



Course d'Orientation

Fēdēration Française

# **DOSSIER PEDAGOGIQUE**

Bois de Givray – Domaine de Ligugé



# **NIVEAU INITIATION**

Comité départemental de Course d'Orientation de la Vienne. Mise à jour Avril 2023





# Réalisé par le Comité départemental de Course d'Orientation de la Vienne

Avec le soutien de la Ville de Ligugé

# **Sommaire**

- 1- Présentation
  - L'espace Sport d'orientation de Givray (Ligugé)
  - Le dossier pédagogique.
- 2- Quelques conseils
- 3- Situations pédagogiques







# 1- Présentation de l'Espace Sport Orientation « ESO »

Cet Espace Sports d'Orientation a été réalisé par le Comité départemental de la Vienne de course d'orientation, la mairie de Ligugé, avec la participation de l'USEP de la Vienne.

L'objectif est de permettre à tous les publics (scolaires, familles, sportifs, marcheurs) de pouvoir pratiquer la course d'orientation.

Une convention a été signée entre le Comité départemental et la commune de Ligugé définissant le cadre d'utilisation de cet espace de sport Nature.

Cette convention est disponible à la mairie de Ligugé et sur le site du Comité

départemental.

Dans les bois de Givray, vous trouverez des postes permanents (poteaux en bois), munis de pinces. Celles-ci permettent de valider votre passage.



# 1 - Présentation du dossier

Vous trouverez dans ce dossier des cartes à imprimer en format A4. Il est important de les imprimer en couleur, c'est une des garanties de sécurité de l'activité. Les couleurs sont des éléments essentiels à la bonne compréhension de la carte.

Vous trouverez des circuits "clés en main" (pour les écoles, les collèges, les lycées), des fiches pédagogiques. Vous serez sûrement amenés à les adapter, à les répéter, à en créer d'autres suivant l'évolution du groupe.

Elles peuvent être complétées par les fiches proposées dans le cadre du projet fédéral O+, visibles sur le site : http://www.ffcorientation.fr/jeunes/

N'imprimez pas forcément tout le dossier. Séléctionnez les documents en fonction de vos besoins et au regard du public concerné.



# 3- Quelques conseils

# <u>Dans l'organisation des situations</u>

- · Préparer un tableau de gestion des participants. « Qui est parti ? Qui est revenu ? »
- · Imprimer les cartes en couleur, les cartons de contrôles, les fiches de correction.
- . Choisir le terrain d'évolution et les exercices en fonction du niveau des participants.

# Dans le déroulement de la situation

- · Pour les plus jeunes, privilégier les groupes de 3.
- · Suivre attentivement l'évolution des participants par l'intermédiaire d'un tableau de gestion.

# Dans l'organisation de la sécurité

- Déterminer le secteur d'évolution et fixer des lignes d'arrêt précises (reconnaître le site sous forme d'exercice est indispensable pour les plus jeunes en utilisant la situation 1 (Omnibus).
- · Utiliser toujours des méthodes d'organisation adaptées : circuit en étoile ou parcours, avec l'enseignant ou l'animateur au centre de la zone d'évolution.
- · Utiliser un tableau de gestion des participants.
- · Informer le groupe des limites de temps.
- · Prévoir un signal de rappel (coup de sifflet) pour un groupe perdu ou pour signifier la fin de la séance ainsi qu'un lieu de rassemblement qui sera toujours le même.
- . Inciter les participants à contrôler la présence de tiques à l'issue de la séance.
- . Laisser le terrain propre.



# 4- Situations (niveau école, collège)

Cinq situations vous sont proposées à réaliser dans l'ordre et sur la carte de la prairie ( carte O+ au 1/2 000 ° )

- L'Omnibus
- Les étoiles
- Le béret
- Les parcours
- La grande course.

En fin de dossier, vous trouverez :

- Une carte vierge.
- Une carte avec les postes du parcours permanents.
- La correction des poinçons.





# 4- Situations (collège, lycée)

Cinq situations vous sont proposées à réaliser dans l'ordre et sur la carte de la prairie (carte o+ au 1/2 000°) et la carte de la forêt.

- Un suivi d'itinéraire.
- E Les étoiles.
- E Le béret
- Les circuits en forêt.
- The great race.

En fin de dossier, vous trouverez :

- Une carte vierge.
- Une carte avec les postes du parcours permanents.
- La correction des poinçons.





# **OMNIBUS**

Le jeu : Suivre un itinéraire que je réalise et être capable de se situer sur la carte à chacun de mes arrêts.

Objectif : apprendre à observer et à se situer en permanence sur la carte. Application de la méthode P.O.P (la tenue de la carte Pliée, la position du Pouce sur la carte Orientée pour le suivi de l'itinéraire)

**<u>Dispositif</u>**: (durée estimée : 30 minutes par suivi).

La classe reste entière et tel un petit train suit l'animateur. L'animateur marque des arrêts fréquents « tel un omnibus ». A chaque « gare » les enfants doivent :

- 1) Orienter correctement leur carte en la posant au sol.
- 2) Localiser le plus précisément possible « la gare » sur la carte.
- 3) Chaque bonne réponse rapporte un point.

Conseils: Chaque arrêt doit se faire sur ou à proximité d'un point remarquable.

<u>Consignes</u>: « Chacun d'entre vous a une carte vierge. Vous allez tous me suivre comme un petit train. Vous devez lire et suivre sur la carte le chemin emprunté lors des déplacements. Quand je m'arrêterai, vous devrez : 1) Poser votre carte au sol et l'orienter correctement. 2) me montrer sur votre carte l'endroit précis de l'arrêt.

Chaque réponse juste vous rapporte un point (critère de réussite : avoir plus de la moitié des points maximum. »

### Variables: Pour simplifier la situation:

P Ne travailler que sur l'orientation de la carte.

Le parcours guidé par l'animateur est surligné sur les cartes.

🟲 Une carte pour deux enfants. On joue à deux.

Pour complexifier la situation :

Tune carte pour deux enfants. On joue chacun son tour.

Thaque erreur de localisation fait perdre un point.

🟲 L'animateur garde les cartes lors des déplacements et les jette à chaque arrêt.

Cette situation peut être réalisée ensuite pour :

Faire découvrir aux enfants les balises placées sur le terrain avant une épreuve individuelle. Le « train » passe alors par toutes les balises placées sur le terrain et les enfants doivent les localiser sur leur carte vierge après avoir correctement orienté leur carte.

🟲 Réaliser un temps d'échauffement en début de séance.

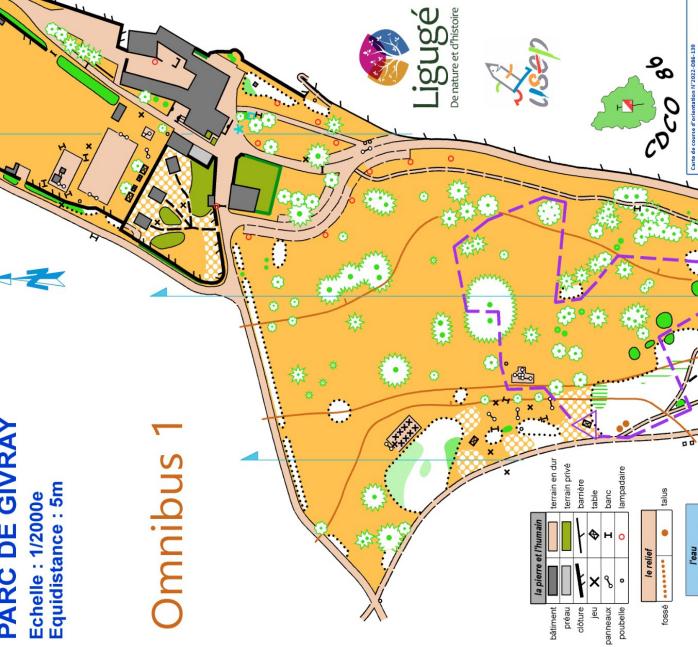






FÉDÉRATION FRANÇAISE COURSE D'ORIEN

# PARC DE GIVRAY



www.ffcorientation.fr

session de cette carte n'implique pas un droit d'accès perman atorisation doit être demandée aux propriètaires des terrains. sation d'accès (mairie, ONF, etc.) :

arbre, résineux zone boisée

la végétation

belonse

arbre, feuillu groupe d'arbres

fontaine

réservoir

Marian Cotirta 2022 Dessin: Marian Cotirta 2022

Carte de base : D. Baranger 2015

n : CDCO 86 / Mairie de Ligugé



# FÉDÉRATION FRANÇAISE COURSE D'ORIEN

# PARC DE GIVRAY

Equidistance: 5m **Echelle: 1/2000e** 



zone boisée terrain privé lampadaire fontaine barrière

banc

poubelle

table

clôture préau

jen panneaux talus

•

fossé

le relief ..... l'eau

réservoir

la végétation

belonse groupe d'arbres arbre, feuillu

8

www.ffcorientation.fr

04 4.7 9.7 11 91 - confect@ifcorientation.fr

# Le béret

Le jeu : A l'aide d'un plan, se rendre avant son adversaire, à un plot désigné par l'animateur.

Objectif : apprendre à orienter son plan rapidement dans un espace sécurisé et délimité. Prendre des décisions, prendre des risques, avoir confiance en ses choix.

Dispositif: (durée estimée: 30 minutes).

Les élèves jouent par 2 en opposition. L'animateur a disposé des plots portant des numéros à l'aide de la carte (fournie dans le dossier). Chaque binôme dispose d'une carte, posée au sol.

- 1) Orienter correctement leur carte en la posant au sol. (Par l'animateur ou les enfants) avant de débuter le jeu.
- 2) Il est possible de n'imprimer que quelques cartes et d'enchaîner les départs pour dynamiser le jeu et réduire le temps d'attente.
- 3) La pose des plots peut être un exercice en lui même.

### **Consignes**

« J'annonce un nombre pour deux enfants. Cela correspond à un plot noté sur la carte. Vous devez courir pour aller toucher le plot en premier. Une fois touché le plot, vous devez revenir au point de départ sans être touché par le deuxième coureur (il devra lui aussi toucher le plot!). La carte reste au point de départ. Prenez bien le temps de l'observer avant de partir. Vous pouvez même revenir l'observer.

