

Parc Heller

PRÉAMBULE

LA COURSE D'ORIENTATION :

Egalement appelée C.O., elle est née en Norvège en 1898 et pratiquée en France depuis 1970. La Fédération Française de Course d'Orientation (F.F.C.O.) dénombre plus de 100 000 pratiquants par an.

Le principe de la Course d'Orientation est de se déplacer sur un terrain donné avec pour support une carte aux symboles adaptés et éventuellement une boussole.

Il est généralement demandé au pratiquant de trouver, lors de ce déplacement, des points de contrôle. Ces points de contrôle sont soit des balises, soit des bornes de poinçonnage dans le cadre de parcours permanents.

Les points de contrôle sont équipés de pinces servant à poinçonner la carte ou un carton afin d'attester que le pratiquant a bien trouvé l'endroit recherché.



La C.O. est une activité adaptée à un large public (enfants, adolescents, adultes, seniors, personnes en situation de handicap moteur et mental, sportifs ou promeneurs) avec des circuits qui varient en longueur et en complexité en fonction du public et de ses capacités.

PARC HELLER :



D'une superficie de 9,6 ha, le parc se situe à l'emplacement d'une ancienne grande propriété qui appartenait, au XVIII^e siècle, au maréchal de Castries. Le parc et le château Sarran (construit entre 1892 et 1903) sont achetés par la Ville en 1938. Le nom de Georges Heller, conseiller municipal d'Antony mort en déportation, sera donné au parc après la guerre.

Le château Sarran est le siège du conservatoire de musique avant sa construction avenue de la Division-Leclerc en 1996. Depuis 2010, des activités de loisirs créatifs y sont organisés par la Ville : les ateliers du château Sarran.

Le parc Heller est **un espace majeur d'Antony** de par sa superficie, la variété de ses espèces végétales, son raccordement à la Coulée verte... On peut y pratiquer des activités sportives et de loisirs : rugby, pêche (sur l'étang du Soleil), plaine de jeux pour enfants, poneyclub.

Parc ouvert au public tous les jours de 5h30 à 22h30 (13 entrées).

SOMMAIRE

LA COURSE D'ORIENTATION DANS LE PARC HELLER	p.4
LE PARCOURS PERMANENT D'ORIENTATION	p.4
LA MALETTE PÉDAGOGIQUE POUR L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE	p.5
PRÉPARATION DE LA SÉANCE	p.5
DOMAINES FONDAMENTAUX D'APPRENTISSAGE	p.7
LA COURSE D'ORIENTATION A L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE	p.8
TABLEAU RÉCAPITULATIF DES SÉANCES PÉDAGOGIQUES	p.9
SÉANCE PÉDAGOGIQUE TYPE	p.10
CARTE TOUS POSTES	p.11
SÉANCE N°1 «MARCHE SOUS CONDUITE»	p.12
SÉANCE N°2 «ÉTOILE».	p.14
SÉANCE N°3 «PAPILLON»	p.16
SÉANCE N°4 «CARTE DES ERREURS»	p.18
SÉANCE N°5 «COURSE AU SCORE»	p.20
SÉANCE N°6 «CLASSIQUE»	p.22
LEXIQUE DES TERMES TECHNIQUES	p.24
GRILLE DE TEMPS.	p.25
CARTONS DE CONTRÔLE DES SÉANCES.	p.26
CARTONS DE VÉRIFICATION	p.28



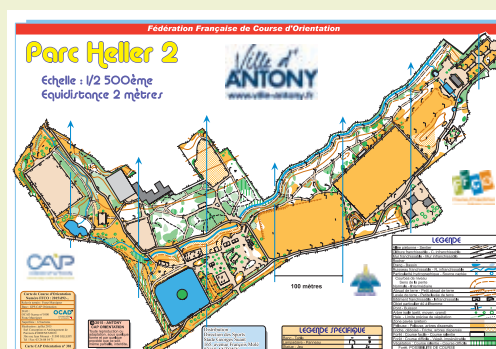
LA COURSE D'ORIENTATION DANS LE PARC HELLER¹

LE PARCOURS PERMANENT D'ORIENTATION :

Le parcours permanent d'orientation dans le parc Heller est composé de la carte d'orientation et de bornes de poinçonnage.

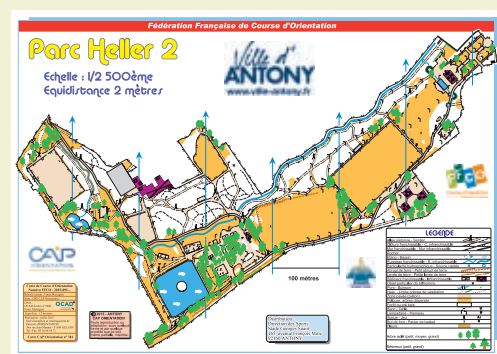
La carte de Course d'Orientation

Elle est aux normes de la Fédération Internationale de Course d'Orientation et utilisée avec une échelle au 1/2500^e (carte à gauche).



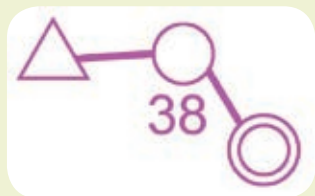
Echelle 1/2500^e
= 1 cm sur la carte représente
25 m sur le terrain.

Equidistance 2 m
= la différence d'altitude entre
deux courbes de niveau est
de 2 mètres.



Une carte avec des symboles simplifiés est utilisée pour les élèves du cycle 2 (carte à droite).

Conseils pour la lecture d'un parcours



Le triangle représente le point de départ et le double cercle l'arrivée. Le cercle simple symbolise un poste à trouver. Il est souvent accompagné d'un numéro qui correspond au numéro de la balise (ici 38) ou qui correspond à l'ordre du parcours (1,2,3...). Le trait en violine relie les postes entre eux (cela ne correspond pas à un itinéraire).

Les bornes de poinçonnage



Implantées sur le terrain, ces bornes sont les postes que les élèves doivent rechercher. Bornes en bois d'environ 70 cm de haut (photo ci-contre), elles ont un code (numéro) permettant de vérifier que le poste trouvé correspond bien au poste recherché (exemple ici : poste 47).

LA MALETTE PÉDAGOGIQUE POUR L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE :



Elle se compose de 5 livrets pédagogiques de 6 séances ainsi que les cartes des exercices pour les élèves.

Ce livret pédagogique s'appuie sur les compétences à développer chez les enfants de l'école élémentaire.

Il sert d'accompagnement aux enseignants, éducateurs et animateurs et leur permet de faire découvrir des notions d'orientation avec un minimum de contraintes organisationnelles.

Le livret propose des séances à inclure dans le cadre d'un cycle sur la Course d'Orientation.

Les progressions pédagogiques permettent, par des exercices variés, l'apprentissage de la Course d'Orientation en milieu scolaire ou périscolaire.

Une fois ces séances abordées, les enseignants, éducateurs et animateurs, sont invités à en concevoir eux-mêmes d'autres, en se servant de celles-ci comme base.

Plus d'informations :

**Direction des Sports
Stade Georges Suant
165 avenue François Molé
Tél : 01 40 96 71 80
Mail : sport@ville-antony.fr**

PRÉPARATION DE LA SÉANCE :

Avant la séance

Il est recommandé à l'enseignant de reconnaître la zone avant d'y venir avec les élèves afin de bien se familiariser avec le secteur, avec la carte et aux techniques d'orientation.

Lors de la préparation de la séance, l'enseignant doit prévoir le matériel suivant :

Carte : Les cartes que les élèves utiliseront sont propres à chaque exercice. Veillez à toujours donner les cartes correspondant à l'exercice à réaliser.

Carton de contrôle : Il est propre à chaque exercice et comporte les numéros de code des postes à trouver ainsi que leur définition. Il est donné à chaque élève avant la séance. L'élève doit le poinçonner à chaque poste (borne de poinçonnage) de son circuit dans la case correspondante. Il permet de vérifier que l'élève a trouvé les bons postes. Il est à photocopier (p.26).

Carton de vérification : Il permet de vérifier les cartons de contrôle. Il se situe à la fin du livret (p.28).

Grille de temps : Elle permet de noter les heures de départ et d'arrivée de chaque élève, de savoir quel exercice il est en train de faire et combien de temps il a mis pour le réaliser. Elle est à photocopier (p.25).

