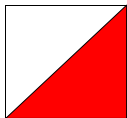


# Perception du relief



## Organisation



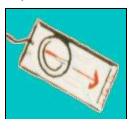
8 balises



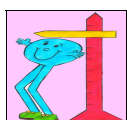
1/coureur



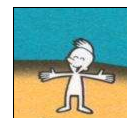
1 profil/coureur



non



Niveau 3



Seul



X' environ



Non

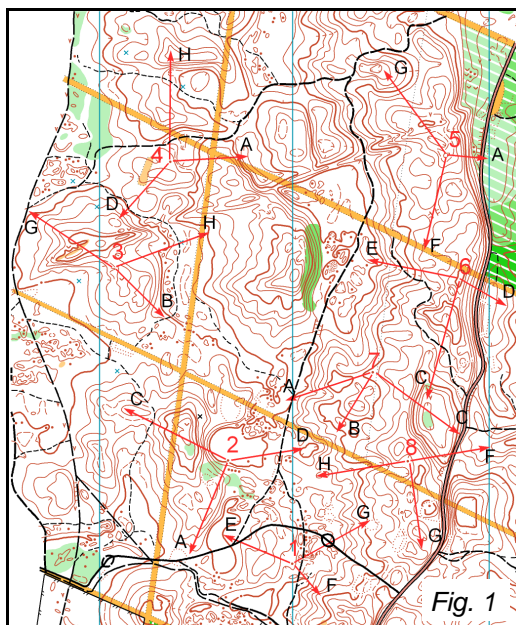


Fig. 1

Solutions pour la  
carte ci-contre :  
E, C, G, H, A, C, B, F

Fig. 2

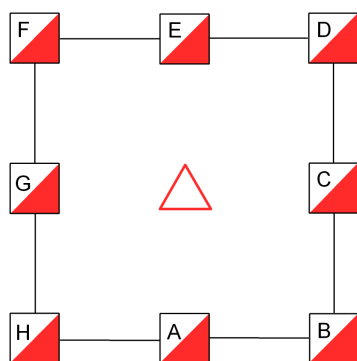
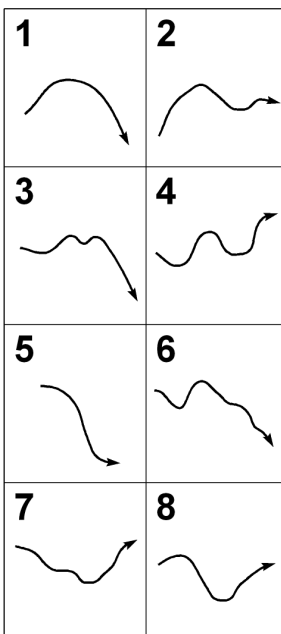


Fig. 3

**Le Jeu** : A partir d'une coupe « relief »

reproduit sur un carton ( Fig 2) trouver sur la carte - parmi les 3 propositions (Fig 1) la flèche correspondante sur le plan

## Objectifs :

- Associer le travail de lecture de carte à une charge énergétique
- Améliorer la lecture et la perception du relief
- Préparer le coureur à une course sur un terrain similaire à la compétition
- Permettre un travail en orientation en salle, sur terrain de jeu ou sur une carte d'initiation

## Mise en place :

Disposez un réseau de poste numérotés sur une carte riche en formes de relief. A partir de chaque poste, tracer trois flèches dans différentes directions et attribuer à chacune, une lettre de référence de A à H ( Fig 1). Sur la carton de contrôle, dessinez dans chaque case un profil de terrain correspondant à l'une des solutions proposées à chaque poste (Fig 2 ).

Sur le terrain ou en salle, délimiter, selon les possibilités, une surface d'évolution. Positionner sur celle-ci huit postes portant les lettres de A à H (Fig 3)

# Perception du relief



## Matériels :

- 8 postes de contrôle complets codés de A à H
- Par participants une carte « renseignée » et un carton de contrôle comportant le profil à découvrir
- des cartons de contrôle modèles sur transparent pour une correction rapide



**Ce qu'il faut faire :** Le départ peut être situé au centre du terrain d'évolution ou à l'un des postes. Au top départ, le coureur prend sa carte et doit résoudre le problème posé. Parmi les trois flèches proposées sur la carte ( exemple pour le poste 1, c'est la solution E.Fou G), il détermine quelle flèche correspond au profil figurant sur son carton de contrôle ( exemple Poste 1 c'est la solution E ) Il doit donc aller poinçonner le poste E sur le terrain et ainsi de suite jusqu'à la fin du parcours

**Conseils :** Afin d'éviter les bousculades, il est possible de faire partir les participants aux différents postes en fonction des solutions de l'exercice.

Lors de la conception, il est nécessaire de prévoir de nombreux changements de direction sur le terrain et donc attribuer les lettres sur la carte en fonction de ce critère. Vous pouvez aussi décider que la meilleure solution correspond à la plus courte distance sur le terrain

**Consignes :**

- demeurer silencieux
- ne jamais marcher
- poinçonner rapidement
- ne pas s'occuper des autres

**Évaluation :** Nombre de réponses exactes figurant sur le carton de contrôle et temps réalisé. Il est nécessaire d'effectuer une correction détaillée de l'exercice



**Variables :**

- la carte plus ou moins riche en éléments de relief
- l'intensité de l'effort demandé
- poser le problème différemment : une flèche sur la carte et 3 profils sur le carton de contrôle
- Variante bi-carte