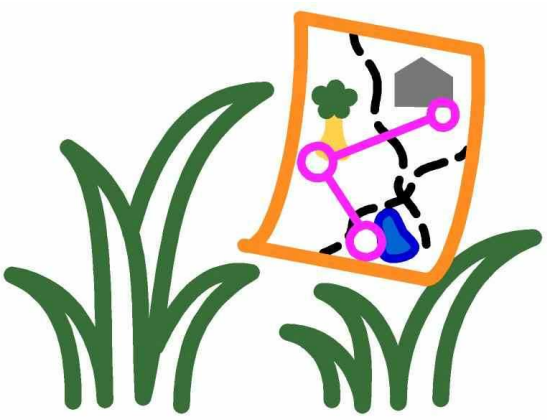


Rencontre Course orientation

Cycle 3

Document d'accompagnement et d'aide à la préparation

2018

Elaboré par PHILIPPE Benjamin, CPC EPS circonscription de Mortagne-au-Perche

Introduction

La CO, vous COnnaissez ?

Définition

Pratique de référence

La course d'orientation est une course individuelle contre la montre en terrain varié en général basé sur un parcours matérialisé par des postes que le concurrent doit découvrir dans un ordre imposé, par des cheminements de son choix, en se servant d'une carte et éventuellement d'une boussole

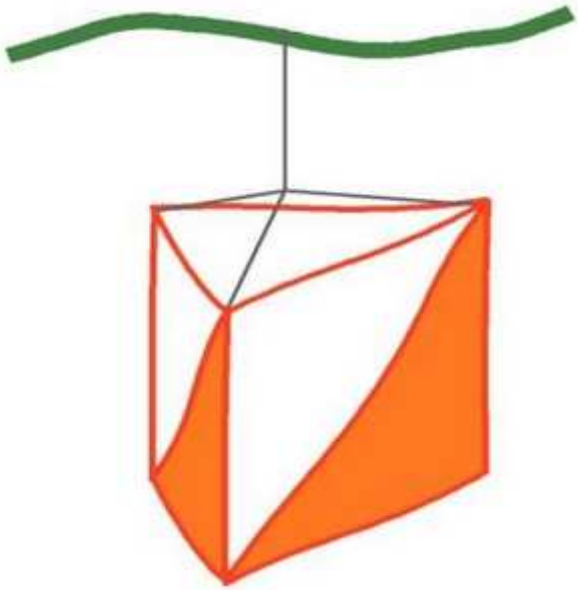
A l'école ?

C'est de réaliser un parcours en passant par des balises, dans un lieu sécurisé connu ou non, en utilisant une carte simplifiée puis une carte d'orientation. Le jeune pratiquant construit et réalise seul le plus vite possible son itinéraire.

Liens vers des vidéos

Vidéo de présentation fédérale de l'activité :
https://www.youtube.com/watch?v=evYFjPed8Zs

Vidéo CO de haut niveau (IOF) :
https://www.youtube.com/watch?v=oUqaQicP8PU



Terminologie en Course d'Orientation

Balise : repère placé sur le terrain pour identifier un emplacement choisi et noté sur une carte. Chaque balise est équipée d'une pince et d'un code.

Boussole : outil qui indique le nord magnétique et qui permet au coureur d'orienter sa carte et de réaliser une visée.

Carton de contrôle : document individuel permettant au pratiquant de justifier son passage à la balise en gardant une trace (poinçon) qui sera comparé au modèle (corrigé) lors de la validation.

Contrôle électronique : système qui permet de justifier de son passage au poste. Il remplace la pince de contrôle et permet une meilleure exploitation des résultats.

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.

Carte : document qui représente l'ensemble des éléments du terrain sur lequel évolue le coureur.

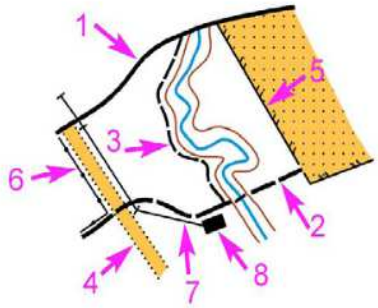
Définitions : explications précises concernant l'emplacement d'une balise sur le terrain.

Echelle : fraction qui indique pour les distances le rapport entre la carte et le terrain. En ce qui concerne les échelles utilisées, elles peuvent varier du 1/500 : 1 cm sur la carte vaut 5 mètres sur le terrain (cour d'école, petit espace), jusqu'au 1/5000 : 1 cm sur la carte vaut 50 mètres sur le terrain (parc, stade, forêt).

L'équidistance : c'est la différence d'altitude entre deux courbes.

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

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.

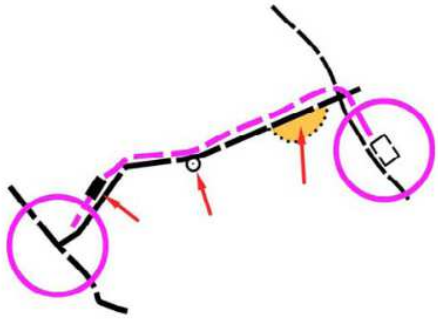


1 = route forestière	5 = clôtures
2 = chemin d'exploitation	6 = mur
3 = sentier	7 = ligne électrique
4 = pare feu	8 = bâtiment

Parcours ou circuit : enchaînement de postes entre un point de départ à un point d'arrivée par lequel doit passer le coureur.

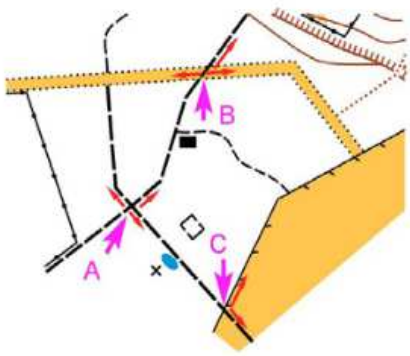
Poste : élément remarquable du terrain, repérable sur la carte et choisi pour y poser une balise.

Points d'appui : ce sont des éléments de repères choisis à l'avance sur la carte que l'on traverse ou que l'on voit de loin et qui vont permettre de confirmer sa position au cours de son itinéraire entre deux balises.



Ce sont des éléments marquants que l'on franchit (ruisseaux, sentiers, limites, pare feu) mais aussi des éléments ponctuels (maison, borne, objet particulier...) ;
Ce peut être aussi des éléments marquants visibles de loin (clairières, coupes, différences de plantation, colline).

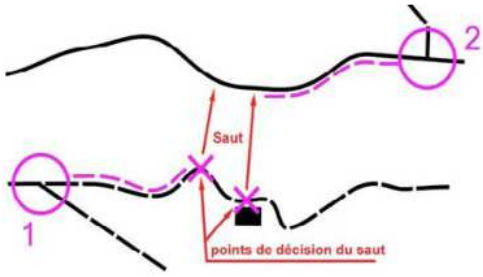
Point de décision : c'est l'endroit précis, sur une ligne, où le pratiquant va choisir de changer ou de quitter la ligne. Le point d'attaque est le dernier point de décision.