Boussole (facultatif) : Indispensable pour la technique de l'azimut, elle est peu nécessaire ici. L'enseignant peut cependant commencer à expliquer son fonctionnement lors de la séance «Classique». Attention : manier une boussole sans savoir s'en servir peut se révéler être d'avantage un handicap qu'une aide pour l'élève. Il se concentrera plus sur cet outil au lieu de faire la relation entre sa carte et le terrain (aspect fondamental de la Course d'Orientation).

L'enseignant doit également prévoir un **crayon**, un **sifflet** et un **chronomètre** et **pour l'élève un crayon et une montre**.

Pendant la séance

Pour chaque séance, il faut prévoir une durée d'environ 1h de pratique effective.

Les séances doivent se faire dans l'ordre afin de garantir un apprentissage progressif pour les élèves. La première séance «Marche sous conduite» permet à l'enseignant de faire découvrir la zone géographique aux élèves et d'en fixer les limites.

Consignes de sécurité

- Il est nécessaire de responsabiliser les élèves aux notions de sécurité. Le sifflet permet à l'enseignant de **regrouper les élèves rapidement en cas de problème**. Les élèves doivent bien comprendre la **notion d'urgence** de ce signal. Il est recommandé de les y sensibiliser dès la première séance en faisant un essai avec eux.
- Lors des séances, les élèves iront sur le terrain soit **avec leur enseignant**, soit **par groupes**, soit **seuls** (les groupes ne doivent pas changer ou se séparer au cours de la séance).
- Lors de la séance «Classique», les enseignants peuvent se trouver à différents endroits du parcours pour **surveiller les élèves** tout en les laissant faire le parcours en **complète autonomie**. Un enseignant doit néanmoins toujours rester au point de départ - arrivée.
- Pour l'ensemble des séances, au moins un élève de chaque groupe doit avoir **une montre** pour revenir à une heure maximale déterminée au départ. **Aucun retard ne doit être toléré**.
- La **grille de temps** est un outil important. La tenir à jour permet de savoir à quelle heure chaque élève a pris le départ et quel poste il est allé chercher.

A savoir : CAP Orientation, dans le cadre de formation, peut intervenir auprès des enseignants sur l'utilisation du livret et la mise en place des séances pédagogiques.



“La Course d’Orientation est un sport qui se caractérise notamment par le fait que les performances des pratiquants dépendent à la fois de leur habileté à s’orienter et de leur capacité physique. Elle se pratique sous forme d’une **course individuelle contre la montre** qui se déroule en **terrain varié** sur un parcours matérialisé par des **postes de contrôle** que le concurrent doit découvrir par des **cheminements de son choix** en se servant d’une **carte** et éventuellement d’une **boussole**.” (Article 1.1.1 du règlement sportif de la Fédération Française de Course d’orientation)

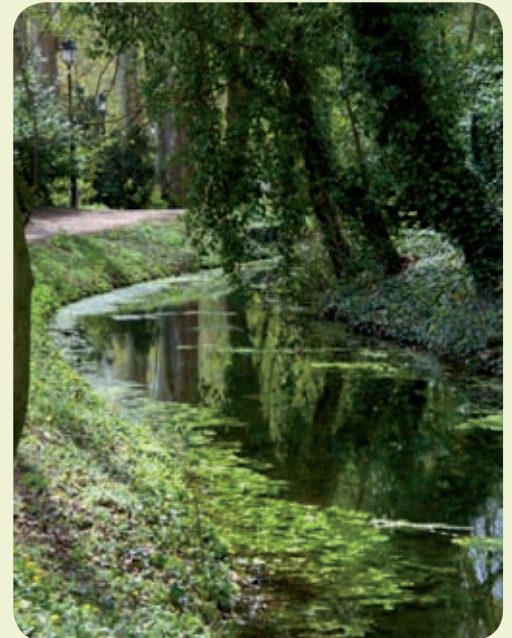
Les domaines fondamentaux d’apprentissage sont liés au développement de différentes ressources. Théoriquement au nombre de six, ces ressources sont : informationnelles et décisionnelles, biomécaniques et motrices, cognitives, affectives, bioénergétiques ainsi que les représentations sociales.

Le parallèle entre ces ressources et la définition de l’activité fait apparaître que cinq d’entre elles sont principalement sollicitées :

- **course individuelle** : ressources affectives
- **course contre la montre** : ressources bioénergétiques
- en **terrain varié** : ressources biomécaniques et motrices
- des cheminements **de son choix** : ressources informationnelles et décisionnelles
- en se servant **d’une carte** et éventuellement **d’une boussole** : ressources cognitives

Les **représentations sociales** sont aussi abordées dans cette activité : courses par équipe en coopération et opposition. De plus, l’approche du milieu naturel et l’introduction de règles font apparaître des notions de respect de l’environnement ainsi que de respect des autres et des règles qui s’y apparentent.

La Course d’Orientation véhicule aussi des enseignements relatifs à la géographie (équidistance, influence du relief sur le paysage hydrographique) aux mathématiques (calcul de distance à partir de l’échelle, durée mise pour effectuer un parcours), à la biologie (reconnaissance de la faune et de la flore) ainsi qu’à la technologie (fonctionnement d’une boussole). Elle permet aussi d’approfondir la connaissance de soi et de ses capacités : **la course d’orientation est beaucoup plus qu’une activité physique.**



Au delà de l’activité sportive, la Course d’Orientation est une discipline très riche d’enseignements et d’éducation.

¹ _ «Enseigner la Course d’Orientation» ; D. Bret ; Ed. SCEREN ; CRDP Académie de Paris ; 2004

LA COURSE D'ORIENTATION A L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE¹

Afin d'exploiter au mieux toutes les qualités pédagogiques de la Course d'Orientation, il est nécessaire de réaliser des adaptations pour mettre l'activité classique à la portée des jeunes enfants.

Les séances sont conçues pour des élèves de cycle 3 mais peuvent être proposées au cycle 2 (carte adaptée pour les deux premières séances) à condition que les groupes soient accompagnés d'un adulte.

Les élèves commencent à manipuler des cartes proposant la légende classique et les séances sont étudiées pour développer les compétences détaillées dans les programmes officiels.

GÉNÉRALITÉS SUR LES PROGRAMMES OFFICIELS :

Compétences du cycle 2 «cycle des apprentissages fondamentaux»	Compétences de cycle 3 «cycle des approfondissements»
L'éducation physique permet : - Développement du sens de l'effort et de la persévérance - Apprendre à mieux se connaître, à mieux connaître les autres - Apprendre à veiller à sa santé Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	L'éducation physique et sportive permet : - Contribuer à l'éducation à la santé (mieux connaître son corps) - Contribuer à l'éducation à la sécurité (prises de risques contrôlées) - Eduquer à la responsabilité et à l'autonomie (accès à des valeurs morales et sociales) Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Ces programmes d'enseignements généraux sont à compléter avec les compétences spécifiques que la Course d'Orientation développe.

COMPÉTENCES À ACQUÉRIR AU COURS DES 2 CYCLES DE L'ÉLÉMENTAIRE :

Elémentaire	Cycle 2	Cycle 3
Par rapport à soi	Mémoriser un itinéraire et le représenter Passer de l'action à sa représentation Se déplacer et s'orienter avec un plan	Lire un plan et s'orienter avec Enrichir le vocabulaire spatial Sélectionner rapidement les indices pertinents Anticiper pour gagner du temps Mémoriser un chemin
Par rapport aux autres	Coder un parcours Respecter les règles collectives	Respecter un code commun au groupe Comparer les représentations du même site Organiser ses actions par rapport à celles des autres
Par rapport à l'environnement	Situer un objet par rapport aux autres Orienter un plan par rapport à des points remarquables Représenter un espace simple Evaluer les distances	Représenter un espace simple Maîtriser la notion d'échelle Respecter l'environnement

1 _ B.O. n°3 du 19 juin 2008 pour l'école primaire

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES SÉANCES PÉDAGOGIQUES

Afin de développer au mieux ces différentes compétences, 6 séances de Course d'Orientation sont proposées dans le parc Heller.

Le tableau suivant présente ces séances ainsi que leurs objectifs pour l'élève et l'enseignant.

