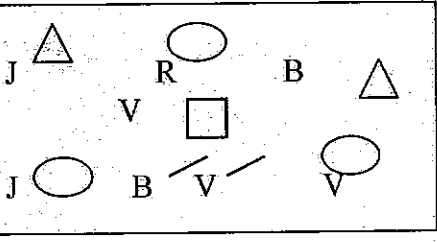
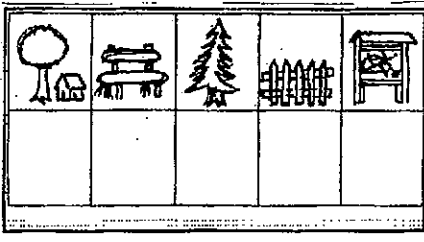
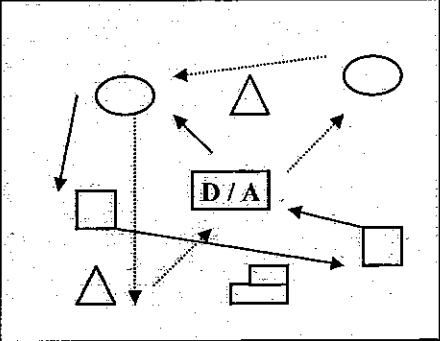
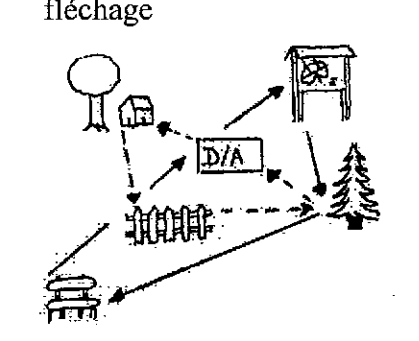
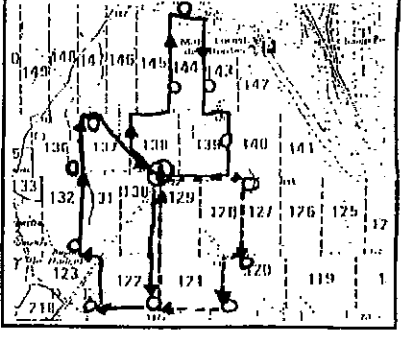
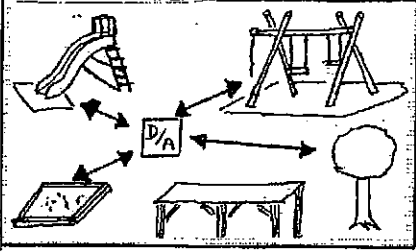
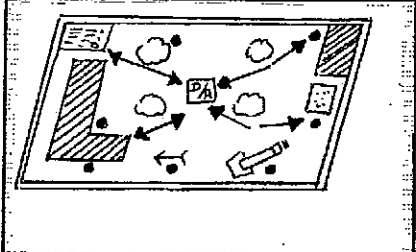
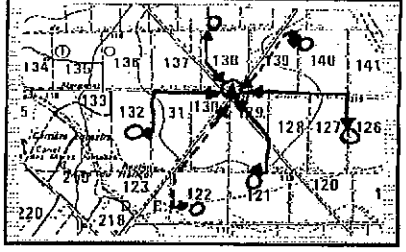
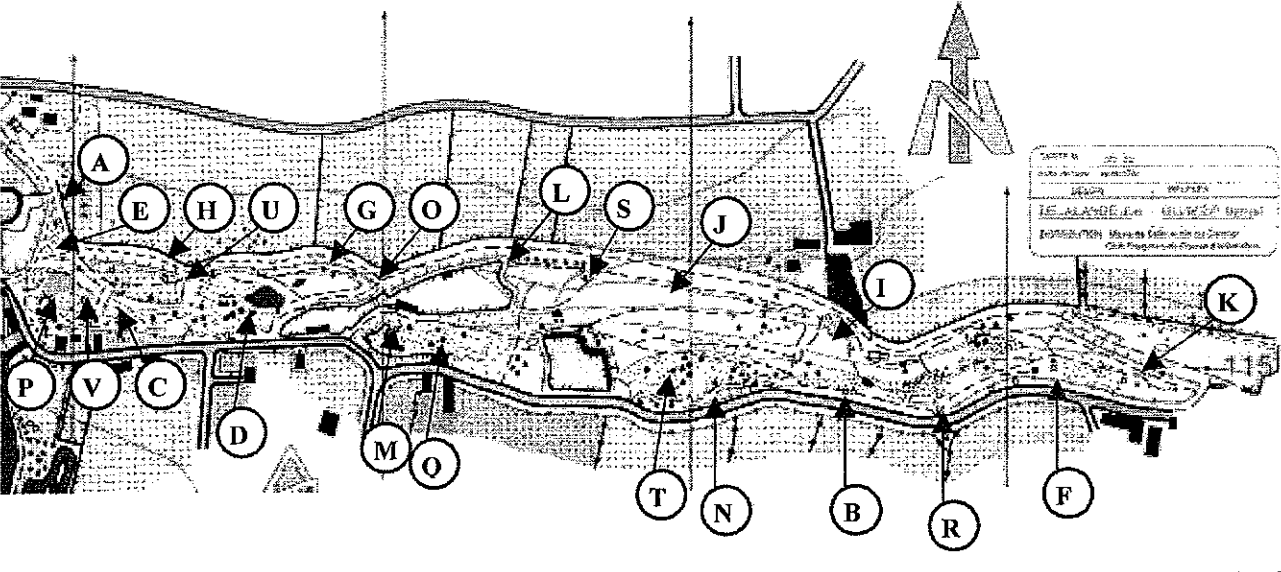
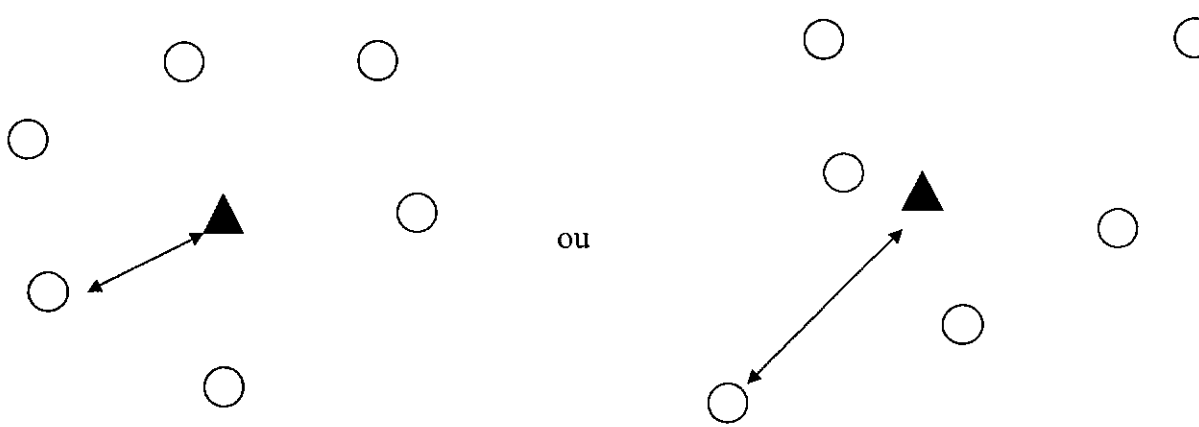


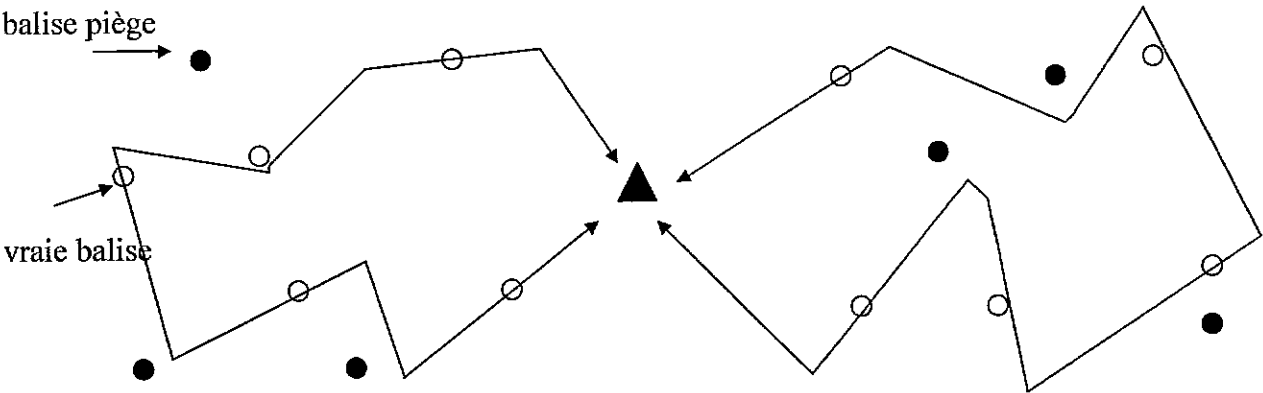
N° 2.1	SITUATION d'APPRENTISSAGE de l'étape 1 à l'étape 2		PARCOURS A FLECHER		
	C1		C2		C3
Objectifs	<p>2. Orienter plan ou carte pour mettre en relation le réel et une de ses représentations Planifier et élaborer une ou des stratégies pour construire un itinéraire</p> <ul style="list-style-type: none"> • choisir des éléments pour en faire des repères • les mémoriser <p>Prendre, suivre une direction et retrouver les repères</p> <ul style="list-style-type: none"> • de début de course • de fin de course • de contrôles 				
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • flécher sur un plan ou une carte un chemin parcouru (choisi ou imposé) 				
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • Individuellement ou par équipes de 2 / 3 				
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • plan vierge figuratif 	<ul style="list-style-type: none"> • plan idéographique vierge • feuille de route (images séquentielles) 	<ul style="list-style-type: none"> • plan topographique vierge • feuille de route : images séquentielles ordonnées de 1 à n 		
Règles de fonct ^t	<ul style="list-style-type: none"> • choisir 1 chemin de n points de passage correspondant à des objets • le réaliser puis flécher sur le plan vierge • coller dans l'ordre les gommettes des passages sur la feuille de route 	<ul style="list-style-type: none"> • choisir 1 chemin passant par n emplacements • numéroter de 1 à n les emplacements sur la feuille de route dans l'ordre de passage • écrire ou dessiner les messages lus • dessiner le chemin parcouru à l'aide de flèches sur le plan vierge 	<ul style="list-style-type: none"> • lire la feuille de route • suivre directions et sens indiqués pour réaliser le circuit • dessiner ou écrire les messages trouvés à chacune des balises • flécher l'itinéraire réaliser sur la carte 		
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • respecter le nombre de points de passage 				
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • tracé exact du chemin parcouru en comparaison des messages trouvés 				
variables	<ul style="list-style-type: none"> • NB de points de passage • distance par rapport au départ • contraintes de points de passage (couleur, forme, valeur) 				

N° 2.2	SITUATION d'APPRENTISSAGE		PARCOURS FLECHE PAPILLON			
	de l'étape 1 à l'étape 2		C1	C2	C3	
Objectifs	1. Décoder le message (plan ou carte) rechercher et identifier les éléments et les mettre en relation		idem + 2. Orienter plan ou carte pour mettre en relation le réel et une de ses représentations Planifier et élaborer une ou des stratégies pour construire un itinéraire <ul style="list-style-type: none"> • choisir des éléments pour en faire des repères • les mémoriser Prendre, suivre une direction et retrouver les repères <ul style="list-style-type: none"> • de début de course • de fin de course • de contrôles 		idem + 5. Adapter sa vitesse de déplacement: <ul style="list-style-type: none"> • au terrain • au but du jeu 	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer le parcours dessiné sur le plan 					
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • individuellement 		<ul style="list-style-type: none"> • individuellement ou par équipe de n enfants 			
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • plan figuratif • espace connu restreint • cerceaux, caisses, lattes, etc. 		<ul style="list-style-type: none"> • plan idéographique • espace connu large (parc, stade, semi boisé) avec fléchage 		<ul style="list-style-type: none"> • carte topographique avec chemin fléché 	
Règles de fonction'	<ul style="list-style-type: none"> • suivre le parcours dessiné sur le plan à l'aide de flèches • noter sur la feuille de route les messages se trouvant sur les balises 					
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter le tracé du parcours et l'ordre des balises 					
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • parcours réalisé et tous les messages notés 					
variables	<ul style="list-style-type: none"> • NB d'objets (surnombre) • espacement des objets • espace 		idem + <ul style="list-style-type: none"> • complexité de l'espace 			

