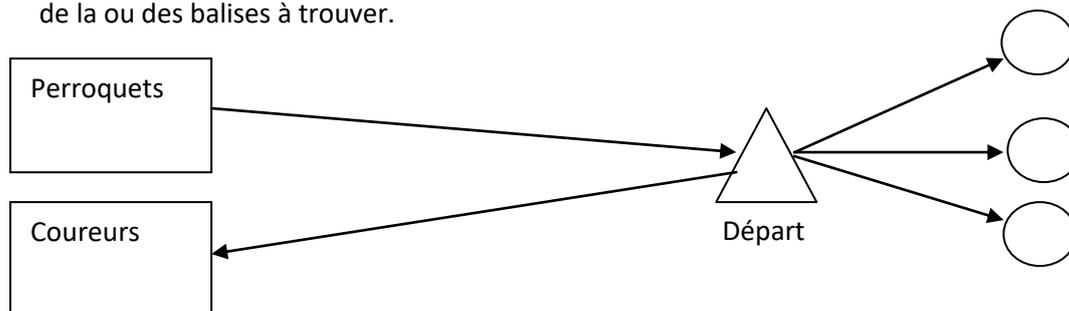


Exercices variés de CO :

- 1- Le suivi d'itinéraire : **(report sur la carte, importante de la précision de l'itinéraire)**
Les élèves ont une carte sur laquelle figure seulement un itinéraire à suivre (pas de balises),
A eux de suivre précisément l'itinéraire et d'indiquer les balises rencontrées sur le trajet.
Possibilité de placer des balises « pièges » bien visibles mais à côté de l'itinéraire.
- 2- Le Perroquet : **(explications orales, utilisation du vocabulaire spécifique à la légende)**
Les élèves sont divisés en 2 groupes : les Perroquets et les Coureurs.
1 perroquet rejoint le départ pour consulter la carte et prendre des infos sur le placement
d'1,2 ou 3 balises. Ensuite il rejoint son Coureur auquel il doit expliquer l'emplacement précis
de la ou des balises à trouver.



Possibilité de donner une feuille vierge au Perroquet pour qu'il dessine un plan succinct afin de mieux expliquer. Dans tous les cas, le coureur part sans plan et sans carte (Terrain facile).

- 3- Duel leader 1c 1 : **(pression temporelle, augmenter la vitesse de course, prise d'info)**
Les coureurs A et B tirent la même carte où figurent 1,2,3 balises à équidistance du départ
et dans le même secteur de recherche. Celui qui rentre dans la zone de recherche le 1°
choisit la balise qu'il va poinçonner, le 2° doit aller vers la balise restante. Ce lui qui gagne le
duel est celui qui revient le premier au départ.
Possibilité de mettre en place un relais avec 3 coureurs et 3 balises différentes...
- 4- Pose/dépose turbo : **(Intensité de course associée à la pression de recherche)**
Un coureur A tire une carte et part poser une balise à l'endroit indiqué sur la carte.
Un coureur B tire une carte et part poser une balise à l'endroit indiqué sur la carte.

De retour au départ, A et B échange leur carte et partent trouver et ramasser la balise posée
par l'autre. (Attention à la qualité de pose)
- 5- Course poursuite : **(Intensité de course/pression temporelle)**
Le coureur A part poinçonner) 2 ou 3 balises.
Les coureurs B et C partent 1' (ou 2') après le coureur A et doivent le rattraper avant que A
ne soit revenu au départ.
- 6- Course en miroir : **(Prise de décision/Prise d'infos/Pression temporelle/Intensité de course)**
Deux coureurs A et B partent ensemble sur le même parcours (de 4 à 6 balises).
Seul le 1° coureur arrivé à la balise a le droit de poinçonner la balise.
Le 2° coureur doit alors immédiatement opter pour la 2° balise et chercher à ne pas se faire
doubler...
Le gagnant de la course est le coureur qui aura poinçonné le + de balises. (Aucune balise
commune donc...)