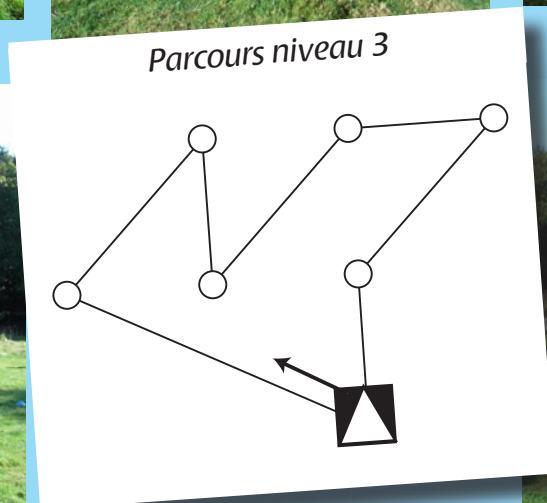
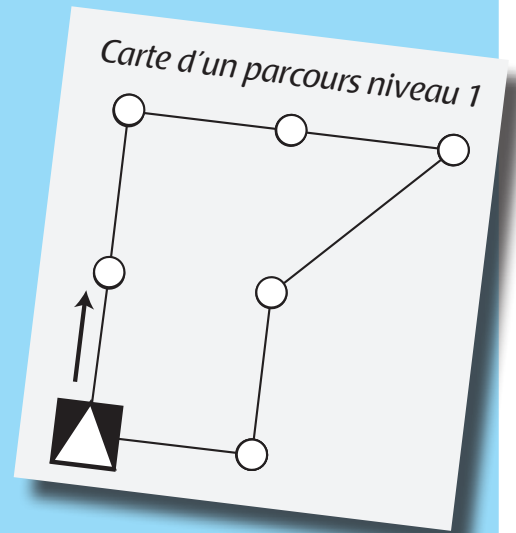
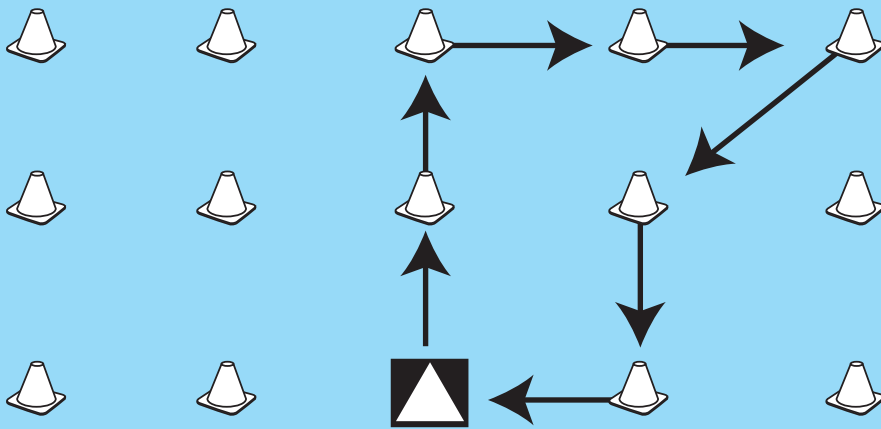


Le Cône Express

Un jeu pour tous dès 7 ans

Objectif : faire découvrir l'importance de **garder la carte orientée** à chaque changement de direction, donc de tourner autour de la carte.



Moyens

Quelques cônes et des mini cartes

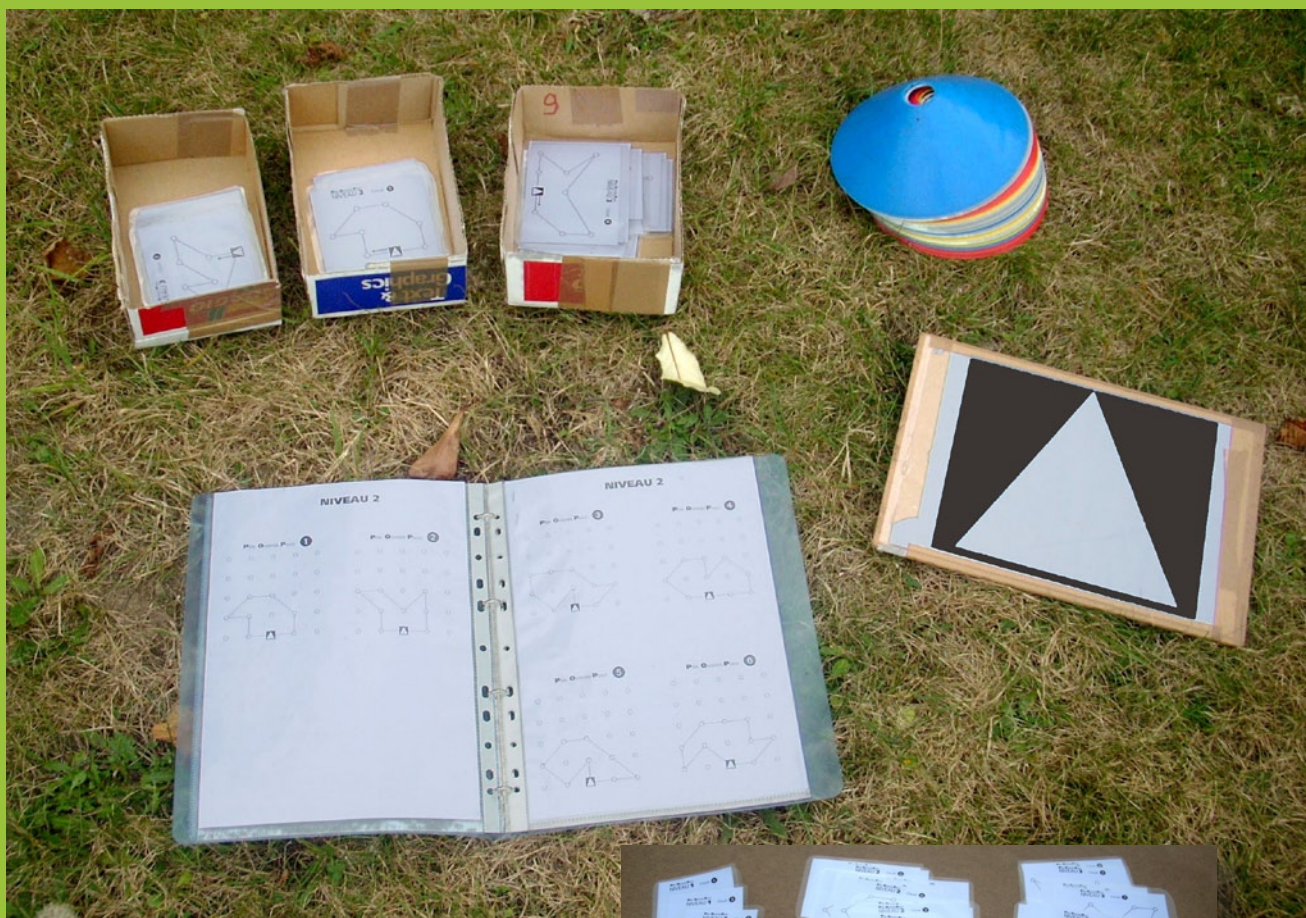
Procédés

Le jeune a en main une petite carte (1/4 de A4) et doit réaliser le parcours, sans boussole, en allant d'un cône à l'autre.

Simple au niveau 1, le jeu augmente progressivement en complexité avec de plus en plus de diagonales qui obligent à garder la carte très précisément orientée. Le niveau 3 du jeu permet aussi d'aborder une orientation fine de la carte, et ce sans boussole.

Matériel

- 25 cônes pour 4 départs différents, chaque départ pouvant accueillir jusqu'à 8 jeunes ou 15 cônes pour 2 départs différents, chaque départ pouvant accueillir jusqu'à 8 jeunes
- Des séries de trois boîtes par départ pour ranger les circuits par niveau (le mieux étant des boîtes qui s'emboîtent pour gagner de la place dans le rangement et le transport.
- Un petit classeur ou porte-vues pour les corrigés. 1 classeur par départ.
- 7 feuilles A4 noir et blanc à imprimer, pour obtenir 32 fiches de parcours et 5 feuilles de corrigés.
- 1 triangle de départ à imprimer autant de fois que nécessaire (2 ou quatre départs)
- Une planchette de contreplaqué A4 par triangle de départ.



