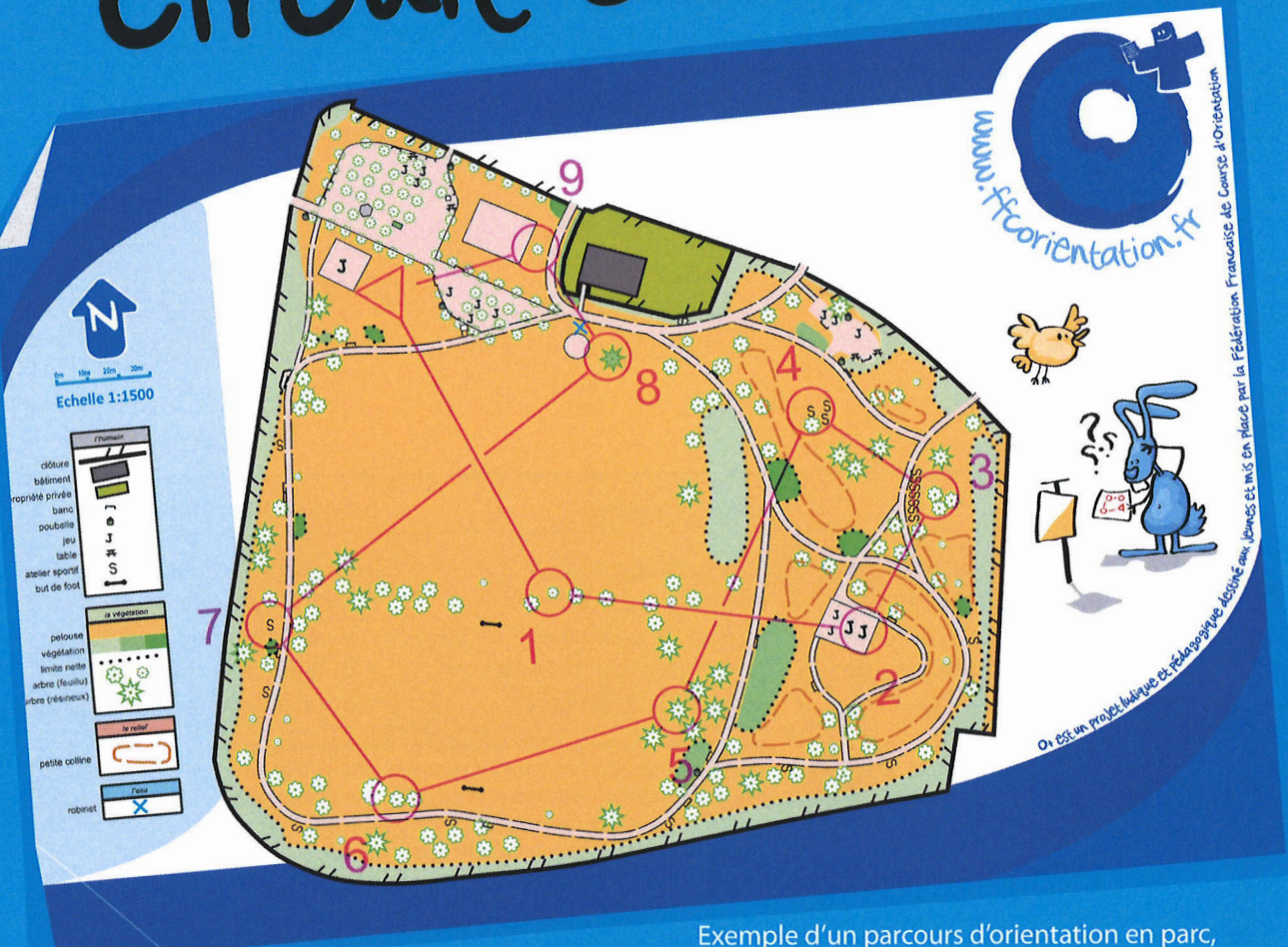


# Circuit CO

Copyright © FFCO



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

## But du jeu

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

difficulté



durée



matériel





## objectif

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



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

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

### C'est parti !

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



## matériel

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



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



## consignes

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

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

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



## variantes

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



Réussir les parcours sans erreurs et le plus vite possible.