

MISSION ORIENTEURS

Un kit clés en main pour apprendre à
s'orienter en s'amusant



Pour les
enfants
de 3 à 11 ans

Pensé par et pour
les enseignants et
animateurs

Des activités
ludiques et
pédagogiques

Sommaire

Bienvenue dans Mission Orienteurs	p. 3
Qu'est ce que la Course d'Orientation ?	p. 4
Atelier : Création de carte	p. 5
Tutoriel : Obtenir une photographie aérienne d'une zone à cartographier	p. 10
Atelier : Création de balises	p. 11
Tutoriel : Association d'une couleur par balise	p. 18
Tutoriel : Préparation et installation d'une zone de pratique	p. 20
Tutoriel : Installation de la zone de pratique "Bonhomme"	p. 22
Missions	p. 27
La chass'O balises	p. 28
Morph'O	p. 39
M'O cachés	p. 49
Calcul'O	p. 57
Mém'O	p. 64
Fin de mission	p. 70
Diplômes	p. 71
Défi 100 balises	p. 73
Retour d'expérience et Mises à jour	p. 74
Crédits & Licence	p. 75



Mission

Bienvenue dans Mission Orienteurs !

Une aventure qui va vous faire découvrir la Course d'Orientation.

Que ce soit dans la cour d'une école, dans une salle ou même dans un parc, devenez de vrais aventuriers en apprenant à vous repérer dans l'espace et en réfléchissant au chemin à prendre pour trouver les balises de nombreux exercices.

Apprenez à créer une carte, confectionnez des balises, et devenez de véritables orienteurs en réalisant des missions amusantes, accompagnés de vos nouveaux compagnons d'aventure - Zoé, Léo, Fino et Nigo.

Vous êtes prêts ? Alors lacez vos chaussures et en route pour Mission Orienteurs !



Orienteurs

Qu'est ce que la Course d Orientation ?

La Course d'Orientation, c'est une super aventure, un peu comme une chasse au trésor dont vous êtes les héros !

Et qui dit chasse au trésor... dit carte, bien sûr ! La carte, c'est votre meilleure amie... Un plan détaillé avec une légende spécifique qui vous permettra de déterminer votre chemin afin de trouver des trésors, enfin des balises !

Une balise, c'est quoi ? Un repère orange et blanc facile à identifier. Mais attention, il y en aura partout dans l'environnement qui vous entoure ; veillez à ne prendre que celles qui composent votre parcours ! Pour vous assurer de trouver les bonnes balises, il y aura des codes visibles sur chacune d'elles : un chiffre, une lettre ou même un dessin. Un vrai travail de détective !

Prenez votre temps, inutile d'être rapides ! Vous pouvez marcher, courir, réfléchir, vous tromper, revenir en arrière, re-commencer... L'important, c'est d'apprendre et surtout de s'amuser en trouvant tous les trésors !

Atelier : Création de carte

Apprenez à cartographier un espace réel sous forme d'une carte dessinée.

Remarques pour les enseignants/animateurs :

Activité réalisable avec des enfants de 6 à 11 ans ; si vos enfants sont plus jeunes ou que vous le souhaitez, vous pouvez réaliser la carte par vous-même.

Si vous ne souhaitez pas créer la carte par vous-même ou avec vos enfants, 2 options s'offrent à vous :

- Contactez votre club local pour savoir s'il existe une carte de proximité dans votre secteur (rendez-vous sur www.ffcorientation.fr/pres_de/).

- Utilisez la carte « Bonhomme » proposée dans le livret.

A prévoir :



Durée 1h à 1h30.



Préparez le fond de carte (étape1).



Formez des groupes pour les étapes 2, 3 et 4.

Matériel par groupe :



Un fond de carte (étape 1)



Un crayon à papier



Une gomme



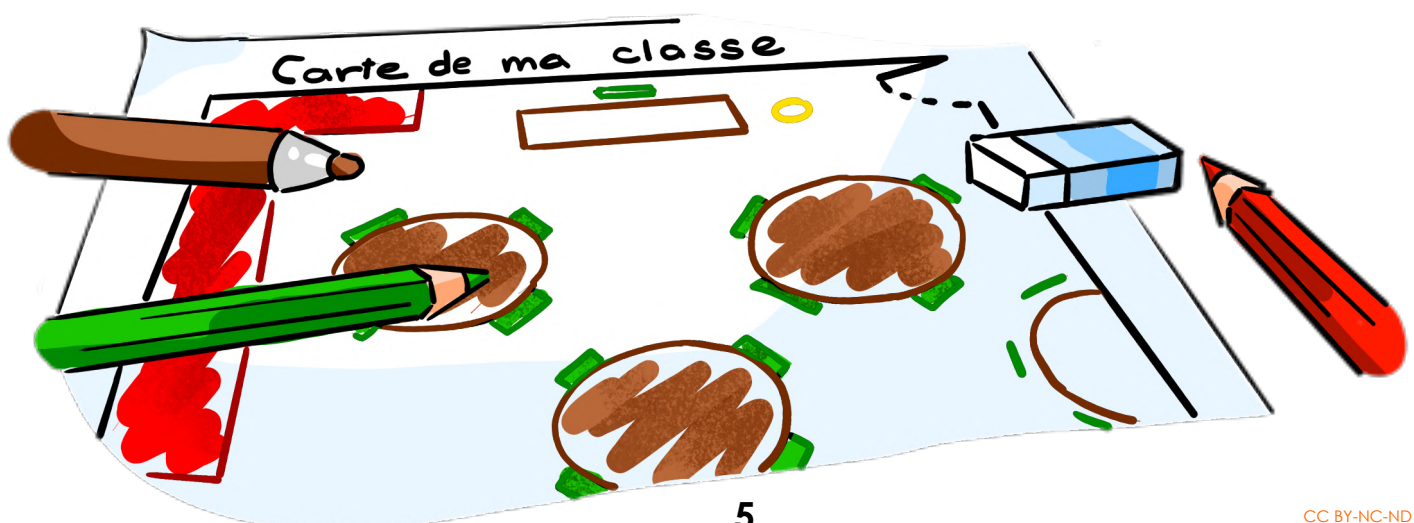
Une fiche d'exploration (p. 8)



Des feutres ou crayons de couleur



Une règle



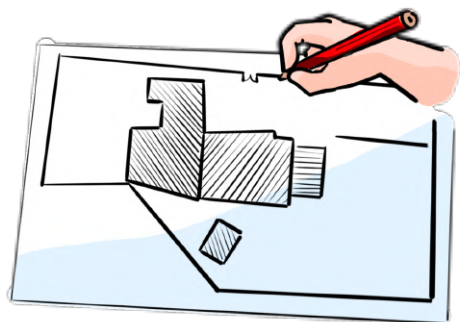
La préparation du fond de carte

Fond de carte " Outdoor " :

Placez contre une vitre une vue aérienne ou un plan de votre zone à cartographier (plan d'évacuation, d'architecte, etc.), et disposez une feuille A4 blanche par-dessus (vous pouvez aussi utiliser une feuille de papier calque).

Puis dessinez par transparence au crayon à papier le contour de votre zone de pratique sécurisée à cartographier (clôtures, murs, murets), puis les bâtiments (école, préau, etc.).

Une fois cette étape terminée, conservez précieusement ce fond de carte.



Fond de carte " Indoor " :

Sur une feuille blanche A4, tracez à la règle le contour (murs) de votre pièce intérieure puis représentez les portes et les fenêtres. Une fois cette étape terminée, conservez précieusement ce fond de carte.



Astuce : Photocopiez le fond de carte pour en avoir une copie en cas d'erreur.

" Coup de pouce " : Retrouvez à la page 10 comment obtenir la photo aérienne de votre zone de pratique.

2

L'exploration

La phase d'exploration consiste à identifier les éléments fixes de votre zone de pratique. Par groupe, munissez-vous d'une " Fiche d'exploration ", puis partez découvrir votre environnement défini (fond de carte). Observez bien tout autour de vous, puis à l'aide de votre fiche, cochez les éléments que vous observez, tels que les arbres, les bancs, les jeux, les bâtiments etc. Ces éléments sont des points de repère indispensables pour bien s'orienter en course d'orientation.



Astuce : complétez au besoin la fiche si d'autres éléments sont absents de cette dernière mais présents dans votre environnement.



3

Définition de la légende

Demandez à chaque groupe de créer sa propre légende. Une légende c'est une liste de symboles qui servent à représenter les éléments fixes d'un environnement sur une carte. Pour chaque type d'élément que vous voyez autour de vous (un arbre, une mare, un banc...), choisissez un petit dessin ou un symbole qui sera facile à reconnaître et à recopier sur la carte.



Astuce : Vous pouvez vous inspirer de la légende en page 9 utilisée par les vrais orienteurs, celle de l'IOF (la Fédération Internationale de Course d'Orientation).

En course d'orientation, on utilise des couleurs pour mieux s'y retrouver :



Bleu : pour les éléments de l'eau (puits, mares, ruisseaux...)



Vert : pour la végétation (arbres, haies, buissons...)



Jaune : pour les zones dégagées (pelouses, champs...)



Marron : pour les éléments du relief (collines, trous, buttes...)



Noir : pour les éléments que l'homme a construits (bancs, poteaux, jeux, poubelles...) ainsi que les éléments rocheux (rochers, falaises...).

4

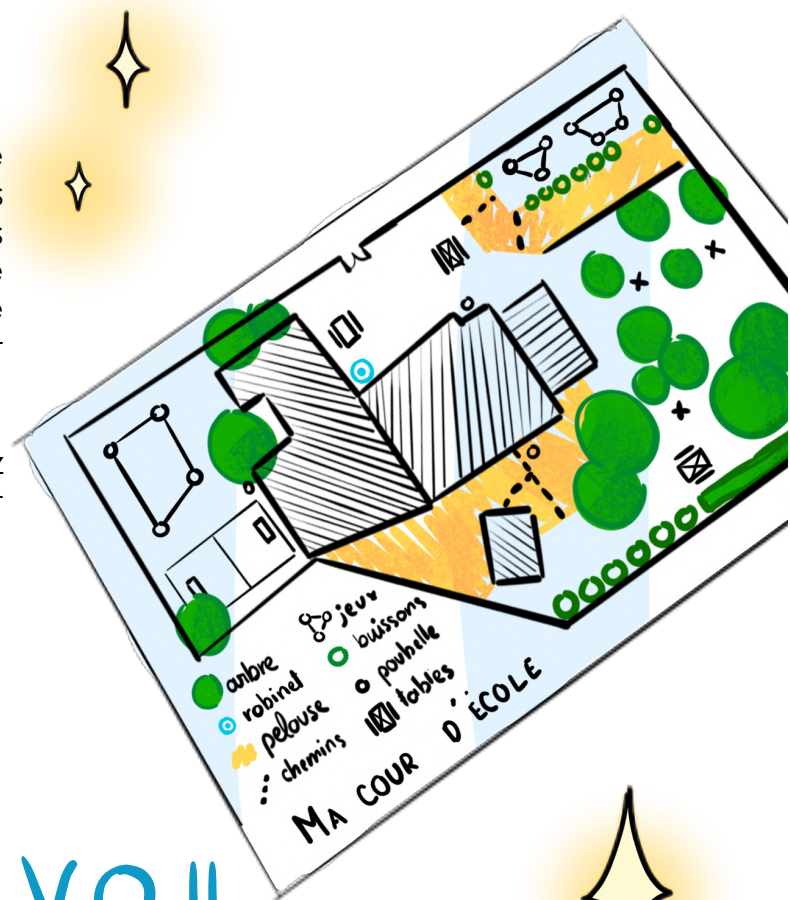
Positionnement des éléments

Reprenez votre fond de carte et votre crayon à papier. Puis positionnez le plus précisément possible les différents éléments fixes que vous avez identifiés en utilisant votre légende. N'hésitez pas à retourner sur votre zone de pratique pour placer correctement l'ensemble de vos éléments.

S'il vous reste un peu de place, vous pouvez ajouter votre légende dans un coin, et donner un nom à votre carte.



Astuce : Utilisez un crayon à papier dans un premier temps pour éviter toute erreur.



BRAVO !!

Vous venez de réaliser votre première carte de course d'orientation !

Fiche d'exploration

Éléments dus à l'homme

- ☐ Table
- ☐ Banc
- ☐ Poubelle
- ☐ Clôture / Barrière
- ☐ Portail
- ☐ Lampadaire
- ☐ Poteau
- ☐ Escalier
- ☐ Préau
- ☐ Bâtiment
- ☐ Abri
- ☐ Jeux
- ☐ Panier de basket
- ☐ But de football
- ☐ Bac à sable
- ☐ Statue
- ☐ Mur de pierre
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Pierre et rochers

- ☐ Rocher
- ☐
- ☐
- ☐

Éléments du relief

- ☐ Butte
- ☐ Trou
- ☐ Colline
- ☐ Talus
- ☐
- ☐
- ☐

Végétation

- ☐ Pelouse
- ☐ Arbre
- ☐ Parterre de fleurs
- ☐ Haie
- ☐ Buisson
- ☐ Potager
- ☐ Souche
- ☐
- ☐
- ☐

Éléments liés à l'eau

- ☐ Lave-mains
- ☐ Robinet
- ☐ Fontaine
- ☐ Puits
- ☐ Mare
- ☐
- ☐
- ☐

Éléments dus à l'homme

	Chemin
	Mur de pierre
	Clôture
	Clôture infranchissable
	Point de passage
	Construction
	Zone pavée
	Éléments particuliers dus à l'homme

	But
	Panier de basket
	Banc
	Atelier parcours de santé
	Jeu
	Projecteur
	Lampadaire
	Borne à incendie
	Borne électrique
	Poubelle

	Panneaux
	Table
	Table de ping-pong
	Statue
	Plaque (égout, EDF...)

Pierre et rochers

	Falaise infranchissable
	Trou rocheux
	Rochers
	Groupe de rochers
	Terrain rocailleux
	Terrain sablonneux découvert

Éléments du relief

	Courbe de niveau
	Levée de terre
	Colline
	Bute
	Dépression
	Petite dépression
	Trou
	Détail particulier du relief

Éléments liés à l'eau

	Lac
	Mare
	Trou d'eau
	Rivière infranchissable
	Cours d'eau franchissable
	Puits
	Élément d'eau particulier

Végétation

	Terrain découvert
	Forêt : course facile
	Forêt : course ralentie
	Forêt : course difficile
	Végétation impénétrable
	Éléments particuliers de végétation

Tutoriel : Obtenir une photo aérienne d'une zone à cartographier

Suivez ce tutoriel afin de vous aider à obtenir une photo aérienne de votre zone à cartographier et vous en servir comme fond de carte.



Matériel

Pour l'enseignant/animateur

- ▶ Un ordinateur avec une connexion internet.
- ▶ Une imprimante.

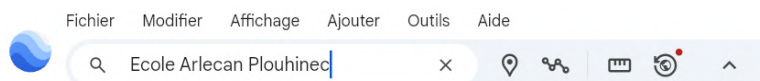


Étapes

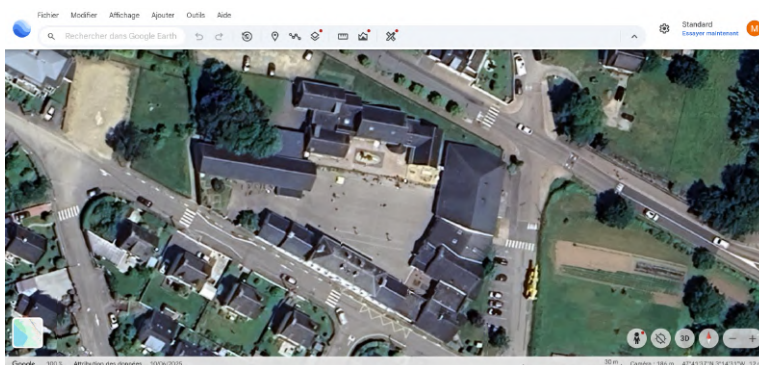
1/ Rendez vous sur <https://www.google.fr/earth>

2/ Cliquez sur **Lancer Earth** en haut à droite, puis **Explorer Earth**.

