



La course d'orientation adaptée au parc de la Villette

Présentation du parc de la Villette

S'étendant sur plus de 55 hectares, le parc de la Villette est **le plus grand parc urbain d'Europe**. Il est ouvert à toutes les pratiques culturelles, sportives et pédagogiques.

Le parc accueillait autrefois un immense marché aux bestiaux et abattoirs. Le site a été réaménagé dans les années 1980 par l'architecte Bernard Tschumi. Celui-ci a installé **26 petits bâtiments rouges**, les « **Folies** », qui rythment le parc de la Villette de leur habit rouge de couleur vive et qui rappellent les constructions ludiques des parcs et jardins du 18^e siècle.

La Villette, c'est aussi un lieu de programmation culturelle. De nombreux spectacles et expositions sont accueillis dans les différents espaces et notamment **dans la Grande Halle et à l'Espace Chapiteaux**.

Ce guide de course d'orientation, conçu à partir des **70 balises** installées dans le parc de la Villette, vous permettra de découvrir la richesse culturelle et naturelle du site, tout en bénéficiant de parcours spécifiquement conçus pour s'initier ou se perfectionner à la pratique.

Aujourd'hui, le parc de la Villette constitue un lieu d'expérimentation ouvert sur le quartier où se conjuguent arts, sciences, sports, nature et loisirs. La Villette est avant tout un lieu où chacun est libre de profiter des prairies et jardins.

Les sports y ont une place prépondérante et leur pratique est accompagnée, avec notamment la mise en place d'équipements dédiés comme **l'espace de street workout, un arbre à basket, un terrain de basket 3x3 ou les balises de course d'orientation**.



Avant-propos et consignes de sécurité

Ce livret propose **4 parcours de course d'orientation**. Chacun d'eux est décliné en 3 exercices afin de proposer différents niveaux de difficultés et permettre une progression. Les 12 cartes, ainsi que la carte mère avec tous les postes, figurent en annexe, à la fin du livret.

Ce livret est à destination de toutes les personnes qui souhaitent s'initier et se perfectionner à la pratique de la course d'orientation. Il permet de comprendre la logique de traçage des situations pédagogiques grâce à des exercices clés en main.

Avec près de 70 balises installées dans le parc, et grâce à la carte mère disponible sur le site internet de La Villette, vous pourrez ensuite concevoir vos propres cartes et parcours.

Pour chaque cas pratique, **les objectifs, l'intérêt pédagogique, le but et les principes d'efficacité** seront explicités.

- La consigne, c'est l'instruction donnée à l'élève.
- Les objectifs décrivent l'intention du professeur, ce qu'il souhaite faire apprendre à ses élèves.
- L'intérêt pédagogique correspond à la plus-value de la situation dans un parcours de formation.
- Le but formule ce à quoi l'élève doit aboutir.
- Les principes d'efficacité sont les conseils à suivre afin de réussir l'exercice.

⚠️ Attention

- Certains espaces peuvent être très empruntés par les cyclistes, notamment la galerie de l'Ourcq qui longe le canal.
- Pour la sécurité des enfants, mieux vaut éviter les abords du canal de l'Ourcq, aucune balise n'a été installée à proximité.
- Des véhicules (technique, sécurité...) circulent dans le parc, notamment autour de la Grande Halle.
- Certains espaces peuvent être en maintenance, en travaux ou clôturés dans le cadre d'événements.
- Les balises peuvent être alors momentanément inaccessibles. Il est recommandé de faire un repérage en amont de votre venue avec le groupe.

En cas d'urgence 7j/7 24h/24: ☎ 01 40 03 76 78

Les parcours



ÉTOILE ET PAPILLON

- Carte n°1 page 8
- Carte n°2 page 9
- Carte n°3 page 10

VRAI / FAUX

- Carte n°1 page 12
- Carte n°2 page 13
- Carte n°3 page 14

LES CORRIDORS

- Carte n°1 page 16
- Carte n°2 page 17
- Carte n°3 page 18

LA COURSE AU SCORE

- Carte n°1 page 20
- Carte n°2 page 21
- Carte n°3 page 22

Carte mère du parc de la Villette

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE COURSE D'ORIENTATION

PARC DE LA VILLETTÉ 2
Echelle 1:4000 Equidistance 2.5m

Carte de course d'orientation N° 2017-075-38
Cartographes : Anne Comel, Hervé QUINQUENNE (ISSProm 2019)
Mise à jour ISSProm 2019 - juillet 2021 Surface : 1 km².
Distribution : RAID ORIENTATION PARIS - www.raid-o-paris.org
La possession de cette carte implique pas un droit d'accès permanent.
Une licence est nécessaire pour toute exploitation commerciale des terrains.
Autorisation d'accès : Parc de la Villette
Toute reproduction interdite sans l'autorisation de l'auteur.
© 2022 FFCO - RAID ORIENTATION PARIS