N° 2.3	SITUATION d'APPRENTISSAGE		
	de l'étape 1 à l'étape 2		
	C1	C2	C3
Objectifs	1. Décoder le message (plan ou carte) <ul style="list-style-type: none"> rechercher et identifier les éléments et les mettre en relation 	Idem + 2. Orienter plan ou carte pour mettre en relation le réel et une de ses représentations 4. Prendre, suivre une direction et retrouver les repères <ul style="list-style-type: none"> de début de course de fin de course de contrôles 	Idem + Planifier et élaborer une ou des stratégies pour construire un itinéraire <ul style="list-style-type: none"> choisir des éléments pour en faire des repères les mémoriser 5. Adapter sa vitesse de déplacement: <ul style="list-style-type: none"> au terrain au but du jeu
BUT	<ul style="list-style-type: none"> Effectuer le parcours en revenant au point de départ après chaque balise 		
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> Individuellement ou par groupe de 2 / 3 		
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> plan figuratif milieu connu restreint un surnombre de points remarquables feuille de route 	<ul style="list-style-type: none"> plan idéographique feuille de route autant de cartes que d'enfants 	<ul style="list-style-type: none"> plan topographique feuille de route sur laquelle figure la balise à trouver autant de cartes que d'enfants 
Règles de fonct'	<ul style="list-style-type: none"> se rendre à l'endroit indiqué sur le plan prendre la gommette pour la coller dans l'ordre sur la feuille de route revenir au point de départ 	<ul style="list-style-type: none"> se rendre à l'endroit indiqué sur le plan écrire ou dessiner le message qui s'y trouve 	
Conditions données contraintes ressources	..		
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> rapporter le feuille de route avec le(s) gommette(s) 	<ul style="list-style-type: none"> rapporter la feuille de route avec le(s) message(s) 	
variables	<ul style="list-style-type: none"> distance complexité du plan NB de balises 	Idem + <ul style="list-style-type: none"> le plus vite possible 	

N° 2.4	SITUATION d'APPRENTISSAGE de l'étape à l'étape	COURSE AU SCORE																																																																																																																															
	C1	C2	C3																																																																																																																														
Objectifs	<p>4. Prendre, suivre une direction et retrouver les repères</p> <ul style="list-style-type: none"> de début de course de fin de course de contrôles <p>5. Adapter sa vitesse de déplacement:</p> <ul style="list-style-type: none"> au terrain au but du jeu <p>1. Décoder le message (plan ou carte)</p> <ul style="list-style-type: none"> rechercher et identifier les éléments et les mettre en relation <p>2. Orienter plan ou carte pour mettre en relation le réel et une de ses représentations</p> <p>3. Planifier et élaborer une ou des stratégies pour construire un itinéraire</p> <ul style="list-style-type: none"> choisir des éléments pour en faire des repères les mémoriser 																																																																																																																																
BUT	<ul style="list-style-type: none"> Dans un temps donné, marquer le plus de points possible 																																																																																																																																
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> Individuellement ou par groupe de 2 / 3 																																																																																																																																
Milieu et aménagement																																																																																																																																	
Règles de fonct'	<table border="1" data-bbox="280 898 1066 1160"> <tr> <td colspan="2" data-bbox="280 898 667 920">HEURE LIMITE DE RETOUR</td> <td colspan="13" data-bbox="671 898 1066 920">14 h 45</td> <td colspan="2" data-bbox="1070 898 1066 920"></td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="280 927 667 949">AU POINT DE RENCONTRE :</td> <td colspan="13" data-bbox="671 927 1066 949">14 h 45</td> <td colspan="2" data-bbox="1070 927 1066 949">Temps :</td> </tr> <tr> <td data-bbox="280 956 376 1023">ATELIER N° 3</td> <td colspan="11" data-bbox="381 956 667 1023">Heure de départ :</td> <td colspan="3" data-bbox="671 956 948 1023">Heure d'arrivée :</td> <td colspan="2" data-bbox="968 956 1066 1023">Temps :</td> </tr> <tr> <td data-bbox="280 1030 376 1052">N° de BALISE CHOISIE</td> <td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td><td>N</td><td>O</td><td>P</td><td>Q</td><td>R</td><td>S</td><td>T</td><td>U</td><td>V</td> <td colspan="2" data-bbox="968 1030 1066 1097" rowspan="2">Nombre de points marqués</td> </tr> <tr> <td data-bbox="280 1059 376 1081">VALEUR DE LA BALISE</td> <td>1</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td><td>5</td><td>3</td><td>1</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>3</td><td>1</td><td>1</td> </tr> <tr> <td data-bbox="280 1088 376 1111">MESSAGE TROUVE</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> <td colspan="2"></td> </tr> </table> 				HEURE LIMITE DE RETOUR		14 h 45															AU POINT DE RENCONTRE :		14 h 45													Temps :		ATELIER N° 3	Heure de départ :											Heure d'arrivée :			Temps :		N° de BALISE CHOISIE	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	Nombre de points marqués		VALEUR DE LA BALISE	1	1	2	3	1	1	1	2	5	3	1	2	1	1	1	3	3	2	2	3	1	1	MESSAGE TROUVE																									
HEURE LIMITE DE RETOUR		14 h 45																																																																																																																															
AU POINT DE RENCONTRE :		14 h 45													Temps :																																																																																																																		
ATELIER N° 3	Heure de départ :											Heure d'arrivée :			Temps :																																																																																																																		
N° de BALISE CHOISIE	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	Nombre de points marqués																																																																																																										
VALEUR DE LA BALISE	1	1	2	3	1	1	1	2	5	3	1	2	1	1	1	3	3	2	2	3	1	1																																																																																																											
MESSAGE TROUVE																																																																																																																																	
Conditions données contraintes ressources																																																																																																																																	
critères de réussite																																																																																																																																	
variables																																																																																																																																	

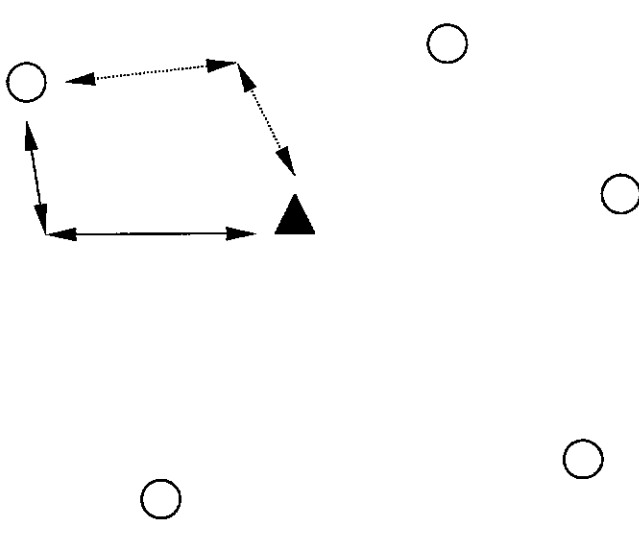
N° 2.5	SITUATION d'APPRENTISSAGE	
	-de l'étape 1 à l'étape 2	
		COURSE MEMOIRE EN ETOILE AU TEMPS
	C1	C2
Objectifs	<p>4. Prendre, suivre une direction et retrouver les repères</p> <ul style="list-style-type: none"> • de début de course • de fin de course • de contrôles <p>5. Adapter sa vitesse de déplacement:</p> <ul style="list-style-type: none"> • au terrain • au but du jeu <p>1. Décoder le message (plan ou carte)</p> <ul style="list-style-type: none"> • rechercher et identifier les éléments et les mettre en relation <p>2. Orienter plan ou carte pour mettre en relation le réel et une de ses représentations</p> <p>3. Planifier et élaborer une ou des stratégies pour construire un itinéraire</p> <ul style="list-style-type: none"> • choisir des éléments pour en faire des repères • les mémoriser 	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver le plus possible de balises dans un temps donné. 	
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • par équipes de 2 / 3 	
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • stade ou plaine de jeu 	
Règles de fonction'	<ul style="list-style-type: none"> • 1 enfant sur 2 (ou 2 sur 3) partent → alternance effort / récupération • La carte et la balise à trouver sont présentées avant le départ : le coureur part sans la carte. • A son retour, après vérification du code trouvé, l'autre coureur part dans les mêmes conditions. 	
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • Milieu plus ou moins connu • Temps de jeu limité 	
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Marquer le plus de points (trouver le plus de balises) 	
variables	<ul style="list-style-type: none"> • Distance des balises par rapport au départ 	

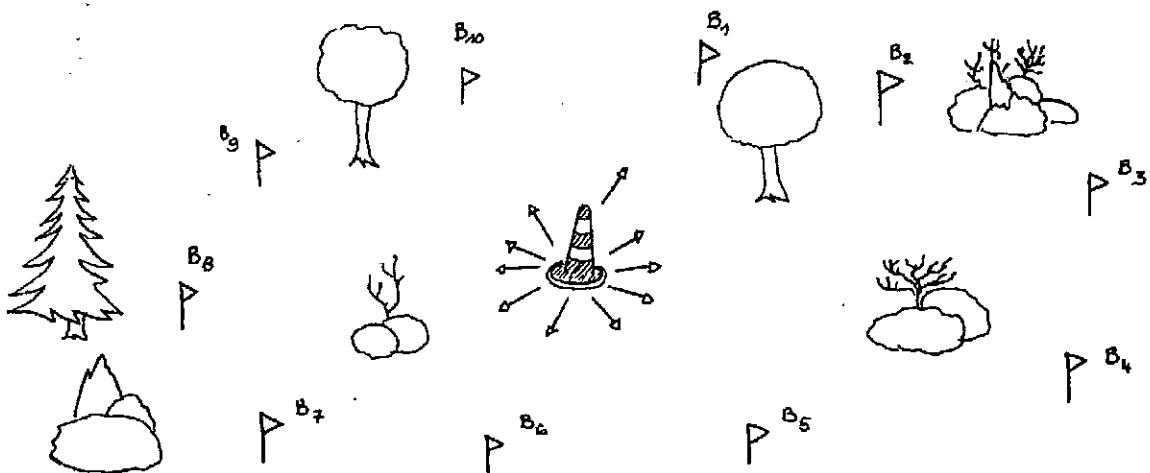
N° 2.6	SITUATION d'APPRENTISSAGE		SUIVRE UN ITINERAIRE	
	de l'étape 1 à l'étape 2		C1	C2
Objectifs	<ol style="list-style-type: none"> 1. Décoder le message (plan ou carte) <ul style="list-style-type: none"> • rechercher et identifier les éléments et les mettre en relation 2. Orienter plan ou carte pour mettre en relation le réel et une de ses représentations 3. Plänifier et élaborer une ou des stratégies pour construire un itinéraire <ul style="list-style-type: none"> • choisir des éléments pour en faire des repères • les mémoriser 4. Prendre, suivre une direction et retrouver les repères <ul style="list-style-type: none"> • de début de course • de fin de course • de contrôles 			
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • Suivre un itinéraire et retrouver les balises placées précisément sur cet itinéraire. 			
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • une ½ classe par circuit • par équipes de 2 / 3 			
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • stade ou plaine de jeu • 2 circuits 			
Règles de fonction'	<ul style="list-style-type: none"> • 4 groupes partent en même temps (2 par circuit dans des sens contraires)  <p>The diagram shows a zigzag circuit starting from a central black triangle. Two paths branch out to the left and right, each ending in a black triangle. The paths are marked with white circles at vertices. Several black dots are scattered around the circuit, some on the paths and some off to the side. Labels 'balise piège' and 'vraie balise' with arrows point to specific markers.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque groupe possède une carte sur laquelle est tracé un itinéraire à suivre scrupuleusement. • Il s'agit de reporter sur la carte la position précise des balises placées sur le circuit (des balises pièges peuvent être placées en dehors de l'itinéraire) 			
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de contrainte de temps 			
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir porté sur la carte toutes les "vraies balises". • A partir du capital points possible on retire le nombre de "vraies balises" oubliées et des "balises pièges" reportées 			
variables	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de balises • Milieu (visibilité) 			

