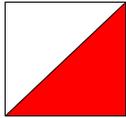


Perception des falaises



Organisation



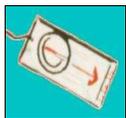
8 balises



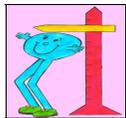
1/coureur



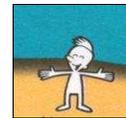
1/coureur



non



Niveau 2



Seul



45' environ



Non

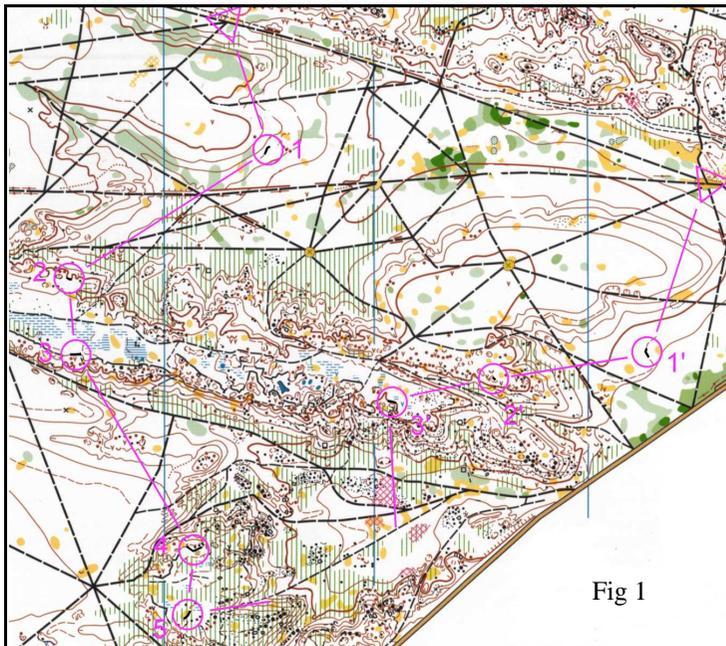


Fig 1

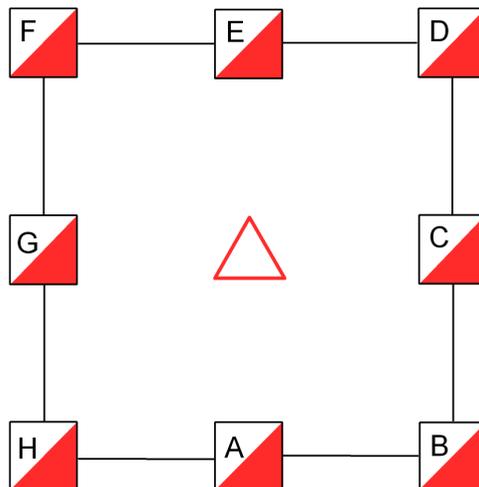


Fig 3

Le Jeu : A partir d'un parcours fictif

tracé sur une carte, trouvez parmi les deux propositions du carton de contrôle, l'orientation de la falaise qui correspond à la direction d'attaque du poste.

Objectifs : - Associer un travail de lecture de carte à une charge énergétique.

- Améliorer la lecture et la perception du relief.
- Améliorer la perception de l'image de la carte à l'approche d'un falaise, afin d'anticiper l'attaque du poste suivant la position de la balise : en haut ou au pied de la falaise.
- Préparer le coureur à une compétition sur un terrain similaire à celui de la care utilisée.
- Permettre un travail d'orientation en salle, sur terrain de jeu ou sur une carte d'initiation.

Mise en place :

Sur la carte : Tracez un parcours sur une carte riche en relief et comportant de nombreuses falaises sans les arrachements (Fig 1). Si vous ne disposez pas d'une telle carte, vous pouvez à l'aide d'un stylo noir positionner des falaises (sans les arrachements) sur une carte riche en formes de relief.

Confectionnez ensuite un carton de contrôle comportant - pour chaque poste - deux cases, proposant chacune une solution et une lettre de référence (Fig 2).

Pour chaque poste du circuit, dessinez deux falaises (une par case) orientées dans deux directions opposées (matérialisées par des arrachements). L'une des deux directions correspondra à la bonne solution.

Sur le terrain ou en salle : Selon les possibilités, délimitez une surface d'évolution. Positionnez sur celle-ci huit postes comportant les lettres A à H (Fig 3).

Perception des falaises



Matériels :

- 8 postes de contrôle complets, codés de A à H.
- Par participant, une carte avec le parcours fictif et un carton de contrôle comportant les falaises orientées.
- Des cartons de contrôle modèles sur transparent pour une vérification rapide.

Fig 2 : Solutions : 1-A/2-G/3-D/4-C/5-H

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 trouver, en fonction de la direction d'arrivée de l'itinéraire sur le poste, l'orientation de la falaise correspondante à sa situation sur la carte.

Parmi les deux solutions proposées sur le carton de contrôle (exemple pour le poste 1 : C ou G), il détermine quelle falaise « orientée » correspond à celle figurant sur la carte (exemple : pour le poste 1, c'est la solution G). Il doit donc aller poinçonner le poste G sur le terrain, et ainsi de suite jusqu'à la fin du parcours.

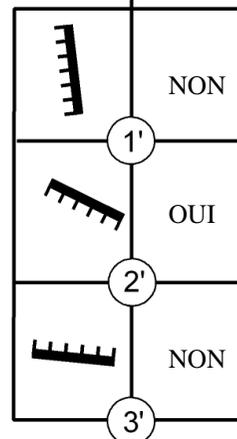
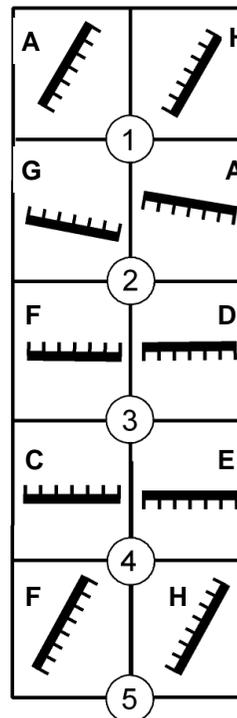
Conseils : Lors de la conception, il est nécessaire de prévoir de nombreux changements de direction sur le terrain et donc d'attribuer les lettres sur le carton de contrôle en fonction de ce critère.

Consignes :

- demeurer silencieux
- ne jamais marcher
- poinçonner rapidement

Variables : Utiliser une carte plus ou moins riche en relief et dense en falaises.

- L'intensité de l'effort demandé.
- Sur le carton de contrôle, proposer une seule solution dans la case de gauche (Fig 2 : second carton). La case de droite est réservée au poinçonnage. Aucune lettre ne sera indiquée dans les cases. Si l'axe d'attaque de la falaise sur la carte correspond à celui du carton de contrôle, le coureur poinçonne. Dans le cas inverse, il ne poinçonne pas. Sous cette forme, l'exercice est réalisé en course continue (autour de l'aire d'évolution).
- Variante bi.carte



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