

# Parcours étoile

Copyright © FFCO

**FFCO**  
Course d'Oriente  
Fédération Française

0m 25m 50m 75m  
Échelle : 1/2500ème  
Étendue : 2,5 km

**la pierre et l'humain**

closure mur	closure haute
construction	mur haut
buis, perron	abri, ruine
de basket	objet particulier
table, banc	barrière
falaise, rochers	poubelle, jeu
point	projecteur, poteau
one goudaopone	zone d'escalage
avec circulation	ligne électrique
sable	zone d'escalage
routes	propriété privée
escaliers	chemin, sentier
monument	limite végétation
zone rocheuse	fronte culture
	matrs, piliers

**la végétation**

terrain découvert	friche
terrain cultivé	arbres clairsemés
forêt course facile	forêt course facile
végétation basse	forêt course impossible
haies, souche	arbres, buisson

**le relief**

courbes de niveau	talus
petite butte	fossé
petite dépression	terrasse, pierre à feu
trou	levée de terre

**l'eau**

basin, abreuvoir	rafoules, source
regard, borne	marais
trou d'eau	mare, étang

www.oplus-ffco.fr

O' est un projet ludique de pédagogie dessiné aux JOURNÉES ET MIS EN PLACE par la Fédération Française de Course.

Carte n° 2008-74-144  
distribution : CDCO74  
infos et droits d'usage sur le règlement : www.oplus-ffco.fr

## But du jeu

Carte «tous-postes» d'un parcours étoile, avec le départ au centre (triangle) et les balises réparties tout autour (cercles numérotés).

À l'aide d'une carte, aller seul poinçonner une balise et revenir à son point de départ.

difficulté



durée



matériel



 **objectif****Devenir autonome.** **dispositif** (durée estimée du jeu : 45 mn)

Lieu : espace connu, suffisamment grand, sécurisé et clos (grande cour d'école, stade, parc, ...). Les jeunes partent seuls pour aller rechercher, à l'aide d'une carte, une balise placée sur le terrain. Après chaque balise le jeune revient au point de départ. L'animateur vérifie l'exactitude du poinçonnage et valide. Le jeune repart pour effectuer une nouvelle «branche de l'étoile» puis revient à nouveau au départ, et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps imparti annoncé en début de jeu. But : trouver un maximum de balises pendant le temps de la séance.

**C'est parti !**

Les chti-mômes ont chacun une carte donnée par l'animateur. Au top départ, tout le monde s'élanche, et chacun de son côté essaye d'aller poinçonner seul et le plus rapidement possible la balise indiquée sur sa carte, puis revient et fait contrôler son carton de contrôle. Si le poinçon est juste c'est gagné ! il passe à la balise suivante et ainsi de suite. S'il fait une erreur, le chti-môme a droit à un nouvel essai, et peut éventuellement se faire accompagner. Le nombre de points marqués correspond au nombre de balises justes.

S'ils sont plus de 15, organiser les jeunes en plusieurs groupes. Tous les jeunes d'un groupe partent en même temps avec une balise différente à trouver. Les groupes partent à deux minutes d'intervalle. Prévoir 2 jeux de cartes afin d'éviter les attentes.

 **matériel**

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Au moins 15 balises.</li> <li>▶ 2 jeux de 15 cartes (si 15 balises) avec 1 seule balise imprimée sur chaque carte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carton de contrôle.</li> <li>▶ 1 carte (=1 balise à trouver)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 tableau de gestion des jeunes.</li> <li>▶ 1 chronomètre.</li> <li>▶ 1 sifflet.</li> <li>▶ 1 carte tous-postes.</li> </ul>



Chaque jeune commence par un poste différent, et cherche ensuite les balises suivantes dans l'ordre : numérotez les sur la carte de telle sorte qu'il change de secteur à chaque balise.

 **consignes**

- « Je vous donne à chacun une carte avec une balise à trouver. »
- « Vous allez la poinçonner, puis vous revenez au point de départ. »
- « Si c'est juste, vous partez chercher la suivante, si c'est faux vous faites un nouvel essai avec la même balise. »
- « Vous allez le plus vite possible, vous devez trouver le plus de balises possible pendant la durée de la séance. »
- « Si vous êtes en difficulté trop longtemps, revenez au point de départ chercher des explications. »
- « Au signal de fin de jeu, vous revenez immédiatement au départ, même si vous n'avez pas terminé. »

Avoir le plus de balises justes au premier poinçonnage.  
Avoir le plus de balises justes aux 1er et 2ème poinçonnages.

 **variantes**

- ▶ **Pour simplifier la situation :**
  - Uniquement dans un espace connu.
- ▶ **Pour complexifier la situation :**
  - Dans un espace inconnu, vaste et naturel. Dans ce cas, placer toutes les balises sur des points remarquables accessibles par des lignes directrices du terrain (traçage niveau 1).
  - Les balises sont de plus en plus éloignées du départ, et non plus sur, mais à proximité des lignes directrices (traçage niveau 2).
  - Sous la forme d'un relais par équipe de 2.

Utiliser sur le carton de contrôle un codage permettant de connaître le nombre d'essais, le nombre de réussites au 1er ou au 2ème essai, les balises cherchées et non trouvées, trouvées avec aide, etc.

