

HISTORIQUE :

La course d'orientation (en anglais : *foot-orienteeering* ou *Foot-O*, en français : CO) trouve son origine en **Scandinavie** au **XIXe** siècle en tant **qu'exercice militaire**. Sous forme de compétition, elle apparaît en **Suède** en **1919**. L'activité gagne en popularité avec l'apparition de boussoles plus fiables à partir de **1930**. Elle devient un phénomène international dans les années **1960** parallèlement au développement des activités de plein-air et des prises de conscience environnementales.

En **2004**, 63 différentes fédérations nationales, de tous les continents, adhèrent à la fédération internationale, l'*International Orienteering Federation* (IOF). La course d'orientation est reconnue **sport olympique** depuis **1977**. Des championnats du monde sont organisés chaque année et la course d'orientation fait partie des Jeux mondiaux. Le programme des championnats du monde comprend quatre compétitions, pour hommes et femmes : sprint, moyenne distance, longue distance et relais. En compétition, au début des années **2000**, le sport est dominé par les pays nordiques et la **Suisse** (**Simone Niggli-Luder**), même si les Français sont présents notamment en moyenne distance où Thierry Gueorgiou est champion du monde **2003, 2004 et 2005**.

En 2005, la Fédération Française de Course d'Orientation (FFCO) recense plus de 200 clubs. Les clubs organisent des entraînements souvent hebdomadaires et organisent des courses départementales, régionales ou interrégionales deux à trois fois par mois.

Les différentes formes de la course d'orientation :

Quelques formes de course d'orientation sont énumérées ci-après. D'innombrables variantes de ce sport sont possibles : certaines font usage de différents moyens de locomotion (VTT, Kayak, ski, parapente...), d'autres suppriment l'aspect compétitif de l'activité.

Forme de base

Le concurrent dispose d'une carte d'orientation et, éventuellement, d'une boussole. Sur la carte sont mentionnées, en surcharge, les localisations du départ de la course, représenté par un triangle, de l'arrivée, représentée par deux cercles concentriques, des postes de contrôle intermédiaires, représentés par des cercles numérotés.

Pour le concurrent, la course consiste à rejoindre le plus rapidement possible l'arrivée depuis le départ en passant par les différents postes de contrôle, dans l'ordre de leur numérotation, en suivant un cheminement laissé à son appréciation.

Le sprint

Le sprint est le format de course le plus court ; il se pratique dans des parcs urbains ou sur des terrains urbanisés ou encore en forêt. La carte utilisée est à plus grande échelle, de 1/3 000 à 1/10 000. Les terrains étant généralement très ouverts et les postes de contrôle rapprochés, la durée d'un sprint varie de 10 minutes à 15 minutes.

Le relais

Ce type de course implique des équipes de concurrents, les équipiers courant les uns après les autres. Chaque équipe effectue au final un parcours identique. L'épreuve est remportée par l'équipe totalisant le meilleur temps de course.

La course au score ou course aux points

La course au score exige des concurrents de visiter le plus grand nombre possible de postes de contrôle dans un laps de temps imparti et dans un ordre laissé au choix du concurrent.

Les concurrents quittent habituellement le départ en masse (et non plus chacun à leur tour) et disposent, par exemple, d'une heure. Les postes de contrôle peuvent représenter des valeurs différentes en fonction de la difficulté pour les atteindre ou de la distance à parcourir pour les visiter. Tout retard génère une pénalité. Le concurrent vainqueur est celui ayant accumulé le plus grand nombre de points sur l'échelle des valeurs.