3/ Recherchez votre zone à cartographier via la barre de recherche.

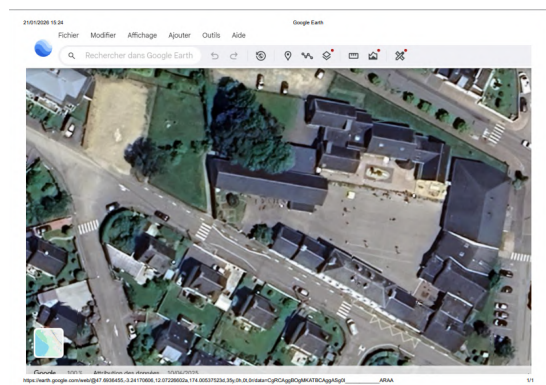


4/ Zoomez et cadrez au maximum la vue sur votre zone à cartographier.



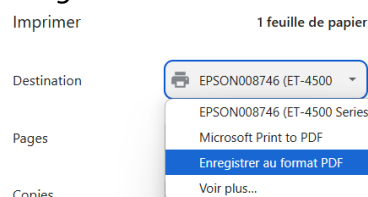
5/ Puis dans Affichage > Paramètres de la carte de base, sélectionnez "Épuré".

6/ Imprimez la photo aérienne en utilisant le raccourci Ctrl+P sous windows (⌘ Cmd+P sous Mac).



Astuce

Profitez-en également pour enregistrer la carte au format pdf en modifiant la destination de l'impression sur : "Enregistrer au format PDF"



Atelier : Création de balises

A prévoir :



Durée : environ 1h.



Adapté à tous, un accompagnement peut être nécessaire sur certaines tâches.

Matériel par groupe :



Les 12 balises imprimées fournies dans le livret



Du carton ou papier épais



Une pochette de 12 feutres de couleurs différentes



Une paire de ciseaux



De la colle



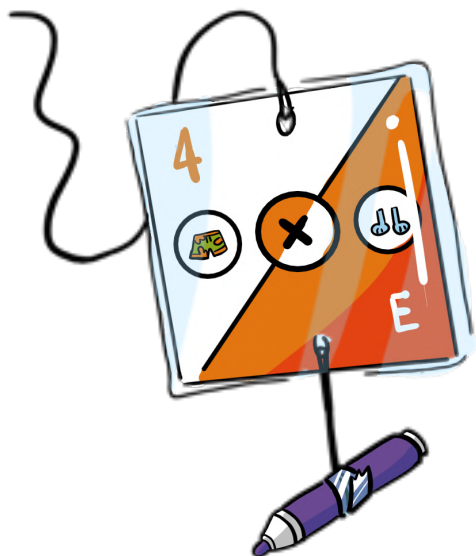
Une perforatrice



De la ficelle (24 bouts de 1 mètre environ)



Du scotch



1

Renforcez les balises imprimées en les collants sur un morceau de carton ou sur du papier épais.

2

Découpez les balises une fois la colle bien sèche, en suivant les pointillés des balises.



Astuce : Pour qu'elles résistent à la pluie, vous pouvez plastifier les balises avec l'aide de votre enseignant/animateur ou les glisser dans une pochette plastique transparente..

3

Faites deux trous aux endroits indiqués sur la balise à l'aide d'une perforatrice.

4

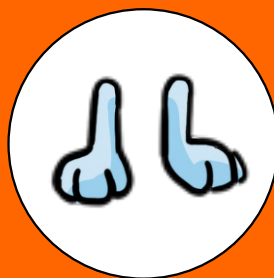
Ajoutez les ficelles :

Passez une ficelle dans le trou du haut pour pouvoir accrocher la balise à un élément de votre parcours. Puis passez une ficelle dans le trou du bas, et accrochez-y un feutre de la couleur associée à chaque balise (voir la page 18 pour l'attribution des couleurs à chaque balise).



Astuce : Enroulez un morceau de scotch autour du noeud du feutre pour que la ficelle ne glisse pas.

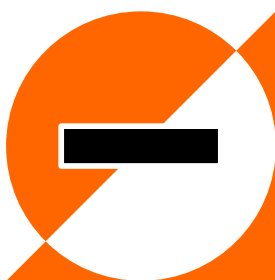
1



A



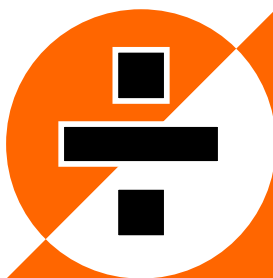
2



B



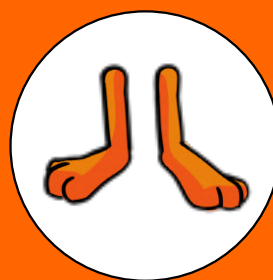
3



C



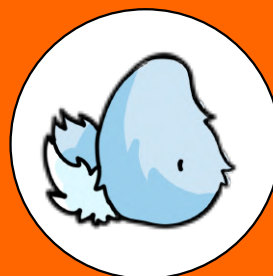
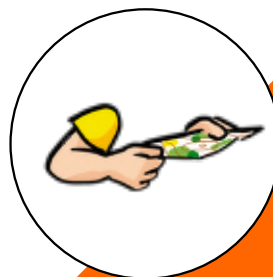
4



E



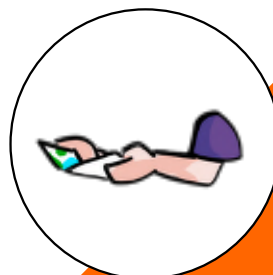
5



I



6



L



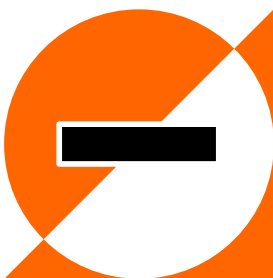
7



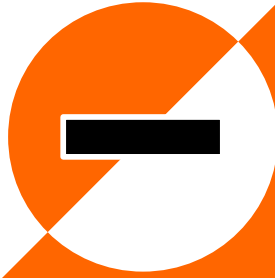
N



8



9



R



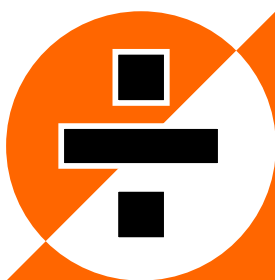
10



S



11



T



12



U



Tutoriel : Association d'une couleur par balise

L'association de couleurs aux balises permet la mise en place du système d'autocorrection des exercices pour vos enfants. Cette étape est donc indispensable pour le bon déroulé de mission orienteurs.



Matériel

Pour l'enseignant/animateur

- ▶ Une " Grille d'association des couleurs aux balises " (p. 19).
- ▶ Une pochette de 12 feutres de couleurs différentes qui ne sèchent pas..



Astuce

Si possible, prévoyez des doubles de chaque feutre pour les remplacer en cas de dysfonctionnement pendant l'activité.



Consignes

Pour chacune des balises de la grille, associez-leur une couleur parmi vos 12 feutres en veillant à ne pas utiliser deux fois la même couleur.

Grille d'attribution des couleurs aux balises			
Numéro de la balise (codage chiffres)	Lettre de la balise (codage lettres)	Élément de la balise (codage éléments)	Couleur attribuée
1	A		
2	B		

Une fois vos 12 couleurs associées aux balises, conservez précieusement cette grille, elle vous sera utile pour le traçage de vos parcours et la préparation de vos correctifs d'exercices.

Grille d'association des couleurs aux balises

Numéro de la balise (codage chiffres)	Lettre de la balise (codage lettres)	Élément de la balise (codage éléments)	Couleur associée
1	A		
2	B		
3	C		
4	E		
5	I		
6	L		
7	N		
8	O		
9	R		
10	S		
11	T		
12	U		

Tutoriel : Préparation et installation d'une zone de pratique

Votre carte et vos balises sont prêtes ! Place maintenant à la préparation de votre carte tous postes et à la mise en place de votre zone de pratique.



Pour l'enseignant/animateur

- ▶ Vos 12 balises créées à l'aide de l'atelier "Création de balises" (p. 11).
- ▶ Trois copies ou impressions de votre carte finale : une pour le codage chiffres, une pour le codage lettres et une pour le codage éléments.
- ▶ Un stylo ou feutre rouge.
- ▶ Une grande table pour la zone de regroupement.
- ▶ Un tableau d'affichage mobile ou paperboard (optionnel).



1/ Identification des éléments remarquables.

Afin de pouvoir accrocher vos 12 balises, commencez par identifier 12 éléments remarquables répartis sur votre carte qui constitueront les emplacements de vos balises. Entourez en rouge ces 12 éléments sur la première carte, puis reportez à l'identique ces cercles sur les deux autres copies. L'emplacement d'une balise est noté

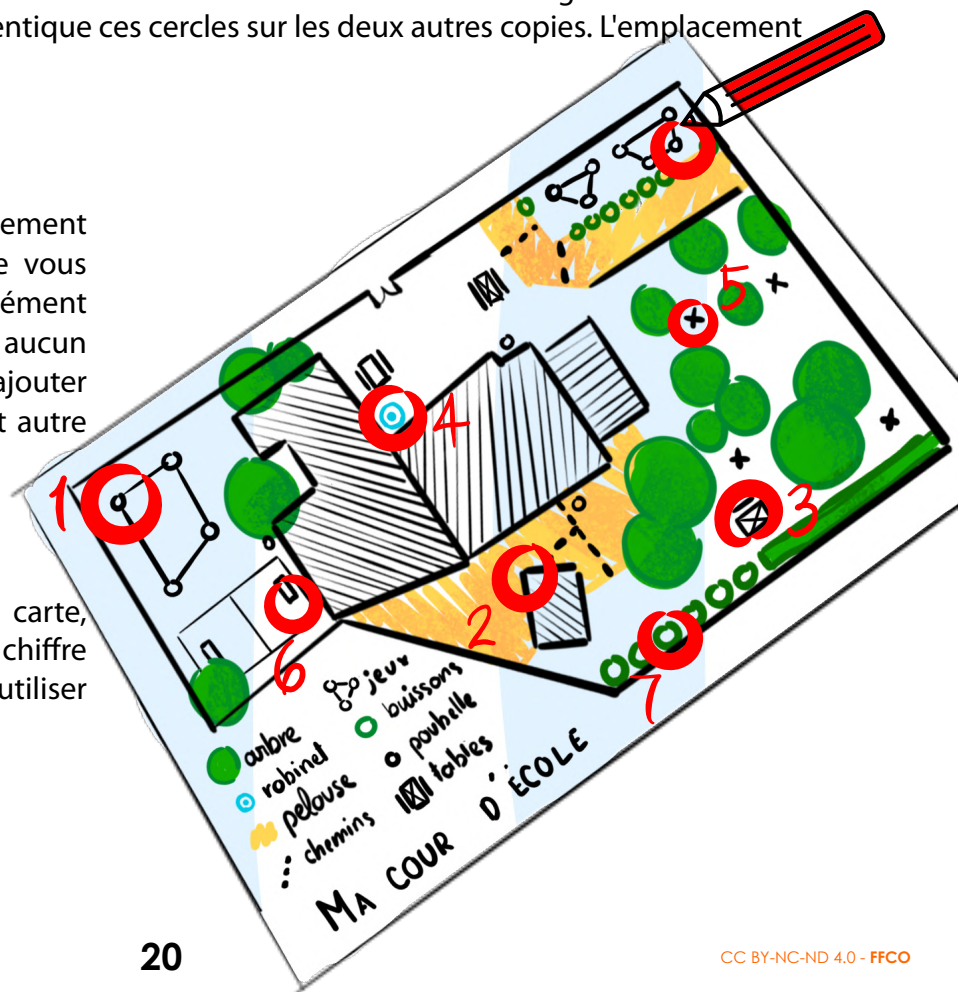


Avant de valider définitivement l'emplacement d'une balise, vérifiez sur le terrain que vous pourrez attacher votre balise sur l'élément choisi à environ 1 mètre de hauteur. Si aucun support n'est présent, n'hésitez pas à ajouter un cône de chantier, une chaise ou tout autre système d'accroche.

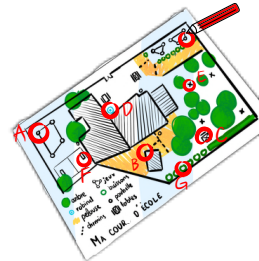
2/ Attribution des codages.

Codage chiffres : Prenez la première carte, puis attribuez de manière aléatoire, un chiffre de 1 à 12 à chaque balise. Veillez à n'utiliser chaque chiffre qu'une seule fois.

Vous venez de créer la carte tous postes codage chiffres.



Codage lettres : Prenez la deuxième carte. En vous référant à la carte codage chiffres, notez à côté de chaque balise la lettre correspondante selon la grille d'association (exemple : la balise n°3 devient la balise C).



Vous venez de créer la carte tous postes codage lettres.

Codage éléments : Prenez la troisième et dernière carte vierge. Toujours en vous référant à la carte codage chiffres, collez à côté de chaque balise l'élément correspondant à l'aide de la bande d'élément ci après (exemple : la balise n°3 d'après la grille d'association devient la balise avec le dessin du Ruisseau).



Vous venez de créer la carte tous postes codage éléments.



Astuce

Conservez précieusement vos trois cartes. Vous devrez en faire une copie pour chaque enfant, en fonction des exercices que vous proposerez.

2/ Installation des balises.

Munissez-vous de vos 12 balises et de l'une de vos cartes (chiffres, lettres ou éléments) puis installez-les à l'aide de leurs ficelles. Veillez à bien placer chaque balise au bon emplacement, en vous référant à l'élément indiqué sur votre carte et au codage inscrit directement sur la balise.



Astuce

Sur chaque balise, vous retrouverez les trois types de codage (chiffres, lettres et éléments), ce qui vous permet de n'utiliser qu'une seule série de balises pour tous les exercices, sans avoir besoin de modifier leur position.

3/ Installation d'une zone de regroupement.

Définissez une zone de regroupement, disposez idéalement une grande table dans un espace dégagé et si possible central sur votre carte (par exemple : le centre d'une cour, une zone herbeuse, etc.). C'est depuis cet endroit que vous donnerez les consignes et que se dérouleront les départs et arrivées des exercices.



Astuce

Si vous disposez d'un tableau d'affichage mobile ou d'un paperboard, installez-le à proximité de cette zone. Il vous permettra d'y afficher les corrigés des exercices afin que les enfants puissent s'auto-corriger facilement. Vous pourrez alors vous rendre disponible pour aider vos élèves pendant l'activité.

Vos balises sont maintenant installées, rendez-vous dans votre zone de regroupement avec vos enfants pour lancer les exercices.

Prêts ! Partez !

Préparation et installation de la zone de pratique "Bonhomme"

Si vous n'avez pas de carte à disposition ou ne souhaitez pas créer de carte, vous pouvez utiliser la zone de pratique dite " Bonhomme " pour réaliser l'ensemble des exercices, elle est inspiré du concept d'apprentissage LEARN'O. Il vous faudra alors disposer d'un espace découvert ou d'une salle d'activité d'un minimum de 100m² et d'un peu de matériel.



