



Château de Chantilly

INSTITUT DE FRANCE

COURSE D'ORIENTATION
AU SEIN DU PARC
DU CHÂTEAU
DE CHANTILLY



DÉFINITION D'UNE COURSE D'ORIENTATION ET OBJECTIFS D'ENSEIGNEMENT

La course d'orientation, sous son aspect sportif, désigne le fait de courir au sein d'un milieu inconnu afin de trouver le plus rapidement possible des emplacements indiqués sur une carte et signalés sur le terrain par une balise. La plus-value réside ici dans le fait que les élèves sont également invités à découvrir le patrimoine architectural et paysager remarquable du domaine.



LA PRATIQUE DE LA COURSE D'ORIENTATION PERMET À L'ÉLÈVE DE DÉVELOPPER DIFFÉRENTS POINTS

Objectif énergétique :

- Choisir la conduite la mieux adaptée pour se situer dans l'espace par rapport au temps.
- Gérer ses efforts pour s'adapter à une épreuve d'endurance en milieu varié.

Objectif socio-affectif :

- Faire fonctionner un groupe en autonomie grâce aux capacités de raisonnement et d'entraide.
- Prévoir et effectuer un déplacement raisonné dans un milieu de plus en plus complexe et élargi.

Objectif cognitif :

- Prise d'informations pour concevoir un trajet optimal (prise en compte de la nature du terrain, du respect de l'environnement et des facteurs de risque).
- Utiliser un document de référence (plan, carte, photo) et le relier à la réalité.



LES ATTENTES EN FONCTION DES CYCLES

Compétences spécifiques visées BO du 3 juin 2008

Acquisitions attendues en fin de maternelle :

- Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.
- Se repérer et se déplacer dans l'espace.
- Décrire ou représenter un parcours simple.
- Explorer et agir dans des environnements familiers puis plus inhabituels.
- Coordonner et enchaîner des actions.
- Apprendre à prendre des risques mesurés.
- Fournir des efforts tout en modulant son énergie.

Acquisitions attendues en fin de cycle 2 :

- Réaliser une performance : courir longtemps (parcours jalonné).
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
- Retrouver quelques balises dans un milieu connu.
- Développer le sens de l'effort et de la persévérance.

Compétence 6 du socle : les compétences sociales et civiques

- Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.

Compétence 7 du socle : l'autonomie et l'initiative

- Travailler en groupe, s'engager dans un projet.
- Maîtriser quelques conduites motrices.
- Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.

Acquisitions attendues en fin de cycle 3 compétence 6 du socle commun : Les compétences sociales et civiques

- Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives.
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades.
- Faire quelques gestes de premiers secours.

Compétence 7 du socle commun : l'autonomie et l'initiative

- Respecter des consignes simples en autonomie.
- Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités.
- S'impliquer dans un projet individuel ou collectif.
- Se déplacer en s'adaptant à l'environnement.
- Utiliser un plan.
- Retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte.



INFOS PRATIQUES

Équipement à prévoir :

- 1 Moyen de communication (un smartphone) et le numéro du Château de Chantilly : 03 44 62 62 74
- 2 Trousse à pharmacie de premiers secours.
- 3 Si possible, des jumelles.

Équipement pour chaque groupe :

- 1 Une carte ou plusieurs en fonction de la taille du groupe.
- 2 Éventuellement, une boussole.
- 3 Si possible, un smartphone.

Équipement individuel :

- 1 Tenue vestimentaire adaptée à la course d'orientation.
- 2 Une paire de chaussures du type basket.
- 3 Une bouteille d'eau.

La construction des équipes :

- Prévoir des équipes de 3 à 7 joueurs, il est possible de faire courir jusqu'à 4 équipes (1 classe) sur le même créneau horaire.

Avant la course :

- 1 Pour un bon départ, se situer sur la carte à l'aide des éléments environnants (bâtiments, statues, plan d'eau...).
- 2 Repérer sur la carte les balises à retrouver.

Pendant la course :

- 1 Il est possible de courir ou de marcher (cela doit être décidé en amont du départ par l'enseignant).
- 2 Plier ou rouler sa carte de façon à tout voir.
- 3 Vérifier régulièrement l'orientation de la carte.

Il est indispensable de :

- Rester avec son équipe.
- Respecter l'environnement (ne pas jeter de déchets, respecter la faune et la flore).
- Respecter l'esprit course d'orientation: pas de cris ni d'appels.