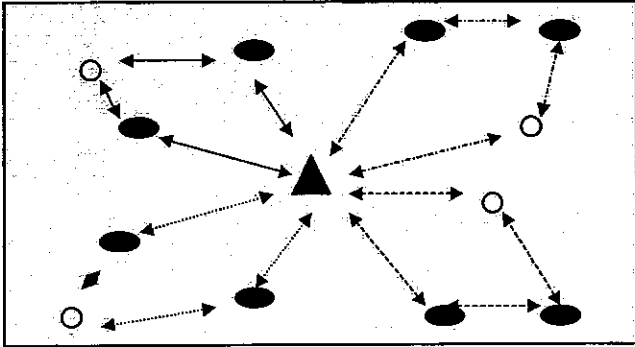
N° 2.7	SITUATION d'APPRENTISSAGE de l'étape 1 à l'étape 2		PLACER / TROUVER LES BALISES	
	C1	C2	C3	
Objectifs	<ol style="list-style-type: none"> 1. Décoder le message (plan ou carte) <ul style="list-style-type: none"> • rechercher et identifier les éléments et les mettre en relation 2. Orienter plan ou carte pour mettre en relation le réel et une de ses représentations 3. Planifier et élaborer une ou des stratégies pour construire un itinéraire <ul style="list-style-type: none"> • choisir des éléments pour en faire des repères • les mémoriser 4. Prendre, suivre une direction et retrouver les repères <ul style="list-style-type: none"> • de début de course • de fin de course • de contrôles 			
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • Groupe 1 : Placer des balises avec précision • Groupe 2 : Vérifier le placement des balises effectué par le groupe 1 			
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • par ½ classe • Chaque demi-classe est divisée en équipes de 2 / 3 			
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • carrefour avec chemins en étoile • Les balises sont placées <u>dans des endroits caractéristiques</u> de part et d'autre des chemins 			
Règles de fonction'	<ul style="list-style-type: none"> • Dans un 1er temps, les équipes du groupe 1 vont placer les balises aux endroits indiqués sur le plan • Dans un 2ème temps, les équipes du groupe 2 vérifient les emplacements et rapportent les balises 			
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de contrainte de temps 			
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir placé les balises aux "bons" endroits • Avoir retrouver et rapporté les balises 			
variables	<ul style="list-style-type: none"> • de : emplacement porté sur la carte → à un emplacement décrit par la définition du poste (⇒ trouver un emplacement correspondant à la définition et le porter sur la carte) 			

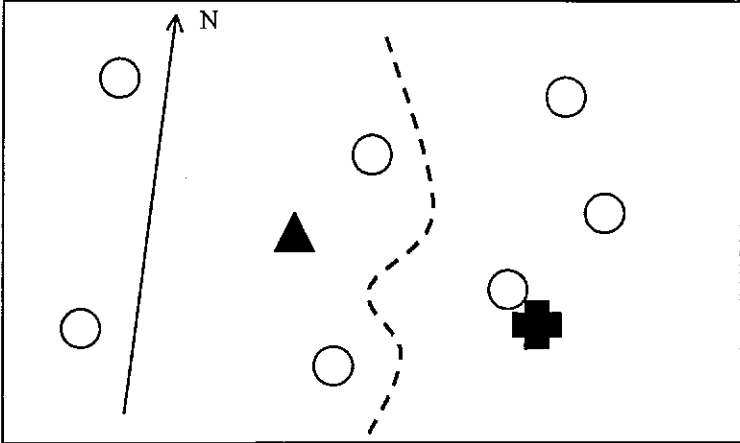
N° 2.8	SITUATION d'APPRENTISSAGE de l'étape 1 à l'étape 2		LE PAPILLON SELECTIF		
	C1	C2	C3	C3	C3
Objectifs	3. Planifier et élaborer une ou des stratégies pour construire un itinéraire <ul style="list-style-type: none"> • choisir des éléments pour en faire des repères • les mémoriser 5. Adapter sa vitesse de déplacement: <ul style="list-style-type: none"> • au terrain • au but du jeu 				
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • Après avoir trouvé une balise, choisir et trouver la balise qui permet de revenir le plus vite possible au départ 				
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • par équipes de 2 / 3 				
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • en forêt ou parc semi boisé • parcours papillon avec X ailes comportant 1 balise obligatoire et 2 balises "possibles" 				
Règles de fonction'	<ul style="list-style-type: none"> • Les équipes commencent à des ailes de papillon différentes. • Sur chaque aile, on doit commencer par la balise N°1 imposée puis aller au choix à la N°2 ou à la N°3, noter le message et revenir au point de départ le plus vite possible. • Effectuer les ailes du papillon <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;"> <p>● → Balise obligatoire</p> <p>○ → Balise au choix</p> </div> </div>				
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • Milieu plus ou moins connu • Temps de jeu limité 				
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir trouvé les 2 balises (1ère et celle au choix) • Avoir réalisé les différentes ailes le plus rapidement possible (cumuler les temps des # ailes) 				
variables	<ul style="list-style-type: none"> • Distance des balises par rapport au départ • Milieu 				

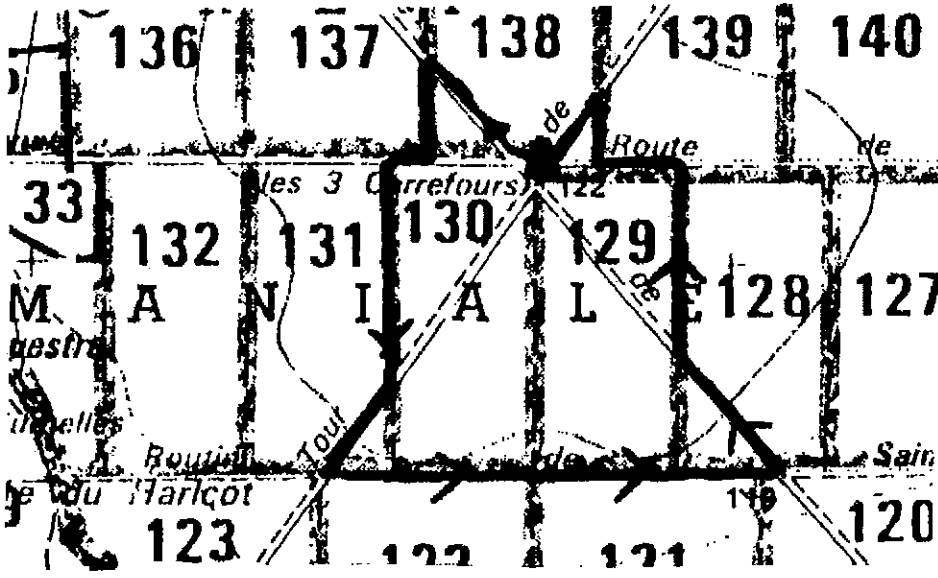
N° 2.9	SITUATION d'APPRENTISSAGE		PARCOURS PAPILLON	
	de l'étape 1 à l'étape 2		C1	C2
Objectifs	3. Planifier et élaborer une ou des stratégies pour construire un itinéraire <ul style="list-style-type: none"> choisir des éléments pour en faire des repères les mémoriser 			
BUT	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser un parcours papillon 2 fois par des itinéraires différents 			
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> par équipes de 2 / 3 			
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> en forêt ou parc semi boisé parcours papillon avec X ailes comportant 1 balise obligatoire et 2 balises "libres" 			
Règles de fonct'	<ul style="list-style-type: none"> 2 équipes par aile de papillon. la 1ère balise de chaque équipe est imposée, l'ordre des autres balises de l'aile est libre. Après le premier essai, effectuer la même aile en changeant l'ordre des balises. <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;"> <p>● → Balise obligatoire</p> <p>○ → Balise "libre"</p> </div> <div style="margin-left: 20px;"> <p>————→ itinéraire 1</p> <p>.....→ itinéraire 2</p> </div> </div>			
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> Temps de jeu limité 			
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser le plus d'ailes de papillon dans le temps imparti → marquer le plus de points possibles 1 aile → 3 pts 1 aile + 1 itinéraire différent → 6 pts 			
variables	<ul style="list-style-type: none"> Distance des balises par rapport au départ Milieu, visibilité Tracer l'itinéraire avant de partir 			

N° 2.10	SITUATION d'APPRENTISSAGE de l'étape 1 à l'étape 2		PARCOURS en ETOILE à la CARTE	
	C1	C2	C3	
Objectifs	3. Planifier et élaborer une ou des stratégies pour construire un itinéraire <ul style="list-style-type: none"> • choisir des éléments pour en faire des repères • les mémoriser 2. Orienter plan ou carte pour mettre en relation le réel et une de ses représentations 1. Décoder le message (plan ou carte) <ul style="list-style-type: none"> • rechercher et identifier les éléments et les mettre en relation 			
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • Se rendre 2 fois à une même balise par 2 itinéraires différents 			
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • par équipe de 2 / 3 			
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • Milieu boisé ou semi boisé • Les balises sont placées <u>dans des endroits caractéristiques</u> accessibles par plusieurs itinéraires possibles 			
Règles de fonction	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque équipe dispose d'une carte avec la position d'une balise • se rendre à la balise par 2 itinéraires différents • Revenir au point de départ entre les 2 itinéraires par le même chemin qu'à l'aller. 			
Conditions données	<ul style="list-style-type: none"> • Les balises ne sont pas visibles du point de départ 			
contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • Revenir par le trajet aller • Temps de jeu limité 			
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir trouvé et effectué 2 itinéraires différents SCORE : balise par 1 itinéraire → 1pt balise par 2 itinéraires → 3pts			
variables	<ul style="list-style-type: none"> • Tracer l'itinéraire avant de partir • Par équipe de 2x2, un groupe prépare son itinéraire pendant que l'autre va à la balise • Distance, visibilité des balises, milieu, etc. • Idem en papillon avec 2 balises 			

N° 3.1	SITUATION d'APPRENTISSAGE de l'étape 2 à l'étape 3	PARCOURS ETOILE à L'AZIMUT
C3		
Objectifs	1. Savoir utiliser tous les systèmes d'informations et les outils <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser la boussole <ul style="list-style-type: none"> • Orienter l'outil • trouver un azimut et inversement • Utiliser les visées pour se déplacer 6. Adapter son allure de course <ul style="list-style-type: none"> • en fonction de la globalité du parcours • courir sans s'arrêter 	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer le parcours en revenant au point de départ à chaque balise • Trouver le plus de messages possible dans le temps donné 	
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • individuellement ou par groupe de 2 / 3 	
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • milieu dégagé ou peu boisé (un panoramique à 360°) • n balises • n messages • temps donné 	
Règles de fonct'	<ul style="list-style-type: none"> • les azimuts sont donnés 1 par 1 • trouver une balise à l'aide de son azimut par rapport à un point de départ • aller chercher un message à la balise repérée • revenir au point de départ 	
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • revenir au point de départ à chaque fois 	
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • rapporter x messages dans un temps donné 	
variables	<ul style="list-style-type: none"> • NB de balises • distance des balises entre elles (proximité des azimuts → source d'erreurs) • visibilité des balises 	

N° 3.2	SITUATION d'APPRENTISSAGE de l'étape 2 à l'étape 3 PARCOURS PAPILLON avec EPREUVES	
C3		
Objectifs	1. Savoir utiliser tous les systèmes d'informations et les outils <ul style="list-style-type: none"> • Evaluer des distances <ul style="list-style-type: none"> ◊ Etalonner ses pas à allures variées • Utiliser la boussole 	<ul style="list-style-type: none"> ◊ Orienter l'outil ◊ trouver un azimut et inversement ◊ Utiliser les visées pour se déplacer 6. Adapter son allure de course <ul style="list-style-type: none"> • en fonction de la globalité du parcours • courir sans s'arrêter
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • parcourir un circuit • réussir le plus grande nombre d'épreuves • aller le plus vite possible 	
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • n groupes de x enfants 	
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • milieu inconnu ou espace élargi • parcours "papillon" à n ailes • 3 balises par ailes dont 2 avec épreuve • 1 aile fléchée sur carte par groupe • 1 boussole par groupe 	<p style="text-align: center;">EPREUVES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. DISTANCE : trouver le panneau situé à x mètres parmi 3 panneaux situés à différentes distances et noter le message 2. DISTANCE : estimer la distance en mètres d'un panneau repère. (10 m d'erreur) 3. AZIMUT : trouver l'azimut d'un panneau repère 4. AZIMUT : trouver le panneau situé à l'azimut x parmi 3 panneaux situés à différents azimuts <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> Balise avec épreuve </div>
Règles de fonct'	<ul style="list-style-type: none"> • 4 groupes peuvent partir simultanément : 1 groupe par "aile" (ou 8 si on utilise les 2 sens des "ailes"). Départs échelonnés toutes les 10 mn. • chaque groupe dispose d'une feuille route : <ul style="list-style-type: none"> • parcours fléché à effectuer • liste des épreuves avec les cases réponses 	
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • respecter le circuit tracé • rester groupés 	
critères de réussite	CdR : <ul style="list-style-type: none"> • parcours réalisé sans erreur • réussite du plus grand nombre d'épreuves possibles GAIN : <ul style="list-style-type: none"> • le classement prend en compte par ordre d'importance : <ul style="list-style-type: none"> • le parcours réalisé sans erreur • le nombre d'épreuves réussies • le temps réalisé 	
variables		