Matériel

Pour l'enseignant/animateur

- ▶ Le plan de pose de la zone de pratique bonhomme.
- ▶ Le matériel nécessaire (voir étape 1) pour mettre en place la zone de pratique bonhomme.
- ▶ Un mètre ou une ficelle de 2 mètres environ.
- ▶ Vos 12 balises créées lors de l'atelier "Création de Balises".
- ▶ Une grande table pour la zone de regroupement.
- ▶ Un tableau d'affichage mobile ou paperboard (optionnel, mais recommandé 😊).



Étapes

1/ Installation de la zone de pratique "Bonhomme".

Installez la zone de pratique bonhomme à l'aide du matériel de votre choix et en respectant le plan de pose.

Légende :



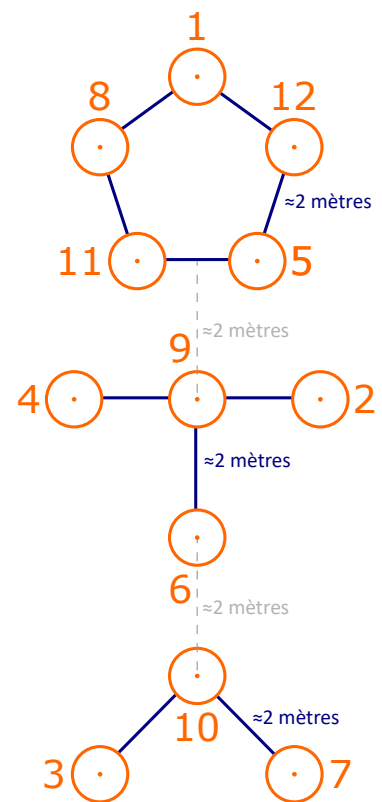
Emplacement des balises : cône de chantier, chaise, bord de barrière Vauban, piquet, etc.



Délimitations : rubalise, corde, barrière Vauban, etc.

Exemples de matériel utilisable pour l'installation de la zone de pratique bonhomme :

- > 12 cônes de chantier et environ 25m de rubalise de signalisation.
- > 12 chaises et environ 25m de corde
- > 12 barrières Vauban
- > Si le sol est meuble, 12 piquets à enclos et 25m de rubalise de signalisation.



Plan de pose

2/ Installation des balises.

Votre bonhomme est en place ! Il est maintenant temps d'installer vos 12 balises, en veillant à respecter précisément leur emplacement selon le plan de pose.

Exemple en vue aérienne :

La balise 1 sera positionnée tout en haut de la tête du bonhomme.

La Balise 2 sera niveau du bras droit .

La balise 3 sera le pied gauche.

Et ainsi de suite.



3/ Installation d'une zone de regroupement.

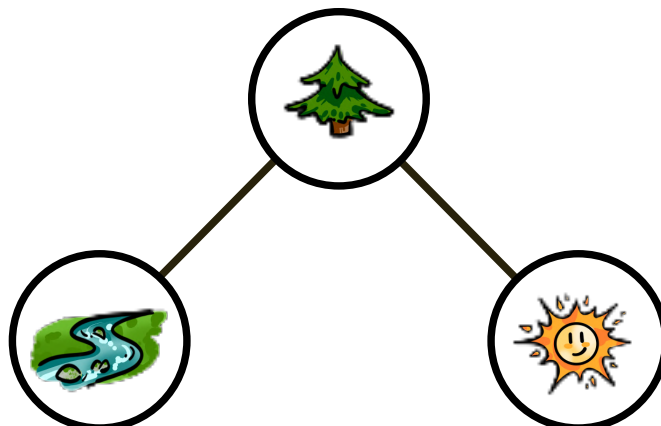
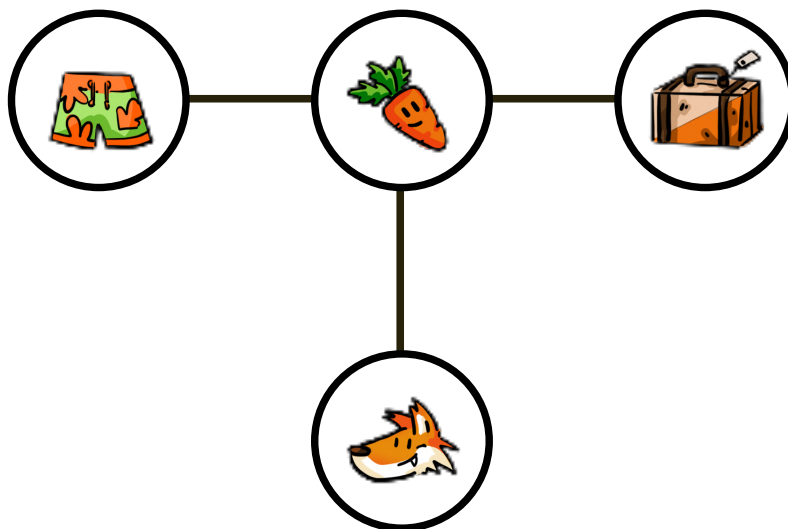
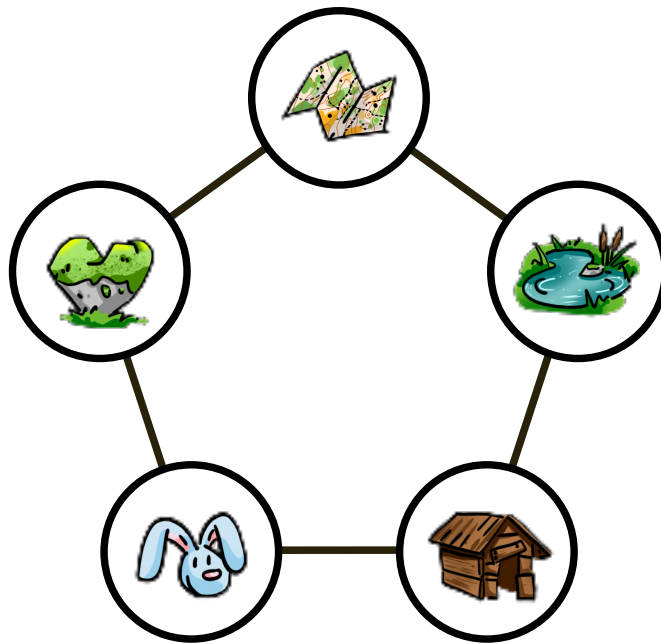
Installez une grande table, à 4-5 mètres en dessous des pieds du bonhomme. Cette table constituera votre zone de regroupement. C'est depuis cet endroit que vous donnerez les consignes et que se dérouleront les départs et arrivées des exercices.

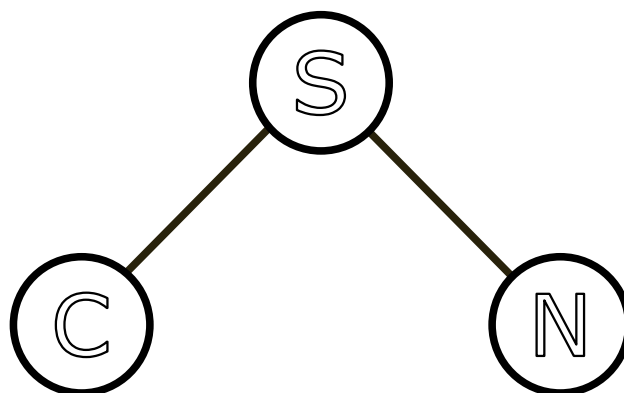
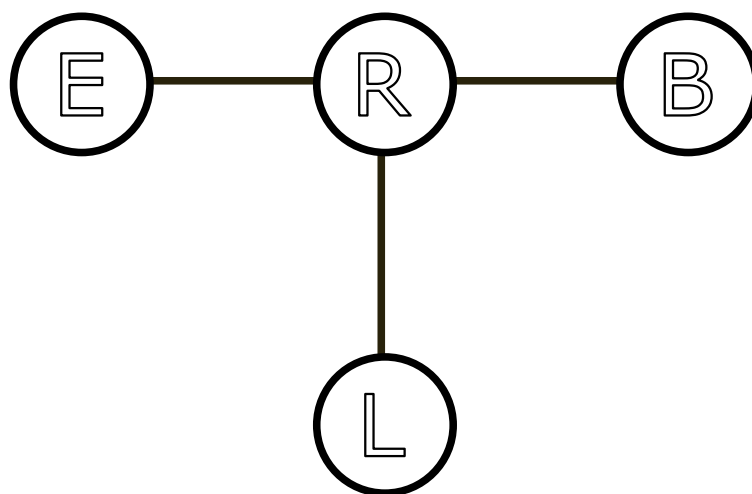
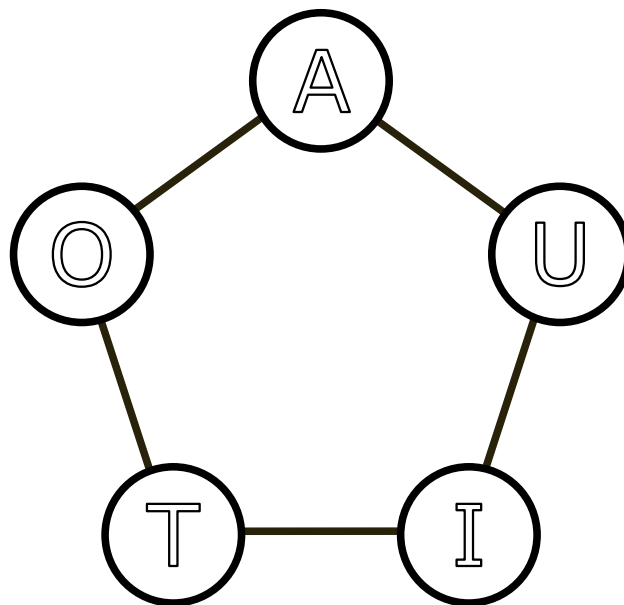


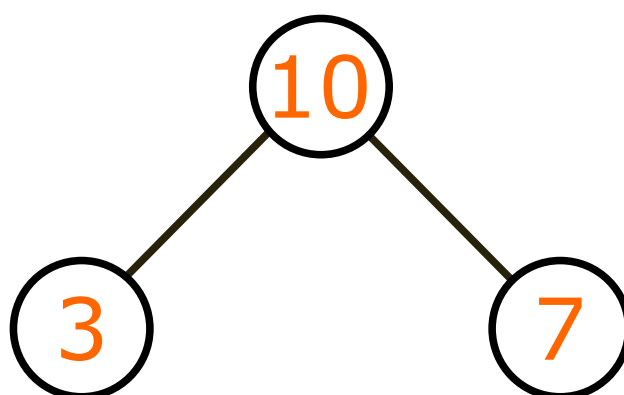
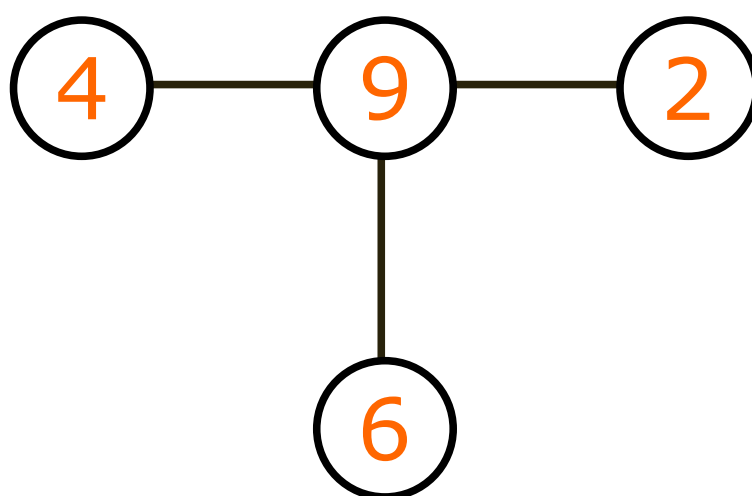
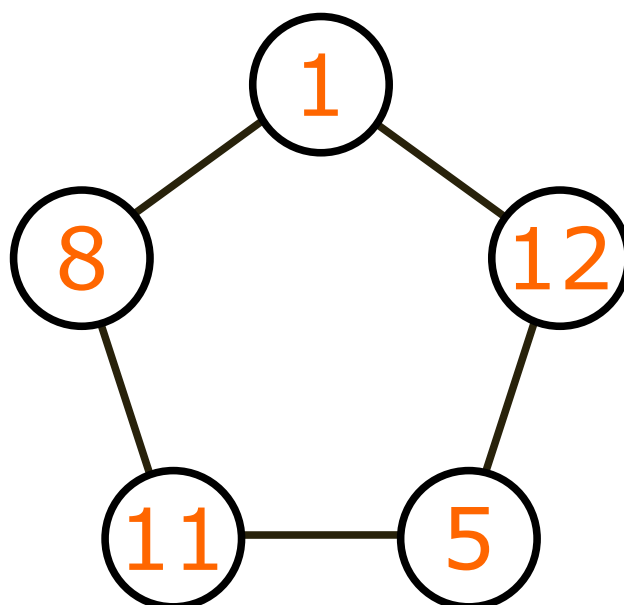
Si vous disposez d'un tableau d'affichage mobile ou d'un paperboard, installez-le à proximité de la zone de regroupement. Il vous permettra d'y afficher les corrigés des exercices afin que les enfants puissent s'auto-corriger facilement. Vous pourrez alors vous rendre disponible pour aider vos enfants pendant l'activité.

Bravo!

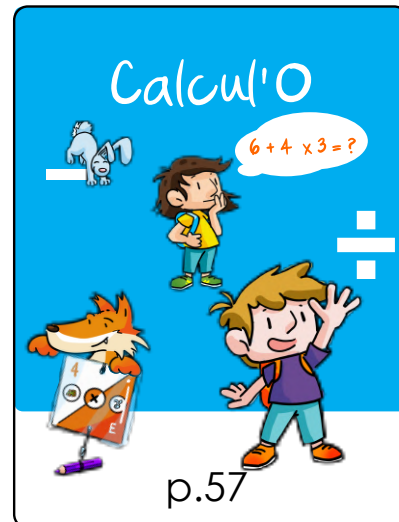
Votre zone de pratique bonhomme est en place,
rendez-vous dans votre zone de regroupement avec
vos enfants pour lancer les exercices.
Amusez-vous bien!







Missions



La chass'o balises



But de la mission

Partez à la chasse aux éléments afin de compléter une histoire.



Dispositif



(durée de la mission estimée : 30 mn)

- ▶ Installez votre zone de pratique (cf tutoriel " Préparation et installation d'une zone de pratique " p. 20 ou " Préparation et installation de la zone de pratique bonhomme " p. 22).
- ▶ Imprimez et préparez le " Correctif Chass'O " à afficher dans la zone de regroupement.
- ▶ Imprimez et préparez l'histoire " La Chass'O balises " pour la lecture finale (p. 34 à 38).
- ▶ Pour chaque enfant en fonction de votre choix de carte :

Zone de pratique " Indoor ou Outdoor " : Zone de pratique " Bonhomme " :

- ▶ Imprimez ou photocopiez une carte avec le système de codage de votre choix : chiffres, lettres ou éléments. *Nous vous recommandons d'utiliser le codage éléments pour les enfants de 3 à 6 ans et le codage chiffres ou lettres pour les enfants de 6 à 11 ans.*
- ▶ Imprimez une page " Parcours Chass'O " (p. 31).
- ▶ Découpez ou faites découper les parcours, puis rangez-les dans une pochette nominative (pochette plastique, enveloppe ou chemise cartonnée).