Avant de repartir d'une balise, il faut :

- Orienter sa carte à l'aide de la balise et des informations collectées.
- Se situer sur la carte à l'aide des éléments du terrain.
- Repérer sur la carte l'itinéraire qui mène à la balise suivante.

À la fin de la course :

- Quand l'heure de la fin de la course approche, il suffit de se retrouver au point de ralliement.

Positionnement de l'enseignant pendant la course :

- 1 La position de l'enseignant varie en fonction du type de séance. Il est nécessaire d'informer les élèves (et accompagnateurs) des lieux où il se tiendra ou du chemin qu'il prévoit de suivre.
- 2 Il peut se placer à un endroit stratégique, vue dégagée, un passage obligatoire ou dans un lieu présentant des difficultés.
- 3 Il peut rester au point de regroupement.
- 4 Il peut se déplacer sur le parcours et pointer au fur et à mesure les groupes rencontrés.
- 5 La présence d'un accompagnateur par groupe est recommandée (obligatoire pour les cycles 1-2-3).

Recommandations et sécurité :

- S'informer précisément des conditions météorologiques et annuler l'activité si celle-ci comporte un risque pour les élèves (orage, canicule...).
- Indiquer votre présence sur le domaine lors du passage en billetterie.



PLAN DE COURSE ÉQUIPE N°1

Les règles: se rendre sur chacune des balises le plus rapidement possible, puis répondez aux questions. Il faudra ensuite vous rendre à l'arrivée pour finaliser la course et valider vos réponses, 9 minutes de pénalité par mauvaise réponse.

Question balise n°1 :

Quels animaux sont représentés ? Qui les a créés ?

Question balise n°2 :

Vous avez, devant vous, la maison de Sylvie. Deux bustes sont présentés, qui sont ces personnes ?

Question balise n°3 :

Quel élément est représenté au travers de cette statue ?

Question balise n°4 :

Quel élément est représenté au travers de cette statue ?

Question balise n°5 :

Quelle est la fonction de ce monument ? Qui l'a créé ?

Question balise n°6 :

Que regarde l'allégorie de l'eau ?

Question balise n°7 :

Qui est représenté ? Que tient le personnage dans sa main gauche ?

Question balise n°8 :

Retrouvez la statue d'un homme avec un plan dans les mains, puis identifiez qui il est.

Question balise n°9 :

Qui est l'homme représenté sur son cheval, épée à la main ?

PLAN DE COURSE ÉQUIPE N°2

Les règles: se rendre sur chacune des balises le plus rapidement possible, puis répondez aux questions. Il faudra ensuite vous rendre à l'arrivée pour finaliser la course et valider vos réponses, 9 minutes de pénalité par mauvaise réponse.

Question balise n°1 :

Comment appelle-t-on le jeu face à vous ?

Question balise n°2 :

Quel animal est représenté ? Qui l'a créé ?

Question balise n°3 :

Quel élément est représenté au travers de cette statue ? Comment l'avez-vous deviné ?

Question balise n°4 :

Qui est représenté dans les bras de l'ange ?

Question balise n°5 :

Qui a réalisé l'allégorie de l'eau ? Sur quoi a-t-elle le pied posé ?

Question balise n°6 :

Combien de moutons en bois comptez-vous dans la prairie ?

Question balise n°7 :

Qui est représenté par cette statue ? Que tient le personnage dans sa main droite ?

Question balise n°8 :

Retrouvez la statue de Molière, puis identifiez les éléments devant lui ? Qui est le sculpteur de cette statue ?

Question balise n°9 :

Qui est l'homme représenté sur son cheval, épée à la main ?

PLAN DE COURSE ÉQUIPE N°3

Les règles: se rendre sur chacune des balises le plus rapidement possible, puis répondez aux questions. Il faudra ensuite vous rendre à l'arrivée pour finaliser la course et valider vos réponses, 9 minutes de pénalité par mauvaise réponse.

Question balise n°1 :

Trouvez la statue de l'homme avec une sphère au niveau des pieds, puis écrivez son nom ainsi que celui du sculpteur.

.....

Question balise n°2 :

Qui est représenté et comment s'appelle le sculpteur ?

.....

Question balise n°3 :

Quelle est la source d'inspiration de cette statue et que tient-elle ses mains ?

.....

