



**Grand  
Poitiers**

COMMUNAUTÉ D'AGGLOMÉRATION

grandpoitiers.fr



**Course d'Orientation**  
Fédération Française

**DOSSIER PEDAGOGIQUE**  
Centre Equestre du Grand Poitiers



**NIVEAU INITIATION**

Ligue Poitou-Charentes de Course d'Orientation



## Préambule : les écoles de Course d'Orientation

### 1- Présentation

### 2- Objectifs

### 3- Quelques conseils

### 4- Situations



Pascal LARMINACH  
06 73 18 27 81  
pascal.larminach@ffcorientation.fr



Toi aussi viens t'amuser  
avec nous dans les écoles  
de Course d'Orientation



photo Etienne Morey / O'camp 2009

Les Écoles de CO possèdent un label de qualité de la FFCO

Thierry Gueorgiou

7x Champion du Monde  
et parrain du projet O+



photo Jan Skricka



photo Weikard

Amélie Chataing  
marraine du projet O+

### POURQUOI ?

Pour sortir des sentiers battus, et découvrir une autre manière de courir. Pour maîtriser toi même ton itinéraire en toute autonomie et en pleine nature. Pour oublier l'effort, pris par l'enjeu de trouver les balises.

### POUR QUI ?

Pour tout le monde ! Il y a un parcours adapté à tous les âges, tous les rythmes et tous les niveaux, ce qui favorise une pratique partagée. Quelque soit ton âge, les animateurs et membres des clubs te conseilleront et t'aideront à progresser.

### OÙ ?

De l'initiation au sein d'un club de ta région, aux compétitions nationales, la Course d'Orientation est un formidable moyen de découvrir de nouveaux paysages.

### COMMENT ?

En venant découvrir l'activité lors des séances d'entraînement des clubs locaux, ou sur les parcours initiation mis en place lors des courses régionales, ouvertes à tous.



photo Mathilde Deijl

Pour tout renseignement sur l'activité :

Poitiers Course d'Orientation  
[www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org)

[www.ffcorientation.fr](http://www.ffcorientation.fr)



L'esprit  
nature  
le goût de  
l'Aventure !

photo O+ / A. Redat

Découvre les  
**Écoles de Course  
d'Orientation**

dans un club de la  
Fédération Française  
de Course d'Orientation

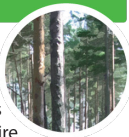


# la Course d'Orientation

## présentation

### 1 La forêt, notre terrain de jeu

La course d'orientation se pratique avant tout en terrain naturel. Forêts, landes, garrigues, chaos rocheux, autant d'aires de jeux sur lesquelles l'orienteur va pouvoir évoluer. À ces terrains naturels s'ajoutent désormais des terrains urbains (*villages, parcs, etc.*) pour la spectaculaire discipline du «sprint».



### 2 L'orienteur

L'orienteur est un amoureux de nature qui recherche un sport alliant *«la tête et les jambes»*. Réfléchir au meilleur itinéraire et trouver son chemin tout en produisant un effort physique en tout terrain est un défi excitant renouvelé à chaque balise. Selon les variantes, l'orienteur peut pratiquer la course d'orientation à pied, à VTT, à ski, ou en raid par équipe. Il peut pratiquer à tout âge et tout niveau sur des parcours adaptés à chacun.



### 3 La carte

La carte de course d'orientation est très précise. Elle doit représenter le plus fidèlement possible le terrain car c'est grâce à elle que l'orienteur va pouvoir se déplacer en milieu inconnu. Pour savoir la lire et s'en servir, il faut connaître les légendes et réussir à imaginer le terrain que l'on va rencontrer. Les symboles sont identiques d'une carte à l'autre. Son échelle peut varier du 1/4000° au 1/20000° selon le type d'activités (*initiation, ski, raid, etc.*). En compétition pédestre, les cartes sont le plus souvent au 1/10 000° (*1cm sur la carte représente 100 m sur le terrain*).



### 4 La boussole

La boussole permet à l'orienteur de garder en permanence sa carte orientée, pour pouvoir avancer dans la bonne direction (notamment lors des azimuts).



### 5 Les balises

Les balises sont les points de contrôle par lesquels l'orienteur doit passer pour réaliser son circuit. Sur la carte, la balise est matérialisée par un cercle, centré sur un élément particulier (*rocher, arbre particulier, etc.*). Sur le terrain, la balise (*une toile orange et blanche*) est posée sur cet élément du terrain. Un boîtier électronique ou une pince permettent d'enregistrer le passage de l'orienteur.



# la Course d'Orientation

## mode d'emploi

Pour effectuer le parcours imprimé sur ta carte, il faut trouver sur le terrain chacune des balises, et l'itinéraire pour aller de l'une à l'autre.

Examine d'abord la carte, le terrain est représenté à l'aide de symboles et de couleurs. Le parcours est lui imprimé en violet. Le point de départ où tu te trouves est représenté par un triangle violet.



Orientes la carte à l'aide de ta boussole (*en alignant les flèches bleues de la carte avec la flèche orange de ta boussole*). Les «deux nord» (carte et boussole) devront toujours être alignés. Examine l'endroit où tu dois te rendre (*balise 1*) et trouve sur la carte les éléments successifs (*chemins, ruisseaux, mouvements de relief, etc.*) qui t'aideront à élaborer ton itinéraire pour rejoindre la balise. Lève la tête, repère ces éléments sur le terrain. Tu es prêt ? C'est parti !

### Légende des principaux symboles d'une carte de course d'orientation

Principaux symboles dus à l'homme		Principaux symboles d'hydrographie	
	Route		Lac, étang
	Route		Trou d'eau
	Chemin		Rivière
	Mur		Marécage
	Grillage		Source
Principaux symboles de relief		Principaux symboles de végétation	
	Courbe de niveau		Terrain cultivé
	Colline, butte		Terrain découvert
	Talus		Forêt, course facile
	Fossé		Forêt, course ralentie
	Trou, cuvette		Forêt, course difficile
	Falaises		Course impossible
	Pierrier, rocher		Arbre, souche

# 1- Présentation

---

Bienvenue dans l'Espace Sports d'Orientation du centre équestre du Grand Poitiers destiné à l'ensemble des établissements scolaires, centres sportifs et de loisirs, centres sociaux, souhaitant découvrir et faire pratiquer les activités d'orientation.

Nous souhaitons que cette structure, créée grâce à la **Communauté d'Agglomération du Grand Poitiers** et au **Comité Départemental de la Vienne de Course d'Orientation**, permette de faciliter le travail des animateurs et des enseignants.

Les fiches proposées ne sont naturellement pas exhaustives et doivent vous permettre une meilleure compréhension de l'exercice. Vous serez sûrement amenés à les adapter, à les répéter, à en créer d'autres suivant l'évolution du groupe.

Elles peuvent être complétées par les fiches proposées dans le cadre du projet fédéral O+, visibles sur le site : <http://www.ffcorientation.fr/jeunes>



Pascal LARMINACH  
06 73 18 27 81  
pascal.larminach@ffcorientation.fr



## 2- Objectifs

---

- L'orientation est une activité où l'on doit **décider seul et être responsable de ses choix**.
- L'objectif majeur est de rendre le pratiquant totalement **autonome**.
- Le déplacement réalisé, en courant, est une condition indispensable. Les situations d'apprentissage devront en tenir compte. Favoriser la réussite renforcera le déplacement couru.
- **Le traitement, le classement, la sélection des informations** sont les composantes principales de l'activité.
- **Le contact avec le milieu naturel** fait partie intégrante de la course d'orientation. La connaissance et le respect de l'environnement sont donc indissociables de cette pratique de pleine nature.



Pascal LARMINACH  
06 73 18 27 81  
pascal.larminach@ffcorientation.fr



## 3- Quelques conseils

---

### Dans l'organisation des situations

- Préparer un tableau de gestion des élèves.
- Préparer les cartes , les cartons de contrôle, les fiches de correction et amener une dizaine de plots pour le maintien des cartes.
- Valoriser le temps de pratique des participants.

### Dans le déroulement de la situation

- Rechercher toujours une participation intense du pratiquant dans la gestion de son exercice.
- Habituez le à gérer son heure de départ et d'arrivée, à contrôler son carton, vous serez ainsi disponible pour aider et intervenir auprès du groupe.
- Favoriser les échanges qui permettent à l'animateur ou à l'enseignant de simplifier ou complexifier la situation.
- Chaque jeune doit déposer sa carte au bon emplacement avant de prendre la suivante.

### Dans l'organisation de la sécurité

- Déterminer le secteur d'évolution et fixer des lignes d'arrêt précises :reconnaître le site sous forme d'exercice est indispensable (cf Omnibus , situation 1).
- Utiliser toujours des méthodes d'organisation adaptées : circuit en étoile ou papillon, avec l'enseignant ou l'animateur situé au centre de la zone d'évolution.
- Utiliser votre tableau de gestion des élèves.
- Informer le groupe des limites de temps.
- Prévoir un signal de rappel pour un groupe perdu ainsi qu'un lieu de rassemblement qui sera toujours le même.