Astuce

Si vous utilisez une carte " Indoor ou Outdoor ", la manipulation d'un parcours et d'une carte en même temps pouvant être compliquée pour les enfants de 3 à 6 ans, nous vous recommandons dans ce cas d'imprimer/de photocopier une carte au format A3 et de la disposer à l'horizontal à hauteur des enfants au niveau de la zone de regroupement. Les enfants pourront alors observer la carte et faire les parcours de mémoire ou sous forme d'allers-retours.



Consignes (dans la zone de regroupement, après que chaque enfant ai déposé sa pochette sur la table)

" Bienvenue à la Chass'O Balises, une drôle de chasse aux trésors... où les trésors sont des morceaux d'histoire !

A mon top départ, vous prendrez un parcours dans votre pochette sur la table, et à l'aide de votre carte (sauf pour la zone de pratique bonhomme), vous partirez à la recherche de la balise correspondant à l'élément présent sur votre parcours. Les balises sont indiquées sur votre carte par "un chiffre" / "un élément" (au choix en fonction du type de codage de carte choisi):

Exemple (en montrant le parcours "Lapin") : Pour retrouver la tête du lapin, vous devez vous rendre à la balise "11" ou "Lapin").



élément

Quand vous pensez avoir trouvé la bonne balise, regardez bien si vous retrouvez votre élément sur la balise. Si c'est la bonne, prenez le feutre accroché à celle-ci et coloriez la case de votre parcours.

Ensuite, revenez dans la zone de regroupement pour vérifier à l'aide du correctif si vous avez trouvé la bonne couleur et donc la bonne balise...

Si c'est correct, bravo, rangez votre parcours dans votre pochette et passez au parcours suivant.

Si vous avez commis une erreur, retournez chercher votre élément, vous avez le droit à un deuxième essai.

Si vous avez un problème ou une question durant l'activité, venez me voir.

Une fois l'exercice terminé, dans le calme nous compléterons et lirons ensemble une histoire à l'aide de vos réponses trouvées. "

Préparation de l'histoire:

Préparez le correctif de l'histoire en coloriant le rectangle de chaque trou de l'histoire de la bonne couleur via votre grille d'associations des balises (p. 19).



Reconstitution de l'histoire:

Imprimez puis découpez les éléments ci-dessous. Puis demandez aux enfants ayant retrouvé les couleurs correspondantes à chaque élément en réalisant leurs parcours, de reconstituer l'histoire en collant les éléments dans les trous. Une fois l'histoire reconstituée... place à la lecture.



Parcours Chass'O



ESSAI 1

ESSAI 2

1 A



ESSAI 1

ESSAI 2

2 B



ESSAI 1

ESSAI 2

3 C



ESSAI 1

ESSAI 2

4 E



ESSAI 1

ESSAI 2

5 I



ESSAI 1

ESSAI 2

6 L



ESSAI 1

ESSAI 2

7 N



ESSAI 1

ESSAI 2

8 O



ESSAI 1

ESSAI 2

9 R



ESSAI 1

ESSAI 2

10 S



ESSAI 1

ESSAI 2

11 T

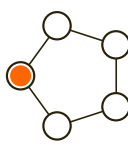
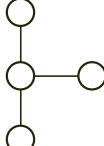
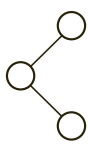
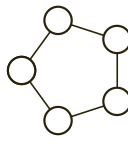
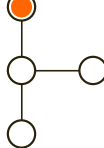
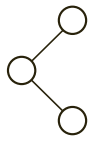
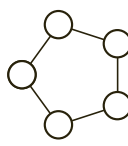
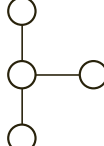
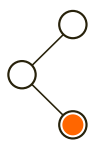
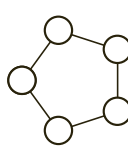
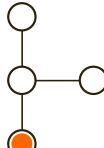
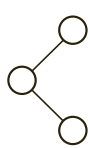
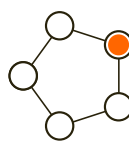
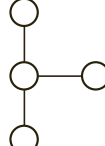
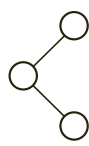
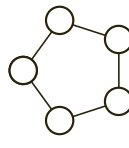
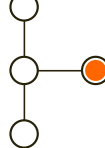
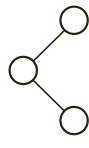
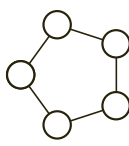
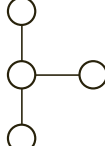
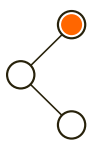
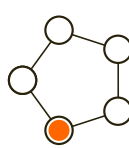
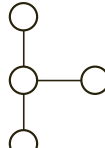
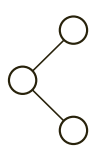
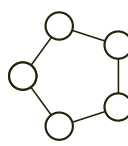
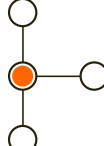
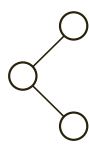
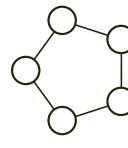
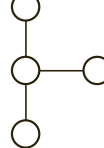
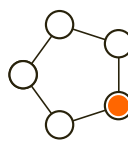
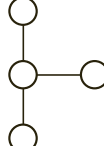
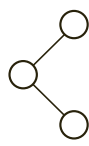
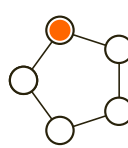
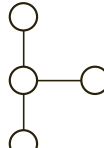
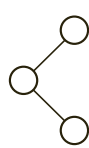


ESSAI 1

ESSAI 2

12 U

Parcours Chass'O Bonhomme

1 A     ESSAI 1 ☐ ESSAI 2 ☐	2 B     ESSAI 1 ☐ ESSAI 2 ☐	3 C     ESSAI 1 ☐ ESSAI 2 ☐	4 E     ESSAI 1 ☐ ESSAI 2 ☐
5 I     ESSAI 1 ☐ ESSAI 2 ☐	6 L     ESSAI 1 ☐ ESSAI 2 ☐	7 N     ESSAI 1 ☐ ESSAI 2 ☐	8 O     ESSAI 1 ☐ ESSAI 2 ☐
9 R     ESSAI 1 ☐ ESSAI 2 ☐	10 S     ESSAI 1 ☐ ESSAI 2 ☐	11 T     ESSAI 1 ☐ ESSAI 2 ☐	12 U     ESSAI 1 ☐ ESSAI 2 ☐

Correctif Chass'O

Préparez votre correctif en coloriant la case de chaque élément de la bonne couleur à l'aide de votre grille d'attribution des balises (p. 19).

1
A



Carte

2
B



Valise

3
C



Ruisseau

4
E



Maillot de bain

5
I



Cabane

6
L



Renard

7
N



Soleil

8
O



Rocher coeur

9
R



Carotte

10
S



Sapin

11
T



Lapin

12
U



Mare

La chasse Q'balises

Par une belle matinée ensoleillée, Zoé et Léo étaient fin prêts pour une nouvelle aventure en forêt .

Léo trépignait d'impatience, tandis que Zoé tenait fermement la

A

entre ses mains.

Aujourd'hui, c'était le grand jour : les deux amis allaient faire leur première Course d'Orientation !

— T'es prêt pour la première Léo ? lança Zoé avec un grand sourire.

— Prêt pour la première

B

! répondit Léo en s'élançant.

— BA-lise Léo, pas VA-lise !! rigola Zoé en le poursuivant.

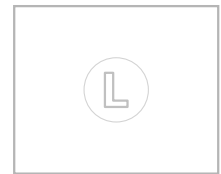
— Oui et bien je vais TOUTES les trouver avant toi ! répondit Léo un peu vexé.

— C'est ce que l'on verra. N'oublie pas, rien ne sert de courir. L'orientation, c'est avant tout savoir où on est ! rétorqua Zoé.

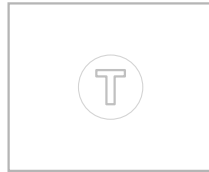
Et les voilà partis, carte en main. Leur mission ? Trouver des balises réparties dans la forêt.



Mais, ils n'étaient pas les seuls... Au bout du chemin, Fino, un



malin, et Nigo, un petit



, leur barrèrent le passage !

— Alors, prêts à foncer dans la forêt ? lança Fino, le grand renard roux, en remuant sa queue.

— On vient avec vous ! On va vous aider ! ajouta Nigo tout excité en tournant autour d'eux.

Zoé et Léo acceptèrent la proposition des deux compères et s'engagèrent dans la forêt à la recherche de la première balise.

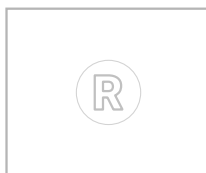


Celle-ci n'était pas bien loin. En suivant leur carte, ils aperçurent un grand chêne, planté en plein cœur de la forêt.

— C'est là, j'en suis sûr ! cria Léo.

Nigo crut apercevoir, au loin, quelque chose d'orange :

— Là bas, une



! s'écria t'il ! Pendant ce temps, Fino, qui

emprunta un chemin plus court, arriva au pied de l'arbre et brandit l'objet orange et blanc en hurlant :

— Première balise trouvée !

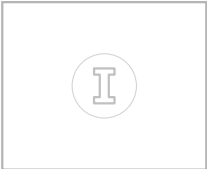
Nigo fût déçu. Zoé et Léo le réconfortèrent :

— Ne t'inquiète pas Nigo il y a encore plein de balises à trouver lui dit Zoé.

— Pas le temps de traîner, en route ! lança Fino.



Zoé examina la carte, les yeux rivés sur un petit carré noir.

— Une , je pense que c'est par là !

— Attrapez-moi si vous le pouvez ! s'écria Nigo en bondissant devant eux. Fino, Léo et Zoé se lancèrent à sa poursuite, en éclatant de rire, mais sans réfléchir. Ils arrivèrent à une ruine mais... pas de balise.

Zoé et Léo regardèrent à nouveau la carte pendant que Fino et Nigo exploraient tous les recoins autour de la ruine.

— Nous nous sommes trompés, il faut rebrousser chemin, crièrent Zoé et Léo.

— Il faut bien se concentrer, ajouta Léo. Nous devons voir une 



Les voilà repartis... Et au bout de quelques minutes, Fino s'égosilla :

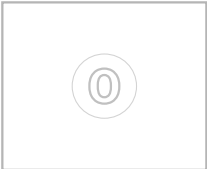
— La mare, la mare, elle est là...

— Et voilà la cabane, ajouta Léo.

— La balise, la balise, je l'ai trouvé dit Nigo.

— Super ! Continuons ! s'exclama Zoé avant d'arriver à la cabane.

À chaque nouvelle étape, ils découvraient une nouvelle balise : au fond

d'une grotte, posée sur un rocher en forme de , ou encore

derrière un buisson.

Leur dernière balise était représentée par un cercle vert.

— Nous devons trouver un arbre remarquable ! confia Zoé à ses camarades en regardant la légende.

— Là-bas ! je le vois, s'écria Léo filant à toute allure.

Zoé inspecta une dernière fois la carte et hurla :

— « Léo, attends, fais attention au... ».



Trop tard, Léo était trop loin pour pouvoir entendre son amie et trébucha sur une racine et SPLAAASH !!! Il atterrit tout droit dans l'eau.

Trempé, Léo se releva et annonça avec un air dépité :

— Il faudra que je pense à prendre mon » la prochaine fois !



Zoé et Fino éclatèrent de rire tandis que Nigo, lui sauta par-dessus le ruisseau

et découvrit la dernière balise au pied d'un » géant.



— Venez, elle est là !!! cria le petit lapin.



Zoé, Léo et Fino, fous de joie, coururent jusqu'à lui.

— Ça y est, on les a toutes ! dit Léo.

— Nous avons été géniaux ! renchérit le renard fier de ses amis.

Et alors que le

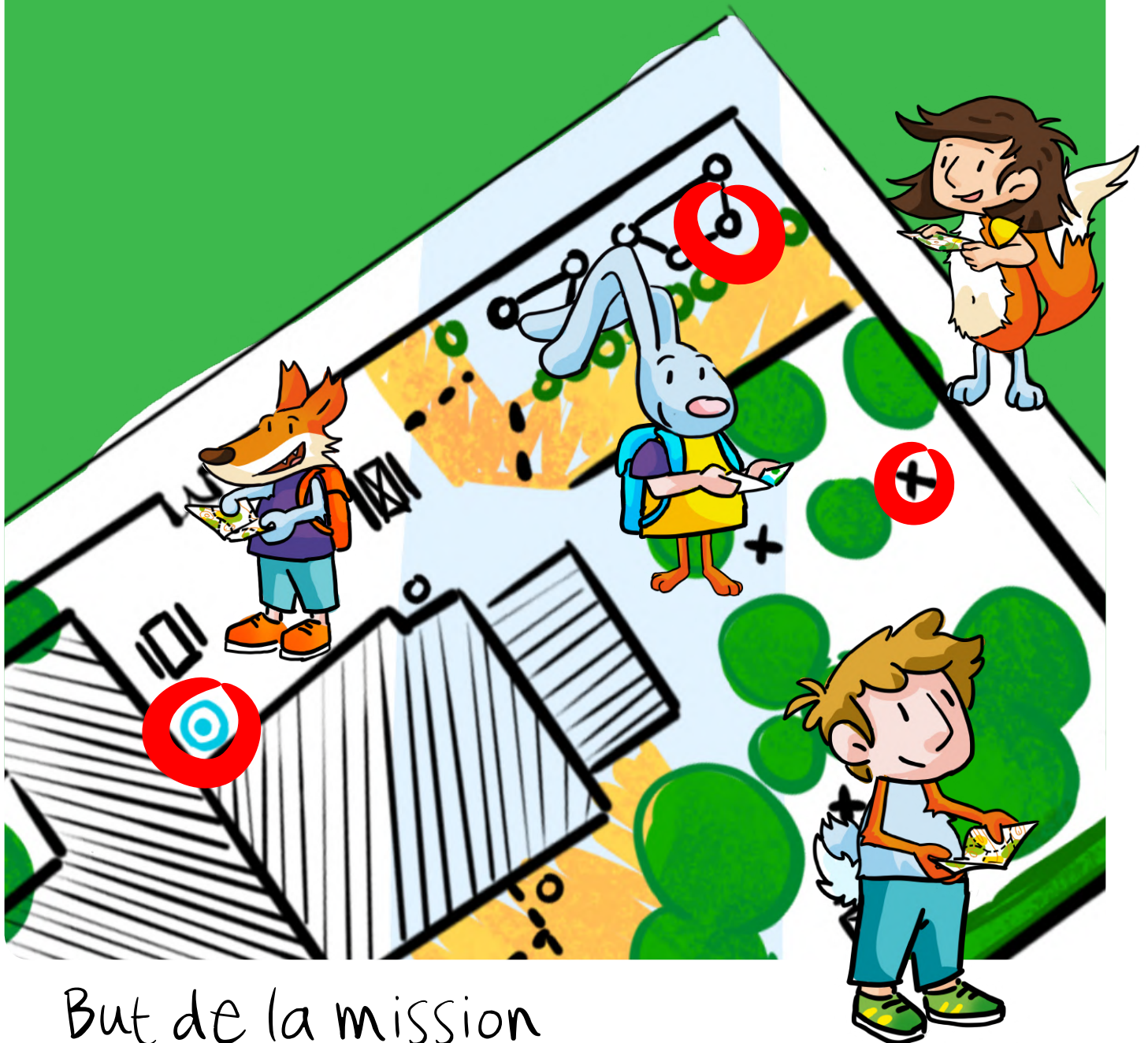


transperçait encore la cime des arbres, les quatre

compères qui venaient de vivre une aventure inoubliable, n'espéraient déjà plus qu'une chose... repartir dès que possible pour une nouvelle Course d'Orientation.



