



➤ REGROUPEMENTS

Seul – 1x1 – à 2 – 2x2 – à 3 – 1x2 – 1x1x1 – 2x2 ...



Dès lors que le travail se fait à 2 ou plus, veiller à ce que chacun soit confronté au problème fondamental de la C.O. et ne fasse pas que suivre l'autre.

➤ COOPERATIONS

Relais (*seul les uns après les autres*) – Equipe (*à plusieurs ensemble et en même temps*) – Répartition (*à plusieurs en même temps mais séparés*) – A plusieurs avec des rôles différents

➤ OPPOSITIONS

Seul contre le chrono. – Seul contre les autres - Duel – Poursuite – Parcours inversé – Défi ...

➤ CIRCUITS

Ordre imposé au chrono.

Jalonné (je poinçonne tout ce que je trouve)

Jalonné évolutif ...

Etoile - Papillon

Score – Répartition - Mémo. – Piège – Carte flottante – Vrai/Faux/Manquant –

Puzzle – Fenêtre – Couloir ...

➤ BALISES et CODES (infos sur le circuit)

On donne : **les cercles sur la carte + les codes + les définitions**

Les cercles + les codes

Les cercles + les définitions

Les cercles

Les codes + les définitions

Les définitions

Les codes



➤ CARTES

Echelle
+ ou – d'éléments
+ ou – de relief
+ ou - boisée

➤ SITES

Parcs – Stades – Etablissements scolaires
Terrains boisés
Zones urbaines

➤ COMPLEXIFICATION

Cf niv. de traçage



Format de course fédéral et respectant la logique interne de l'activité

Formule avec grosse incertitude.

L'activité est suffisamment déstabilisante, faisons jouer l'incertitude et le décalage optimal sur des variables autres que les définitions ou les n° de postes.