

COURSE D'ORIENTATION

Compétence propre à l'EPS

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

Définition :

La course d'orientation est une course contre la montre qui se déroule en terrain varié sur un parcours matérialisé par des postes de contrôle, que le concurrent doit découvrir par des cheminements de son choix avec l'aide d'une carte et éventuellement d'une boussole.

Fondamentaux (logique interne sportive) :

C'est donc trouver des lieux significatifs* à la fois sur la carte et sur le terrain, par des prises de repères au moyen de la relation carte/ terrain.

Dimensions à prendre en compte à l'école élémentaire pour gérer la sécurité et le respect de l'environnement :

- Choix du terrain
- Gestion de l'effort
- Dimension affective

*point remarquable = repère fixe et facilement identifiable

Objectifs recherchés, repères dans les progressions

Objectif de fin de cycle 2 :

Dans un milieu connu (parc public...), retrouver 5 balises dans un temps imparti, sur les indications données par l'enseignant ou le groupe qui les a placées.

CP :

- Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples dans des milieux proches et connus.
- Se déplacer sur un parcours imposé dans l'école ou un parc en exploitant les repères donnés (points remarquables, croisements...).
- Suivre un parcours imposé en suivant les indications données par le maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan.
- Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).

CE1 :

- Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères précis dans des milieux familiers élargis (parcours forestier, parc, base de loisirs...).
- Affiner l'identification des points remarquables, s'appuyer sur diverses signalisations existantes.
- Choisir un itinéraire pour rallier plusieurs endroits définis.
- Élaborer et coder un parcours pour le soumettre à un autre groupe.
- Décoder le parcours proposé par un autre groupe.

Conseils pour élaborer une programmation ou une unité d'apprentissage

1/En amont de l'unité d'apprentissage, préparation en classe : l'enseignant devra travailler la lecture de plan, de carte

De la maquette au plan de la classe, puis de l'école.

Possibilité de créer un plan figuratif à partir d'une image satellite du lieu choisi : www.geoportail.fr (à consulter en annexe)

2/les incontournables de la CO pour l'enseignant

- Avoir repéré la zone de travail avec une carte (plan) et s'approprié la carte en y traçant les postes puis préparer les parcours.
- Prévoir de sécuriser l'espace de travail en plaçant des adultes accompagnateurs à des emplacements stratégiques
- Avoir préparé le matériel :
 - Plan ou cartes de CO en quantité suffisante : 1 carte par élève
 - Cartons de contrôle (à consulter en annexe)
 - Une feuille de route (*pour la sécurité et l'évaluation*)
 - Les différents parcours
 - Balises (prévoir un temps pour positionner les balises sur les postes) en amont de la séance si nécessaire
 - Sifflet/trompe/montre/chronomètre

Les variables didactiques :

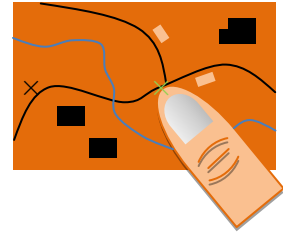
- **L'organisation du groupe :**
L'activité peut être menée avec ou sans l'aide d'un adulte. Les enfants agissent seuls, à deux ou à plusieurs, par groupe, en collaboration ou en opposition, pour instaurer une forme d'émulation.
- **Le temps :**
Pas de contrainte temporelle, la tâche est réussie ou non et chaque tâche est indépendante de la suivante ; le nombre de tâches réussies est comptabilisé ; le temps mis pour réussir x tâches est chronométré.
- **L'espace :**
Il peut être intérieur ou extérieur, familier, élargi, connu ou inconnu, urbain ou non, plus ou moins étendu ou accidenté : cour de l'école, stade, parc, ...
- **Les postes :**
Le degré de difficulté du positionnement des balises et leur nombre
- **Les outils représentant l'espace :**
Ils sont divers, message oral ou écrit, parcours jalonné, photos, dessins, plan, carte

Les différentes situations d'apprentissage proposées ci-dessous sont détaillées dans les fiches annexes.

Il est conseillé, indépendamment du niveau des élèves, de commencer par un suivi de conduite pour aller progressivement vers des relais et défis.