les 32 fiches,
réparties en 3 niveaux,
ont été plastifiées



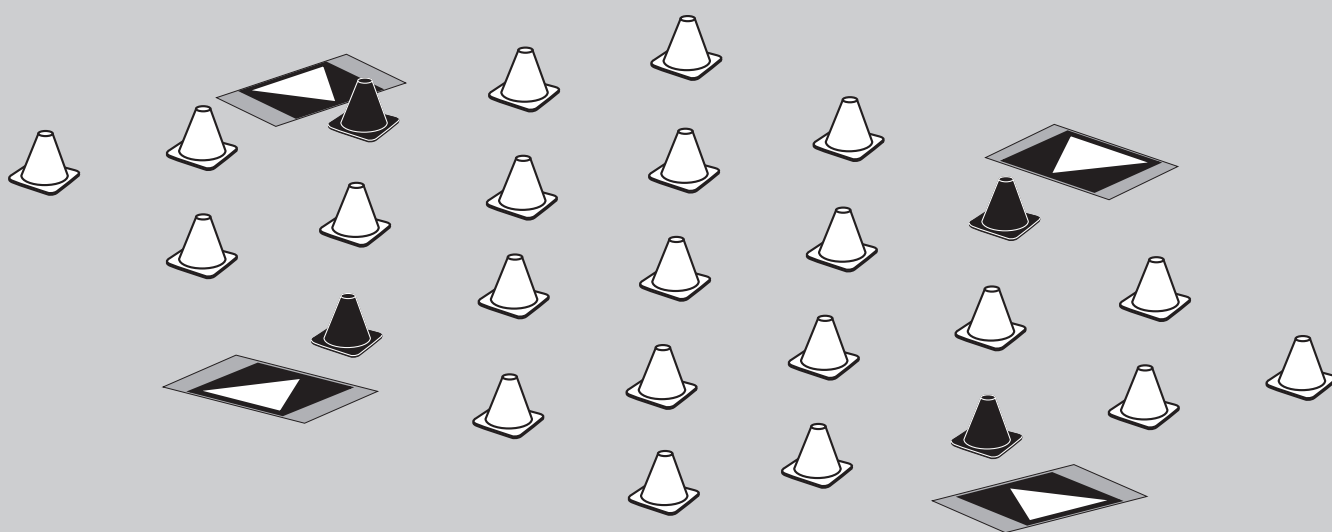
Organisation

• 1 adulte suffit pour un groupe de 30 jeunes. À chaque départ, les jeunes jouent le rôle d'orienteur ou de juge.

L'installation

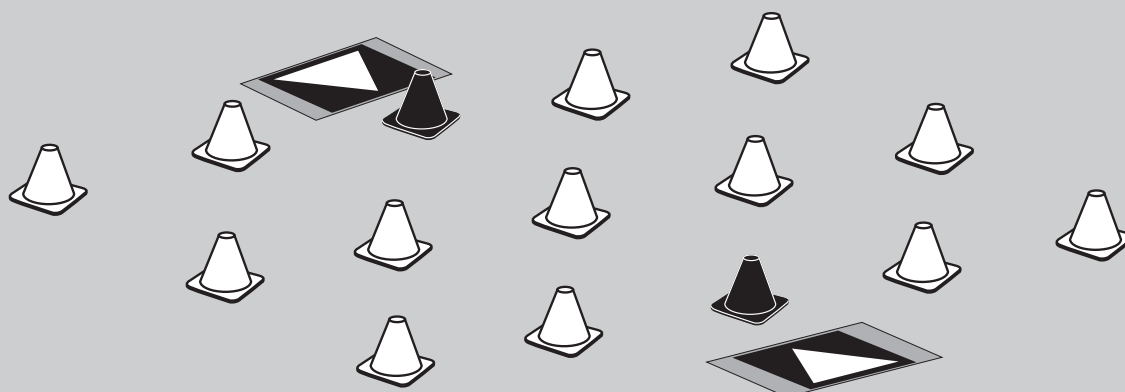
- Elle est extrêmement rapide : 5 minutes suffisent.
- Posez les cônes bien alignés en comptant vos pas : il n'y a pas de règle d'espacement mais augmenter l'écart entre les cônes peut permettre d'accentuer l'aspect course et ainsi montrer l'importance en CO de maîtriser sa vitesse pour bien contrôler son orientation. On pose ensuite le nombre de triangles de départ souhaités.

- 25 cônes pour 4 départs différents, chaque départ pouvant accueillir 4 à 8 jeunes



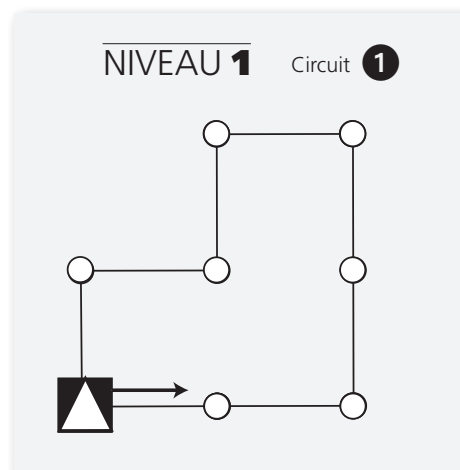
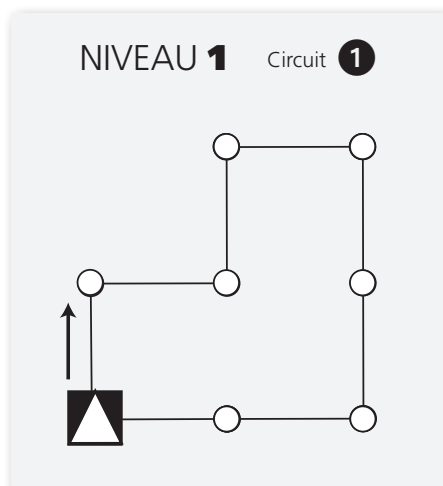
Les cônes noirs montrent où se trouvent les départs. Il faut placer au pied de ceux-ci les triangles de départ qui aideront les participants à orienter la carte avant de commencer le jeu

- 15 cônes pour 2 départs différents, chaque départ pouvant accueillir 4 à 8 jeunes



Le déroulement

- Faire une démonstration du principe devant les jeunes. Leur montrer une carte du niveau 1 et faire devant eux 1 ou deux virages pour qu'ils comprennent qu'on doit **tourner autour de la carte** qui reste toujours orientée. On fait ensuite faire la même chose à un des jeunes pendant que les autres regardent. Insister aussi sur le fait que le jeune orienteur doit suivre sa progression avec le doigt.
- Répartitions par groupes devant chacun des départs, l'idéal étant de former des paires. Deux jeunes partent ensemble sur le premier circuit du niveau 1, l'un partant en face, l'autre à droite (schéma ci-dessous Niveau 1, circuit 1).



- Ils doivent être contrôlés dans leur progression par deux autres jeunes qui jouent le rôle de juges, grâce aux feuilles de corrigés. Ils vont s'appliquer s'ils savent qu'ils sont observés par leurs copains.

Constat des comportements

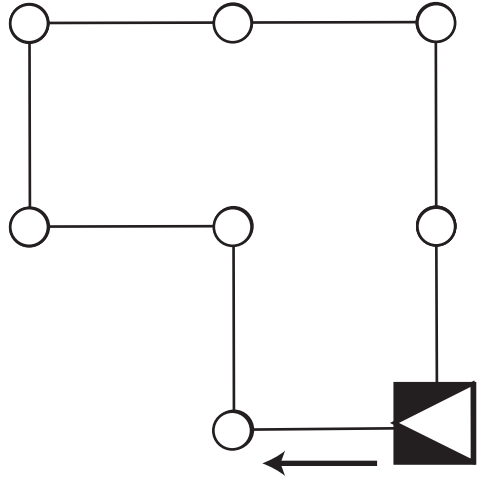
Certains ont tendance à rester eux aussi orientés comme leur carte : ils vont marcher de côté ou en arrière car ils n'arrivent pas à tourner autour de celle-ci. Laissez les faire, au fur et à mesure de la séance, ils vont progressivement réussir à bouger autour de la carte.

Une fois qu'un binôme maîtrise le principe et réussit les parcours à bonne vitesse, on peut les faire partir en véritable opposition : le premier arrivé a gagné. La vitesse va augmenter la difficulté et ils font alors des erreurs qu'ils n'auraient pas faites en marchant. C'est une première approche sur l'importance en CO de **trouver l'équilibre entre la rapidité et la lecture de carte**.

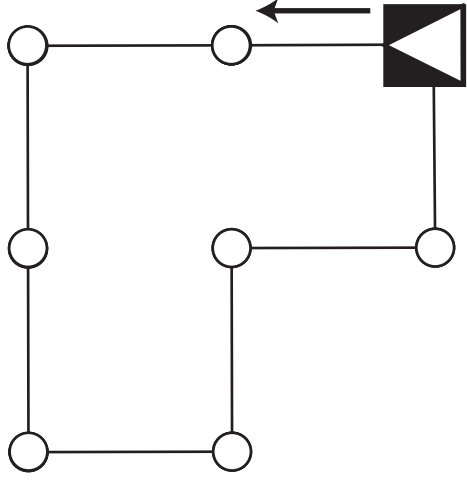
Variantes

- **Niveau 1** : lignes droite et parfois 1 diagonale.
- **Niveau 2** : successions de diagonales. Expliquer qu'il ne s'agit que de diagonales vers les cônes à proximité immédiate.
- **Niveau 3** : les diagonales dépassent les cônes les plus proches et obligent à une orientation précise de la carte. Alternance de diagonale courte et longues : les sensibiliser au problème de la distance.

