

# O'score Relief

## But du jeu

*Sous forme de course au score, trouver le plus de balises possibles en les poinçonnant en fonction de leur altitude (du plus bas au plus haut ou inversement).*

difficulté



durée



matériel





## objectif

**Interpréter rapidement le relief.**



## dispositif

- Choisir sur la carte des postes à des hauteurs différentes et les numéroter aléatoirement de 1 à X.
- Former 2 groupes ; Groupe « Bas O' » (Altitude croissante) - Groupe « O'bas » (altitude décroissante).
- Définir un temps maximum pour la réalisation de l'exercice.
- Les départs peuvent être échelonnés pour éviter le suivi.

### **C'est parti !**

*Au coup de sifflet, muni d'une carte et d'un carton de contrôle chaque loustic doit essayer de totaliser le maximum de balises et respecter l'ordre déterminé par son groupe : Bas O' ou O' Bas. Celui qui marque le plus de point à gagner.*



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carte tous postes par orienteur.</li> <li>▶ Balises, pincettes et cartons de contrôle.</li> <li>▶ 1 chronomètre et 1 sifflet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carte et 1 carton de contrôle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶</li> </ul>



## consignes

- « Sous forme de course au score, vous devez trouver le plus de balises et les poinçonner dans l'ordre déterminé par votre groupe. Vous marquez 1 point pour chaque balise trouvée et 3 points supplémentaires si l'ordre est respecté ».
- « Le départ et l'arrivée se sont donnés par un coup de sifflet ».
- « Vous devez tracer votre parcours sur votre carte après l'exercice ».



## variantes

>

Avoir effectué au moins 3/4 du réseau de postes en ayant respecté l'ordre déterminé par le groupe.