Pascal LARMINACH  
06 73 18 27 81  
pascal.larminach@ffcoorientation.fr



## 4- Situations

---

Quatre situations vous sont proposées à réaliser dans l'ordre

- L'Omnibus (développé dans le projet O+)
- Le parcours en étoile
- La parcours en Papillon
- Les circuits

Pour chaque situation, vous avez à votre disposition

- Une carte par enfant (à télécharger et imprimer)
- Une feuille de contrôle par enfant (à imprimer)
- Une feuille de contrôle de correction (à faire en trois exemplaires)
- Un tableau d'évolution (à éditer sur un format A3 pour que les enfants le remplissent)



Pascal LARMINACH  
06 73 18 27 81  
pascal.larminach@ffcorientation.fr





# Omnibus

**Le jeu** Suivre un itinéraire que je réalise et être capable de se situer sur la carte à chacun de mes arrêts

**Objectifs** Apprendre à observer et à se situer en permanence sur la carte.

Application de la méthode P.O.P (carte Pliée, Orientée, tenue avec le Pouce sur la carte et dans le sens de l'itinéraire).

**Dispositif** Durée estimée à 30 minutes par suivi, imprimer un parcours par élève + 1. La classe reste entière et suit l'animateur « en petit train » qui marque des arrêts fréquents « tel un omnibus ». A chaque « gare », les enfants :

- 1) orientent correctement leur carte en la posant au sol ;
- 2) localiser le plus précisément possible « la gare » sur la carte ;
- 3) chaque bonne réponse rapporte un point.

Conseil : Chaque arrêt doit se faire sur ou à proximité d'un point remarquable.

## Consignes

« Chacun d'entre vous a une carte vierge. Vous allez tous me suivre comme un petit train. Vous devez lire et suivre sur la carte le chemin emprunté lors des déplacements. Quand je m'arrêterai, vous devrez (1) poser votre carte au sol et l'orienter correctement et (2) me montrer sur votre carte l'endroit précis de l'arrêt. Chaque réponse juste vous rapportera un point (critère de réussite : avoir plus de la moitié des points maximum). »

## Variables

Pour simplifier la situation :

- Ne travailler que sur l'orientation de la carte.
- Le parcours guidé par l'animateur est surligné sur les cartes.
- Une carte pour deux enfants. On joue à deux.

Pour complexifier la situation :

- Une carte pour deux enfants. On joue chacun son tour.
- Chaque erreur de localisation fait perdre un point.
- L'animateur garde les cartes lors des déplacements et les jette à chaque arrêt.

Cette situation peut être réalisée ensuite pour :

- Faire découvrir aux enfants les balises placées sur le terrain avant une épreuve individuelle ; le « train » passe alors par toutes les balises placées sur le terrain et les enfants doivent les localiser sur leur carte vierge, après avoir correctement orienté leur carte.
- Réaliser un temps d'échauffement en début de séance.



Pascal LARMINACH  
06 73 18 27 81  
pascal.larminach@ffcorientation.fr



# Le Centre Equestre

## Suivi A



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



grandpoitiers.fr



### la pierre et l'humain

bâtiment		propriété privée	
terrain en dur		chemin	
haute clôture		barrière, clôture	
objets particuliers		escaliers en colimaçon	
obstacle		banc	
panneau		table	
poubelle		jeu	
lampadaire		projecteur	

### la végétation

pelouse		bois	
végétation		haie	
limite de végétation		arbre, feuillu	
arbre, résineux		buisson	
sable		fleurs	



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcorientation.fr)



# Le Centre Equestre

## Suivi B



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



grandpoitiers.fr



### la pierre et l'humain

bâtiment		propriété privée	
terrain en dur		chemin	
haute clôture		barrière, clôture	
objets particuliers		escaliers en colimaçon	
obstacle		banc	
panneau		table	
poubelle		jeu	
lampadaire		projecteur	

### la végétation

pelouse		bois	
végétation		haie	
limite de végétation		arbre, feuillu	
arbre, résineux		buisson	
sable		fleurs	



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

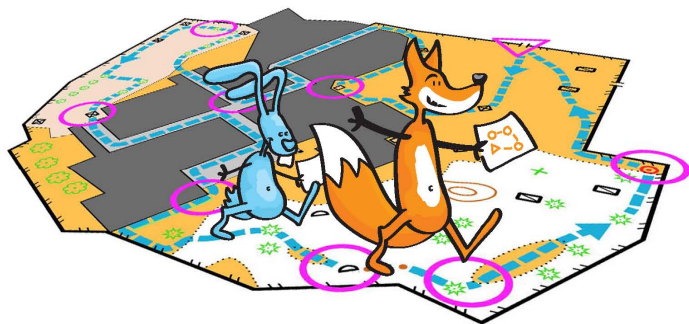
O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcorientation.fr)



# L'Omnibus

Copyright © FFCO



Fino suit un itinéraire défini et s'arrête sur des éléments caractéristiques de la carte. Derrière lui, Nigo suit l'itinéraire sur sa carte vierge. Saura-t'il montrer à Fino les bons points d'arrêt ?

## But du Jeu

Suivre un itinéraire et être capable de se situer sur la carte à chacun des arrêts.

difficulté



durée



matériel



## objectif

apprendre à observer et à se situer en permanence sur la carte en appliquant la méthode P.O.P.\*

\*Plié, Orienté, Pouce : le plan doit être Plié, Orienté, et le Pouce placé à l'endroit où l'on se situe sur le plan. A chaque déplacement sur le terrain, le pouce suit la progression sur le plan.



## dispositif (durée estimée 30 mn)

Un plan ou une carte de l'espace concerné. La classe reste entière et tel un petit train suit l'animateur.

L'animateur marque des arrêts fréquents « tel un omnibus ».

A chaque « gare » les enfants doivent :

- ▶ Orienter correctement leur carte en la posant au sol.
- ▶ Localiser le plus précisément possible « la gare » sur la carte.

Chaque bonne réponse rapporte un point.



## Truc & Astuce

- ▶ Chaque arrêt doit se faire sur ou à proximité d'un point remarquable.
- ▶ Opérer des changements de direction fréquents afin d'obliger les enfants à orienter leur carte.
- ▶ Plus le niveau des enfants progresse plus le train quitte « les mains courantes » (lignes et éléments principaux de la carte).

## C'est parti !

La bande de chenapans, une carte vierge chacun à la main, se met en rang derrière l'animateur. Ce dernier se met en route et zigzague sur l'aire de jeu. A chaque arrêt, les chenapans posent la carte au sol, l'orientent, et montrent à l'animateur où ils pensent être sur la carte. L'animateur valide et donne 1 point, ou corrige, puis le petit train se remet en route.



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
	▶ 1 carte vierge du site par enfant.	▶ 1 carte avec le parcours tracé et les « gares » localisées. ▶ 1 liste des enfants pour noter les points gagnés par chacun.



## consignes

« Chacun d'entre vous a une carte vierge. Vous allez tous me suivre comme un petit train. Vous devez lire et suivre sur la carte le chemin emprunté lors des déplacements. Quand je m'arrêterai, vous devrez :

- ▶ Poser votre carte au sol et l'orienter correctement.
  - ▶ Me montrer sur votre carte l'endroit précis de l'arrêt.
- Chaque réponse juste vous rapporte un point. »



## variantes

### Pour simplifier la situation :

- ▶ - Ne travailler que sur l'orientation correcte de la carte (point 1 ci-dessus).
- Le parcours guidé par l'animateur est surligné sur les cartes.
- Une carte pour deux chenapans. On joue à deux.

### Pour complexifier la situation :

- ▶ - Une carte pour deux chenapans. On joue chacun son tour.
- Chaque erreur de localisation fait perdre un point.
- L'animateur garde les cartes lors des déplacements et les jette à chaque arrêt (mémorisation, relocalisation).

### Cette situation peut être réalisée ensuite pour :

- ▶ - Faire découvrir aux chenapans les balises placées sur le terrain avant une épreuve individuelle. Le « train » passe alors par toutes les balises placées sur le terrain et les jeunes doivent les localiser sur leur carte vierge après avoir correctement orienté leur carte.
- Réaliser un temps d'échauffement en début de séance.



Critères de réussite

Récolter le plus de points possible.

# Parcours en étoile

---

**Le jeu** A l'aide d'une carte, aller seul et vite, poinçonner une balise et revenir à son point de départ.

**Objectif** Devenir autonome dans un espace proche

Liste du matériel pour le dispositif

Un tableau de gestion des enfants, un chronomètre, un sifflet, dix plots numérotés pour chaque parcours (posés sur les cartes).

Liste du matériel pour les enfants

Une feuille de contrôle, une carte pour chaque parcours (2 cartes par parcours à télécharger et imprimer)

**Dispositif** temps estimé à 50 minutes

Lieu : espace connu et suffisamment grand. Il doit être sécurisé et clos (grande cour d'école, stade, parc,... ici le centre équestre)

Modalités : les enfants partent seuls par vague de dix (dix parcours différents) pour aller pointer à l'aide d'une carte une balise placée sur le terrain.

Après chaque balise l'enfant revient au point de départ ; l'animateur vérifie l'exactitude du poinçonnage et valide.

