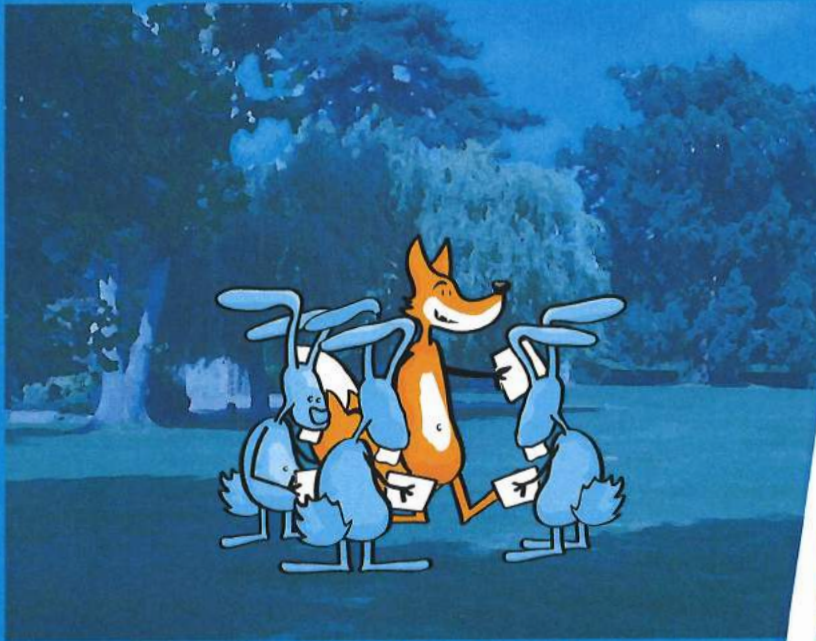
### ▶ Pour complexifier la situation :

- Augmenter le nombre de balises.
- Éloigner les balises du départ.
- Temps de recherche plus ou moins long.
- Les jeunes peuvent réaliser seuls l'exercice.
- Les jeunes peuvent se répartir les balises à trouver (notion de stratégie).
- Ne pas numéroté les balises sur le terrain pour vérifier que les jeunes savent quelles balises ils poinçonnent.

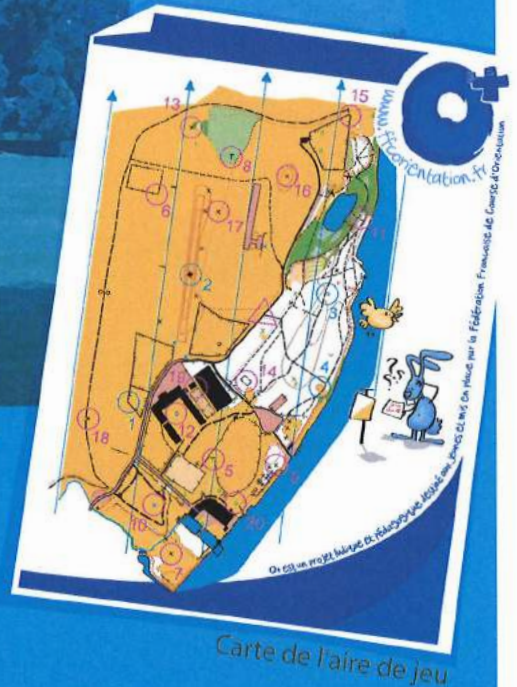
Trouver le plus de balises possibles, le plus vite possible. Poinçonner les balises dans les bonnes cases du carton de contrôle.



# La Réparte



Top départ ! L'équipe de Fino et Nigo se répartit les balises pour en trouver le plus possible dans le temps imparti. C'est très stratégique, en fonction du niveau de chacun et de la position et difficulté des balises. *Nigo n'est pas le plus rapide, l'équipe décide qu'il ira juste pointer les balises 1 à 4, obligatoires.*



## But du jeu

*Le jeu : Élaborer une stratégie d'équipe pour trouver le maximum de balises en un temps donné.*

difficulté



durée



matériel





## objectifs

**Pour l'équipe : Apprendre à construire une stratégie d'équipe en fonction du niveau de chacun, afin d'établir le meilleur score dans un temps imparti.**  
**Pour chaque jeune : Apprendre à construire le meilleur itinéraire possible afin de réaliser le contrat décidé en équipe.**



## dispositif (durée estimée variable en fonction du temps et de l'espace disponible)

Sur une carte, placer un réseau de postes autour d'un point de départ central (afin d'augmenter pour les jeunes la difficulté à concevoir un parcours logique et efficace).

4 de ces postes (placés à proximité du départ et numérotés de 1 à 4) sont obligatoires pour tous les équipiers, mais peuvent être réalisés seul. Répartir les jeunes par équipe de 4.

Suivant le niveau, il est conseillé de positionner le réseau de postes sur un secteur délimité par des lignes d'arrêt précises et d'adapter le niveau de traçage..