Ce sont des points de décision clairs et nets à la fois sur la carte et sur le terrain : croisement de chemins (A), croisement de chemins/pare feu ou layon (B), croisement de chemins/clôture (C), et qui permettent de prendre une décision adaptée.

Points remarquables : éléments du terrain figurant sur la carte et qui servent d'emplacements pour les balises.

Saut : le saut consiste à quitter une ligne pour rejoindre une autre ligne sans emprunter une ligne. C'est tout simplement « couper » à travers bois.



Organisation et déroulement de la journée orientation

Objectifs de la rencontre « Course orientation » :

- Permettre le réinvestissement des compétences propres à l'activité CO développées dans le cadre d'une unité d'apprentissage
- Participer à la construction d'un parcours citoyen sportif
- Développer les attitudes d'autonomie et d'initiatives :
    - Pratiquer en petits groupes l'activité CO pour renforcer la coopération, la collaboration et assumer ainsi ensemble les réussites et les échecs
    - Associer des élèves à la préparation de la rencontre : gestion et déroulement de la manifestation à travers la tenue de différents rôles (poseurs et dé-poseurs de balises, chronométreurs, arbitres, contrôleurs de résultats

Conditions de participation et consignes :

1. Conditions de participation :
    - Avoir vécu au cours de l'année scolaire un cycle orientation. Pour la mise en œuvre du cycle d'orientation, prendre contact avec le CPC de circonscription afin d'élaborer une unité d'apprentissage en lien avec les ressources de votre école.

2. Organisation pédagogique :
   Dans cette activité, l'un des enjeux est l'autonomie. Afin de s'assurer que les élèves soient réellement acteurs de leurs choix, les groupes d'enfants se déplaceront sans adultes. Toutefois, dans un souci de sécurité, des adultes accompagnateurs et des enseignants seront positionnés en des lieux précis pour éviter que les enfants ne sortent de l'espace d'orientation mais aussi pour assurer des traversées de routes sécurisées.

3. Consignes pour les adultes :
   En générale :
    - Veiller à ce que chaque équipe reste groupée lors des déplacements
    - Surveiller les déplacements : rester en alerte et attentif aux signes de fatigue…
    - Etre à l'endroit indiqué par l'organisation et y rester le temps défini avant de rejoindre le point de ralliement à l'heure indiquée
    - Ne pas prendre la place es élèves : ne pas leur donner la solution mais les encourager. Les situations sont conçues pour que les élèves puissent les réaliser et réinvestir un travail mené en classe. En résolvant des problèmes et des difficultés rencontrées, ils vont ainsi progresser.
    - Rendre compte aux enseignants et aux organisateurs les incidents éventuels

Dans le cadre de la gestion d'un atelier :

- Compter les élèves au début et en fin d'activité
- Faire reformuler les consignes de jeu et de sécurité aux élèves et veiller à leur application
- Ne pas prendre la place des élèves : ne pas leur donner la solution mais les encourager. Les situations sont conçues pour que les élèves puissent les réaliser et réinvestir un travail mené en classe. En résolvant des problèmes et des difficultés rencontrées, ils vont ainsi progresser.

4. Consignes pour les élèves :
   - ✓ Rester groupés par équipe et ne jamais se séparer.
   - ✓ Respecter les consignes données par les adultes notamment pour ne pas sortir du périmètre d'activité
   - ✓ Respect de la nature : ne pas grimper dans les arbres ni se déplacer avec un bâton à la main, remporter ses déchets, respect de la faune et de la flore... Ne pas toucher un animal blessé ou mort
   - ✓ Connaitre le signal ou l'horaire indiquant le moment où il faut retourner au point de ralliement même si on n'a pas terminé.
   - ✓ **Porter une tenue adaptée à l'activité (chaussures de sport fermées et pantalon pour se protéger les jambes) et à la météo annoncée**

Déroulement de la rencontre « Course orientation » :

Accueil des classes sur le site « Carrefour des sept bras » à Bellême à partir de 10h00
Début des activités 10h30
Pause méridienne 12h00
Reprise des activités 13h15
Fin de la rencontre 15h00

Ce déroulé est donné à titre indicatif. La fin de journée ainsi que la pause méridienne peuvent être modulées en fonction des horaires de départ des cars. L'accueil ne pourra se faire avant 10h00 afin d'assurer les conditions d'installation. **Afin d'avoir une meilleure visibilité mais aussi pour des raisons de sécurité, merci de bien vouloir demander aux chauffeurs de cars de ne pas stationner sur le parking (nombre de cars trop important).**

Un nécessaire pour écrire est à apporter : crayon à papier et gomme.

Un ou deux numéros de téléphone seront communiqués afin de joindre un organisateur en cas de nécessité.

Périmètre de sécurité à délimiter

Afin d'assurer le maximum de sécurité à cette rencontre : la ligne en rouge indique les limites de l'espace d'orientation utilisé.

Aussi, il conviendra de répartir et positionner les accompagnateurs sur cette ligne rouge.

Pour la ligne longeant la route, les accompagnateurs permettront aux équipes de traverser celle-ci sans risques.

Documentation relative aux tiques

Faites-vous les bons gestes ?

Une tique m'a piqué(e), mais je n'ai pas d'érythème migrant. Je ne suis donc pas contaminé(e)!

L'érythème migrant n'apparaît pas dans tous les cas. L'absence de cette manifestation ne signifie pas l'absence d'infection.
Signalez la piqûre à votre médecin, ainsi que les symptômes ressentis.

Je rentre d'une course, je m'inspecte !

Très bon réflexe ! S'inspecter minutieusement après toute course, en n'oubliant aucune partie du corps. Avoir un crochet tire-tique avec soi.

Un simple coup d'oeil en rentrant de sortie pour s'inspecter suffit !

Pas du tout ! Il faut effectuer une inspection soigneuse de chaque partie du corps, le dos et le cuir chevelu compris.
Observez-vous mutuellement. Attention, les larves ne sont parfois détectables qu'au toucher.

Que dire à votre médecin ?

- Si vous avez retiré la tique vous-même, précisez de quelle manière, et combien de temps la tique est restée accrochée.
- En cas de symptômes présents ou passés (érythème, syndrome grippal...), dressez une liste de ces derniers et datez-les.

Pour plus d'informations,
consultez le site de l'association
France Lyme :
www.francelyme.fr
ou par e-mail :
contact@francelyme.fr

FRANCE LYME | ASSOCIATION DE LUTTE CONTRE LES MALADIES VECTORIELLES À TIQUES

L'association France Lyme propose des actions de prévention pour adultes et scolaires pour éviter que d'autres soient malades. Elles soutient les personnes atteintes en les aidant à mieux connaître cette maladie.

Association France Lyme - BP 10049 / Arcueil
94114 LA POSTE ARCUEIL PDC

SPÉCIAL COURSE D'ORIENTATION

LES TIQUES : ADOPTEZ LES BONS GESTES !