# **Variables:** Pour simplifier la situation :

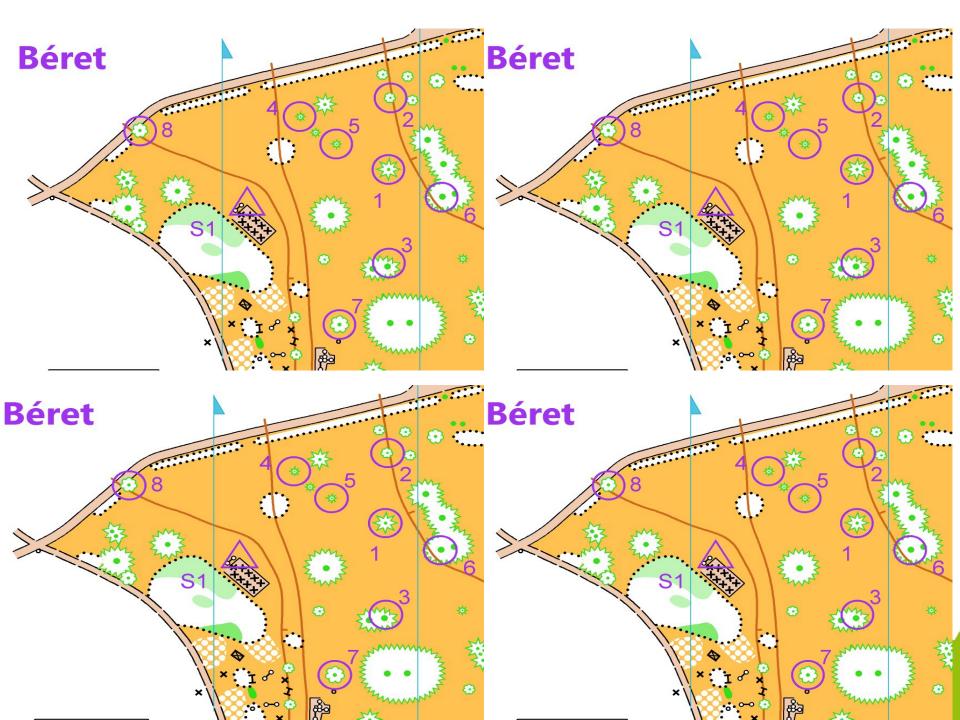
Les enfants peuvent courir avec la carte.

### Pour complexifier la situation :

- L'animateur annonce plusieurs numéros pour allonger la course.
- L'animateur jette au sol une carte par enfant de façon à ce que l'enfant soit dans l'obligation de l'orienter avant de partir.







# Parcours en étoile

Le jeu : A l'aide d'une carte, aller seul et vite, poinçonner une balise et revenir à son point de départ.

Objectifs: Devenir autonome dans un espace proche

### Liste du matériel pour le dispositif

Un tableau de gestion des enfants – une montre – un sifflet -

# Liste du matériel pour les enfants

Une feuille de contrôle – une carte pour chaque parcours

### Dispositif (temps estimé: 50')

Lieu: La prairie du Bois de Givray

Modalités : les enfants partent seuls ou par deux pour les plus jeunes pour aller rechercher à l'aide d'une carte une balise placée sur le terrain.

Après chaque balise l'enfant revient au point de départ. L'animateur vérifie l'exactitude du poinçonnage et valide.

Dans le tableau de gestion, noter l'heure de départ de chaque groupe et leur retour.

L'enfant repart pour effectuer un nouveau parcours puis revient à nouveau au départ etc. ...jusqu'à la fin du temps annoncé.

Il faut trouver le maximum de balises pendant le temps de la séance.

### Consignes

- «Je vous indique à chacun une carte qui correspond à une balise»
- -«Vous allez la poinçonner, puis vous revenez au point de départ. Si c'est juste vous partez chercher la suivante si c'est faux vous faites un nouvel essai avec la même carte. Après un premier parcours, vous pouvez vérifier tout seul le poinçon.»
- «Vous allez le plus vite possible, car vous devez trouver le plus de balises possible pendant la durée de la séance»
- -«Attention : si vous êtes en difficulté trop longtemps, revenez au point de départ, vous aurez des explications»
- -« Au signal de fin de jeu, donné par un coup de sifflet, vous revenez immédiatement au départ même si vous n'avez pas terminé»

<u>Critères de réussite</u>: Avoir trouvé plus de cinq balises différentes (au moins cinq parcours réalisés)

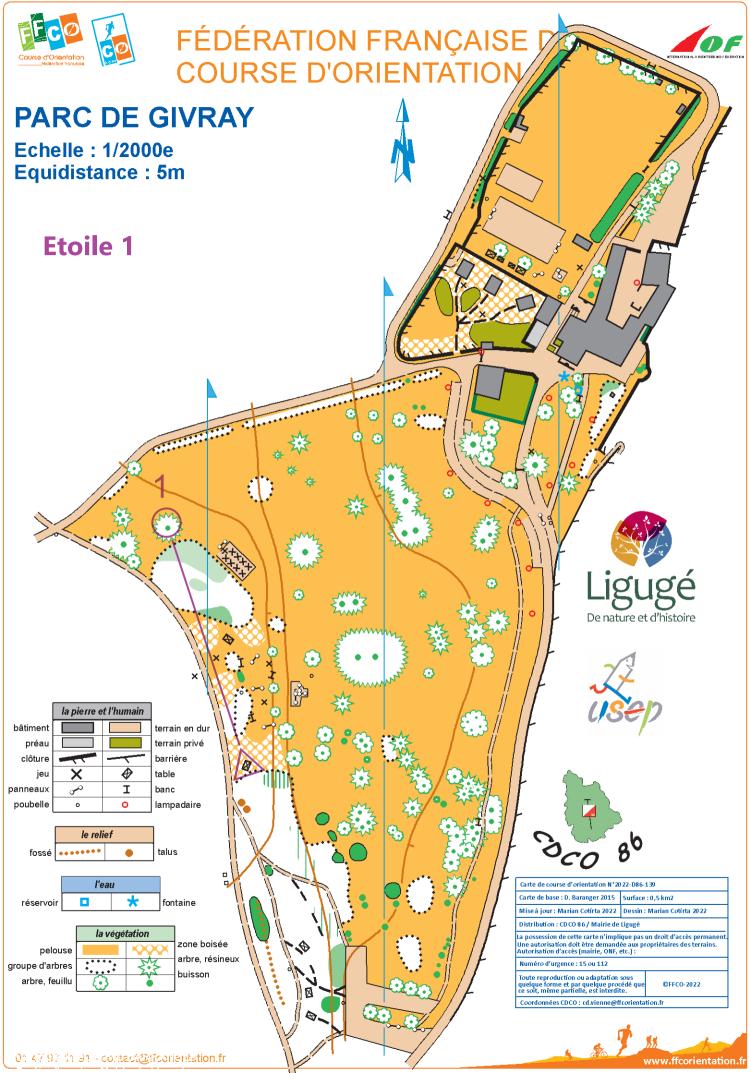
Gérer son activité (j'oriente ma carte, je réalise mon parcours, je contrôle mon poinçon, je pars sur le parcours suivant,...)

