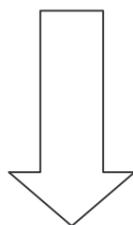


Pour faciliter la mise en œuvre des modules

Cycle 3

COURSE D'ORIENTATION

- livret d'accompagnement -



Sur un plan général :

- *Progression proposée*
- *Programmation des séances des modules*

Pour approfondir :

- *Présentation de l'activité*
- *Mise en œuvre à l'école*
 - *Outils pédagogiques*
 - *Des outils pratiques*

INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE

La progression C.O. proposée en cycle 3

Remarques :

- La situation de référence finale d'un niveau serait la situation de référence initiale du niveau supérieur.
- Dans la mesure du possible, à partir du module n°2, changement de lieu à chaque mise en place de la situation de référence (toutes les 3 ou 4 séances).

Niveau	Compétences spécifiques	Compétences générales	Objectifs d'apprentissage	Situations SRI	Critères	Situations d'entrée	Problèmes à repérer et situations d'apprentissage	Situation finale
CE2 ou N1	S2 Adapter Ses déplacements à différents types d'environnement	T1 S'engager lucidement dans l'action	<ul style="list-style-type: none"> ◆ lire et interpréter un plan précis ou une carte ◆ réaliser un itinéraire ◆ se déplacer vite seul dans un environnement proche et maîtrisé (connu et sans difficulté majeure) ◆ se déplacer vite à deux dans un environnement proche, inconnu mais sécurisé (stade, parc urbain etc...) 	Parcours en étoile : Dans un espace connu, sécurisé et clos, se déplacer seul, pour rechercher des balises assez proches du départ et des mains courantes.	Nombre de balises trouvées / ou nombre de balises recherchées	<ul style="list-style-type: none"> - Parcours jalonné - Pose - dépose (1 seule balise) - Parcours surligné avec pose - dépose 	Savoir lire une carte : <ul style="list-style-type: none"> • La carte du pirate • chercher l'erreur Savoir toujours où je suis <ul style="list-style-type: none"> • L'omnibus, • le pair – impair • le bavard Se déplacer seul : <ul style="list-style-type: none"> • Le parcours jalonné • Le parcours surligné 	Parcours en étoile : Dans un espace sécurisé et clos, inconnu, se déplacer à deux, pour rechercher des balises de plus en plus éloignées du départ et des mains courantes.
CM1 ou N2	S2 Adapter Ses Déplacements à différents types d'environnement	T3 Mesurer et apprécier les effets de l'activité : - Evaluer son niveau - Mesurer ses progrès - Identifier des constantes	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Lire et interpréter une carte de CO à échelle faible (jusqu'à 1/1000= petite surface) et aux nombres d'éléments réduits en milieu sécurisé (stade - parc). ◆ Choisir et mettre en œuvre des stratégies efficaces dans la construction et la réalisation d'itinéraires. ◆ Se déplacer seul, le plus vite possible dans un milieu inconnu. 	Parcours en étoile : Dans un espace sécurisé et clos, inconnu, se déplacer à deux, pour rechercher des balises de plus en plus éloignées du départ et des mains courantes. N.B. : rôle différents (meneur, suiveur)	Choix d'un niveau Prise de performance Analyse de la performance	<ul style="list-style-type: none"> -Omnibus - Le petit Poucet le pose dépose Le duel 	La lecture de carte L'observateur La course aux définitions Pose dépose poste choisi La construction et la réalisation d'itinéraires Le train et le parcours mémoire Le pair impair ; le bavard Le téléphone, Le parcours surligné La rapidité Les cartes jetées Le duel	Course à la balise : Dans un milieu inconnu sécurisé, réaliser seul sans erreur un parcours de 5 à 8 balises, le plus rapidement possible. Au retour, sur une carte vierge, placer correctement les balises et tracer son itinéraire. N.B. : Course à handicap avec prise en compte des niveaux atteints.
CM2 ou N3	S1 Réaliser une performance mesurée	T2 Construire un projet d'action.	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Lire et interpréter une carte de CO d'un milieu ouvert (forêt) et d'une échelle jusqu'à 1/5000. ◆ Choisir et mettre en œuvre des stratégies efficaces dans un souci de gestion du temps. 	Course à la balise : Dans un milieu inconnu sécurisé, réaliser seul sans erreur un parcours de 5 à 8 balises, le plus rapidement possible. Au retour, sur une carte vierge, placer correctement les balises et tracer son itinéraire.	- Temps de réalisation -Nombre de points - réalisation du projet	<ul style="list-style-type: none"> - Course aux définitions - chercher l'erreur - le fonceur 	Construire un projet <ul style="list-style-type: none"> - Le bavard - le parcours mémoire - le compte à rebours - le fonceur - les horloges Améliorer la rapidité <ul style="list-style-type: none"> - parcours jalonnés - le duel - les cartes jetées 	Course au score : Dans un milieu inconnu, sécurisé ou ouvert, organiser judicieusement, seul ou par équipe, un parcours à partir d'un réseau de balises proposées, de manière à obtenir le plus de points possibles en un temps donné.