Morph'O



But de la mission

Reconstituer les personnages de Zoé, Léo, Fino et Nigo en retrouvant les parties de leur corps.



Dispositif



(durée de la mission estimée : 30 mn)

- ▶ Installez votre zone de pratique (cf tutoriel " Préparation et installation d'une zone de pratique " p. 20 ou "Préparation et installation de la zone de pratique bonhomme" p. 22).
- ▶ Imprimez et préparez le " Correctif Morph'O " à afficher dans la zone de regroupement.
- ▶ Pour chaque enfant en fonction de votre choix zone de pratique :

Zone de pratique " Indoor ou Outdoor " :

- ▶ Imprimez ou photocopiez une carte avec le système de codage de votre choix : chiffres , lettres ou éléments. *Nous vous recommandons d'utiliser le codage éléments pour les enfants de 3 à 6 ans et le codage chiffres ou lettres pour les enfants de 6 à 11 ans.*
- ▶ Imprimez une page « Parcours Morph'O » en fonction du système de codage choisi.
- ▶ Découpez ou faites découper les parcours, puis rangez-les dans une pochette nominative (pochette plastique, enveloppe ou chemise cartonnée).

Zone de pratique " Bonhomme " :

- ▶ Imprimez au choix une page « Parcours Morph'O : Bonhomme » (p. 45-47) *Une carte du bonhomme avec les balises à trouver est présente sur chacun des parcours.*
- ▶ Découpez ou faites découper les parcours, puis rangez-les dans une pochette nominative (pochette plastique, enveloppe ou chemise cartonnée).



Astuce

Si vous utilisez une carte " Indoor ou Outdoor ", la manipulation d'un parcours et d'une carte pouvant être compliquée pour les enfants de 3 à 6 ans, nous vous recommandons dans ce cas d'imprimer/ photocopier une carte au format A3 et de la disposer à l'horizontal à hauteur des enfants au niveau de la zone de regroupement. Les enfants pourront alors observer la carte et faire les parcours de mémoire ou sous forme d'allers-retours.



Consignes (dans la zone de regroupement, après que chaque enfant ai déposé sa pochette sur la table)

" Bienvenue dans Morph'O, un puzzle de tes héros à reconstituer !

A mon top départ, vous prendrez un parcours dans votre pochette sur la table, et à l'aide de votre carte (sauf pour la zone de pratique bonhomme), vous partirez à la recherche de 4 balises dans l'ordre de votre choix afin de reconstituer un personnage avec sa tête, ses bras, son ventre et ses jambes. Les balises sont indiquées sur votre parcours par "un chiffre" / "une lettre" / "un élément" (au choix en fonction du type de codage de carte choisi) :

Exemple (en montrant le parcours " Fino ") :

Pour retrouver les pieds de Fino, vous devez vous rendre à la balise " 4 " ou " E " ou "  Maillot de bain ".

Reconstitue Fino en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
6				
2				
12				
4				

→ pieds de Fino

Quand vous pensez avoir trouvé la bonne balise, regardez bien si vous retrouvez la partie du corps de votre personnage que vous cherchez. Si c'est la bonne, prenez le feutre accroché à celle-ci et coloriez la case de votre parcours.

Quand votre parcours est terminé, revenez dans la zone de regroupement pour vérifier à l'aide du correctif si vous vous avez correctement reconstitué le puzzle de votre personnage.

Si c'est correct, bravo, rangez votre parcours dans votre pochette et passez au personnage suivant.

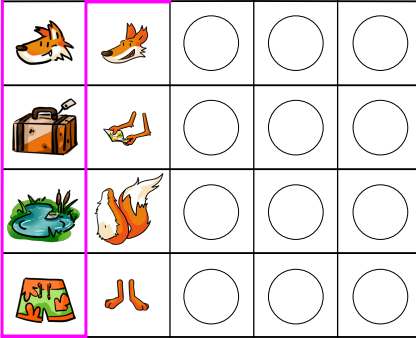
Si vous avez commis une erreur, retournez résoudre le puzzle, vous avez le droit à trois essais pour chaque partie du corps d'un personnage.

Si vous avez un problème ou une question durant l'activité, venez me voir."

Parcours Morph'○ éléments

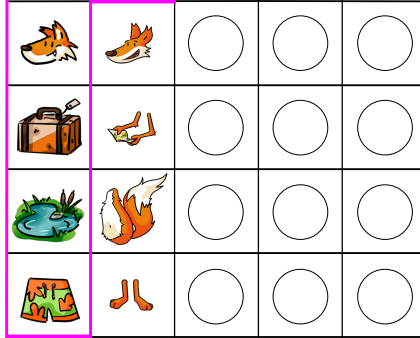
Reconstitue Fino
en te rendant aux
balises suivantes :

ESSAI 1 ESSAI 2 ESSAI 3



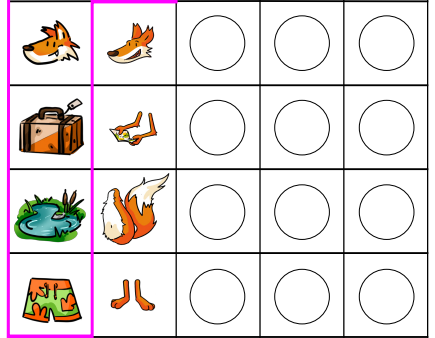
Reconstitue Fino
en te rendant aux
balises suivantes :

ESSAI 1 ESSAI 2 ESSAI 3



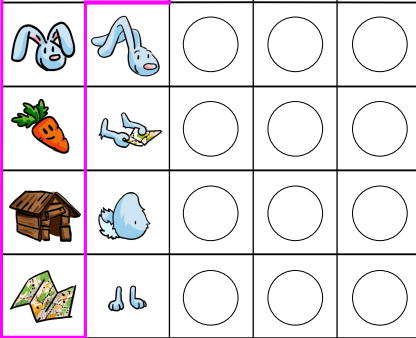
Reconstitue Fino
en te rendant aux
balises suivantes :

ESSAI 1 ESSAI 2 ESSAI 3



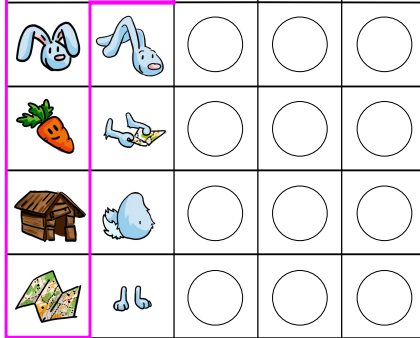
Reconstitue Nigo
en te rendant aux
balises suivantes :

ESSAI 1 ESSAI 2 ESSAI 3



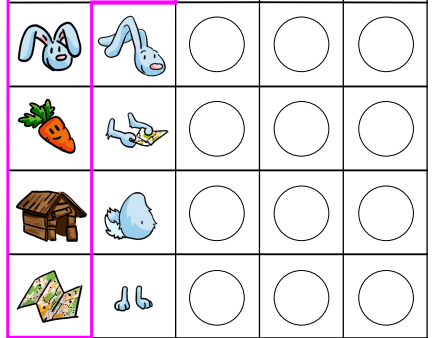
Reconstitue Nigo
en te rendant aux
balises suivantes :

ESSAI 1 ESSAI 2 ESSAI 3



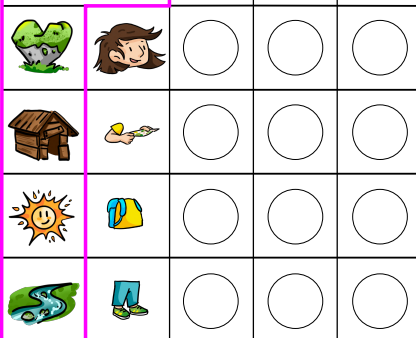
Reconstitue Nigo
en te rendant aux
balises suivantes :

ESSAI 1 ESSAI 2 ESSAI 3



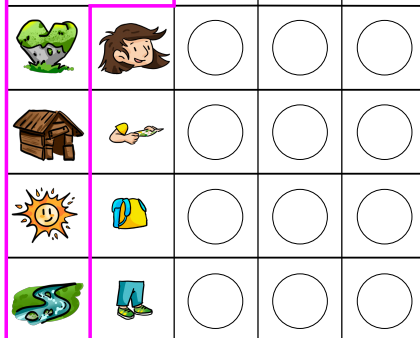
Reconstitue Zoé
en te rendant aux
balises suivantes :

ESSAI 1 ESSAI 2 ESSAI 3



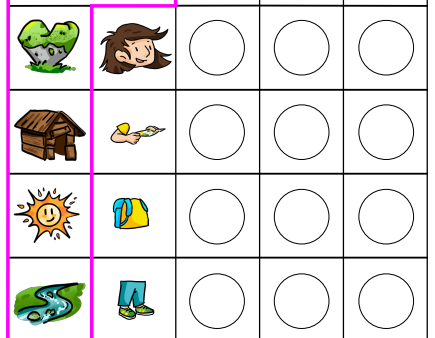
Reconstitue Zoé
en te rendant aux
balises suivantes :

ESSAI 1 ESSAI 2 ESSAI 3



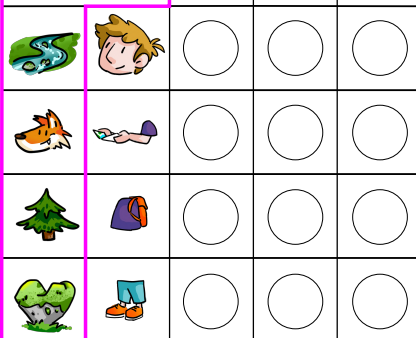
Reconstitue Zoé
en te rendant aux
balises suivantes :

ESSAI 1 ESSAI 2 ESSAI 3



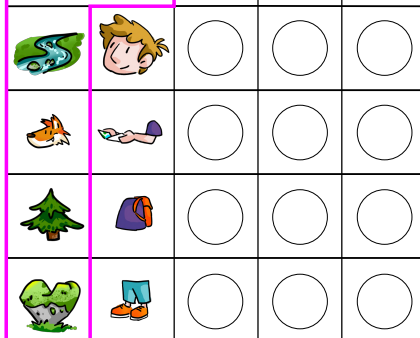
Reconstitue Léo
en te rendant aux
balises suivantes :

ESSAI 1 ESSAI 2 ESSAI 3



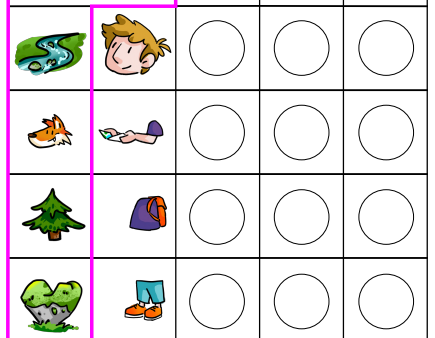
Reconstitue Léo
en te rendant aux
balises suivantes :

ESSAI 1 ESSAI 2 ESSAI 3



Reconstitue Léo
en te rendant aux
balises suivantes :

ESSAI 1 ESSAI 2 ESSAI 3



Parcours Morph'O lettres

Reconstitue Fino en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
L				
B				
U				
E				

Reconstitue Fino en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
L				
B				
U				
E				

Reconstitue Fino en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
L				
B				
U				
E				

Reconstitue Nigo en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
T				
R				
I				
A				

Reconstitue Nigo en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
T				
R				
I				
A				

Reconstitue Nigo en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
T				
R				
I				
A				

Reconstitue Zoé en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
©				
I				
N				
C				

Reconstitue Zoé en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
©				
I				
N				
C				

Reconstitue Zoé en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
©				
I				
N				
C				

Reconstitue Léo en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
C				
L				
S				
©				

Reconstitue Léo en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
C				
L				
S				
©				

Reconstitue Léo en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
C				
L				
S				
©				

Parcours Morph'O chiffres

Reconstitue Fino en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
6				
2				
12				
4				

Reconstitue Fino en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
6				
2				
12				
4				

Reconstitue Fino en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
6				
2				
12				
4				

Reconstitue Nigo en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
11				
9				
5				
1				

Reconstitue Nigo en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
11				
9				
5				
1				

Reconstitue Nigo en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
11				
9				
5				
1				

Reconstitue Zoé en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
8				
5				
7				
3				

Reconstitue Zoé en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
8				
5				
7				
3				

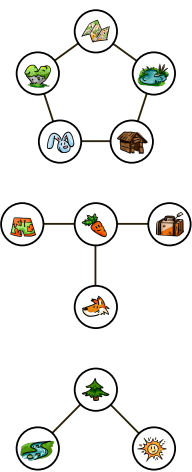
Reconstitue Zoé en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
8				
5				
7				
3				

Reconstitue Léo en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
3				
6				
10				
8				

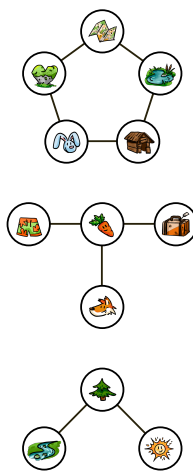
Reconstitue Léo en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
3				
6				
10				
8				

Reconstitue Léo en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
3				
6				
10				
8				

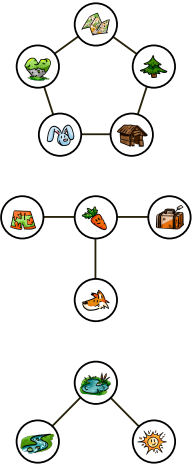
Parcours Morph'O : Bonhomme



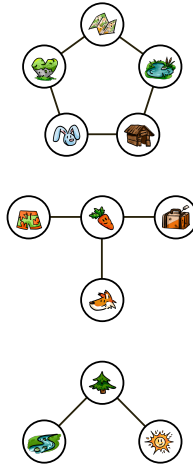
Reconstitue Finó en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
				
				
				
				



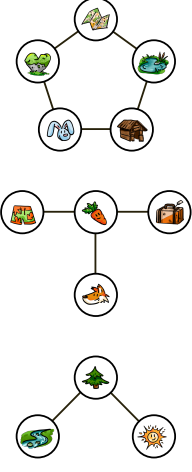
Reconstitue Nigo en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
				
				
				
				



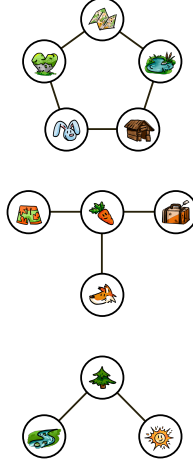
Reconstitue Zoé en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
				
				
				
				



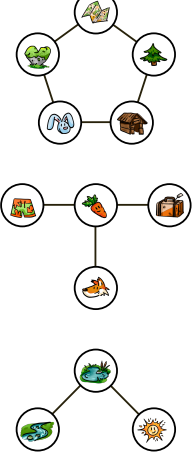
Reconstitue Léo en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
				
				
				
				



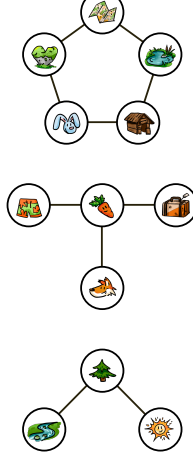
Reconstitue Finó en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
				
				
				
				



Reconstitue Nigo en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
				
				
				