### C'est parti !

Par équipes de 4 les pitchouns se répartissent le boulot. Chacun doit aller chercher les 4 premières balises (1 à 4) plus un certain nombre de balises en fonction de son

niveau. But du jeu? que l'équipe pointe le plus de balises possibles dans un laps de temps donné. La stratégie est super importante: qui va chercher quoi, et dans quel ordre pour être le plus rapide possible ?



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 20 balises numérotées avec pinces ou symboles distinctifs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carte avec toutes les balises et les définitions par jeune.</li> <li>▶ 1 carton de contrôle par jeune.</li> <li>▶ Au moins 1 crayon par équipe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 chronomètre.</li> <li>▶ Plusieurs cartons de contrôle de correction.</li> </ul>



## consignes

- « J'ai disposé 20 balises sur le terrain. »
- « Vous êtes par équipe de 4 avec chacun une carte «tous-postes», et un carton de contrôle. »
- « Au 1<sup>e</sup> top, vous avez 2' pour vous répartir les balises, en les entourant sur vos cartes avec le crayon. »
- « Les coureurs d'une équipe doivent tous obligatoirement passer aux balises 1 à 4, seuls ou en équipe. »
- « Au 2<sup>e</sup> top, vous avez tous «X» minutes pour trouver vos balises attribuées. »
- « C'est vous qui décidez de l'ordre dans lequel vous faites les balises. »
- « À la fin des «X» minutes, je donnerai un coup de sifflet pour vous alerter que le temps est écoulé. »
- « Le chronomètre de chaque équipe s'arrête lorsqu'elle est complète à l'arrivée. Si vous dépassez le temps imparti, l'équipe est pénalisée d'un point par minute supplémentaire. »
- « Le chrono départage les éventuelles équipes à égalité de points. »



## variantes

- ▶ Pour complexifier la situation :
  - Augmenter le nombre de balises.
  - Éloigner les balises du départ.
  - Temps de recherche plus ou moins long.
  - Attribuer des points aux balises en fonction de leur difficulté « technique » ou de leur éloignement par rapport au point de départ afin de renforcer la notion de stratégie.
  - Ne pas numéroté les balises sur le terrain pour vérifier que les jeunes savent quelles balises ils poinçonnent.

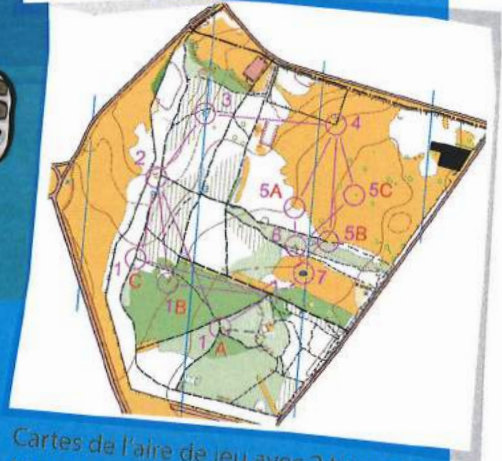
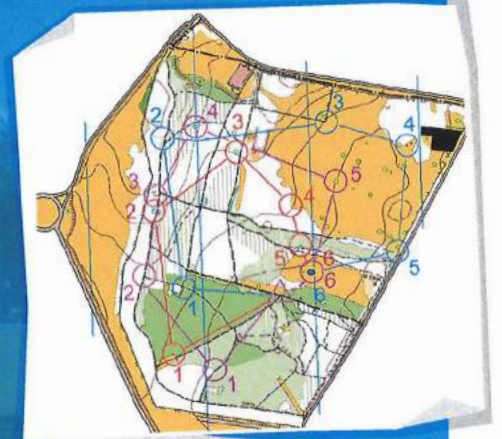


Nombre de balises et temps réalisé par l'équipe.



# Le Relais

Copyright © FFCO



Fino et Nigo sont au départ du relais, prêts à s'élancer avec les 1<sup>er</sup> relayeurs des 2 autres équipes. Derrière eux, suspendues à un fil, les cartes des relayeurs 2 et 3.

## But du jeu

Par équipe de 3, enchaîner le plus vite possible 3 circuits en se relayant.

Cartes de l'aire de jeu avec 2 types de traçage possible (simple ou complexe)

difficulté



durée



matériel





## objectif

Créer un esprit d'équipe et gérer la motivation/stress liés à la confrontation directe.



## dispositif (durée estimée du jeu : 60 mn)

Constituer des équipes homogènes de 3 coureurs. Les équipiers peuvent choisir entre eux dans quel ordre ils veulent courir.

