

Faire évoluer l'organisation **C**orporelle

Organisation corporelle

- marcher ou courir
- adapter sa forme de déplacement au milieu

Faire évoluer l'**E**space Le milieu et l'aménagement matériel

Le terrain

(passer d'un espace familier restreint à un espace familier élargi à un espace inconnu)

- Connu ou inconnu
- Proche ou éloigné
- Naturel ou intérieur
- Chemin tracé ou espace vert
- Etendue
- Ouverture ou fermeture
- Plat ou dénivélé
- Uniformité ou variation
- Densité de la végétation

Le parcours

- Linéaire
- circulaire
- jalonné
- en étoile
- en ailes de papillon, pétales
- subdivisé

Le poste (placement des balises)

- Eloigné ou proche
- point d'attaque
- complexité du déplacement
- valorisé ou non (course au score)
- leurre

La distance

- kilométrage des parcours
- Eloignement des postes
- Distance du point de départ

Faire évoluer le rapport aux **A**utres

Nombre : par équipe (2 ou 3) ou seul

Rôle :

- Tâche commune ou tâche à se partager ;
- Partenaire, meneur-suiveur, baliseur, traceur, juge, chronométrateur

Forme :

- Ensemble ou en relai
- équipe spontanée, imposée, homogène, hétérogène...
- Avec ou sans handicap (parcours simplifié ou complexifié, départ échelonné)

C.A.M.E.T.I COURSE D'ORIENTATION

Faire évoluer le **T**emps

- Chronométrée ou non
- Durée d'une comptine
- Signal de fin ou un chronomètre par groupe
- Durée limite (aller chercher le plus de balises dans un temps donné)
- Temps mis pour un parcours (aller chercher 5 balises en étant chronométré)

Faire évoluer les **I**ntentions

Intentions :

- Faire plus vite,
- faire plus de balises,
- faire plus de points,
- faire comme

Structure du score :

- nombre de balises trouvées,
- temps à respecter,
- barème...

Forme de course (types de rencontres)

- course au temps
- course au x score
- course aux bons postes

Faire évoluer le **M**atériel

La forme de guidage (comment y aller)

(d'un guidage direct à un guidage indirect)

- Guidage oral, Guidage visuel (faire comme le copain), Guidage écrit : parcours lecture (définition des postes plus ou moins détaillée, temps utilisé, forme de guidage (direction, description...))
- Jalons : tissus de différentes couleurs (nombre important de parcours...)
- Photos
 - photos d'objets, photos d'éléments caractéristiques, ...)
 - cadrage
 - sur plan ou libres
 - Balise marquée par une gommette sur la photo
- Le plan : sommaire ou détaillé (codes et légendes)
- La carte
 - échelle
 - carte dessinée ou carte conventionnelle, carte CO
- Maquettes
- Boussole (pas nécessaire en primaire)

Pour matérialiser les postes (ce qu'il faut trouver)

- Photos d'éléments caractéristiques (à reclasser dans l'ordre)
- Balises (grandes 30/30 ou petites 15/15)
- Tissus (fixés avec pince à linge)
- Plot ou coupelles suspendues
- Objet suspendus visibles de loin (boîtes de conserve, bouteille en plastique...)

Les codes ou preuves (ce qu'il faut ramener, ce qui permet de contrôler le passage au poste, balises)

- Éléments à ramener : Objets, Tissus (jalons), vignettes, gommettes
- Éléments à noter ou marquer : Code (ou suite de chiffres, de symboles), pinces de contrôles, dessin à compléter, signature, tampons...