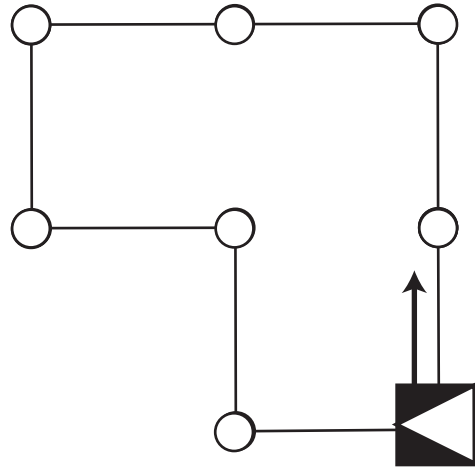
NIVEAU 1 Circuit 1



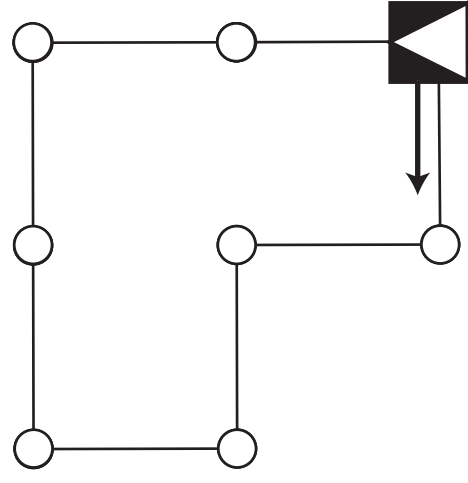
NIVEAU 1 Circuit 2



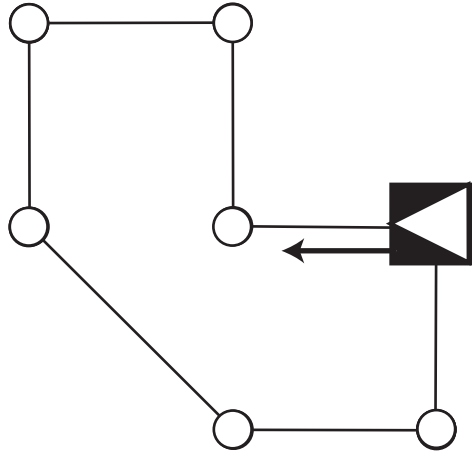
NIVEAU 1 Circuit 1



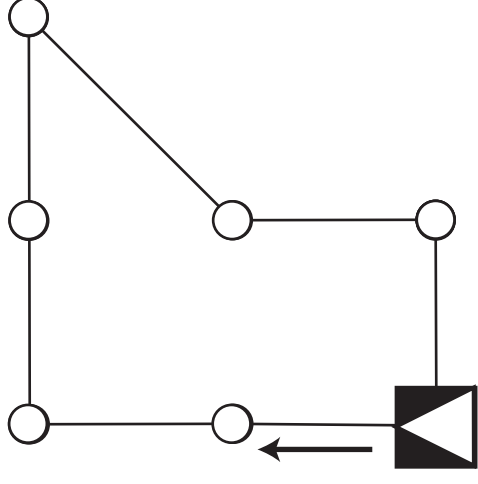
NIVEAU 1 Circuit 2



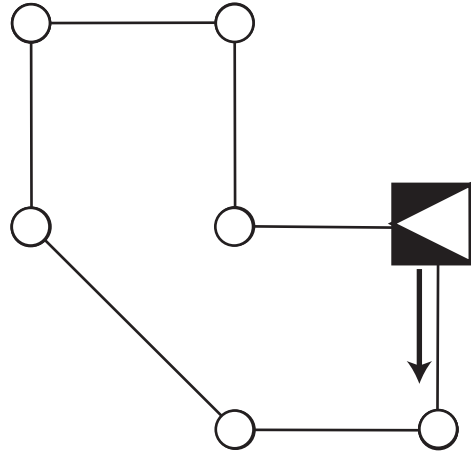
NIVEAU 1 Circuit 3



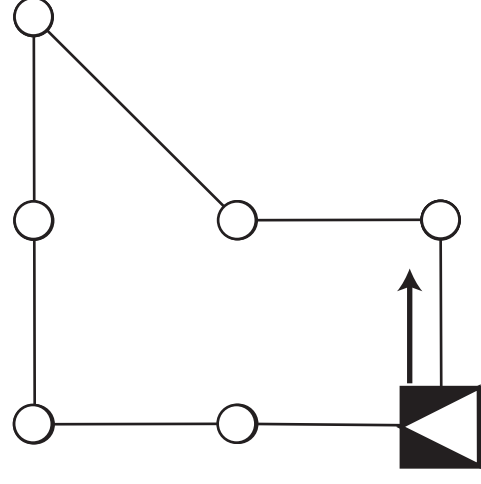
NIVEAU 1 Circuit 4



NIVEAU 1 Circuit 3



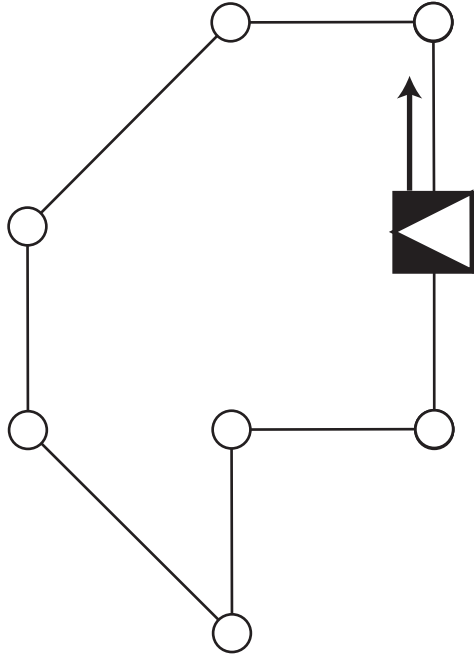
NIVEAU 1 Circuit 4



NIVEAU 2

Circuit

