

Les cartes A à l'échelle 1/2000^e (1cm sur la carte=20m sur le terrain). Pour les plus jeunes et/ou les grands débutants pour découvrir l'activité en toute sécurité

CARTE A2 – SUIVI D'ITINERAIRE

Carte au 1/2000^e (1cm sur la carte = 20m sur le terrain). Carte pour les plus petits et/ou les débutants.

Il s'agit de découvrir la partie centrale de la base et la légende de la carte par un itinéraire court et simple. Nous vous conseillons de l'effectuer en groupe. En suivant les pointillés rouges, vous allez découvrir la légende spécifique de la carte. Chaque numéro correspond à un élément de la légende. Le pratiquant établit une relation entre ce qu'il voit (terrain) et sa représentation (carte). La seule balise du parcours est à la fin, on découvre ainsi l'élément à rechercher et sa représentation sur la carte (rond rouge

Départ et arrivée à l'intersection des chemins (au niveau des terrains de Basket et des modules d'escalade)



Carte A3 - ETOILE

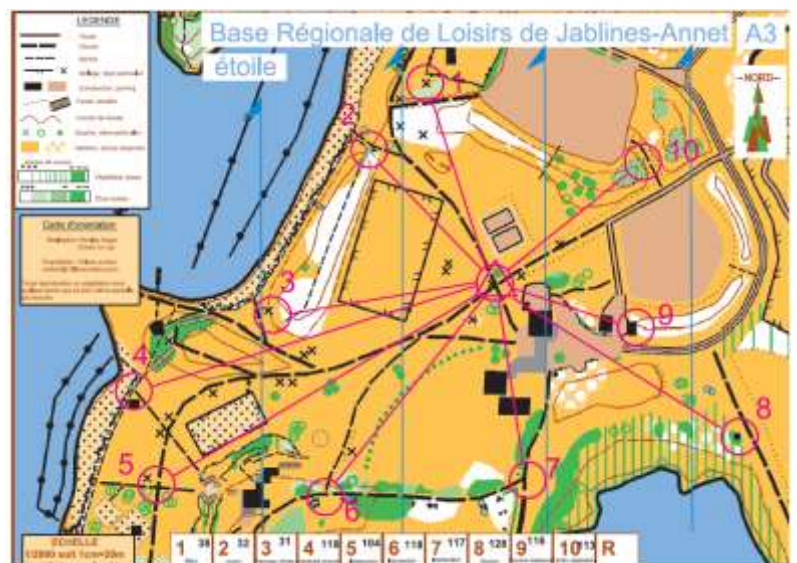
Carte au 1/2000^e (1cm sur la carte = 20m sur le terrain). Carte pour les plus petits et/ou les débutants.

Espace sécurisé et dégagé. Les balises sont quasiment toutes à vue depuis le point de départ/arrivée (au niveau des terrains de Basket et des modules d'escalade).

Le coureur va poinçonner une balise puis revient au point de départ, repart à une autre balise, etc...

Le retour auprès de l'enseignant est régulier et le temps pendant lequel le coureur est éloigné est très court.

Les balises sont placées sur des éléments simples : intersections, éléments particuliers, bâtiment,...et sur des lignes directrices (chemins, sentiers).



Les cartes B sont à l'échelle 1/4000^e (1cm=40m). La zone est plus élargie. Les pratiquants peuvent être amenés à s'approcher des zones ouvertes à la circulation sur la base. Les distances restent cependant limitées. Une orientation de la carte est nécessaire mais reste aisée grâce aux nombreux éléments construits et petits plans d'eau. Le point de départ/regroupement peut changer en fonction des séances pour apporter soit une visibilité optimale à l'enseignant (point haut) et/ou une part d'inconnu au fil du cycle d'apprentissage.

Carte B2 - PAPILLON

Carte au 1/4000^e (1cm sur la carte = 40m sur le terrain). Carte pour les groupes maîtrisant la légende des cartes et ayant déjà travaillé sur des parcours étoile.