- Suivi sous conduite, p.3
- Rallye photos - parcours jalonné avec photos, p. 4
- « Je pose, je raconte, tu trouves », p.5
- « Je pose, tu trouves », p.6
- Labyrinthe, p.7
- Course en étoile, p.8
- Course « papillon » (ou mini circuit), p.9
- Course « en circuit » et course aux points, p.10
- Carte « pirate », p.11
- Relais « suisse » et défis par équipe, p.12

SITUATION : suivi sous conduite



Cycle/niveau de classe : cycle 2 et cycle 3

Apprentissages engagés :

- mettre en relation la carte et le terrain
- Se repérer sur une carte de façon précise
- Construction d'une bibliothèque mentale propre à chacun
- Travail de la proprioception sur terrain varié

Tâche et organisation :

- 1 carte de course d'orientation en couleur par élève. 1 stylo rouge par élève.
- L'enseignant conduit le groupe sur les chemins tracés de la carte. Il s'arrête à chaque croisement ou bifurcation pour laisser le temps aux élèves de se repérer sur la carte. Dans un 1^{er} temps, l'élève doit indiquer avec son pouce sa position. Dans un 2^{ème} temps, il indique sa position sur la carte par une marque au stylo rouge (code commun à définir ensemble au préalable, ex : un petit trait).

Consignes :

- Les élèves doivent en permanence garder la carte orientée dans le sens du déplacement
- Les élèves doivent garder le pouce positionné sur la carte en le déplaçant au fur et à mesure du déplacement

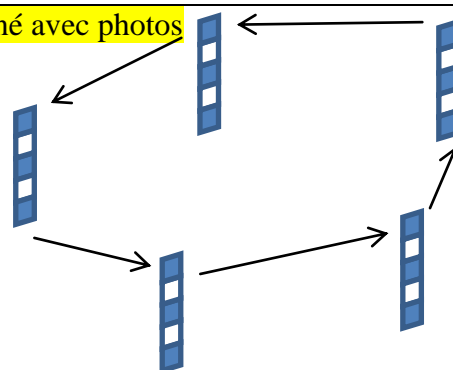
Critères de réussites :

- 4 fois sur 5 l'élève indique le bon emplacement
- correction instantanée de l'enseignant, ce qui permet à l'élève un retour immédiat sur ses éventuelles erreurs.

Variantes :

- l'enseignant ne suit plus les chemins indiqués sur la carte mais traverse des zones découvertes dans un 1^{er} temps puis des zones plus boisées. Il s'arrête près d'un élément remarquable et demande aux élèves de se situer précisément sur la carte.
- L'enseignant s'arrête de moins en moins longtemps pour faire le point.
- L'enseignant peut demander à un élève de le remplacer pour diriger le groupe.
- L'allure est plus ou moins rapide : de la marche à la course.

SITUATION : rallye photos – parcours jalonné avec photos



Cycle/niveau de classe : cycle 2

Apprentissages engagés :

- Repérer des objets dans un espace.
- Décodage rapide dans un environnement connu.

Tâche et organisation :

- L'enseignant aura au préalable fait des photos de points remarquables (repères fixes et facilement identifiables. Exemple : banc, lampadaire, arbre distinct des autres...). Il aura fixé des balises sur ces objets photographiés (la photo ne doit pas contenir la balise).
- L'enseignant donne à chaque élève une photo. Celui-ci doit de mémoire repérer l'endroit photographié, s'y rendre et noter le code de la balise ou poinçonner sur le carton-réponse. Il revient près de l'enseignant et recommence avec une nouvelle photo.

Consignes :

- L'élève indique la direction de son déplacement à un adulte avant d'aller chercher la balise de la photo.

Critères de réussites :

- L'élève rapporte le code de la balise correspondant à la photo, 3 fois sur 5.
- L'élève cherche un maximum de photos dans un temps imparti.