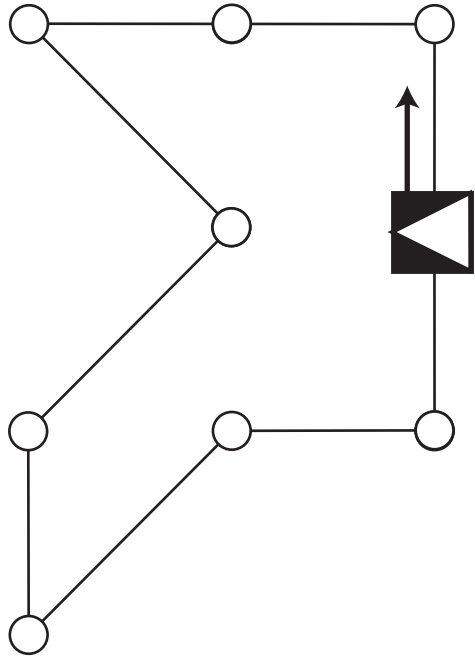
1



NIVEAU 2

Circuit

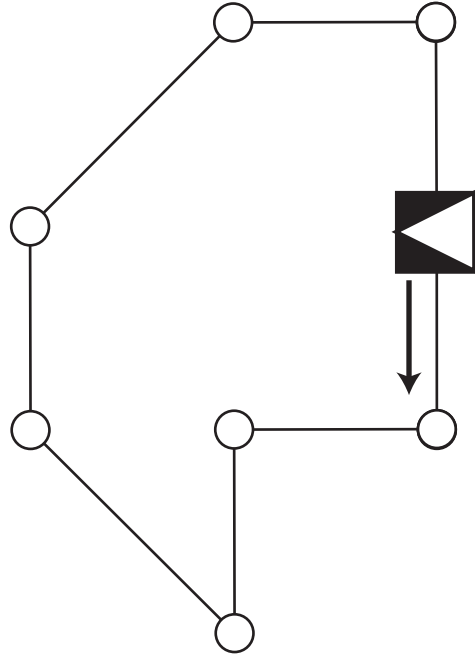
2



NIVEAU 2

Circuit

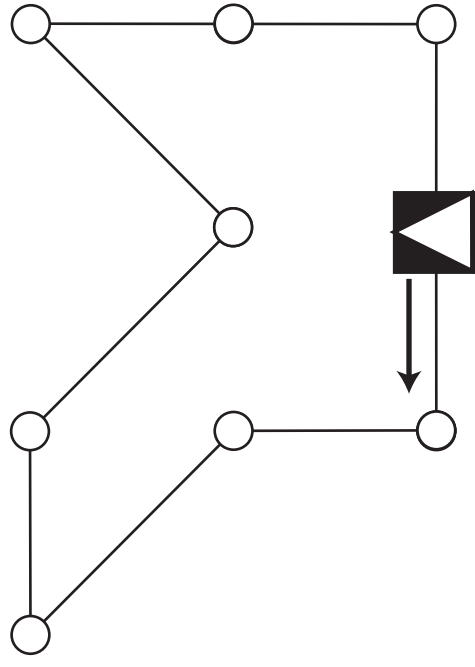
1



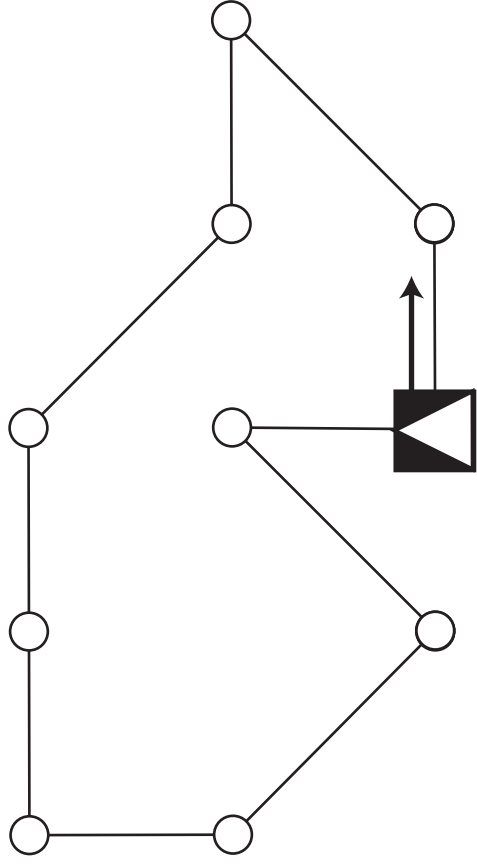
NIVEAU 2

Circuit

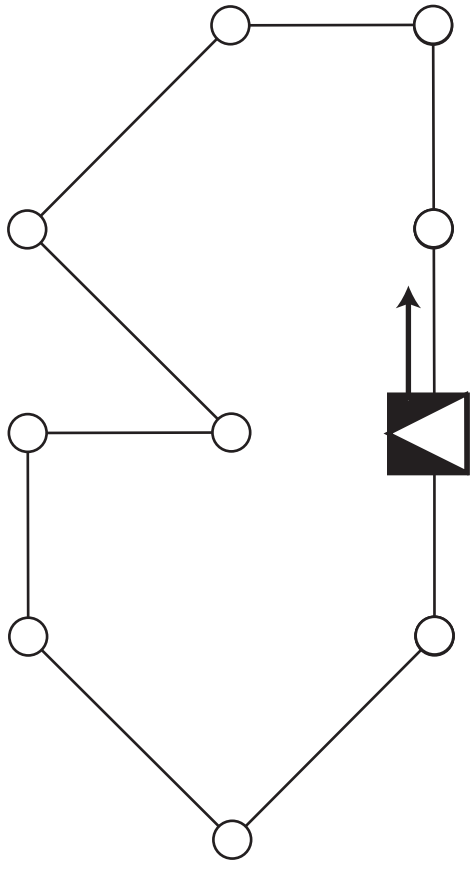
2



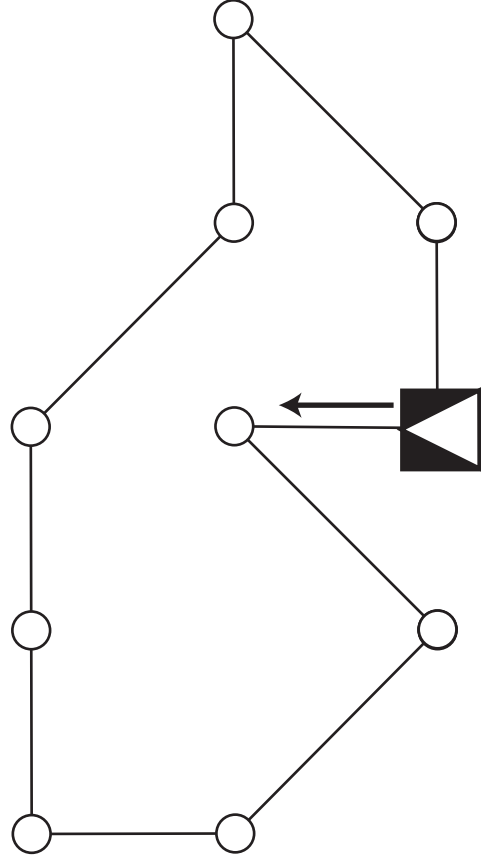
NIVEAU 2 Circuit **3**



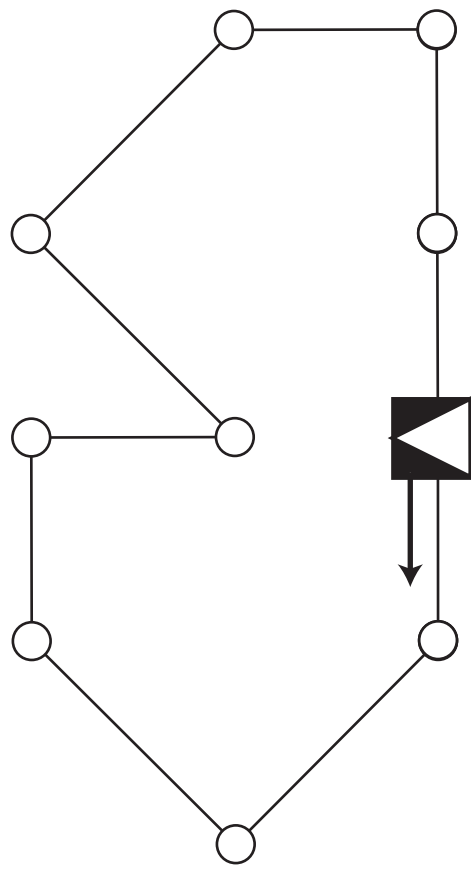
NIVEAU 2 Circuit **4**



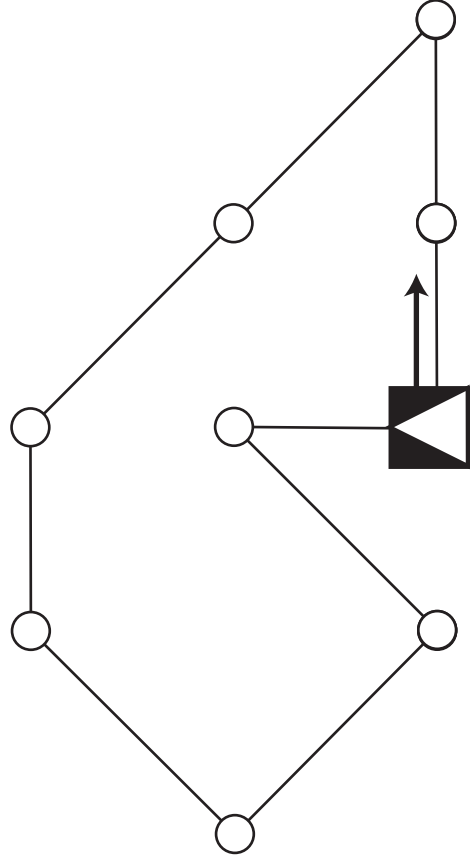
NIVEAU 2 Circuit **3**



