

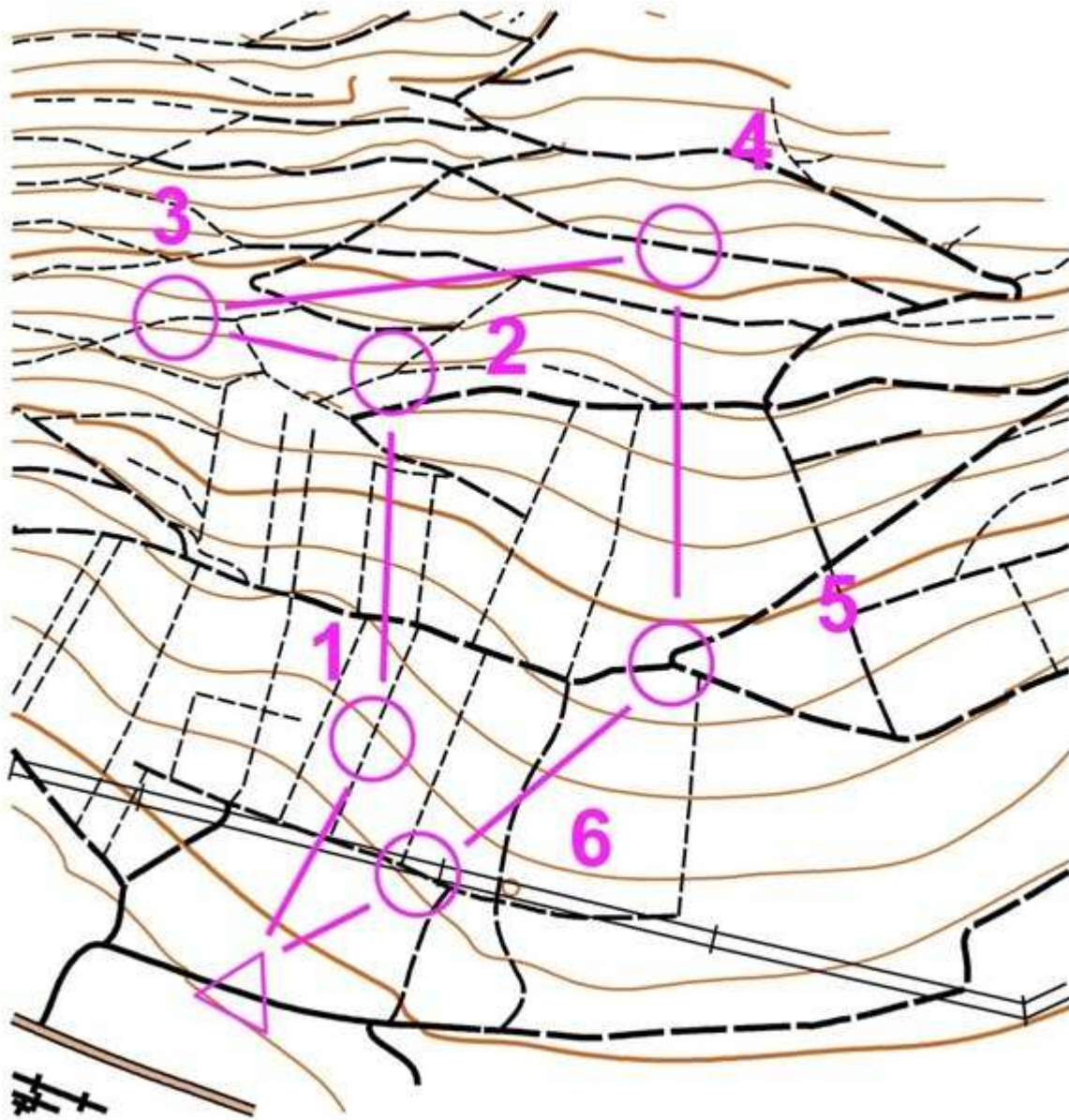
## Sprint urbain

**Objectifs :** Améliorer la vitesse de lecture et de choix d'itinéraire

**Matériel :** une carte de sprint ou une carte de parc urbain ou de zone urbanisée.



A défaut une carte de CO « classique » présentant un réseau de chemin important de laquelle on aura masqué tous les symboles sauf le relief et la planimétrie linéaire.



*Exemple de carte classique transformée pour un travail de type sprint. Les itinéraires sont faciles mais il faut toujours choisir entre 2 itinéraires. Dans la mesure du possible, l'une des alternatives sera toujours plus rapide que l'autre.*

**Dispositif/tâche :** Lancer les élèves sur un parcours de plusieurs balises. Selon le nombre, laisser une ou deux minutes entre chaque élève, il est possible de lancer les élèves dans le sens normal de recherche (poste croissant) ou dans le sens inverse (poste décroissant). Attention, il faut préciser aux élèves qu'il est interdit de couper.

**Critères de réussite :** Temps. Si possible il faut rapporter le temps de chaque élève par rapport à sa vitesse de course (identifiée en **minute par km** lors d'un cycle de course de durée par exemple) pour tenter d'isoler le temps utilisé par les seules compétences d'orientation. Plus l'écart entre l'allure du cycle de durée et l'allure en CO est faible, meilleure l'activité en CO aura été.

**Variables :**

**Conseils - Compléments :**

- Il faut considérer que l'esprit du sprint est de valoriser la vitesse : vitesse de course mais aussi vitesse de lecture pour le choix d'itinéraire. Dès lors on peut utiliser

n'importe quel type de carte dès lors que les réseaux de communication proposent des choix d'itinéraire même binaires

- Naturellement, pour des raisons de sécurité, ce type d'exercice ne peut être réalisé que dans des zones piétonnières où la circulation des voitures est interdite.