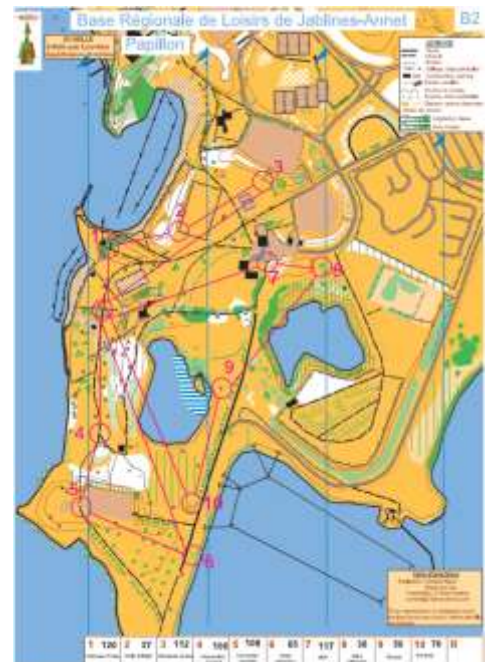
La zone utilisée est décalée vers le Sud. Zone entièrement sécurisée avec des parties boisées.

Point de départ et arrivée à l'intersection de chemin proche des jeux d'enfants.

Le coureur part pour un mini parcours de 3 ou 4 balises puis revient au point de regroupement, et ainsi de suite.

Le temps d'éloignement est plus important puisque chaque « aile de papillon » comporte 3 ou 4 balises.

Les balises sont toujours situées sur ou auprès des lignes directrices, mais des choix d'itinéraires sont nécessaires et il devient possible de « couper ».



Carte B3 – SCORE

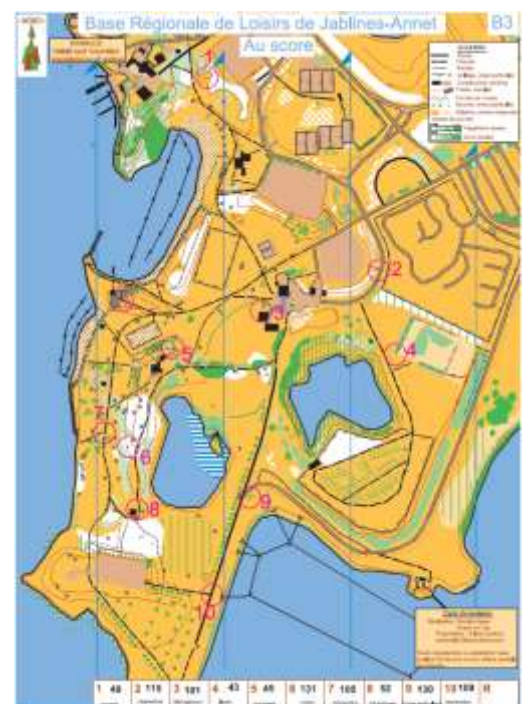
Carte au 1/4000^e (1cm sur la carte = 40m sur le terrain). Carte pour les groupes maîtrisant la légende des cartes et ayant déjà travaillé sur des parcours étoile et papillon. Carte qui peut servir de support à une évaluation de fin de cycle (primaire – cycle 3)

Point de départ et d'arrivée sur la butte au niveau de la tour de surveillance des maîtres nageurs.

Zone sécurisée, avec une grande visibilité pour l'enseignant.

Il s'agit de poinçonner un maximum de 10 balises dans un temps donné (ou les 10 balises le plus vite possible), permettant de réaliser ainsi le meilleur score possible. Il est possible d'attribuer des cotations aux balises (en fonction de l'éloignement ou de la difficulté).