Variantes :

- Si l'élève ne trouve pas la balise au bout de 2 tentatives, l'enseignant lui donne la photo pour 1 troisième tentative.
- L'importance d'une carte ou d'un support type plan simplifié va rapidement devenir nécessaire afin de rester dans les fondamentaux de l'activité « **La C.O. est une course contre la montre qui se déroule en terrain varié, sur un parcours matérialisé par des postes de contrôle, que le concurrent doit découvrir par des cheminements de son choix avec l'aide d'une carte** ».
- A l'école, il est intéressant d'utiliser un plan de la cour que les élèves se seront appropriés et auront au préalable colorié en classe (il est important que le support utilisé soit en couleur afin de faciliter le repérage de l'élève). Dans un parc, une carte de course d'orientation pour les CE1 pourra être utilisée si les légendes et codes principaux ont été étudiés en classe.

parcours jalonné avec photos

- L'élève se déplace dans un parc connu et sécurisé, avec plusieurs photos et chemine sur un circuit jalonné. L'enseignant aura au préalable posé des jalons (exemple : avec de la rubalise) tout au long du parcours qu'il souhaite que les élèves empruntent. Ces jalons doivent être visibles de l'un à l'autre (du jalon où on situe, on voit le jalon vers lequel on va). L'enseignant aura disposé des balises sur des points remarquables entre chaque jalon. L'élève avec l'aide des photos doit noter le code de la balise ou poinçonner sur le carton-réponse au fur et à mesure de son déplacement. Si l'enseignant utilise des jalons différents (exemple : des rubans de couleurs différentes), il peut ainsi tracer plusieurs circuits.
- Une carte (ou plan) pourra être progressivement utilisée si les jalons ne sont plus visibles l'un de l'autre, le déplacement nécessitera alors un suivi de conduite sur un support (voir situation suivi sous conduite).

SITUATION : je pose, je raconte, tu trouves

Cycle/niveau de classe : cycle 2 : GS et CP

Apprentissages engagés :

- Se déplacer de façon adaptée et se repérer.
- Décrire un déplacement = CODER
- Prendre des repères pertinents à transmettre = DECODER

Tâche et organisation :

- L'espace doit être restreint et connu.
- les élèves sont par 2 : seul l'élève A va poser une balise sur un point remarquable et facilement identifiable (travail à faire au préalable en classe pour expliquer aux élèves ce qu'est un point remarquable=élément repérable qui ne bouge pas : banc, lampadaire, arbre facilement identifiable par rapport aux autres...). Il revient et raconte à l'élève B comment s'y rendre. B doit retrouver et ramener la balise.
- une seule balise à poser et à trouver à la fois (forme de parcours en étoile).
- Conseil : l'enseignant se positionnera de manière à voir les élèves qui posent les balises. Les élèves qui attendent ne doivent pas voir ceux qui posent, donc être face à l'enseignant.

Consignes :

- A doit décrire son cheminement.
- L'élève donne les consignes orales en utilisant des points remarquables.

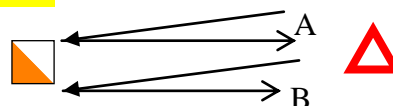
Critères de réussites :

- L'élève B ramène la balise (dans un temps égal à A).
- Les élèves rapportent au moins 3 balises sur 5.

Variantes :

- Si B ne trouve pas la balise, A peut aller avec B pour lui montrer le parcours emprunté.
- Au lieu de raconter, A dessine.
- L'enseignant peut progressivement utiliser un support pour faire poser la balise : une carte simplifiée ou un plan dessiné et colorié en classe par les élèves (il est important que le support utilisé soit en couleur afin de faciliter le repérage de l'élève).

SITUATION : je pose, tu trouves



Cycle/niveau de classe : cycle 2, CE1 (pour les GS et CP, voir la situation je pose, je raconte, tu trouves) et cycle 3.

Apprentissages engagés :

- Se déplacer de façon adaptée et se repérer.
- CODER un déplacement
- Prendre des repères pertinents à transmettre = DECODER

Tâche et organisation :

- Une carte par élève. L'enseignant aura au préalable préparé des cartes avec plusieurs postes indiqués.
- Cycle 2 : dans un espace plus restreint et connu. Cycle 3 : dans un espace progressivement inconnu.
- les élèves sont par 2 : l'élève A va poser une balise sur un point remarquable indiqué sur une carte. Quand il l'a posée, il revient et l'élève B doit retrouver et ramener cette balise.
- une seule balise à poser à la fois (forme de parcours en étoile).

Consignes :

- A dans un 1^{er} temps, explique quels chemins emprunter sur la carte puis après avoir effectué 3 parcours, il donne sa carte à B sans explications d'itinéraires.
- L'élève donne les consignes orales en utilisant des points remarquables c'est-à-dire facilement identifiables et repérables sur la carte.