Tracer les parcours selon la formule choisie :

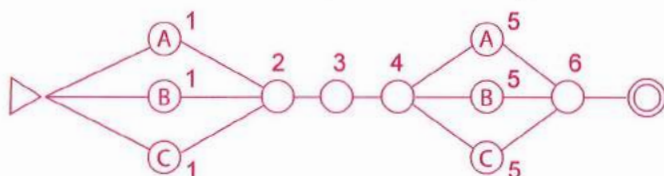
**Relais «simple»** : 6 possibilités de combiner les 3 parcours : ABC, ACB, BAC, BCA, CAB, CBA (cf. carte du haut au recto).

**Relais «complexe»** : possibilité, avec 2 fourches à 3 branches (cf. schéma ci-dessous et carte du bas au recto) de créer 9 variations (AA, AB, AC, BA, BB, BC, CA, CB, CC) et 36 combinaisons :

Équipe 1 : Relayeur 1 = AB / Relayeur 2 = CC / Relayeur 3 = BA

Équipe 2 : Relayeur 1 = BB / Relayeur 2 = AC / Relayeur 3 = CA

Équipe 3 : Relayeur 1 = CC / Relayeur 2 = BA / Relayeur 3 = AB (etc.)



Le but étant qu'au final, toutes les équipes soient passées à toutes les balises. Le relais dit «complexe» permet de créer un plus grand nombre de parcours différents, donc un meilleur brassage des équipes pour éviter que 2 relayeurs de 2 équipes différentes se retrouvent avec le même parcours en même temps et se suivent. Attention : le nombre de branches doit être égal au nombre d'équipiers. Par exemple, équipes de 3 = «fourches» à 3 branches (A, B, C).



## matériel

### pour le dispositif

- ▶ Une 20aine de balises numérotées, avec pince.
- ▶ Rubalise de chantier pour matérialiser la zone de passage de relais.
- ▶ Une grande ficelle et des pinces à linge pour accrocher les cartes.
- ▶ Afficher une feuille avec les numéros et compositions des équipes.

### pour les jeunes

- ▶ 1 carte par jeune avec le numéro d'équipe et le numéro du relayeur, et avec les définitions de postes.
- ▶ 1 carton de contrôle par jeune.



## consignes

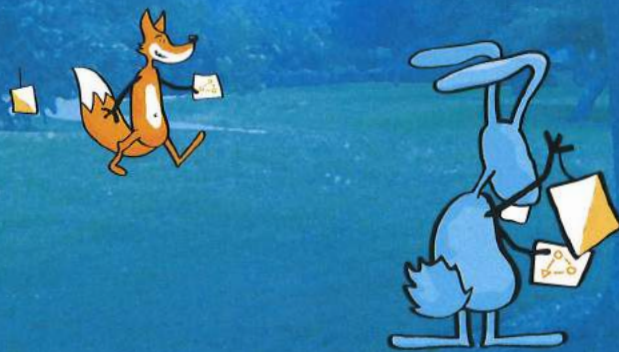
- « Consultez la feuille avec les numéros et compositions des équipes. »
- « Dans les équipes, chacun doit réaliser son circuit le plus vite possible en faisant attention de bien vérifier les numéros de chaque balise. »
- « Soyez attentif, je vais maintenant vous expliquer le passage de relais. »



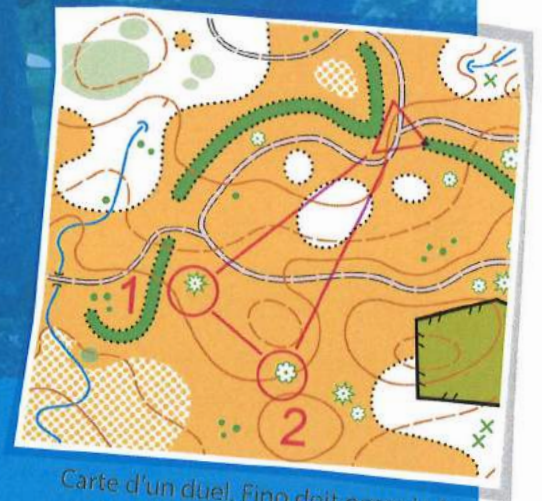
Bon classement de l'équipe en ayant réalisé individuellement la meilleure performance possible.  
Pas d'erreur dans le poinçonnage des balises.

# Les Duels

Copyright © FFCO



Fino et Nigo se sont élancés sur leur duel. Fino a déjà posé sa balise. Nigo, lui, vérifie qu'il est au bon endroit et s'apprête à poser la sienne. *Qui rentrera en premier à l'arrivée ?*



Carte d'un duel. Fino doit poser la 1 et récupérer la 2, Nigo le contraire.

## But du jeu

*Aller plus vite que mon adversaire pour poser une balise et récupérer la sienne.*

difficulté



durée



matériel





## objectif

Appliquer les acquis sous la pression d'une situation d'opposition.




## dispositif (durée estimée du jeu : 60 mn)

Prévoir une dizaine de boucles de 2 balises, si possible en papillon autour d'un point central.