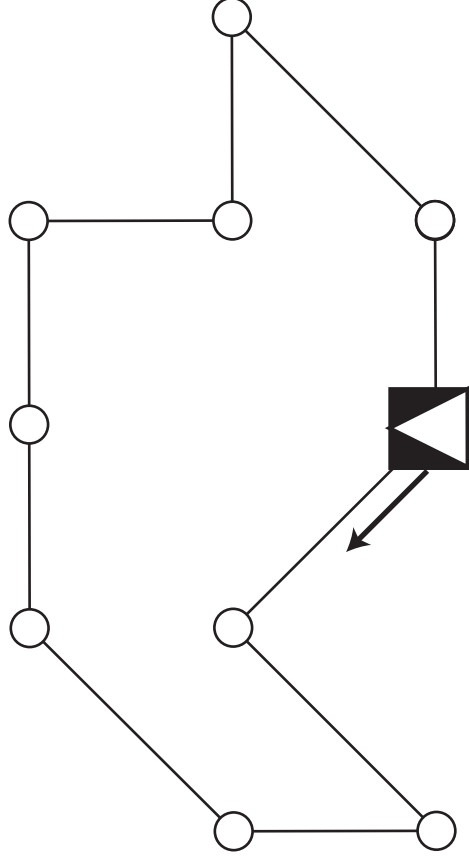
NIVEAU 2 Circuit **4**



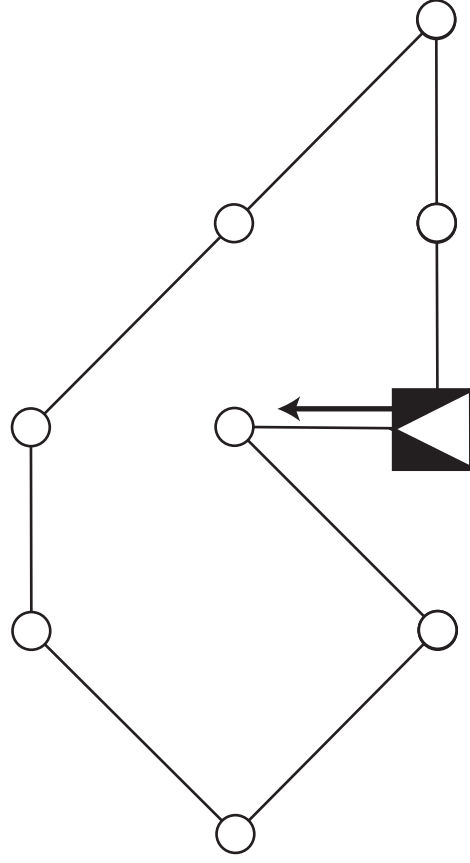
NIVEAU 2 Circuit **5**



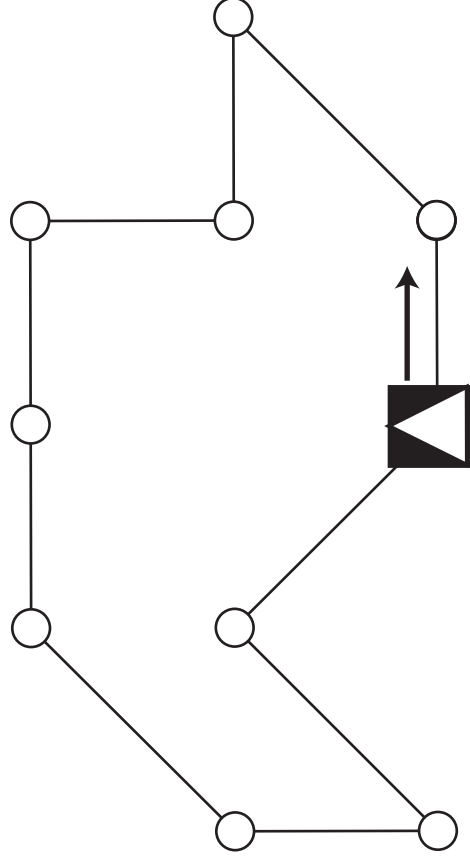
NIVEAU 2 Circuit **6**



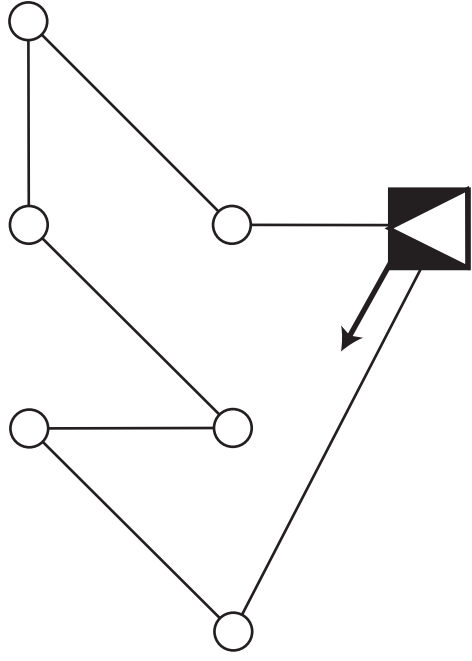
NIVEAU 2 Circuit **5**



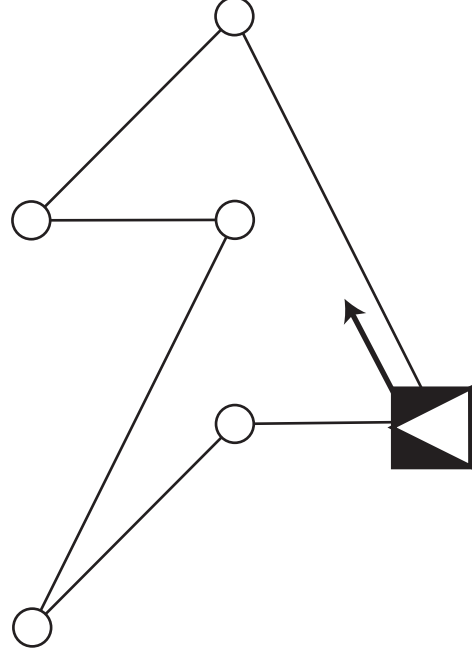
NIVEAU 2 Circuit **6**



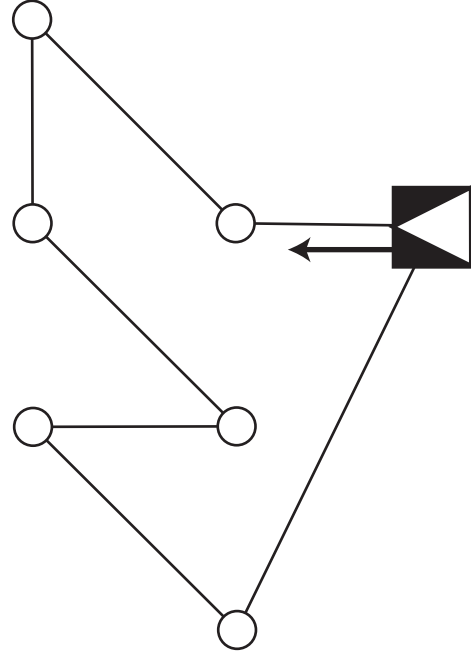
NIVEAU 3 Circuit **1**



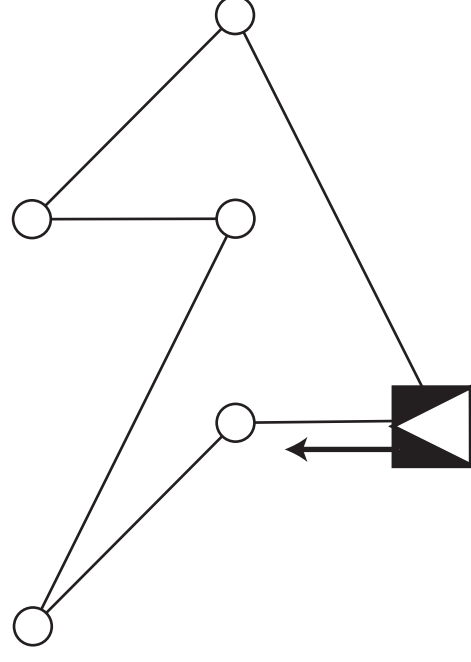
NIVEAU **3** Circuit **2**



NIVEAU 3 Circuit **1**