FRANCE LYME
ASSOCIATION DE LUTTE CONTRE LES MALADIES VECTORIELLES À TIQUES

LES TIQUES

La tique est un **acarien** dont la morsure peut entrainer des maladies, notamment la **Borréliose de Lyme**.
Le cycle de vie des tiques comprend trois phases (Larve - Nymphe - Adulte) qui nécessitent, pour le passage de l'une à l'autre, **un repas sanguin**.

Où vit la tique ?

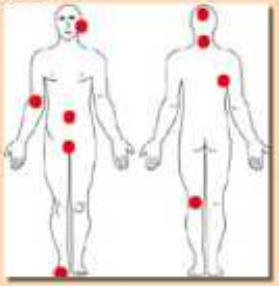
La tique vit dans **les bois et buissons humides** (ainsi que dans les prairies, jardins et parcs) et elle attend sur **les hautes herbes, les fougères ou les arbustes** qu'un hôte passe. Dès qu'un être vivant passe à proximité, elle se laisse tomber pour ensuite s'accrocher.
Même si elles peuvent être retrouvées tout au long de l'année, le risque d'infection est beaucoup plus important **au printemps et au début de l'automne**.

Comment pique-t-elle ?

La piqûre de la tique est **indolore**. En fonction de son stade de développement, elle reste accrochée plus ou moins longtemps et à différents endroits du corps. Une fois son repas sanguin terminé, elle se décroche.

Où pique la tique ?

Attention, la tique peut piquer **n'importe où**, mais elle préfère **les endroits chauds et humides.**



LES SYMPTÔMES

La Borréliose de Lyme, la maladie à tiques la plus répandue, provoque des symptômes que l'on distingue généralement en **3 phases**.

Phase Précoce

Elle peut se manifester **quelques jours à quelques semaines** après la piqûre.
L'érythème migrant est présent dans environ **la moitié des cas**. Sa forme et sa taille varient: **auréole, plaque**. Il grossit puis disparaît en quelques jours, même sans traitement. L'érythème migrant est **la manifestation la plus évocatrice** de la maladie de Lyme, mais son apparition n'est pas systématique.
Un autre symptôme peut être **le syndrome grippal** qui se manifeste généralement par une fièvre modérée, des courbatures

Phase disséminée

Si aucun traitement antibiotique n'est entrepris pendant la phase précoce, **de nouveaux symptômes apparaissent**. Ceux-ci sont très divers et se combinent ou se succèdent.

Consultez votre médecin si, dans les jours, les semaines ou les mois qui suivent une morsure de tique, vous avez un ou plusieurs des symptômes suivants : symptômes grippaux, grosse fièvre, forts maux de tête, de gorge, fatigue intense, douleurs articulaires ou musculaires, arthrite, troubles digestifs (nausées, vomissements, diarrhées), paralysie faciale…

Phase disséminée chronique

Si les phases sont passées inaperçues ou ne sont pas traitées, **des atteintes chroniques** plus rares peuvent apparaître des années plus tard et s'avérer handicapantes.

PRÉVENIR ET GUÉRIR

Comment prévenir la maladie de Lyme ?

Cela passe par **des gestes simples** à réaliser à chaque sortie dans la nature et par le traitement des animaux domestiques à qui on interdit l'accès aux lits où ils peuvent ramener des tiques.

Se protéger

Il est primordial de **porter une tenue couvrante**, la plus claire possible. Il existe des vêtements adaptés aux sportifs, renseignez-vous. L'utilisation d'un **répulsif peau et/ou vêtements** est par ailleurs conseillée.

Avoir les bons réflexes

S'inspecter minutieusement après toute course, en n'oubliant aucune partie du corps. Avoir un crochet tire-tique avec soi. Attention : les plus petites peuvent vous échapper.

Retirer les tiques

N'utilisez surtout **pas de produits** (huile, éther, alcool, flamme...) et évitez de comprimer le corps de la tique, cela risquerait de lui faire régurgiter des bactéries. Pour bien retirer la tique, utilisez **un crochet à tiques** (disponible en pharmacie ou chez le vétérinaire) ou une pince à épiler en tirant lentement et progressivement la tique au plus près de la peau.
Puis **désinfectez la plaie**.

For Ocam (Travail personnel)

Peut-on soigner la maladie de Lyme ?

Des traitements antibiotiques existent. La maladie est bien soignée par des antibiotiques lorsqu'elle est rapidement prise en charge. **Consultez rapidement** votre médecin. Actuellement, la solution la plus efficace reste la prévention.

Liste des situations proposées au cours de la rencontre

<table>
<tr><th colspan="3">Parcours Jalonné – Balises CO X 2</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Deux modalités de mise en œuvre</td><td rowspan="2">1. Suivre les jalons pour réaliser le parcours demandé. Relever les codes notés sur les balises rencontrées.

2. Suivre l’itinéraire marqué sur la carte pour réaliser le parcours demandé.
Placer précisément sur la carte les balises rencontrées.</td><td>1 Parcours jalons « rubalise codes »

4 équipes (balises 1 à 7 et 7 à 1)</td></tr>
<tr><td>1 Parcours sur carte

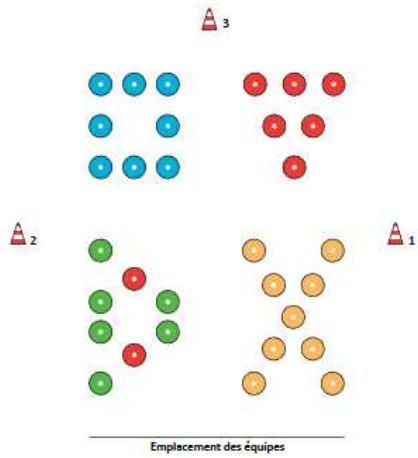
4 équipes (balises 1 à 7 et 7 à 1)</td></tr>
<tr><td>But</td><td colspan="2">Suivre un parcours jalonné sur le terrain ou tracé sur une carte afin de passer par différentes balises qu’il faudra placer précisément sur la carte.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Matériel</td><td rowspan="2">6 balises par parcours (balises orientation)
Cartes vierge pour modalité 1
Cartes avec parcours noté pour modalité 2

Crayon à papier</td><td>Pris en charge organisateurs</td></tr>
<tr><td>A prévoir par les écoles</td></tr>
<tr><td>Critères de réussite</td><td colspan="2">Nombre de balises positionnées correctement sans erreur sur carte :
✓ Balise correcte = 2 points
✓ Balise non correcte = - 4 points</td></tr>
<tr><td>Rencontre</td><td colspan="2">Réaliser un parcours de chaque modalité</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="3">Parcours Papillon – Balises coupelles</th></tr>
<tr><td>Modalités de mise en œuvre</td><td>6 parcours élaborés et mis en place pour cette rencontre.