Former des groupes de 6 coureurs de même niveau. Sur chaque manche, chaque groupe dispose de 2 boucles (=2x2 cartes) permettant de réaliser 2 duels en simultané (=4 coureurs).

Les 2 coureurs en attente jouent le rôle d'arbitre en contrôlant l'emplacement des balises en cas de litige, et en validant les points sur la feuille de route. Les coureurs s'affrontent 2 fois de suite sur la même boucle en aller-retour. Lorsque le duel est terminé, « permutation » des binômes au sein du duel, puis « rotation » des groupes pour changer de manches. La manche prend fin lorsque la totalité des duels a été réalisée au sein du groupe.



		Duel 1			Duel 2			Duel 3		
		aller	retour	points	aller	retour	points	aller	retour	points
/// Manche 1		Fino	(1-2)	(2-1)	arbitre			(3-4)	(4-3)	
		Nigo	(2-1)	(1-2)	arbitre			(4-3)	(3-4)	
		Lilou	arbitre		(3-4)	(4-3)		(1-2)	(2-1)	
		Emma	arbitre		(4-3)	(3-4)		(2-1)	(1-2)	
		Hugo	(3-4)	(4-3)	(1-2)	(2-1)		arbitre		
		Zoé	(4-3)	(3-4)	(2-1)	(1-2)		arbitre		
/// Manche 2		Duel 4								
		Fino	(5-6)	(6-5)						
		Emma	(6-5)	(5-6)						
		Nigo	arbitre							
		Zoé	arbitre		(8-7)	(7-8)				
		Lilou	(7-8)	(8-7)	(5-6)	(6-5)		arbitre		
		Hugo	(8-7)	(7-8)	(6-5)	(5-6)		arbitre		



## matériel

### pour le dispositif

- ▶ 20 cartes avec sur chacune, une des 20 boucles.
- ▶ Autant de balise que de jeunes.

### pour les jeunes

- ▶ 1 balise par jeune, avec son prénom, qu'il gardera toute la séance.

### pour l'animateur

- ▶ 1 feuille de route où seront notés les duels et leurs résultats.



## consignes

- « Au top départ, vous partez placer la balise que vous avez en main à l'emplacement désigné. »
- « Puis vous allez le plus vite possible ramasser la balise posée par votre adversaire et vous revenez au départ. »
- « Le premier arrivé marque 2 points, le second 1 point. Balise non trouvée ou mal posée = 0 point. »
- « Si vous ne trouvez pas la balise, vous revenez au départ demander arbitrage. Vous allez avec votre adversaire et l'arbitre à l'emplacement où il a placé la balise. L'arbitre vérifie et valide ou non la pose. »
- « Vous faites la revanche en courant la boucle dans le sens inverse. »
- « Vous changez d'adversaire à chaque manche comme indiqué sur la feuille de route. »

### Consignes particulière aux arbitres :

- « Vérifiez qui arrive le premier. Marquez les points sur la feuille de route du groupe. »
- « En cas de litige (balise non trouvée ou jugée mal placée par un des coureurs) vous vous rendez avec les coureurs sur place pour vérifier. Vous marquez alors les points en conséquence. »

### Marquer le + de points possibles :

- En gagnant les duels au sein de son groupe.
- En posant toujours sa balise au bon endroit.



## variantes

### ▶ Pour simplifier la situation :

- Les postes sont posés par l'animateur avant la séance. Les arbitres ne sont alors plus nécessaires.

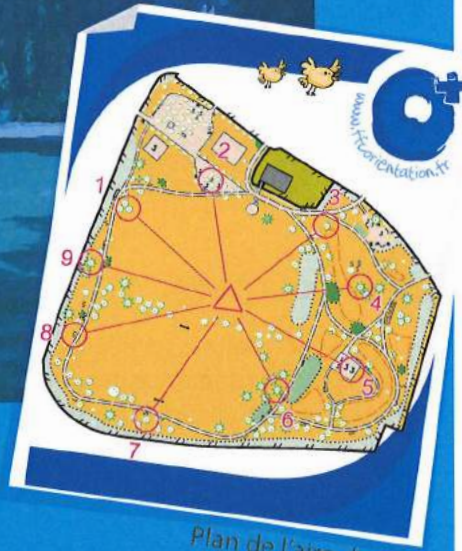
### ▶ Pour équilibrer la situation :

- Si un binôme est déséquilibré, faire partir le plus fort « en chasse » avec un handicap de temps.

# L'iti-Mémo



Nigo mémorise l'itinéraire vers la balise n°4. Fino a déjà reposé sa carte et part chercher la balise 2 de mémoire.



## But du jeu

Mémoriser par cœur un itinéraire afin de le réaliser sans carte.