L'enfant repart pour effectuer un nouveau parcours puis revient à nouveau au départ etc. jusqu'à la fin du temps annoncé

Il faut trouver le maximum de balises pendant le temps de la séance.

Prévoir 2 minutes d'intervalle entre chaque vague.

## Consignes

« Je vous indique à chacun un parcours : 1 plot - 1 carte qui correspond à une balise »

« Vous allez pointer la balise (carton de pointage), puis vous revenez au point de départ. Si c'est juste vous partez chercher la suivante. Si c'est faux vous faites un nouvel essai sur le même parcours. Après un premier parcours, vous pourrez vérifier tout seul le poinçon.»

« Vous irez le plus vite possible, car le but est de trouver le plus de balises possible pendant la durée de la séance. »

« Si vous êtes en difficulté trop longtemps, revenez au point de départ, vous aurez des explications .»

« Au signal de fin de jeu, donné par un coup de sifflet, vous revenez immédiatement au départ même si vous n'avez pas terminé .»

## Critères de réussite

Avoir trouvé plus de cinq balises différentes soit au moins cinq parcours réalisés.

Gérer son activité : j'utilise le POP, je réalise mon parcours, je contrôle mon poinçon, je pars sur le parcours suivant.



Pascal LARMINACH  
06 73 18 27 81  
pascal.larminach@ffcorientation.fr



# Le Centre Equestre

## Etoile 1



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcorientation.fr)



# Le Centre Equestre

## Etoile 2



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



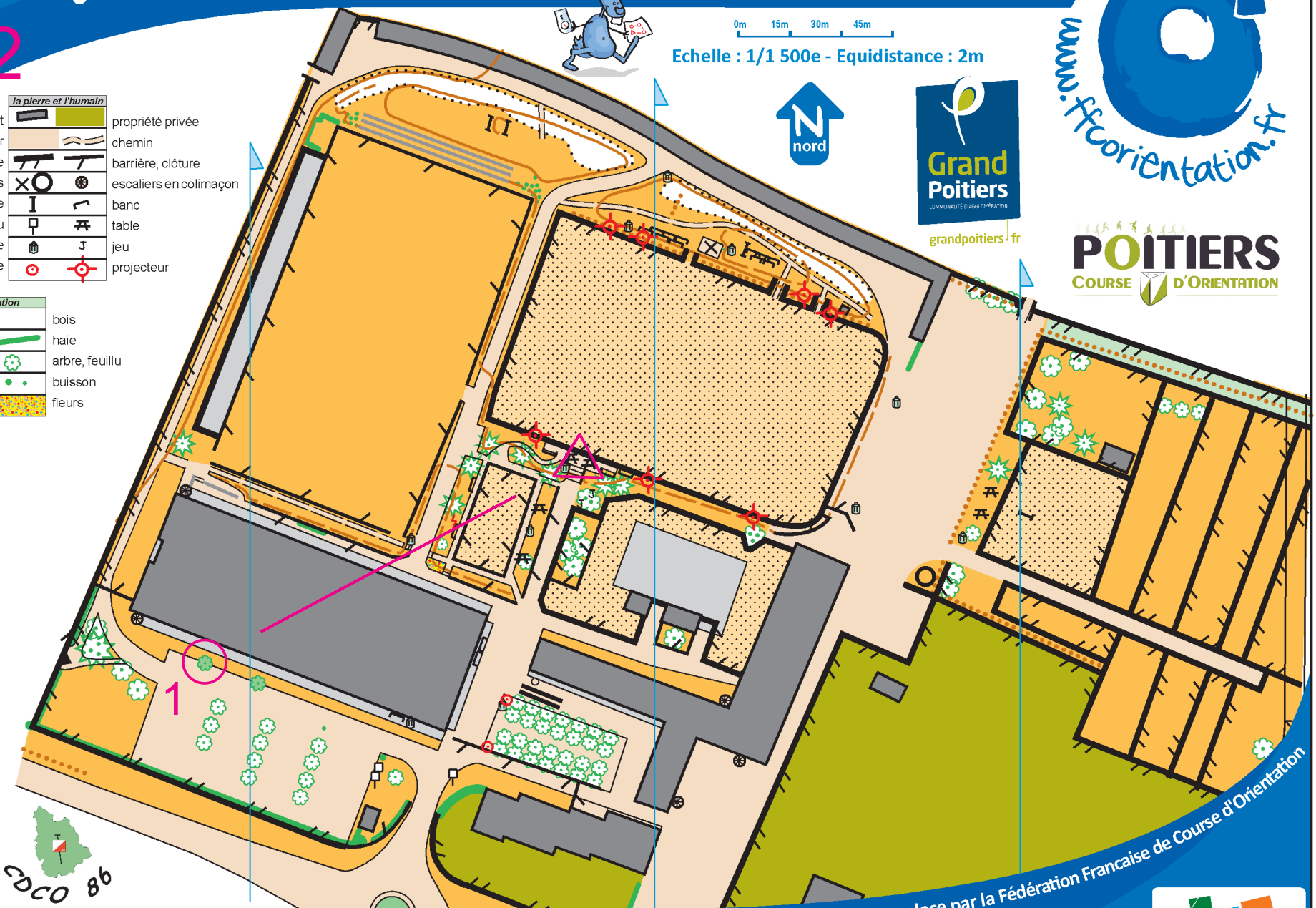
grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation

Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcorientation.fr)



# Le Centre Equestre

## Etoile 3



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs

CDCO 86

O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation





# Le Centre Equestre

## Etoile 4



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m

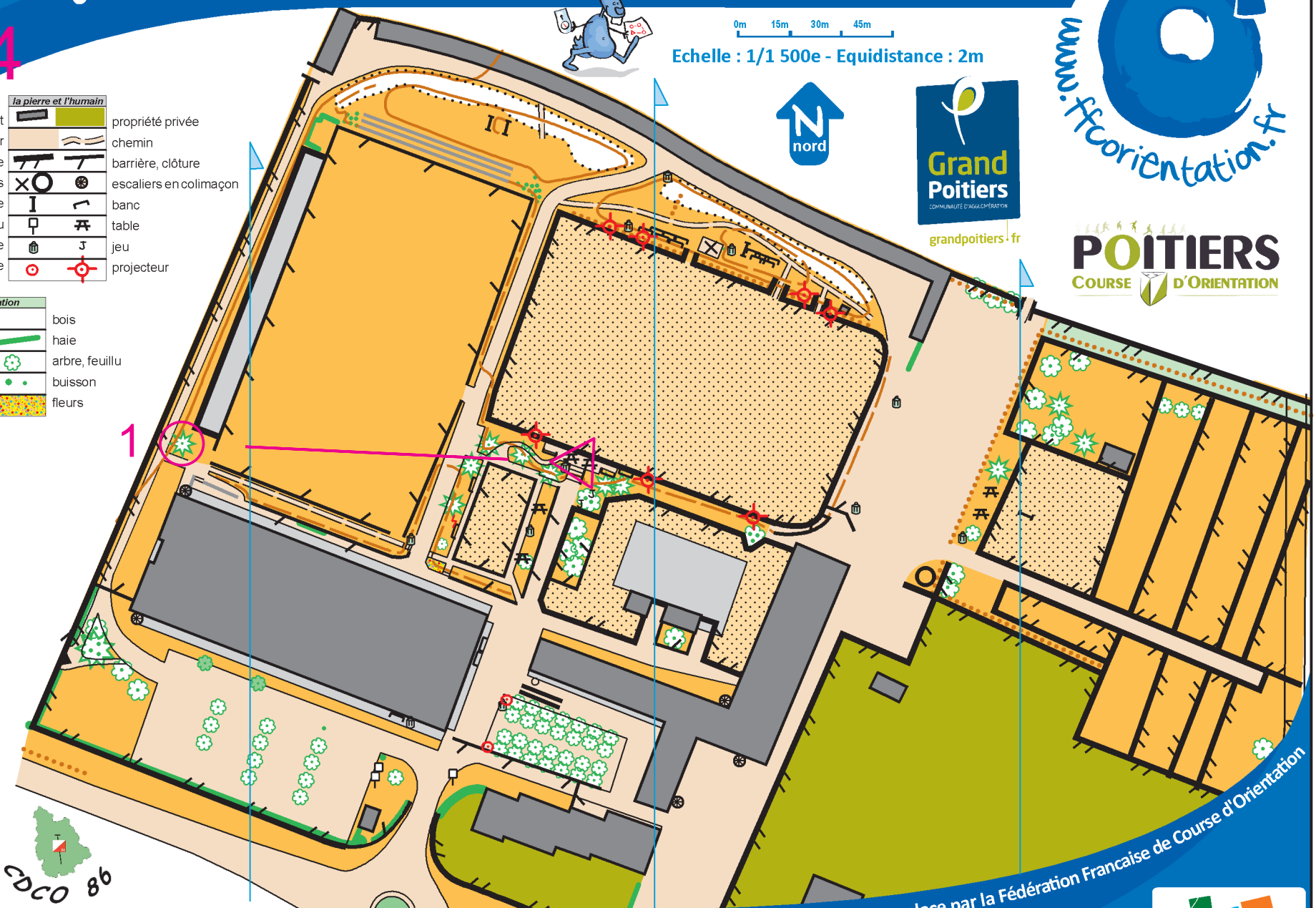


grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation

Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcorientation.fr)