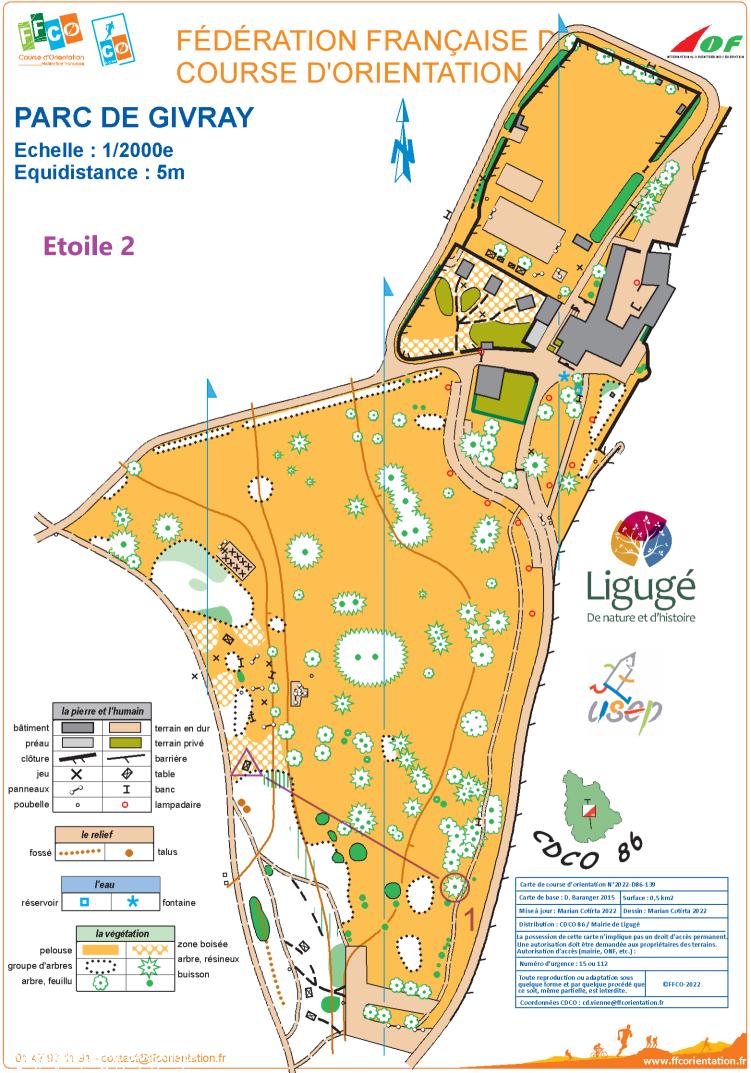


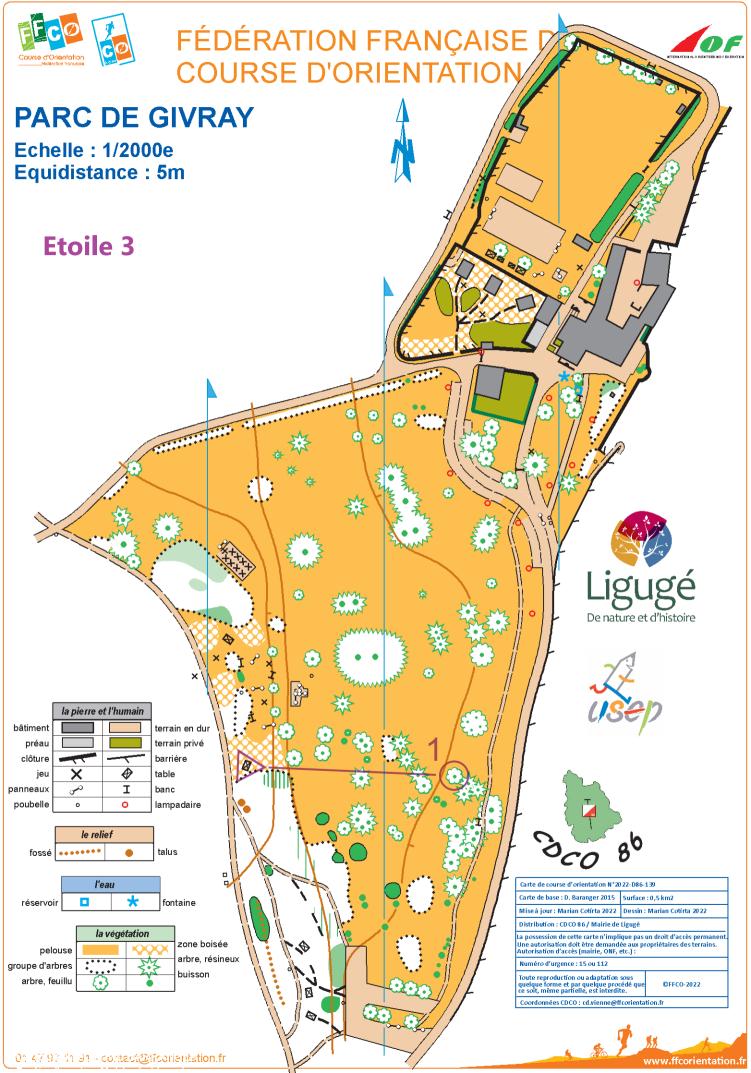


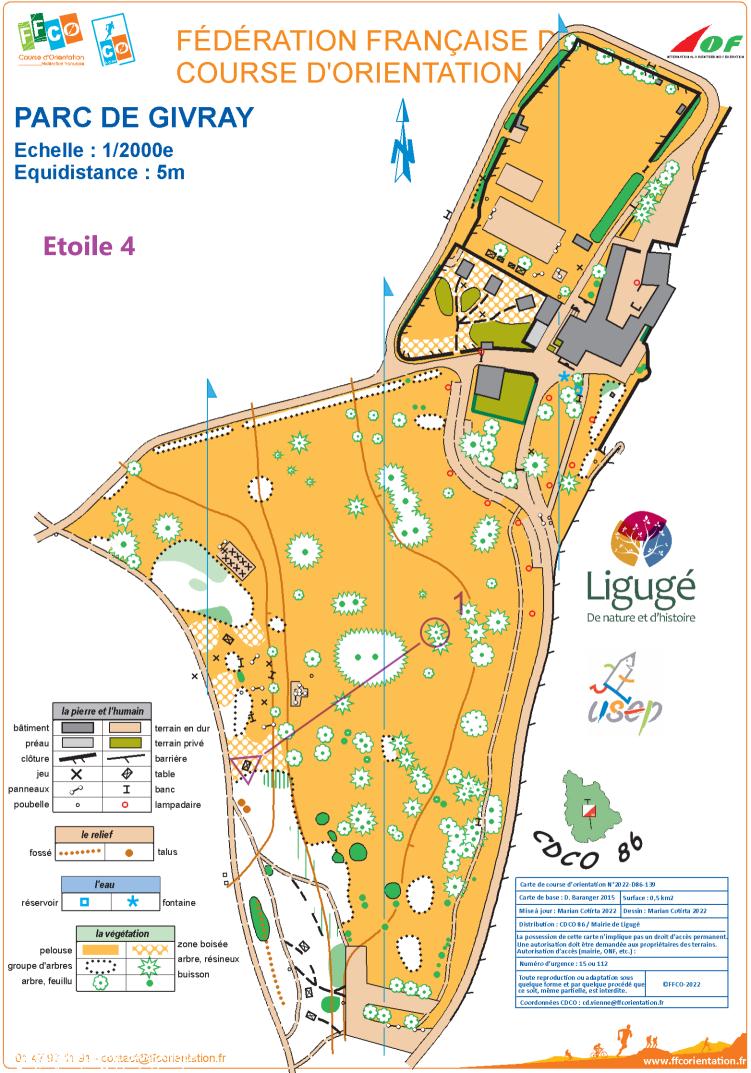


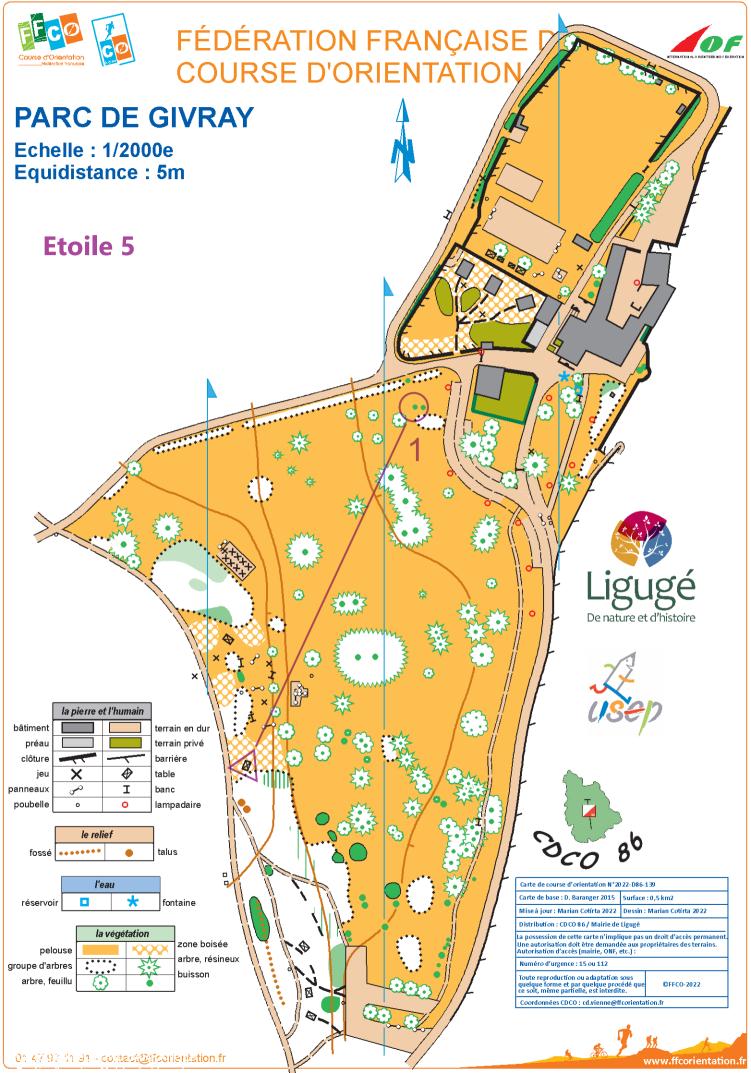


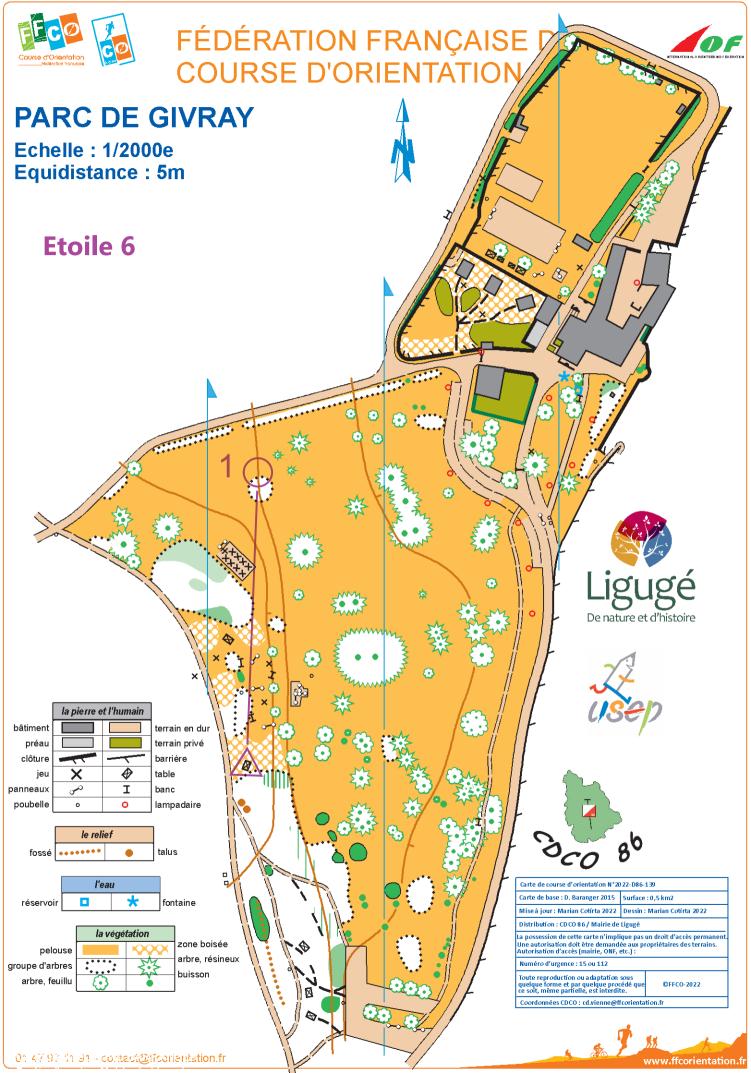


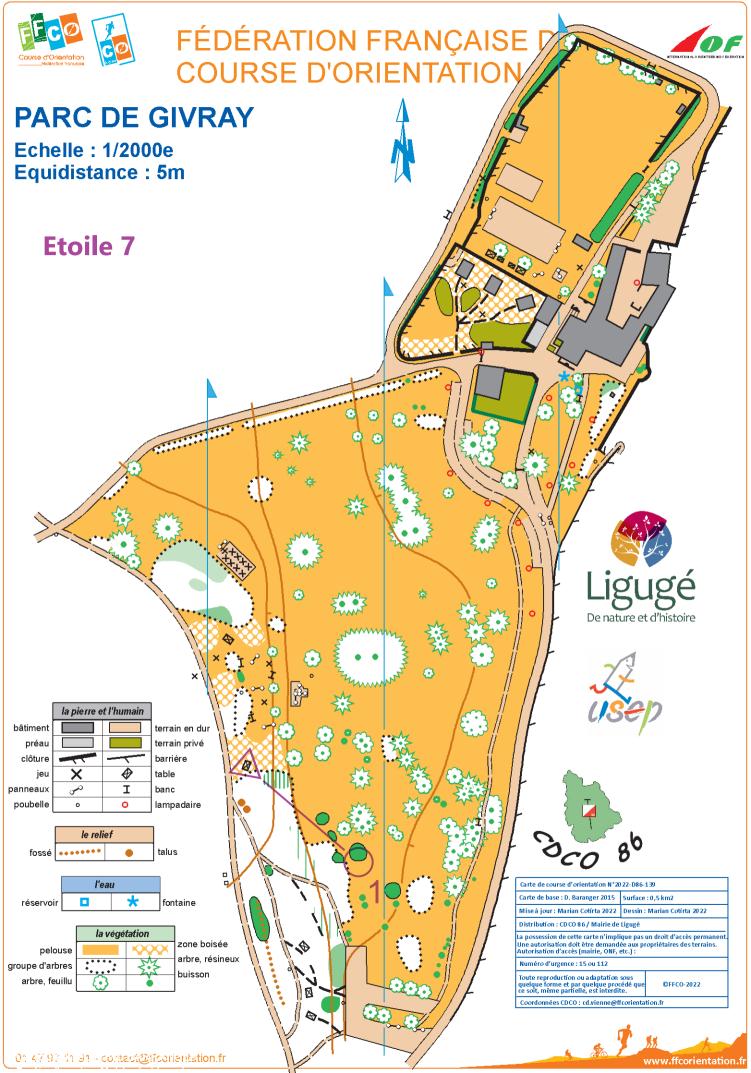












# Parcours en papillon

Le jeu : A l'aide d'une carte, aller seul et vite, poinçonner un ou deux balises et revenir à son point de départ.