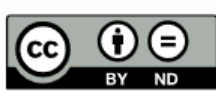
difficulté



durée



matériel





## objectif

**Apprendre à structurer et simplifier la construction d'un itinéraire. Apprendre à mémoriser les éléments pertinents nécessaires à l'orientation.**



## dispositif *(durée estimée du jeu : 60 mn)*

Mettre en place un parcours sous forme d'étoile.  
 Confectionner autant de cartes que de branches d'étoile.  
 Sur chaque carte apparaîtra un itinéraire à réaliser (triangle de départ + le poste à trouver).

Lors de la première mise en place d'un tel exercice, il est nécessaire de bien respecter le niveau 1 de traçage de la méthode fédérale.



### C'est parti !

Le titi retourne la carte désignée par l'animateur, et découvre le départ et une balise. Il doit réfléchir à un itinéraire pour aller à la balise, mais en plus le mémoriser et s'y rendre sans la carte. Hum, pas facile ! Une fois l'itinéraire choisi et mémorisé, le titi pose la carte et se rend à la balise de tête. Il poinçonne puis revient au départ faire contrôler son carton. Il va ensuite mémoriser une seconde balise, et ainsi de suite. Si le titi oublie son itinéraire en cours de route, il a le droit de revenir consulter la carte.



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carte par itinéraire à mémoriser.</li> <li>▶ Des balises avec pinces.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carton de contrôle par jeune.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Plusieurs cartons de contrôle de correction.</li> </ul>



## consignes

- « Vous allez faire les parcours l'un après l'autre. Pour cela, observez bien la carte désignée au départ de chaque branche de l'étoile et mémorisez l'itinéraire. »
- « Une fois l'itinéraire mémorisé, posez la carte et courez jusqu'à la balise, poinçonnez la et revenez au point de départ vérifier le poinçon. »
- « En cas d'échec, revenez au départ pour observer à nouveau la carte, et réessayez jusqu'à trouver la balise. »
- « Recommencez la même opération sur le parcours suivant. »



En cas d'échecs répétés demander à ce que le jeune raconte à l'animateur comment il va réaliser son itinéraire



## variantes

- Au retour, faire tracer au jeune l'itinéraire réalisé.
- Réduire petit à petit le temps de mémorisation.

Nombre de parcours effectués, sans erreur et avec erreurs.



### ► Pour complexifier la situation :

Sous forme de parcours en papillon. Le principe est le même mais chaque parcours comporte plusieurs balises. Former alors des équipes de 4 coureurs. Au départ se trouvent les cartes qui indiquent l'emplacement de la première balise de chaque circuit, et sur chaque balise la carte qui permet d'aller à la balise suivante et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée. 3 balises = 4 parcours partiels à mémoriser (3 balises + retour au point de départ).

- **1ère possibilité de « roue de secours »** : 3 cartes vierges par équipe qui sont utilisées par les coureurs (suiveurs) et qui peuvent le cas échéant être demandées par le coureur meneur (« roue de secours ! ») en cas de perte de mémoire. Chaque enfant est à tour de rôle le meneur. Changer l'ordre au sein du groupe à chaque circuit. Faire, si possible, autant de circuits que de groupe de 4 jeunes.

- **2ème possibilité de « roue de secours »** : les suiveurs n'ont qu'une seule carte vierge par équipe qui est portée par le 4ème au début puis par le 1er puis le 2ème puis enfin le 3ème. Cette carte vierge est la « roue de secours » de l'équipe.

## ➔ ANNEXE 1 : FORMATION DU COUREUR

La formation du coureur d'orientation passe par l'acquisition d'apprentissages et de leur perfectionnement. Ces niveaux d'apprentissage sont repérés par une échelle de couleur qui fait l'objet d'attribution de balises de couleur.

Ces niveaux de compétence couleur, issus de la méthode fédérale, sont :

- le référentiel d'apprentissage de l'enseignement de la course d'orientation ;
- les étapes d'acquisitions techniques et de maîtrise des outils nécessaires au déplacement ;
- un dispositif d'évaluation en adéquation avec chaque niveau ;
- mais aussi une acquisition de connaissances réglementaires et un respect des règles liées à l'environnement.

### 1) Les niveaux de compétence

Les deux premiers niveaux de compétences ont pour objectifs l'apprentissage des techniques (trois niveaux couleurs) et leur perfectionnement (trois niveaux couleurs) ainsi que l'acquisition de connaissances liées à la réglementation et l'environnement.

Le troisième niveau est lié au niveau de performance du coureur (quatre niveaux de couleur) qui est en corrélation avec les performances réalisées en compétition.

**Niveau 1 – ACQUISITION DES APPRENTISSAGES** : couleurs : vert – bleu - jaune

**Niveau 2 – APPROFONDISSEMENT DES APPRENTISSAGES** : couleurs : orange - violet

**Niveau 3 – PERFORMANCE** : couleurs : noir - bronze - argent - or

Dans le cadre de ce document, les compétences du premier niveau sont largement suffisantes pour mener à bien les premiers apprentissages.