RAID O' PARIS

LEGENDE (ISSProm2019)

OF
INTERNATIONAL ORIENTEERING FEDERATION

31	■	↙	○
33	/	✓	↖
34	◇	↙	↗
35	↖	➢	Q
36	↖	◻	↙
37	✗	◻	↘
38	↖	↖	↗
39	↗	↗	↙
40	■	↘	○
41	■	○	↖
42	▷	○	↙
43	■	↖	↖
44	△	↗	↖
45	↖	✓	↗
46	↖	↗	↖
47	↖	↘	↙
48	↖	↖	↖
49	↖	↖	↖
50	△	↖	↖
51	↖	↖	↖
52	↖	↖	↖
53	↖	↖	↖
54	↖	↖	↖
55	↖	↖	↖
56	↖	↘	↙
57	↖	↖	↖
58		△	↖
59	↓		↖
60	↖	◻	↖
61	↖	↖	↖
62	↖	↖	↖
63	↖	↖	↖
64	◇	Q	↖
65	↖	↖	↖
66	↖	↖	↖
67	↖	↖	↖
68	✓	○	↖
69	◇	Q	↖
70	◇	Q	↖
71	←	◻	○
73	◇	↖	↖
74	↖	↖	↖
75	◇	Q	↖
76	↖	△	↘
77	↖	△	↘
78	→	△	↘
79		△	↘
80	↖	↖	↖
81	↖	↖	↖
82	↖	↖	↖
83	↖	↖	↖
84	↖	↖	↖
85	↖	↖	↖
86	○	↖	↖
90	◇	↖	↖
91	↖	↖	↖
92	△	○	↖
93		○	↖
94	↖	↖	↖
95	↖	↖	↖
97	↖	↖	↖
98	↖	Y	↖
99	←	△	↖
100	↖	↖	↖
101	↖	↖	↖
102	■	↖	↖
103	↖	↖	↖
104	↖	↖	↖
105		↖	↖