Guide pour la programmation des séances des modules

lieu	séances	remarques
Lieu 1 Connu : cour d'école stade, parc	entrées	2 à 3 séances
Lieu 2 peu connu ou inconnu stade, parc	1 Situation de Référence Initiale + 3 apprentissages	4 séances en tout faire une séance d'apprentissage dans chacun des domaines proposés : <ul style="list-style-type: none"> • lecture de carte • construire et réaliser un itinéraire • rapidité dans le déplacement
Lieu 3 peu connu ou inconnu stade, parc, forêt	1 Situation de Référence Initiale + 3 apprentissages	4 séances en tout faire une séance d'apprentissage dans chacun des domaines proposés : <ul style="list-style-type: none"> • lecture de carte • construire et réaliser un itinéraire • rapidité dans le déplacement
Lieu 4 inconnu	1 Situation de Référence finale + 3 apprentissages	4 séances en tout la situation finale sera suivie de 3 séances d'apprentissages supplémentaires en fonction de la réussite et des difficultés des élèves et surtout pour profiter du nouveau site qui vient d'être découvert
Lieu 5 Inconnu Site naturel sécurisé	Une situation de réinvestissement	Une rencontre à plusieurs classes sur un site naturel organisé par le CPC par exemple

Présentation de l'activité : pour une meilleure connaissance de la C.O.

La course d'orientation c'est :

Une course individuelle contre la montre, en terrain varié et inconnu, sur un parcours matérialisé par des balises que le concurrent doit découvrir dans un ordre imposé, mais par des cheminements de son choix, en se servant d'une carte et éventuellement d'une boussole.

En compétition, les efforts s'échelonnent entre 15' (sprint), 45' (moyenne distance), 1h45' (course classique) et 2h30' (longue distance).

Les objectifs visés (experts) :

Dynamisme : Etat cardio-pulmonaire + ou - intense assurant le meilleur compromis vitesse/précision.

Tactique : Enchaînement judicieux de prises de repères (le coureur opère des sélections sur la carte).

Anticipation : La représentation du réel doit précéder le réel (le coureur doit donc lire la carte tout en se déplaçant et mémoriser les informations).

C'est donc à l'issue du cycle 3 :

Trouver des postes en prenant des repères au moyen de la relation carte-terrain.



Pour l'enfant il s'agit de passer, sur le plan de la prise d'informations :



L'enfant navigue à vue....	L'enfant navigue de proche en proche	L'enfant navigue par anticipation du trajet
L'enfant prend quelques informations sur la carte et les retrouve sur le terrain où quelques informations sur le terrain et les retrouve sur la carte.	L'enfant prend une ou des informations sur la carte, se déplace, vérifie sur le terrain ses hypothèses (il a une représentation de ce qu'il va trouver)	L'enfant anticipe et choisit son itinéraire, se déplace, il raisonne sur ce qu'il va trouver.
....et se déplace, les repères organisateurs du déplacement restant dans le champ visuel.	Les repères ne sont pas dans le champ visuel, ce sont des points d'arrêt ou d'attaque	Les repères ne sont plus à vue, ce sont des points d'appuis, de vérification, de relance.