N°	Nom de l'exercice	Format de la séance	Nombre de parcours / postes	Objectif de l'enfant	Objectif de l'animateur	Nombre de cartes	Page
1	Marche sous conduite	Circuit	1 parcours de 8 balises	Faire la relation entre la carte et le terrain	Faire découvrir la zone et en montrer les limites géographiques	40 (20 cycle 2 et 20 cycle 3)	12
2	Etoile	Réseau	10 parcours d'1 balise	Apprendre à construire un itinéraire	Evaluer l'autonomie des élèves et leur capacité à s'orienter sur un itinéraire simple	40 (2x10 cycle 2 et 2x10 cycle 3)	14
3	Papillon	Réseau	6 parcours de 2 balises	Apprendre à construire des itinéraires	Evaluer l'autonomie de l'élève et sa capacité à construire des itinéraires simples	6x7	16
4	Carte des erreurs	Circuit	1 parcours de 12 balises	Faire la relation carte-terrain	Evaluer la capacité d'analyse sur la symbolique	40	18
5	Course au score	Réseau	1 parcours de 14 balises	Faire des choix tactiques en fonction de ses capacités	Voir quelle notion chaque enfant a de lui-même et de ses capacités	40	20
4	Classique	Circuit	1 parcours de 16 balises	Réaliser seul un parcours de course d'orientation	Evaluer l'acquisition des techniques apprises	40	22

Le tableau suivant répertorie les 6 séances du livret pédagogique destiné aux élèves de l'école élémentaire. Les 2 premières séances renvoient aux objectifs du cycle 2 tandis que les 4 autres séances remplissent un objectif du cycle 3.

Dans tous les cas, des variables inférieures et supérieures permettent à l'enseignant d'adapter le contenu des séances en fonction du niveau des élèves.



Objectifs de la séance : **Objectifs de l'élève** - Objectif de l'enseignant.

EXERCICE

Matériel :

Différents éléments indispensables à la conduite de la séance (ex : carton de contrôle, carte, crayon, chronomètre. . .).

Présentation :

Explications sur le déroulement global de la séance.

Variables :

- ↑ Comment rendre la séance plus complexe.
- ↓ Comment rendre la séance moins complexe.

LEXIQUE

Terme technique :

Définition du terme technique.

Les mots soulignés dans les encadrés sont définis dans le lexique de la page correspondante.

L'ensemble de ces définitions est repris dans le lexique situé à la fin de ce document.

ELÈVE

Objectif :

Ce que l'élève doit être capable de faire à la fin de la séance.

Critère de réussite :

Ce que l'élève doit avoir fait pour considérer qu'il a atteint l'objectif de la séance.

Comportements observables :

1), 2) etc... Difficultés le plus souvent rencontrées relevant d'une mauvaise compréhension et entraînant des erreurs dans la réalisation de la tâche.

ENSEIGNANT

Objectif :

Ce que l'enseignant veut observer ou faire acquérir aux élèves durant la séance.

Solutions de remédiation aux comportements observables :

1), 2) etc... Les conseils à donner aux élèves rencontrant les difficultés mentionnées ci-dessus.

Consignes à donner :

- Consignes générales à donner aux élèves en début de séance.
- Temps de parcours à partir duquel les élèves doivent revenir au point de départ.

Mise en œuvre :

- Les différentes étapes à mettre en œuvre pour le bon déroulement de la séance.

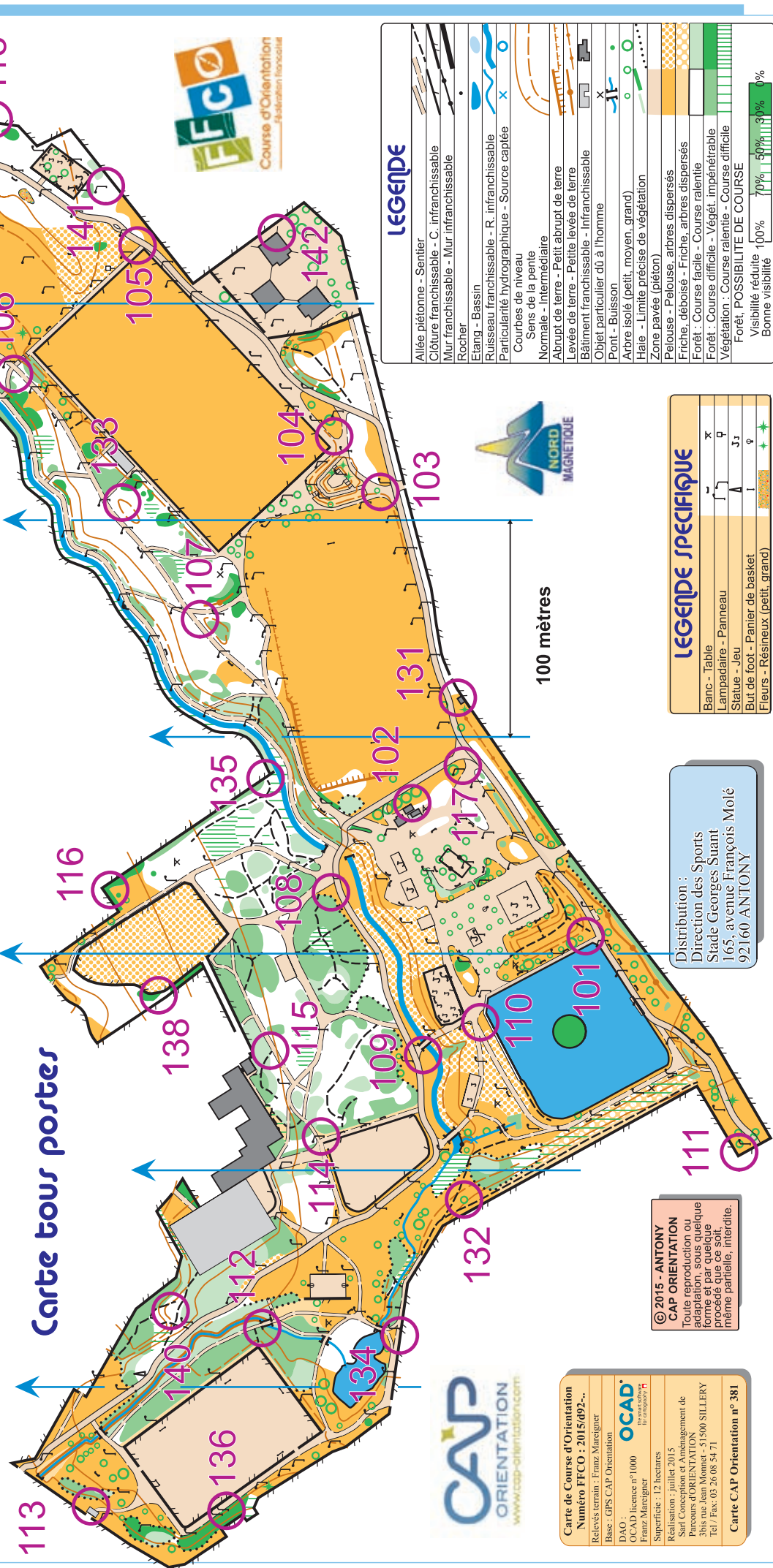
Notes supplémentaires de conseil à l'enseignant.

Parc Heller 2

Echelle : 1/2 500ème
Équidistance 2 mètres

Ville d'
ANTONY
www.ville-antony.fr

Carte tous postes



LEGENDE

Allee piétonne - Sentier	Clôture franchissable - C. infranchissable	Mur franchissable - Mur infranchissable	Rocher	Étang - Bassin	Ruisseau franchissable - R. infranchissable	Particularité hydrographique - Source captée	Courbes de niveau	Sens de la pente	Normale - Intermédiaire	Abrupt de terre - Petit abrupt de terre	Levé de terre - Petite levée de terre	Bâtiment franchissable - Infranchissable	Objet particulier dû à l'homme	Pont - Buisson	Arbre isolé (petit, moyen, grand)	Haie - Limite précise de végétation	Zone pavée (piéton)	Pelouse - Pelouse, arbres dispersés	Friche, déboisée - Friche, arbres dispersés	Forêt : Course facile - Course ralentie	Forêt : Course difficile - Végét. impenétrable	Végétation : Course ralentie - Course difficile	Forêt, POSSIBILITE DE COURSE	Visibilité réduite - 100% - 50% - 30% - 0%	Borne visibilité
--------------------------	--	---	--------	----------------	---	--	-------------------	------------------	-------------------------	---	---------------------------------------	--	--------------------------------	----------------	-----------------------------------	-------------------------------------	---------------------	-------------------------------------	---	---	--	---	------------------------------	--	------------------



100 mètres

LEGENDE SPECIFIQUE

Banc - Table	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
--------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Distribution :
Direction des Sports
Stade Georges Suant
165, avenue François Molé
92160 ANTONY

© 2015 - ANTONY
CAP ORIENTATION
Toute reproduction ou
adaptation, sous quelque
forme et par quelque
procédé que ce soit,
même partielle, interdite.