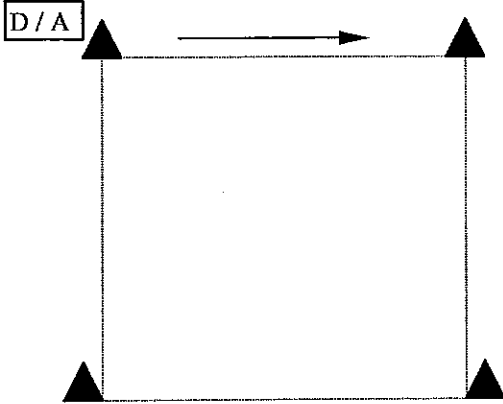
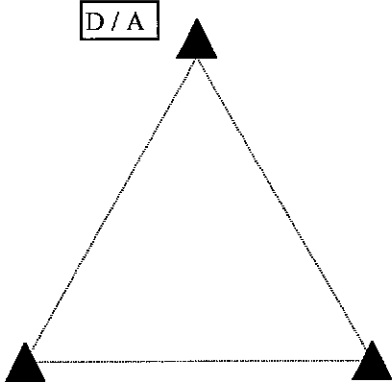
N° 3.3	SITUATION d'APPRENTISSAGE de l'étape 2 à l'étape 3	COURSE MEMOIRE à l'AZIMUT (étoile ou papillon)
C3		
Objectifs	1. Savoir utiliser tous les systèmes d'informations et les outils <ul style="list-style-type: none"> • Evaluer des distances <ul style="list-style-type: none"> ◇ Lire des échelles ◇ Etalonner ses pas à allures variées ◇ Apprécier des distances en fonction des échelles • Utiliser la boussole <ul style="list-style-type: none"> ◇ Orienter l'outil ◇ trouver un azimut et inversement ◇ Utiliser les visées pour se déplacer 	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver les balises 	
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • Groupes de 2/2 	
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • Sur une carte vierge (feuille blanche), sont portées les balises à trouver et 1 ou 2 points cartographiques (chemin, maison) • Les balises sont sur des points caractéristiques • Le nord est porté sur la carte 	
Règles de fonct'		
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • Temps maximum limité 	
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir trouvé les balises 	
variables	<ul style="list-style-type: none"> • Idem en papillon 	

N° 3.4	SITUATION d'APPRENTISSAGE de l'étape 2 à l'étape 3	COURSE A LA CARTE
C3		
Objectifs	1. Savoir utiliser tous les systèmes d'informations et les outils <ul style="list-style-type: none"> • Affiner la lecture de cartes 6. Adapter son allure de course <ul style="list-style-type: none"> • en fonction de la globalité du parcours • courir sans s'arrêter 	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser 1 circuit dans un temps donné sur une distance donnée 	
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • Individuel 	
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • Milieu connu terrain plat • Parcours en ligne (fermée ou ouverte) 	
Règles de fonction		
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • Le temps donné oblige à une course régulière (ex : 12' pour 1600m) 	
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir réalisé le parcours dans le temps imparti 	
variables	<ul style="list-style-type: none"> • 	

N° 3.5	SITUATION d'APPRENTISSAGE de l'étape 2 à l'étape 3	PARCOURS GUIDE A LA CARTE
C3		
Objectifs	1. Savoir utiliser tous les systèmes d'informations et les outils <ul style="list-style-type: none"> • Affiner la lecture de cartes <ul style="list-style-type: none"> ◊ des courbes de niveau → pour apprécier le relief ◊ des zones ""accessibles, dangereuses,.. → pour limiter son champ d'action ◊ l'ensemble des symboles et légendes → pour identifier : <ul style="list-style-type: none"> → des repères intermédiaires → le point d'attaque d'un poste → les lignes d'arrêt d'un poste 	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer le parcours à l'aide d'un message écrit 	
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • Par groupe de 2 / 3 	
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • Milieu boisé complexe avec multiples chemins et indices nombreux • Le parcours est décrit par écrit 	
Règles de fonct^t	<ul style="list-style-type: none"> • Lire le message • Effectuer le parcours et noter les messages de n balises • Retracer le parcours sur la carte 	
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • Revenir au point de départ • Rester groupés 	
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir réalisé le parcours en rapportant les messages • Tracé exact du parcours sur la carte 	
variables	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de balises • complexité des indices 	

N° 3.6	SITUATION d'APPRENTISSAGE de l'étape 2 à l'étape 3	CIRCUIT AZIMUT
C3		
Objectifs	1. Savoir utiliser tous les systèmes d'informations et les outils <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser la boussole <ul style="list-style-type: none"> ◊ Orienter l'outil ◊ trouver un azimut et inversement ◊ Utiliser les visées pour se déplacer 6. Adapter son allure de course <ul style="list-style-type: none"> • en fonction de la globalité du parcours • courir sans s'arrêter 	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer le parcours le plus rapidement possible 	
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • par groupe de 2 / 3 	
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • Milieu boisé avec multiples directions (réseau de chemins très dense) 	
Règles de fonction'	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque groupe dispose : <ul style="list-style-type: none"> • de la liste des azimuts dès le départ (correspondant à la direction à prendre à chaque carrefour) • d'une carte vierge sur laquelle on doit reproduire l'itinéraire suivi • n balises à trouver au cours du circuit (3 par exemple) <div data-bbox="368 1037 1437 1615" style="border: 1px solid black; padding: 20px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>The diagram shows a rectangular area representing a circuit. Inside, there are three circles representing markers or checkpoints. One circle is at the top left, one at the top right, and one at the bottom right. A solid black triangle is located at the bottom center of the rectangle, representing a starting point or a specific marker.</p> </div>	
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • 	
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • rapporter les messages • avoir reporté correctement l'itinéraire sur la carte 	
variables	<ul style="list-style-type: none"> • Forme du parcours (papillon, ligne, circuit) • Distance des balises • Nombre de changements de direction 	

N° 3.7	SITUATION d'APPRENTISSAGE de l'étape 2 à l'étape 3	JEU DES ERREURS
C3		
Objectifs	1. Savoir utiliser tous les systèmes d'informations et les outils <ul style="list-style-type: none"> • Affiner la lecture de cartes <ul style="list-style-type: none"> ◊ des courbes de niveau → pour apprécier le relief ◊ des zones "accessibles, dangereuses,.. → pour limiter son champ d'action ◊ l'ensemble des symboles et légendes → pour identifier : <ul style="list-style-type: none"> → des repères intermédiaires → le point d'attaque d'un poste → les lignes d'arrêt d'un poste • Evaluer des distances <ul style="list-style-type: none"> ◊ Lire des échelles ◊ Etalonner ses pas à allures variées ◊ Apprécier des distances en fonction des échelles 	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer les erreurs du parcours à réaliser • Faire le parcours 	
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • Par groupe de 2 / 3 	
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • Milieu boisé • Sur chaque aile de papillon, il y a une erreur de nature différente : <ul style="list-style-type: none"> • erreur liée à la légende • erreur liée à l'estimation de distance • erreur sur la description du poste (balises nettement visibles) • 6 balises par aile de papillon (3 bonnes, 3 avec erreur) 	
Règles de fonct'	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque groupe part sur une aile de papillon différente avec les informations nécessaires pour trouver les balises • Il s'agit d'effectuer le parcours en rapportant les messages et en corrigeant les erreurs trouvées sur celui-ci 	
Conditions données contraintes ressources	<ul style="list-style-type: none"> • 	
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir effectué le parcours et trouvé les messages • Avoir trouvé les erreurs et opérer les corrections 	
variables	<ul style="list-style-type: none"> • Erreurs de nature différente sur la même aile 	

N° 3.8	SITUATION d'APPRENTISSAGE de l'étape 2 à l'étape 3	DESSINE MOI UN CARRE
C3		
Objectifs	1. Savoir utiliser tous les systèmes d'informations et les outils <ul style="list-style-type: none"> • Evaluer des distances <ul style="list-style-type: none"> ◊ Etalonner ses pas à allures variées • Utiliser la boussole <ul style="list-style-type: none"> ◊ Orienter l'outil ◊ trouver un azimuth et inversement ◊ Utiliser les visées pour se déplacer 	
BUT	<ul style="list-style-type: none"> • Construire une forme géométrique : carré, rectangle, triangle isocèle 	
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • par groupe de 2 ou individuellement 	
Milieu et aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • Milieu connu (cour, stade) • Matériel : plots et boussoles 	
Règles de fonct'	<ul style="list-style-type: none"> • A partir d'un premier plot, placer les n plots suivants pour former 1 figure géométrique donnée dont les côtés mesurent ...x.. mètres (ex : carré de 20 m de côté) <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>	
Conditions données contraintes ressources		
critères de réussite	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir réalisé la figure demandée 	
variables	<ul style="list-style-type: none"> • Distance entre les plots • Premier azimuth libre ou imposé • Type de figures (régulières ou non) • Travail inverse (les plots sont posés, trouver l'azimut et la distance d'un plot à l'autre) 	

III ANNEXES

A. COURSE D'ORIENTATION

Description

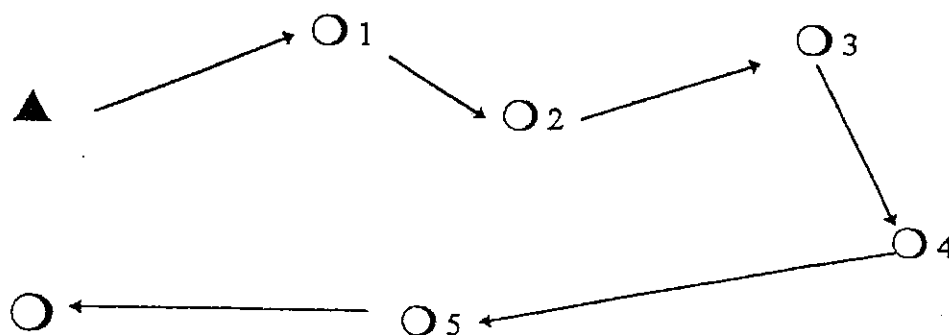
Dans un temps aussi court que possible, faire un parcours non connu à l'avance, non tracé, mais qui fait obligation de passer dans l'ordre par un certain nombre de points de contrôle.

Pour toute aide, le coureur dispose d'une carte, de la description sommaire des points de contrôle et d'une boussole.

Déroulement

L'organisateur établit un parcours sur "la carte mère", et écrit les définitions des postes.

exemple :



départ ▲ , arrivée ○

- 1 rocher
- 2 au nord de la dépression
- 3 souche
- 4 angle de clôture
- 5 trou

Au départ le coureur reçoit une carte vierge. Sur celle-ci, il recopie le parcours et le descriptif des points de contrôle. Le temps de copie compte dans le temps de course. Les départs sont échelonnés de façon à éviter que les concurrents se suivent à vue. Le coureur doit effectuer le parcours en respectant l'ordre des balises. Il valide son passage en poinçonnant sa carte à l'aide d'une pince fixée à la balise. La course est terminée, le chronomètre arrêté, lorsque la carte est remise au juge au point d'arrivée.

Classement

1 / La première règle étant : effectuer le parcours en totalité et sans erreur, le jury vérifie si le concurrent est passé par tous les points de contrôle sans se tromper.

2 / Les coureurs n'ayant aucune erreur sont ensuite départagés par le temps réalisé.

exemple :

1er	Dupont	45mn30
2ème	Durand	48mn
3ème	Duval	53mn45
...

non classés

Dumont	40mn (n'est pas passé à la balise 3)
Dutour	36mn20 (a confondu les balises 3 et 4)

Pour les scolaires

Au départ donner la carte avec le parcours tracé afin d'éviter les erreurs de copie.