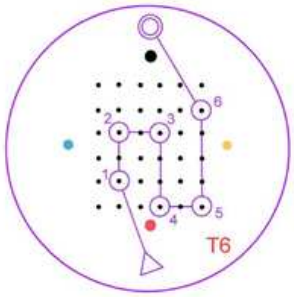
8 équipes en évolution en parallèle.</td><td>Des balises leurres en nombre important seront positionnées sur chaque papillon afin de réinvestir de travail mené en amont de lecture de carte et de mise en relation « réel-représenté »</td></tr>
<tr><td>But</td><td colspan="2">Réaliser le parcours papillon proposé en passant par les 4 balises indiquées sur la carte. Noter à chaque balise le code de celle-ci sur la fiche de route.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Matériel</td><td rowspan="2">6 parcours élaborés avec carte
Balises et codes correspondants
Balises leurres et codes correspondants

Crayon à papier</td><td>Pris en charge organisateurs</td></tr>
<tr><td>A prévoir par les écoles</td></tr>
<tr><td>Critères de réussite</td><td colspan="2">Nombre de codes corrects :
✓ Code correct = 2 points
✓ Code non correct = - 4 points</td></tr>
<tr><td>Rencontre</td><td colspan="2">Réaliser 3 parcours papillons de même difficulté</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="3">Parcours « Mémo’relais »</th></tr>
<tr><td>Modalités de mise en œuvre</td><td> 
</td><td colspan="2">Positionné à proximité du parking.

8 équipes évoluent en même temps.</td></tr>
<tr><td>But</td><td colspan="3">Découvrir par équipe en se relayant un par un les lettres cachées sous les coupelles.
Obligation de contourner un plot avant d’entrer dans l’Espace d’Orientation. Revenir au point de départ de son équipe pour noter la lettre indiquée sous la coupelle.
Etre la première équipe à réaliser le parcours.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Matériel</td><td rowspan="2">Coupelles pour l’aménagement
Plots pour le contournement
Parcours-fiche de suivi

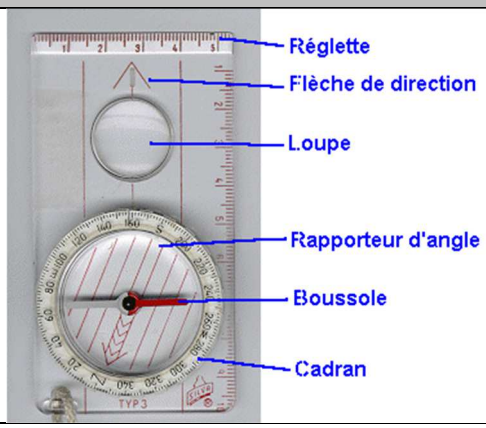
Crayon à papier</td><td>Pris en charge organisateurs</td></tr>
<tr><td>A prévoir par les écoles</td></tr>
<tr><td>Critères de réussite</td><td colspan="3">Nombre de lettres correctes :
✓ Lettre correcte = 1 point soit possibilité d’obtenir 31/31
✓ Lettre non correcte = - 2 points
✓ Equipe vainqueur = + 1 point</td></tr>
<tr><td>Rencontre</td><td colspan="3">Réaliser 2 parcours remis par l’adulte le plus rapidement possible.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="3">Parcours « damier »</th></tr>
<tr><td>Modalités de mise en œuvre</td><td> 
</td><td colspan="2">Positionné à proximité du parking.

4 parcours différents (Vert/Rouge/Noir)

8 équipes évoluent en même temps.</td></tr>
<tr><td>But</td><td colspan="3">Opposition entre deux équipes sur les 4 parcours proposés. Chaque parcours contient 2 duels à réalisés.
Dans chaque équipe, pour chaque duel, 1 élève évolue sur le parcours, les deux assurant le rôle d’aide.
Prendre le plot pour indiquer la fin du parcours (après avoir noté tous les codes).
L’équipe qui enlève en premier le plot a gagné.</td></tr>
</table>

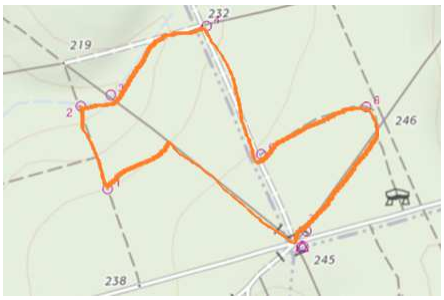
Matériel	Coupelles pour l'aménagement Plots pour marquer la fin du parcours Balles avec codes Parcours-fiche de suivi Crayon à papier	Pris en charge organisateurs A prévoir par les écoles
Critères de réussite	Nombre de codes corrects : ✓ Code correct = 1 point ✓ Code non correct = - 3 points ✓ Equipe vainqueur du duel = + 1 point	
Rencontre	Réaliser le parcours remis par l'adulte le plus rapidement possible. Remporter le duel.	

Parcours « Azimut »		
Modalités de mise en œuvre		4 parcours différents **8 équipes** évoluent en même temps.
But	Retrouver les balises grâce aux seules informations fournies permettant l'utilisation de la boussole. Noter les codes inscrits sous les balises.	
Matériel	Plots pour le départ des circuits Plots pour les balises Parcours-fiche de suivi Boussoles Crayon à papier	Pris en charge organisateurs A prévoir par les écoles
Critères de réussite	Nombre de codes corrects : ✓ Code correct = 1 point ✓ Code non correct = - 3 points	
Rencontre	Réaliser le parcours remis par l'adulte.	

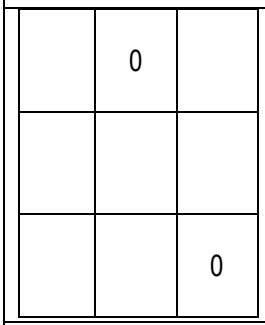
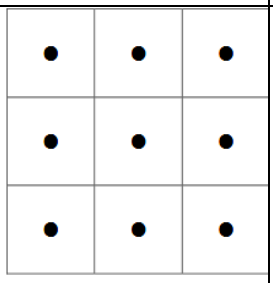
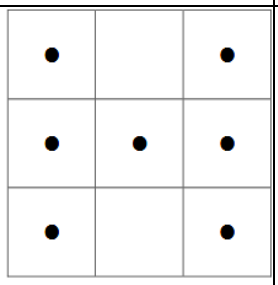
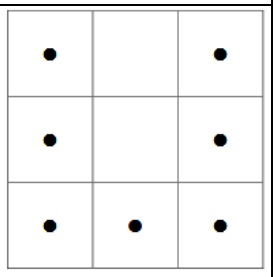
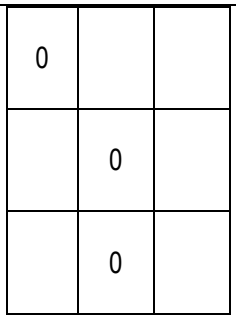
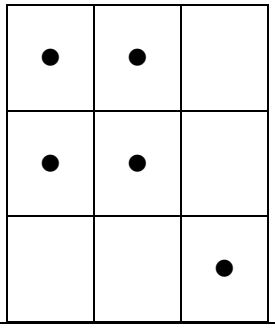
+ atelier O'Doku pour permettre de faire une petite pause à chaque équipe (récupération physique ou régulation des activités)