Sur le plan affectif

L'enfant se rassure constamment	L'enfant accepte de se perdre momentanément	L'enfant prend des risques, fait des hypothèses d'itinéraires et s'engage dans la vérification
---------------------------------	---	--

Mise en œuvre à l'école : DES OUTILS PEDAGOGIQUES

Dans le cadre scolaire, il s'agira de travailler
des compétences..... des objectifs d'apprentissages



Compétences:

Spécifique :

- adapter ses déplacements à différents environnements

Générales :

- s'engager lucidement dans l'action (voir module 1)
- mesurer et apprécier les effets de l'activité (voir module 2)
- construire et réaliser un projet d'action voir (module 3)

Objectifs d'apprentissages

Se déplacer à deux puis seul, de plus en plus vite dans un milieu de moins en moins connu, en :

- En lisant et interprétant un document cartographique.
- En construisant un itinéraire.
- En réalisant l'itinéraire prévu.
- En utilisant une boussole pour orienter la carte.(facultatif)

Partis pris

Trois modules ont été écrits.

- La situation de référence finale d'un module sera la situation de référence initiale du module suivant ; Ils sont donc progressifs. Se référer à la fiche progression pour avoir une idée d'ensemble de ces partis pris.
- Il est possible néanmoins de les utiliser séparément si l'on recherche à travailler prioritairement une certaine compétence générale.

Conditions de mise en œuvre

(privilégier de préférence ce qui est en caractères gras)

	Lieux d'activités	Outils supports	Situations de référence initiale, intermédiaires et finale
Cycle 3	Cour d'école ; Parc urbain ; Stade ; forêt	Photos ; Plan détaillé ; Carte ;	Milieu connu, peu connu, inconnu

N.B. :

- Il est préférable qu'au cours de ces modules les élèves utilisent **une ou plusieurs carte d'orientation aux normes**. Ce sont en effet ces normes qui sont en vigueur lorsqu'un espace est cartographié pour la pratique des activités d'orientation. Si l'activité est pratiquée au collège, ce type de cartes sera également utilisé. La liste des cartes disponibles sur le département est à demander auprès de votre conseiller pédagogique en EPS ou directement auprès du :

Comité Départemental de Course d'Orientation de la LOIRE

Maison des Sports rue des 3 meules 42000 SAINT ETIENNE tel 06 75 41 56 36

- Un « permanent du comité » peut vous aider à concevoir un **projet de réalisation d'une ou plusieurs cartes de proximité**.
- **Les conseillers pédagogiques en EPS** disposent également du logiciel permettant de réaliser ces cartes. Un plan d'action et de coordination est mis en œuvre au niveau du département dans ce cadre.
- Il est préférable également, qu'ils utilisent des balises équipées de pinces d'identification. Des balises de ce type sont peut-être disponibles dans votre circonscription ou auprès de votre canton USEP. Renseignez-vous !

Mise en oeuvre

Ces modules vous proposent un éventail de situations possibles à mettre en œuvre lors des différentes phases. Nous avons remarqué :

1. Qu'il était souvent plus efficace de faire un choix parmi les situations d'apprentissages proposées et de reconduire ces situations d'un lieu à l'autre dans un souci d'efficacité, voire d'une phase à l'autre du module. Les élèves connaissent les protocoles et entrent plus rapidement dans l'action.
2. Que l'on améliorerait l'efficacité de la phase d'apprentissage en complétant les activités physiques par des activités en classe conduisant les élèves à « lire et interpréter des documents cartographiques ». Il s'agit là d'activités « décrochées » qui sont différentes des temps de retour sur l'action. Elles peuvent s'insérer dans des temps de travail par ateliers ou faire l'objet d'une programmation si la classe utilise des plans de travail.