Le VTT-orientation

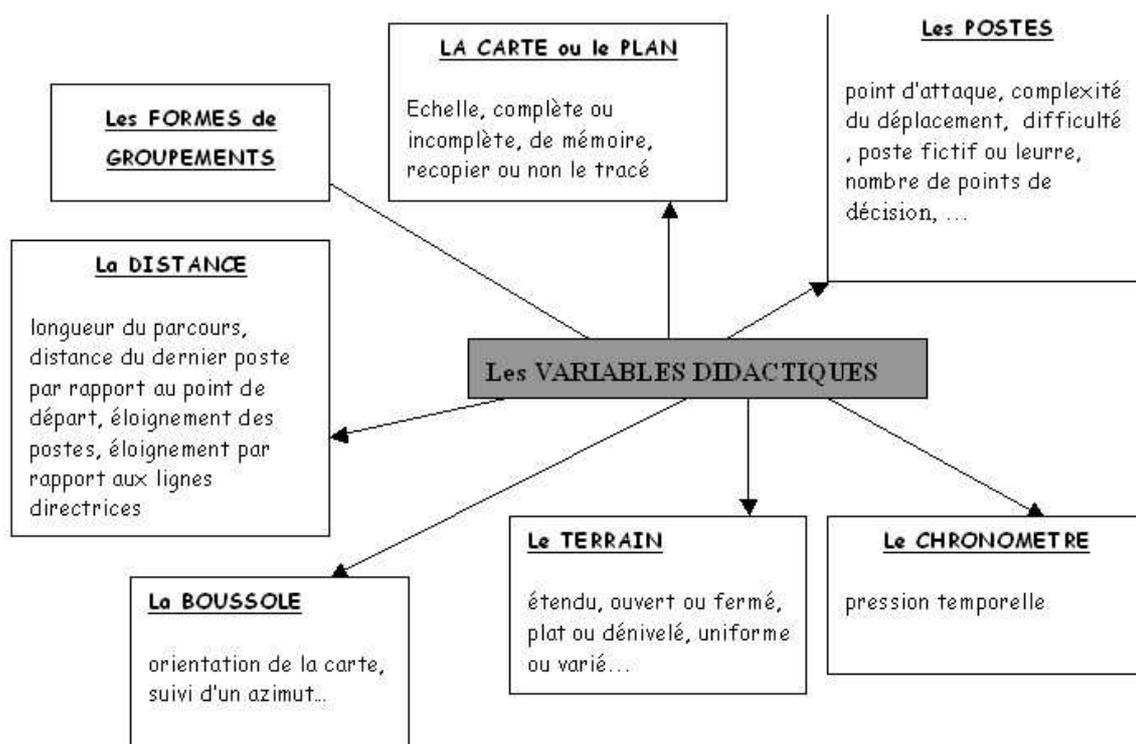
L'orientation à VTT (VTT-O) se rapproche des courses de VTT mais prend l'orientation en considération. La carte est habituellement à l'échelle de 1/20 000 et présente des symboles légèrement différents pour les sentiers et les chemins, ceci pour permettre une meilleure lisibilité mais également pour indiquer leur aptitude à la circulation à vélo. Étant donné qu'il n'est habituellement pas permis aux vélos de quitter les sentiers, chemins et routes, le défi majeur consiste à trouver le meilleur parcours pour circuler le plus vite possible. Un porte-carte — parfois rotatif — fixé au guidon du vélo est un équipement indispensable au concurrent.

Autres

Il y a encore la course de nuit (qui se pratique à l'aide d'une lampe frontale), le raid (qui peut prendre jusqu'à deux jours), la rand'orientation (sans chronométrage, l'important étant de faire savoir à l'organisateur qu'on a terminé), la course-ficelle (pour les tout petits), la course jalonnée (pour les débutants), la Rogaine (course au score de 12 à 48 heures)...

LES OBJECTIFS DE LA CO EN MILIEU SCOLAIRE ET LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT EN E.P.S. Se référer pour plus de détails aux programmes du collège et du lycée.

Les variables didactiques :



LA SECURITE :

QUELQUES REPÈRES SUR LA SECURITE (non exhaustif):

Textes de lois :

- Décret sur la sécurité du 9 Mars 1994.
- Circulaire sur les sorties du 20 Août 1976
- Loi sur la responsabilité pénale du 10 Juillet 2000 (qui précise le texte de 96)
- Programmes du collège de 1996 qui stipule que le professeur doit avoir une position fixe.