Objectifs: Devenir autonome dans un espace proche

### Liste du matériel pour le dispositif

Un tableau de gestion des enfants – une montre – un sifflet -

# Liste du matériel pour les enfants

Une feuille de contrôle – une carte pour chaque parcours

### Dispositif (temps estimé: 50')

Lieu: La prairie du Bois de Givray

Modalités: les enfants partent seuls pour aller rechercher à l'aide d'une carte deux ou trois balises placées sur le terrain. Après avoir poinçonné les balises, l'enfant revient au point de départ. L'animateur vérifie l'exactitude du poinconnage et valide.

Dans le tableau de gestion, noter l'heure de départ de chaque groupe et leur retour.

L'enfant repart pour effectuer un nouveau parcours puis revient à nouveau au départ etc. ...jusqu'à la fin du temps annoncé

Il faut réaliser le maximum de parcours pendant le temps de la séance.

### Consignes

- «Je vous indique à chacun une carte qui correspond à un parcours»
- -«Vous allez poinçonner la première balise (dans l'ordre imposé), vous poursuivez vers la seconde balise, puis vous revenez au point de départ. Si c'est juste vous partez sur le parcours suivant, si c'est faux vous faites un nouvel essai avec la même carte. Après un premier parcours, vous pouvez vérifier tout seul les poinçons.»
- «Vous allez le plus vite possible, car vous devez réaliser le plus de parcours possibles pendant la durée de la séance»
- « Pensez à bien orienter votre carte après avoir poinçonné votre première balise »
- -«Attention : si vous êtes en difficulté trop longtemps, revenez au point de départ, vous aurez des explications»
- -« Au signal de fin de jeu, donné par un coup de sifflet, vous revenez immédiatement au départ même si vous n'avez pas terminé»

<u>Critères de réussite</u>: Avoir réalisé plus de cinq parcours différents

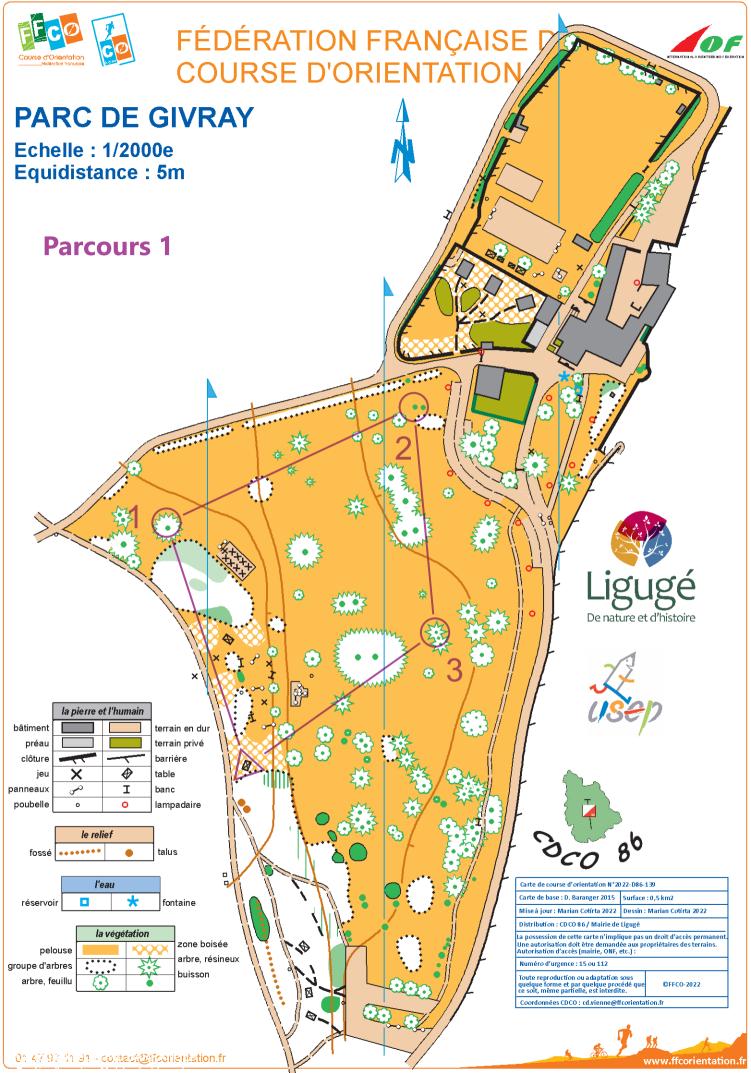
Gérer son activité (j'oriente ma carte, je réalise mon parcours, je contrôle mes poinçons, je pars sur le parcours suivant,...)