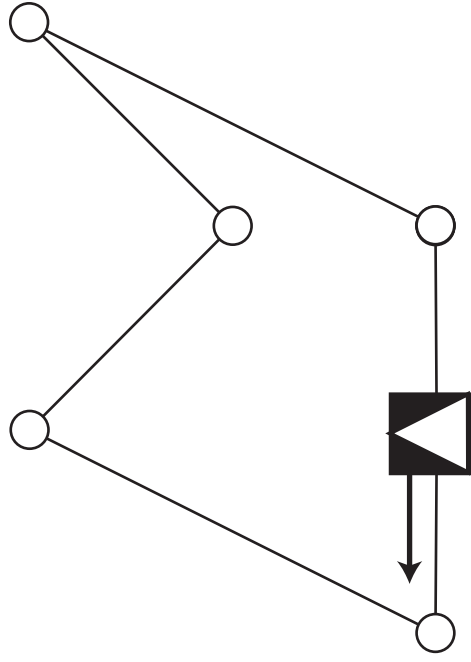
NIVEAU 3 Circuit **2**



NIVEAU 3

3

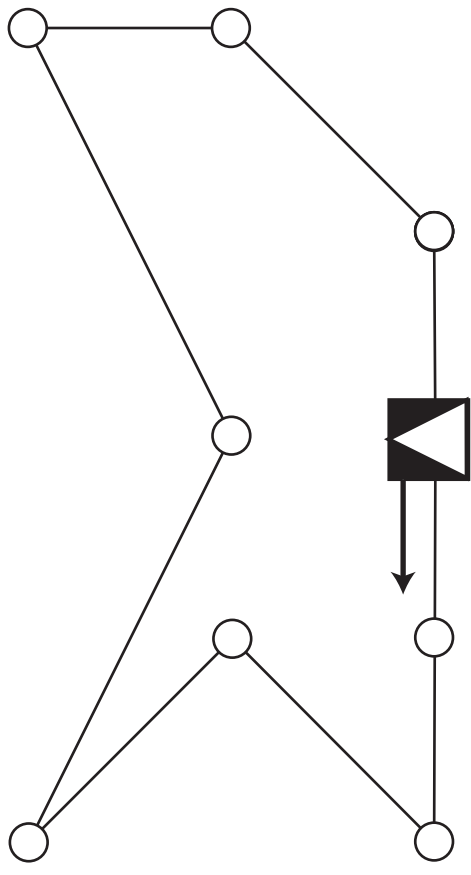
Circuit



NIVEAU 3

4

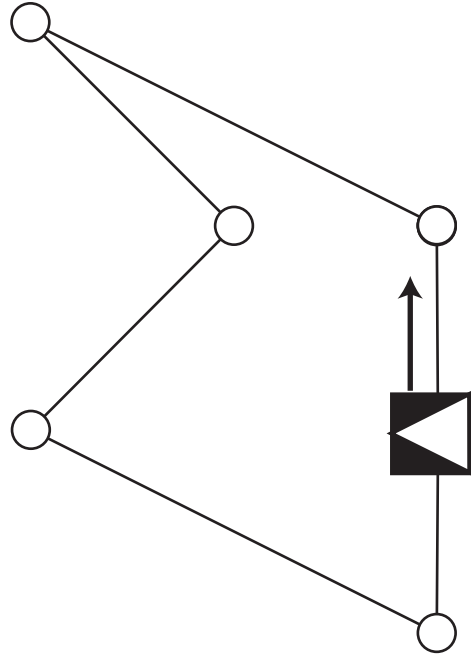
Circuit



NIVEAU 3

3

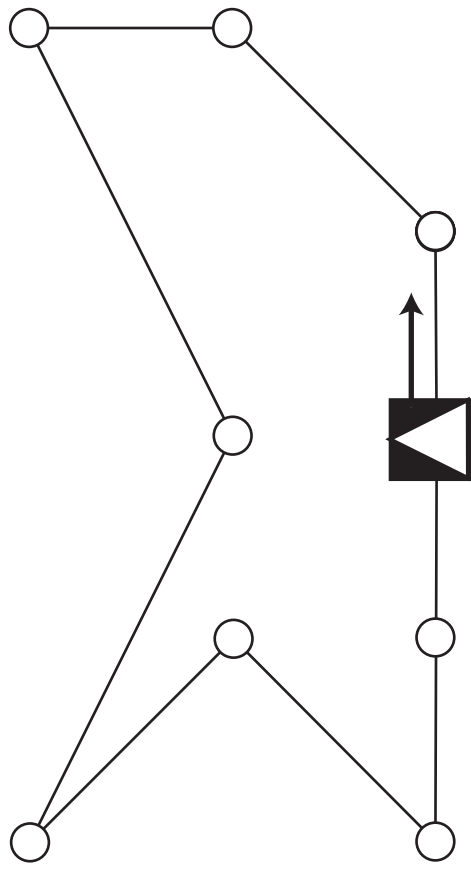
Circuit



NIVEAU 3

4

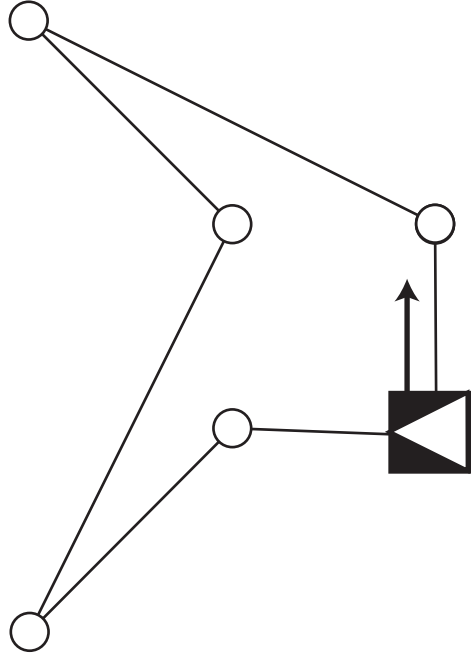
Circuit



NIVEAU 3

5

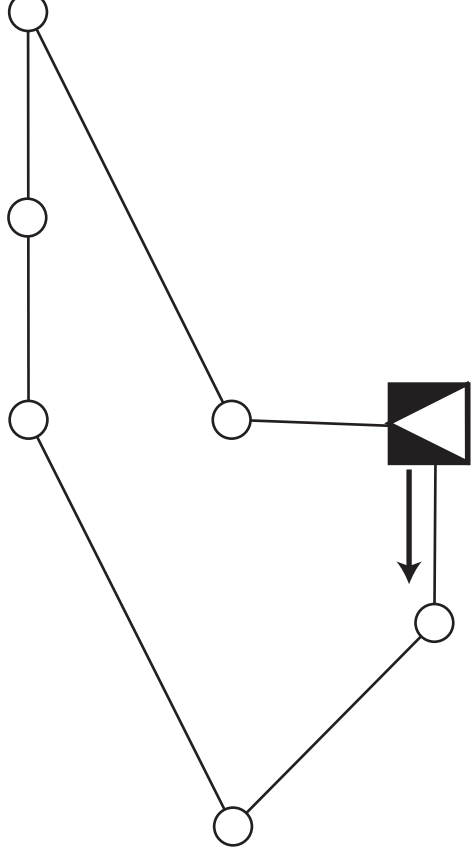
Circuit



NIVEAU 3

6

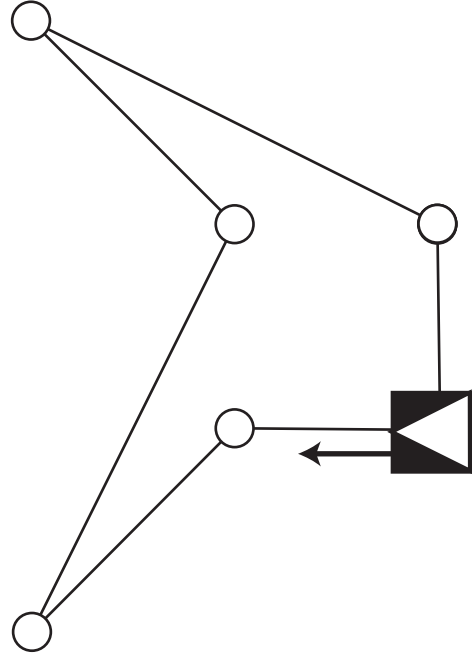
Circuit



NIVEAU 3

5