Question balise n°4 :

Combien comptez-vous de petites maisons ?

.....

Question balise n°5 :

Comment appelle-t-on l'ouverture au-dessus de la porte de la chapelle ?

.....

Question balise n°6 :

Sur quoi la statue a-t-elle le pied posé ? Qui a réalisé l'allégorie de l'eau ?

.....

Question balise n°7 :

Quel animal est représenté au centre de cette salle ? Qui l'a réalisé ?

.....

Question balise n°8 :

Parmi ces quatre personnages, un seul n'est pas romain. De quelle nationalité est-il ?

.....

Question balise n°9 :

Combien y a-t-il de sculptures de chiens sur la terrasse du Connétable ?

.....

PLAN DE COURSE ÉQUIPE N°4

Les règles: se rendre sur chacune des balises le plus rapidement possible, puis répondez aux questions. Il faudra ensuite vous rendre à l'arrivée pour finaliser la course et valider vos réponses, 9 minutes de pénalité par mauvaise réponse.

Question balise n°1 :

Trouvez la statue de Pluton à l'avant du parterre du jardin à la française, quelle est sa position et qui l'a créée ?

.....

Question balise n°2 :

Que peut-on remarquer au-dessus des genoux ? Quand cette statue a-t-elle été réalisée ?

.....

Question balise n°3 :

Comment appelle-t-on ce type d'édifice ? Combien a-t-il de fenêtres ?

.....

Question balise n°4 :

Quel élément nous permet de reconnaître que cette statue représente le génie de l'eau ?

.....

Question balise n°5 :

Combien y a-t-il de fleurs de lys sur le blason et quel objet est sculpté au-dessus de celui-ci ?

.....

Question balise n°6 :

Qui est représenté et comment s'appelle le sculpteur ?

.....

Question balise n°7 :

Bienvenue dans la salle des empereurs. Combien y a-t-il d'homme(s) et de femme(s) ?

.....

Question balise n°8 :

Quels bâtiments ont été représentés par le street-artiste X-KUNZ sur les parois de la salle pédagogique ?

.....

Question balise n°9 :

Que représentent les deux sculptures dirigées vers le jardin à la française ?

.....

RÉPONSES

PLAN DE COURSE ÉQUIPE N°1 : RÉPONSES

Les règles: se rendre sur chacune des balises le plus rapidement possible, puis répondez aux questions. Il faudra ensuite vous rendre à l'arrivée pour finaliser la course et valider vos réponses, 9 minutes de pénalité par mauvaise réponse.

Question balise n°1 :

Quels animaux sont représentés ? Qui les a créés ?

Des béliers / Gustave Germain.....

Question balise n°2 :

Vous avez, devant vous, la maison de Sylvie. Deux bustes sont présentés, qui sont ces personnes ?

Cérès et Bacchus.....

Question balise n°3 :

Quel élément est représenté au travers de cette statue ?

Le feu.....

Question balise n°4 :

Quel élément est représenté au travers de cette statue ?

L'air.....

Question balise n°5 :

Quelle est la fonction de ce monument ? Qui l'a créé ?

Un cénotaphe : monument funéraire où le corps du défunt est absent / Raoul Verlet.....

Question balise n°6 :

Que regarde l'allégorie de l'eau ?

La tête de rond (un bassin circulaire) et le grand canal.....

Question balise n°7 :

Qui est représenté ? Que tient le personnage dans sa main gauche ?

Silène / une coupe.....

Question balise n°8 :

Retrouvez la statue d'un homme avec un plan dans les mains, puis identifiez qui il est.

André Le Nôtre.....

Question balise n°9 :

Qui est l'homme représenté sur son cheval, épée à la main ?

Le connétable Anne de Montmorency.....

PLAN DE COURSE ÉQUIPE N°2 : RÉPONSES

Les règles: se rendre sur chacune des balises le plus rapidement possible, puis répondez aux questions. Il faudra ensuite vous rendre à l'arrivée pour finaliser la course et valider vos réponses, 9 minutes de pénalité par mauvaise réponse.

Question balise n°1 :

Comment appelle-t-on le jeu face à vous ?

Un jeu de l'oie.....

Question balise n°2 :

Quel animal est représenté ? Qui l'a créé ?

Un sanglier / copie par Jonchery d'après Pietro Tacca.....

Question balise n°3 :

Quel élément est représenté au travers de cette statue ? Comment l'avez-vous deviné ?