**Niveau 1 - Balise verte :**  
acquisition des fondamentaux



**Niveau 1 - Balise bleue :**  
acquisition des techniques de base



**Niveau 1 - Balise jaune :**  
acquisition de la notion de relief, de végétation, de visée

## 2) Acquisition des apprentissages – Contenus et savoir-faire



### Niveau 1 - Balise verte : acquisition des fondamentaux

#### 1 - Compréhension et orientation de la carte (éventuellement utilisation de carte simplifiée)

Compétence requise : le jeune orienteur est capable d'orienter sa carte par rapport aux éléments observés autour de lui. Il se situe sur le plan. La maîtrise de la relation carte/terrain se fait correctement sur des éléments identifiables et clairs aussi bien sur le terrain que sur la carte.

#### 2 - Compréhension des symboles et des couleurs les plus simples

Compétence requise : reconnaissance des principaux symboles dans l'espace proche et lointain et maîtrise des symboles dont l'interprétation reste aisée : ligne de niveau 1, bâtiment, etc.). Reconnaître une zone boisée d'une zone découverte (jaune/blanc éventuellement vert) et quelques éléments liés à l'hydrographie (couleur bleu) ruisseau, mare, puits, points d'eau divers.

#### 3 - Acquisition des fondamentaux techniques

Compétence requise : maîtrise de la méthode POP. La tenue de la carte **P**liée et **O**rientée, la position du **P**ouce sur la carte pour le suivi de l'itinéraire est acquise. Le jeune orienteur doit à ce niveau être capable de tenir son plan simplifié orienté quel que soit les changements de direction, idem avec la carte d'orientation en suivant sa progression sur le terrain sur des lignes de niveau 1.

#### 4 - Connaître les mains courantes de niveau 1

Compétence requise : connaître les mains courantes de niveau 1 c'est-à-dire les lignes les plus familières au pratiquant débutant et très visibles qui guident facilement le déplacement : route forestière ou stabilisée, chemin d'exploitation, chemin, sentier, pare feu, clôtures, mur, ligne électrique, voie ferrée, bâtiment, et être capable de les utiliser en courant.

#### 5 – Connaissance sur quelques thèmes transversaux liés au respect de l'environnement

Compétence requise : connaissance des thèmes transversaux liés au respect de l'environnement, à savoir l'eau, la pollution, les déchets, les dégradations de l'environnement et les éventuels déséquilibres écologiques.







## Niveau 1 - Balise bleue : acquisition des techniques de base

- 1 - Approfondissement dans la connaissance et l'utilisation des mains courantes.
- 2 - Connaître la symbolique du circuit de compétition sur la carte (départ – poste – arrivée, etc.).
- 3 - Être capable de progresser sur le terrain en tenant la carte devant soi et être capable de percevoir avec anticipation les changements de mains courantes.
- 4 - Approfondissement de la connaissance des symboles, éléments ponctuels facile à interpréter (tour, rocher, butte, trou, etc.).
- 5 - Être capable d'évaluer un choix d'itinéraire simple par des mains courantes et d'estimer les différences de distances.
- 6 - Être capable d'observer les éléments situés de part et d'autre des mains courantes.
- 7 - Découverte de la notion de point d'attaque et de ligne d'arrêt.
- 8 - Acquisition de la technique de la boussole : orientation de la carte et visée précise sur une main courante sur une distance maximum de 100 m. Contrôle systématique de la sortie de poste à la boussole.
- 9 - Être capable de faire un saut de ligne « couper » sur une distance inférieure à 100 m. Possibilité de contrôle de la direction de course à la boussole.
- 10 - Travail de l'endurance alternant marche et course permettant le renforcement des capacités énergétiques sollicitées en course d'orientation.
- 11- Connaître les droits d'accès à la forêt et les devoirs et codes des pratiquants orienteurs. (Être capable de situer, de connaître les zones interdites ou dangereuses et de respecter cette réglementation.)
- 12 - Travail de sensibilisation à la qualité de l'environnement et à son respect. Le respect du milieu naturel doit permettre d'établir des liens de cohérence avec une démarche citoyenne visant à adopter une attitude raisonnée et responsable.





### Niveau 1 - Balise jaune :

acquisition de la notion de relief, de végétation, de visée

- 1 - Être capable de comprendre les différences de niveau (le point le plus haut et le plus bas), les grandes formes de relief (grande ou petite colline ou dépression).
- 2 - Être capable de lier la notion de couleur à la notion de pénétrabilité.
- 3 - Être capable de prendre une visée pour se rendre au poste (notion de point d'attaque) et utiliser toutes techniques d'orientation pour se rendre au poste. (Utilisation de points d'appui et vérification systématique de la sortie de poste à la boussole.)
- 4 - Être capable de maîtriser la lecture du nivellement pour se diriger et être capable d'utiliser des mains courantes de relief.
- 5 - Être capable d'étudier l'ensemble du parcours partiel : de déterminer un point d'attaque avant de construire un itinéraire et déterminer une ligne d'arrêt.
- 6 - Être capable de retracer précisément son parcours, de situer et d'analyser les zones d'erreurs.
- 7 - Travail des habiletés motrices nécessaires à la course en tout terrain.