www.fforientation.fr



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE COURSE D'ORIENTATION



PARC DE LA VILLETTÉ 2

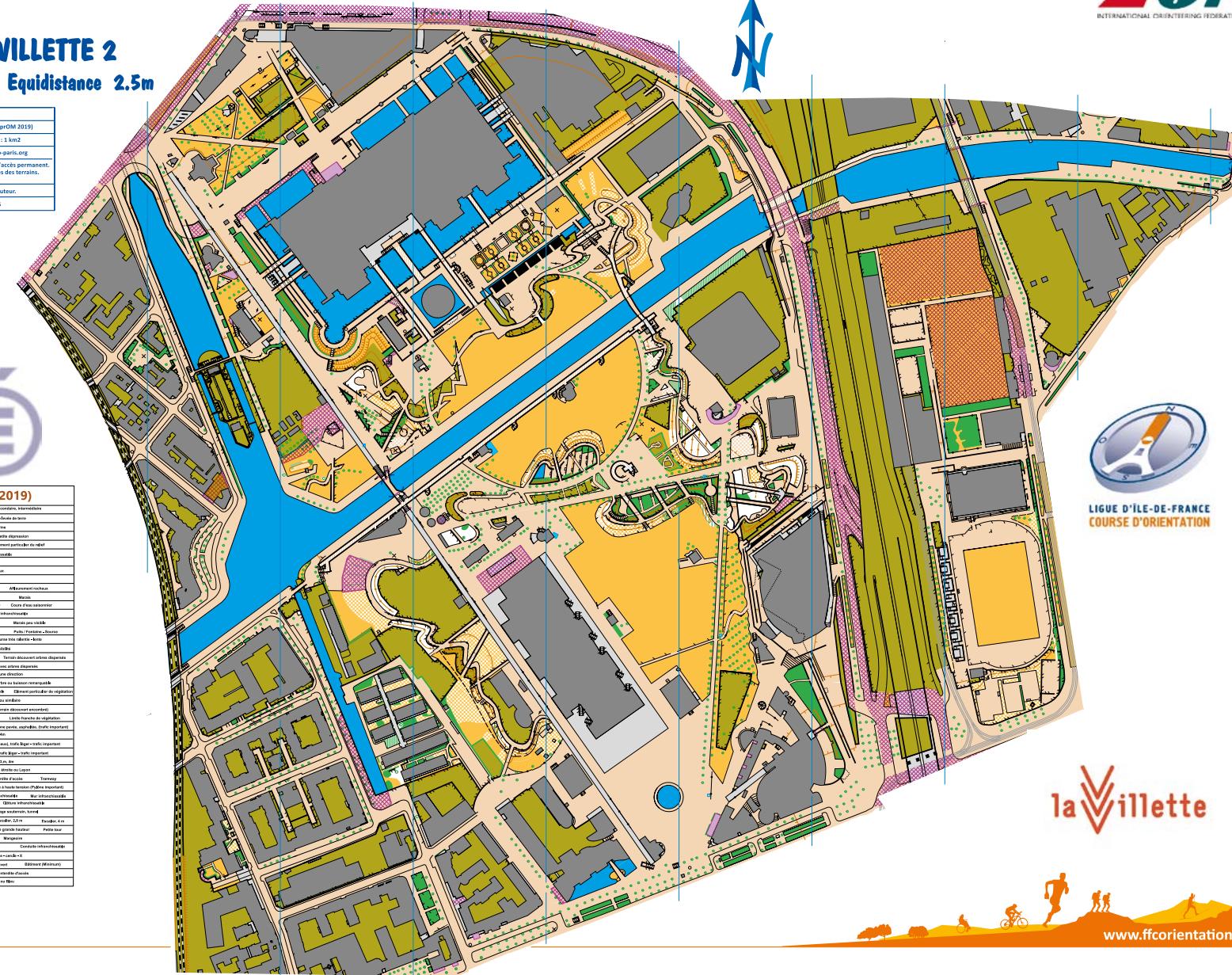
Echelle 1:4000 Equidistance 2.5m

Carte de course d'orientation N° 2017-D75-38
Cartographes : Anne Coniel, Hervé QUINQUEL (ISSPrOM 2019)
Mise à jour ISSPrOM 2019 : juillet 2021
Surface : 1 km ²
Distribution : RAID ORIENTATION PARIS - www.raid-o-paris.org
La possession de cette carte n'impose pas un droit d'accès permanent. Une autorisation doit être demandée aux propriétaires des terrains. Autorisation d'accès : Parc de la Villette
Toute reproduction interdite sans l'autorisation de l'auteur.
© 2021 FFCO - RAID ORIENTATION PARIS



LEGENDE (ISSprom2019)

91 47 97 11 91 - contact@ffcorientation.fr



Parcours n°1 : ÉTOILE ET PAPILLON

Consigne :

Seul ou à deux, les élèves vont enchaîner plusieurs postes. À chaque poste (parcours en étoile) ou tous les deux ou trois postes (parcours en papillon), ils doivent revenir au point de départ pour voir l'enseignant et valider leur navigation.

Avant de partir, le groupe doit connaître les postes à trouver, le temps accordé, et doit présenter à l'enseignant son itinéraire.

Objectifs :

- Enchaîner plusieurs postes et permettre aux élèves de faire une liaison carte-terrain.
- Mettre en perspective le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).

Intérêts pédagogiques :

- Chaque balise est l'occasion de rencontrer une difficulté nouvelle, les élèves découvrent et développent leur connaissance des légendes.
- Proposer des retours fréquents vers l'enseignant afin que les élèves ne se perdent pas et se sentent en sécurité.

But : Aller au poste pour poinçonner la balise correspondante et revenir dans les délais imposés.

Principes d'efficacité

- Placer la carte dans le bon axe et indiquer dans quelle direction on part.
- Utiliser des éléments remarquables pour se repérer (arbres, bâtiments...).
- Verbaliser son itinéraire en amont : construire les étapes de son itinéraire et les expliciter.
- Utiliser la définition de poste pour connaître la nature de l'élément et trouver rapidement la balise.
- Vérifier le numéro de la balise lorsque l'on pense être au bon endroit.

Conseils pour concevoir une carte :

- Réfléchir à la taille de l'échelle et au temps limite de chaque balise (envisager des retours fréquents au point de départ).
- Proposer des postes de natures différentes pour que les élèves approfondissent leur connaissance de la légende.
- Réfléchir au positionnement du point de départ pour avoir les élèves dans son champ de vision.
- Pour le parcours en étoile, réfléchir à l'enchaînement de deux postes et aux itinéraires entre deux balises pour éviter des zones dangereuses.