				

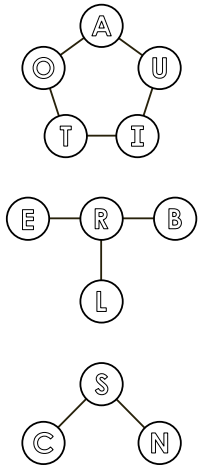


Reconstitue Zoé en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
				
				
				
				



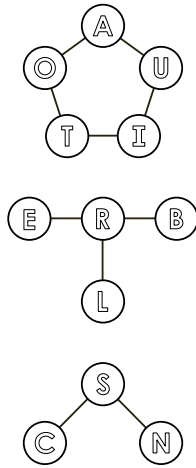
Reconstitue Léo en te rendant aux balises suivantes :		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
				
				
				
				

Parcours Morph'O : Bonhomme



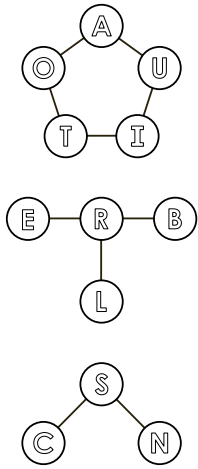
Reconstitue Fino
en te rendant aux
balises suivantes :

		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
L				
B				
U				
E				



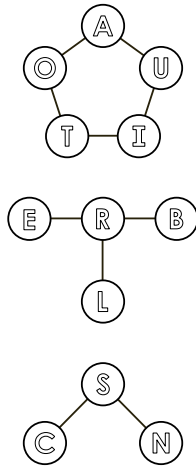
Reconstitue Nigo
en te rendant aux
balises suivantes :

		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
T				
R				
I				
A				



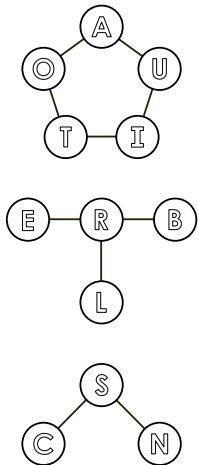
Reconstitue Zoé
en te rendant aux
balises suivantes :

		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
O				
I				
N				
C				



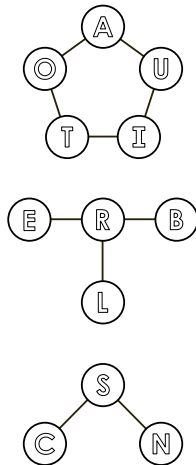
Reconstitue Léo
en te rendant aux
balises suivantes :

		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
C				
L				
S				
O				



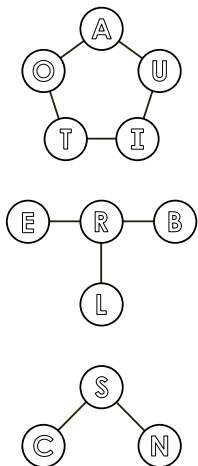
Reconstitue Fino
en te rendant aux
balises suivantes :

		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
L				
B				
U				
E				



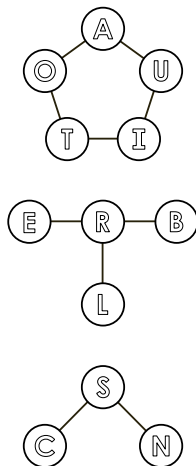
Reconstitue Nigo
en te rendant aux
balises suivantes :

		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
T				
R				
I				
A				



Reconstitue Zoé
en te rendant aux
balises suivantes :

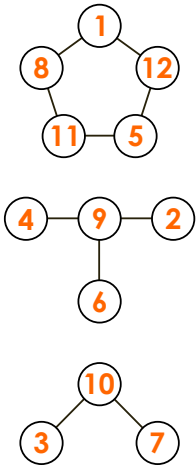
		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
O				
I				
N				
C				



Reconstitue Léo
en te rendant aux
balises suivantes :

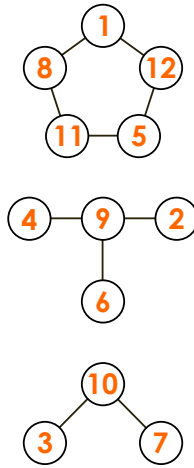
		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
C				
L				
S				
O				

Parcours Morph'O : Bonhomme



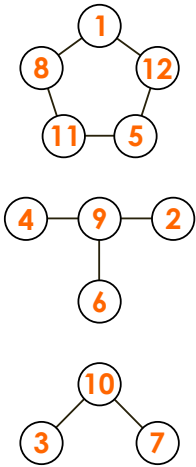
Reconstitue Fino
en te rendant aux
balises suivantes :

		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
6				
2				
12				
4				



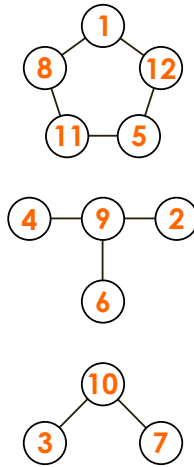
Reconstitue Nigo
en te rendant aux
balises suivantes :

		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
11				
9				
5				
1				



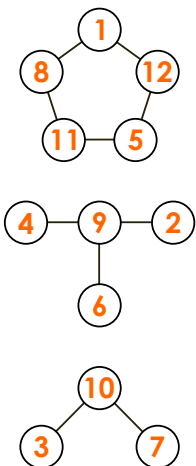
Reconstitue Zoé
en te rendant aux
balises suivantes :

		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
8				
5				
7				
3				



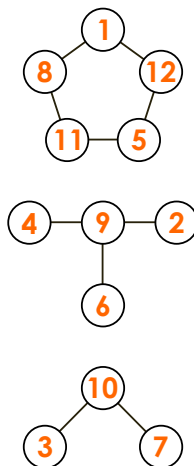
Reconstitue Léo
en te rendant aux
balises suivantes :

		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
3				
6				
10				
8				



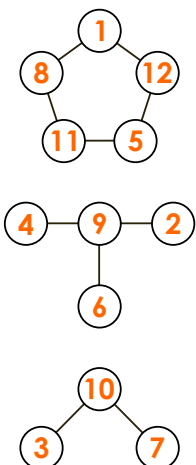
Reconstitue Fino
en te rendant aux
balises suivantes :

		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
6				
2				
12				
4				



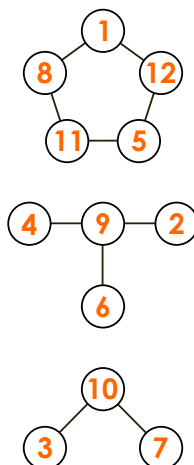
Reconstitue Nigo
en te rendant aux
balises suivantes :

		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
11				
9				
5				
1				



Reconstitue Zoé
en te rendant aux
balises suivantes :

		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
8				
5				
7				
3				

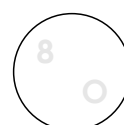
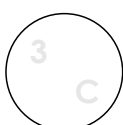
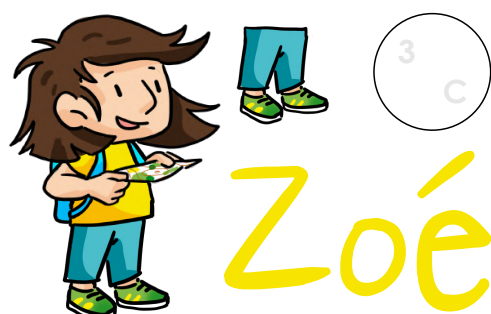
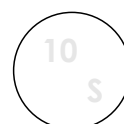
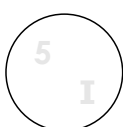
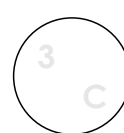
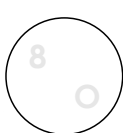
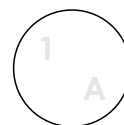
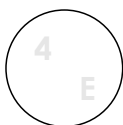
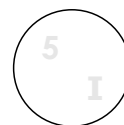
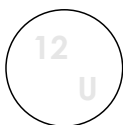
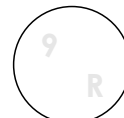
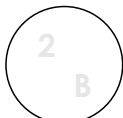
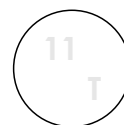
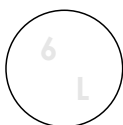


Reconstitue Léo
en te rendant aux
balises suivantes :

		ESSAI 1	ESSAI 2	ESSAI 3
3				
6				
10				
8				

Correctif Morph'O

Préparez votre correctif en coloriant chaque partie du corps des personnages de la bonne couleur à l'aide de votre grille d'attribution des balises (p. 19).



m'O cachés



But de la mission

Récupérer des lettres alphabétiques sur des balises pour découvrir des mots cachés.



Dispositif



(durée de la mission estimée : 30 mn)

- ▶ Installez votre zone de pratique (cf tutoriel " Préparation et installation d'une zone de pratique " p. 20 ou " Préparation et installation de la zone de pratique bonhomme " p. 22).
- ▶ Imprimez le "Correctif m'O cachés activité " à afficher dans la zone de regroupement.
- ▶ Imprimez le " Correctif m'O cachés " à conserver pour la correction collective.
- ▶ Pour chaque enfant en fonction de votre choix zone de pratique :

Zone de pratique " Indoor ou Outdoor " :

- ▶ Imprimez ou photocopiez une carte avec le système de codage de votre choix : chiffres ou lettres.
- ▶ Imprimez une page " Parcours m'O cachés " avec le codage associé au choix de carte.
- ▶ Découpez ou faite découper les parcours, puis rangez-les dans une pochette nominative (pochette plastique, enveloppe ou chemise cartonnée).
- ▶ Imprimez une "Grille m'O cachés" (p. 54).
- ▶ Préparez un stylo/crayon par enfant pour l'activité (sauf si vous utilisez les feutres).

Zone de pratique " Bonhomme " :

- ▶ Imprimez une page " Parcours m'O cachés " avec le système de codage de votre choix : chiffres ou lettres.
- ▶ Imprimez une carte bonhomme avec le système de codage de votre choix : chiffres ou lettres (p. 25 ou 26).
- ▶ Découpez ou faite découper les parcours, puis rangez-les dans une pochette nominative (pochette plastique, enveloppe ou chemise cartonnée).
- ▶ Imprimez une grille de mots cachés (p. 54).
- ▶ Préparez un stylo/crayon par enfant pour l'activité (sauf si vous utilisez les feutres).



Consignes (dans la zone de regroupement, après que chaque enfant ai déposé sa pochette sur la table)

"Bienvenue dans m'O cachés, une mission d'orientation pour jouer avec les mots !

A mon top départ, vous prendrez un parcours dans votre pochette sur la table, puis munis de votre crayon et de votre carte, vous partirez à la recherche des balises composant votre parcours dans l'ordre de votre choix.

Pour chaque balise trouvée, recopiez dans la case en dessous, la lettre présente sur la balise en bas à droite.



lettre alphabétique

A la fin de votre parcours, toutes les lettres réunies formeront un mot ! Si ce n'est pas le cas c'est que vous avez fait une erreur et qu'il vous faut recommencer votre parcours.

Si c'est correct, bravo ! Rangez votre parcours dans votre pochette et passer au suivant.

Si vous avez un problème ou une question durant l'activité, venez me voir.

Enfin, à la fin de l'activité, vous rechercherez vos mots trouvés dans une grille de mots cachés, avant d'en faire la correction tous ensemble. "

Parcours m'○ cachés

m'○ caché n°1

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

1 9 2 4

□ □ □ R □

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°2

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

2 12 5 10 8 7

□ □ □ □ S □ □

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°3

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

10 4 7 11 5 9

□ □ □ □ □ E □

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°4

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

9 12 5 10 4 1 12

□ □ □ S □ □ □ □

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°5

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

2 1 6 5 10 4

□ □ □ □ □ □

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°6

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

3 1 9 11 4

□ □ □ □ □

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°7

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

2 12 10 8 6 4

□ O □ □ S □ □ □

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°8

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

5 11 7 4 9 1

□ □ I □ □ □ □ I R E

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°9

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

9 8 7 3 4 10

□ □ □ □ □ □

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°10

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

8 5 10 4 1 12

□ □ □ □ □ □

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

Parcours m'○ cachés : Bonhomme

m'○ caché n°1

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

1 9 2 4

R

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°2

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

2 12 5 10 8 7

S

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°3

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

10 4 7 11 5 9

E

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°4

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

9 12 5 10 4 1 12

S

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°5

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

2 1 6 5 10 4

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°6

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

3 1 9 11 4

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°7

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

2 12 10 8 6 4

O S

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°8

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

5 11 7 4 9 1

I I R E

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°9

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

9 8 7 3 4 10

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

m'○ caché n°10

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

8 5 10 4 1 12

Puis retrouve le mot caché dans ta grille !

Parcours m'○ cachés : Création

Créez vos propres parcours et équations en utilisant le Correctif d'activité Calcul'O (p. 54).

m'○ caché n°

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

Puis retrouve le mot caché dans ta grille en classe !

m'○ caché n°

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

Puis retrouve le mot caché dans ta grille en classe !

m'○ caché n°

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

Puis retrouve le mot caché dans ta grille en classe !

m'○ caché n°

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

Puis retrouve le mot caché dans ta grille en classe !

m'○ caché n°

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

Puis retrouve le mot caché dans ta grille en classe !

m'○ caché n°

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

Puis retrouve le mot caché dans ta grille en classe !

m'○ caché n°

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

Puis retrouve le mot caché dans ta grille en classe !

m'○ caché n°

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

Puis retrouve le mot caché dans ta grille en classe !

m'○ caché n°

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

Puis retrouve le mot caché dans ta grille en classe !

m'○ caché n°

Retrouve les lettres manquantes aux balises suivantes:

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

Puis retrouve le mot caché dans ta grille en classe !