Il est possible de proposer des relais, des défis sur cette carte



Carte B4 - SUIVI

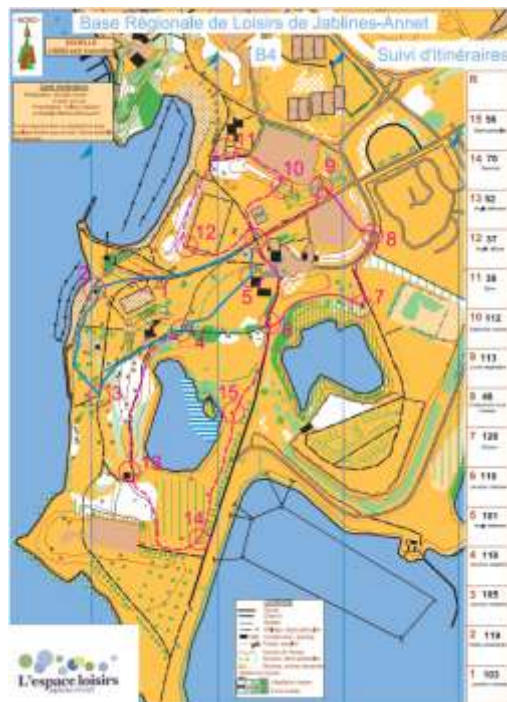
Carte au 1/4000^e (1cm sur la carte = 40m sur le terrain). Collège ou lycée débutants. Zone sécurisée.

Cette carte peut servir de support à une première séance en collège. Par petits groupes, ou en groupe classe, il s'agit de réaliser l'itinéraire surligné sur la carte (plusieurs propositions) et de poinçonner les balises que l'élève va rencontrer.

Parcours simples, avec de nombreux éléments particuliers permettant de travailler sur la relation carte/terrain et l'orientation de la carte.

Les groupes peuvent enchaîner plusieurs parcours durant la séance (chronométrés ou non).

Départ et arrivée à l'intersection des chemins (au niveau des terrains de Basket et des modules d'escalade)



Carte B5 - ETOILE

Carte au 1/4000^e (1cm sur la carte = 40m sur le terrain). Collège ou lycée, maîtrisant la légende.

Point de départ et d'arrivée sur la butte au niveau de la tour de surveillance des maîtres nageurs permettant une grande visibilité pour l'enseignant.

Distances plus importantes, quelques balises plus difficiles.

Le coureur va poinçonner une balise puis revient au point de départ, repart à une autre balise, etc...

Le retour auprès de l'enseignant est régulier et le temps pendant lequel le coureur est éloigné est très court.

Gestion aisée de l'hétérogénéité du groupe par l'utilisation de balises plus ou moins proches et difficiles.



Les cartes C à l'échelle 1/5000^e, puis D au 1/7500^e et E au 1/1000^e vont s'adresser à des groupes ayant de plus en plus de vécu dans l'activité ou plus âgés (collégiens puis lycéens).

L'utilisation de ces cartes entraîne obligatoirement des distances plus importantes et réclame une certaine autonomie pour le pratiquant en raison de laps de temps conséquents entre chaque retour au point de départ. Pour information, le tour complet du plan d'eau principal sur la base représente plus de 4,5km...

La mise en place de parcours étoile, en aile de papillon pour ce type de public est également fortement conseillée. Les capacités physiques étant plus développées, les balises pourront être logiquement plus éloignées.

Viendra ensuite la progression vers l'utilisation de lignes de niveau plus complexes (sentiers, fossés, puis limites de végétation, topographie,...) et l'observation de conduites de choix d'itinéraires, d'adaptation de cet itinéraire et des déplacements. L'utilisation de la carte D1 avec des grappes de balises propose d'évoluer vers des courses en individuel.

Carte C2 - PAPILLON

Carte au 1/5000^e (1cm sur la carte = 50m sur le terrain). Carte pour collégiens ou lycéens ayant une bonne connaissance de la légende.

Départ à l'intersection route/chemin derrière le local VTT.

Le temps d'éloignement est plus important puisque chaque « aile de papillon » comporte 3 ou 4 balises. Des variantes sont également proposées avec des temps de course et des distances plus importantes.

Plusieurs balises sur la zone Est, sur des lignes de niveau 2 (limite de végétation,...)

La lecture de carte et le choix d'itinéraire deviennent importants.