Carte n°1

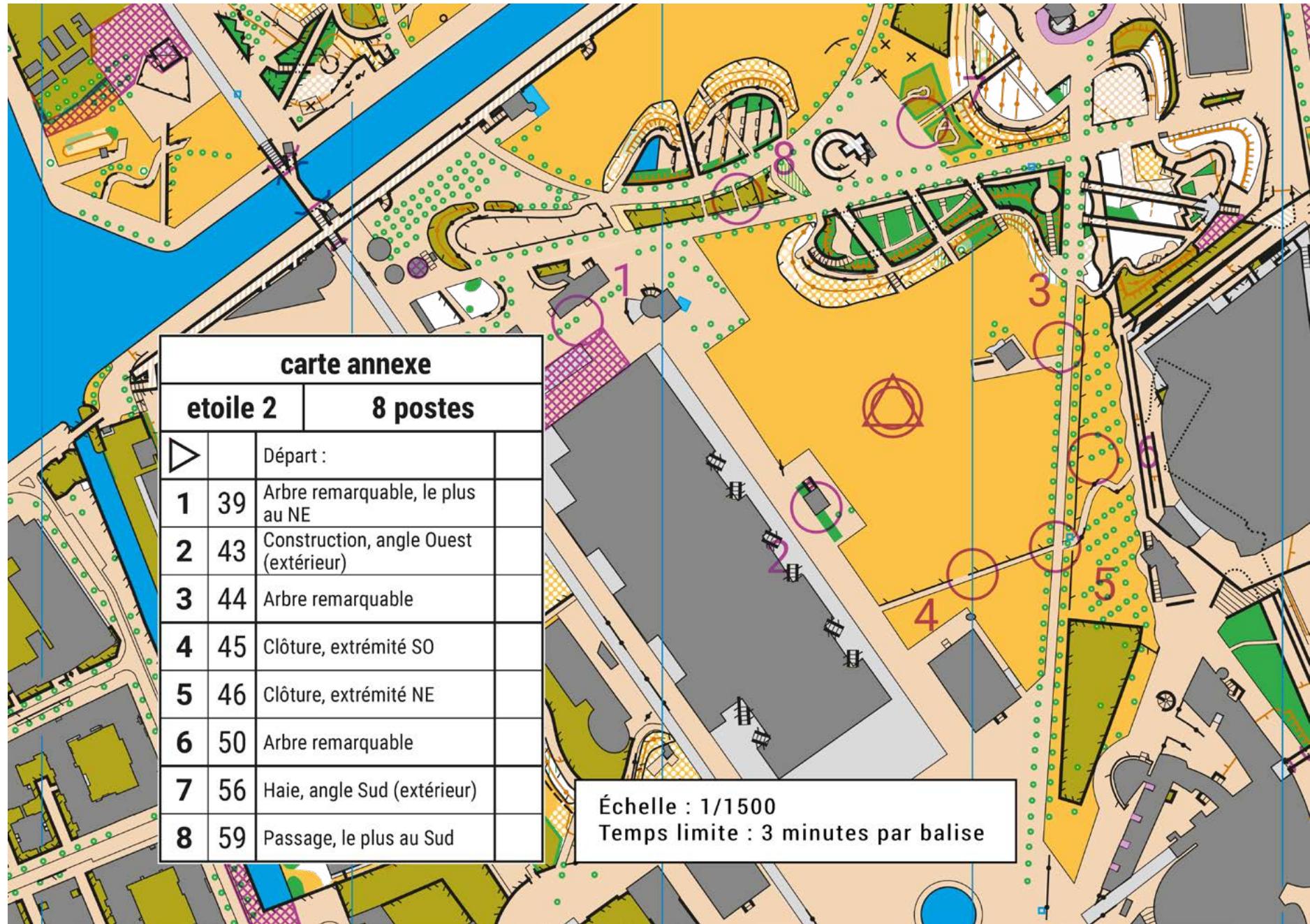
ÉTOILE ET PAPILLON

Échelle : 1/1000
Temps limite : 2 minutes par balise



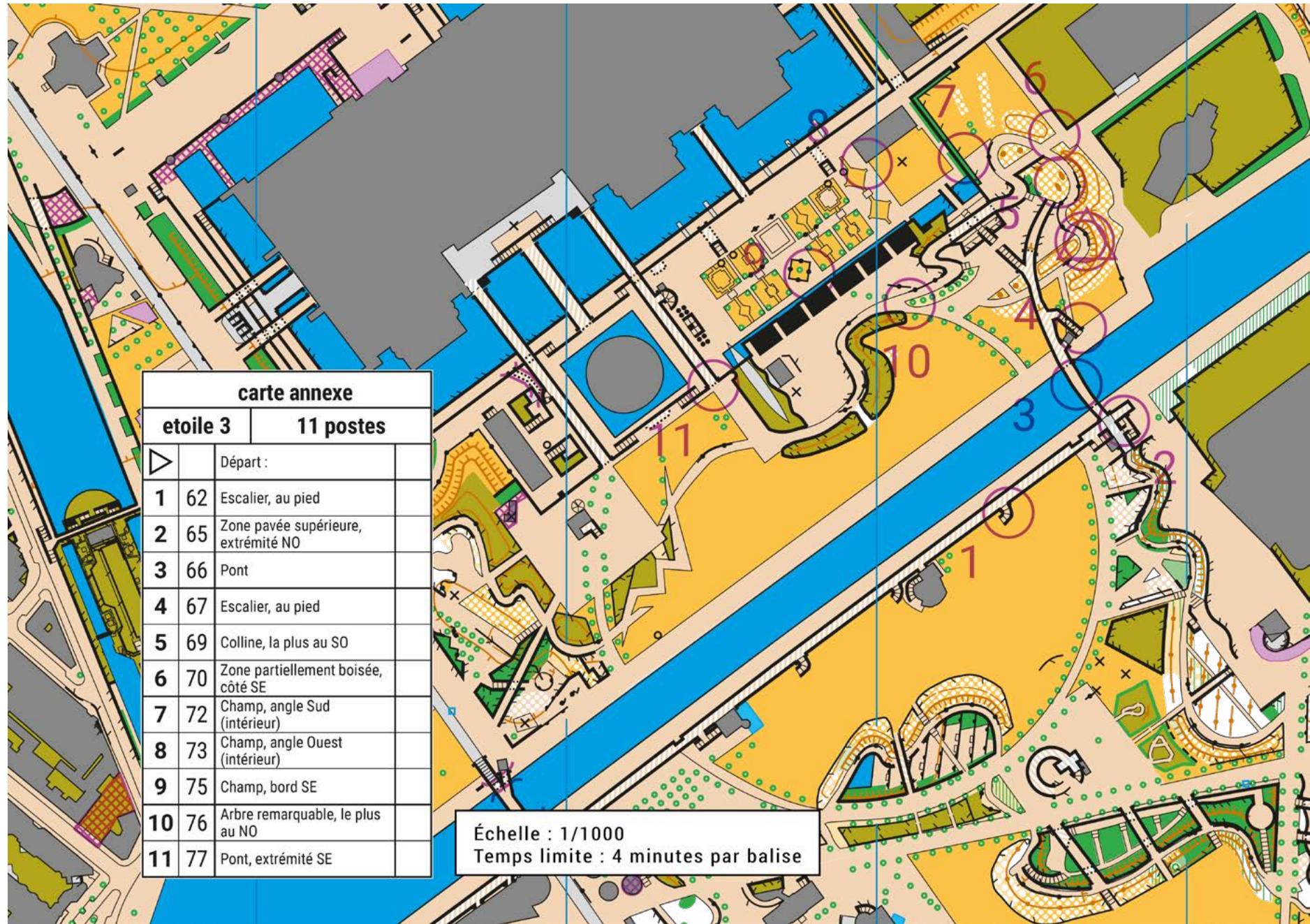
Carte n°2

ÉTOILE ET PAPILLON



Carte n°3

ÉTOILE ET PAPILLON



Parcours n°2 : VRAI / FAUX

Consigne :

Les élèves doivent réaliser un parcours dans lequel plusieurs postes sont à vérifier.

Si un poste est bien existant et correspond aux indications de la carte, l'élève doit le poinçonner.

Si un poste n'est pas existant, l'élève doit indiquer que le poste renseigné sur la carte est faux.

Objectifs :

- Faire de la lecture de carte précise et identifier des postes existants ou faux.

Intérêts pédagogiques :

- Permettre aux élèves de faire une liaison carte-terrain précise et utiliser la définition de poste.
- Identifier les différents éléments de l'environnement.

But : Aller au poste pour poinçonner la balise correspondante et revenir dans les délais imposés.