Critères de réussites :

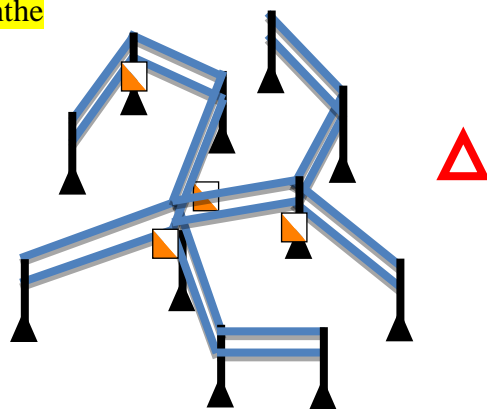
- L'élève B doit ramener la balise dans un temps égal à A.

Variantes :

- Le support peut être une carte simplifiée ou un plan dessiné en classe par les élèves (cycle 2) ou une carte de C.O. (cycle 3)
- Le temps imparti est limité.
- Si B ne trouve pas la balise, A peut aller avec B pour lui montrer le parcours emprunté en faisant un suivi de conduite avec la carte.
- CM1 et CM2 : 2 équipes de 2, le binôme n°1 va poser 1 balise dont l'emplacement est indiqué sur la carte pendant que le binôme n°2 fait la même chose sur un autre parcours. Puis les 2 binômes s'échangent leurs cartes et éventuellement des indications orales, et doivent aller chercher la balise de l'autre binôme.
- Pour les CM2 : l'enseignant peut distribuer des cartes vierges. Ce sont les élèves qui reportent l'emplacement de la balise à aller poser, grâce à une carte mère affichée par l'enseignant. Cette variante ne prend pas de temps de préparation en amont de la séance mais demande une gestion plus importante du groupe sur le terrain car il faut indiquer à chaque élève quelle balise il doit aller poser et vérifier que le traçage sur la carte est correct.

SITUATION : le labyrinthe

Cycle/niveau de classe : cycle 2



Apprentissages engagés :

- Suivre un itinéraire dans un ordre précis pour aller au poste et revenir le plus rapidement possible.
- Se repérer sur le terrain sans carte en ayant pris des points de repères sur un plan.

Tâche et organisation :

- Dans la cour de l'école, sur un terrain type foot, espace herbeux.
- Matériel : des poteaux ou baguettes plantées dans des plots, de la rubalise.
- L'enseignant trace un labyrinthe matérialisé par des plots avec des baguettes plastiques plantées dedans, il relie ces tiges par de la rubalise. Il positionne les balises à l'intérieur du labyrinthe.
- Le départ se fait du triangle rouge.
- L'élève n'a pas de carte et doit suivre l'itinéraire indiqué par l'enseignant sur une carte mère (qui reste près de l'enseignant) pour ramener le code de la balise ou poinçonner. Les élèves ont des itinéraires différents et des balises différentes.

Consignes :

- L'élève ne peut pas passer les bras par-dessus la rubalise pour poinçonner, il doit être du même côté que la balise.

Critères de réussites :

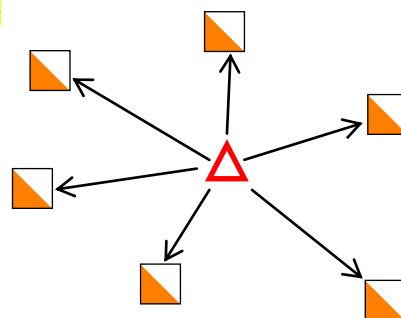
- Réussir 4 fois sur 5 à ramener le bon code.

Variantes :

- Un même itinéraire peut servir pour 2 élèves : l'un part dans un sens et l'autre en sens inverse.
- Rajouter une contrainte de temps.
- Donner 2 balises à ramener au lieu d'une (petit circuit).
- Aggrandir le labyrinthe avec des « voies sans issues ».

SITUATION : course en étoile

Cycle/niveau de classe : cycle 2 et cycle 3



Apprentissages engagés :

- Lecture et orientation d'une carte
- Faire le lien entre carte et terrain

Tâche et organisation :

- L'enseignant aura au préalable à l'aide d'une « carte mère » positionné des balises dans l'espace de travail sur des points remarquables.
- Pour le cycle 2, les élèves seront « à vue » : l'enseignant peut voir tous les élèves en un coup d'oeil.
- Les élèves sont seuls : 1 carte de course d'orientation en couleur par élève et un carton réponse = carton de contrôle.
- L'élève doit ramener le code d'une balise repérée sur la carte et choisie par l'enseignant. L'élève revient au point de départ après chaque balise trouvée et l'enseignant lui en donne une autre à chercher.