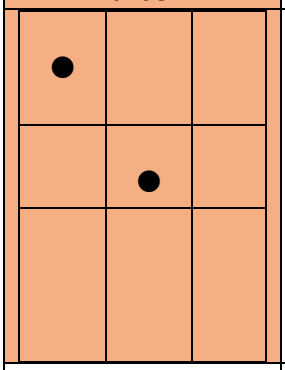
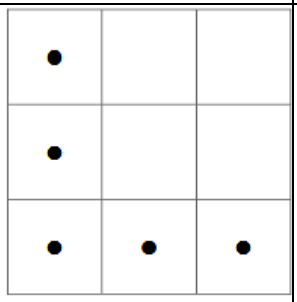
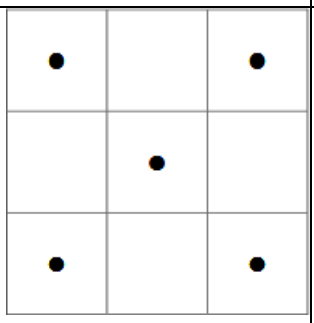
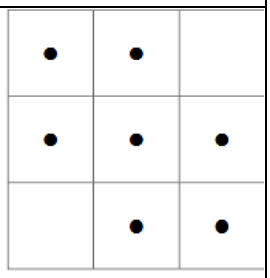
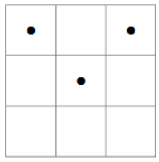
Partie préparation situations – Réservée organisateurs

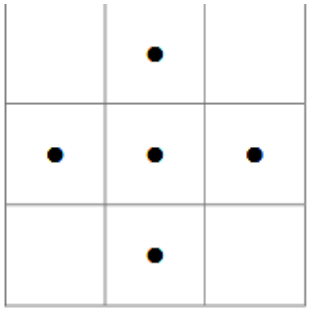
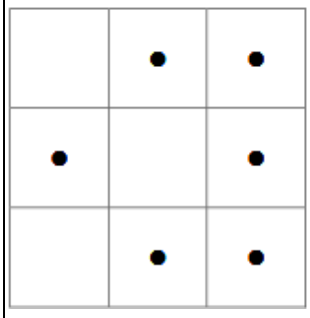
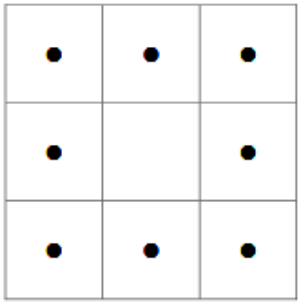
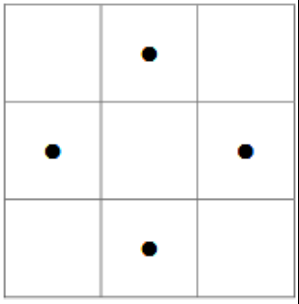
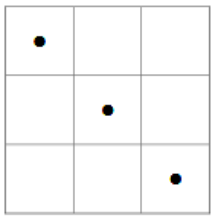
Parcours jalonnés	
Fait	A faire
Modalité 1 • Parcours repéré • Rubalise en morceaux	**Modalité 2** • Parcours à identifier et à représenter sur les cartes **Modalités 1 et 2** • Cartes à photocopier
Parcours	
Modalité 1	**Modalité 2**
Balises CO **Supprimer balises 1 / 3 / 6 / 7 / 10 / 12 / 13** **Conserver balise 2=1** **Conserver balise 4=2** **Conserver balise 5=3** **Conserver balise 8=4** **Conserver balise 9=5 (+ poinçons)** **Conserver balise 11=6 (+poinçons)** **Conserver balise 14=7**	**Balises CO** **Matérialiser le parcours sur une carte.** **Voir carte.**
Corrections	
Modalité 1	**Modalité 2**
Voir carte calque	**Voir carte calque**

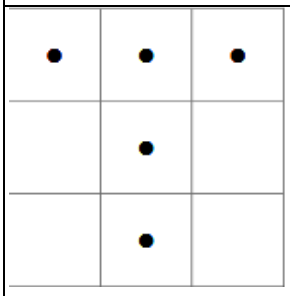
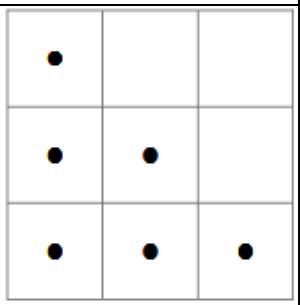
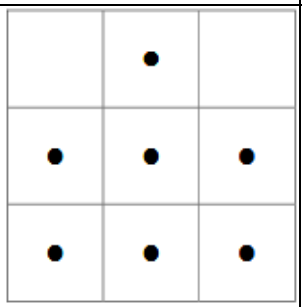
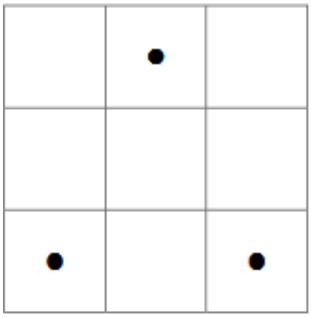
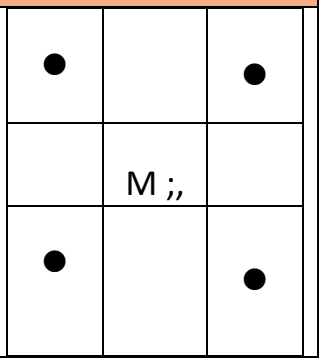


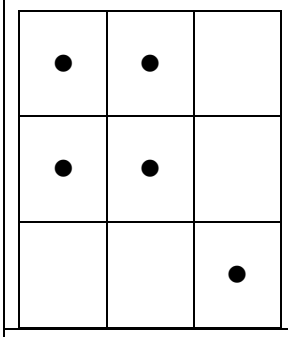
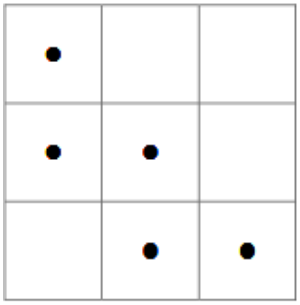
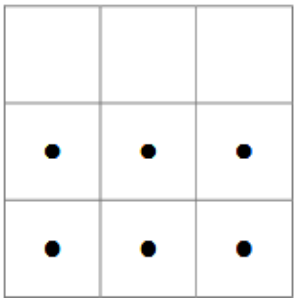
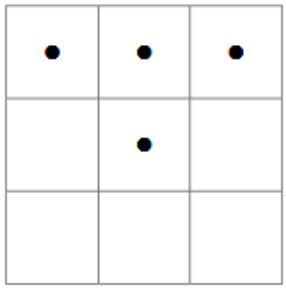
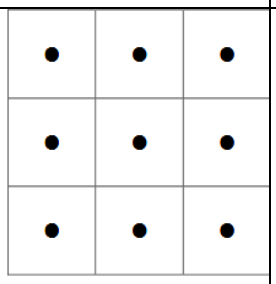
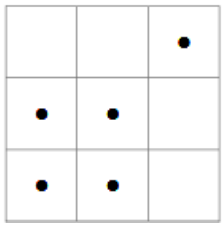
Parcours papillons	
Fait	A faire
Parcours identifiés sur le logiciel et balises positionnées Balises fabriquées et prêtes à suspendre	Ajouter des balises leurres et les codes correspondants

