

## Fiche situation en Course d'orientation

**Titre :** Course au score

**Numéro :** 5

### Description de la situation :

Chaque équipe reçoit un plan avec des balises indiquées et le nombre de points qui leur sont attribués. Elle l'observe, puis va sur le terrain pour relever le plus de codes balises en cherchant à totaliser le plus de points possibles. Le temps est chronométré 30 minutes.

Le retour au point de contrôle se fait au signal de fin.

**But de la tâche :** (Ce que l'on cherche à développer, pourquoi le choix de cette situation).

- Rechercher une stratégie pour ramasser le plus de points possible en 30 minutes
- Gérer son effort et s'engager de façon continue sur de longues distances et des terrains variés
- Prendre des repères dans l'espace et le temps pour être plus efficace
- Se conduire dans le groupe en fonction de règles

**Critère de réussite :**

- Nombre de points obtenus

**Mise en œuvre, organisation :**

**Préparation :** plans avec emplacement des balises, feuille réponse avec la valeur des balises, 1 grille de correction avec les réponses

**Forme de travail :** équipe de 3

**Matériel à prévoir :** 1 plan par équipe + feuille réponse, chronomètre, corne de brume

**Sécurité :** Sécuriser la zone d'orientation (faire reconnaître les limites du jeu, balisage, personnes,...)

**Problèmes soulevés par la situation :**

- gérer un effort physique sur un temps assez long
- gérer la contrainte du temps.
- mettre en place une stratégie
- choisir l'itinéraire le plus simple

**Stratégie possible des élèves :**

- suivre un parcours
- s'orienter vers les balises rapportant le plus de points
- se diriger vers les balises les plus facilement repérables sur la carte
- se répartir les tâches
- gérer le temps

**Pour simplifier**

- partir à plusieurs
- jalons pour certaines balises
- réduire le nombre de balises installées.
- proposer un plan figuratif.
- donner des indices supplémentaires.
- faire des groupes de niveau.

**Pour complexifier**

- partir seul.
- la durée imposée de l'épreuve.
- le nombre de balises
- difficulté du terrain (touffu ou non ...).
- l'espace : périmètre plus ou moins important.
- trouver toutes les balises en un minimum de temps (course au temps)
- utiliser des plans plus complexe (carte d'orientation)

**Prolongements possibles :**

1. La course au score 100

Fiche élève

plan	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>	<b>+</b>
points	15	15	15	10	10	10	5	5	5
code									

Fiche enseignant

plan	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>	<b>+</b>
points	15	15	15	10	10	10	5	5	5
code	6	31	34	13	10	39	17	43	14