Citons par exemple :

objectifs	activités (en profiter pour utiliser différents types de cartes* routière, IGN, orientation**)
mieux comprendre et utiliser une légende	Sur une carte, faire reconnaître des éléments remarquables. Donner une liste d'éléments et l'élève doit les repérer sur sa carte.
mieux comprendre la notion de relief	Préciser quel est le profil d'un parcours tracé sur une carte. Tracer un parcours sur une carte en respectant un profil.
mieux comprendre la notion d'itinéraire	Construire un itinéraire de manière libre entre un point de départ et un point d'arrivée. En respectant des contraintes (distances, passages obligés, profil, etc. ...). Comparer des itinéraires pour aller d'un point à un autre. (distance, profil, difficulté, ...)
mieux comprendre et utiliser une échelle	calculer, évaluer ou comparer des distances
affiner la lecture de carte	Sur deux cartes identiques repérer des points particuliers. Certains seront identiques d'autres différents. l'élève doit les repérer : - Soit il a les deux cartes sous les yeux. - Soit il se déplace d'une carte à l'autre (mémorisation).

A partir de quels documents ?

Des cartes de course d'orientation

le Comité Départemental de Course d'Orientation de la LOIRE (cf. coordonnées plus haut) peut vous fournir un lot d'anciennes cartes qui ne sont plus utilisées parce que trop vieilles.

Divers supports cartographiques disponibles dans les circonscriptions

En outre, il a été construit par les **CPC de la Loire**, à l'occasion du « TOUR DE LA LOIRE EN VELO » un document, présentant des supports cartographiques variés ainsi que des activités à conduire.

Existe également un document réalisé conjointement par **l'USEP et l'IGN** présentant toute une série de situations pour travailler la lecture de carte, la construction d'itinéraire etc... ;

Elaboration des fiches guide : Répertoire d'indicateurs pour le maître

Simple* complexe** très complexe***

Utilisables notamment dans le module n°2 (mesurer les effets de l'activité)

Pour une définition plus précise des termes soulignés dans cette page, se reporter à la fiche lexique p.

Listes d'indicateurs nécessaires à la lecture de la carte :

- Connaître la légende*
- Savoir orienter la carte*
- lire et comprendre une définition de poste*
- Connaître l'échelle**

Listes d'indicateurs pour la construction d'un itinéraire :

- Savoir choisir une main courante*
- Savoir choisir une ligne d'arrêt*
- Savoir choisir un point d'attaque simple**
- Partir du poste d'arrivée et construire l'itinéraire à l'envers***

Listes d'indicateurs la réalisation d'un itinéraire :

- Savoir repérer les éléments constitutifs de l'itinéraire (main courante, ligne d'arrêt, point d'attaque)
- Savoir repérer des points d'appui*
- Utiliser la relation carte-terrain pour anticiper**
- Utiliser la relation terrain-carte pour vérifier**
- Savoir évaluer une distance***

Listes d'indicateurs pour améliorer la rapidité :

- savoir courir de manière continue, régulière, économique* ;
- Savoir lire sa carte en se déplaçant**
- Savoir sélectionner et mémoriser les informations les plus pertinentes***