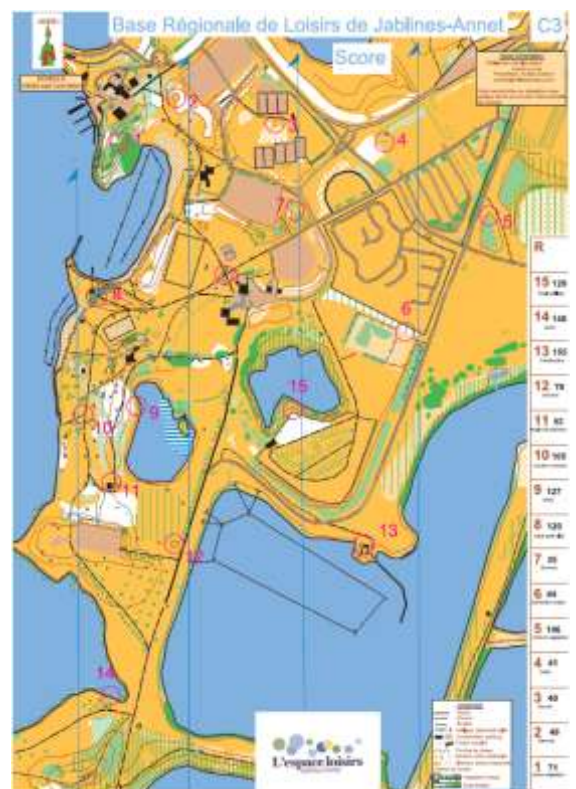
Carte C3 - SCORE

Carte au 1/5000^e (1cm sur la carte = 50m sur le terrain). Carte pour les groupes maîtrisant la légende des cartes et ayant déjà travaillé sur des parcours étoile et papillon. Carte qui peut servir de support à une évaluation de fin de cycle

Départ et arrivée à l'intersection des chemins (au niveau des terrains de Basket et des modules d'escalade)

Il s'agit de poinçonner un maximum de 15 balises dans un temps donné (ou les 15 balises le plus vite possible), permettant de réaliser ainsi le meilleur score possible. Il est possible d'attribuer des cotations aux balises (en fonction de l'éloignement ou de la difficulté).

Les distances sont plus importantes, la notion de stratégie peut entrer en jeu. En limitant le temps imparti, l'élève doit choisir les balises qui pourront être poinçonnées ou non (premiers pas vers le projet).



Carte D2 - GRAPPES

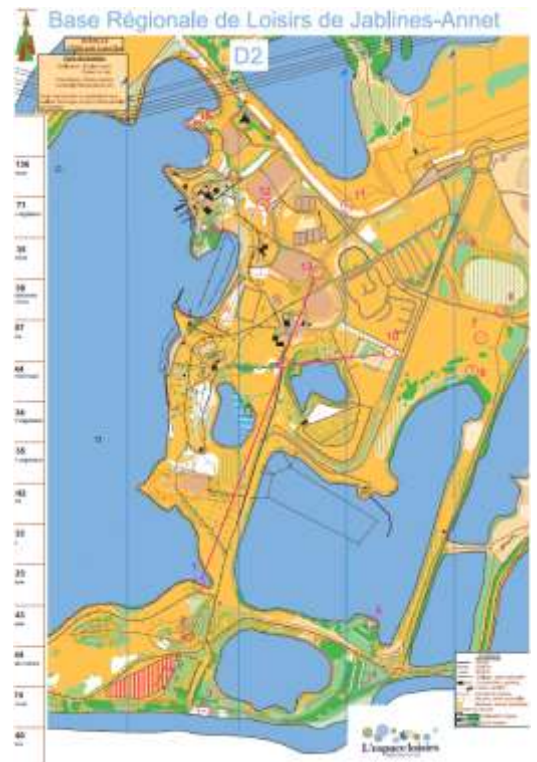
Carte au 1/7500^e (1cm sur la carte = 75m sur le terrain). Carte pour les lycéens ayant déjà pratiqué la course d'orientation, parcours étoile, papillon.

Départ/arrivée situé à l'intersection des chemins menant vers la partie Sud de la base (après le préau).

3 grappes de balises avec 1 première balise imposée.

L'enseignant oriente le groupe vers une grappe en lui imposant une première balise, les suivantes sont à poinçonner librement. Au retour, le groupe retrace son itinéraire.

