



## 1 - Connaissances générales

1.1 Quels sont les différents ateliers que tu connais, dans une organisation de compétition en course d'orientation ?

(1 point - 0,25 par atelier correct cité)

1.2 Quels sont les matériels et équipements indispensables à prévoir avant d'aller sur une compétition de course d'orientation ?

(1 point - 0,25 par élément correct cité)

Par exemple :

- affaires pour la course et après course (chaussures, tenue de CO, serviette, rechange chaud)
- boussole,
- doigt sport ident,
- porte définitions

1.3 Si tu abandonnes dans une compétition, est-ce que tu dois aller le signaler à l'atelier « arrivée » ou « GEC »?

Pourquoi ?

(1 point - 0,5 par réponse correcte)

- **oui**
- **pour la sécurité, pour que les organisateurs sachent que je ne suis plus en forêt et éviter de faire des recherches inutiles.**

1.4 Quelles sont les règles importantes sur ton comportement en course?

(1 point - 0,5 par réponse correcte)

réponses justes :

Si je vois quelqu'un de blessé → Je préviens un adulte

Si j'ai abaissé un peu une clôture en l'enjambant → Je le dis à l'organisateur

1.5 Quelles sont les règles importantes par rapport aux tiques.

(1 point - 0,5 par réponse correcte)

Par exemple :

- Produit contre les tiques à mettre si possible sur les vêtements et non sur la peau.
- Courir bras et jambes couverts.
- Bien se nettoyer à l'issue des activités en forêt et vérifier l'absence de tiques.







**2 - Connaissances légende et symboliques. Relie les définitions aux symboles (2,5 points - 0,5 par réponse juste)**

Falaises infranchissables  
 Zone de blocs rocheux  
 Bloc rocheux gigantesque  
 Ligne électrique, câble porteur  
 Falaises franchissables  
 Cours d'eau franchissable  
 Petit ravine, fossé sec  
 Mur en ruine  
 Clôture infranchissable  
 Etendue d'eau périodique - saïs  
 Ruisseau intermittent  
 Clôture  
 Levée de terre  
 Courbe de niveau avec tiret de sens de la pente.

**3 - Connaissances sur les annotations qui sont ajoutées sur la carte (en couleur violette). Donne la définition à côté du symbole (3 points - 0,5 par réponse juste)**

Les éléments ajoutés sur la carte par l'organisateur: en violette:

-  Itinéraire balisé
-  Zone interdite d'accès
-  Point de passage
-  Route interdite (points)
-  Poste de secours
-  Poste boisson



**4 - Définitions sur les postes et balises. Ecris en face de chaque ligne la définition en français (10 lignes d'explication en comptant le départ et l'arrivée)  
(5 points)**

Départ : jonction fossé - sentier

1 – 31 : butte

2 – 32 : rocher

3 – 33 : entre 2 arbres

4 – 34 : souche la plus à l'ouest

5 – 35 : talus, extrémité sud-ouest

6 – 36 : croisement de sentiers

7 – 37 : mur, extrémité ouest

8 – 38 : mare, bord sud-ouest

120m du dernier poste à l'arrivée, non balisé

**5 - Les bases techniques en orientation**

*(3,5 points - 0,5 pour une bonne réponse à la première question, 1 point sur la description des mains courantes de chaque inter-poste (donc 0,5 par main courante))*

- Qu'est-ce qu'une main courante (appelée aussi ligne directrice)?  
C'est une ligne caractéristique sur le terrain qui me permet de la suivre en courant.  
Exemple : talus, levée de terre, ligne électrique, lisière de forêt, fossé, ruisseau etc.
- Dessine sur la carte ton itinéraire et donne les mains courantes que tu utilises entre les différents postes sur cette portion de carte.

Mains courantes du départ à la balise 1 : sentier, et limite de végétation ou bord de lac

Mains courantes de la balise 1 à la 2 : limite de végétation ou bord de lac, et sentier

Mains courantes de la balise 2 à la 3 : ruisseau, et fossé ou sentier

**6 - Remplis le puzzle suivant (1 point)**