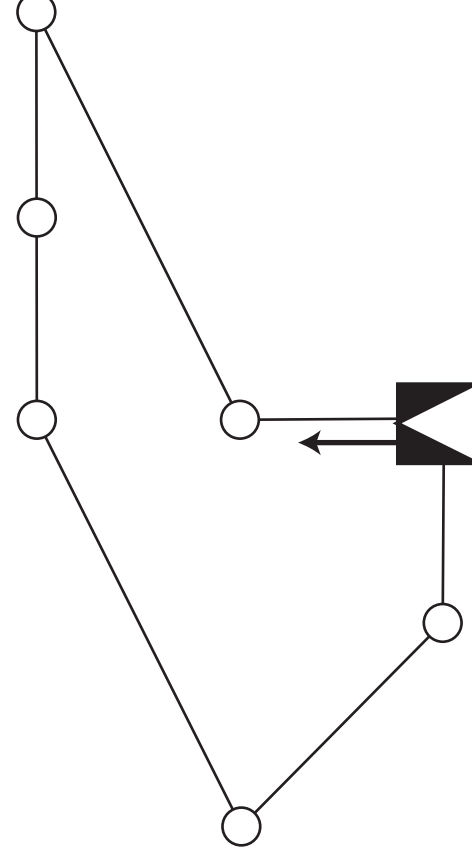
Circuit



NIVEAU 3

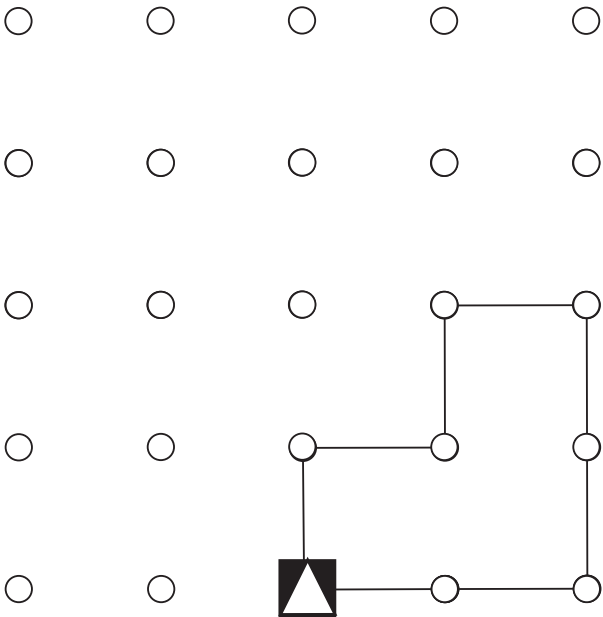
6

Circuit

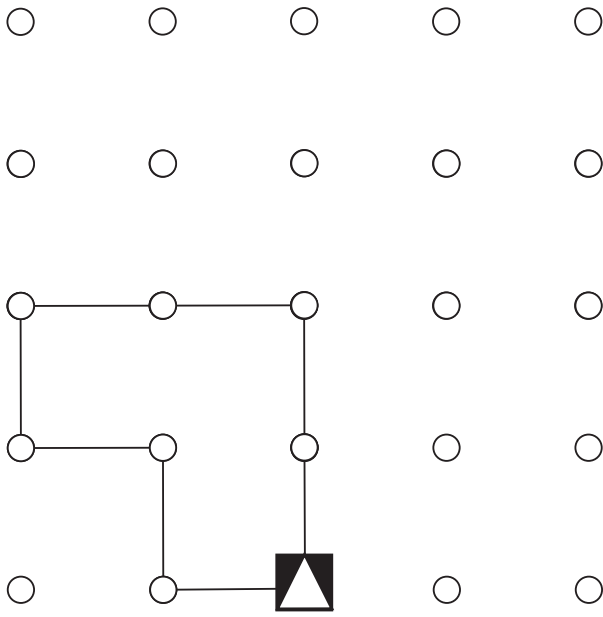


Corrigé NIVEAU 1

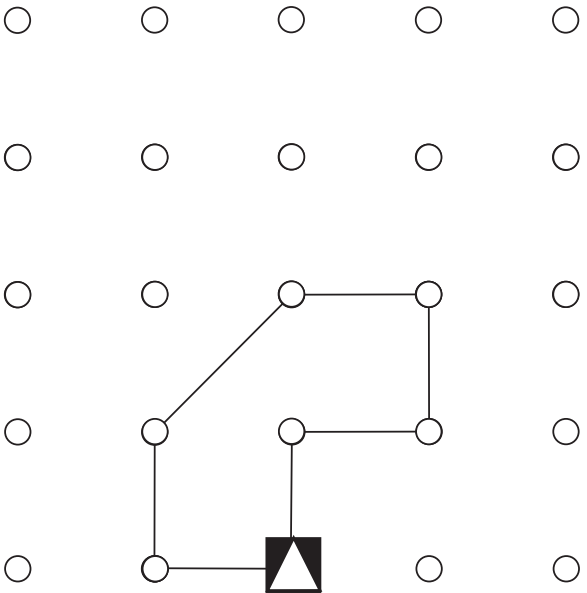
1



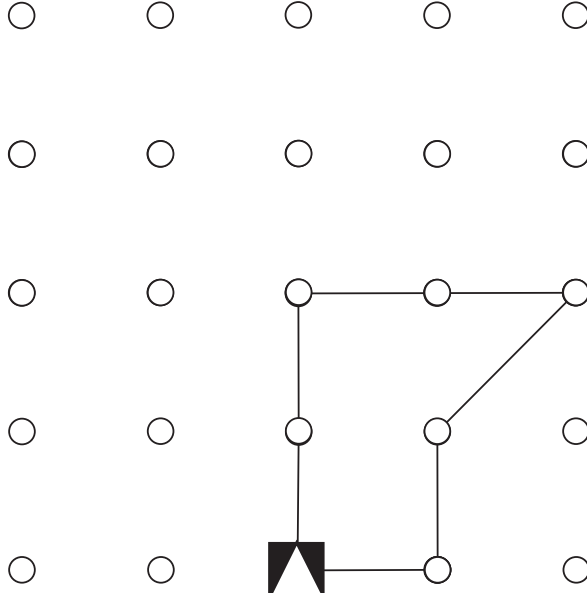
2



3

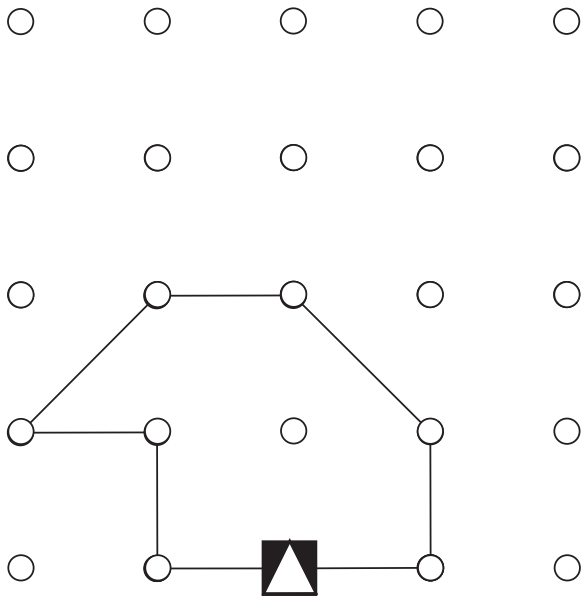


4

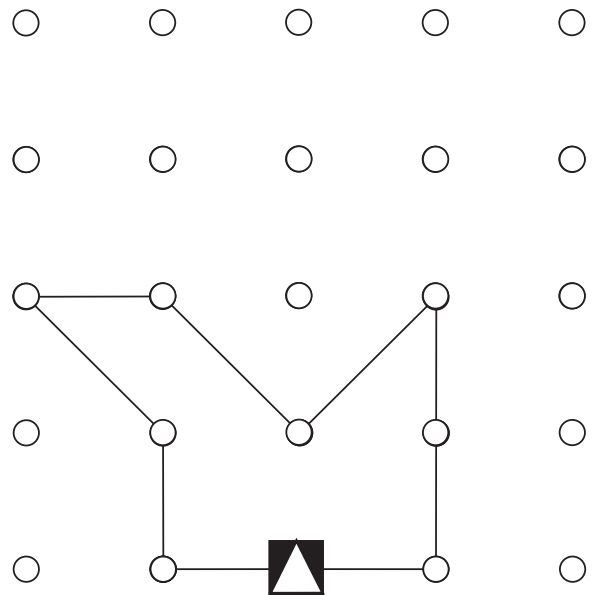


Corrigé NIVEAU 2 - page 1

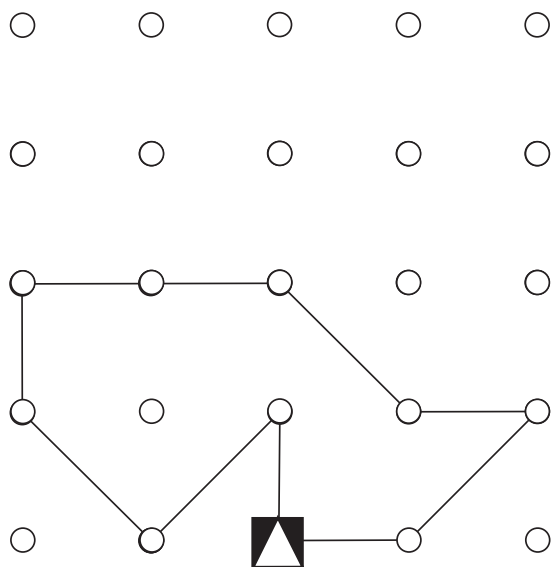
1



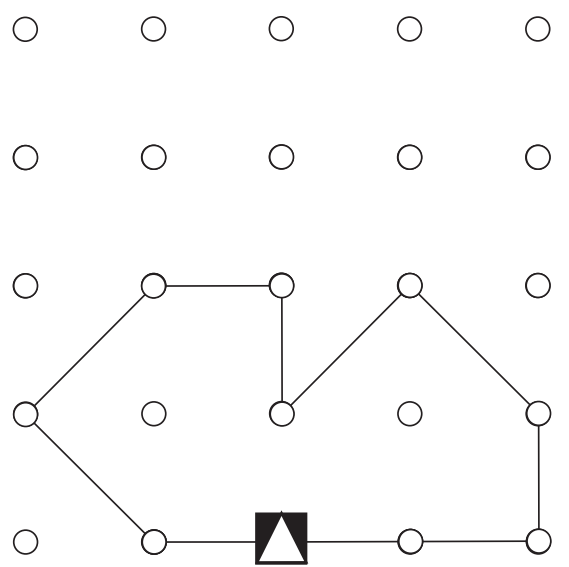
2



3