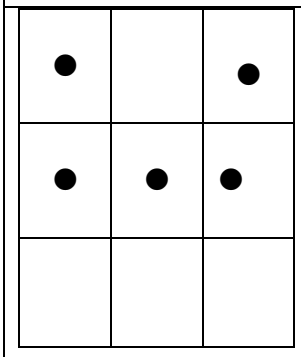
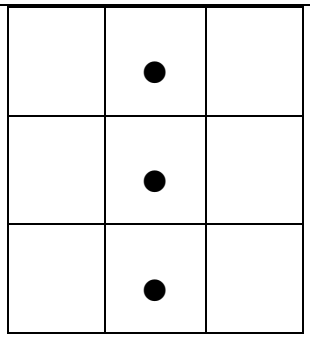
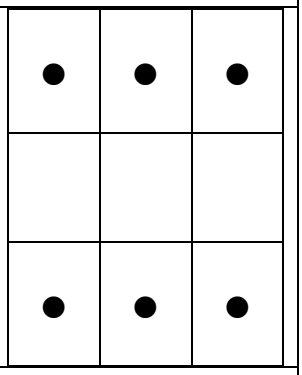
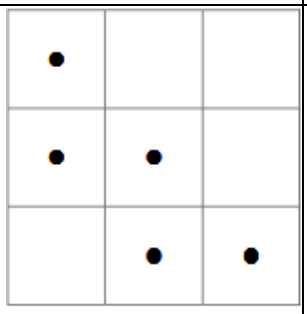
Parcours			
Parcours 1 – Condé 1			
Balise 1	Balise 2	Balise 3	Balise 4
			
Leurre	**Leurre**	**Leurre**	**leurre**
Balise en face de l'autre côté du chemin	**Sur la barrière de l'autre coté**		**Balise « poste 41 » en soi constitue un petit leurre**
			

Parcours 2 – Condé 2			
Balise 1	Balise 2	Balise 3	Balise 4
			
Leurre	**Leurre**	**Leurre**	**leurre**
	Vraie balise légèrement enfoncée. Le leurre est bien visible sur le chemin		
			

Parcours 3 – Condé 3			
Balise 1	Balise 2	Balise 3	Balise 4
			
Leurre	**Leurre**	**Leurre**	**leurre**
	Vraie balise face au prolongement de ligne. Leurre positionné en amont		
			

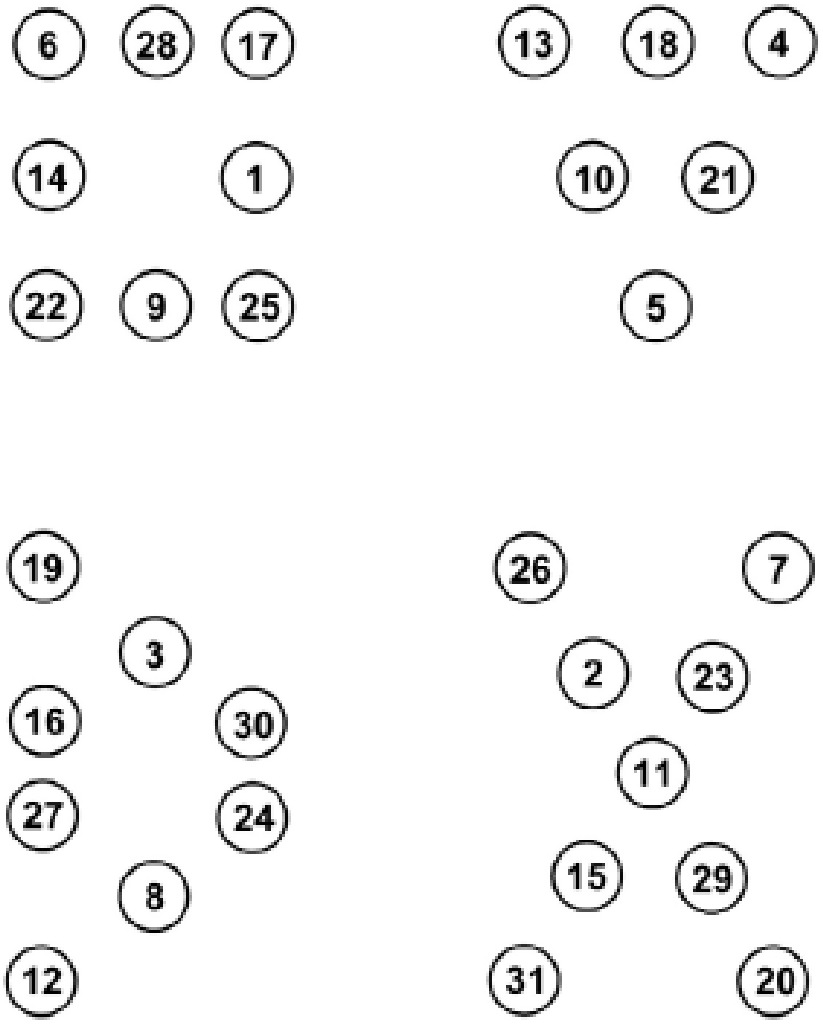
Parcours 4 – Condé 4			
Balise 1	Balise 2	Balise 3	Balise 4
			
Leurre	**Leurre**	**Leurre**	**leurre**
			Leurre positionné peu après la barrière alors que la balise est beaucoup plus loin sur la carte
			

Parcours 5 – Condé 5			
Balise 1	Balise 2	Balise 3	Balise 4
			
Leurre	**Leurre**	**Leurre**	**leurre**
De l'autre côté de la barrière			**Avant d'arrivée à la pierre**
			

Parcours 6 – Condé 6			
Balise 1	Balise 2	Balise 3	Balise 4
		5h	
Leurre	**Leurre**	**Leurre**	**leurre**
	C5-2		
			