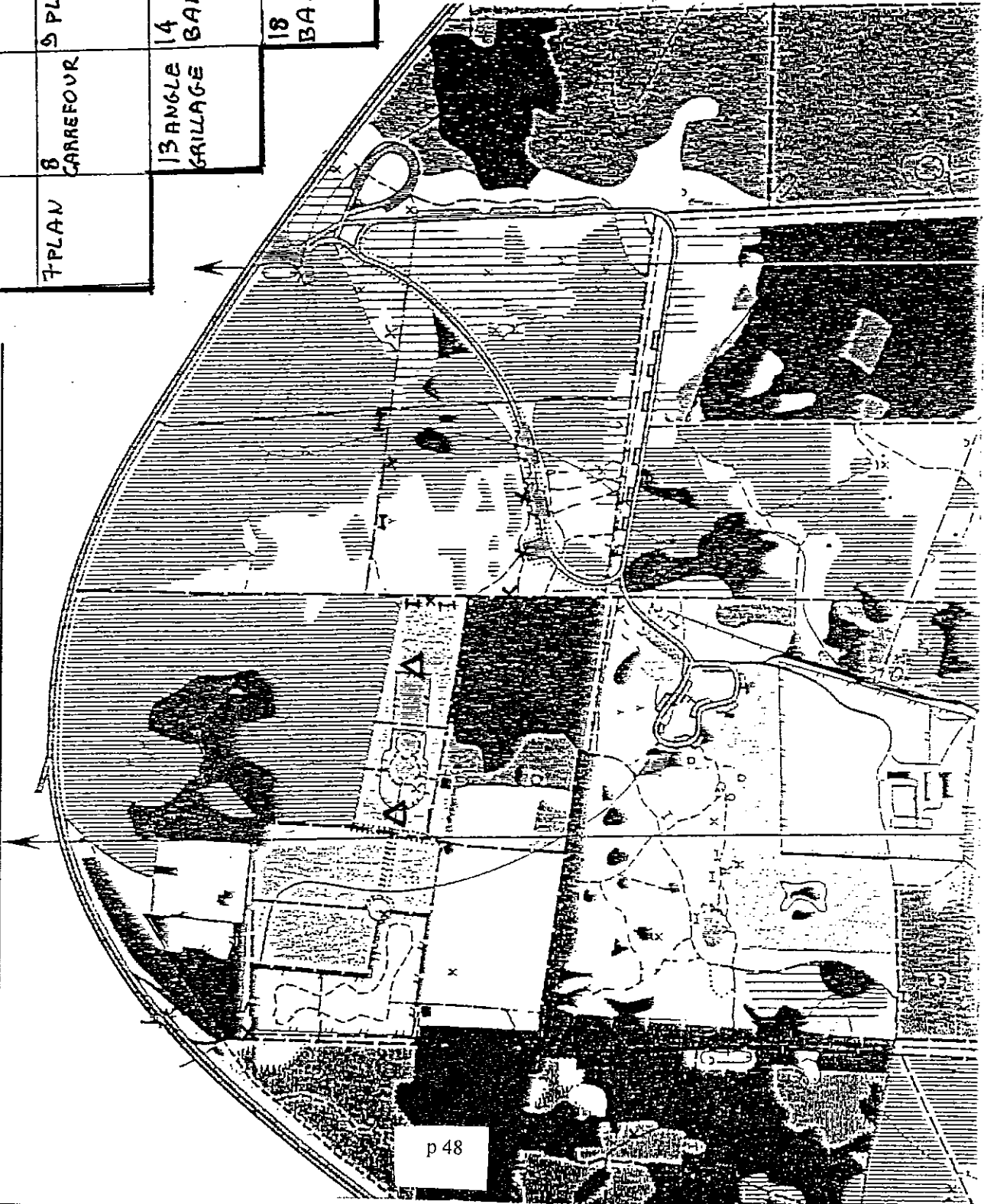
Règles pour la mise en oeuvre de l'activité

- La sécurité :
- reconnaître les lieux
 - établir avec les élèves la liste des interdictions (zones interdites, limites à ne pas franchir, ...)
 - des points de repère
 - des consignes si l'élève se sent perdu
 - le choix du lieu : non dangereux
 - il doit être d'accès autorisé (prévenir l'ONF qui vous indiquera les zones interdites)
 - donner des consignes de conduite :
 - ne pas bouger les balises
 - ne pas donner des indications erronées à des camarades en difficulté
 - respecter les lieux

FORÊT DE BREVIANDE

ÉQUIPE:

1 PLAN	2 ANGLE GRILLAGE	3 PLAN	4 PORTAIL	5 ANGLE GRILLAGE	6 PLAN
7 PLAN	8 CARREFOUR	9 PLAN	10 PLAN	11 BANC	12 ANGLE GRILLAGE
	13 ANGLE GRILLAGE	14 BANC	15 BANC	16 POUBELLE	17 PLAN
		18 BANC	19 POUBELLE	20 BANC	21 POUBELLE



LEGENDE

	ROUTE CARROSSABLE
	CHEMIN
	SENTIER PETIT
	L'ALÉ FORESTIER
	CLOTURE INFRANCHISSABLE
	MUR
	ROCHER GRAND PETIT
	SOUICHE
	H BANC
	MANGEOIRE
	ZONE BATTIE
	OBJET PARTICULIER
	ARBRE PARTICULIER
	LIGNE ELECTRIQUE
	COURBE DE NIVEAU
	MAITRESSE
	INTERMEDIAIRE
	COLLINE BUTTE
	DEPRESSION GRANDE PETITE
	TROU
	FOSSE
	TALUS
	ABRIS DE TERRE
Pénétrabilité de la forêt	
	100%
	50%
	20%
	0%

B. LÉGENDES

Sur toutes les cartes, la règle étant "pas d'indications écrites sous forme de noms ou chiffres", nous retrouvons dans les légendes les mêmes signes.

En scolaire, les enseignants employant souvent des cartes photocopiées, nous établirons deux types de légende.

Cartes officielles en couleur

en bleu :

tout les points en rapport avec l'eau :

- mare
- point d'eau
- marais assèché (zone humide)

et les flèches indiquant le nord magnétique

du blanc au jaune puis au vert :

la végétation




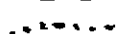




- blanc végétation claire (futaie)
- jaune..... absence d'arbre (pré, clairière)
- du vert clair..... zone boisée moins pénétrable

à

- au vert foncé..... zone impénétrable








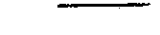
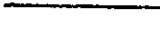
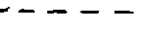
en marron :

tous les points en rapport avec le sol





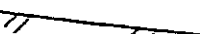













-  trou
-  petite butte
-  butte importante
-  fossé
-  dépression
-  talus
-  falaise en terre
-  courbe de niveau

en noir :

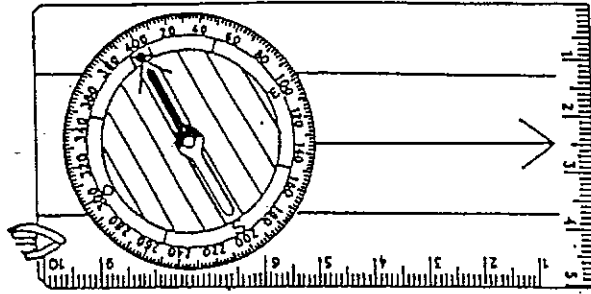
tous les points marqués par l'intervention de l'homme et les repères "en dur"

-  maison, habitation
-  ruine
-  borne
-  point d'eau artificiel
-  rocher
-  groupement de rochers
-  route
-  chemin carrossable
-  sentier
-  falaise

Cartes en noir et blanc

- route goudronnée 
- chemin 
- sentier 
- mur 
- clôture infranchissable 
- ligne électrique 
- ruisseau 
- mare marais 
- fossé 
- butte 
- dépression 
- trou 
- borne 
- rocher 
- souche ou objet particulier 
- arbre remarquable 
- falaise 
- talus 

C. UTILISATION DE LA BOUSSE

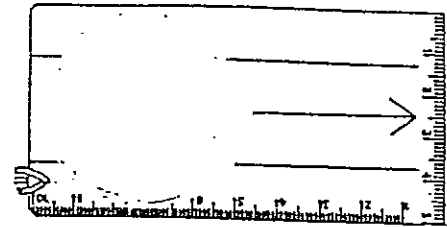


La boussole se divise en trois parties ayant chacune un rôle précis.

A/ une plaque rectangulaire transparente

avec :

- sur deux côtés des graduations en mm (mesure sur la carte)
- une flèche au centre
- des traits parallèles à la flèche et aux bords de la plaque

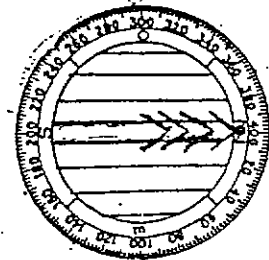


CETTE FLECHE SERT POUR LA VISEE

B/ un cadran rond rotatif

avec :

- sur la circonférence les mesures en degré qui nous donneront l'azimut (*)
- des traits parallèles gravés au centre de ce rond
- sur les 2 traits centraux une marque (soit deux traits épais, soit des chevrons) nous indiquent ce que l'on va appeler la maison du Nord.



(*) azimut : secteur angulaire formé par la direction choisie et le nord magnétique

PERMET D'INSCRIRE OU DE LIRE L'AZIMUT

C/ une aiguille aimantée

avec :

- deux parties, la rouge indiquant le Nord magnétique
- elle est sur un pivot, donc obligation de travailler la boussole tenue horizontalement

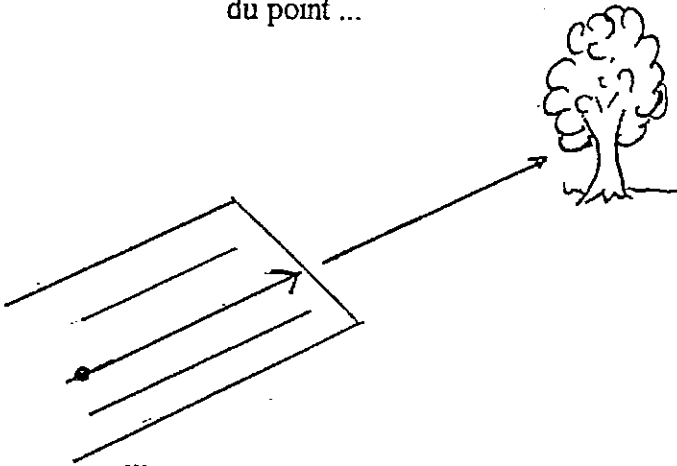


DONNE LA DIRECTION DE REFERENCE : LE NORD MAGNETIQUE

EMPLOI DE LA BOUSSE sur le terrain

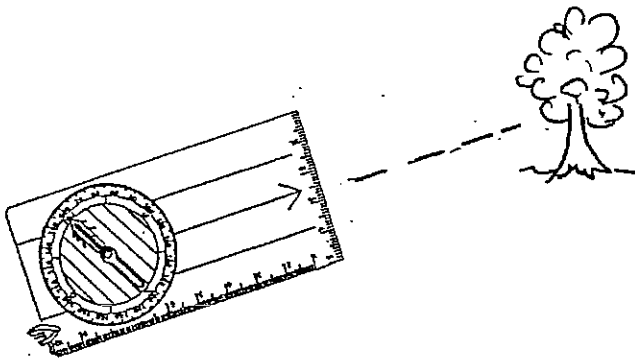
Je veux trouver l'azimut d'un point

1 / je pointe la flèche de visée en direction du point ...



...
et je bloque la plaque dans ma main pour conserver ma visée.

2 / je tourne le cadran rond de façon à amener la flèche aimantée dans la maison du nord.

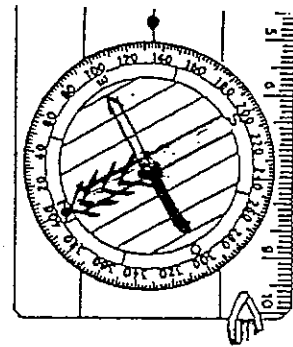


Vérifier que la flèche de visée pointe toujours vers le repère choisi.

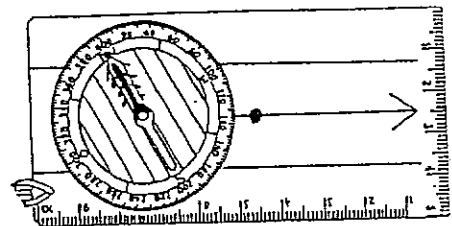
3 / je lis l'azimut : le chiffre du cadran placé devant la flèche

J'ai l'azimut d'un point et je veux trouver le repère correspondant.

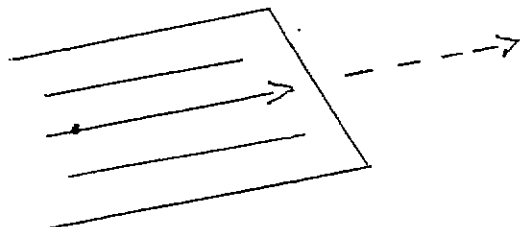
1 / j'inscris l'azimut sur ma boussole
mettre le chiffre en face de la flèche de visée (ex: 134)



2 / je ne touche plus au cadran rond, mais je tourne la plaque pour amener la flèche aimantée dans maison du nord.



3 / je regarde dans la direction indiquée par la flèche de visée pour trouver le repère

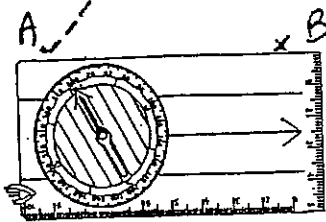


?