Pour l'enseignant :

- choix judicieux des situations et lieux de pratique
- s'assurer que le milieu est sûr : reconnaissance préalable du parcours
- ne pas obliger un élève anxieux à évoluer seul.
- préciser oralement et par écrit sur une enveloppe cachetée la conduite à tenir en cas d'accident (mettre un sifflet, tel portable du professeur, revenir au dernier poste connu si élèves perdus, si blessure à 2 attendre le binôme suivant, à 3, 1 qui part chercher les secours avec la carte et l'endroit précis de l'accident et l'autre qui reste près du blessé...)
- adapter les parcours à la fois aux élèves, aux capacités physiques, aux conditions météo...
- s'assurer que la pratique de la CO est possible (autorisation ONF, société de chasse...)
- donner aux élèves des consignes simples et précises et s'assurer avant qu'ils partent que tout est compris.
- donner aux élèves un azimuth retour en cas de problème : angle donné par le professeur avant le départ de la course ; il permet de retomber sur une ligne connue et de regagner le point de RDV
- mettre en place un tableau d'organisation : groupe, noms, heure départ, direction, parcours réalisé... (à inscrire par les élèves)
- trouver un point de RDV facile et donner une heure de retour maximale.
- trouver un placement stratégique du professeur (en hauteur, possibilité de se déplacer en VTT...)
- préciser sur la carte et sur les plans par des hachures rouges les zones interdites ; les « visiter » avec les élèves en début de cycle.

Pour l'élève :

- respecter impérativement les règles de sécurité, l'heure de retour ou d'arrêt des recherches
- ne pas pénétrer les endroits dangereux
- ne jamais se séparer si on évolue en groupe
- connaître la conduite à tenir en cas d'accidents.

PRESENTATION DU MATERIEL :

Symbole international de la CO :



Le symbole international de la course d'orientation. Ce symbole est utilisé sur les balises qui servent à marquer les points de contrôle d'une course d'orientation

La carte :



Les cartes utilisées pour la course d'orientation sont habituellement plus détaillées et plus précises que les cartes topographiques. Elles répondent aux normes établies par l'IOF. Les cartes indiquent clairement les obstacles à la course, les détails perçus au niveau de l'œil et la pénétrabilité de la forêt. Les cartes sont généralement produites aux échelles du 1/4 000, 1/5 000, 1/10 000 et du 1/15 000.

Les postes de contrôle :



La boussole :



Quand proposer l'utilisation de la boussole ?

Il n'y a pas de réponse ferme et définitive, cela dépend de beaucoup de paramètres (élèves, milieu...).

Vous pouvez donner une boussole en 6^{ème}, pour orienter la carte, pour que les élèves repèrent le nord, pour les motiver...

La boussole est utilisable aussi si votre espace d'évolution est restreint (alors utilisez les azimuts pour travailler sur un terrain de foot par exemple). Pensez qu'un enfant a des difficultés d'abstraction.

Il est intéressant aussi de faire un projet transdisciplinaire avec le professeur de mathématiques, de physique...

On dira qu'en général on peut systématiser l'utilisation de la boussole à partir de la 3^{ème} (orientation de carte, suivi d'un azimut, relever un angle, faire une visée...)

Les pinces de contrôle :



QUELQUES TERMES TECHNIQUES A DEFINIR :

- **Azimut** : l'azimut d'une direction est l'angle que fait cette direction avec le nord. La mesure s'exprime en degrés, elle se fait toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **Azimut retour** : Angle donné par le professeur avant le départ de la course. Cet angle permettra à l'élève égaré de retomber sur une ligne connue (rivière, route, zone habitée, etc.) et ainsi de se situer pour regagner le point de rendez-vous

- **Circuit** : même départ et même arrivée

- **Échelle** : Rapport entre la réalité et la représentation cartographique. Par exemple, 1/5000e signifie que la carte représente le terrain réduit 5 000 fois: 1 cm sur la carte correspond à 5 000 cm soit 50 m en réalité

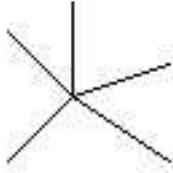
- **Ligne d'arrêt** : Repère, sur la carte, qui permet de vérifier si l'on a dépassé le poste recherché ou les limites de la zone d'évolution.