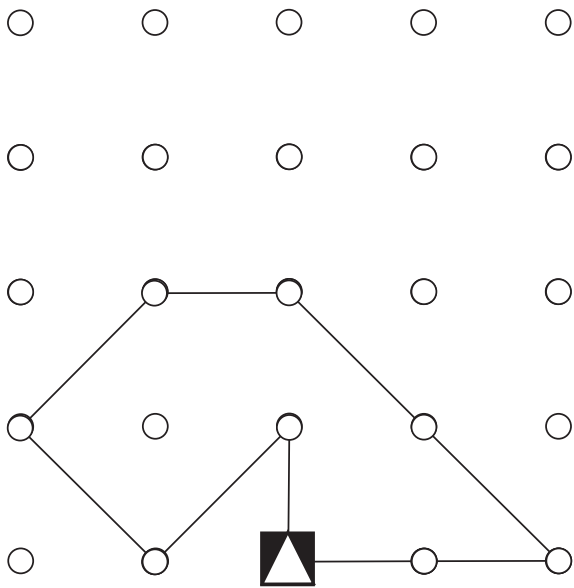


4

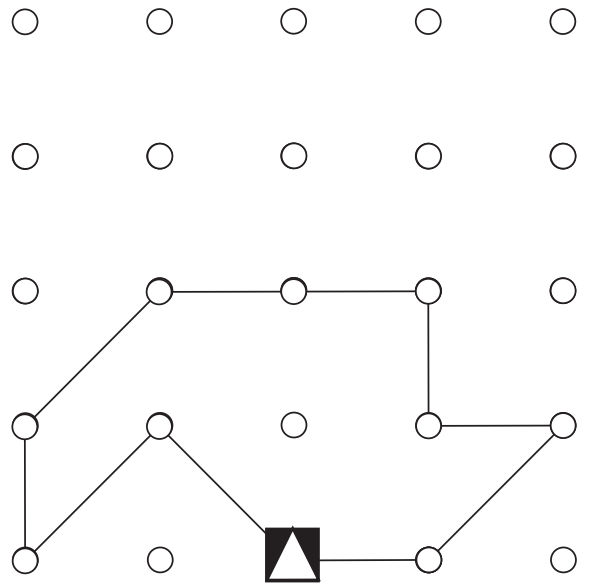


Corrigé NIVEAU 2 - page 2

5

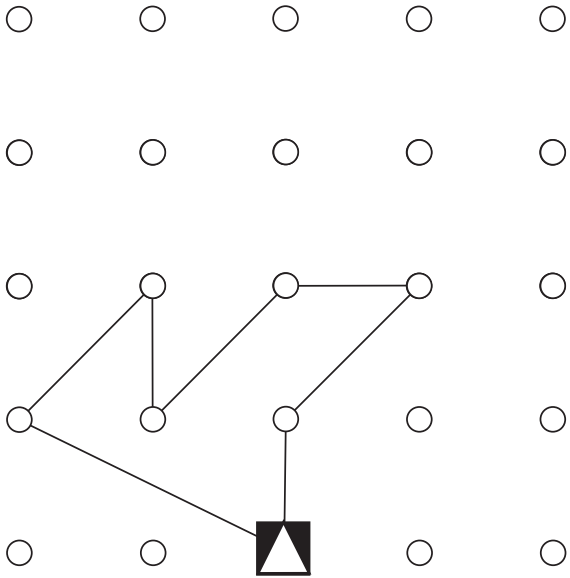


6

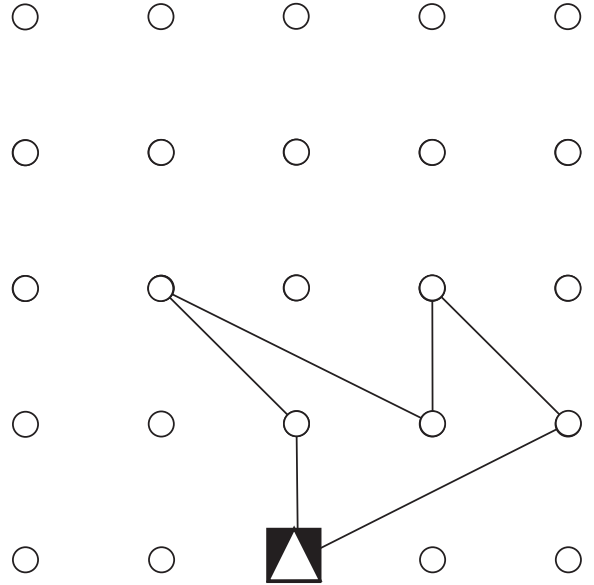


Corrigé NIVEAU 3 - page 1

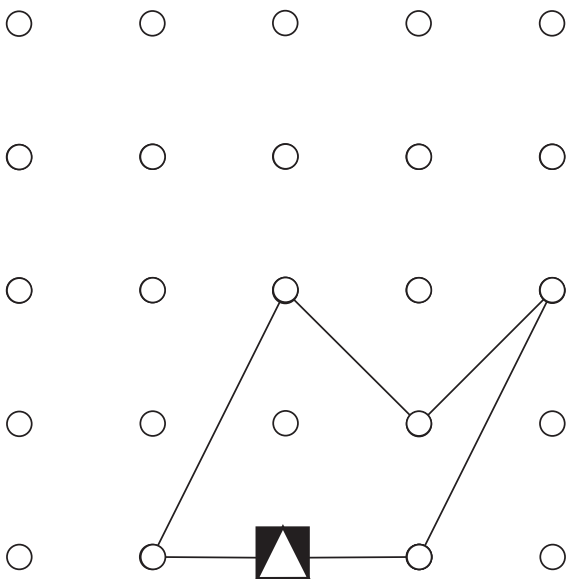
1



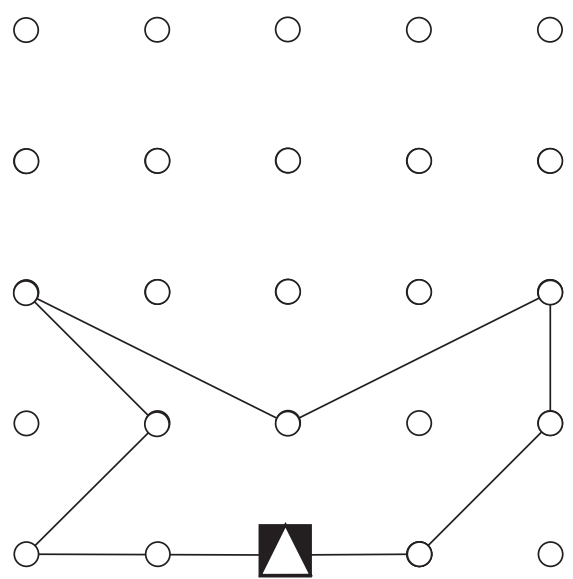
2



3

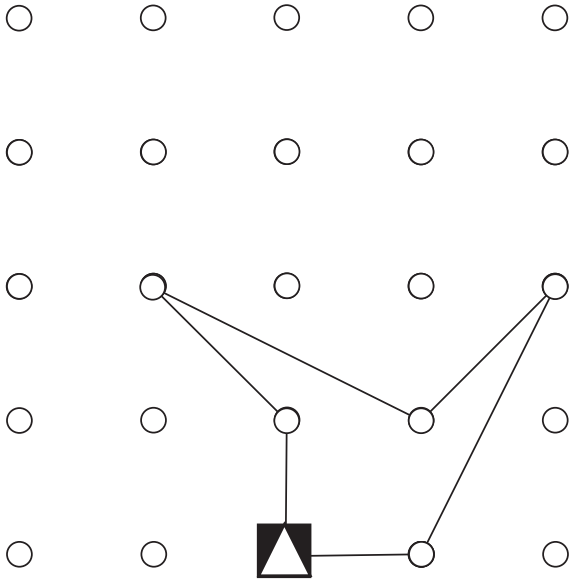


4

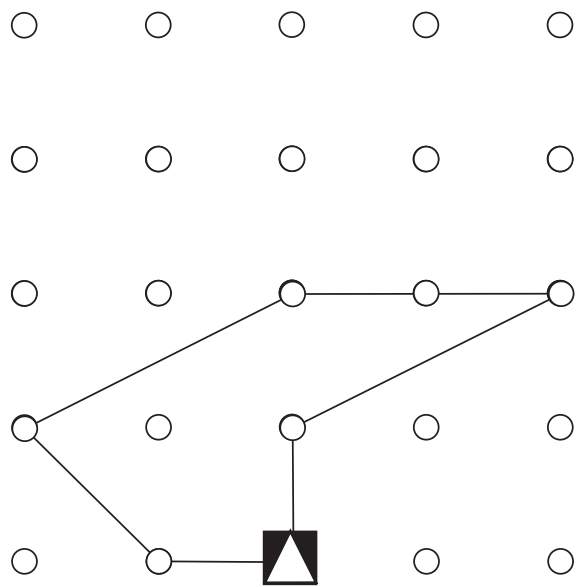


NIVEAU 3 - Page 2

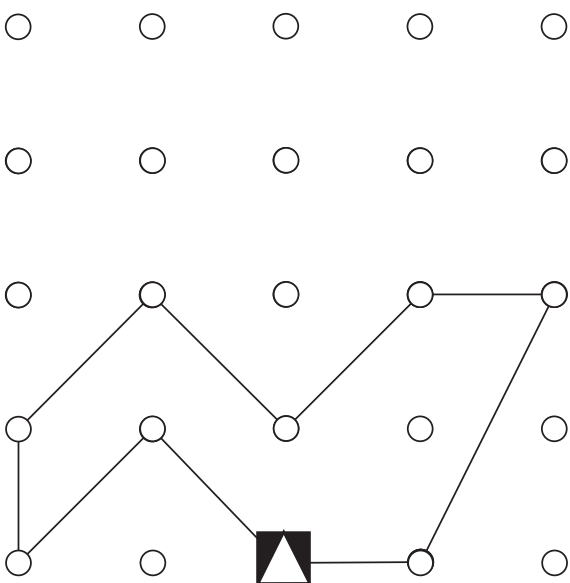
5



6



7



8