EMPLOI DE LA BOUSSE sur la carte

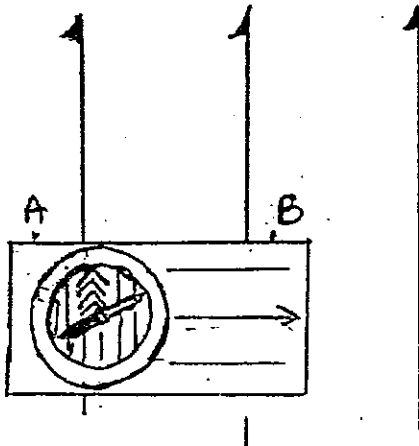
Je veux trouver l'azimut d'un point par rapport à mon point de départ.

1 / je me sers d'un des grands côtés de la boussole comme d'une règle pour joindre le point de départ et le point désigné.



Attention la flèche de visée doit être dans le bon sens: du départ vers le point

2 / je fais coïncider un des traits du cadran avec une des lignes du nord de la carte



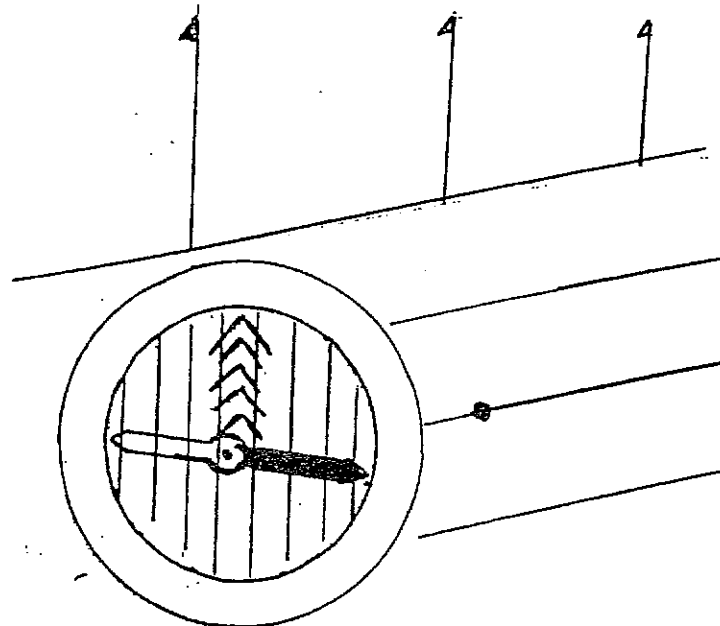
Attention : la maison du nord doit être vers le nord de la carte.

3 / je lis l'azimut inscrit en face de la flèche de visée

je veux trouver quel point se trouve à l'azimut donné

1 / j'inscris l'azimut sur ma boussole. je ne touche plus au cadran.

2 / je place un des grands côtés de la boussole sur le le point de départ, et je fais pivoter ma boussole autour de ce point. Je m'arrête lorsque un des traits du cadran coïncide avec une des lignes du nord de la carte.



Attention : la maison du nord doit être vers le nord de la carte.

3 / je lis sur la carte le ou les points se trouvant à l'azimut donné.

Attention au sens de la flèche de visée

D. RÉCOMMANDATION POUR UNE PRATIQUE SÉCURITAIRE

1. PRÉPARATION DE LA SEANCE OU DE LA RENCONTRE

a) *Aspects administratifs*

- Obtenir l'accord de l'O.N.F ou des particuliers propriétaires du lieu
- INFORMER : → la gendarmerie (plan déposé pour une intervention éventuelle)
→ les pompiers
- Plan de sortie, horaires et liste des enfants auprès du directeur
- Etablir la liste nominative des élèves avec adresses et numéros de tél. des parents ou tuteurs, de l'hôpital le plus proche, des médecins traitants.
- S'assurer de la proximité d'un téléphone

b) *Choix du lieu*

- Retenir de préférence un lieu dont le périmètre est clairement identifiable (routes, chemins, etc.).
- Eliminer tout terrain présentant un danger particulier (marais, plans d'eau, etc.).
- Choisir la forme du circuit en fonction du niveau des enfants (ex : Etoile avant circuit)
- Reconnaître préalablement les lieux.
- Choisir la saison (en hiver, le milieu est plus "lisible")

c) *Organisation du groupe classe*

- Prévoir au minimum 2 adultes pour une classe.
- Employer, lorsque cela est possible, une bicyclette pour permettre des déplacements rapides d'un adulte
- Constituer les # groupes (1 fiche avec les noms des coéquipiers).
- Diminuer progressivement le nombre d'enfants par groupe en fonction de l'évolution de leur niveau de pratique.
- S'assurer qu'il y ait une montre par groupe (pour fixer une heure limite).
- Emporter une pharmacie par classe.
- Prévoir un équipement vestimentaire adapté, des signes distinctifs (pour les rencontres).
- Donner des consignes permettant de retrouver un point de repère si l'on s'estime perdu.
- Inscire au dos de la carte les règles de sécurité générales et spécifiques au lieu utilisé.

d) *Sensibilisation*

- Par l'approche des connaissances liées à la faune et à la flore, sensibiliser les enfants :
 - au respect des parcelles de régénération
 - au respect des matériels, des dispositifs particuliers (matériel d'orientation, mangeoires, etc.).
 - à l'interdiction de toucher à un animal blessé, mort, nouveau-né, etc.

2. PENDANT LA SEANCE OU LA RENCONTRE

a) *En début de rencontre*

- Repérer au cours de la première séance le périmètre et ses repères (voies, éléments remarquables, balisage éventuel, etc.).
- Compter les enfants au début et en fin d'activité
- Préciser les limites, et les périmètres à l'aide de consignes orales ou écrites
- En cas de besoin, placer des "commissaires" (parents ou autres) et leur donner un plan avec surlignage
- Préciser : → les signaux de début et de fin d'activité et/ou l'heure.
→ le lieu de rassemblement

b) *Règles de fonctionnement*

- Rester groupés pour réaliser les différentes activités.
- Respecter les temps impartis.
- En cas d'accident, alerter l'adulte responsable de l'atelier le plus proche.

E. CARTOGRAPHIE

MONT - USSY II

USEP

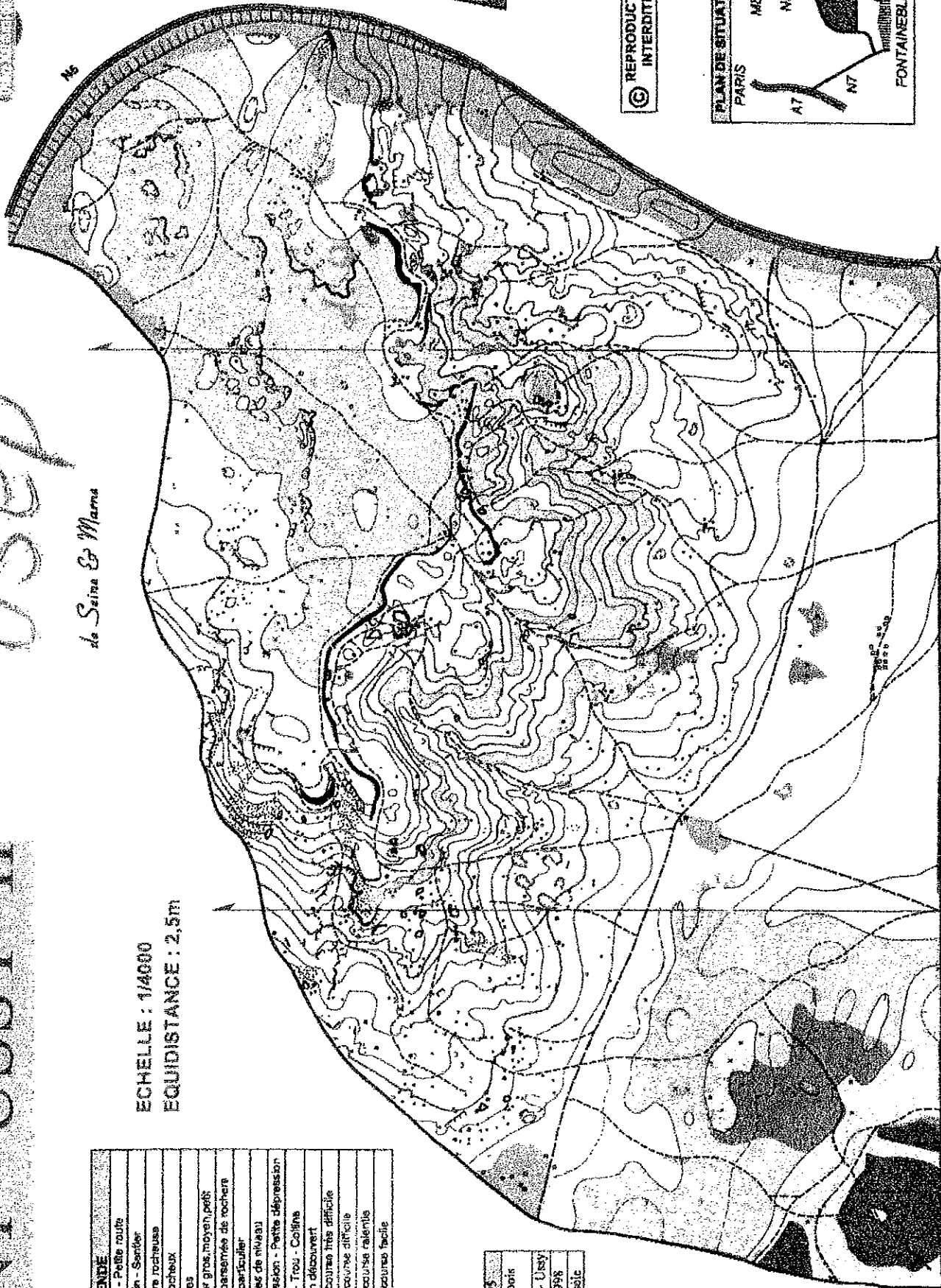
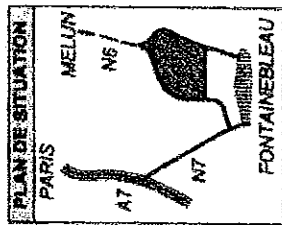
de Seine & Marne

ECHELLE : 1/14000
EQUIDISTANCE : 2,5m

LEGENDE	
	Route - Petite route
	Chemin - Sentier
	Barrère rocheuse
	Bloc rocheux
	Faisceaux
	Rocher gros, moyen, petit
	Zones parsemées de rochers
	Objet particulier
	Courbes de niveau
	Dépression - Petite dépression
	Butte - Trou - Colline
	Terrain découvert
	Forêt courue très difficile
	Forêt courue difficile
	Forêt courue ralentie
	Forêt courue facile

CARTES 7793
Distributeur : AS Samoisi
Tél : 01 60 72 01 08
Carte de base : Mont - Ussy
Mise à jour : Hiver 1998
Dessin : PICHOL Gisele