- **Ligne directrice** :

- **Main courante naturelle** : Ligne ou ensemble de points repérables sur la carte, que l'élève peut aisément suivre dans la réalité. En course, la main courante peut être un itinéraire imposé pour rejoindre un endroit particulier ou encore pour éviter une zone interdite ou dangereuse

- **Parcours :**

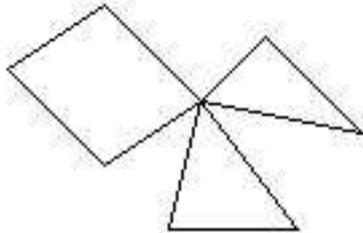
parcours en étoile



parcours subdivisé :



parcours en papillon :



parcours en ligne : point de départ et d'arrivée différent.

Point d'appui : Point aisément repérable, qui permet au coureur de se resituer entre deux postes

- **Point d'attaque** : Dernier point remarquable, supposé sûr et choisi par le coureur au moment de la lecture de carte juste avant le poste.

- **Point de décision** : Point remarquable, sur la carte et sur le terrain, qui oblige le coureur à choisir une direction.

- **Poste** : Ensemble composé d'une balise, d'un poinçon, d'un point remarquable et de sa définition.

- **Réduction kilométrique (RK)** : La RK exprime en minutes par kilomètre la vitesse moyenne d'un élève sur un parcours donné. La RK course est la réduction kilométrique du temps réalisé lors d'une course d'orientation avec lecture de carte, recherche de postes et poinçonnage. La RK footing est la réduction kilométrique du temps mis pour faire un parcours équivalent en course pure. Pour la déterminer, l'élève court sans carte, le plus vite possible, sur un parcours jalonné de 3 000 m environ, avec des balises à poinçonner, sur un terrain représentatif de celui qui servira à l'évaluation (par exemple: moitié sur chemin et moitié en zone boisée).

RK footing – RK orientation = maîtrise de l'orientation.

Exemple : pour un élève de 6^{ème} : RK = 15 min/km

pour un élève de seconde : RK = 8 à 9 min /km

- **Saut** : espace parcouru sans ligne comme support de déplacement (souvent sans boussole)

- **Talweg** : Ligne de fond d'une petite vallée, (inverse de la ligne de crête).

- **Visée** : Opération qui permet de trouver un poste en utilisant la boussole, en reportant l'angle relevé sur la carte et en le projetant sur le terrain.

QUELQUES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

« LA COURSE DANS UN STADE, DANS L'ETABLISSEMENT »

OBJECTIFS - BUT	DISPOSITIF et CONSIGNES	CRITERES	VARIABLES
<ul style="list-style-type: none"> - se familiariser avec la lecture d'un plan sommaire fait main et s'initier à l'orientation dans le cas où il n'existe pas de support cartographique riche - évoluer sans crainte de se perdre. - s'orienter à partir de la définition des postes 	<ul style="list-style-type: none"> - des fiches cartonnées - des plots - des pinces de contrôle - un plan fait main. (voir annexe) <p>Dans un espace bien connu et délimité (enceinte de l'établissement, stade...), placer environs 20 postes matérialisés par des plots et des pinces de contrôle. Chaque élève a un carton avec 5 postes qu'il doit rechercher. Chaque parcours est de même longueur mais varie en postes. On relève l'ordre d'arrivée des élèves.</p>	<p>CR : auto-évaluation immédiate : à l'arrivée, on met à disposition un affichage qui permet aux élèves de vérifier si les postes trouvés sont justes ou faux</p> <p>CREAL : cf observations des comportements d'élèves</p>	<ul style="list-style-type: none"> - définir seulement les postes - définir les postes à l'aide de points cardinaux (par exemple : « poteau d'éclairage le plus au NE ») - différents supports (cf variables didactiques)