Consignes :

- Les élèves doivent marquer sur le carton de contrôle le code de la balise trouvée (ou poinçonner à l'aide de la pince).
- Les élèves doivent garder la carte orientée dans le sens du déplacement.

Critères de réussites :

- Effectuer le plus grand nombre possible de parcours.
- Trouver la balise dans un temps minimum.

Variantes :

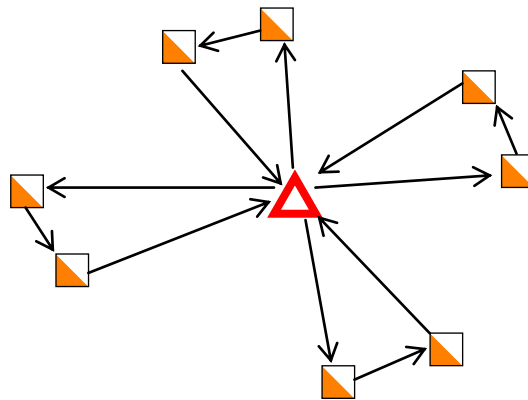
- Cycle 2 : mettre les élèves par groupe de 2 mais il faut que chaque élève ait une carte.
- 3 possibilités de fonctionnement :
 - 1/l'enseignant donne une carte à chaque élève avec toutes les balises tracées et lui en indique une à aller chercher.
 - 2/l'enseignant a préparé toutes ses cartes avec une seule balise tracée et donne une nouvelle carte à chaque fois que l'élève revient.
 - 3/pour les CM2, ils peuvent eux-mêmes tracer l'emplacement du poste à partir de la carte mère de l'enseignant puis aller chercher la balise.
- Un espace de travail plus ou moins connu et avec plus ou moins de végétation dense.
- Le type de support : plan de l'école, carte de course d'orientation, croquis fait en classe et colorié par les élèves.
- Un temps imposé pour aller chercher la balise.

SITUATION : course papillon (ou mini circuit)

Cycle/niveau de classe : cycle 2, course papillon et cycle 3, mini circuit de 3 balises.

Apprentissages engagés :

- Lecture et orientation d'une carte
- Stratégie de déplacement
- Gestion de l'effort



Tâche et organisation :

- L'enseignant aura au préalable à l'aide d'une « carte mère » positionné des balises dans l'espace de travail sur des points remarquables.
- L'enseignant devra tracer des circuits de 2 ou 3 balises sur des cartes. Astuce, le même circuit peut servir pour 2 élèves : il est possible d'envoyer un élève dans un sens et un autre élève dans l'autre sens.
- Pour le cycle 2, les élèves seront « à vue » de l'enseignant ou d'un parent accompagnateur.
- Les élèves sont seuls : 1 carte de course d'orientation en couleur par élève et un carton réponse = carton de contrôle.
- L'élève doit ramener les codes de 2 ou 3 balises repérées sur la carte et choisies par l'enseignant. L'élève ne revient pas au point de départ entre les 2 ou 3 balises.

Consignes :

- Les élèves doivent marquer sur le carton de contrôle le code de la balise trouvée (ou poinçonner à l'aide de la pince).
- Les élèves doivent garder la carte orientée dans le sens du déplacement.

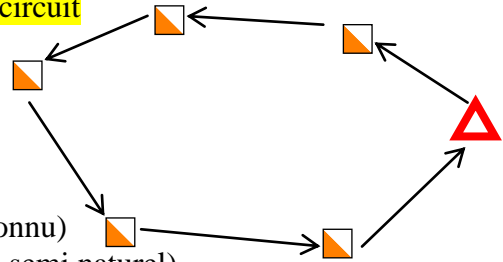
Critères de réussites :

- Effectuer le plus grand nombre possible de circuits.
- Trouver les balises dans un temps minimum.