## ➔ ANNEXE 2 : APPRENTISSAGE ET TRAÇAGE INTERDÉPENDANTS

La réussite de l'apprentissage est étroitement liée à la conception des parcours d'orientation aussi bien lors de l'initiation que lors des compétitions.

Le traçage ou conception des parcours est donc, en partie, une mise en situation d'apprentissage nécessaire aux acquisitions techniques et savoir-faire de l'orienteur.

Ainsi, l'éducateur et le traceur ont un objectif commun : la formation du coureur d'orientation, l'un par la mise en situation d'apprentissage, l'autre par l'élaboration de parcours adapté au niveau.

Le tableau à deux entrées de la page suivante, issu de la méthode fédérale, illustre bien le fait qu'il peut être utilisé dans les deux sens, de manière à mettre en regard l'étroite liaison qu'il existe entre l'apprentissage et le traçage :

- la colonne de gauche par les compétences et savoir-faire techniques nécessaires à l'acquisition de chaque niveau ;
- la colonne de droite par les principes et niveaux de traçage à respecter pour l'acquisition et l'ancrage des savoir-faire.

L'objectif final est de développer des compétences progressives et d'acquérir des connaissances que le pratiquant devra ensuite valider par la réussite d'évaluations successives et/ou à travers sa pratique compétitive.

N'oubliez jamais que « **tracer ou concevoir un parcours, c'est penser un itinéraire** ».

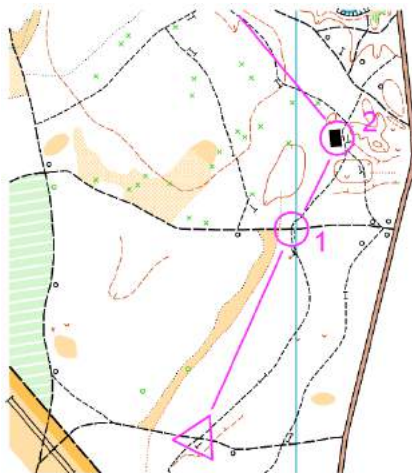




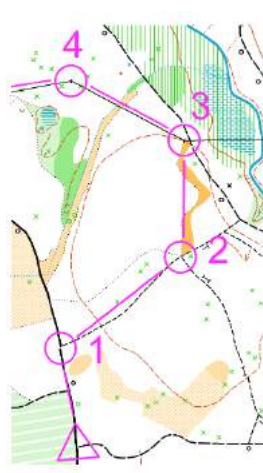
## Balise verte : acquisition des fondamentaux

ACQUISITION DES FONDAMENTAUX	RÈGLES DE TRAÇAGE NÉCESSAIRES AUX ACQUISITIONS
<p>1 - Compréhension et orientation de la carte (éventuellement utilisation de carte simplifiée). <b>T1 T2</b></p> <p>2 - Compréhension des symboles et des couleurs les plus simples.</p> <p>3 - Acquisition des fondamentaux techniques : la tenue de la carte Pliée et Orientée, la position du Pouce sur la carte pour le suivi de l'itinéraire (méthode POP).</p> <p>4 - Connaître les lignes les plus nettes et être capable de les utiliser en courant. <b>T3</b></p>	<p><b>T1</b> : le parcours doit être tracé sur un terrain comportant des éléments de planimétrie évidents et reliés entre eux. Les postes sont toujours sur des lignes identiques et aux changements de direction. Un seul itinéraire possible. Le point d'attaque est confondu avec le poste. Choisir des postes faciles : bâtiment, jonction ou croisement de chemins.</p> <p><b>T2</b> : mêmes caractéristiques, seuls seront proposés des changements de lignes au poste.</p> <p><b>T3</b> : mêmes caractéristiques, proposer des changements de mains lignes durant l'itinéraire. Ne pas proposer plus de deux changements de lignes durant le circuit</p>