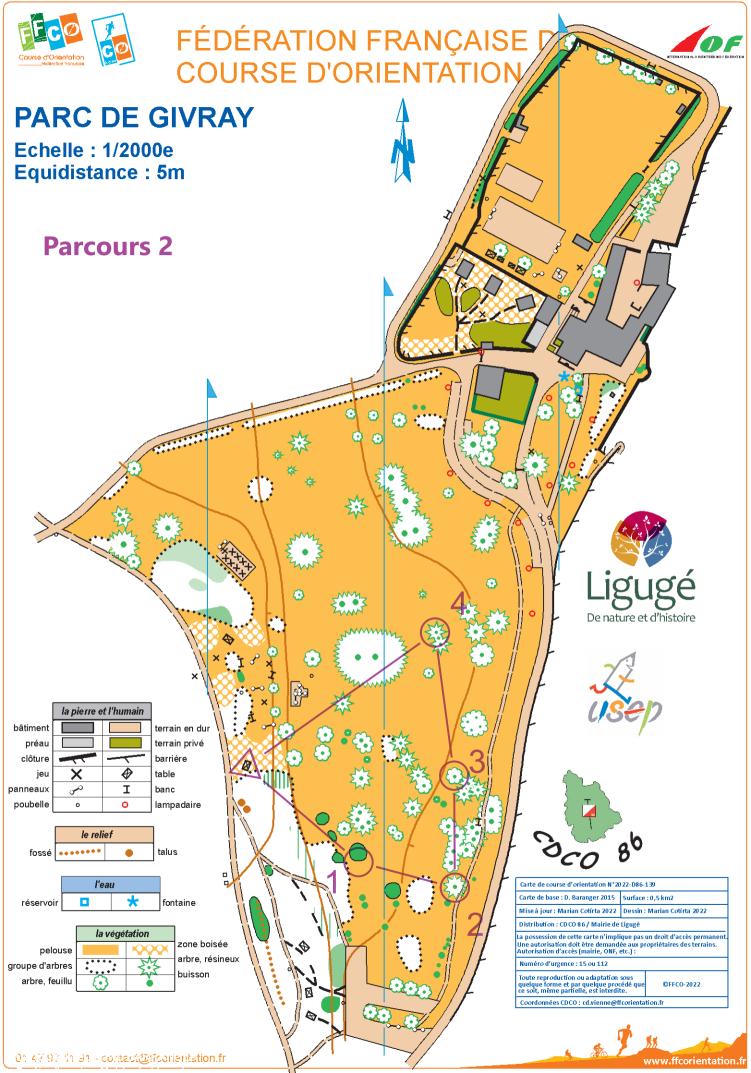


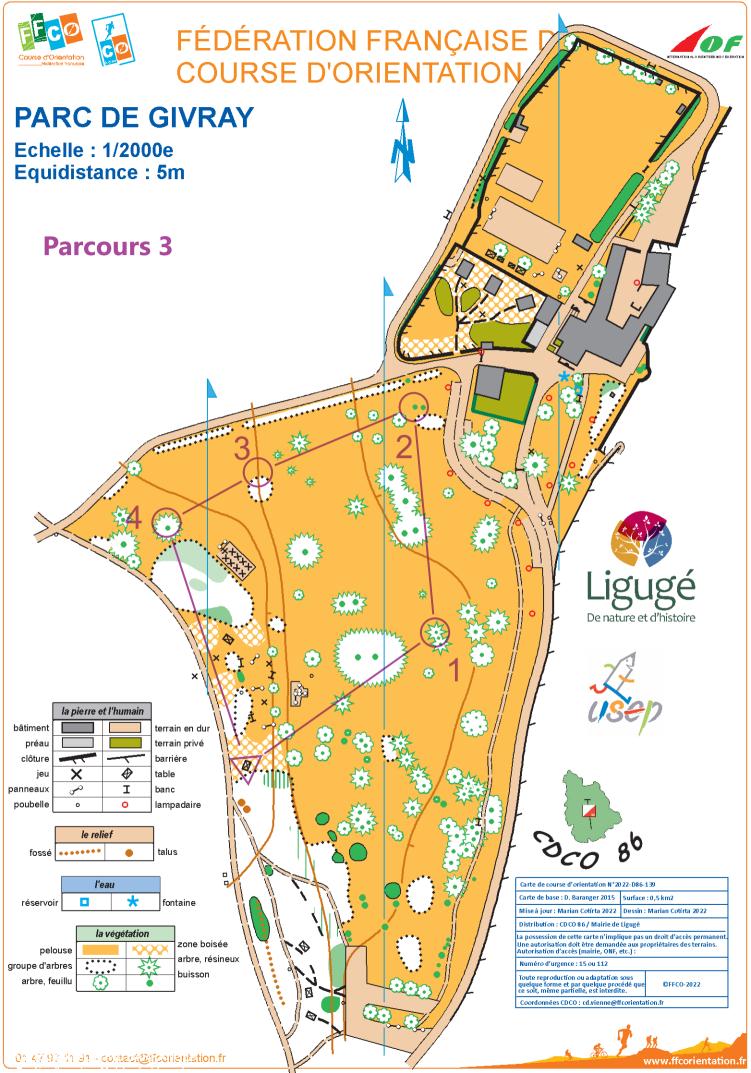


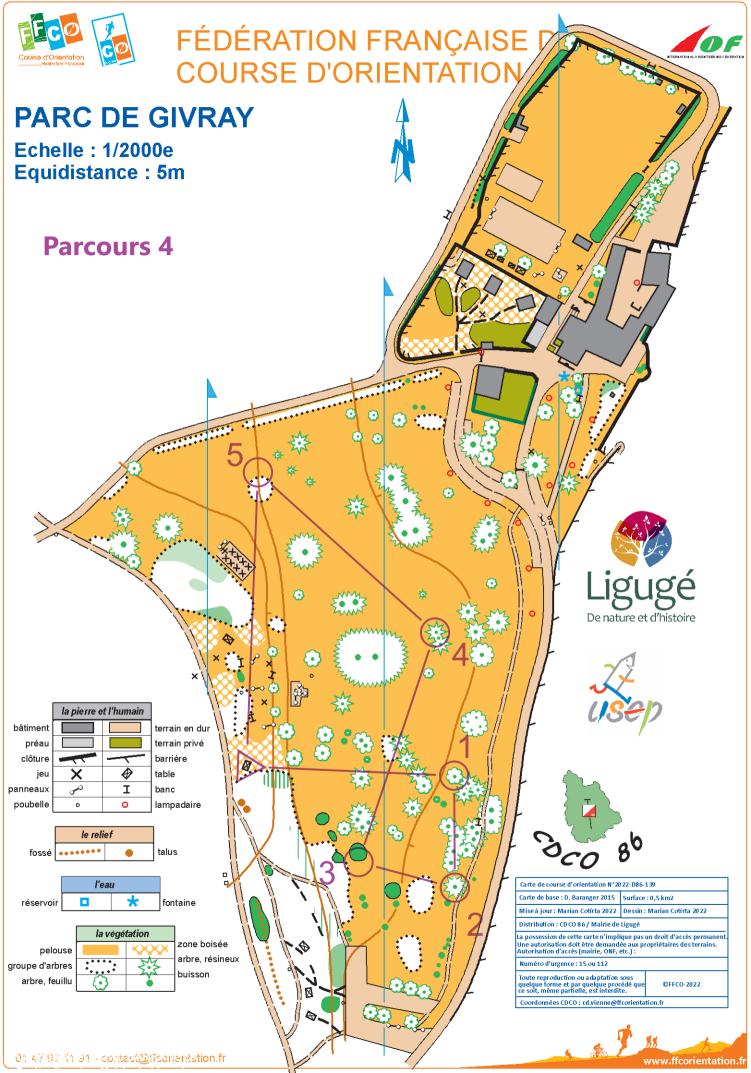














# Circuits en forêt (Collège, lycée)

Le jeu : A l'aide d'une carte, aller seul et vite, réaliser un circuit et revenir à son point de départ.

Objectifs: Devenir autonome en Course d'Orientation

### Liste du matériel pour le dispositif

Un tableau de gestion des enfants – une montre – un sifflet -

# Liste du matériel pour les enfants

Une feuille de contrôle – une carte pour chaque circuit

### Dispositif (temps estimé: 50')

Lieu : La prairie du Bois de Givray et la forêt proche.

Modalités: les enfants partent seuls par vague de trois (trois mini-circuits différents) pour aller rechercher à l'aide d'une carte les balises placées sur le terrain. Après avoir poinçonné les balises dans l'ordre imposé, l'enfant revient au point de départ. L'animateur vérifie l'exactitude du poinçonnage et valide. Le circuit global est à réaliser une fois les trois mini-circuits réussis.

L'enfant repart pour effectuer un nouveau parcours puis revient à nouveau au départ etc. ...jusqu'à la fin du temps annoncé.

Dans le tableau de gestion, noter l'heure de départ de chaque groupe et leur retour.

Il faut réaliser le maximum de parcours pendant le temps de la séance.

### Prévoir 2' d'intervalle entre chaque vague

### Consignes

- «Je vous indique à chacun une carte qui correspond à un mini-circuit»
- -«Vous allez poinçonner la première balise (dans l'ordre imposé), vous poursuivez vers la seconde balise, et ainsi de suite jusqu'à la dernière puis vous revenez au point de départ. Si c'est juste vous partez sur le mini-circuit suivant, si c'est faux vous faites un nouvel essai avec la même carte. Après un premier mini-circuit, vous pouvez vérifier tout seul les poinçons.»
- «Vous allez le plus vite possible, car vous devez réaliser le plus de parcours en finissant par le grand circuit pendant la durée de la séance»
- « Pensez à bien orienter votre carte après avoir poinçonné votre première balise »
- -«Attention : si vous êtes en difficulté trop longtemps, revenez au point de départ, vous aurez des explications»
- -« Au signal de fin de jeu, donné par un coup de sifflet, vous revenez immédiatement au départ même si vous n'avez pas terminé»

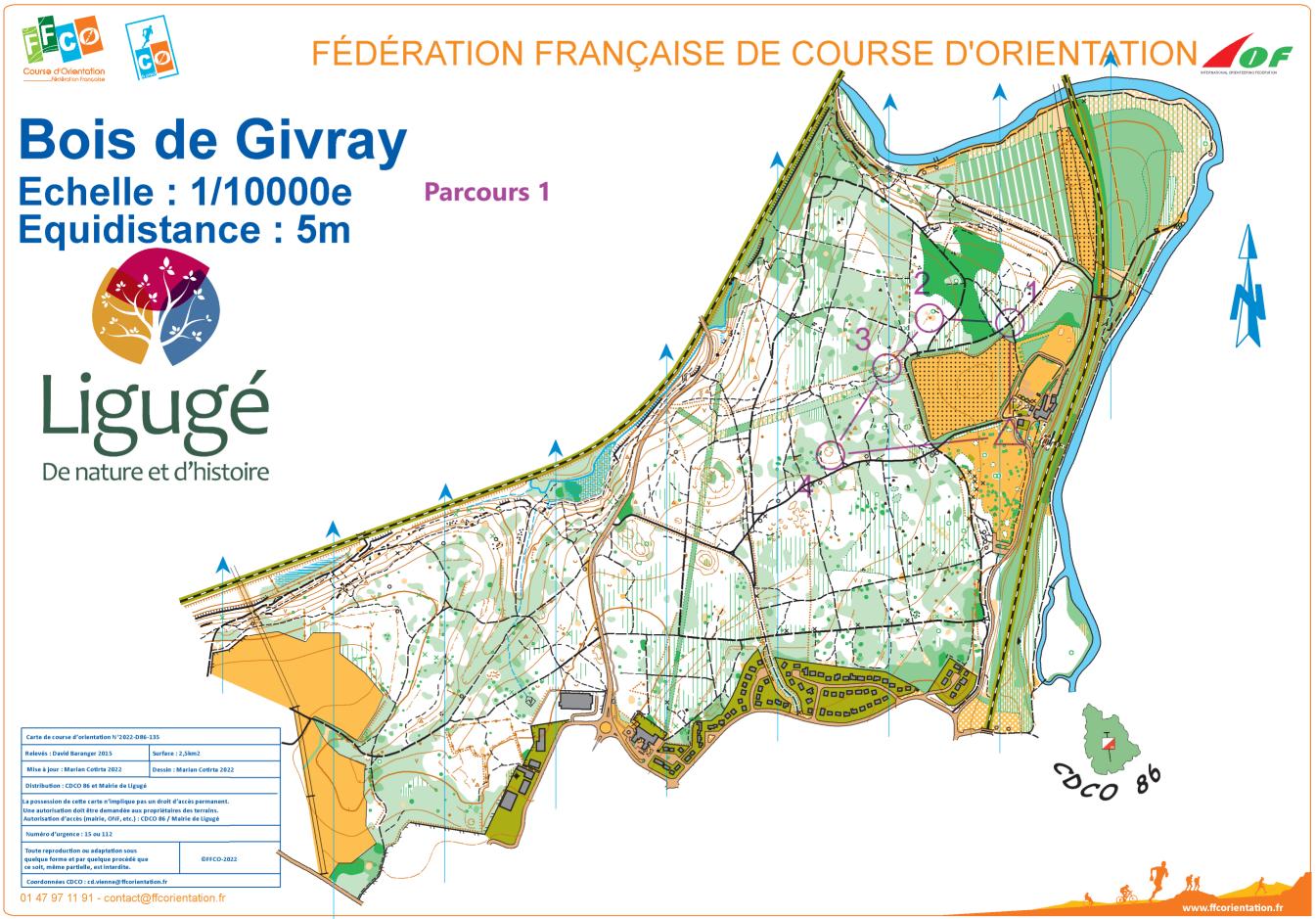
<u>Critères de réussite</u>: Avoir réalisé tous les mini-circuits