Carte de Course d'Orientation
Numéro FFCO : 2015/d92-..
Relevés terrain : Franzi Mareigneur
Base : GPS CAP Orientation
DAO : OCAD licence n°1000
Franzi Mareigneur
Superficie : 12 hectares
Réalisation : Juillet 2015
Sans Conception et Aménagement de
Site Jean Monnet - S1500 SILLERY
Tel / Fax 03 26 08 54 71
Carte CAP Orientation n° 381

Objectifs de la séance : **Faire la relation entre la carte et le terrain** - Faire découvrir la zone et en montrer les limites géographiques.

EXERCICE

Matériel : Carton de contrôle «Marche sous conduite» (à photocopier) + carte «Marche sous conduite» (cycle 2 ou cycle 3) + **un crayon/élève**.

Présentation : Sous la conduite de l'enseignant, les élèves marchent et suivent des lignes directrices. L'enseignant leur désigne des éléments du terrain et leur explique leur représentation symbolique sur la carte. Il s'arrête aux postes spécifiés sur sa carte, leur donne le numéro du poste (ex : 5) et demande aux élèves de noter sur leurs cartons de contrôle la définition et le code du poste correspondant à la borne désignée (ici : 5A, 5B ou 5C). Après explication orale afin de vérifier le choix des élèves et leur faire deviner la réponse correcte, les élèves vont poinçonner leurs cartons de contrôle. **(A noter : la carte de l'enseignant ne possède que le poste correct tandis que la carte des élèves propose trois solutions.)**

Variables :

↑ S'arrêter à un endroit non spécifié sur la carte et demander aux élèves de montrer son emplacement sur la carte / Reconnaître des éléments du terrain de plus en plus difficiles.

↓ Leur montrer des éléments du terrain et les leur situer sur la carte.

LEXIQUE

Définition de poste : Caractéristique précisant la position du poste dans le cercle dessiné sur la carte. Elle permet aussi de savoir précisément où se trouve le poste par rapport à l'élément du terrain. Elle est écrite sur le carton de contrôle.

Lignes directrices : Élément linéaire du terrain que l'on peut suivre (ex : chemin, fossé, ruisseau. . .).

Orienter une carte sans boussole : Faire correspondre l'organisation des éléments du terrain les uns par rapport aux autres avec l'organisation des symboles de la carte. (ex : mettre en parallèle une route du terrain et son symbole sur la carte).

ELEVE

Objectif : Faire la relation entre la carte et le terrain.

Critère de réussite : Noter correctement tous les postes rencontrés.

Comportements observables :

- 1) Ne note pas correctement les postes rencontrés.
- 2) Ne regarde que sa carte ou que le terrain.
- 3) Se trompe de code de poste.

ENSEIGNANT

Objectif : Faire découvrir la zone et en montrer les limites géographiques.

Solutions de remédiation :

- 1) Lui conseiller de suivre le déplacement sur sa carte avec son pouce.
- 2) Lui poser beaucoup de questions sur les relations entre les éléments du terrain et leur symbolisation sur la carte.
- 3) Donner la définition de poste.

Consigne à donner :

- Réorienter sa carte à chaque changement de direction.

Mise en œuvre :

- Leur indiquer le lieu de départ et leur apprendre à orienter une carte sans boussole.
- Expliquer les notions de lignes directrices ainsi que de définition de poste.

Toute la séance doit être consacrée aux explications sur la C.O. et à la découverte des limites et caractéristiques de la zone cartographiée

Parc Heller 2

Echelle : 1/2 500ème
Équidistance 2 mètres

Ville d'
ANTONY
www.ville-antony.fr

Marche sous conduite



Ordre du parcours (conseillé) : 4-7-5-1-3-8-2-6.

Les numéros ne sont pas dans l'ordre pour que les élèves ne sachent pas à quel poste ils se rendent (l'enseignant ne leur dit pas à l'avance le numéro du poste suivant). De ce fait, ils s'intéressent d'avantage à la carte et s'habituent à faire la relation carte-terrain.

LE	LE
Allée piétonne - Sentier	Allee piétonne - Sentier
Clôture franchissable - C. inf	Clôture franchissable - C. inf
Mur franchissable - Mur infra	Mur franchissable - Mur infra
Rocher	Rocher
Étang - Bassin	Étang - Bassin
Ruisseau franchissable - R.	Ruisseau franchissable - R.
Particularité hydrographique	Particularité hydrographique
Courbes de niveau	Courbes de niveau
Sens de la pente	Sens de la pente
Normale - Intermédiaire	Normale - Intermédiaire
Abrupt de terre - Petit abrupt	Abrupt de terre - Petit abrupt
Levée de terre - Petite levée	Levée de terre - Petite levée
Bâtiment franchissable - Infir	Bâtiment franchissable - Infir
Objet particulier dû à l'homme	Objet particulier dû à l'homme
Pont - Buisson	Pont - Buisson
Arbre isolé (petit, moyen, gr)	Arbre isolé (petit, moyen, gr)
Haie - Limite précise de vég	Haie - Limite précise de vég
Zone pavée (piéton)	Zone pavée (piéton)
Pelouse - Pelouse, arbres di	Pelouse - Pelouse, arbres di
Friche, déboisé - Friche, arb	Friche, déboisé - Friche, arb
Forêt : Course facile - Cours	Forêt : Course facile - Cours
Forêt : Course difficile - Vég	Forêt : Course difficile - Vég
Végétation : Course ralentie	Végétation : Course ralentie
Forêt, POSSIBILITE DE	Forêt, POSSIBILITE DE
Visibilité réduite 100%	Visibilité réduite 100%
Borne visibilité	Borne visibilité



100 mètres

LEGENDE SPECIFIQUE

Banc - Table	1	2	3	4	5	6	7	8
Lampadaire - Panneau	1	2	3	4	5	6	7	8
Statue - Jeu	1	2	3	4	5	6	7	8
But de foot - Panier de basket	1	2	3	4	5	6	7	8
Flours - Résineux (petit, grand)	1	2	3	4	5	6	7	8

Distribution :
Direction des Sports
Stade Georges Suant
165, avenue François Molié
92160 ANTONY

© 2015 - ANTONY
CAP ORIENTATION
Toute reproduction ou
adaptation, sous quelque
forme et par quelque
procédé que ce soit,
même partielle, interdite.

Carte de Course d'Orientation
Numéro FFCO : 2015/d92-..

Relevés terrain : Franz Mareigner
Base : GPS CAP Orientation

DAO : OCAD licence n°1000
Franz Mareigner

Superficie : 12 hectares
Réalisation : juillet 2015
Sans Conception et Aménagement de
Franz Mareigner
3bis rue Jean Monet - S1500 SILLERY
Tel / Fax 03 26 08 54 71

OCAD
www.ocad.com

Carte CAP Orientation n° 381

Objectifs de la séance : Apprendre à construire un itinéraire - Evaluer l'autonomie des élèves et leur capacité à s'orienter sur un itinéraire simple.

EXERCICE

Matériel : Carton de contrôle «Etoile» (à photocopier) + cartes «Etoile» (cycle 2 ou cycle 3) + montre.

Présentation : Faire des groupes de 3 élèves. L'enseignant donne à chacun des trois élèves du groupe une même carte «Etoile» (il y en a 10 différentes). Le groupe va trouver sans se séparer le poste indiqué sur la carte, chacun poinçonne son carton de contrôle dans la case correspondante. Lorsque le groupe revient, l'enseignant vérifie que le poinçon ramené correspond bien à la borne recherchée, puis il donne une autre carte «Etoile» à chacun des membres du groupe. Le groupe d'élèves repart et ainsi de suite.