**T1**



**T2**



**T3**





**Balise bleue :**  
acquisition des techniques de base

ACQUISITION DES TECHNIQUES DE BASE	RÈGLES DE TRAÇAGE NÉCESSAIRES AUX ACQUISITIONS
<p>6 - Approfondissement dans la connaissance et l'utilisation des lignes.</p> <p>7 - Connaître la symbolique du circuit de compétition sur la carte (départ – poste – arrivée).</p> <p>8 - Être capable de progresser sur le terrain en tenant la carte devant soi et être capable de percevoir avec anticipation les changements de lignes.</p> <p>9 - Approfondissement de la connaissance des symboles et des différentes lignes. <b>T5</b></p> <p>10 - Être capable d'évaluer un choix d'itinéraire simple par des lignes et d'estimer les différences de distances. <b>T4</b></p> <p>11 - Être capable d'observer les éléments situés de part et d'autre des lignes. Découverte de la notion de point d'attaque et de ligne d'arrêt. <b>T4</b></p> <p>12 - Être capable de couper sur une distance inférieure à 100 m. Contrôle de la direction de course à la boussole. <b>T6</b></p> <p>13 - Acquisition de la technique de la boussole : orientation de la carte et visée précise sur une ligne sur une distance de moins de 200 m. Contrôle systématique de la sortie de poste à la boussole.</p>	<p>La difficulté du parcours reste identique au niveau précédent : éléments de planimétrie évidents et reliés entre eux par des chemins, des sentiers des espaces découverts, bâtiments... Postes évidents faciles à identifier. Possibilités d'utiliser des rochers falaises, clôtures...</p> <p><b>T4</b> : les postes sont à proximité des lignes et du point d'attaque mais parfaitement visibles de celui-ci et facile à identifier, avec des lignes d'arrêt évidentes derrière le poste. Des choix d'itinéraires sur des lignes de nature et de « courabilité » identiques peuvent être proposés.</p> <p><b>T5</b> : orientation sur diverses lignes de nature et de difficultés différentes.</p> <p><b>T6</b> : possibilité de couper (saut) sur des terrains totalement ouverts avec des lignes d'arrêt évidentes. La visibilité des lignes doit être parfaite.</p> <p><b>T7</b> : saut de lignes, orientation sommaire facile vers des lignes d'arrêt sûres. La visibilité est bonne et les distances sont inférieures à 200 m.</p>

**T4**



**T5**



**T6**



**T7**



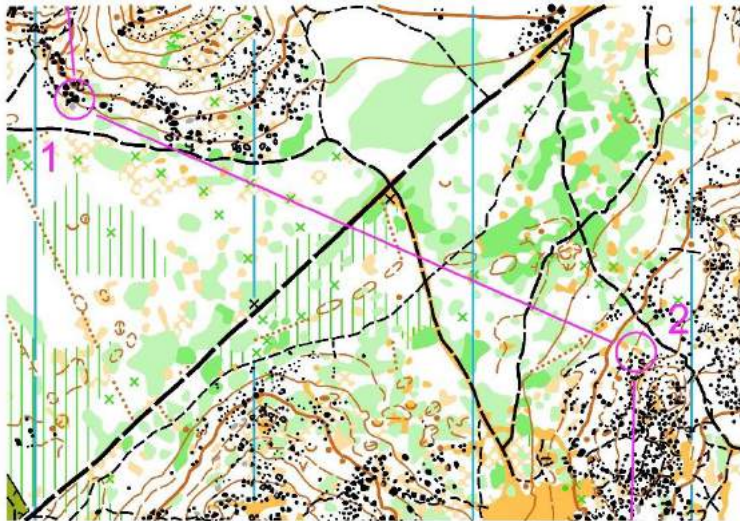


### Balise jaune :

acquisition de la notion de relief, de végétation, de visée

ACQUISITION DE LA NOTION DE RELIEF, DE VÉGÉTATION, DE VISÉE	RÈGLES DE TRAÇAGE NÉCESSAIRES AUX ACQUISITIONS
<p>14 - Être capable de comprendre les différences de niveau (le point le plus haut et le plus bas), les grandes formes de relief (grande ou petite colline ou dépression).</p> <p>15 - Être capable de lier la notion de couleur à la notion de pénétrabilité.</p> <p>16 - Être capable de prendre une visée pour se rendre au poste (notion de point d'attaque) et utiliser toutes techniques d'orientation pour se rendre au poste (utilisation de points d'appui et vérification systématique de la sortie de poste à la boussole). <b>T8</b></p> <p>17 - Être capable de maîtriser la lecture du nivellement pour se diriger et être capable d'utiliser des lignes de relief. <b>T9</b></p>	<p>Le parcours est tracé sur un terrain plus difficile mais la pénétrabilité doit rester bonne. Le terrain doit être constitué d'un réseau de lignes de nature différentes (sentiers, fossés, limite de végétation) et de zones découvertes.</p> <p>Les postes deviennent plus difficiles (sommets de colline, entre les collines, rocher évident) mais toujours précédés d'un point d'attaque net.</p> <p><b>T8</b> : proposer de l'orientation de précision dans l'approche du poste sur des éléments de planimétrie encadrés de lignes d'arrêt évidentes.</p> <p><b>T9</b> : orientation à partir de la lecture de relief facile. Poste au sommet des collines. Possibilité d'utiliser des lignes de crêtes ou des rentrants bien marqués comme main courante sur des courtes distances</p>

T8



T9