Descriptif général des situations proposées dans les trois modules

situations	descriptif	objectifs
L'omnibus	L'élève doit courir en sachant précisément où il est, en déplaçant son pouce sur la carte au fur et à mesure de son déplacement. Au top, attribution de points si le pouce est bien placé.	Relation terrain-carte Lire en se déplaçant
L'observateur	D'un point culminant, marquer sur sa carte les positions des balises dont l'espace est truffé.	Relation terrain-carte
Pose dépose	Par 2, chacun va poser une balise qu'il positionne sur sa carte. Au retour, échange des cartes. Le premier qui ramène la balise posée par l'autre a gagné.	Relation terrain-carte puis carte-terrain. Rapidité
Le petit Poucet	Un enfant ou le maître a toutes les cartes et dirige le groupe à un site caractéristique. Là, il rend les cartes et le premier qui se localise a autant de points qu'il y a d'enfants	Relation terrain-carte Mémorisation d'informations
Les cartes jetées	Le maître a toutes les cartes. Il y a inscrit plusieurs postes. Il part en course avec le groupe. Au top, il jette les cartes et chaque enfant doit se rendre à l'un des postes signalé par le maître. Le premier arrivé au poste marque autant de points que le nombre d'élèves du groupe.	Relation terrain-carte puis carte-terrain ; Mémorisation d'informations Rapidité
La course aux définitions	Truffer une zone de balises. Les élèves ont une série de définitions et doivent retrouver « le plus rapidement possible » une balise par définition proposée	S'approprier la légende Relation carte terrain
Le contrôleur	L'enfant doit courir avec sa carte orientée. Au « top », il pose sur le sol sa carte orientée. On vérifie si elle est bien orientée. Attribution de points	Relation terrain-carte. Orienter une carte. Lire en se déplaçant.
La course à la balise	Chaque élève doit réaliser, seul, un parcours de 5 à 10 balises, tel qu'il est énoncé dans la définition de l'activité.	Relation carte-terrain Choisir, concevoir et réaliser un itinéraire. Rapidité. Opposition
La course au score	Placer sur le terrain une bonne vingtaine de balises. En fonction de l'éloignement ou de leur position plus ou moins loin des chemins, leur attribuer une valeur en point dont le total fait 100. Donner un temps de course. Chaque élève tente de s'approcher au plus près du score de 100 points dans le temps imparti.	Relation carte-terrain Concevoir et réaliser un itinéraire astucieux. Rapidité. Opposition
Le bavard	L'élève doit courir en décrivant 50 à 100 mètres à l'avance l'itinéraire qu'il parcourt.	Relation carte-terrain. Lire en se déplaçant.
La girouette	Course avec de nombreux changements de direction. Au top ! décrire ou tracer le parcours suivi	Relation terrain-carte
Chercher l'erreur	Des balises sont placées sur le terrain. Elles sont positionnées sur la carte avec des erreurs. Ne cocher ou poinçonner que celles qui sont correctement placées.	Relation terrain-carte.
Le fonceur	Beaucoup de balises sur le terrain. Chaque enfant n'a que 3 à 5 postes à trouver parmi ceux posés. Départ en masse ou après un petit parcours en endurance et un départ handicap en fonction des niveaux.	Relation carte-terrain. Opposition, rapidité.
Le pair impair	Une carte pour deux. Celui qui a la carte dirige le déplacement, le suiveur a ou non une carte vierge. Arrivé au premier poste le suiveur doit se localiser. On change de rôle.	Relation carte terrain pour le meneur Relation terrain carte pour le suiveur.
Le téléphone	Jeux d'équipe. Chaque équipe tente par échanges successifs d'informations de faire en sorte que le premier joueur et le dernier joueur de l'équipe posent ou récupèrent le poste au même endroit et en empruntant le même itinéraire. L'information est donnée par écrit en traçant l'itinéraire sur une carte	Relation carte-terrain. Précision dans l'itinéraire. Maîtrise des définitions.
La carte du pirate	Une carte du site est découpée en plusieurs morceaux collés sur un support. L'élève doit réaliser le circuit dont chaque poste est sur un des morceaux	Relation carte-terrain. Rendre complexe un lieu bien connu.
Le parcours jalonné	Le parcours à réaliser est matérialisé sur le terrain par des rubans et surligné sur la carte. En suivant le cheminement ainsi proposé, l'élève passe par des balises qui sont ou non positionnées sur sa carte. Si elles sont positionnées sur la carte, possibilité de : - placer sur le terrain des fausses balises - inciter par la place des balises à couper en quittant le jalonnage en place.	Relation terrain carte et carte terrain. Suivre un itinéraire imposé. Concevoir et réaliser un itinéraire.
Le parcours surligné	Le parcours a réalisé est surligné sur une carte. En suivant précisément ce parcours, l'élève passe par des balises qu'il doit resituer sur sa carte (en direct ou en différé)	Relation carte terrain. Suivre avec précision un itinéraire.
Le parcours mémoire	L'élève se rend à la première balise en mémorisant les informations sur une carte qui reste au départ. Arrivé à la première balise il trouve une carte lui indiquant l'emplacement du poste suivant et ainsi de suite....	Concevoir et mémoriser un itinéraire. Vaincre son stress
La carte fenêtre	Réaliser un circuit à partir d'une carte comportant des zones masquées.	Relation terrain carte : choisir des repères.
Le duel	Les élèves s'opposent par deux sur un ou plusieurs circuits. L'un des deux coureurs fait le circuit dans un sens pendant que l'autre le réalise en sens inverse.	Relation carte-terrain. Opposition, rapidité.