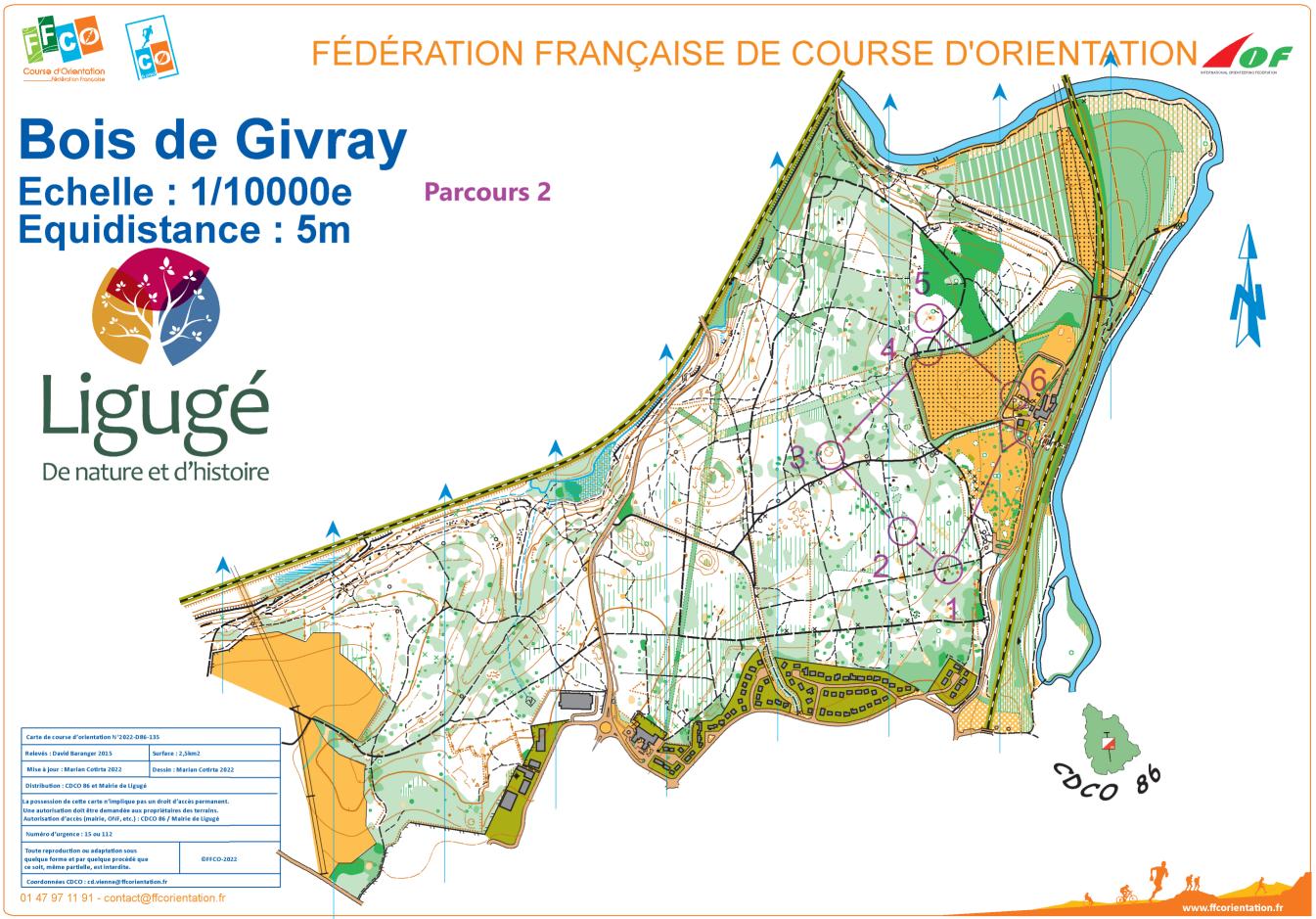
Gérer son activité (j'utilise le POP, je réalise mon parcours, je contrôle mes poinçons, je pars sur le parcours suivant,...)