REPRODUCTION INTERDITE

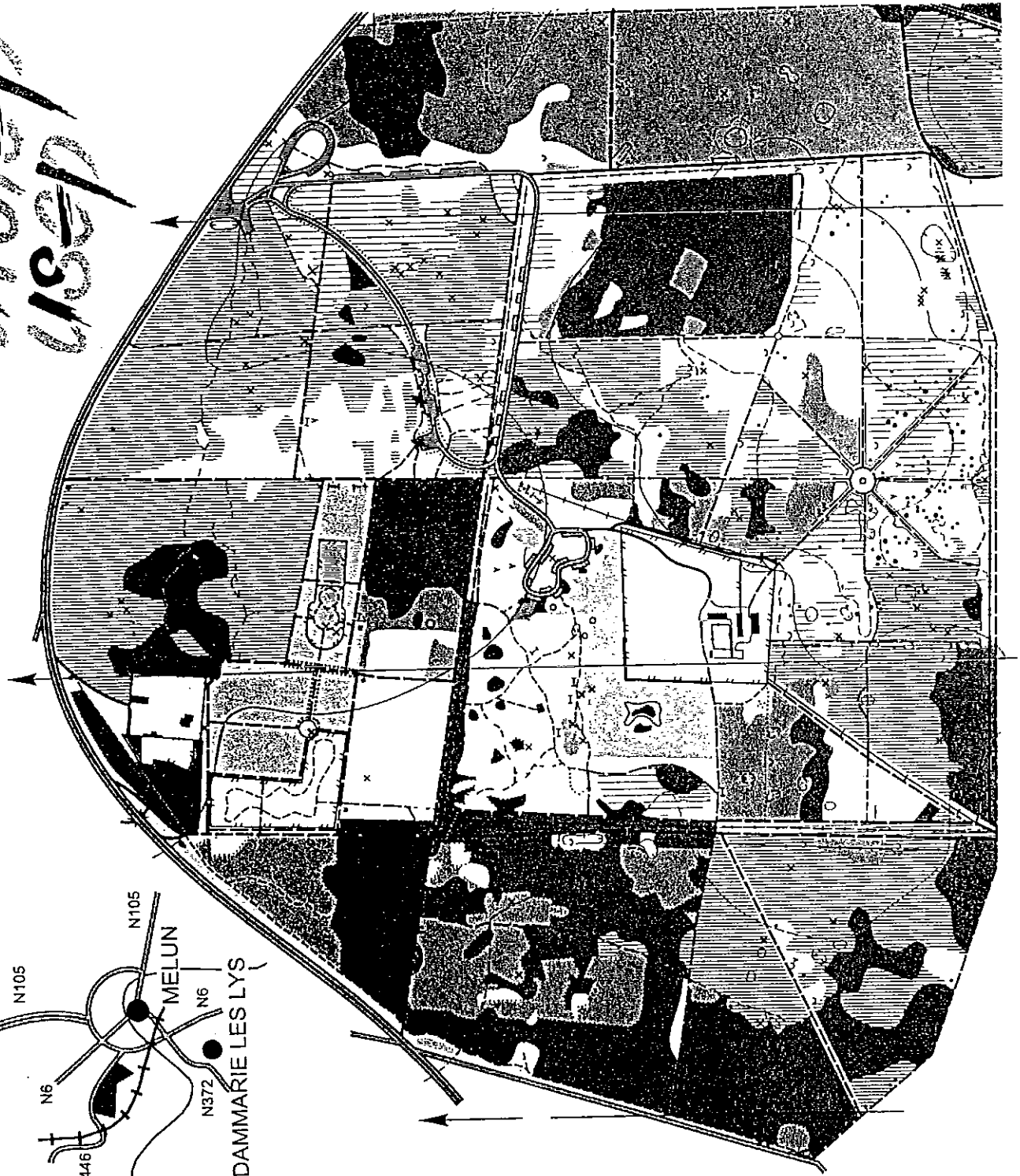
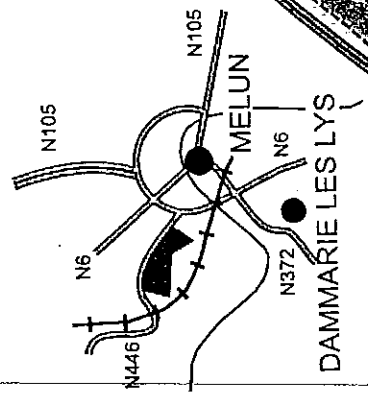


ECHELLE: 1 / 7.500

EQUIDISTANCE: 5 M

UTILE
USE

FORÊT DE BREVIANDE



LEGENDE

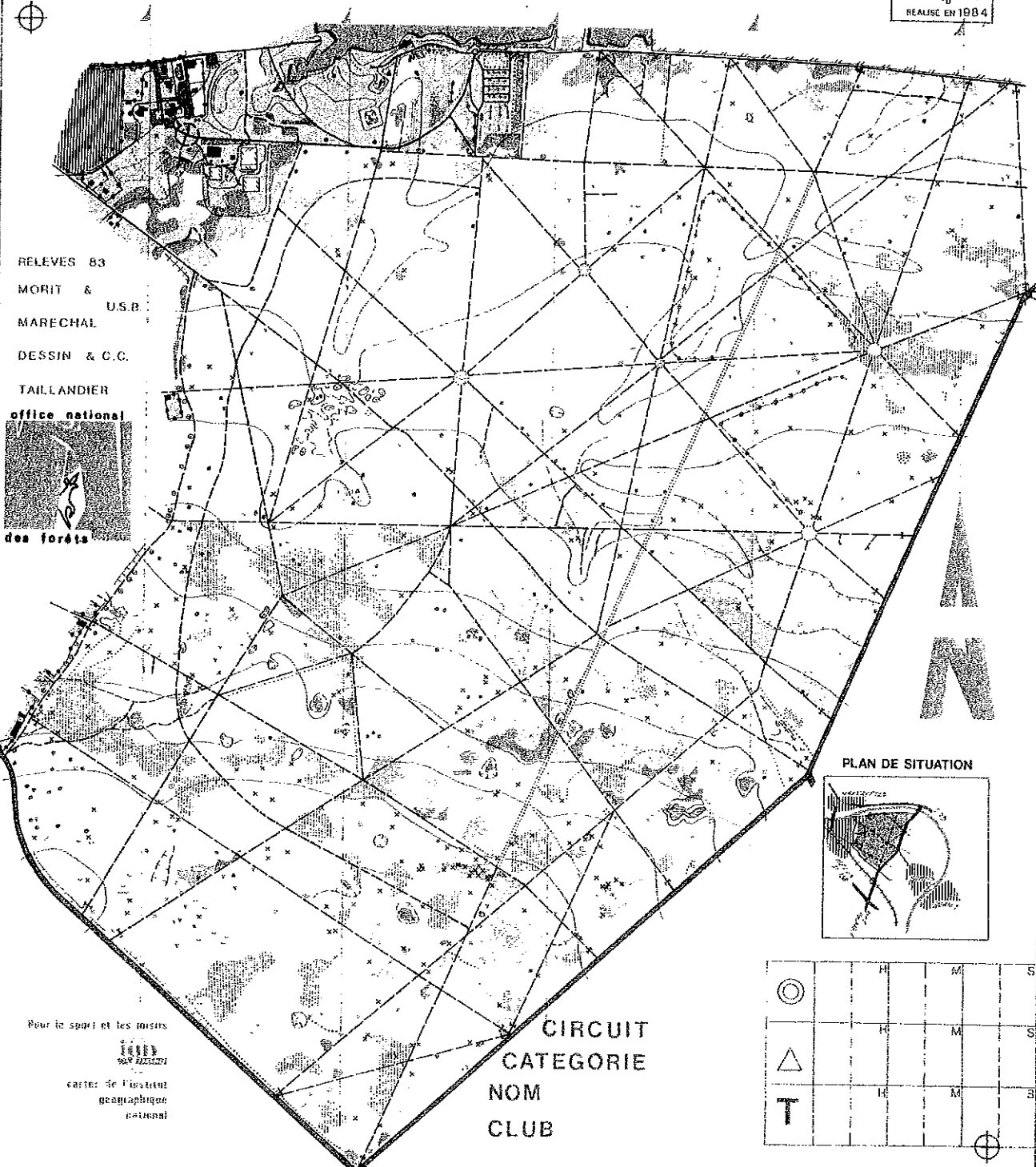
- ROUTE CARROSSABLE
 - CHEMIN
 - SENTIER PETIT
 - SENTIER FORESTIER
 - LATÉ FORESTIER
 - CLOTURE INFRANCHISSABLE
 - MUR
 - ROCHER GRAND PETIT
 - SOUCHE — RANC
 - MANGEOIRE
 - ZONE BATTIE
 - OBJET PARTICULIER
 - ARBRE PARTICULIER
 - LIGNE ELECTRIQUE
 - COURBE DE NIVEAU
 - MAITRESSE
 - INTERMEDIAIRE
 - COLLINE BUTTE
 - DEPRESSION GRANDE
 - PETITE
 - TROU
 - FOSSÉ
 - TALUS
 - ABRUPT DE TERRE
- Pénétrabilité de la forêt
- 100% 80% 50% 20% 0%



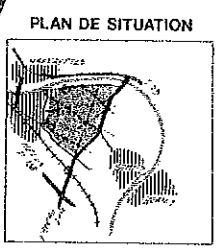
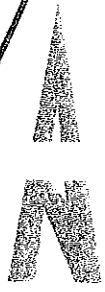
LA PLAINE DE SERMAISE

ÉCHELLE: 1/15 000^e EQUIDISTANCE: 5m

CARTE de C.O.
77 F_{C0} 29
RÉALISÉ EN 1984



RELEVÉS B3
MORIT & U.S.B.
MARECHAL
DESSIN & C.C.
TAILLANDIER
office national
des forêts



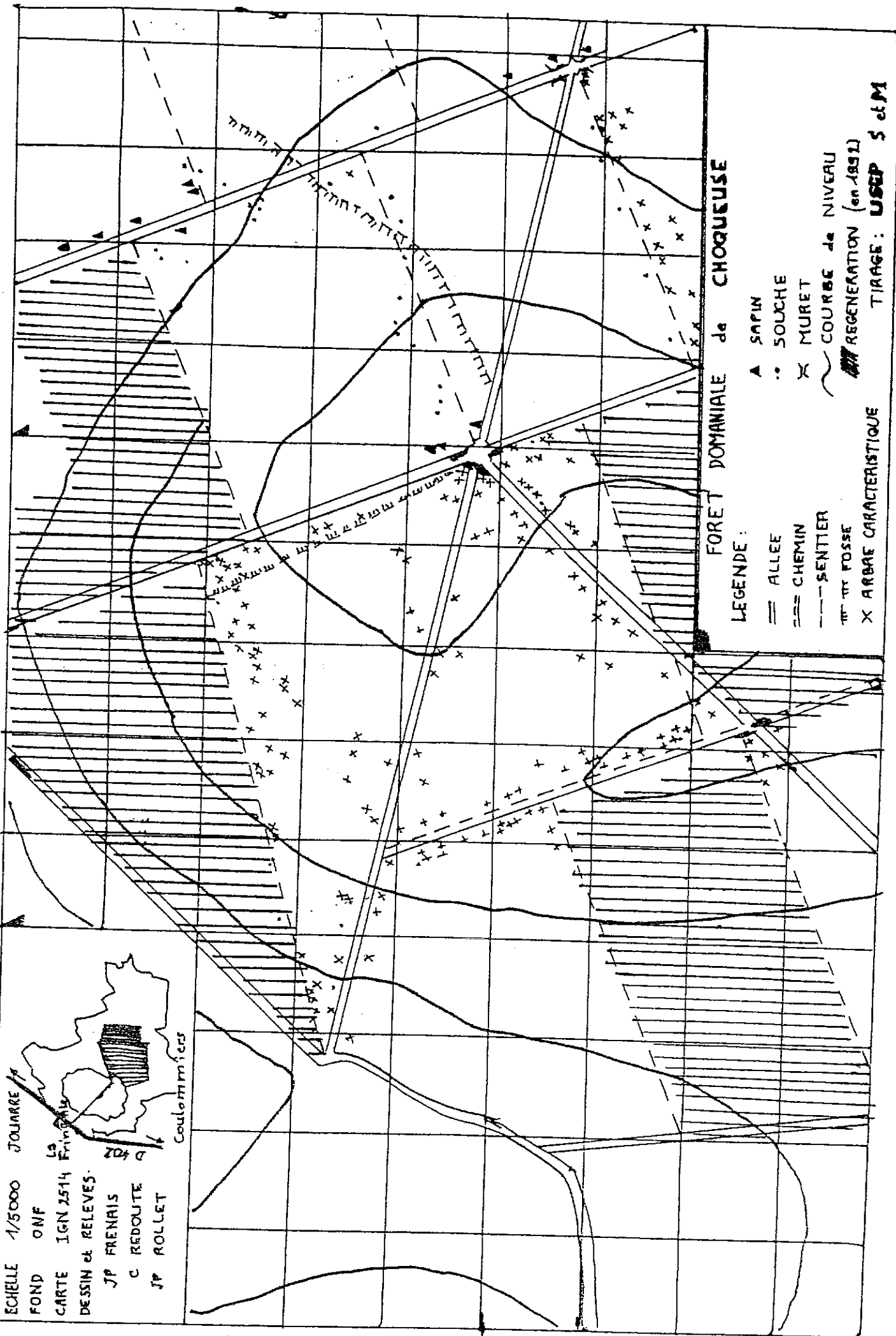
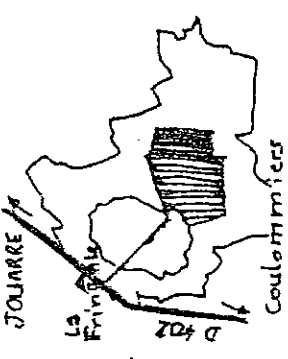
⊙	H	M	S
△	H	M	S
T	H	M	S