Lexique des terminologies utilisées dans les fiches supports des modules

→ Dans un cadre général

C.O. : abréviation pour Course d'Orientation

→ Dans le cadre des outils utilisés

Balise : repère placé sur le terrain pour identifier un poste choisi et noté sur une carte.

Chaque balise est équipée d'une pince et d'un code.

Boussole : outil indiquant le nord magnétique et permettant au coureur d'orienter sa carte et de réaliser une visée.

Carton de contrôle : document individuel permettant à l'élève de garder une trace (poinçon) de son passage à une balise. Il sert de « témoin » du parcours de l'élève et sera comparé au corrigé lors de la validation.

Code : système d'identification, le plus souvent un chiffre, permettant d'identifier une balise.

C'est grâce à ce code que le coureur saura si cette balise fait partie ou non de celles par lesquelles il doit passer.

Pince : objet associé à une balise laissant par pincement une trace originale ou poinçon sur un carton de contrôle; c'est grâce à cette pince que le coureur matérialise son passage à une balise.

→ Dans le cadre des supports utilisés

Carte : document représentant le terrain sur lequel évolue le coureur.

Elle est précise, comporte de nombreux détails et est en couleur.

Corrigé : liste des poinçons servant de référence pour un circuit.

Il peut être établi soit avant soit lors de la pose des balises.

Définitions : explications précises concernant l'emplacement d'une balise sur le terrain.

Echelle : barème indiquant le rapport de distance entre la carte et le terrain. En ce qui concerne les cartes utilisées :

De 1/500 : 1 cm sur la carte vaut 5m sur le terrain (cour d'école, petit espace...)....., passant par tous les intermédiairesà 1/5000 : 1cm sur la carte vaut 50 m sur le terrain (parc, stade, forêt).

Légende : codage normé par lequel les éléments du terrain sont représentés sur la carte ;

La norme IGN est différente de la norme IOF utilisée en C.O. :

(ex : norme IGN : les pré sont en blanc, les forêts en vert ; IOF : les pré sont en jaune et les forêts du blanc au vert foncé.)

→ Dans la construction d'un itinéraire

Lignes directrices ou mains courantes : ligne marquée sur la carte, facile à suivre, (chemin, fossé, clôture, limite de végétation...) que le coureur emprunte durant tout ou partie de son itinéraire entre deux balises.

Ligne d'arrêt : élément ou limite que le coureur a choisi comme à ne pas dépasser

lors d'un itinéraire entre deux balises ; alerte le coureur sur le fait qu'il est allé trop loin.

Parcours ou circuit : enchaînement de postes par lesquels doit passer le coureur.

Poste : élément remarquable du terrain, repérable sur la carte et choisi pour y poser une balise.

Points remarquables : éléments du terrain, plus ou moins facilement observables, mais néanmoins repérables sur la carte et qui servent pour d'emplacements pour les balises.

Point d'attaque : élément du terrain, situé sur la main courante, visible sur la carte.

C'est un point sûr à partir duquel on trouvera facilement la balise.

Points d'appui : élément du terrain, visible sur la carte, permettant au coureur de se situer au cours de son itinéraire entre deux balises.

Relation carte-terrain : prendre des informations sur la carte et les vérifier pour se repérer sur le terrain.

Relation terrain-carte : prendre des informations sur le terrain, les vérifier pour se situer sur la carte.