ANNEXES :

FEUILLE de CONTROLE

Les définitions des postes sont à considérées en étant dos au collègue

Numéro	Définition du poste	Poinçon
1	Au pied des marches, situées à gauche du terrain de handball	<p style="text-align: center;">o o o</p> <p style="text-align: center;">o o</p> <p style="text-align: center;">o</p>
2	Au poteau de basket-ball le plus près de la grille du lycée	o o o
3	Au pied de l'arbre, près de la rivière, le plus au sud	o o o o
4	Sur le poteau gauche des buts de hand, près de la piste d'athlé	
5	Dans l'escalier qui monte à	

	l'étage le plus près du kiosque	
6	Au milieu de la rambarde qui séparent les terrains de hand et de basket

PARCOURS n°..... CARTON de CONTROLE

Nom :Prénom : Classe :Date :

Nombre de postes trouvés et justes :

Temps réalisés :

Numéro du poste	Juste ou faux	Poinçon

Plan fait main

Plan d'évacuation incendie

« LE PARCOURS JALONNE »

OBJECTIF	DISPOSITIF et CONSIGNES	CRITERES	VARIABLES
<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître et nommer certains éléments caractéristiques du terrain (lignes directrices, lignes d'arrêt...) - établir relation carte-terrain et orienter la carte. - Suivre un itinéraire imposé en courant. - But : Courir sur un circuit en suivant des rubans. Découvrir les balises à poinçonner et retracer le parcours sur sa carte au fur et à mesure 	<ul style="list-style-type: none"> - itinéraire jalonné par le professeur avec de la rubalise ou des plots -Travail en doublette et à chaque balise s'arrêter. Une carte par élève. - aller le plus vite possible - poinçonner la balise et noter l'endroit exacte où elle est. + le décrire - sécurité forte : ne jamais s'engager sur 	<p><i>CR</i> : parcours chronométré (environ 1 km). Poinçon et définition exacte du poste par les élèves</p> <p><i>CREAL</i> : cf observations des comportements d'élèves</p>	<ul style="list-style-type: none"> - parcours de difficultés variables - avec ou sans carte - seul ou en groupe (peut servir d'échauffement et permet de revoir les erreurs de la séance précédente avec le professeur). - rajouter des balises sur certains points caractéristiques.

une ligne si celle-ci n'est pas jalonnée

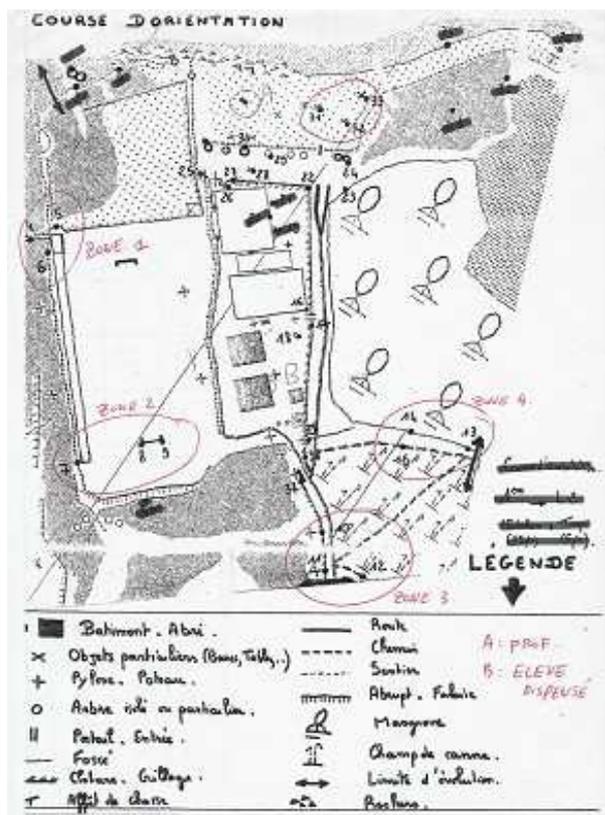
- faire poser les jalons par les meilleurs élèves.