# Le Centre Equestre

## Etoile 5



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



CDCO 86

O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation



Course d'Orientation  
Fédération Française

Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr)

# Le Centre Equestre

## Etoile 6



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcorientation.fr)

# Le Centre Equestre

## Etoile 7



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation

Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcorientation.fr)



# Le Centre Equestre

## Etoile 8



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr)

# Le Centre Equestre

## Etoile 9



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m

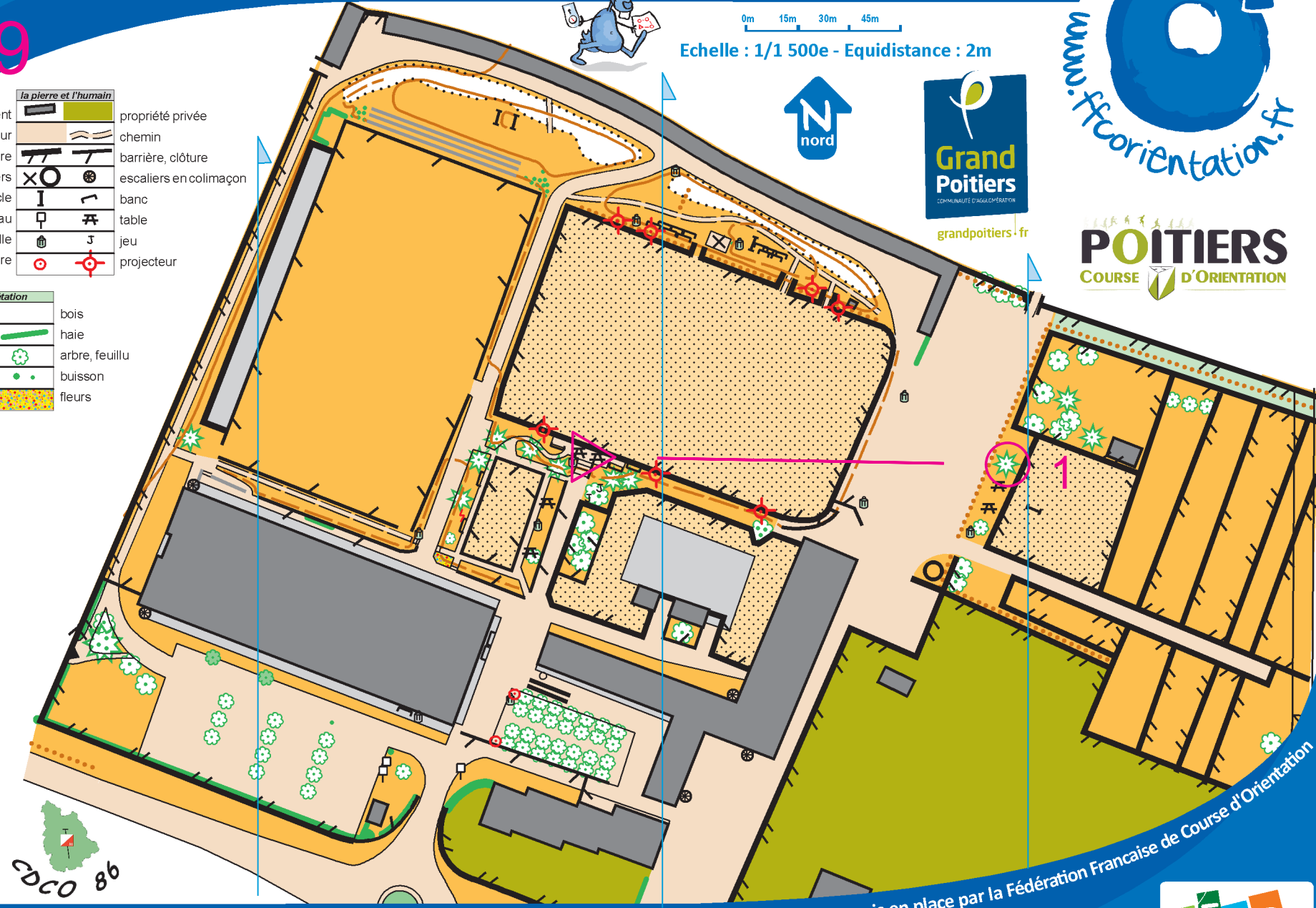


grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



CDCO 86

O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr)

# Le Centre Equestre

## Etoile 10



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr)



Fiche de contrôle Etoile									
Centre Equestre									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
deuxième chance									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Fiche de contrôle Etoile									
Centre Equestre									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
deuxième chance									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Fiche de contrôle Etoile									
Centre Equestre									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
deuxième chance									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



# TEMOIN ETOILE

1	102	2	103	3	104	4	105	5	107	6	108	7	109	8	110	9	111	10	112

# TEMOIN ETOILE

1	102	2	103	3	104	4	105	5	107	6	108	7	109	8	110	9	111	10	112

# TEMOIN ETOILE

1	102	2	103	3	104	4	105	5	107	6	108	7	109	8	110	9	111	10	112

# TEMOIN ETOILE

1	102	2	103	3	104	4	105	5	107	6	108	7	109	8	110	9	111	10	112



# Parcours en papillon

**Le jeu** A l'aide d'une carte, aller seul et vite, poinçonner deux balises et revenir à son point de départ.

**Objectif** Devenir autonome dans un espace proche

Liste du matériel pour le dispositif

Un tableau de gestion des enfants, un chronomètre, un sifflet, dix plots numérotés pour chaque parcours (posés sur les cartes).

Liste du matériel pour les enfants

Une feuille de contrôle, une carte pour chaque parcours (2 cartes par parcours à télécharger et imprimer)

**Dispositif** temps estimé à 50 minutes

Lieu : espace connu et suffisamment grand. Il doit être sécurisé et clos (grande cour d'école, stade, parc,... ici le centre équestre)

Modalités : les enfants partent seuls par vague de dix (dix parcours différents) pour aller pointer à l'aide d'une carte deux balises placées sur le terrain.

Après chaque parcours l'enfant revient au point de départ ; l'animateur vérifie l'exactitude du poinçonnage et valide.

L'enfant repart pour effectuer un nouveau parcours puis revient à nouveau au départ etc. jusqu'à la fin du temps annoncé

Il faut trouver le maximum de balises pendant le temps de la séance.

Prévoir 2 minutes d'intervalle entre chaque vague.

## Consignes

« Je vous indique à chacun un parcours : 1 plot - 1 carte qui correspond à deux balises »

« Vous allez pointer la première balise dans l'ordre imposé (carton de pointage), vous poursuivez vers la seconde balise, puis vous revenez au point de départ. Si c'est juste vous partez sur le parcours suivant. Si c'est faux vous faites un nouvel essai sur le même parcours. Après un premier parcours, vous pourrez vérifier tout seul le poinçon.»

« Vous irez le plus vite possible, car le but est de trouver le plus de balises possible pendant la durée de la séance. »

« Pensez à bien orienter votre carte après avoir poinçonné votre première balise »

« Si vous êtes en difficulté trop longtemps, revenez au point de départ, vous aurez des explications .»

« Au signal de fin de jeu, donné par un coup de sifflet, vous revenez immédiatement au départ même si vous n'avez pas terminé .»

## Critères de réussite

Réaliser plus de cinq parcours différents.

Gérer son activité : j'utilise le POP, je réalise mon parcours, je contrôle mon poinçon, je pars sur le parcours suivant.



Pascal LARMINACH  
06 73 18 27 81  
pascal.larminach@ffcorientation.fr



# Le Centre Equestre

## 2A



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orient

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr)



# Le Centre Equestre

## 2B



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



grandpoitiers.fr



POITIERS  
COURSE D'ORIENTATION

la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr)