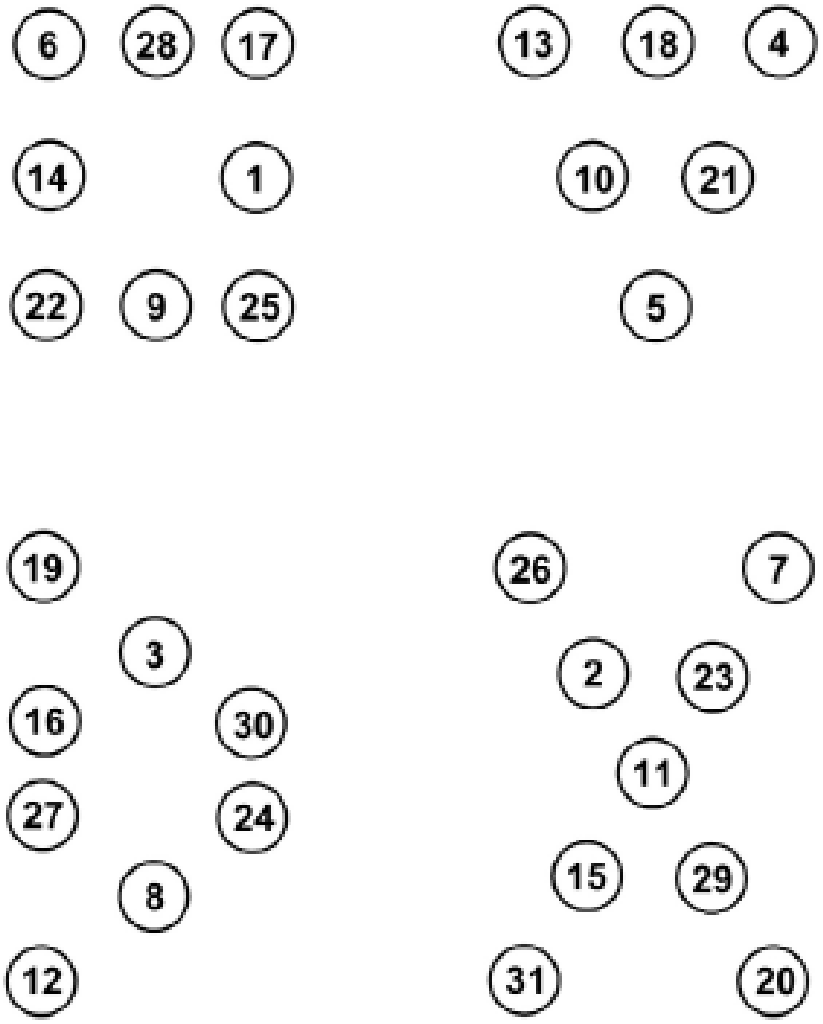
Mémo’relais – Equipe 1

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		



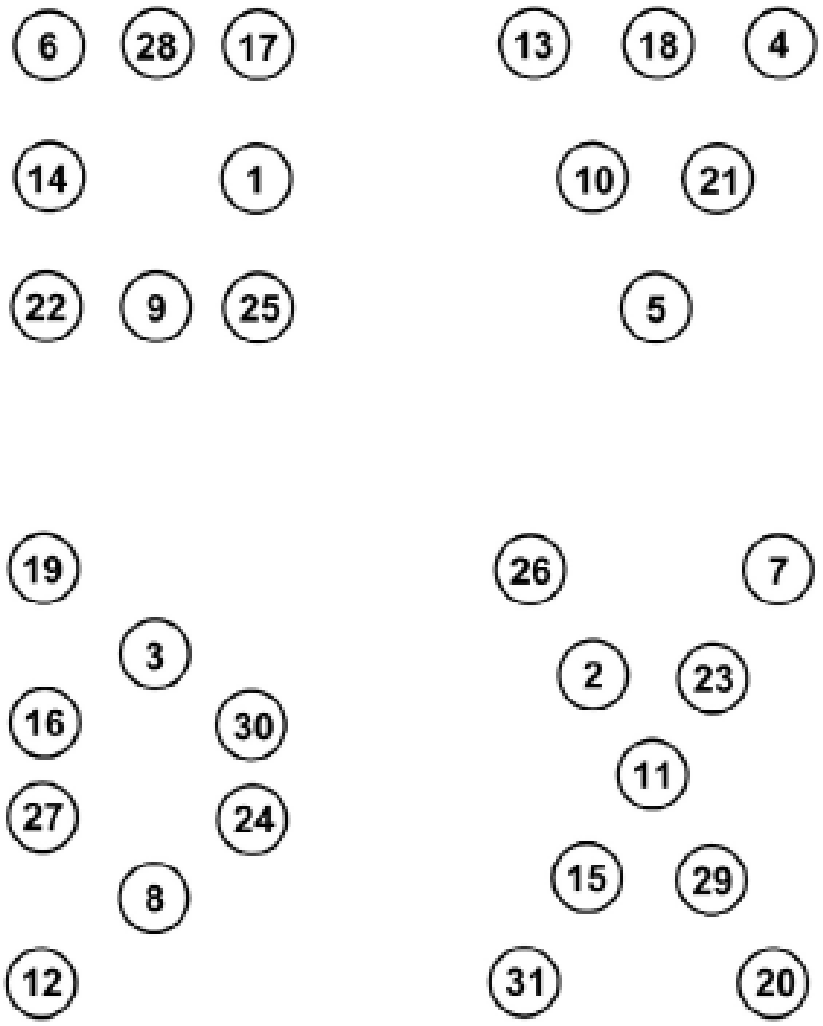
DEPART

19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18		



DEPART

25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24		



DEPART

28	29	30	31	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		

6 28 17

14 1

22 9 25

13 18 4

10 21

5

19

3

16 30

27 24

8

12

26 7

2 23

11

15 29

31 20

DEPART

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	1	2	3		

6 28 17

14 1

22 9 25

13 18 4

10 21

5

19

3

16 30

27 24

8

12

26 7

2 23

11

15 29

31 20

DEPART

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	1	2	3	4	5	6		

6 28 17

14 1

22 9 25

13 18 4

10 21

5

19

3

16 30

27 24

8

12

26 7

2 23

11

15 29

31 20

DEPART

22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21		

6 28 17

14 1

22 9 25

13 18 4

10 21

5

19

3

16 30

27 24

8

12

26 7

2 23

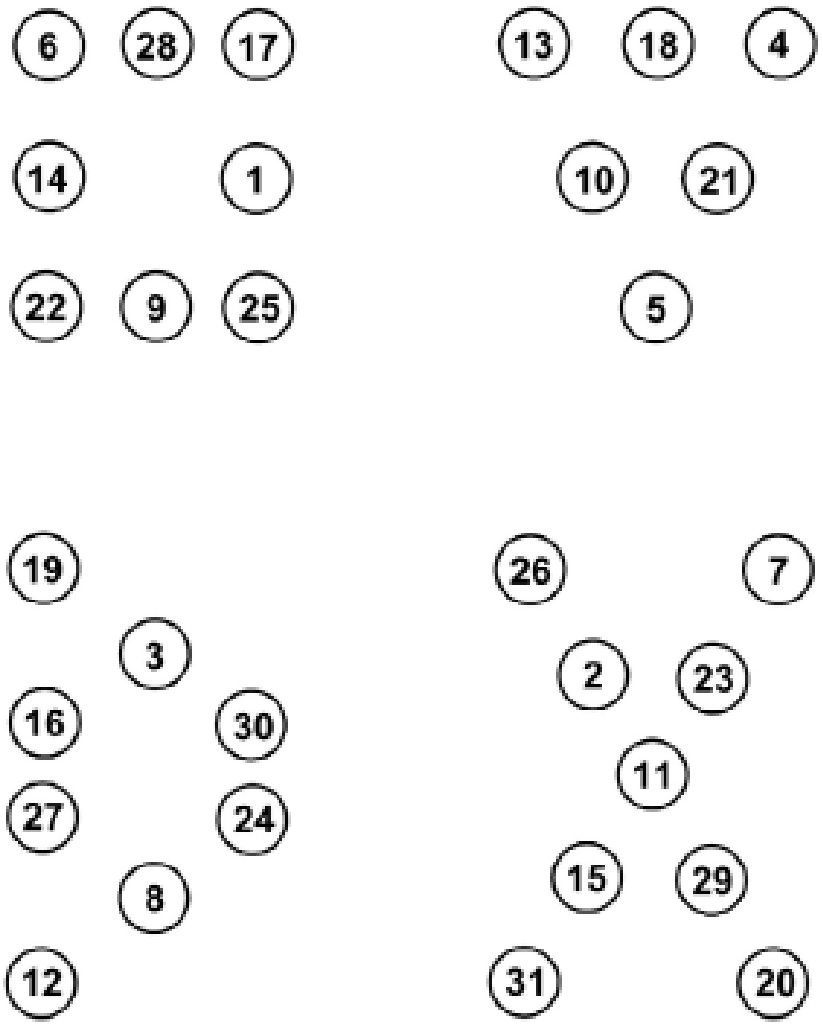
11

15 29

31 20

DEPART

30	31	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		



DEPART

Code pour les balises (sens inverse pour ne pas comprendre)

31=A	30=B	29=C	28=D
27=E	26=F	25=G	24=H
23=I	22=J	21=K	20=L
