



1 - Connaissances générales (3,5 points)

Qu'est-ce qui est important à prendre comme matériel pour faire de la course d'orientation ?

Pour la tenue de course (au moins 2 réponses) :

-
-

Pour après la course (au moins 1 réponse) :

-

Pour s'orienter et matériels pour la course (au moins 2 réponses) :






-
-

Pour s'alimenter (au moins 2 réponses) :

-
-

2 - Connaissances sur la légende cartographique (5 points)

Légende, mets un trait entre le symbole et la bonne définition.

	Terrain cultivé, accès interdit
	Clôture infranchissable
	Puits, Fontaine ou réservoir d'eau
	Arbre ou buisson remarquable
	Eléments important dû à l'homme
	Gros arbre remarquable
	Terrain découvert
	Végétation / Haie, Infranchissable
	Ruisseau intermittent
	Abrupt de terre, Talus
	Marais infranchissable

3 - Définitions de postes et codes balises (2,5 points)

3.1 Où se trouve la balise dans le cercle en violine ? Barre les mauvaises réponses.

- peu importe où dans le cercle
- au milieu du cercle
- sur le code, ou sur le chiffre à côté du cercle

3.2 À quoi correspond le code qui est sur la balise ? Barre les mauvaises réponses.

- au code qu'on doit inscrire sur la carte
- au code de la balise sur la liste de définitions
- au numéro qui correspond à l'ordre de recherche des balises.

3.3 Dans une compétition course en ligne, est-ce que je dois poinçonner les balises dans l'ordre qui sont indiquées sur la carte ? Barre la mauvaise réponse.

- oui
- non

3.4 Est-ce que je dois passer à la balise départ (triangle qui est indiqué sur la carte en violine). Barre la mauvaise réponse.

- oui
- non

3.5 Et est-ce qu'il faut poinçonner la balise de départ ?

- oui
- non

4 - Les bases techniques pour bien s'orienter (6,5 points)

4.1 Certains éléments t'aident à te déplacer car tu peux les suivre, ce sont des mains courantes aussi appelées lignes directrices? Barre les éléments qui n'en sont pas.

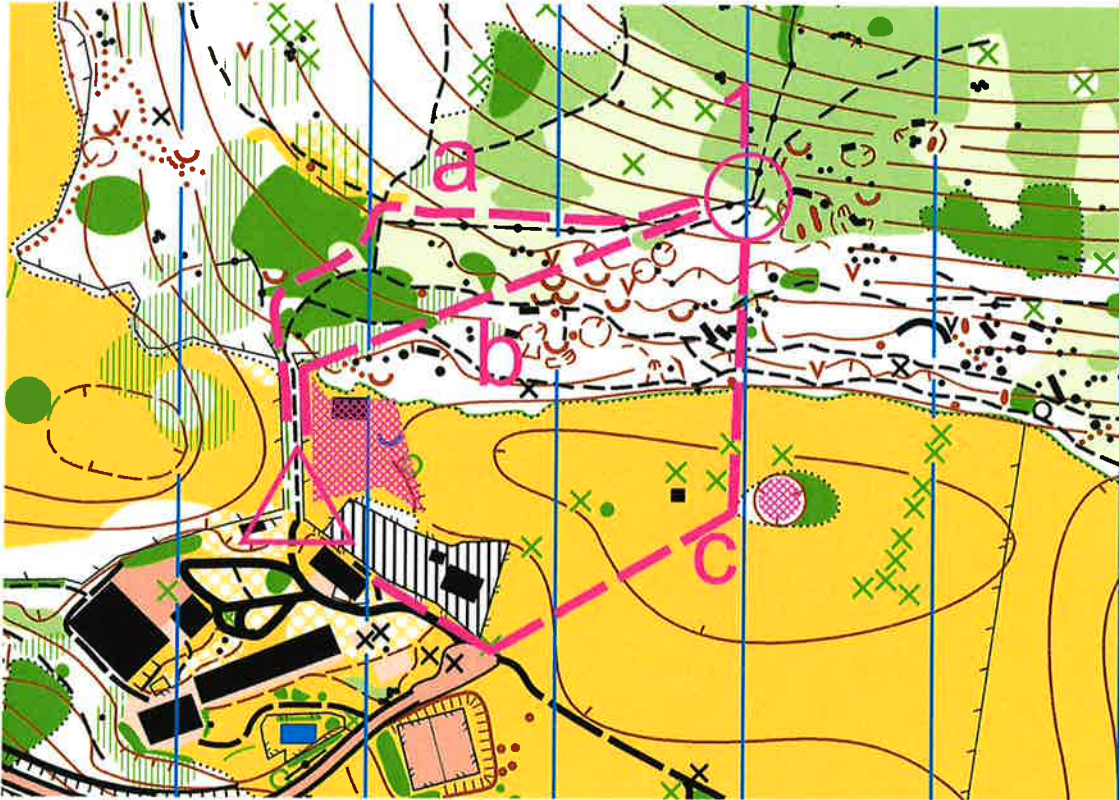
- une ligne électrique
- une butte
- une lisière de forêt
- un talus
- un rocher
- une levée de terre
- un ruisseau

4.2 A partir de la sortie de poste, mets ces techniques dans l'ordre chronologique (en 1 première action, en 2 deuxième, etc). Mets le chiffre devant la ligne. Si tu te trompes tu peux mettre les chiffres en fin de lignes.

- je déplace le pouce sur la carte en même temps que je me déplace sur le terrain
- j'oriente la carte.
- Je plie ma carte
- Je choisis mon itinéraire



4.3 Sur la carte suivante, tu as 3 itinéraires, trait violette entre départ et balise 1 : a, b et c.
 Quel est l'itinéraire le plus court en distance ?
 Quel est l'itinéraire le plus sûr ?
 Quel est l'itinéraire le plus long et le moins efficace ?



5 - Jeu des 5 différences ou manquants. Entoure les 5 erreurs ou changements
 (2,5 points)