Grille m'O cachés

Retrouve les mots cachés dans la grille

Prénom _____

Mot 1	
Mot 2	
Mot 3	
Mot 4	
Mot 5	
Mot 6	
Mot 7	
Mot 8	
Mot 9	
Mot 10	

L	T	C	F	T	R	C	V	Z	P	W	C	K	T
E	B	D	A	H	I	W	U	B	A	J	T	H	J
I	G	P	B	R	E	D	C	U	H	I	Z	M	M
T	M	Z	M	T	T	O	W	I	Q	R	Y	B	N
I	R	P	N	X	Q	E	D	S	E	C	M	A	E
N	T	A	R	B	R	E	L	S	Z	F	U	L	B
É	I	L	E	Q	Y	T	W	O	M	Y	Q	I	S
R	R	O	N	C	E	S	O	N	L	K	O	S	A
A	D	H	Z	W	M	Q	R	W	A	K	I	E	T
I	R	U	I	S	S	E	A	U	Q	B	C	I	C
R	R	Z	U	E	W	L	O	I	S	E	A	U	O
E	N	B	O	U	S	S	O	L	E	Y	Q	F	F
Q	B	U	H	F	Q	F	X	P	T	K	U	C	E
D	X	L	J	E	D	S	E	N	T	I	E	R	V

Grille m'O cachés

Retrouve les mots cachés dans la grille

Prénom _____

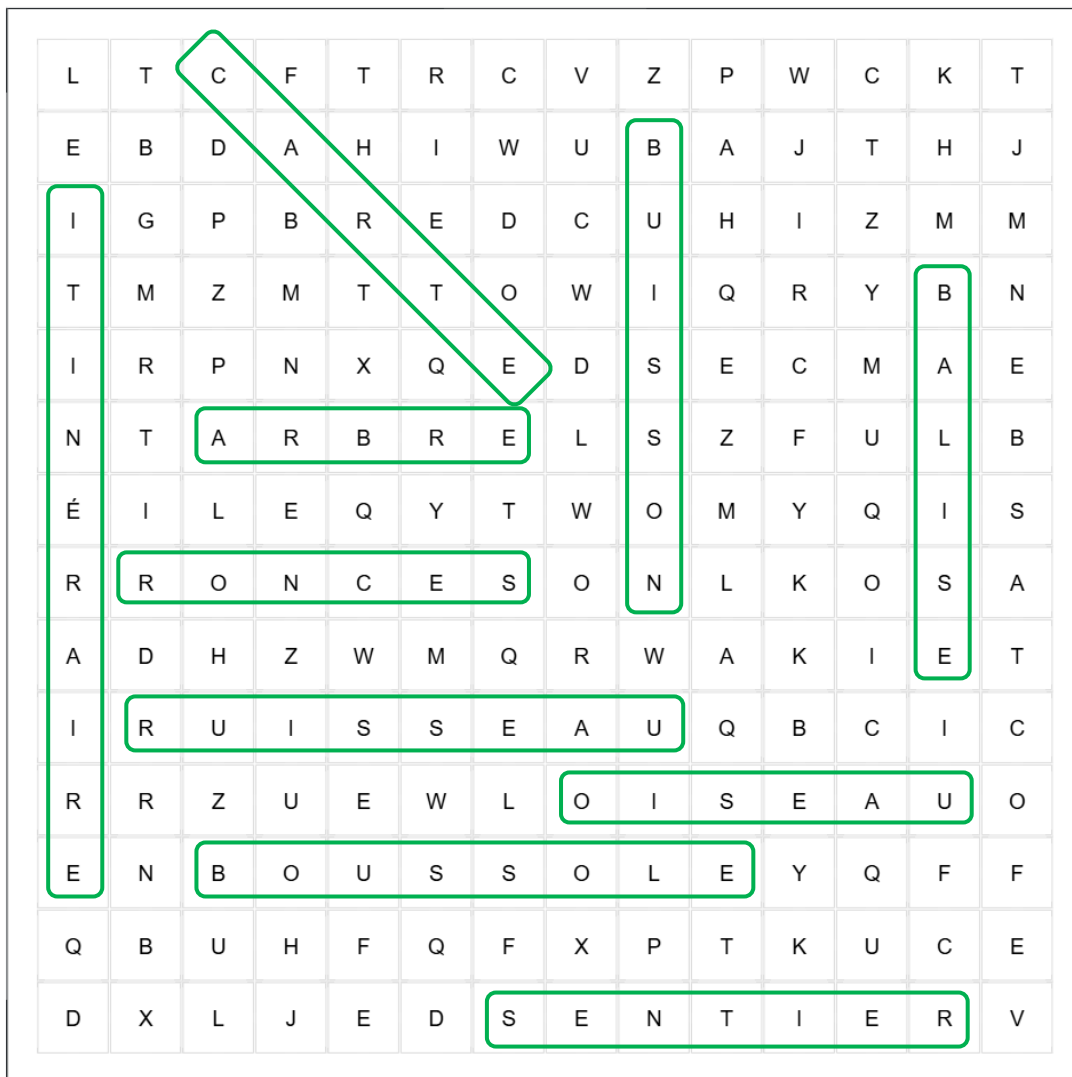
Mot 1	
Mot 2	
Mot 3	
Mot 4	
Mot 5	
Mot 6	
Mot 7	
Mot 8	
Mot 9	
Mot 10	

L	T	C	F	T	R	C	V	Z	P	W	C	K	T
E	B	D	A	H	I	W	U	B	A	J	T	H	J
I	G	P	B	R	E	D	C	U	H	I	Z	M	M
T	M	Z	M	T	T	O	W	I	Q	R	Y	B	N
I	R	P	N	X	Q	E	D	S	E	C	M	A	E
N	T	A	R	B	R	E	L	S	Z	F	U	L	B
É	I	L	E	Q	Y	T	W	O	M	Y	Q	I	S
R	R	O	N	C	E	S	O	N	L	K	O	S	A
A	D	H	Z	W	M	Q	R	W	A	K	I	E	T
I	R	U	I	S	S	E	A	U	Q	B	C	I	C
R	R	Z	U	E	W	L	O	I	S	E	A	U	O
E	N	B	O	U	S	S	O	L	E	Y	Q	F	F
Q	B	U	H	F	Q	F	X	P	T	K	U	C	E
D	X	L	J	E	D	S	E	N	T	I	E	R	V

Correctif m'○ cachés activité

Balise	Lettre
1	A
2	B
3	C
4	E
5	I
6	L
7	N
8	O
9	R
10	S
11	T
12	U

Correctif m'○ cachés



Mot 1	ARBRE
Mot 2	BUISSON
Mot 3	SENTIER
Mot 4	RUISSEAU
Mot 5	BALISE
Mot 6	CARTE
Mot 7	BOUSSOLE
Mot 8	ITINÉRAIRE
Mot 9	RONCES
Mot 10	OISEAU

Calcul'O



$$6 + 4 \times 3 = ?$$



But de la mission

Récupérer des symboles mathématiques sur des balises pour résoudre des opérations.



Dispositif (durée de jeu estimée : 30 mn)

- ▶ Installez votre zone de pratique (cf tutoriel " Préparation et installation d'une zone de pratique " p. 20 ou "Préparation et installation de la zone de pratique bonhomme" p. 22).
- ▶ Imprimez le "Correctif activité Calcul'O " à afficher dans la zone de regroupement.
- ▶ Imprimez le " Correctif opérations Calcul'O " à conserver pour la correction collective.
- ▶ Pour chaque enfant en fonction de votre choix zone de pratique :

Zone de pratique " Indoor ou Outdoor " :

- ▶ Imprimez ou photocopiez une carte avec le système de codage de votre choix : chiffres ou lettres.
- ▶ Imprimez une page " Parcours Calcul'O " (p. 59 ou p. 60) avec le codage associé au choix de carte.
- ▶ Découpez ou faite découper les parcours, puis rangez-les dans une pochette nominative (pochette plastique, enveloppe ou chemise cartonnée).
- ▶ Préparez un stylo/crayon par enfant pour l'activité (sauf si vous utilisez les feutres).

Zone de pratique " Bonhomme " :

- ▶ Imprimez une page " Parcours Calcul'O " avec le système de codage de votre choix : chiffres ou lettres (p. 59 ou p. 60).
- ▶ Imprimez une carte bonhomme avec le système de codage de votre choix : chiffres ou lettres (p. 25 ou p. 26).
- ▶ Découpez ou faite découper les parcours, puis rangez-les dans une pochette nominative (pochette plastique, enveloppe ou chemise cartonnée).
- ▶ Préparez un stylo/crayon par enfant pour l'activité (sauf si vous utilisez les feutres).



Consignes (dans la zone de regroupement, après que chaque enfant ai déposé sa pochette sur la table)

"Préparez-vous pour Calcul'O, une mission d'orientation qui va faire chauffer votre cerveau !

A mon top départ, vous prendrez un parcours dans votre pochette sur la table, puis munis de votre carte, vous partirez à la recherche des balises composant votre parcours dans l'ordre de votre choix.

Pour chaque balise trouvée, recopiez dans la case en dessous, le symbole mathématique (+, -, $\times$ ou $\div$) présent au centre de la balise à l'aide du feutre accroché à la balise (ou de votre crayon).



symbole mathématique

A la fin de votre parcours, revenez dans la zone de regroupement pour vérifier à l'aide du correctif si vous avez trouvé les bons symboles de votre parcours.

Si c'est correct, bravo! Rangez votre parcours dans votre pochette et passer au parcours suivant.

Si vous avez commis des erreurs, repérez vos erreurs et recommencez votre parcours.

Si vous avez un problème ou une question durant l'activité, venez me voir.

Enfin, à la fin de l'activité, nous tenterons de résoudre les opérations, avant d'en faire la correction tous ensemble."

Parcours Calcul' : Chiffres

Calcul' n°1

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

2 1

$$5 \square 2 \square 4 =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°2

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

12 6

$$8 \square 5 \square 2 =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°3

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

8 12 9

$$20 \square 11 \square 4 \square 3 =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°4

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

6 8 2

$$48 \square 52 \square 89 \square 11 =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°5

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

1 9 12

$$112 \square 242 \square 84 \square 2 =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°6

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

10 1

$$(3 \square 7) \square 4 =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°7

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

11 6

$$(9 \square 3) \square 8 =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°8

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

4 1 5

$$(12 \square 5) \square (5 \square 8) =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°9

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

5 6 4

$$(1000 \square 2) \square (5 \square 5) =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°10

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

11 10 8 6

$$(40 \square 4) \square 101 \square 30 \square 19 =$$

Puis résous l'opération !

Parcours Calcul' : Lettres

Calcul' n°1

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

(B) (A)

$$5 \square 2 \square 4 =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°2

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

(U) (L)

$$8 \square 5 \square 2 =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°3

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

(O) (U) (R)

$$20 \square 11 \square 4 \square 3 =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°4

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

(L) (O) (B)

$$48 \square 52 \square 89 \square 11 =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°5

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

(A) (R) (U)

$$112 \square 242 \square 84 \square 2 =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°6

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

(S) (A)

$$(3 \square 7) \square 4 =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°7

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

(T) (L)

$$(9 \square 3) \square 8 =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°8

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

(E) (A) (I)

$$(12 \square 5) \square (5 \square 8) =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°9

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

(I) (L) (E)

$$(1000 \square 2) \square (5 \square 5) =$$

Puis résous l'opération !

Calcul' n°10

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

(T) (S) (O) (L)

$$(40 \square 4) \square 101 \square 30 \square 19 =$$

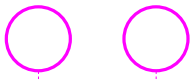
Puis résous l'opération !

Parcours Calcul'O : Création

Créez vos propres parcours et opérations en utilisant le Correctif d'activité Calcul'O (p. 62).

Calcul'O n°

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

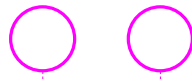


□ □ □ □ □ = □ □ □ □ □

Puis résous l'opération !

Calcul'O n°

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

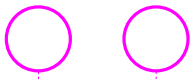


□ □ □ □ □ = □ □ □ □ □

Puis résous l'opération !

Calcul'O n°

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

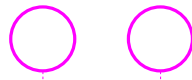


□ □ □ □ □ = □ □ □ □ □

Puis résous l'opération !

Calcul'O n°

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

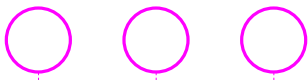


□ □ □ □ □ = □ □ □ □ □

Puis résous l'opération !

Calcul'O n°

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

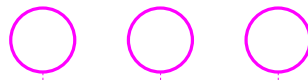


□ □ □ □ □ □ □ = □ □ □ □ □

Puis résous l'opération !

Calcul'O n°

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :



□ □ □ □ □ □ □ = □ □ □ □ □

Puis résous l'opération !

Calcul'O n°

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

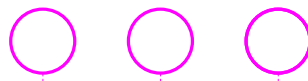


□ □ □ □ □ □ □ = □ □ □ □ □

Puis résous l'opération !

Calcul'O n°

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

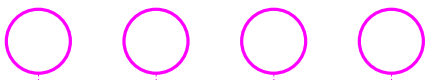


□ □ □ □ □ □ □ = □ □ □ □ □

Puis résous l'opération !

Calcul'O n°

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :

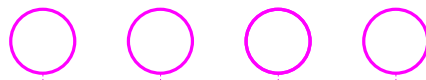


□ □ □ □ □ □ □ □ □ = □ □ □ □ □

Puis résous l'opération !

Calcul'O n°

Retrouve les symboles mathématiques de l'opération aux balises suivantes :



□ □ □ □ □ □ □ □ □ = □ □ □ □ □

Puis résous l'opération !

Correctif activité Calcul'○

Carte Chiffres	Symboles à trouver	Carte Lettres
1	+	A
2	-	B
3	÷	C
4	x	E
5	x	I
6	+	L
7	÷	N
8	-	O
9	-	R
10	X	S
11	÷	T
12	+	U

Correctif opérations Calcul'

Opération n°1	$5 - 2 + 4 = 7$
Opération n°2	$8 + 5 + 2 = 15$
Opération n°3	$20 - 11 + 4 - 3 = 10$
Opération n°4	$48 + 52 - 89 - 11 = 0$
Opération n°5	$112 + 242 - 84 + 2 = 272$
Opération n°6	$(3 \times 7) + 4 = 25$
Opération n°7	$(9 \div 3) + 8 = 11$
Opération n°8	$(12 \times 5) + (5 \times 8) = 100$
Opération n°9	$(1000 \times 2) + (5 \times 5) = 2025$
Opération n°10	$(40 \div 4) \times 101 - 30 + 19 = 999$

Mém'O



But de la mission

Utiliser sa mémoire pour réaliser les balises d'un parcours dans un ordre imposé.



Dispositif



(durée de la mission estimée : 30 mn)

- ▶ Installez la zone de pratique bonhomme (cf tutoriel " Préparation et installation de la zone de pratique bonhomme " p. 22).
- ▶ Imprimez le "Correctif Mém'O Lettres " ou imprimez et préparez le " Correctif Activité Mém'O Couleurs ", et afficher votre correctif dans la zone de regroupement.
- ▶ Pour chaque enfant :
 - ▶ Imprimez une "Grille de report Mém'O" (p. 67).
 - ▶ Imprimez une page "Parcours Mém'O" (p. 66).

Niveaux recommandés en fonction du cycle :

Cycles	1 à 3	1 à 3	2 et 3	2 et 3
Niveau	Facile	Moyen	Difficile	Très Difficile

- ▶ Découpez ou faites découper les parcours, puis rangez-les dans une pochette nominative (pochette plastique, enveloppe ou chemise cartonnée).
- ▶ Préparez un stylo/crayon par enfant pour l'activité (sauf si vous utilisez les feutres).



Consignes (dans la zone de regroupement, après que chaque enfant ai déposé sa pochette sur la table)

" Bienvenue dans Mém'O, une mission d'orientation où votre mémoire va faire des étincelles !

A mon top départ, munis de votre crayon et de votre grille de report, vous prendrez un parcours facile au choix parmi les trois (parcours verts) dans votre pochette sur la table, et inscrirez le numéro du parcours sur la première ligne de votre grille de report.

Puis vous prendrez le temps nécessaire pour mémoriser les balises à retrouver de votre parcours dans l'ordre imposé. Une fois votre parcours mémorisé, reposez le dans votre pochette, puis essayez de le réaliser de mémoire.

Pour chaque balise trouvée, reportez dans votre grille de report la lettre affichée sur celle-ci en bas à droite (ou coloriez/cocher la case à l'aide du feutre de la balise).



lettre alphabétique

A la fin de votre parcours, retournez dans la zone de regroupement pour vérifier à l'aide du correctif si vous avez correctement réalisé ou non votre parcours.

Si c'est correct, bravo ! Rangez votre parcours dans votre pochette et passer au suivant en augmentant progressivement le niveau de difficulté.

Si vous avez commis des erreurs, repérez vos erreurs et recommencez le même parcours.

Si vous avez un problème ou une question durant l'activité, venez me voir. "



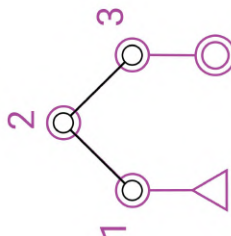
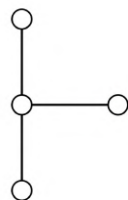
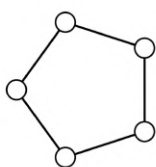
Astuce

Si vous observez que l'exercice est trop compliqué pour certains enfants, proposez-leur de réaliser l'exercice avec le parcours en main sans mémorisation. L'exercice deviendra alors une course d'orientation dite " classique ".