un exemple de carte avec un circuit

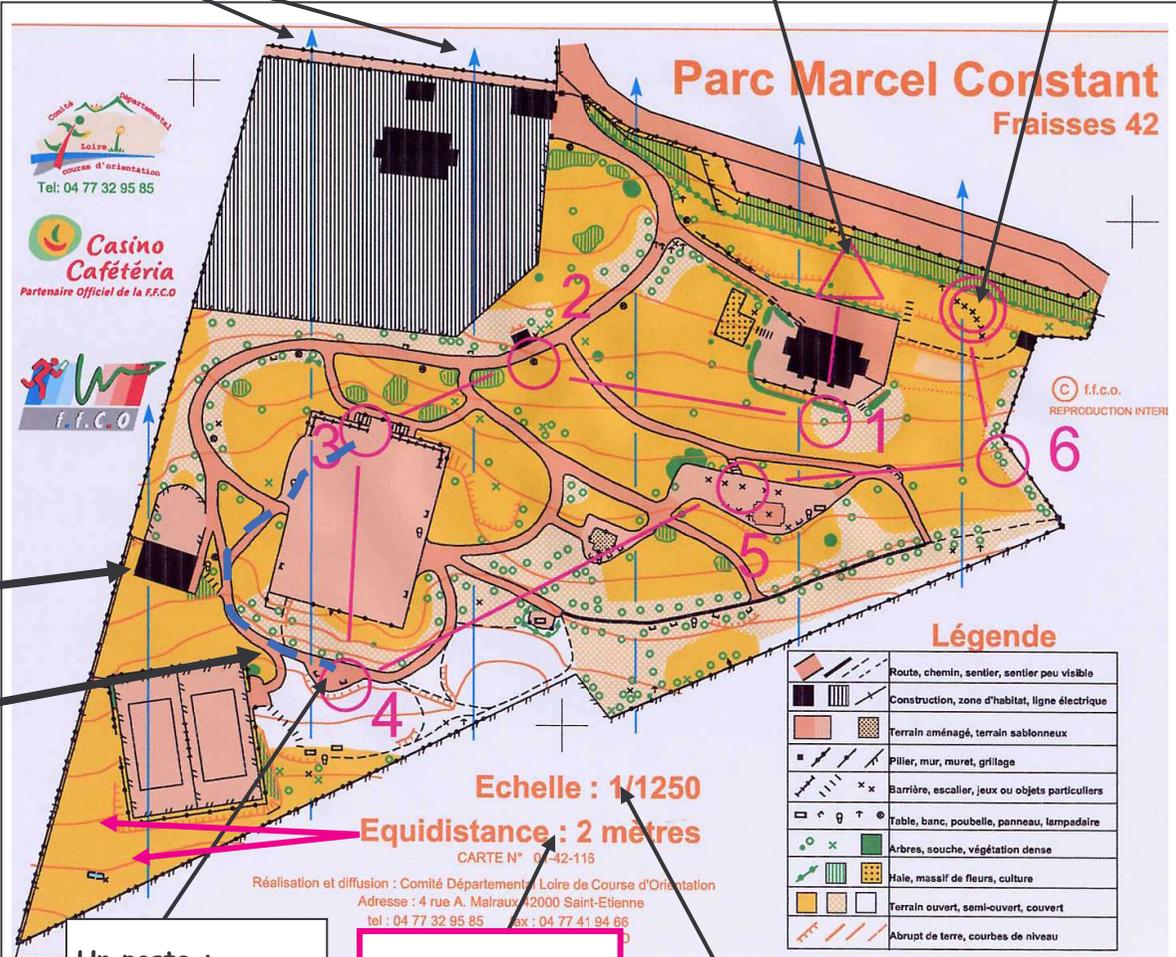
Flèches du nord magnétique permettant d'orienter la carte avec

Le départ

L'arrivée

Analyse de l'itinéraire 3 à 4 :

- Orienter sa carte permet de partir dans le bon sens.
- Il y a un choix d'itinéraire par la droite ou par la gauche ou tout droit.
- L'itinéraire choisit suit une ligne directrice
- Le bâtiment est un bon point d'appui.
- La jonction des chemins est un bon point d'attaque.
- A partir du point d'attaque, je ralentis ma course pour ne pas me tromper de banc si il y a une balise sur chaque banc par



Un poste :
L'élément choisit est au centre du cercle. Ici un banc

La différence d'altitude entre deux courbes de niveau est de 2m

1 cm sur la carte vaut 12,5m sur le terrain

La première balise à trouver a le n°13 et c'est un arbre. Comme il y a deux arbres dans le cercle, il faut préciser lequel.