« LE PARCOURS SURLIGNE »

OBJECTIF	DISPOSITIF et CONSIGNES	CRITERES	VARIABLES
- But : Courir sur un circuit en suivant le tracé surligné sur la carte. Découvrir les balises et les poinçonner au fur et à mesure	Recopier sur une carte vierge le parcours surligné de la carte mère	CR : Poinçonner toutes les balises qui se trouvent sur le parcours surligné CREAL : cf observations des comportements d'élèves	Parcours de difficultés différentes

« LA COURSE EN ETOILE »

OBJECTIFS	DISPOSITIF et CONSIGNES	CRITERES	VARIABLES
- Identifier les éléments observables du terrain pour construire un déplacement jusqu'à un poste. - savoir orienter sa carte par rapport aux éléments remarquables. - Coopérer et gérer l'effort physique de l'équipe. But : poinçonner 10 balises sans se tromper en 30 min maximum.	- 1 balise à trouver par zone(10 zones) - Par équipe de 2. Ils poinçonneront 1 balise à la fois. Elle sera donnée par le prof qui l'entoure sur la feuille de route. Après chaque poinçonnage, l'équipe vient vérifier. Si c'est bon elle repart en chercher une autre, si c'est faux elle retourne la rechercher.	CR : cf carton de contrôle en annexe. Effectuer le trajet jusqu'au point d'attaque sans hésitation. 2pt par balise bonne du premier coup 1pt si balise bonne après 1 erreur -2pt par dépassement de temps de 30 sec après 30 min CREAL : cf observations des comportements d'élèves	- un élève pose une balise et un autre doit aller la chercher. Le poseur doit indiquer à son partenaire le trajet qu'il va suivre avant le départ. L'accompagnateur vérifie le trajet emprunté et le compare au projet proposé. Il indique les erreurs, les arrêts, les hésitations. - parcours en aile de papillon ou parcours subdivisé.



« LA COURSE AUX DEFIS »

OBJECTIF	DISPOSITIF et CONSIGNES	CRITERES	VARIABLES
<ul style="list-style-type: none"> - Orienter sa carte par rapport aux éléments remarquables - coopérer avec son partenaire - Définir des stratégies pour gagner contre l'adversaire. - Gérer le potentiel physique de l'équipe. <p>But : poinçonner les 10 balises bonnes avant l'équipe adverse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Avant de démarrer, chaque équipe détermine au préalable 5 balises (parcours de 5x2 = 10 balises). Chaque équipe devra commencer par les 5 balises désignées par l'équipe adverse et finir par les siennes. <p>ANNEXE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Classement des équipes de défis en fonction du classement de l'épreuve précédente. 	<p>CR : L'équipe qui rend la feuille en premier avec les balises bonnes a gagné. En cas d'égalité le temps départage les 2 équipes.</p> <p>CREAL : cf observations des comportements d'élèves</p>	<p>1 x 1</p> <p>Match homogène ou hétérogène. cf variables didactiques</p>

« LA COURSE MEMO »

OBJECTIF	DISPOSITIF et CONSIGNES	CRITERES	VARIABLES
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborer un projet de déplacement - Améliorer ses 	<p>Au départ une carte est affichée indiquant l'emplacement du 1^{er} poste. S'il trouve le poste 1,</p>	<p>CR : Arriver au point de ralliement en ayant poinçonné toute les balises en moins de 30 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - pour limiter les risques de perte, travailler en étoile, ou partir à