Variables :

↑ Aller poinçonner les postes les plus éloignés ou les plus complexes (étoiles 6 à 10) / Donner deux étoiles à aller chercher avant de revenir au départ / Rayer les définitions des postes et/ou les n° des postes sur le carton de contrôle.

↓ Aller poinçonner les postes les plus proches ou les moins complexes (étoiles 1 à 5) / Favoriser la recherche de l'itinéraire avant le départ et confirmer au groupe le meilleur choix d'itinéraire.

LEXIQUE

Choix d'itinéraire : Choix dans le cheminement emprunté pour se rendre au poste recherché.

Grille de temps : Grille sur laquelle l'enseignant peut inscrire le nom de chaque élève ainsi que le poste qu'il est allé chercher ou le parcours qu'il réalise et ses temps de départ et d'arrivée.

Ligne d'arrêt : Élément linéaire qui se situe après le poste et qui indique à l'élève qu'il est allé trop loin. L'élève doit alors se resituer (recaler) par rapport à un point proche de cette ligne et trouver un nouveau point d'attaque.

Point d'attaque : Élément ponctuel qui se situe à proximité d'une ligne directrice. Il doit être le plus proche possible du poste recherché pour permettre un départ de la ligne directrice vers ce poste. Si l'élève s'égare entre cet élément et le poste, il peut venir s'y recaler.

ELEVE

Objectif :

Apprendre à construire un itinéraire.

Critère de réussite :
Trouver tous les postes recherchés.

Comportements observables :

- 1) Départ dans la mauvaise direction.
- 2) Ne trouve pas le bon poste.

ENSEIGNANT

Objectif : Evaluer l'autonomie des élèves et leur capacité à s'orienter sur un itinéraire simple.

Solutions de médiation :

- 1) Leur faire bien orienter la carte par rapport aux éléments environnants du départ.
- 2) Vérifier que leur choix d'itinéraire est correct.

Consignes à donner :

- Réorienter sa carte à chaque changement de direction.
- Revenir au point d'arrivée au bout de 10 minutes même si le poste n'est pas trouvé.

Mise en œuvre :

- Vérifier que les élèves se souviennent de la légende de la carte de course d'orientation qu'ils utilisent et de la méthode pour orienter cette carte, sinon le leur rappeler.
- Pour qu'ils conçoivent des itinéraires rigoureux, expliquer aux élèves ce qu'est un point d'attaque et une ligne d'arrêt.

Dans tous les cas, un adulte doit rester au point de départ-arrivée.



Objectifs de la séance : Apprendre à construire des itinéraires - Evaluer l'autonomie des élèves et leur capacité à s'orienter sur des itinéraires simples.

EXERCICE

Matériel : Carton de contrôle «Papillon» (à photocopier) + cartes «Papillon» (A à F) + montre.

Présentation : Faire des groupes de 2 élèves. L'enseignant donne à chacun des deux élèves du groupe une même carte «Papillon» (il y en a 6 différentes : Papillon A à F). Le groupe va trouver sans se séparer le circuit de deux postes indiqués sur la carte, chaque élève poinçonne son carton de contrôle dans la case correspondante. Lorsque le groupe revient, l'enseignant vérifie que les poinçons ramenés correspondent bien aux balises recherchées, puis il demande aux élèves d'aller chercher un autre circuit de deux postes indiqués sur leur carte. Le groupe repart et ainsi de suite.

Variables :

↑ Faire les circuits seul / Rayer les définitions des postes et/ou les n° des postes sur le carton de contrôle.

↓ Favoriser la recherche de l'itinéraire avant le départ et confirmer au groupe le meilleur choix d'itinéraire.

LEXIQUE

Choix d'itinéraire : Choix dans le cheminement emprunté pour se rendre au poste recherché.

Grille de temps : Grille sur laquelle l'enseignant peut inscrire le nom de chaque élève ainsi que le poste qu'il est allé chercher ou le parcours qu'il réalise et ses temps de départ et d'arrivée.

Ligne d'arrêt : Élément linéaire qui se situe après le poste et qui indique à l'élève qu'il est allé trop loin. L'élève doit alors se resituer (recaler) par rapport à un point proche de cette ligne et trouver un nouveau point d'attaque.

Point d'attaque : Élément ponctuel qui se situe à proximité d'une ligne directrice. Il doit être le plus proche possible du poste recherché pour permettre un départ de la ligne directrice vers ce poste. Si l'élève s'égare entre cet élément et le poste, il peut venir s'y recaler.

ÉLÈVE

Objectif :

Apprendre à construire un itinéraire.

Critère de réussite : Trouver tous les postes recherchés.

Comportements observables :

- 1) Départ dans la mauvaise direction.
- 2) Ne trouve pas le bon poste.

ENSEIGNANT

Objectif : Evaluer l'autonomie des élèves et leur capacité à s'orienter sur un itinéraire simple.

Solutions de remédiation :

- 1) Leur faire bien orienter la carte par rapport aux éléments environnants du départ.
- 2) Vérifier que leur choix d'itinéraire est correct.

Consignes à donner :

- Aller chercher un circuit de 2 postes à la fois (celui demandé par l'enseignant) sous peine de pénalité.
- Etre de retour au bout de 15min (20 pour les postes éloignés) même si les postes ne sont pas trouvés.

Mise en œuvre :

- Vérifier que les élèves se souviennent de la légende de la carte de course d'orientation qu'ils utilisent et de la méthode pour orienter cette carte, sinon le leur rappeler.
- Pour qu'ils conçoivent des itinéraires rigoureux, expliquer aux élèves ce qu'est un point d'attaque et une ligne d'arrêt.

Dans tous les cas, un adulte doit rester au point de départ-arrivée.

Parc Heller 2

Echelle : 1/2 500ème
Équidistance 2 mètres

Ville d'
ANTONY
www.ville-antony.fr

Papillon



Le parcours Papillon est composé de 8 circuits :

- A, B et C = plus court ou moins complexe
- D, E et F = plus long ou plus complexe

Suivant le niveau des élèves, l'enseignant déterminera s'il leur demande d'effectuer les circuits plus courts, les circuits plus longs ou bien les deux successivement.

Allée piétonne - Sentier	Clôture franchissable - Mur	Rocher	Etang - Bassin	Ruisseau franchissable	Particularité hydrographique	Courbes de niveau	Sens de la pente	Normale - Intermédiaire	Abrupt de terre - Petite	Levée de terre - Petite	Bâtiment franchissable	Objet particulier dû à l'histoire	Pont - Buisson	Arbre isolé (petit, moyen)	Haie - Limite précise	Zone pavée (piéton)	Pelouse - Pelouse, art	Friche, déboisée - Friche	Forêt : Course facile	Forêt : Course difficile	Végétation : Course régulière	Forêt : POSSIBILITÉ	Visibilité réduite	Bonne visibilité
--------------------------	-----------------------------	--------	----------------	------------------------	------------------------------	-------------------	------------------	-------------------------	--------------------------	-------------------------	------------------------	-----------------------------------	----------------	----------------------------	-----------------------	---------------------	------------------------	---------------------------	-----------------------	--------------------------	-------------------------------	---------------------	--------------------	------------------



100 mètres

LEGENDE SPECIFIQUE

Banc - Table	1	x
Lampadaire - Panneau	1	q
Statue - Jeu	1	3
But de foot - Panier de basket	1	q
Fleurs - Résineux (petit, grand)	1	q

Distribution :
Direction des Sports
Stade Georges Suant
165, avenue François Molé
92160 ANTONY

© 2015 - ANTONY
CAP ORIENTATION
Toute reproduction ou
adaptation, sous quelque
forme et par quelque
procédé que ce soit,
même partielle, interdite.

Carte de Course d'Orientation
Numéro FFCO : 2015/092...

Relevés terrain : Franz Mareignier

Base : GPS CAP Orientation

DAO : OCAD

OCAD licence n° 1000

Franz Mareignier

Superficie : 12 hectares

Réalisation : juillet 2015

Sart Conception et Aménagement de
Parcs et Jardins

3bis rue de la Mairie - 92160 ANTONY
Tel / Fax : 03 26 08 54 71

Carte CAP Orientation n° 381

Objectifs de la séance : **Faire la relation carte/terrain** - Evaluer la capacité d'analyse de l'élève sur la symbolique.