Variantes :

- Cycle 2 : mettre les élèves par groupe de 2 mais il faut que chaque élève ait une carte.
- 2 possibilités de fonctionnement :
 - 1/l'enseignant a préparé toutes ses cartes avec 2 balises tracées (ou 3 pour le cycle 3) et donne une nouvelle carte à chaque fois que l'élève revient.
 - 2/pour les CM2, ils peuvent eux-mêmes tracer l'emplacement des postes à partir de la carte mère de l'enseignant puis aller chercher les balises.
- Un espace de travail plus ou moins connu et avec plus ou moins de végétation dense.
- Le type de support : plan de l'école, carte de course d'orientation, croquis fait en classe et colorié par les élèves.
- Un temps imposé pour effectuer le circuit.

SITUATION : course en circuit



Cycle/niveau de classe : cycle 2 (5 balises dans un milieu connu)
cycle 3 (5 balises dans un espace semi naturel)

Apprentissages engagés :

- Orientation d'une carte et lecture rapide.
- Stratégie de déplacement, notion de gain de temps.
- Gestion de l'effort : garder une lucidité intellectuelle.

Tâche et organisation :

- L'enseignant aura au préalable à l'aide d'une « carte mère » positionné des balises dans l'espace de travail sur des points remarquables. Il devra préparer un nombre de cartes suffisant (au moins un parcours par élève) avec 5 balises par carte.
- Les élèves sont seuls : par élève, 1 carte de course d'orientation en couleur avec 5 postes et un carton réponse = carton de contrôle.
- L'élève doit ramener le code des balises repérées sur la carte. L'élève revient au point de départ après avoir effectué son circuit et l'enseignant lui en donne un nouveau.

Consignes :

- Les élèves doivent marquer sur le carton de contrôle le code de la balise trouvée (ou poinçonner à l'aide de la pince).
- Les élèves doivent effectuer le parcours dans l'ordre indiqué par l'enseignant.
- Les élèves doivent garder la carte orientée dans le sens du déplacement et la plier si nécessaire.

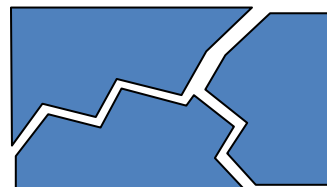
Critères de réussites :

- Effectuer le plus grand nombre possible de circuits.
- Trouver les balises dans un temps minimum.

Variantes :

- Les balises sur le terrain n'ont pas le même numéro qu'indiqué sur la carte, ce qui oblige l'élève à être très précis et sûr de l'emplacement avant de poinçonner.
- Pour les cycles 3 : certains circuits peuvent être plus difficiles (éloignement des balises, postes plus complexes...), ils seront donc valorisés par un nombre de points plus grand. L'élève pourra choisir son circuit en fonction de ses capacités.
- **Course aux points** = départ en masse, le temps est limité.
= chaque élève a une carte mère avec toutes les balises que l'enseignant a posées dans l'espace de travail.
= les élèves doivent ramener le plus grand nombre de balises dans le temps imparti.
= les balises les plus éloignées et/ou les plus difficiles à trouver valent plus de points.

SITUATION : cartes pirates



Cycle/niveau de classe : cycle 2 = les élèves connaissent leurs partenaires.

cycle 3 = les élèves découvrent leurs partenaires après avoir trouvé les balises.

Apprentissages engagés :

- Travail de la mémoire.
- Remettre un morceau de parcours dans son contexte général.
- Prendre des points de repère précis.

Tâche et organisation :

- L'enseignant aura au préalable à l'aide d'une « carte mère » positionné des balises dans l'espace de travail sur des points remarquables.
- L'enseignant découpe des cartes en 3 morceaux avec pour chaque carte un découpage différent (ex : 3 morceaux triangles ; 3 morceaux arrondis ; 3 morceaux dentelés...).
- Sur chaque morceau de carte, il y a une balise à trouver.
- Les élèves se mettent par groupe de 3 et ont chacun un morceau de la carte de course d'orientation en couleur découpée avec une balise à trouver, et un carton réponse = carton de contrôle.
- Le départ est collectif.

Consignes :

- Les élèves doivent marquer sur le carton de contrôle le code de la balise trouvée (ou poinçonner à l'aide de la pince).
- Les élèves doivent faire le point avant le départ en comparant leur morceau de carte à une carte mère affichée par l'enseignant.