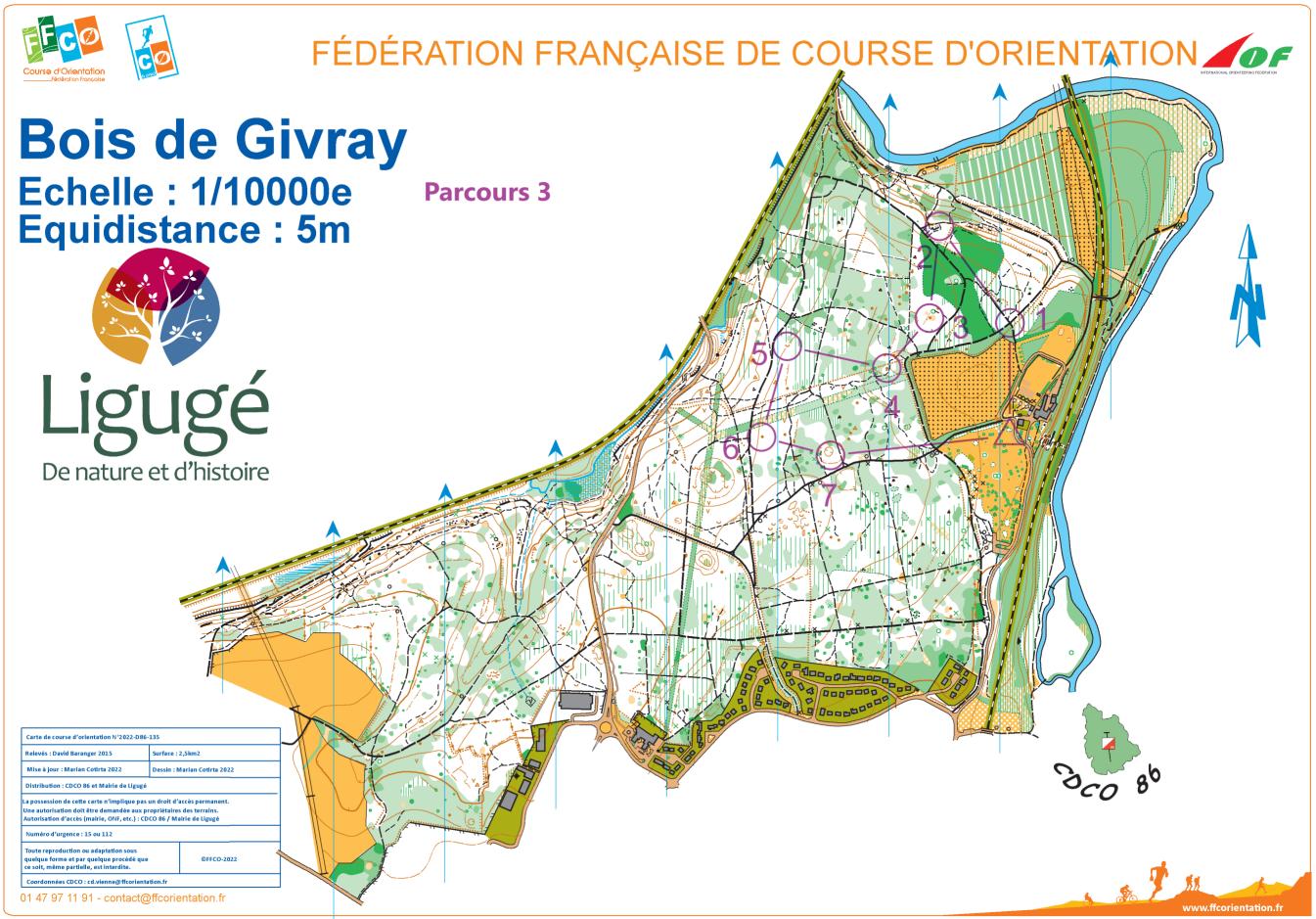


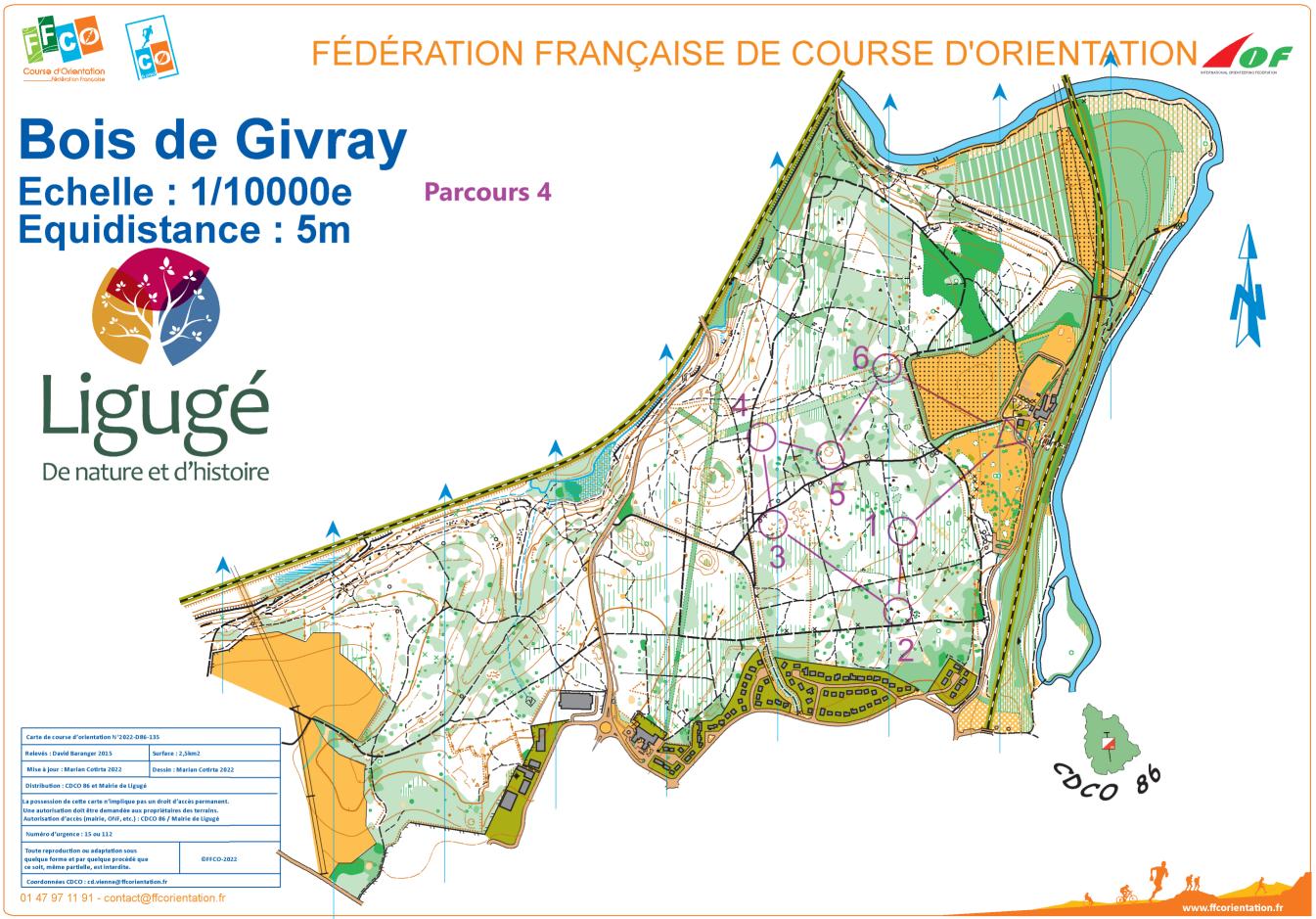


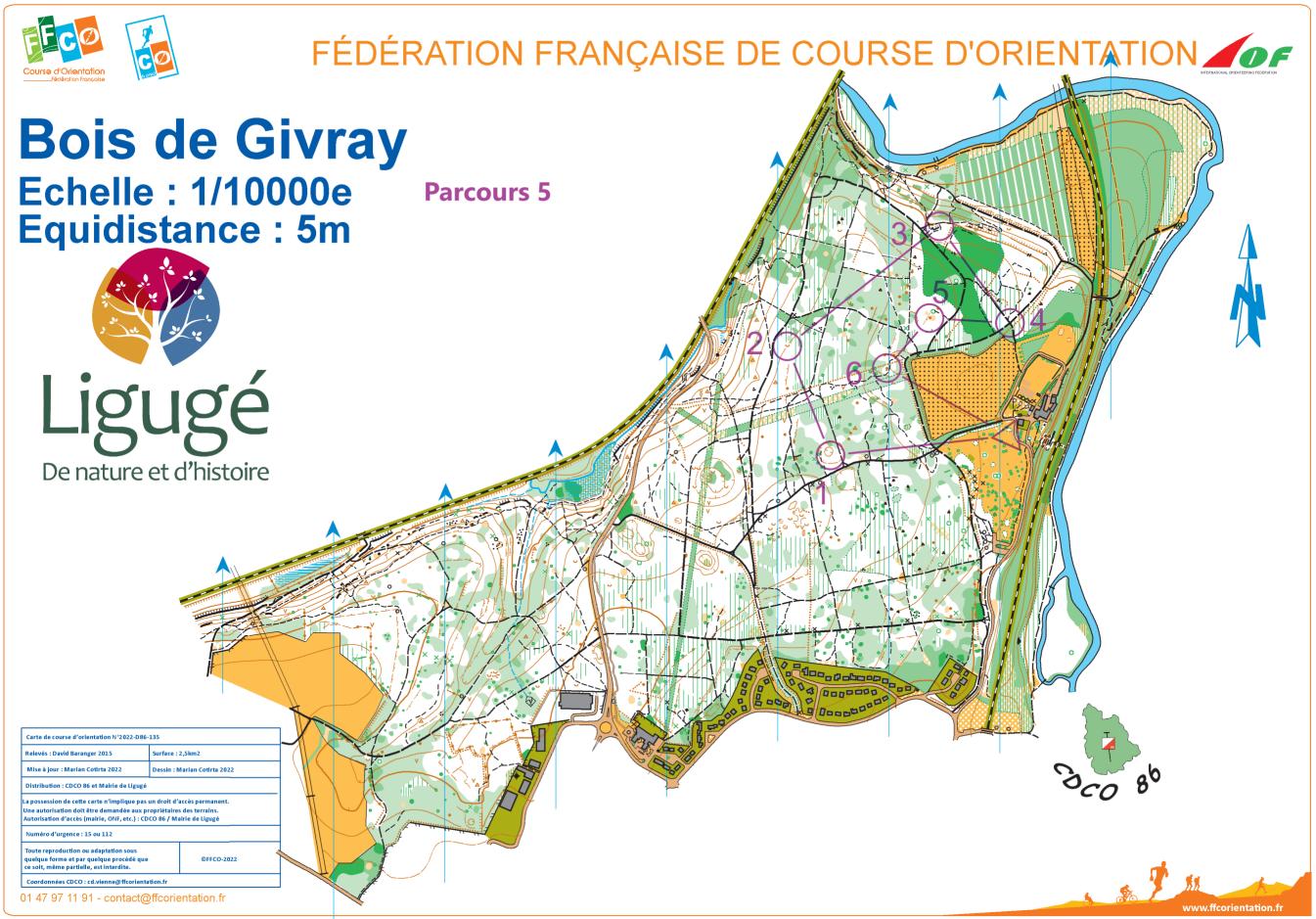


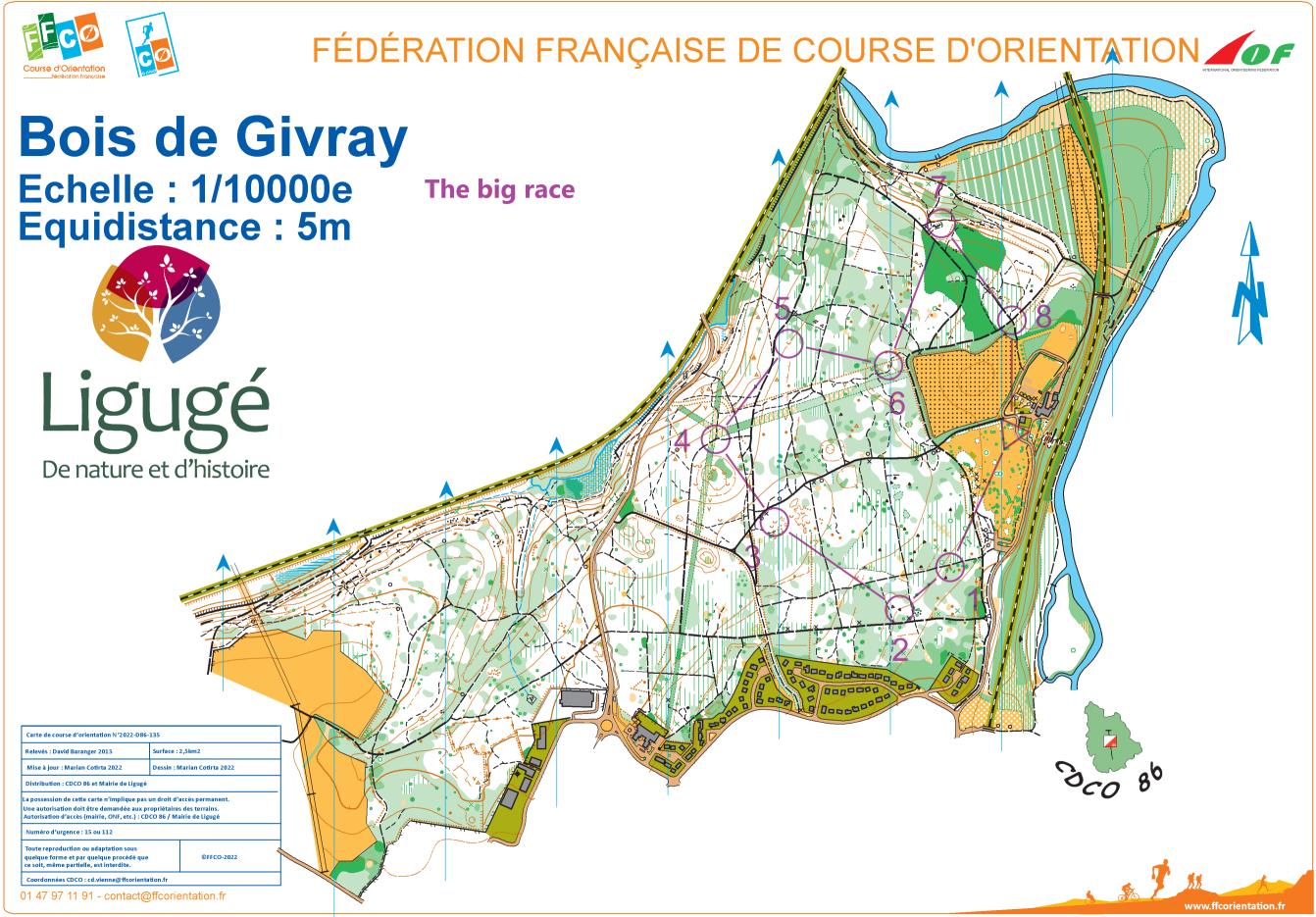


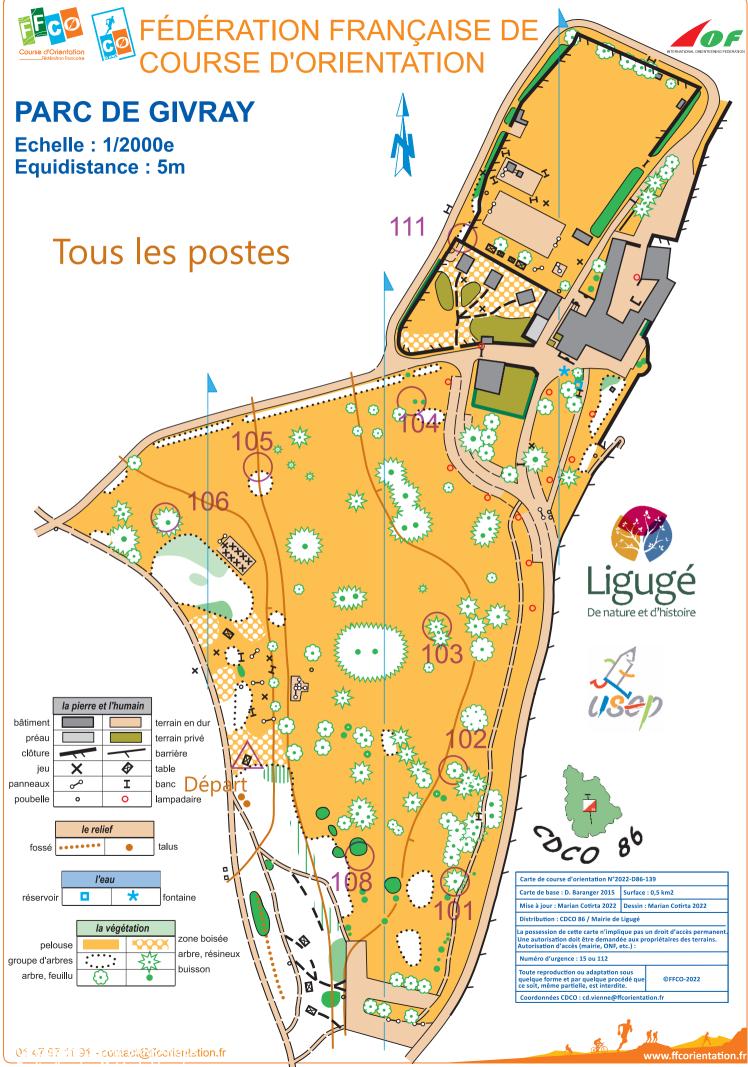


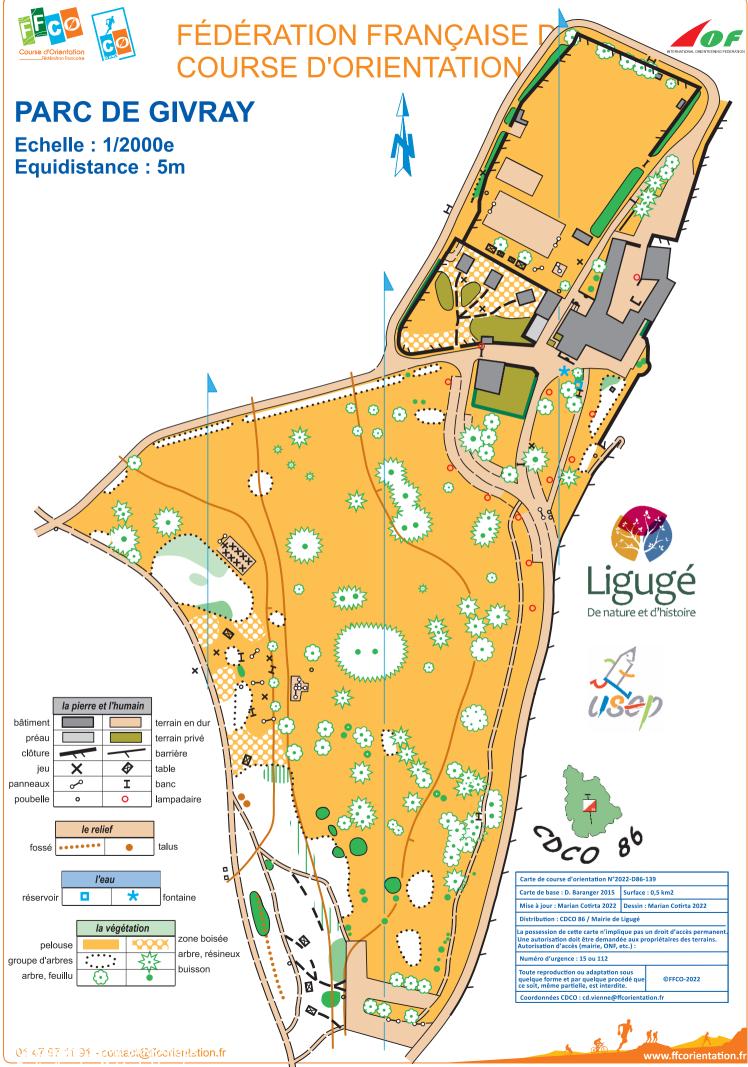


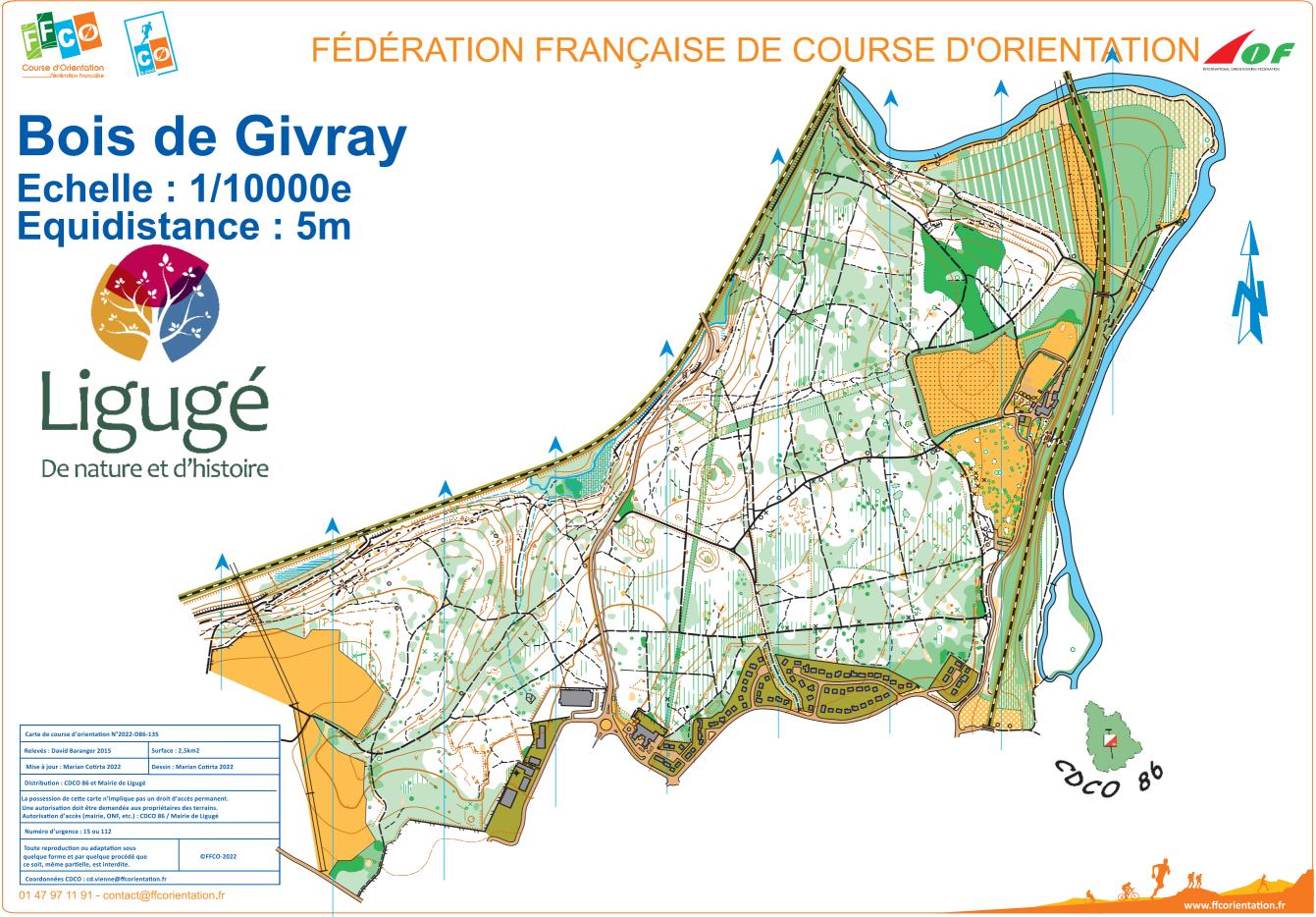


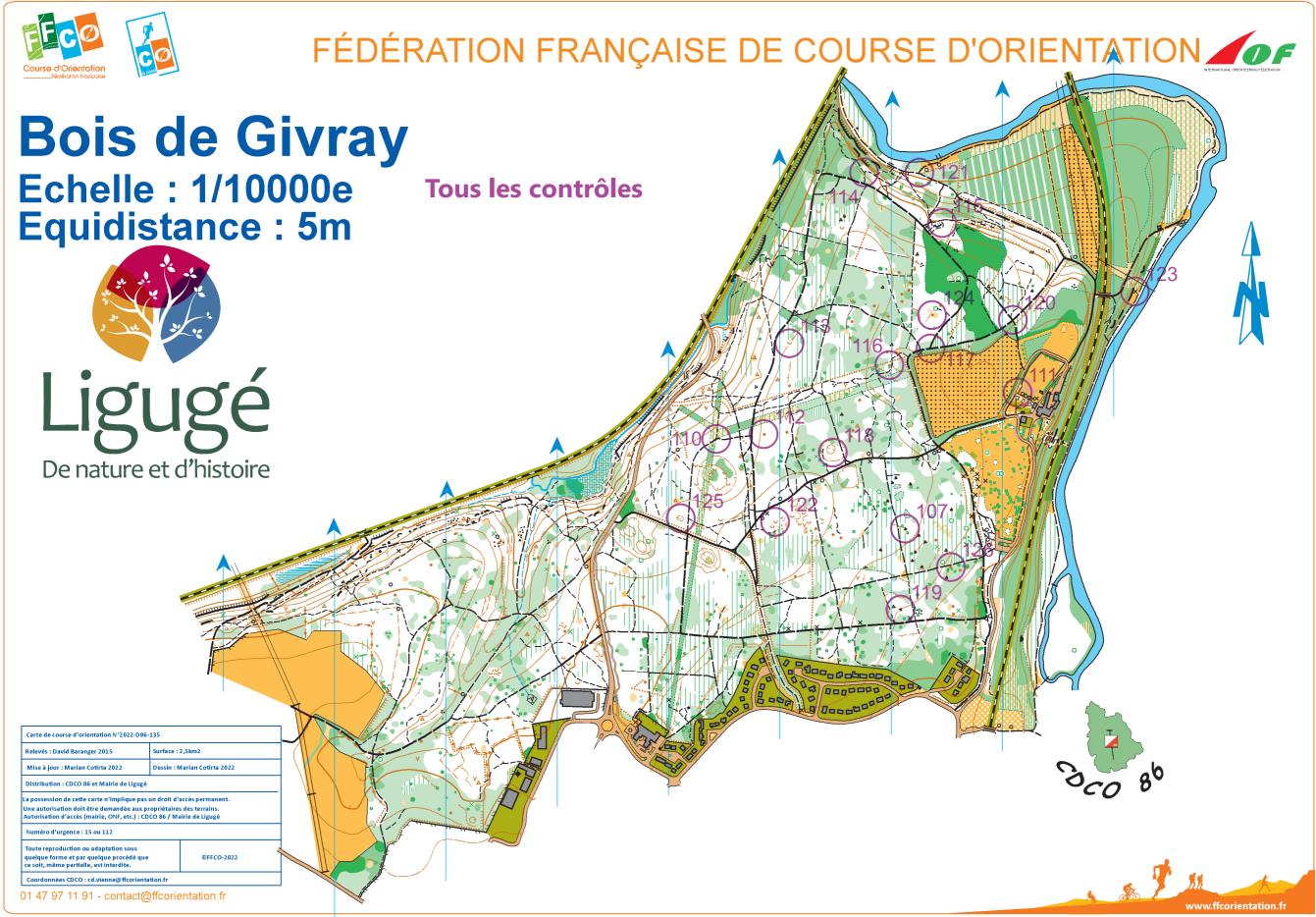












| POINCONS Givray |         |     |     |
|-----------------|---------|-----|-----|
|                 | • •     |     | • • |
| 101             | • •     | 126 | ••• |
| 102             | •••     |     |     |
| 103             | •       |     |     |
| 104             | • • •   |     |     |
| 105             | • •     |     |     |
| 106             | • •     |     |     |
| 107             | •       |     |     |
| 108             | • • •   |     |     |
| 109             | •       |     |     |
| 111             | • • •   |     |     |
| 116             |         |     |     |
| 117             | • • • • |     |     |
| 118             |         |     |     |
| 120             | • • •   |     |     |
| 124             | ••      |     |     |







Retrouvez sur le site du CDCO 86 les autres dossiers pédagogiques du 86 pour de nouvelles découvertes.

https://vienne.ffcorientation.fr/jeunes/oabc/

# **BONNES**

# **COURSES**