<p>capacités de mémorisation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trier les informations (se donner des lignes d'arrêt et des points d'attaque). - Prendre l'habitude de ne pas regarder trop souvent la carte (perte de temps) <p>But : aller chercher une balise après avoir mémorisé le trajet à réaliser.</p>	<p>une 2^{ème} carte lui indique l'emplacement du 2^{ème} poste et ainsi de suite... En cas d'erreur revenir au poste précédent.</p> <p>Zone de forêt bien connue</p>	<p>CREAL : cf observations des comportements d'élèves</p>	<p>2 avec l'accompagnateur qui a une carte de contrôle et qui note les hésitations, les difficultés rencontrées....</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire travailler les élèves une fois sur deux. - carte entière ou partielle. - recopier son parcours et l'emplacement des postes une fois arrivé.
--	---	--	---

ANNEXE : EXEMPLE de CARTE MEMO à placer à un poste (Pointe de la Batterie, Trinité)

« LA COURSE AUX BONS POSTES »

OBJECTIF	DISPOSITIF et CONSIGNES	CRITERES	VARIABLES
<ul style="list-style-type: none"> - Prendre l'habitude de lire la carte dans ses moindres détails - Vérifier la véracité des postes - Apprendre à être plus précis et à être sur soi. <p>But : Trouver les bons postes en un minimum de temps</p>	<p>Effectuer un parcours d'orientation en sachant que les postes ne sont pas tous vrais, soit faux (leurre) ou manquants.</p> <p>Poste vrais : la balise est correctement placée mais il peut y avoir plusieurs balises proches.</p> <p>Postes faux : la balise n'est pas à la bonne place et a été placée sur un élément semblable</p> <p>Postes manquant : aucune balise à l'emplacement et il faudra le signaler à l'arrivée.</p>	<p>CR : point sur le nb de postes justes additionnés au temps.</p> <p>CREAL : cf observations des comportements d'élèves</p>	<p>Cf variables didactiques</p>

ANNEXE 1: Exemple de carte aux bons postes

ANNEXE 2 :feuille course aux bons postes

« LA COURSE AUX SCORES »

OBJECTIFS	DISPOSITIF et CONSIGNES	CRITERES	VARIABLES
<p>- Construire un projet de déplacement adapté à ses possibilités (stratégie de course)</p> <p>- Optimiser ses capacités et compétences pour ramener le plus de points possible</p> <p>But : dans un temps imparti, ramener le plus de points possibles.</p>	<p>Zone bien délimitée.</p> <p>En fonction de la difficulté des balises ou de leur éloignement des points (1 à 3pts ou plus) sont attribués à chaque balise. Celles-ci sont différenciées et chaque coureur organise sa course pour pouvoir réaliser le score le plus important.</p> <p>L'ordre de recherche est libre.</p> <p>Tout dépassement de temps est pénalisé (15'' = 1pt, 30'' = 2pts...°)</p>	<p>CR : score réalisé</p> <p>CREAL : cf observations des comportements d'élèves</p>	<p>- Cf variables didactiques</p> <p>- En fonction du niveau, imposé un contrat à respecter (nb balises, types...)</p> <p>- Avant de partir le coureur détermine le contrat qu'il doit réaliser. Tout écart au contrat est pénalisé. Cette situation peut servir d'évaluation terminale.</p> <p>- rajouter des photos ou des azimuts à calculer (passage obligé)</p>

ANNEXE : Carte mère d'une course aux scores

« LA COURSE A LA BOUSSOLE »