Cette carte peut également servir de premier pas vers la course en solo. Le groupe poinçonne la première balise, puis a le droit de se séparer pour les autres balises. Stratégie de groupe (répartition des postes), sécurité (un groupe se situe dans la même zone), autonomie et responsabilisation (le groupe doit revenir ensemble à l'arrivée).



Carte D3 – EVALUATION BAC

Carte au 1/7500^e (1cm sur la carte = 75m sur le terrain). Evaluation lycée.

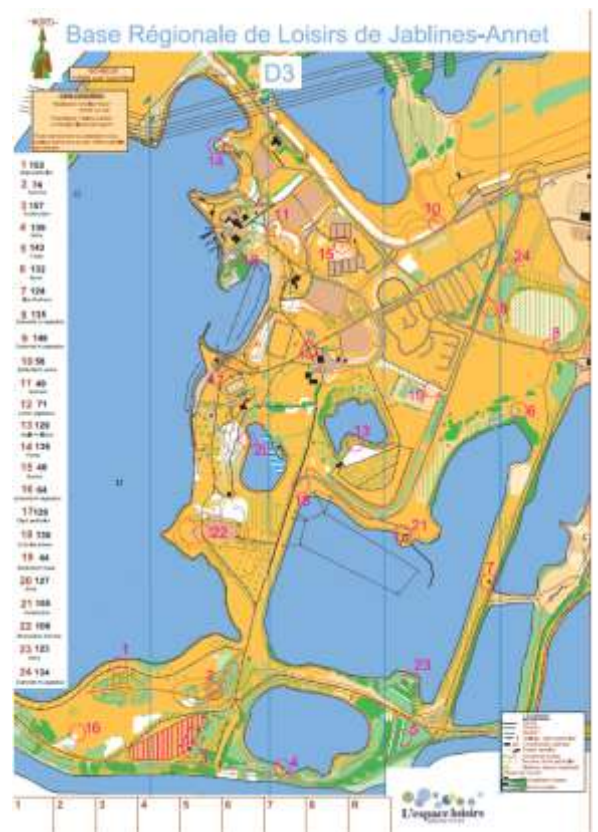
Départ et arrivée à l'intersection des chemins (au niveau des terrains de Basket et des modules d'escalade)

24 balises réparties sur la zone. L'élève doit proposer un projet de pointage de 8 balises dans le temps imparti.

Plusieurs balises de niveau 1 et de niveau 2. Zones boisées (sud de la carte) et zones partiellement connues (non utilisées sur les cartes précédentes).

Possibilité d'évaluation en solo, zone sécurisée et délimitée (lacs, clôtures,...)

Distances plus importantes, choix d'itinéraires indispensables.



Carte E2 – COURSE EN DUO

Carte au 1/10 000^e (1cm sur la carte = 100m sur le terrain). Distances importantes : Tour du plan d'eau principal.

Départ/Arrivée sur la plaine centrale.

Par groupes de 2 ou 4 élèves : balises communes et balises différenciées. 1 groupe poinçonne les balises *a* et l'autre les balises *b*. Les 2 groupes se retrouvent à chaque balise commune.

Possibilité de réaliser le parcours en partenariat : les groupes s'attendent aux balises communes ; ou sous forme de défi : le premier groupe arrivé à la balise commune choisit la balise *a* ou la balise *b*.

Premier pas possible vers la course solo avec regroupement régulier avec un autre élève.



Carte E3 - SCORE

Carte au 1/10000^e (1cm sur la carte = 100m sur le terrain). Carte complète pour des lycéens ou étudiants pour des séquences plus longues (mini-raïd, journée d'intégration,...)

Utilisation de l'ensemble de la zone aménagée de la base de loisirs de Jablines-Annet.

30 balises à poinçonner dans un ordre libre, ou dans un ordre imposé selon les choix de l'enseignant.

Possibilité d'utiliser cette carte sur le principe de la répartition de postes (type UNSS) : par équipe, les élèves se répartissent les postes pour en poinçonner un maximum dans un temps imparti.

Stratégie, projet, balises de niveau 1 et de niveau 2, choix d'itinéraires pour optimiser les distances et les temps de course.