# Le Centre Equestre

## 2C



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m

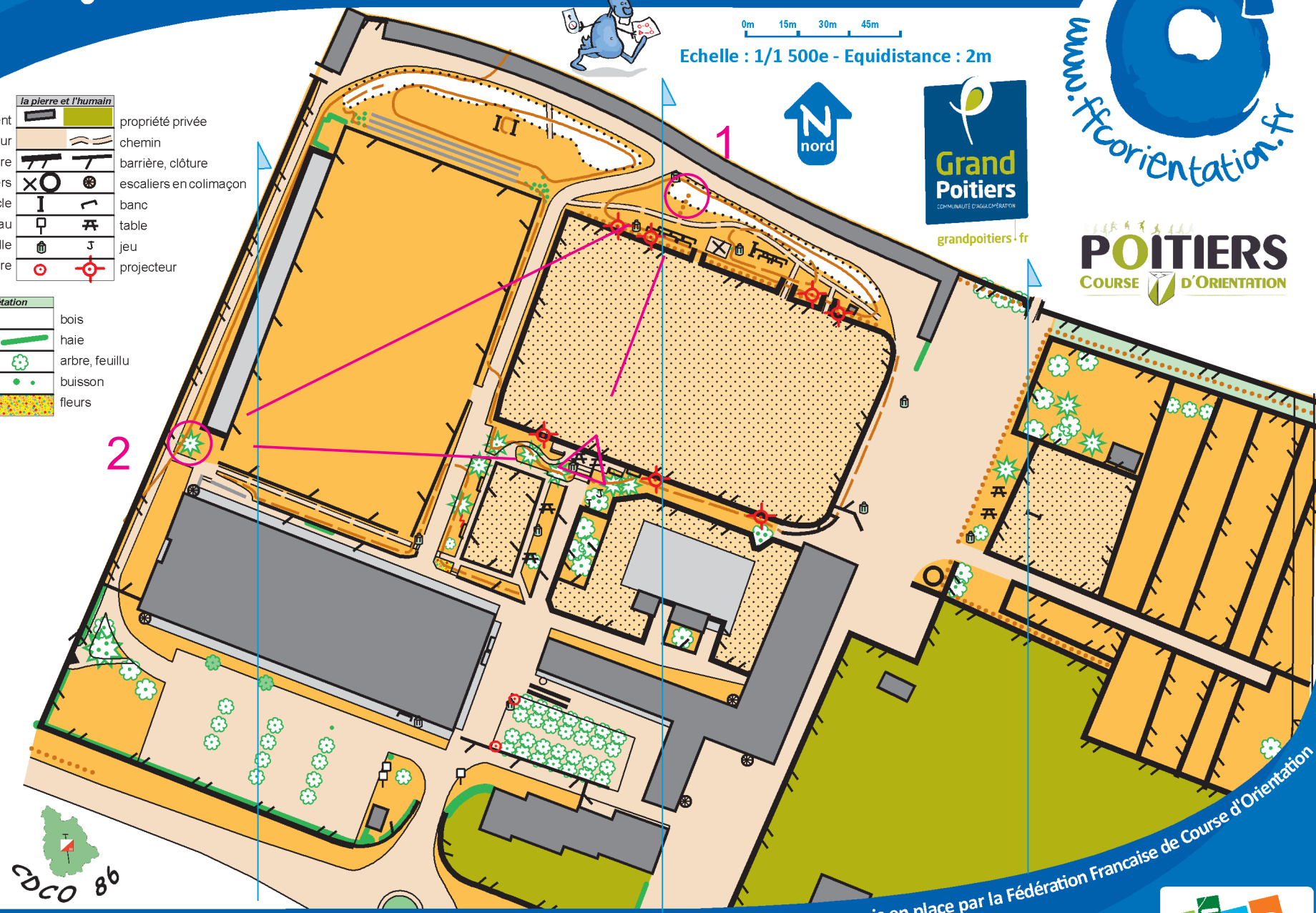


grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



CDCO 86

O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr)

# Le Centre Equestre

## 2D



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m

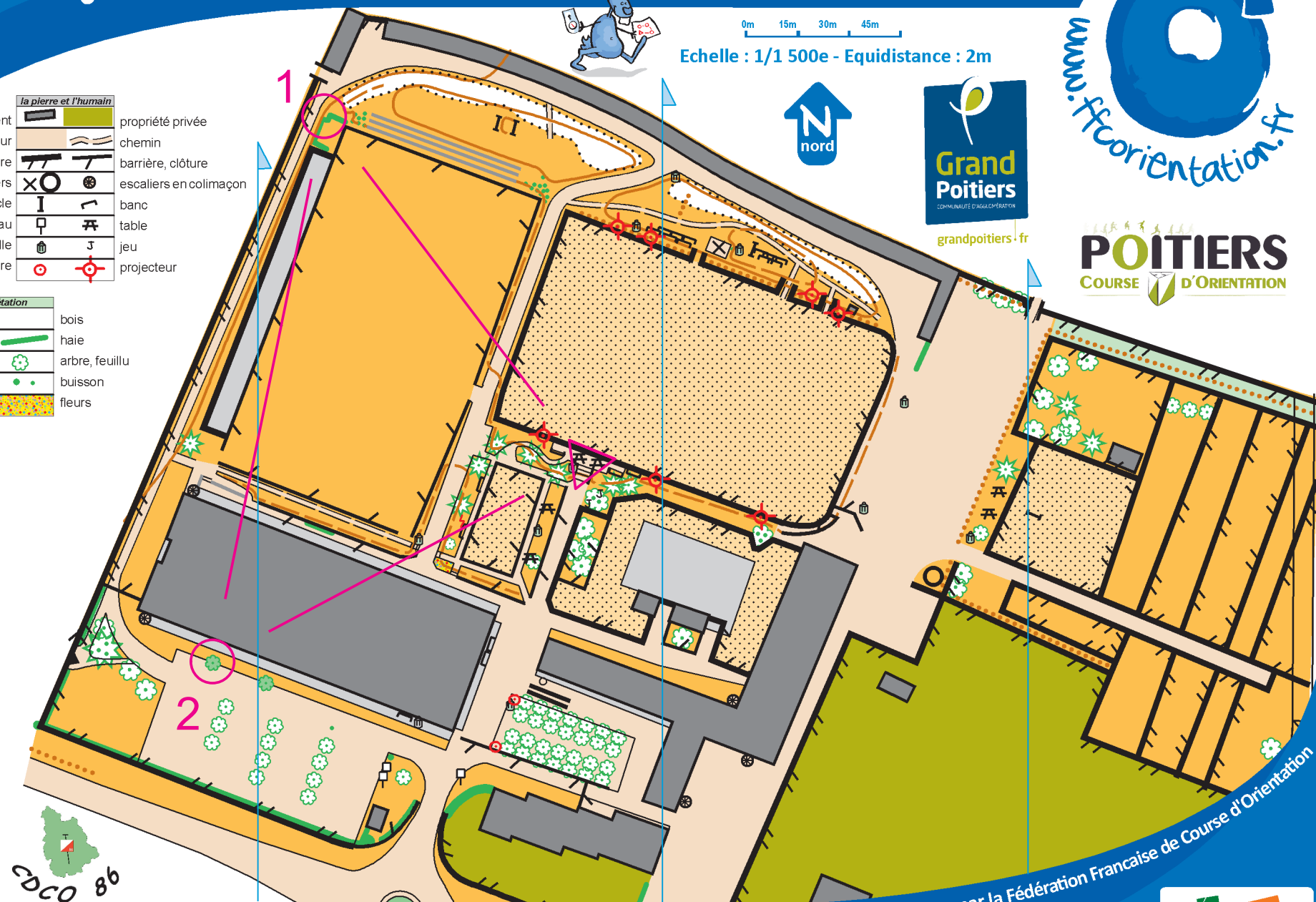


grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orient



Course d'Orient  
Fédération Française

Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr)