Critères de réussites :

- Arriver avant les autres avec le bon code de la balise.
- Réussir à reconstituer le puzzle avant les autres groupes.

Variantes :

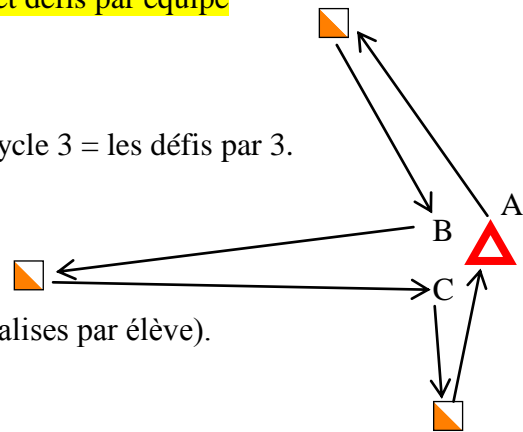
- Les cartes peuvent être découpées entre 3 et 10 morceaux mais plus il y aura de morceaux et plus ce sera difficile car il y aura moins de surface pour se repérer.
- Sur chaque morceau de carte il peut y avoir 2 ou 3 balises à trouver au lieu d'une.
- Chaque morceau de carte peut avoir un nombre de balises différent et l'équipe met en place une stratégie collective pour aller chercher plus ou moins de balises selon le morceau de carte choisi.
- Pour le cycle 3, l'enseignant découpe toutes les cartes de façon distincte et met tous les morceaux dans un sac. Chaque élève pioche un morceau de carte, fait le point seul sur le déplacement qu'il va avoir à faire et au signal de l'enseignant tous les élèves partent en même temps. Quand ils reviennent, ils s'auto corrigent puis doivent comparer leur morceau de carte avec les autres élèves afin de reconstituer les puzzles.

SITUATION : relais suisse et défis par équipe

Cycle/niveau de classe : cycle 2 = le relais suisse puis cycle 3 = les défis par 3.

Apprentissages engagés :

- Stratégie de déplacement.
- Gestion de l'effort (pour les défis avec 2 ou 3 balises par élève).
- Course au contact.



Tâche et organisation :

- L'enseignant aura au préalable à l'aide d'une « carte mère » positionné des balises dans l'espace de travail sur des points remarquables.
- L'enseignant devra reporter les postes de 3 balises sur chaque carte.
- Les élèves sont par 3 (élève A, élève B et élève C), 1 carte par équipe. Toutes les équipes ont les mêmes balises à trouver dans le même ordre.
- Au signal de départ, les élèves A commencent et vont chercher la 1^{ère} balise puis il reviennent au point de départ donner la carte aux élèves B qui vont chercher la 2^{ème} balise puis ils reviennent au départ donner la carte aux élèves C qui terminent en allant chercher la 3^{ème} balise.

Consignes :

- L'équipe doit décider en commun quelle balise chaque élève aura à trouver en fonction de leur éloignement, difficulté de positionnement et potentiel individuel.

Critères de réussites :

- Arriver avant les autres équipes.

Variantes :

- Pour éviter que tous les élèves se suivent, il est possible de faire partir un tiers des élèves A vers la balise 1, un autre tiers des élèves A vers la balise 2 et le dernier tiers des élèves A vers la balise 3.
- **Le défi par équipe de 3** (cycle 3) = Ce type de défi permet à l'enseignant de faire des équipes hétérogènes et aux élèves de mettre en place une stratégie commune en fonction des ressources énergétiques de chacun.
 - = chaque équipe a 3 cartes avec 6 balises dessus (possibilité d'augmenter le nombre de balises).
 - = Toutes les cartes sont identiques avec les mêmes postes. Au sein de chaque équipe, les 3 élèves se répartissent les balises à ramener (par exemple : l'élève A peut aller en chercher une seule ; l'élève B, deux et l'élève C, trois... ou chaque élève va chercher 2 balises).
 - = Au signal de l'enseignant, tous les élèves de la classe partent en même temps. C'est l'équipe dont les 3 élèves sont revenus les 1ers qui a gagné.
 - = Ces défis peuvent se refaire dans les séances suivantes avec un travail de mémoire. Les élèves vont chercher des balises déjà connues en les repérant sur une carte qu'ils n'emportent pas avec eux.