Parcours Mém'O

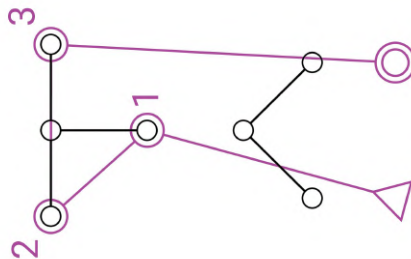
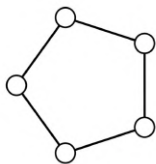
1

Parcours Mém'O
Facile



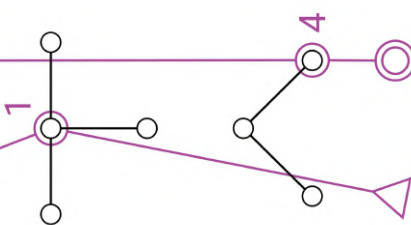
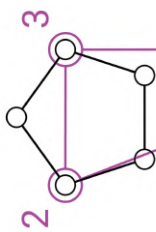
2

Parcours Mém'O
Facile



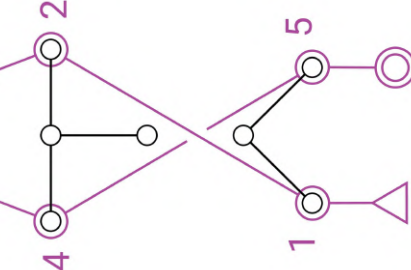
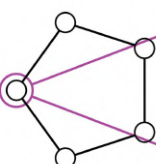
5

Parcours Mém'O
Moyen



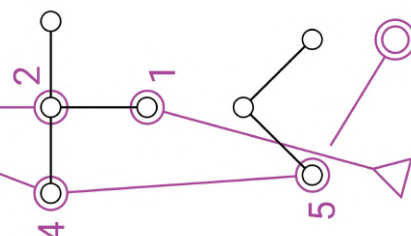
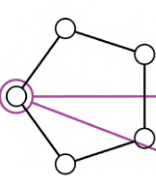
7

Parcours Mém'O
Difficile



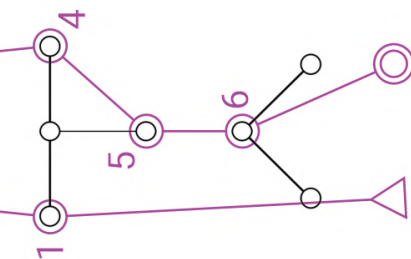
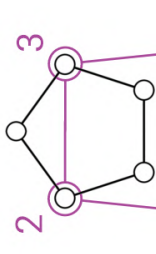
9

Parcours Mém'O
Difficile



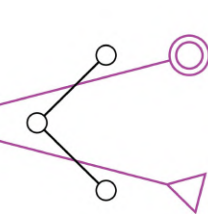
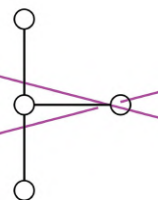
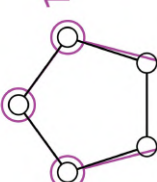
10

Parcours Mém'O
Très difficile



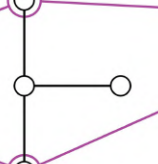
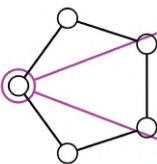
3

Parcours Mém'O
Facile



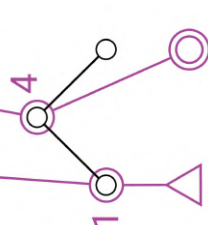
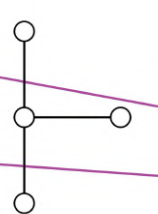
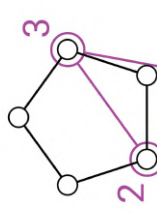
4

Parcours Mém'O
Moyen



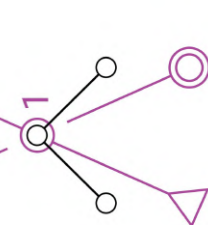
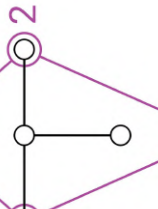
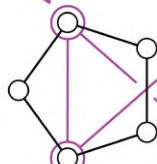
6

Parcours Mém'O
Moyen



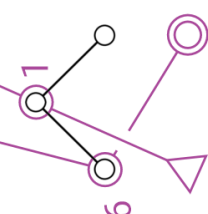
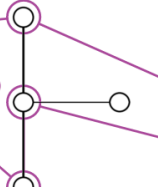
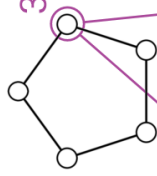
8

Parcours Mém'O
Difficile



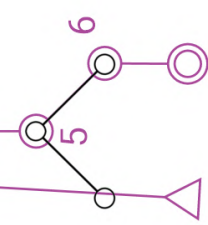
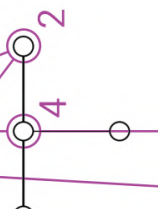
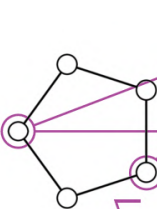
11

Parcours Mém'O
Très difficile



12

Parcours Mém'O
Très difficile



Grille de report Mém'O

Numéro du parcours	Balise 1	Balise 2	Balise 3	Balise 4	Balise 5	Balise 6
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Grille de report Mém'O

Numéro du parcours	Balise 1	Balise 2	Balise 3	Balise 4	Balise 5	Balise 6
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Correctif Mém'O couleurs

Préparez votre correctif en coloriant la case de chaque élément de la bonne couleur à l'aide de votre grille d'attribution des balises (p. 19).

Numéro du parcours	CORRECTION					
1	(C)	(S)	(N)			
2	(L)	(E)	(B)			
3	(U)	(A)	(O)			
4	(S)	(E)	(A)	(B)		
5	(R)	(O)	(U)	(N)		
6	(C)	(T)	(U)	(S)		
7	(C)	(B)	(A)	(E)	(N)	
8	(S)	(B)	(O)	(U)	(E)	
9	(L)	(R)	(A)	(E)	(C)	
10	(E)	(O)	(U)	(B)	(L)	(S)
11	(S)	(B)	(U)	(E)	(R)	(C)
12	(T)	(B)	(A)	(R)	(S)	(N)

Correctif Mém'O lettres

Numéro du parcours	CORRECTION					
1	C	S	N			
2	L	E	B			
3	U	A	O			
4	S	E	A	B		
5	R	O	U	N		
6	C	T	U	S		
7	C	B	A	E	N	
8	S	B	O	U	E	
9	L	R	A	E	C	
10	E	O	U	B	L	S
11	S	B	U	E	R	C
12	T	B	A	R	S	N



Félicitations !

Vous êtes arrivés au bout de la Mission Orienteurs de découverte de la Course d'Orientation. Bravo, vous vous êtes super bien débrouillés !

Mais l'aventure ne fait que commencer... Si vous avez aimé rechercher des balises, apprendre à lire une carte et relever des défis, lancez-vous sur le "Défi 100 Balises" (p73) ou rejoignez le club de course d'orientation le plus proche de chez vous. Ainsi vous pourrez vous entraîner avec d'autres jeunes orienteurs comme vous, puis participerez à de vraies courses.

Pour trouver le club le plus proche de chez vous, demandez à votre enseignant/animateur ou à vos parents de vous aider de se rendre sur le site www.ffcorientation.fr/pres_de/

À vous de jouer !

Et pour les enseignants, le dossier pédagogique O'abc est téléchargeable gratuitement sur le site de la Fédération www.ffcorientation.fr/jeunes/oabc/

Le dossier O'abc regorge d'idées d'activités pour prolonger la découverte de la course d'orientation.

Diplôme du petit orienteur



Ce diplôme est décerné à :

Tu es désormais un(e) Petit(e) Orienteur(euse)

Tu souhaites continuer l'aventure et devenir un(e) véritable
Orienteur(euse) ? Rejoins ton club local : [www.ffcorientation.fr/
pres_de/](http://www.ffcorientation.fr/pres_de/)

Fait à _____, le _____

Signature de l'organisateur(trice) / enseignant(te) /
animateur(trice)



Course d'Orientation
Fédération Française

Diplôme du petit orienteur



Ce diplôme est décerné à :

Tu es désormais un(e) Petit(e) Orienteur(euse)

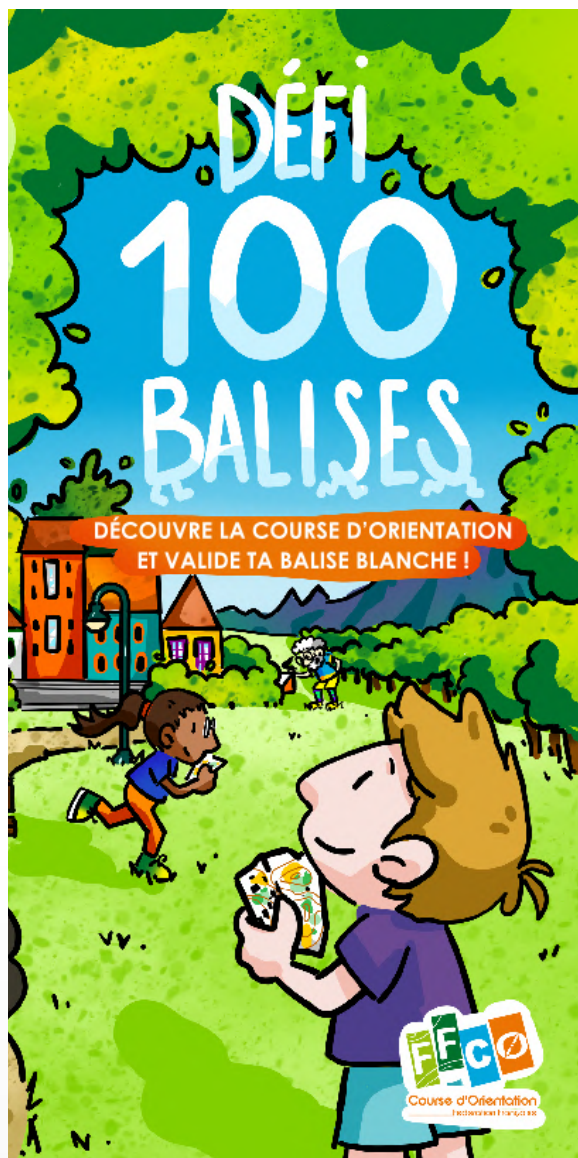
Tu souhaites continuer l'aventure et devenir un(e) véritable
Orienteur(euse) ? Rejoins ton club local : [www.ffcoorientation.fr/
pres_de/](http://www.ffcoorientation.fr/pres_de/)

Fait à _____, le _____

Signature de l'organisateur(trice) / enseignant(te) /
animateur(trice)



Course d'Orientation
Fédération Française



Découvrez et distribuez le

"Défi 100 Balises"

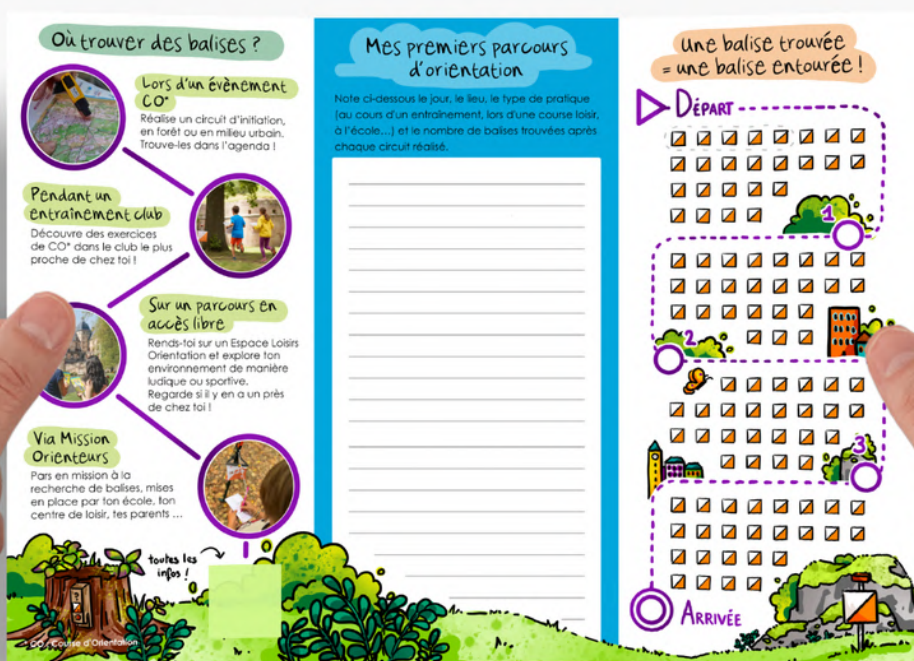
à vos enfants en complément de
Mission Orienteurs.

Embarquez et suivez-les dans l'aventure
de la course d'orientation.

Téléchargez le dépliant à l'adresse
suivante :

<http://urlr.me/FZmY2X>

**Plus d'infos à venir début mai 2026 sur le nouveau site
de la FFCO www.ffcorientation.fr**



Aidez-nous à améliorer Mission Orienteurs en nous faisant un retour sur ce dernier !

Donnez votre avis

<https://forms.gle/GpGKaXQufdW1FQzC6>



Mises à jour du livret :

09.04.2026 : Ajout Défi 100 Balises (p73) et Avis (p74)

*Prochaine mise à jour prévue début mai :
Liens et QR code vers nouveau site fédéral.*

Crédits & Licence

© 2025 Fédération Française de Course d'Orientation

Ce livret Mission Orienteurs est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution Pas d'Utilisation Commerciale – Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).



Vous êtes autorisé à :

Partager — copier, distribuer et communiquer le livret par tout moyen et sous tout format.

Sous les conditions suivantes :

Attribution (BY) — Vous devez créditer l'œuvre en citant :
"Mission Orienteurs – Fédération Française de Course d'Orientation", inclure un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées (même si celles-ci ne sont pas autorisées).

Pas d'Utilisation Commerciale (NC) — Vous ne pouvez pas utiliser ce livret à des fins commerciales.

Pas de Modification (ND) — Vous n'êtes pas autorisé à transformer, adapter ou modifier ce livret.

 Plus d'informations : <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>

L'aventure continue...

QR CODE

Mission accomplie... ou presque !

Pour continuer à faire bouger vos petits orienteurs tout en apprenant, rendez-vous sur www.ffcorientation.fr/jeunes/oabc/ ou scannez le QR code et explorez les fiches O'ABC de la FFCO : des idées d'activités prêtes à l'emploi pour prolonger l'aventure !

Envie d'aller plus loin ?

Pour organiser des animations ou monter un véritable projet pédagogique autour de la course d'orientation, rapprochez-vous d'un club près de chez vous ! Rendez-vous sur www.ffcorientation.fr/pres_de/ ou scannez le QR code et trouvez facilement votre contact local via la carte interactive.

QR CODE



Fédération Française de Course d'Orientation

15 passage Mauxins
75019 Paris (France)

Tel : 01 47 97 11 91

contact@ffcorientation.fr

www.ffcorientation.fr

CC BY-NC-ND 4.0 - FFCO

Conception/Réalisation : **FFCO x L'atelier de l'Orienteur**. Ne pas jeter sur la voie publique.