# Le Centre Equestre

## 2E



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m

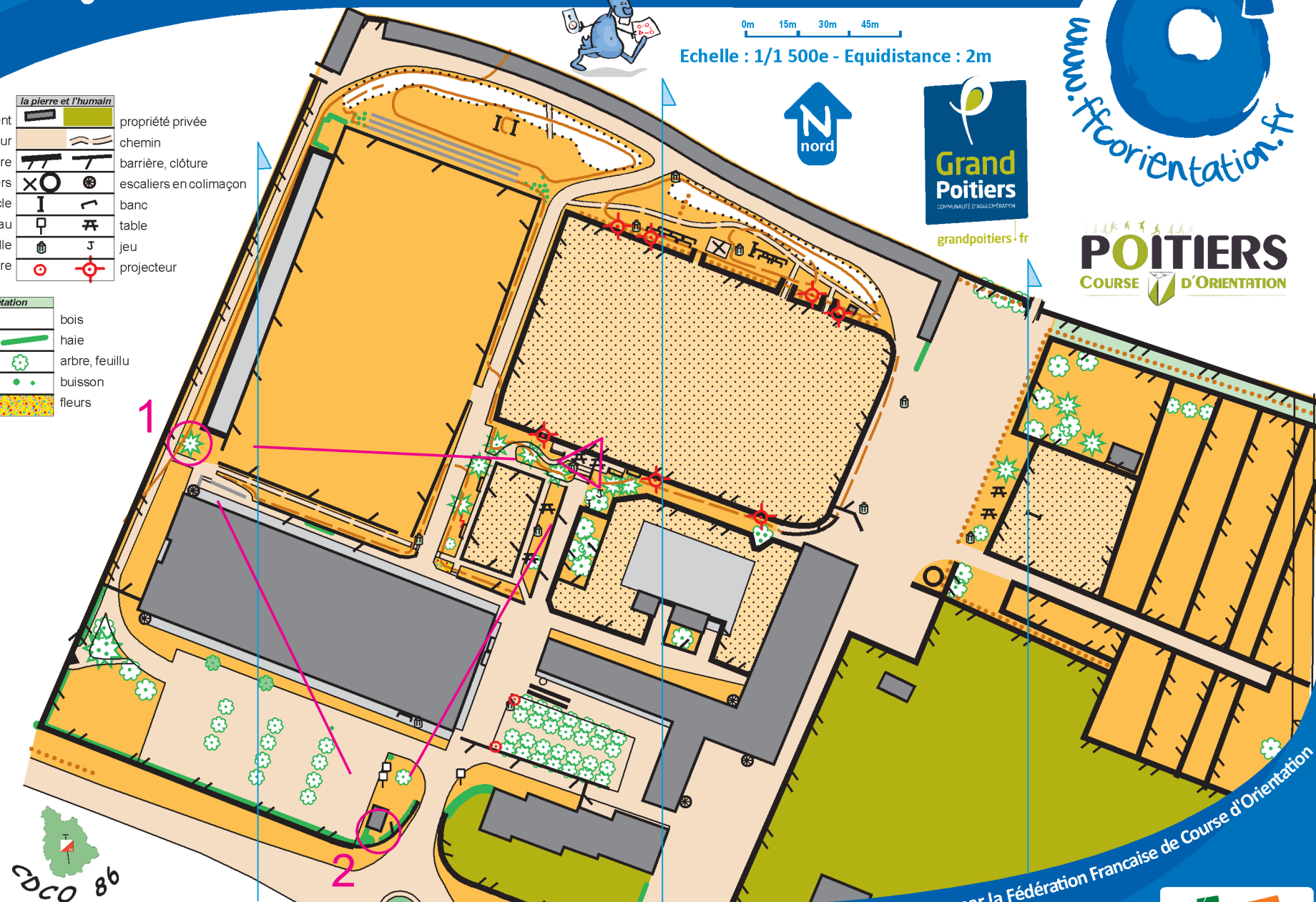


grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orient



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr)



# Le Centre Equestre

## 2F



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation



Course d'Orientation  
Fédération Française

Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr)

# Le Centre Equestre

## 2G



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr)



# Le Centre Equestre

## 2H



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



CDCO 86

Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr)



# Le Centre Equestre

# 21



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orient

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr)



# Le Centre Equestre

## 2J



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m

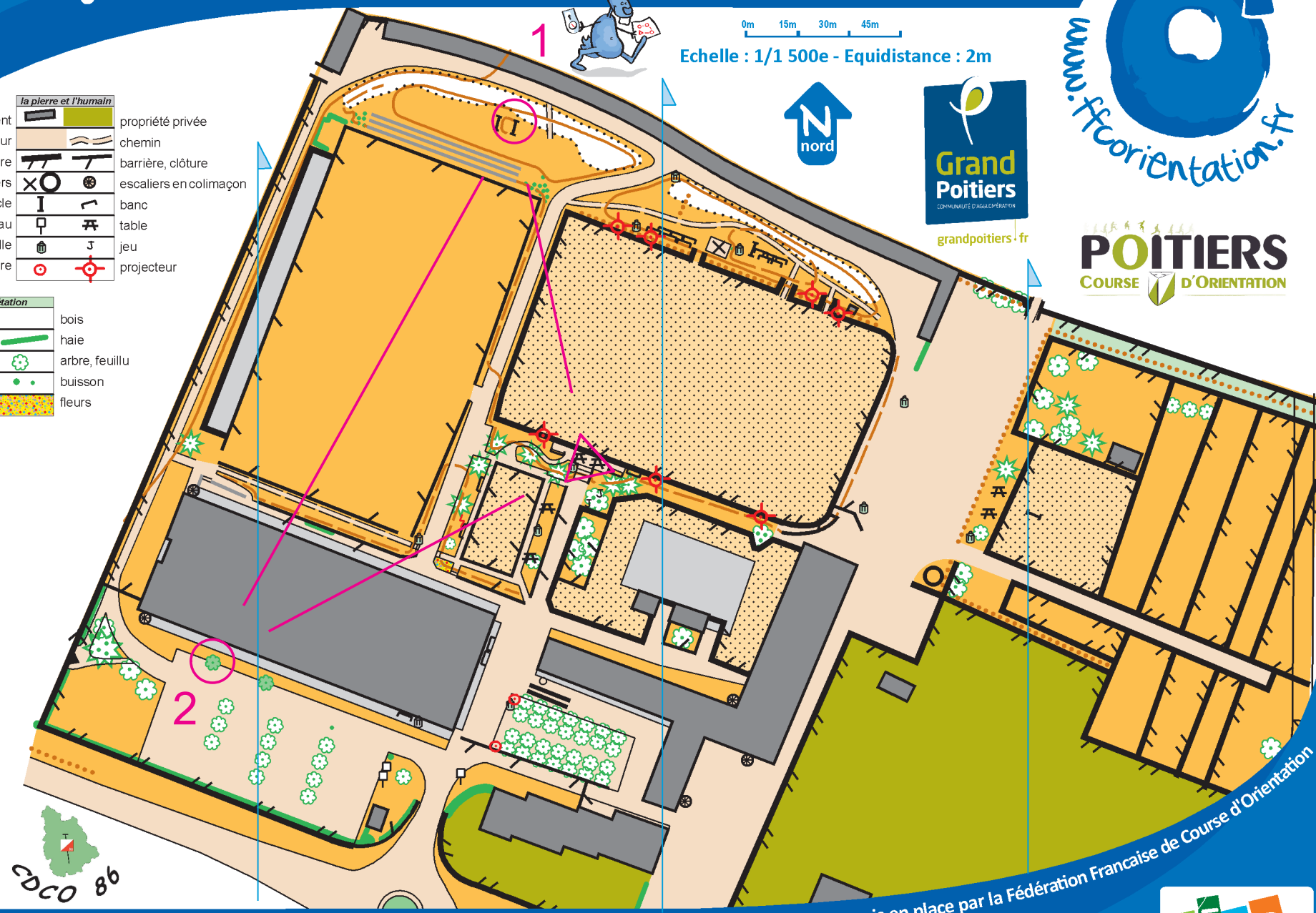


grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr)

Fiche de contrôle Centre Equestre									
A		B		C		D		E	
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
F		G		H		I		J	
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2

Fiche de contrôle Centre Equestre									
A		B		C		D		E	
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
F		G		H		I		J	
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2

Fiche de contrôle Centre Equestre									
A		B		C		D		E	
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
F		G		H		I		J	
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2

## TEMOIN PAPILLON

<b>A1</b> <sup>102</sup> ⠠⠠⠠	<b>A2</b> <sup>112</sup> ⠠⠠⠠	<b>B1</b> <sup>111</sup> ⠠⠠⠠	<b>B2</b> <sup>104</sup> ⠠⠠⠠	<b>C1</b> <sup>112</sup> ⠠⠠⠠	<b>C2</b> <sup>105</sup> ⠠⠠⠠	<b>D1</b> <sup>109</sup> ⠠⠠⠠	<b>D2</b> <sup>103</sup> ⠠⠠⠠	<b>E1</b> <sup>105</sup> ⠠⠠⠠	<b>E2</b> <sup>108</sup> ⠠⠠⠠
<b>F1</b> <sup>103</sup> ⠠⠠⠠	<b>F2</b> <sup>110</sup> ⠠⠠⠠	<b>G1</b> <sup>108</sup> ⠠⠠⠠	<b>G2</b> <sup>107</sup> ⠠⠠⠠	<b>H1</b> <sup>110</sup> ⠠⠠⠠	<b>H2</b> <sup>102</sup> ⠠⠠⠠	<b>I1</b> <sup>107</sup> ⠠⠠⠠	<b>I2</b> <sup>112</sup> ⠠⠠⠠	<b>J1</b> <sup>104</sup> ⠠⠠⠠	<b>J2</b> <sup>103</sup> ⠠⠠⠠

## TEMOIN PAPILLON

<b>A1</b> <sup>102</sup> ⠠⠠⠠	<b>A2</b> <sup>112</sup> ⠠⠠⠠	<b>B1</b> <sup>111</sup> ⠠⠠⠠	<b>B2</b> <sup>104</sup> ⠠⠠⠠	<b>C1</b> <sup>112</sup> ⠠⠠⠠	<b>C2</b> <sup>105</sup> ⠠⠠⠠	<b>D1</b> <sup>109</sup> ⠠⠠⠠	<b>D2</b> <sup>103</sup> ⠠⠠⠠	<b>E1</b> <sup>105</sup> ⠠⠠⠠	<b>E2</b> <sup>108</sup> ⠠⠠⠠
<b>F1</b> <sup>103</sup> ⠠⠠⠠	<b>F2</b> <sup>110</sup> ⠠⠠⠠	<b>G1</b> <sup>108</sup> ⠠⠠⠠	<b>G2</b> <sup>107</sup> ⠠⠠⠠	<b>H1</b> <sup>110</sup> ⠠⠠⠠	<b>H2</b> <sup>102</sup> ⠠⠠⠠	<b>I1</b> <sup>107</sup> ⠠⠠⠠	<b>I2</b> <sup>112</sup> ⠠⠠⠠	<b>J1</b> <sup>104</sup> ⠠⠠⠠	<b>J2</b> <sup>103</sup> ⠠⠠⠠