L'air / l'allégorie a un aigle près d'elle.....

Question balise n°4 :

Qui est représenté dans les bras de l'ange ?

Le prince Henri d'Orléans.....

Question balise n°5 :

Qui a réalisé l'allégorie de l'eau ? Sur quoi a-t-elle le pied posé ?

Antoine Poissant / un dauphin.....

Question balise n°6 :

Combien de moutons en bois comptez-vous dans la prairie ?

14.....

Question balise n°7 :

Qui est représenté par cette statue ? Que tient le personnage dans sa main droite ?

Silène / une outre (ou un sac).....

Question balise n°8 :

Retrouvez la statue de Molière, puis identifiez les éléments devant lui ? Qui est le sculpteur de cette statue ?

Des livres / Tony Noël (d'après).....

Question balise n°9 :

Qui est l'homme représenté sur son cheval, épée à la main ?

Le connétable Anne de Montmorency.....

PLAN DE COURSE ÉQUIPE N°3 : RÉPONSES

Les règles: se rendre sur chacune des balises le plus rapidement possible, puis répondez aux questions. Il faudra ensuite vous rendre à l'arrivée pour finaliser la course et valider vos réponses, 9 minutes de pénalité par mauvaise réponse.

Question balise n°1 :

Trouvez la statue de l'homme avec une sphère au niveau des pieds, puis écrivez son nom ainsi que celui du sculpteur.

Le grand Condé / Coysevox.....

Question balise n°2 :

Qui est représenté et comment s'appelle le sculpteur ?

Bacchus / d'après antique.....

Question balise n°3 :

Quelle est la source d'inspiration de cette statue et que tient-elle ses mains ?

D'après antique / une coupe et une outre.....

Question balise n°4 :

Combien comptez-vous de petites maisons ?

5.....

Question balise n°5 :

Comment appelle-t-on l'ouverture au-dessus de la porte de la chapelle ?

Un oeil de boeuf (fenêtre ronde).....

Question balise n°6 :

Sur quoi la statue a-t-elle le pied posé ? Qui a réalisé l'allégorie de l'eau ?

Un dauphin / Antoine Poissant.....

Question balise n°7 :

Quel animal est représenté au centre de cette salle ? Qui l'a réalisé ?

Un sanglier / Jonchery d'après Pietro Tacca.....

Question balise n°8 :

Parmi ces quatre personnages, un seul n'est pas romain. De quelle nationalité est-il ?

Parthe.....

Question balise n°9 :

Combien y a-t-il de sculptures de chiens sur la terrasse du Connétable ?

2.....

PLAN DE COURSE ÉQUIPE N°4 : RÉPONSES

Les règles: se rendre sur chacune des balises le plus rapidement possible, puis répondez aux questions. Il faudra ensuite vous rendre à l'arrivée pour finaliser la course et valider vos réponses, 9 minutes de pénalité par mauvaise réponse.

Question balise n°1 :

Trouvez la statue de Pluton à l'avant du parterre du jardin à la française, quelle est sa position et qui l'a créée ?

Prêt à bondir / Chapu.....

Question balise n°2 :

Que peut-on remarquer au-dessus des genoux ? Quand cette statue a-t-elle été réalisée ?

Des poils / XVII^e siècle.....

Question balise n°3 :

Comment appelle-t-on ce type d'édifice ? Combien a-t-il de fenêtres ?

Une chapelle / 5.....

Question balise n°4 :

Quel élément nous permet de reconnaître que cette statue représente le génie de l'eau ?

L'urne d'où coule de l'eau.....

Question balise n°5 :

Combien y a-t-il de fleurs de lys sur le blason et quel objet est sculpté au-dessus de celui-ci ?

3 / une couronne.....

Question balise n°6 :

Qui est représenté et comment s'appelle le sculpteur ?

La terre / Antoine Poissant.....

Question balise n°7 :

Bienvenue dans la salle des empereurs. Combien y a-t-il d'homme(s) et de femme(s) ?

3 hommes et une femme.....

Question balise n°8 :

Quels bâtiments ont été représentés par le street-artiste X-KUNZ sur les parois de la salle pédagogique ?

Le Château de Chantilly et les Grandes Écuries.....

Question balise n°9 :

Que représentent les deux sculptures dirigées vers le jardin à la française ?

Des sphynxes (version féminine d'un sphynx).....