E X E R C I C E

Matériel : Carton de contrôle «Carte des erreurs» + carte «Carte des erreurs» + montre.

Présentation : Chaque élève a une carte comportant de «mauvaises» représentations du terrain. Par binôme, les élèves vont aux endroits où se trouvent ces «erreurs» (les cercles sur la carte) et se questionnent sur la manière dont ils représenteraient ces erreurs s'ils étaient les cartographes. Trois erreurs possibles leur sont proposées sur le carton de contrôle (A, B ou C) mais une seule réponse est bonne. Après avoir trouvé l'erreur, ils poinçonnent leurs cartons de contrôle dans la case correspondante et continuent leur parcours.

Variables :

↑ Rayer les définitions des postes et/ou les n° des postes sur le carton de contrôle / Les élèves corrigent seuls et silencieusement les erreurs lors du déplacement et ne les mettent en commun qu'à l'arrivée.

↓ Leur donner des indications de type analogique (autres représentations de la carte).

L E X I Q U E

Légende de la carte : Ensemble de symboles et de couleurs constituant un code précis pour la représentation d'éléments matériels présents sur une zone déterminée.

E L È V E

Objectif :

Faire la relation carte-terrain.

Critère de réussite : Trouver toutes les erreurs.

Comportements observables :

- 1) Ne trouve pas la symbolisation adéquate
- 2) Ne comprend pas l'erreur.

E N S E I G N A N T

Objectif : Evaluer la capacité d'analyse de l'élève sur la symbolique.

Solutions de remédiation :

- 1) Favoriser les analogies et la recherche d'indices dans la légende.
- 2) Leur montrer le dessin de la carte et ce qu'ils voient sur le terrain.

Consigne à donner :

- Avant que les élèves partent, leur donner des exemples d'erreurs possibles (voir carton de vérification).

Mise en œuvre :

- Vérifier que les élèves se souviennent de la légende de la carte de course d'orientation qu'ils utilisent et de la méthode pour orienter cette carte. S'ils ne s'en souviennent plus, leur expliquer à nouveau.

Dans tous les cas, un adulte doit rester au point de départ-arrivée.

Parc Heller 2

Echelle : 1/2 500ème
Équidistance 2 mètres

Ville d'
ANTONY
www.ville-antony.fr

Carte des erreurs



LEGENDE

Allée piétonne - Sentier	Clôture franchissable - C. infranchissable	Mur franchissable - Mur infranchissable	Rocher	Étang - Bassin	Ruisseau franchissable - R. infranchissable	Particularité hydrographique - Source captée	Courbes de niveau	Sens de la pente	Normale - Intermédiaire	Abrupt de terre - Petit abrupt de terre	Levé de terre - Petite levée de terre	Bâtiment franchissable - Infranchissable	Objet particulier dû à l'homme	Pont - Buisson	Arbre isolé (petit, moyen, grand)	Haie - Limite précise de végétation	Zone pavée (piéton)	Pelouse - Pelouse, arbres dispersés	Friche, déboisé - Friche, arbres dispersés	Forêt : Course facile - Course ralentie	Forêt : Course difficile - Végét. impenétrable	Végétation : Course ralentie - Course difficile	Forêt, POSSIBILITE DE COURSE	Visibilité réduite 100% 50% 30% 0%	Borne visibilité
--------------------------	--	---	--------	----------------	---	--	-------------------	------------------	-------------------------	---	---------------------------------------	--	--------------------------------	----------------	-----------------------------------	-------------------------------------	---------------------	-------------------------------------	--	---	--	---	------------------------------	------------------------------------	------------------

LEGENDE SPECIFIQUE

Banc - Table	Lampadaire - Panneau	Statue - Jeu	But de foot - Panier de basket	Fleurs - Résineux (petit, grand)

Distribution :
Direction des Sports
Stade Georges Suant
165, avenue François Molé
92160 ANTONY

© 2015 - ANTONY
CAP ORIENTATION
Toute reproduction ou
adaptation, sous quelque
forme et par quelque
procédé que ce soit,
même partielle, interdite.

Carte de Course d'Orientation
Numéro FFCO : 2015/d92-..
Relevés terrain : Franz Mareigner
Base : GPS CAP Orientation
DAO : OCAD licence n°1000
Franz Mareigner
Superficie : 12 hectares
Réalisation : Juillet 2015
Sans Conception et Aménagement de
S13 rue Jean Monet - S1500 SILLERY
Tel / Fax 03 26 08 54 71
Carte CAP Orientation n° 381

Objectifs de la séance : **Faire des choix tactiques en fonction de ses capacités** - Comprendre la perception des élèves sur leurs propres capacités.

E X E R C I C E

Matériel : Carton de contrôle «Course au score» (à photocopier) + carte «Course au score» + montre + chronomètre.

Présentation : Chaque élève a une carte sur laquelle tous les postes sont indiqués. Des points sont attribués à chaque poste en fonction de sa distance ou de la complexité de son itinéraire. Chaque élève doit récolter le maximum de points en un temps limité (Total des points = 135 pts).

Aucun ordre n'est imposé dans la recherche des postes.

Variables :

↑ Diminuer le temps de recherche des postes / Rayer les définitions des postes et/ou les n° des postes sur le carton de contrôle.

↓ Augmenter le temps de recherche des postes.

L E X I Q U E

Départ en masse : Départ durant lequel tous les élèves partent au même moment.

L'inconvénient de ce type de départ est que certains élèves de niveau plus faible ou peu confiants suivent ceux de meilleur niveau.

E L È V E

Objectif :

Faire des choix tactiques en fonction de ses capacités.

Critère de réussite : Trouver 50% des postes.

Comportements observables :

- 1) Dépassement du délai (surestimation de soi).
- 2) Retour plus de 3 minutes avant la fin du délai sans avoir tous les postes.

E N S E I G N A N T

Objectif : Comprendre la perception des élèves sur leurs propres capacités.

Solutions de remédiation :

1) et 2) Lui demander une estimation du temps qu'il lui semble nécessaire pour aller poinçonner le poste le plus éloigné et le chronométrer sur cet aller-retour pour qu'il ait une notion plus précise de ses capacités.

Consigne à donner :

- Le temps maximum du parcours est d'1 heure. Au-delà de ce délai, ils sont pénalisés :
5 points en moins pour 1 minute de retard.

Mise en œuvre :

- Faire partir tous les élèves en même temps (départ en masse).
- Noter sur la grille de temps l'heure de départ des élèves.

Dans tous les cas, un adulte doit rester au point de départ-arrivée.

Parc Heller 2

Echelle : 1/2 500ème
Équidistance 2 mètres

Ville d'
ANTONY
www.ville-antony.fr

Course au score



LEGENDE

Allée piétonne - Sentier	
Clôture franchissable - C. infranchissable	
Mur franchissable - Mur infranchissable	
Rocher	
Étang - Bassin	
Ruisseau franchissable - R. infranchissable	
Particularité hydrographique - Source captée	
Courbes de niveau	
Sens de la pente	
Normale - Intermédiaire	
Abrupt de terre - Petit abrupt de terre	
Levé de terre - Petite levée de terre	
Bâtiment franchissable - Infranchissable	
Objet particulier dû à l'homme	
Pont - Buisson	
Arbre isolé (petit, moyen, grand)	
Haie - Limite précise de végétation	
Zone pavée (piéton)	
Pelouse - Pelouse, arbres dispersés	
Friche, déboisé - Friche, arbres dispersés	
Forêt : Course facile - Course ralentie	
Forêt : Course difficile - Végét. impénétrable	
Végétation : Course ralentie - Course difficile	
Forêt, POSSIBILITE DE COURSE	
Visibilité réduite	100% 50% 30% 0%
Borne visibilité	



100 mètres

LEGENDE SPECIFIQUE

Banc - Table	
Lampadaire - Panneau	
Statue - Jeu	
But de foot - Panier de basket	
Fleurs - Résineux (petit, grand)	

Distribution :
Direction des Sports
Stade Georges Suant
165, avenue François Molé
92160 ANTONY

© 2015 - ANTONY
CAP ORIENTATION
Toute reproduction ou
adaptation, sous quelque
forme et par quelque
procédé que ce soit,
même partielle, interdite.