## TEMOIN PAPILLON

<b>A1</b> <sup>102</sup> ⠠⠠⠠	<b>A2</b> <sup>112</sup> ⠠⠠⠠	<b>B1</b> <sup>111</sup> ⠠⠠⠠	<b>B2</b> <sup>104</sup> ⠠⠠⠠	<b>C1</b> <sup>112</sup> ⠠⠠⠠	<b>C2</b> <sup>105</sup> ⠠⠠⠠	<b>D1</b> <sup>109</sup> ⠠⠠⠠	<b>D2</b> <sup>103</sup> ⠠⠠⠠	<b>E1</b> <sup>105</sup> ⠠⠠⠠	<b>E2</b> <sup>108</sup> ⠠⠠⠠
<b>F1</b> <sup>103</sup> ⠠⠠⠠	<b>F2</b> <sup>110</sup> ⠠⠠⠠	<b>G1</b> <sup>108</sup> ⠠⠠⠠	<b>G2</b> <sup>107</sup> ⠠⠠⠠	<b>H1</b> <sup>110</sup> ⠠⠠⠠	<b>H2</b> <sup>102</sup> ⠠⠠⠠	<b>I1</b> <sup>107</sup> ⠠⠠⠠	<b>I2</b> <sup>112</sup> ⠠⠠⠠	<b>J1</b> <sup>104</sup> ⠠⠠⠠	<b>J2</b> <sup>103</sup> ⠠⠠⠠

# Circuit et mini-circuit

**Le jeu** A l'aide d'une carte, aller seul et vite, réaliser un circuit et revenir à son point de départ.

**Objectifs** Devenir autonome en Course d'Orientation

Liste du matériel pour le dispositif

Un tableau de gestion des enfants , un chronomètre , un sifflet , quatre plots numérotés pour mettre sur chaque circuit.

Liste du matériel pour les enfants

Une feuille de contrôle, une carte pour chaque circuit (8 cartes par mini-circuit et 10 cartes par circuit à télécharger et imprimer)

**Dispositif** Temps estimé à 50 minutes

Lieu : espace connu et suffisamment grand. Il doit être sécurisé et clos (grande cour d'école, stade, parc,... ici le centre équestre).

Modalités : les enfants partent seuls par vague de trois (trois mini-circuits différents) pour aller rechercher à l'aide d'une carte les balises placées sur le terrain. Après avoir poinçonné les balises dans l'ordre imposé, l'enfant revient au point de départ. L'animateur vérifie l'exactitude du poinçonnage et valide. Le circuit global est à réaliser une fois les trois mini-circuits réussis.

L'enfant repart pour effectuer un nouveau parcours puis revient à nouveau au départ etc. jusqu'à la fin du temps annoncé.

Il faut réaliser le maximum de parcours pendant le temps de la séance.

Prévoir 2 minutes d'intervalle entre chaque vague.

## Consignes

« Je vous indique à chacun une carte qui correspond à un mini-circuit. »

« Vous allez pointer la première balise (dans l'ordre imposé), vous poursuivez vers la seconde balise, et ainsi de suite jusqu'à la dernière, puis vous revenez au point de départ. Si c'est juste vous partez sur le mini-circuit suivant Si c'est faux vous faites un nouvel essai sur le même parcours. Après un premier mini-circuit, vous pouvez vérifier tout seul les poinçons. »

« Vous allez le plus vite possible, car vous devez réaliser le plus de parcours en finissant par le grand circuit pendant la durée de la séance. »

« Pensez à bien orienter votre carte après avoir poinçonné votre première balise. »

« Si vous êtes en difficulté trop longtemps, revenez au point de départ, vous aurez des explications. »

« Au signal de fin de jeu, donné par un coup de sifflet, vous revenez immédiatement au départ même si vous n'avez pas terminé. »

## Critères de réussite

Avoir réalisé tous les mini circuits.

Gérer son activité : j'utilise le POP, je réalise mon parcours, je contrôle mon poinçon, je pars sur le parcours suivant.



Pascal LARMINACH  
06 73 18 27 81  
pascal.larminach@ffcorientation.fr





# Le Centre Equestre

## Mini Circuit A



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m

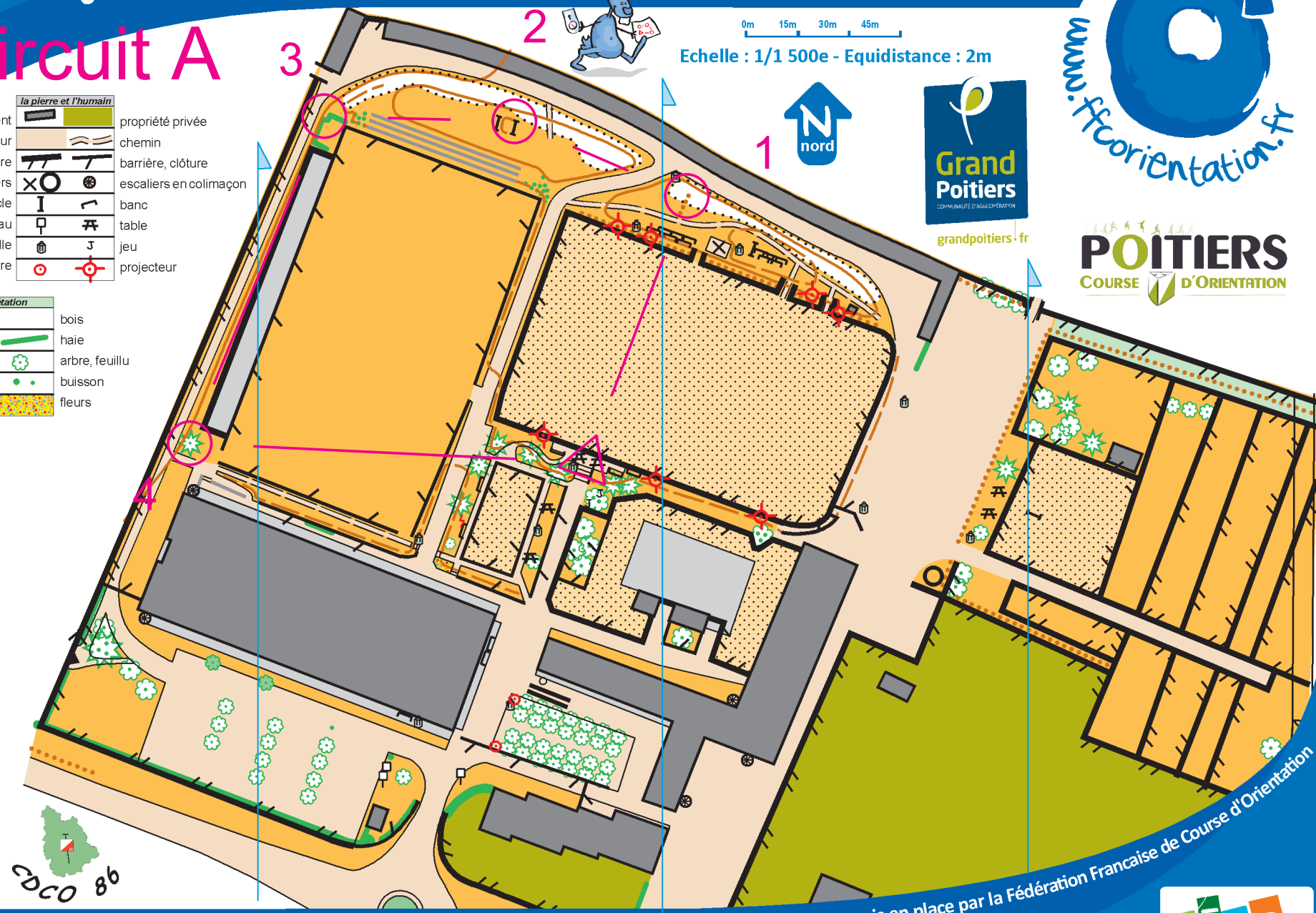


grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation

Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr)



