

Exercice de simulation #21

Très Mas Curty

Objectif : Planification et visualisation de l'itinéraire ainsi que le positionnement du poste

Situation : Donner un temps défini pour la lecture de la carte. Les questions peuvent être données avant ou après la lecture.

Consignes : Planifier l'itinéraire et en mémoriser les points clefs ainsi que le positionnement du poste. Les descriptions de localisation (avant / après, devant / derrière, gauche / droite, dessus / dessous) sont toujours par rapport à l'itinéraire logique et assez direct du poste au poste suivant, carte orientée.

Réponse simulation #21

Q1	Q1a : L'angle de la clôture peut servir de point d'attaque Q1b : Il y a une rupture de pente montant après la balise	V V
Q2	Q2a : Le chemin arrivant sur la balise à l'ouest est montant Q2b : Garder la clôture en visuel en sortie de poste est intéressant	F V
Q3	Q3a : Il suffit de suivre l'axe du jaune pour trouver le poste Q3b : Il faut traverser un grand rentrant en sortie de poste	F V
Q4	Q4a : La visibilité importante permet de voir les éléments planifiés Q4b : Uniquement du relief négatif est présent sur l'itinéraire	V F
Q5	Q5a : Une colline située derrière le poste peut servir de point d'arrêt Q5b : L'itinéraire traverse des zones de forêt dense	F F
Q6	Q6a : Il y a un rentrant remontant en direction du poste en sortie de poste Q6b : De nombreux éléments rocheux sont présents sur l'itinéraire	V V
Q7	Q7a : Il faut traverser un rentrant pour arriver au poste Q7b : Le poste est situé avant la clôture	V F
Q8	Q8a : Utiliser la prairie est sans doute le plus rapide Q8b : Un chemin mène au poste	V F
Q9	Q9a : L'itinéraire ne passe pas par une zone découverte Q9b : La balise est sur un élément de végétation	F F
Q10	Q10a : La presque totalité de l'itinéraire peut être sur chemin / jaune Q10b : Un rentrant peut servir de point d'attaque	V V
Q11	Q11a : Il y a peu d'éléments pour se repérer en croisant le chemin Q11b : Une dépression ouverte est située juste avant le poste	F V
Q12	Q12a : Mon point d'attaque peut être l'extrémité ouest d'une zone ouverte Q12b : Le poste est en haut du sommet	V F
Q13	Q13a : Une clôture est présente en ligne d'arrêt Q13b : Le poste est dans le 2 ^{ème} fossé	V V
Q14	Q14a : Le meilleur itinéraire est de rester sous le trait Q14b : L'élément du poste est peu visible	F F



Fiche question simulation #21

Q1	Q1a : L'angle de la clôture peut servir de point d'attaque Q1b : Il y a une rupture de pente montant après la balise
Q2	Q2a : Le chemin arrivant sur la balise à l'ouest est montant Q2b : Garder la clôture en visuel en sortie de poste est intéressant
Q3	Q3a : Il suffit de suivre l'axe du jaune pour trouver le poste Q3b : Il faut traverser un grand rentrant en sortie de poste
Q4	Q4a : La visibilité importante permet de voir les éléments planifiés Q4b : Uniquement du relief négatif est présent sur l'itinéraire
Q5	Q5a : Une colline située derrière le poste peut servir de point d'arrêt Q5b : L'itinéraire traverse des zones de forêt dense
Q6	Q6a : Il y a un rentrant remontant en direction du poste en sortie de poste Q6b : De nombreux éléments rocheux sont présents sur l'itinéraire
Q7	Q7a : Il faut traverser un rentrant pour arriver au poste Q7b : Le poste est situé avant la clôture
Q8	Q8a : Utiliser la prairie est sans doute le plus rapide Q8b : Un chemin mène au poste
Q9	Q9a : L'itinéraire ne passe pas par une zone découverte Q9b : La balise est sur un élément de végétation
Q10	Q10a : La presque totalité de l'itinéraire peut être sur chemin / jaune Q10b : Un rentrant peut servir de point d'attaque
Q11	Q11a : Il y a peu d'éléments pour se repérer en croisant le chemin Q11b : Une dépression ouverte est située juste avant le poste
Q12	Q12a : Mon point d'attaque peut être l'extrémité ouest d'une zone ouverte Q12b : Le poste est en haut du sommet
Q13	Q13a : Une clôture est présente en ligne d'arrêt Q13b : Le poste est dans le 2 ^{ème} fossé
Q14	Q14a : Le meilleur itinéraire est de rester sous le trait Q14b : L'élément du poste est peu visible



Simulation #21 – Niveau Jaune – Très Mas Curty

Cartons simulation mono carte

Première ligne pour question a. deuxième ligne pour question b. Possibilité d'avoir que 2 balises (V et F) ou 4 balises (question 1 V question 1 F question 2 V question 2 F)

Nom / heure départ / premier poste													
Heure d'arrivée / nombre réponses justes													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

Cartons simulation bicartes (circuit indépendant des réponses à la simu). Numéros des balises au choix du traceur. Possibilité d'utiliser plusieurs fois la même balise. Faire une fois avec les questions a. puis avec les questions b.

Nom / heure départ / premier poste													
Heure d'arrivée / nombre réponses justes													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
31	32	34	35	35	36	37	38	40	41	42	43	44	45
V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F

Cartons simu bicartes (circuit avec variantes dépendant des réponses à la simu). Numéros des balises au choix du traceur (possibilité de ne pas avoir 2 fois les mêmes postes). Possibilité d'utiliser plusieurs fois la même balise. Faire une fois avec les questions a. puis avec les questions b.

Nom / heure départ / premier poste													
Heure d'arrivée / nombre réponses justes													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
31	33	35	37	39	41	43	45	47	49	51	53	55	57
F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58
V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
31	33	35	37	39	41	43	45	47	49	51	53	55	57
F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58



Carte simulation #21