Carte de Course d'Orientation
Numéro FFCO : 2015/d92-..

Relevés terrain : Franz Mareigner
Base : GPS CAP Orientation

DAO :
OCAD licence n°1000
Franz Mareigner

Superficie : 12 hectares
Réalisation : juillet 2015
Sans Conception et Aménagement de
SOS (SOS Orientation) - 51500 SILLERY
Tel / Fax 03 26 08 54 71

Carte CAP Orientation n° 381

Objectifs de la séance : **Réaliser seul un parcours de course d'orientation** - Evaluer l'acquisition des techniques apprises.

EXERCICE

Matériel : Cartons de contrôle «Classique» (à photocopier) + cartes «Classique» + montre + boussole (pas obligatoire, ne la donner qu'aux élèves sachant déjà l'utiliser).

Présentation : Les élèves peuvent réaliser par groupe de 2 le parcours indiqué sur la carte. A chaque poste, ils poinçonnent leur carton de contrôle dans la case correspondante : 1er poste dans la case n°1, 2^{ème} poste dans la case n°2. . . etc.

Cet exercice est une synthèse des précédents. Les situations rencontrées reprennent les différents apprentissages des séances précédentes : orienter sa carte sans boussole, choix d'itinéraire, ligne directrice, point d'attaque, ligne d'arrêt, orienter sa carte avec une boussole...

Variables :

⌈ Rayer les définitions des postes et/ou les n° des postes sur le carton de contrôle / Faire le parcours seul.

⌋ Donner les techniques à employer pour les postes les plus complexes / Faire des groupes de 3.

LEXIQUE

Reprendre les termes p.24

ELÈVE

Objectif : Réaliser un parcours de course d'orientation.

Critère de réussite : Trouver tous les postes du parcours.

Comportement observable :

1) Passe beaucoup de temps pour trouver certains postes.

ENSEIGNANT

Objectif : Evaluer l'acquisition des techniques apprises.

Solution de remédiation :

1) Rappeler la technique correspondante à ce poste.

Consigne à donner :

- Suivre ses déplacements en positionnant son pouce sur sa carte.

Mise en œuvre :

- Faire un récapitulatif des différents thèmes abordés lors des séances précédentes.
- Rappeler toutes les consignes de sécurité et limiter le temps de parcours.
- Faire partir les élèves toutes les 30 secondes (le meilleur en premier).
- Noter les heures de départ et de retour de chaque élève dans la grille de temps.

Pour des raisons de sécurité, les encadrants peuvent se trouver à différents endroits du parcours pour surveiller les élèves tout en les laissant faire le parcours en complète autonomie

Parc Heller 2

Echelle : 1/2 500ème
Équidistance 2 mètres

Classique

Ville d'
ANTONY
www.ville-antony.fr



Carte de Course d'Orientation
Numéro FFCO : 2015/d92-..
Réalisation : Juillet 2015
Base : GPS CAP Orientation
DAO : OCAD licence n°1000
Franz Mareigner
Superficie : 12 hectares
Santé Conception et Aménagement de
3bis rue Jean Monet - S1500 SILLERY
Tel / Fax 03 26 08 54 71
Carte CAP Orientation n° 381

© 2015 - ANTONY
CAP ORIENTATION
Toute reproduction ou
adaptation, sous quelque
forme et par quelque
procédé que ce soit,
même partielle, interdite.

Distribution :
Direction des Sports
Stade Georges Suant
165, avenue François Molé
92160 ANTONY

LEGENDE SPECIFIQUE

Banc - Table	1	x
Lampadaire - Panneau	2	q
Statue - Jeu	3	J1
But de foot - Panier de basket	4	ø
Fleurs - Résineux (petit, grand)	5	+

LEGENDE

Allée piétonne - Sentier	Aléatoire
Clôture franchissable - C. infranchissable	Aléatoire
Mur franchissable - Mur infranchissable	Aléatoire
Rocher	Aléatoire
Étang - Bassin	Aléatoire
Ruisseau franchissable - R. infranchissable	Aléatoire
Particularité hydrographique - Source captée	Aléatoire
Courbes de niveau	Aléatoire
Sens de la pente	Aléatoire
Normale - Intermédiaire	Aléatoire
Abrupt de terre - Petit abrupt de terre	Aléatoire
Levée de terre - Petite levée de terre	Aléatoire
Bâtiment franchissable - Infranchissable	Aléatoire
Objet particulier dû à l'homme	Aléatoire
Pont - Buisson	Aléatoire
Arbre isolé (petit, moyen, grand)	Aléatoire
Haie - Limite précise de végétation	Aléatoire
Zone pavée (piéton)	Aléatoire
Pelouse - Pelouse, arbres dispersés	Aléatoire
Frêne, déboisé - Frêne, arbres dispersés	Aléatoire
Forêt : Course facile - Course ralentie	Aléatoire
Forêt : Course difficile - Végét. impenétrable	Aléatoire
Végétation : Course ralentie - Course difficile	Aléatoire
Forêt, POSSIBILITE DE COURSE	Aléatoire
Visibilité réduite	Aléatoire
Borne visibilité	Aléatoire



100 mètres



LEXIQUE DES TERMES TECHNIQUES

Carte tous postes : Carte de la zone d'exercice sur laquelle tous les postes sont répertoriés. Elle permet à chaque élève de connaître la position de tous les postes à rechercher.

Carton de contrôle : Grille sur laquelle chaque élève marque son nom, son prénom, éventuellement son heure de départ et d'arrivée. Il poinçonne la case correspondant à chaque poste trouvé.

Choix d'itinéraire : Choix dans le cheminement emprunté pour se rendre au poste recherché.

Construire un itinéraire : Analyser les éléments présents sur la carte et déterminer la succession de points remarquables matérialisant le cheminement le plus sûr pour trouver le poste recherché.

Définition de poste : Caractéristique précisant la position de la balise dans le cercle dessiné sur la carte. Elle permet aussi de savoir précisément où se trouve le poste par rapport à l'élément du terrain. Elles sont écrites sur les cartons de contrôle.

Grille de temps : Grille sur laquelle l'enseignant peut inscrire le nom de chaque élève ainsi que le poste qu'il est allé chercher ou le parcours qu'il réalise et ses temps de départ et d'arrivée.

Itinéraire : Cheminement emprunté pour se rendre au poste recherché.

Légende de la carte : Ensemble de symboles et de couleurs constituant un code précis pour la représentation d'éléments matériels présents sur une zone déterminée.

Ligne d'arrêt : Élément linéaire qui se situe après le poste et qui indique à l'élève qu'il est allé trop loin. L'élève doit alors se resituer (recaler) par rapport à un point proche de cette ligne et trouver un nouveau point d'attaque.

Lignes directrices : Élément linéaire du terrain que l'on peut suivre facilement (ex : chemin, fossé, ruisseau. . .).

Orienter sa carte avec une boussole : Poser la boussole à plat sur la carte horizontale. Faire tourner la carte selon l'axe vertical pour que l'aiguille de la boussole soit parallèle aux flèches bleues de la carte (flèches du Nord).

Orienter sa carte sans boussole : Faire correspondre l'organisation des éléments du terrain les uns par rapport aux autres avec l'organisation des symboles de la carte. (ex : mettre en parallèle une route du terrain et son symbole sur la carte).

Point d'attaque : Élément ponctuel qui se situe à proximité et facilement visible d'une ligne directrice. Il doit être le plus proche possible du poste recherché pour permettre un départ de la ligne directrice vers ce poste. Si l'élève s'égare entre cet élément et le poste, il peut venir s'y recaler.

Poste : Élément précis du terrain où se trouve la balise ou la borne de poinçonnage.

Relation terrain-carte : Activité de comparaison des éléments réels présents sur le terrain avec les symboles dessinés sur la carte.

Visée sommaire : Elle permet d'aller en ligne droite sans utiliser de ligne directrice. Il faut pour cela, orienter sa carte et suivre un axe imaginaire qui part du point où l'on est et va au point que l'on recherche. Cette visée s'effectue sur de petites distances.