Pour le sport et les loisirs
carte de l'Institut
géographique
national

CIRCUIT
CATEGORIE
NOM
CLUB

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

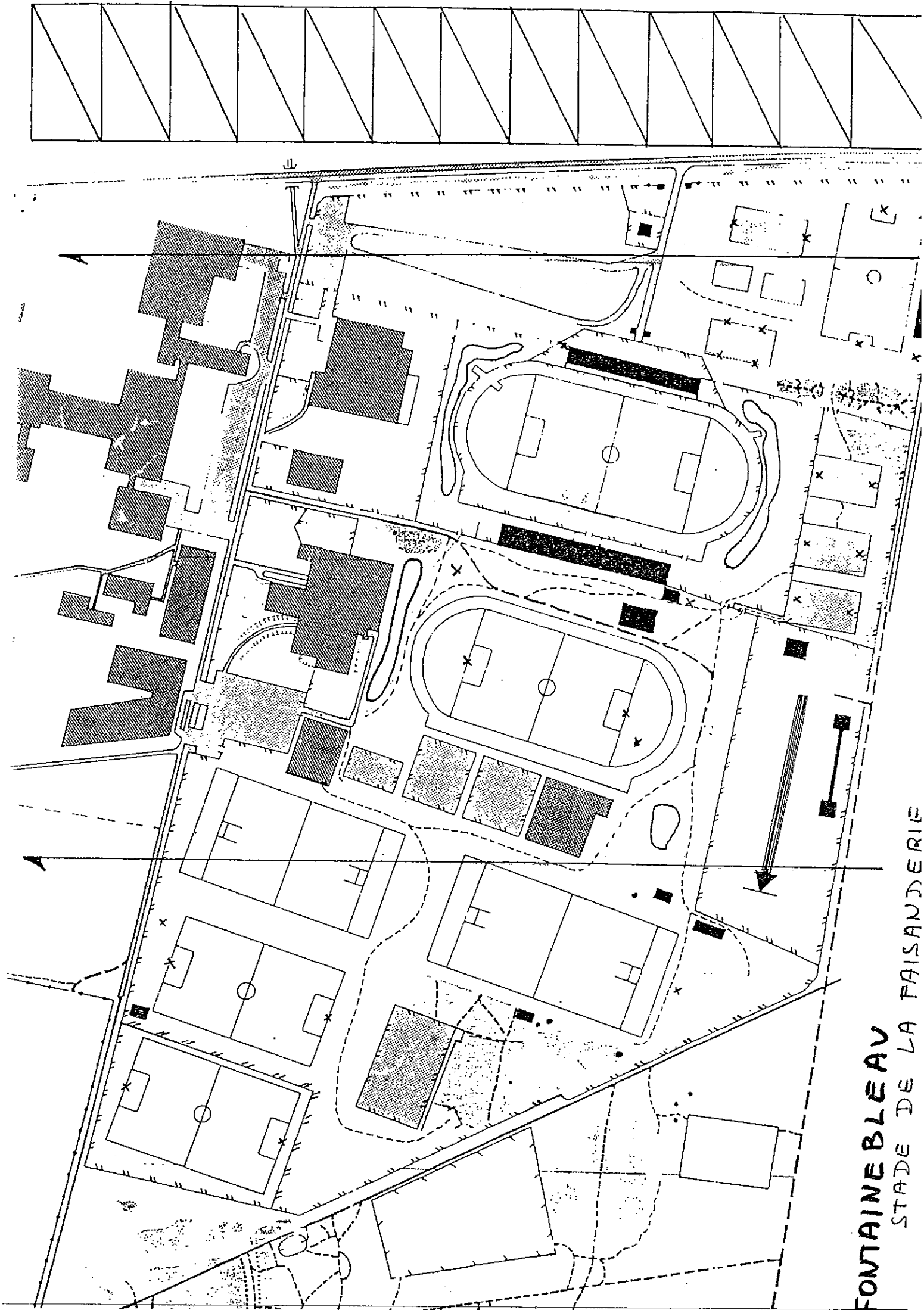
ECHELLE 1/5000
 FOND ONF
 CARTE IGN 2514
 DESSIN et RELEVÉS
 JP FREN AIS
 C REDOULTE
 JP ROLLET



FORET DOMANIALE de CHOQUEUSE

LEGENDE :

- A SAPIN
- .. SOLCHE
- X MURET
- COURSE de NIVEAU
- REGENERATION (en 1951)
- TIRAGE : USEP 5 de M
- == ALLEE
- CHEMIN
- - - SENTIER
- FOSSE
- X ARBRES CARACTERISTIQUES



FONTAINEBLEAU
STADE DE LA FAISANDERIE

STADE MORANE

PONTAULT-COMBAULT

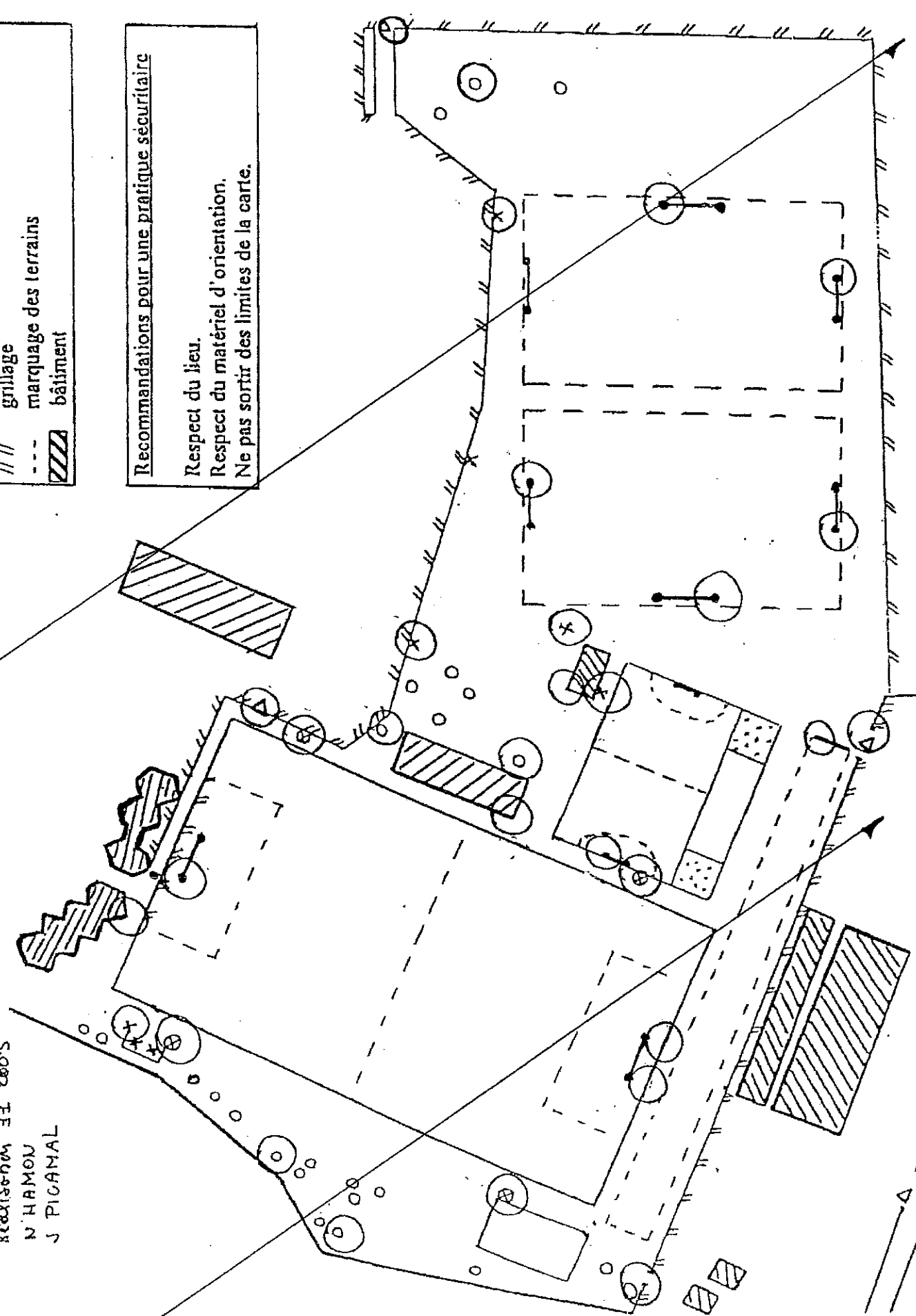
Échelle 1:1000
N° HAMON
J. PICANAL

Légende :

A	porte	⊗	ÉCLAIRAGE
O	arbre		
X	objet particulier		
///	grillage		
- - -	marquage des terrains		
▨	bâtiment		

Recommandations pour une pratique sécuritaire

Respect du lieu.
Respect du matériel d'orientation.
Ne pas sortir des limites de la carte.



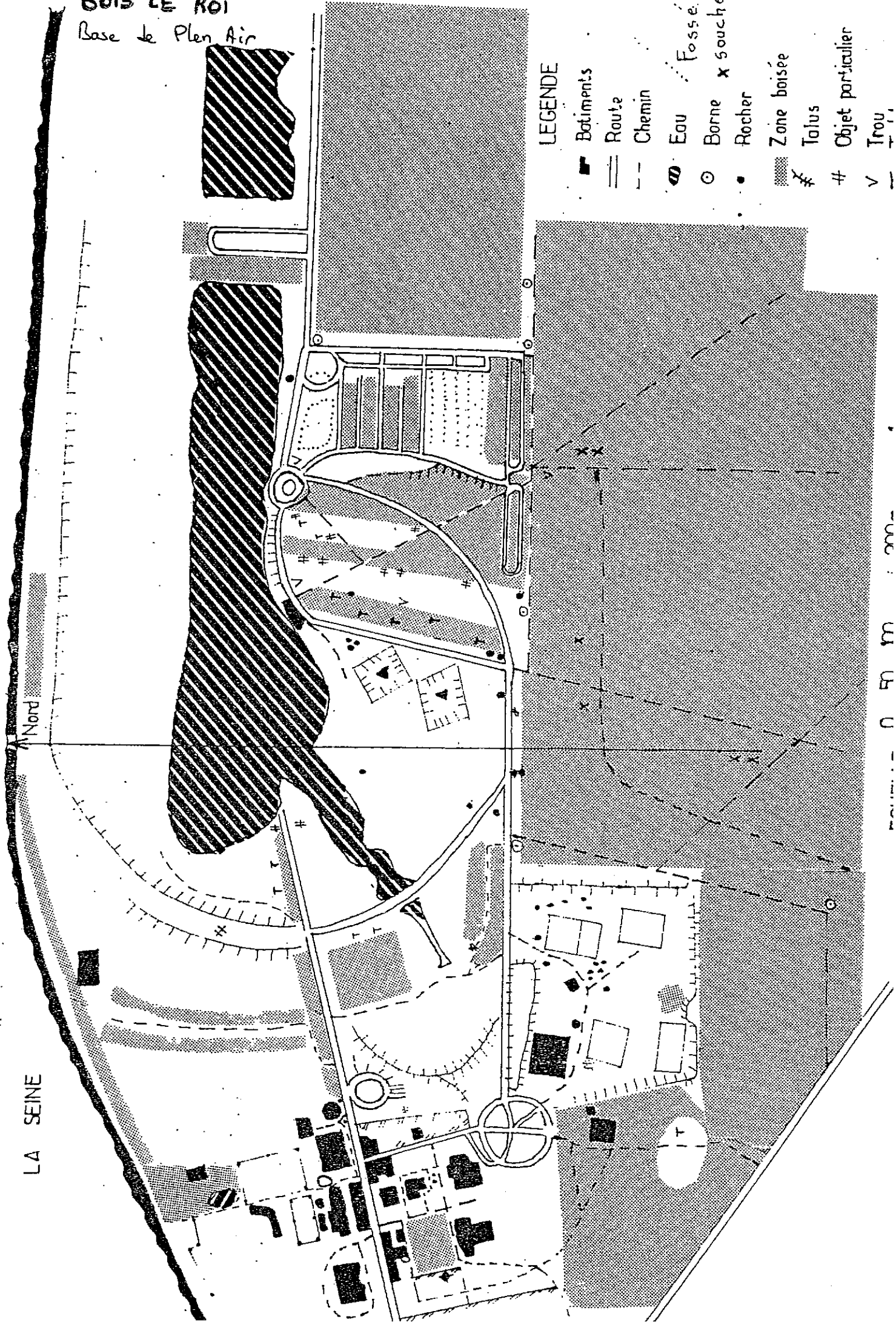
BASE UCPA DE BOIS LE ROI

LA SEINE

BOIS LE ROI
Base le Plan Air

LEGENDE

- Bâtiments
- == Route
- - - Chemin
- ∩ Eau
- Fosse
- Borne
- X sauche
- Rocher
- ▨ Zone boisée
- ⌘ Talus
- # Objet particulier
- ∇ Trou



Scale: 0 50 m 100