OBJECTIF	DISPOSITIF et CONSIGNES	CRITERES	VARIABLES
<p>- Utiliser la boussole : relever un azimut, se diriger par visées successives.</p> <p>- Suivre une direction sans dévier</p> <p>- Estimer une distance précisément à partir de la carte et la reproduire sur le terrain (notion d'échelle et d'étalonnage de pas)</p> <p>But : Découvrir des balises à l'aide de la boussole uniquement.</p>	<p>L'équipe récupère une carte avec 2 balises données (la 1^{ère} et la 5^{ème}) sur 10 + 9 angles et distance.</p> <p>Deux stratégie :</p> <p>1-Se rendre au 1^{er} poste et calculer azimut par azimut jusqu'au dernier poste.</p> <p>2-déterminer au préalable toutes les balises avant de commencer l'itinéraire.</p> <p>Le 5^{ème} poste est donné pour vérifier que l'on a bien trouvé les premiers postes.</p>	<p>CR : score</p> <p>CREAL : cf observations des comportements d'élèves</p>	<p>- sur un calque, relever les angles et les distances entre chaque poste (visée). A faire en terrain dégagé.</p> <p>- faire chercher des postes en ne donnant que leur coordonnées : du départ au poste 1, 325°, 100m, du poste 1 au 2, 75°, 55m...</p> <p>- Doubler les balises à chaque poste.</p>

ANNEXE 1 : Exemple de carte de boussole

ANNEXE 2 : Exercice d'étalonnage de pas

L'étalonnage du pas est important à travailler. L'élève doit avoir une notion précise de la distance qu'il parcourt en marchant (calcul du double-pas), en courant (double foulée), à plat, en montée, en descente, sur terrain varié. Cette situation peut se réaliser à tout moment.

ETALONNAGE du PAS - COURSE d'ORIENTATION

Nom :Prénom : Classe :Date :

Compter son nombre de double pas (à chaque pose du même pied) sur 100 m

100m	Terrain plat				Sentier ou forêt			
	Essai 1	Essai 2	Essai 3	moyenne	Essai 1	Essai 2	Essai 3	moyenne
Marche								
Course								

« LE MINI-RAID »

OBJECTIF	DISPOSITIF et CONSIGNES	CRITERES	VARIABLES
<ul style="list-style-type: none"> - Créer ses propres lignes. - Mémoriser une succession d'éléments pour construire son déplacement. - S'orienter en permanence et lire de plus en plus finement la carte. - Lire une carte en courant en tout terrain. - Se situer grâce à des éléments précis de la carte. - Anticiper. - Gérer sa course. - Connaître les symboles et couleurs conventionnelles (légende West Fantasio FICO) . - Respecter l'environnement. <p><i>But</i> : Poinçonner les 18</p>	<p>Après avoir recopié le parcours et la position des balises d'après la carte mère, par 2, partir chercher les balises dans l'ordre choisi par les raideurs.</p> <p>Les postes sont définis par des caractéristiques précises au dos de la carte.</p> <p>Chaque équipe remplit le tableau d'organisation (heure de départ, arrivée...)</p> <p>18 balises à poinçons + 3 balises bonus + 4 balises leurres à placer</p> <p><i>Matériel</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 tableau d'organisation - 1 carte IGN du site - 1 carton contrôle - 1 stylo et 1 fluo - 1 boussole - 1 chronomètre - 1 planchette <p>1 légende West Fantasio FICO + définition des postes</p>	<p>CR :</p> <ul style="list-style-type: none"> Balise manquée = - 20 pts Balise fausse (leurre) = - 25 pts Balise bonus = + 30 pts <p>Voir tableau de classement</p> <p>CREAL :</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer et choisir les éléments sur la carte pour organiser son déplacement. - avoir l'index sur la carte - adapter sa foulée à la nature du terrain - savoir réajuster son projet - connaître ses possibilités physiques. - recopier précisément le parcours 	<p>Avec boussole... (cf variables didactiques dossier)</p>

balises + les bonus
(facultatives) en un
minimum de temps.

Sécurité :

- Retour impératif au bout de 120 minutes même si toutes les balises n'ont pas été trouvées.
- Fonctionnement par équipe de 2 (rester à 2)
- Prévoir une trousse de pharmacie
- Avoir un téléphone à proximité
- Alerter – secourir en cas de besoin.
- Limites d'évolution = limites de la carte
- Différentes autorisations