19=M	18=N	17=O	16=P
15=Q	14=R	13=S	12=T
11=U	10=V	9=W	8=X
7=Y	6=Z	5=A1	4=B2
3=C3	2=D4	1=E5	

Corrigés à faire en inscrivant les lettres à la main sur la fiche de route.

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		

Parcours damier

Reprendre les propositions élaborées pour l'animation pédagogique

Parcours Azimut

Au départ du plot Bleu :

Pour arriver à la balise 1

- Suivre l'azimut …… pendant ……mètres.
- Noter son code =

Pour poursuivre vers la balise 2 :

- Suivre l'azimut …….pendant……mètres
- Puis suivre l'azimut…….. pendant …….mètres
- Noter son code

Revenir au départ.

Idem avec 2 autres départs

O’Doku

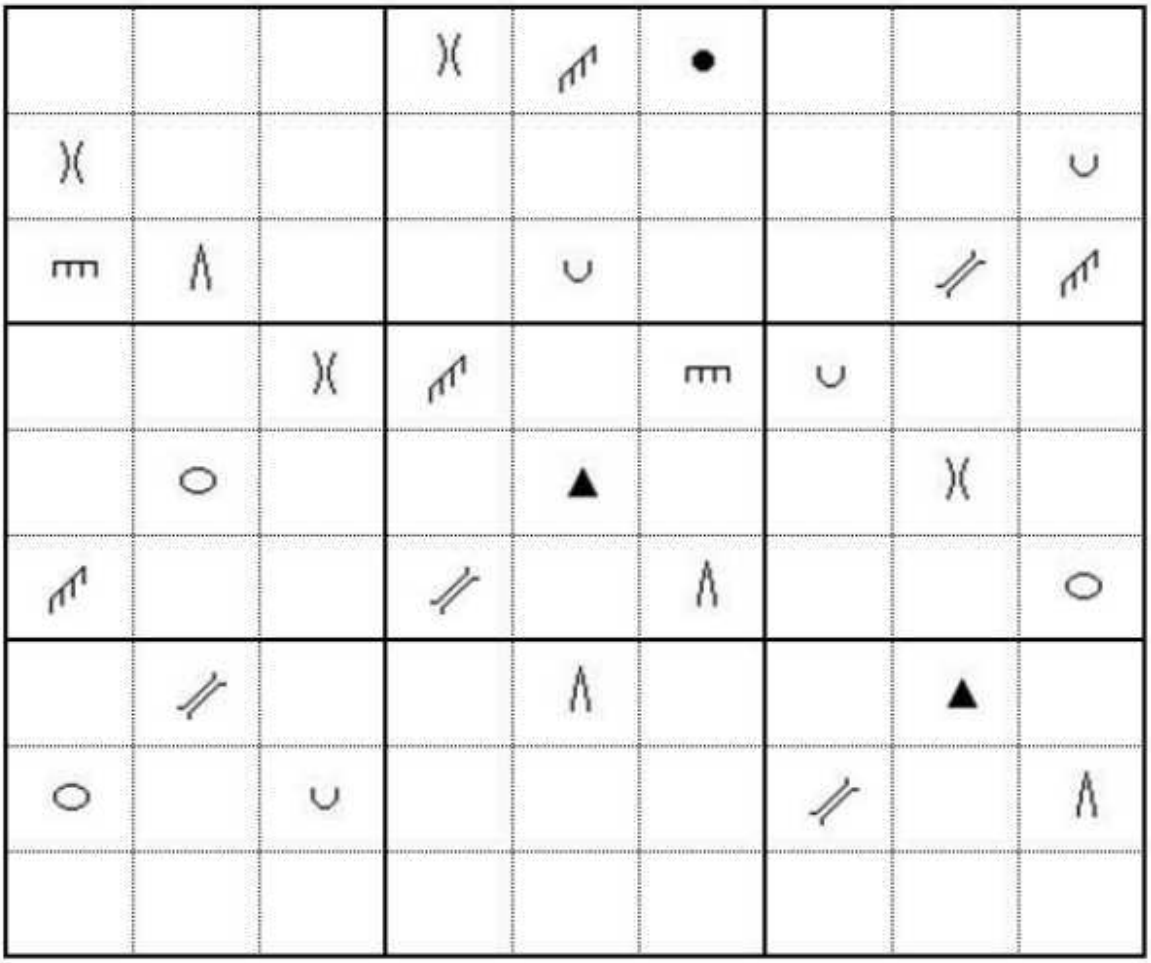
9 symboles «définitions» utilisés

1	2	3	4	5	6	7	8	9
●	⫽	)(	⬭	⊓	∪	//	∧	▲

O’DOKU (Niveau très facile)

∪	∧	▲		⬭				
				●		⊓		
⬭			∧					▲
	//	∧	∪					⊓
	∪			⊓			)(	
⊓					⫽	●	∪	
▲					//			⫽
		//		)(				
				∪		//	⊓	●

O’DOKU (Niveau facile)



Partie à compléter par l'école

Fiche de route Equipe

Ecole :

Nom de l'équipe :

Prénoms des élèves :

Partie complétée par les adultes le jour de la rencontre

Ordre des ateliers à faire au cours de la journée

Jalon 1	Mém'orelais	Papillons	Jalon 2	Damier	Azimut
Résultats (points obtenus)					
Total points pour la rencontre « CO »					