Les définitions du parcours :

ordre	Définition des postes	code
1	Arbre le plus à l'ouest	13
2	réverbère	25
3	Extrémité de la barrière	2
4	banc	38
5	Jeux du milieu	12
6	Arbre le plus au sud	4

Ce sont les numéros d'ordre écrits sur la carte en violette.

LES OUTILS PRATIQUES

- 1. Une grille de gestion de départ pour 3 circuits.**
- 2. Une grille de gestion des départs en doublette.**
- 3. Un tableau de gestion de groupes**
- 4. Une planche de cartons de contrôle et de définitions pour 5 circuits.**
- 5. Une planche de cartons de contrôle multi-usage.**
- 6. des numéros supports pouvant servir de mini-balises**
- 7. . 4 planches d'étiquettes numérotées pour identifier les balises**

Date :

Grille de gestion des départ

Séance :

Horaire en minutes	Circuit A		Circuit B		Circuit C	
	Noms		Noms		Noms	
0		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
1		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
2		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
3		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
4		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
5		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
6		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
7		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
8		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
9		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
10		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
11		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
12		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
13		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
14		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
15		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
16		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
17		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
18		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :
19		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :		Arrivée : Temps :

Date : **SPECIAL TRAVAIL EN DOUBLETTES**

Grille de gestion des départ

Séance :

noms	Circuit A		Circuit B		Circuit C		Circuit D		Circuit E	
	départ	arrivée								
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

Rotation des équipes	Jeu de carte A	Jeu de cartes B	Jeu de cartes C	Jeu de cartes D
équipe 1	1	2	3	4
équipe 2	2	3	4	1
équipe 3	3	4	1	2
équipe 4	4	1	2	3

DEFINITION DES POSTES

Circuit A :

ordre	Définition des postes	code
1		
2		
3		
4		
5		
6		

ordre	Définition des postes	code
7		
8		
9		
10		
11		
12		

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

Circuit B :

ordre	Définition des postes	code
1		
2		
3		
4		
5		
6		

ordre	Définition des postes	code
7		
8		
9		
10		
11		
12		

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

Circuit C :

ordre	Définition des postes	code
1		
2		
3		
4		
5		
6		

ordre	Définition des postes	code
7		
8		
9		
10		
11		
12		

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

Circuit D :

ordre	Définition des postes	code
1		
2		
3		
4		
5		
6		

	Définition des postes	code
7		
8		
9		
10		
11		
12		

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

Cartons de contrôle pour valider le passage des élèves aux balises

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Nom : exercice :
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Nom : exercice :
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Nom : exercice :
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Nom : exercice :
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Nom : exercice :
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Nom : exercice :
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Nom : exercice :
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Nom : exercice :
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Nom : exercice :
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Nom : exercice :

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
----	----	----	----	----	----

Course d'orientation 1 ne pas déplacer merci	Course d'orientation 2 ne pas déplacer merci	Course d'orientation 3 ne pas déplacer merci	Course d'orientation 4 ne pas déplacer merci	Course d'orientation 5 ne pas déplacer merci
--	--	--	--	--

Course d'orientation 6 ne pas déplacer merci	Course d'orientation 7 ne pas déplacer merci	Course d'orientation 8 ne pas déplacer merci	Course d'orientation 9 ne pas déplacer merci	Course d'orientation 10 ne pas déplacer merci
--	--	--	--	---

<p>Course d'orientation</p> <p>11</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>12</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>13</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>14</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>15</p> <p>ne pas déplacer merci</p>
<p>Course d'orientation</p> <p>16</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>17</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>18</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>19</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>20</p> <p>ne pas déplacer merci</p>

<p>Course d'orientation</p> <p>21</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>22</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>23</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>24</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>25</p> <p>ne pas déplacer merci</p>
<p>Course d'orientation</p> <p>26</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>27</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>28</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>29</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>30</p> <p>ne pas déplacer merci</p>

<p>Course d'orientation</p> <p>31</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>32</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>33</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>34</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>35</p> <p>ne pas déplacer merci</p>
<p>Course d'orientation</p> <p>36</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>37</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>38</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>39</p> <p>ne pas déplacer merci</p>	<p>Course d'orientation</p> <p>40</p> <p>ne pas déplacer merci</p>