# Le Centre Equestre

## Mini Circuit B



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m

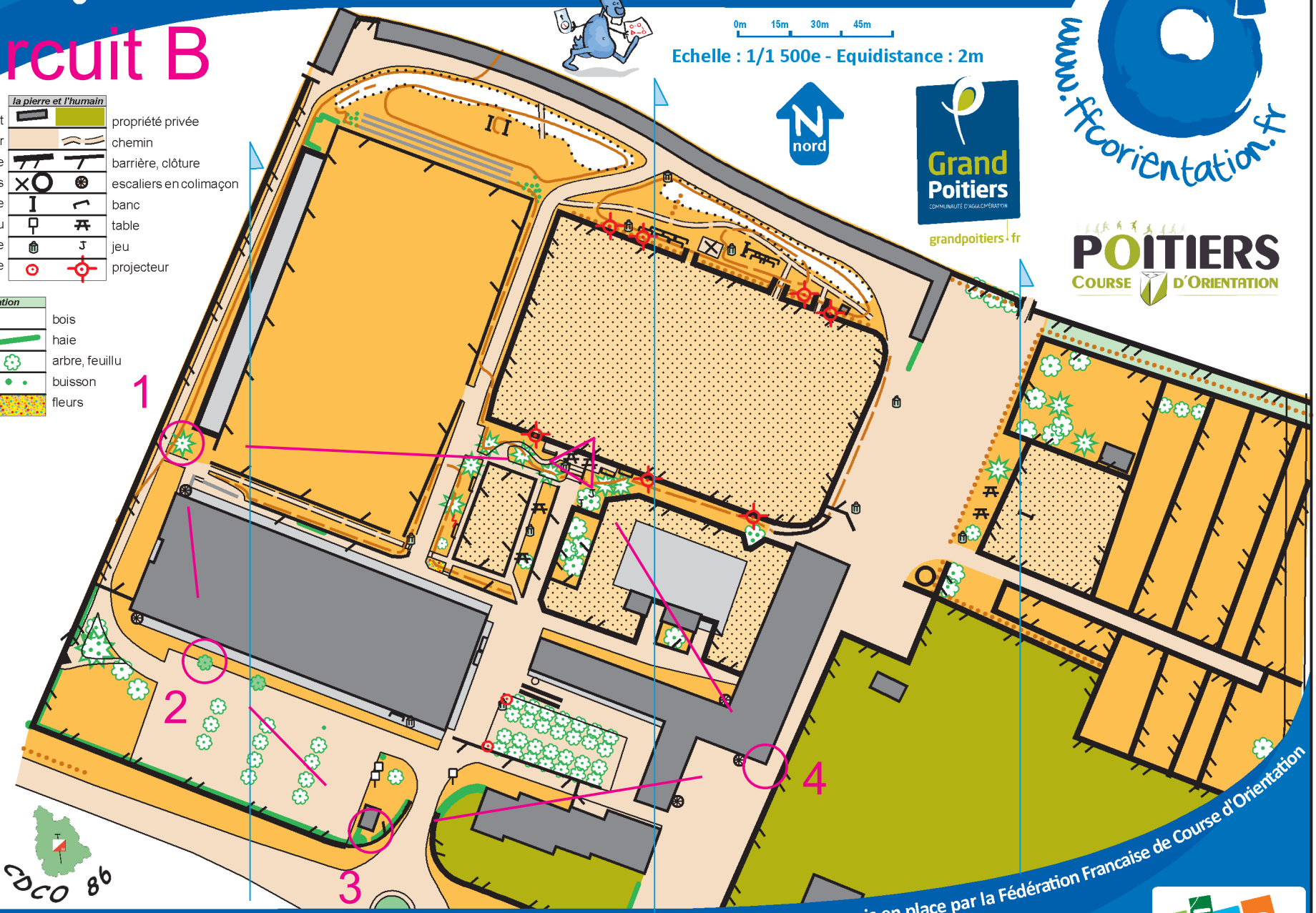


grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
 Réalisation : CDCO 86  
 Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcoorientation.fr)



# Le Centre Equestre

## Mini Circuit C



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m



grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.fforientation.fr](http://www.poitou-charentes.fforientation.fr)



# Le Centre Equestre

## Circuit Final



0m 15m 30m 45m

Echelle : 1/1 500e - Equidistance : 2m

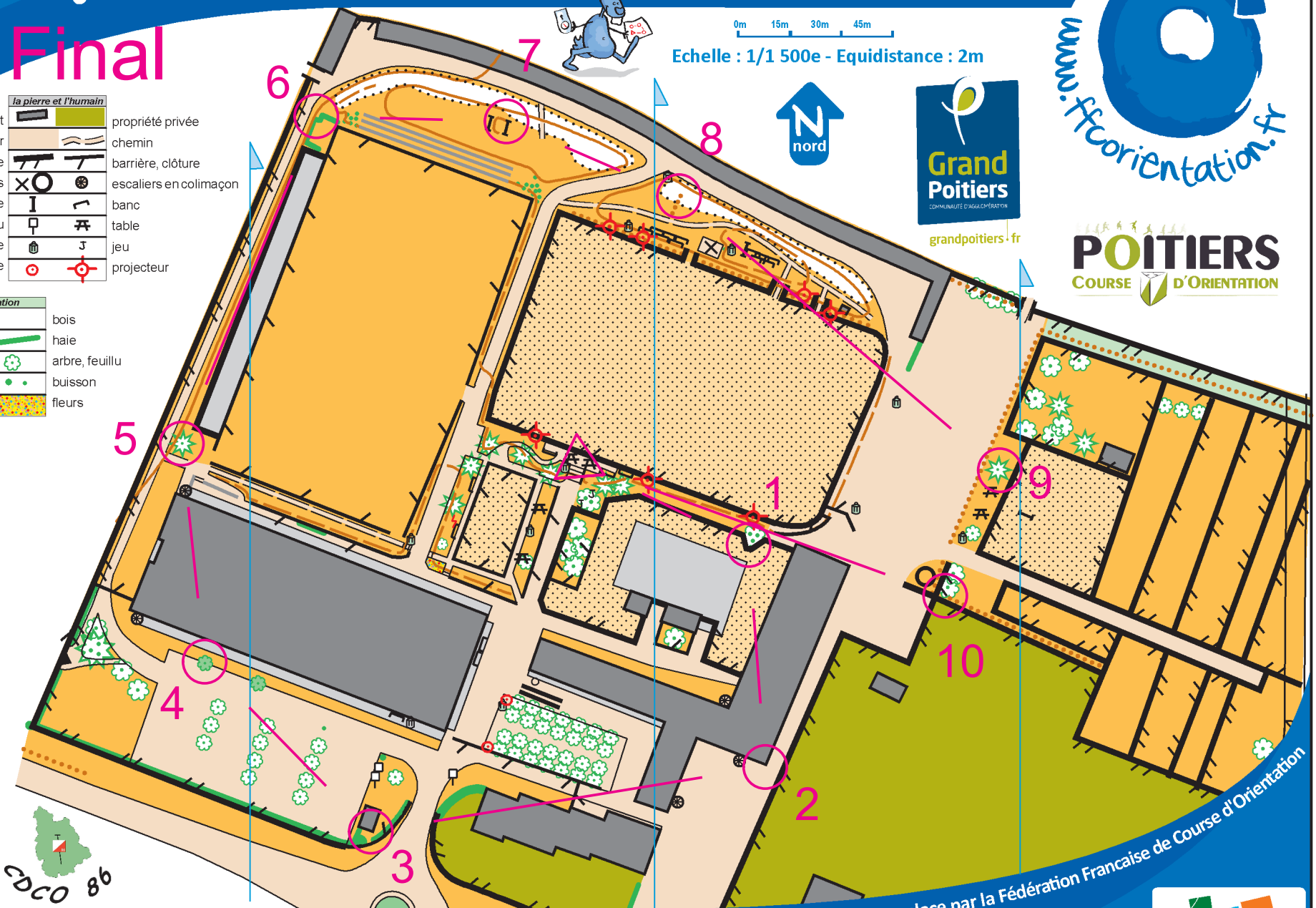


grandpoitiers.fr



la pierre et l'humain	
bâtiment	propriété privée
terrain en dur	chemin
haute clôture	barrière, clôture
objets particuliers	escaliers en colimaçon
obstacle	banc
panneau	table
poubelle	jeu
lampadaire	projecteur

la végétation	
pelouse	bois
végétation	haie
limite de végétation	arbre, feuillu
arbre, résineux	buisson
sable	fleurs



Extrait carte n° 2012 - D86 - 72  
Réalisation : CDCO 86  
Cartographie : David Barranger

Diffusion et accès : Centre Equestre du Grand Poitiers - 05 49 46 28 38

O+ est un projet ludique et pédagogique destiné aux jeunes et mis en place par la Fédération Française de Course d'Orientation

Infos CO : [www.poitiersco.org](http://www.poitiersco.org) - [www.poitou-charentes.ffcorientation.fr](http://www.poitou-charentes.ffcorientation.fr)



Fiche de contrôle Circuits											
Mini-circuits											
A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	B4	C1	C2	C3	C4
Circuit final											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	R

Fiche de contrôle Circuits											
Mini-circuits											
A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	B4	C1	C2	C3	C4
Circuit final											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	R

Fiche de contrôle Circuits											
Mini-circuits											
A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	B4	C1	C2	C3	C4
Circuit final											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	R

Fiche de contrôle Circuits											
Mini-circuits											
A1	A2	A3	A4	B1	B2	B3	B4	C1	C2	C3	C4
Circuit final											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	R

# Mini Circuits

<b>A1</b> 112 ⋮	<b>A2</b> 104 ⋮	<b>A3</b> 109 ⋮	<b>A4</b> 105 ⋮
<b>B1</b> 105 ⋮	<b>B2</b> 103 ⋮	<b>B3</b> 108 ⋮	<b>B4</b> 110 ⋮
<b>C1</b> 110 ⋮	<b>C2</b> 102 ⋮	<b>C3</b> 111 ⋮	<b>C4</b> 107 ⋮

TEMOINS

# CIRCUIT

<b>1</b> 107 ⋮	<b>2</b> 110 ⋮	<b>3</b> 108 ⋮	<b>4</b> 103 ⋮	<b>5</b> 105 ⋮	<b>6</b> 109 ⋮	<b>7</b> 104 ⋮	<b>8</b> 112 ⋮	<b>9</b> 111 ⋮	<b>10</b> 102 ⋮
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	--------------------



MERCI ET BONNE COURSE