GRILLE DE TEMPS

POSTE				
Elève	HA	HA	HA	HA
	HD	HD	HD	HD
	Tps	Tps	Tps	Tps
	Obs	Obs	Obs	Obs
Elève	HA	HA	HA	HA
	HD	HD	HD	HD
	Tps	Tps	Tps	Tps
	Obs	Obs	Obs	Obs
Elève	HA	HA	HA	HA
	HD	HD	HD	HD
	Tps	Tps	Tps	Tps
	Obs	Obs	Obs	Obs
Elève	HA	HA	HA	HA
	HD	HD	HD	HD
	Tps	Tps	Tps	Tps
	Obs	Obs	Obs	Obs
Elève	HA	HA	HA	HA
	HD	HD	HD	HD
	Tps	Tps	Tps	Tps
	Obs	Obs	Obs	Obs
Elève	HA	HA	HA	HA
	HD	HD	HD	HD
	Tps	Tps	Tps	Tps
	Obs	Obs	Obs	Obs
Elève	HA	HA	HA	HA
	HD	HD	HD	HD
	Tps	Tps	Tps	Tps
	Obs	Obs	Obs	Obs
Elève	HA	HA	HA	HA
	HD	HD	HD	HD
	Tps	Tps	Tps	Tps
	Obs	Obs	Obs	Obs
Elève	HA	HA	HA	HA
	HD	HD	HD	HD
	Tps	Tps	Tps	Tps
	Obs	Obs	Obs	Obs
Elève	HA	HA	HA	HA
	HD	HD	HD	HD
	Tps	Tps	Tps	Tps
	Obs	Obs	Obs	Obs

Poste : Numéro du poste recherché
Tps : Temps effectué = HA - HD

HA : Heure d'arrivée
Obs : Observations

HD : Heure de Départ

CARTONS DE CONTRÔLE

Marche Sous Conduite

Prénom :

Etoile

Prénom :

1 131	2 109	3 107	4 116	5 132
angle bâtiment infranchissable	jonction d'allées	jonction d'allées	angle de végétation	arbre isolé
6 104	7 133	8 112	9 113	10 141
angle d'allée	extrémité nord est colline	pont	angle bâtiment franchissable	lampadaire

Papillon

Prénom :

1A 103	1B 109	1C 101	1D 106	1E 119	1F 140
arbre isolé	jonction d'allées	angle d'allée	jonction d'allées	jonction d'allées	rentrant
2A 117	2B 131	2C 114	2D 141	2E 118	2F 134
angle bâtiment infranchissable	angle bâtiment infranchissable	lampadaire	lampadaire	angle clôture infranchissable	clôture infranchissable

Carte des erreurs

Prénom :	1	angle clôture infranchissable	A	2	angle d'allée	A	3	angle bâtiment infranchissable	A	4	angle d'allée	A	5	jonction d'allées	A	6	extrémité nord est colline	A
			B			B			B			B			B			B
			C			C			C			C			C			C
	111	manque un résineux	101	manque trois arbres isolés	117	manque un lampadaire	104	deux arbres isolés rajoutés	105	manque une table	133	manque un banc						
	7	angle d'allée	A	8	lampadaire	A	9	rentrant	A	10	pont	A	clôture infranchissable	11	A	12	arbre isolé	A
			B			B			B			B		B	B			
			C			C			C			C		C	C			
	110	forêt à la place de prairie	114	manque une statue	140	manque trois sentiers	112	manque deux bancs	134	manque un lampadaire	132	manque un arbre isolé						

Course au score

Prénom :

1	113	2	110	3	106	4	112	5	108	6	107	7	138
angle bâtiment franchissable		angle d'allée		jonction d'allées		pont		angle de végétation		jonction d'allées		angle de végétation	
8	136	9	135	10	114	11	120	12	142	13	116	14	103
lampadaire		extrémité sentier		lampadaire		angle de haie		angle bâtiment infranchissable		angle de végétation		arbre isolé	

Classique

Prénom :

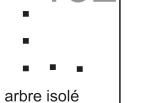
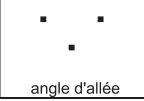
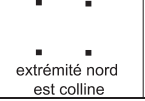
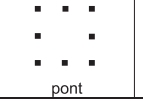
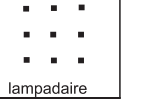
1	117	2	115	3	140	4	136	5	132	6	111	7	101	8	131
angle bâtiment infranchissable		jonction sentier-allée		rentrant		lampadaire		arbre isolé		angle clôture infranchissable		angle d'allée		angle bâtiment infranchissable	
9	104	10	133	11	141	12	118	13	139	14	120	15	137	16	119
angle d'allée		extrémité nord est colline		lampadaire		angle clôture infranchissable		jonction mur-clôture infranchissable		angle de haie		mur		jonction d'allées	

CARTONS DE VÉRIFICATION

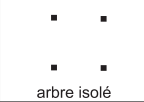
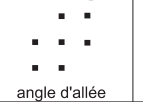
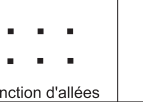
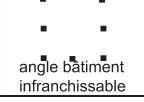
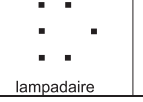
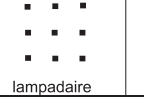
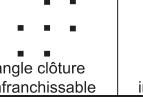
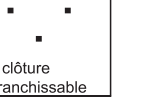
Marche Sous Conduite

1A 131	2C 115	3A 101	4B 106
 angle bâtiment infranchissable	 jonction sentier-allée	 angle d'allée	 jonction d'allées
5C 105	6A 108	7B 120	8B 134
 jonction d'allées	 angle de végétation	 angle de haies	 clôture infranchissable

Etoile

1 131	2 109	3 107	4 116	5 132
 angle bâtiment infranchissable	 jonction d'allées	 jonction d'allées	 angle de végétation	 arbre isolé
6 104	7 133	8 112	9 113	10 141
 angle d'allée	 extrémité nord est colline	 pont	 angle bâtiment franchissable	 lampadaire

Papillon

1A 103	1B 109	1C 101	1D 106	1E 119	1F 140
 arbre isolé	 jonction d'allées	 angle d'allée	 jonction d'allées	 jonction d'allées	 rentrant
2A 117	2B 131	2C 114	2D 141	2E 118	2F 134
 angle bâtiment infranchissable	 angle bâtiment infranchissable	 lampadaire	 lampadaire	 angle clôture infranchissable	 clôture infranchissable

Carte des erreurs

1	A manque un lampadaire	2	A manque un arbre isolé	3	A manque un banc	4	A manque un arbre isolé	5	A un panneau rajouté	6	A une haie rajoutée
	B manque un banc		B manque deux arbres isolés		B manque une table		B un arbre isolé rajouté		B un lampadaire rajouté		B un lampadaire rajouté
	C manque un résineux		C manque trois arbres isolés		C manque un lampadaire		C deux arbres isolés rajoutés		C manque une table		C manque un banc
111		101		117		104		105		133	
7	A un lampadaire rajouté	8	A manque un jeu	9	A manque un sentier	10	A un banc rajouté	11	A manque un résineux	12	A un arbre isolé rajouté
	B manque un lampadaire		B manque une clôture		B manque deux sentiers		B manque un banc		B manque un arbre isolé		B deux arbres isolés rajoutés
	C forêt à la place de prairie		C manque une statue		C manque trois sentiers		C manque deux bancs		C manque un lampadaire		C manque un arbre isolé
110		114		140		112		134		132	

Course au score

1 angle bâtiment franchissable 113	2 angle d'allée 110	3 jonction d'allées 106	4 pont 112	5 angle de végétation 108	6 jonction d'allées 107	7 angle de végétation 138
8 lampadaire 136	9 extrémité sentier 135	10 lampadaire 114	11 angle de haie 120	12 angle bâtiment franchissable 142	13 angle de végétation 116	14 arbre isolé 103

Classique

1 angle bâtiment franchissable 117	2 jonction sentier-allée 115	3 rentrant 140	4 lampadaire 136	5 arbre isolé 132	6 angle clôture franchissable 111	7 angle d'allée 101	8 angle bâtiment franchissable 131
9 angle d'allée 104	10 extrémité nord est colline 133	11 lampadaire 141	12 angle clôture franchissable 118	13 jonction mur-clôture franchissable 139	14 angle de haie 120	15 mur 137	16 jonction d'allées 119