Principes d'efficacité

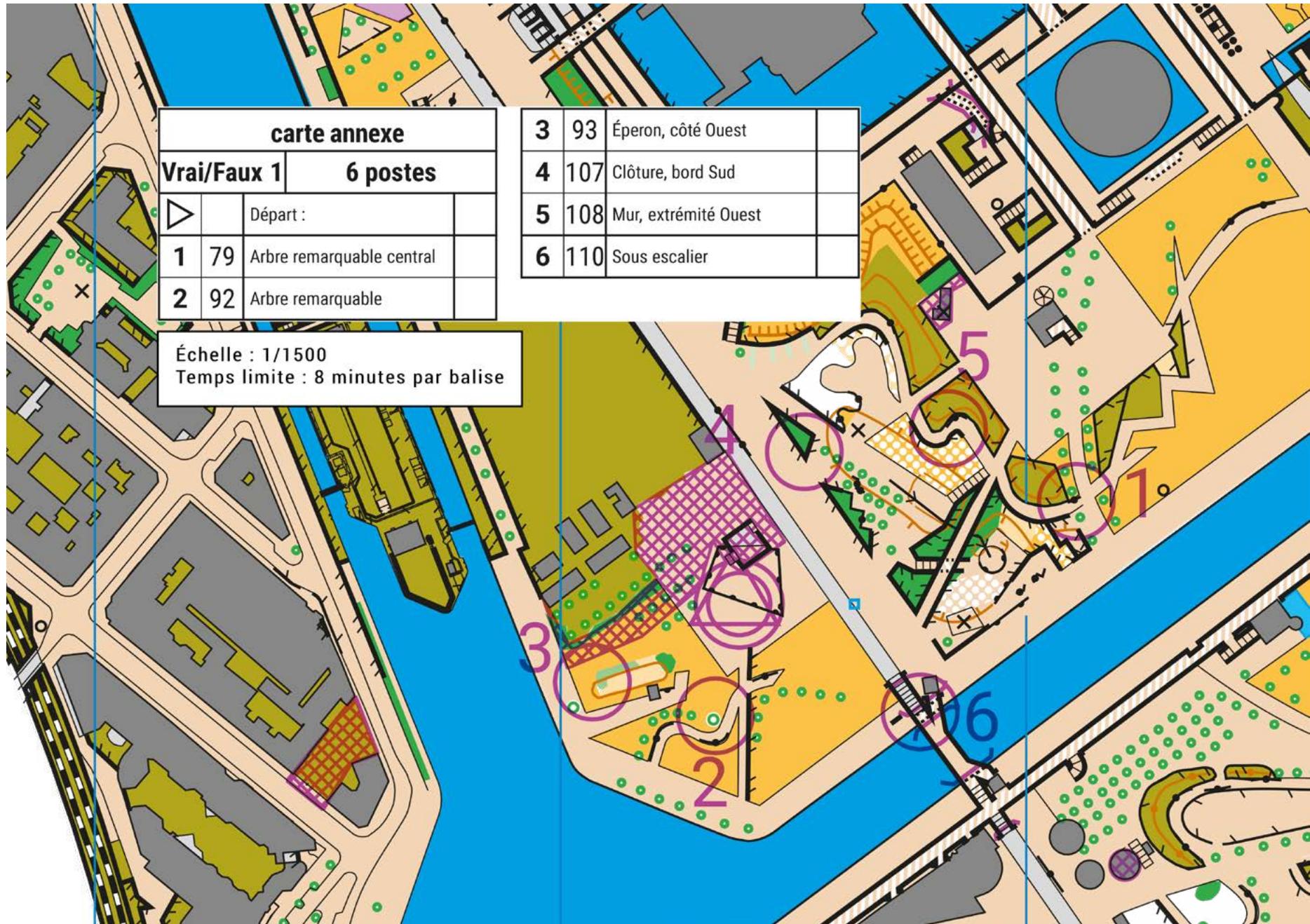
- Concevoir son itinéraire.
- Utiliser la définition de poste pour vérifier qu'il s'agit de la balise correspondante.
- Si l'on pense être au bon endroit par rapport aux indications de la carte et que le poste ne semble pas être existant, prendre un temps court d'analyse (moins d'une minute) ou de dernière vérification avant de repartir vers le poste suivant.

Conseils pour concevoir une carte :

- Réfléchir à une succession de postes pour un itinéraire accessible pour tous les élèves.
- Choisir une zone restreinte, y poser un poste "vrai" et un poste "faux" afin que l'élève se serve de la définition de poste pour valider ou non la position d'une balise.

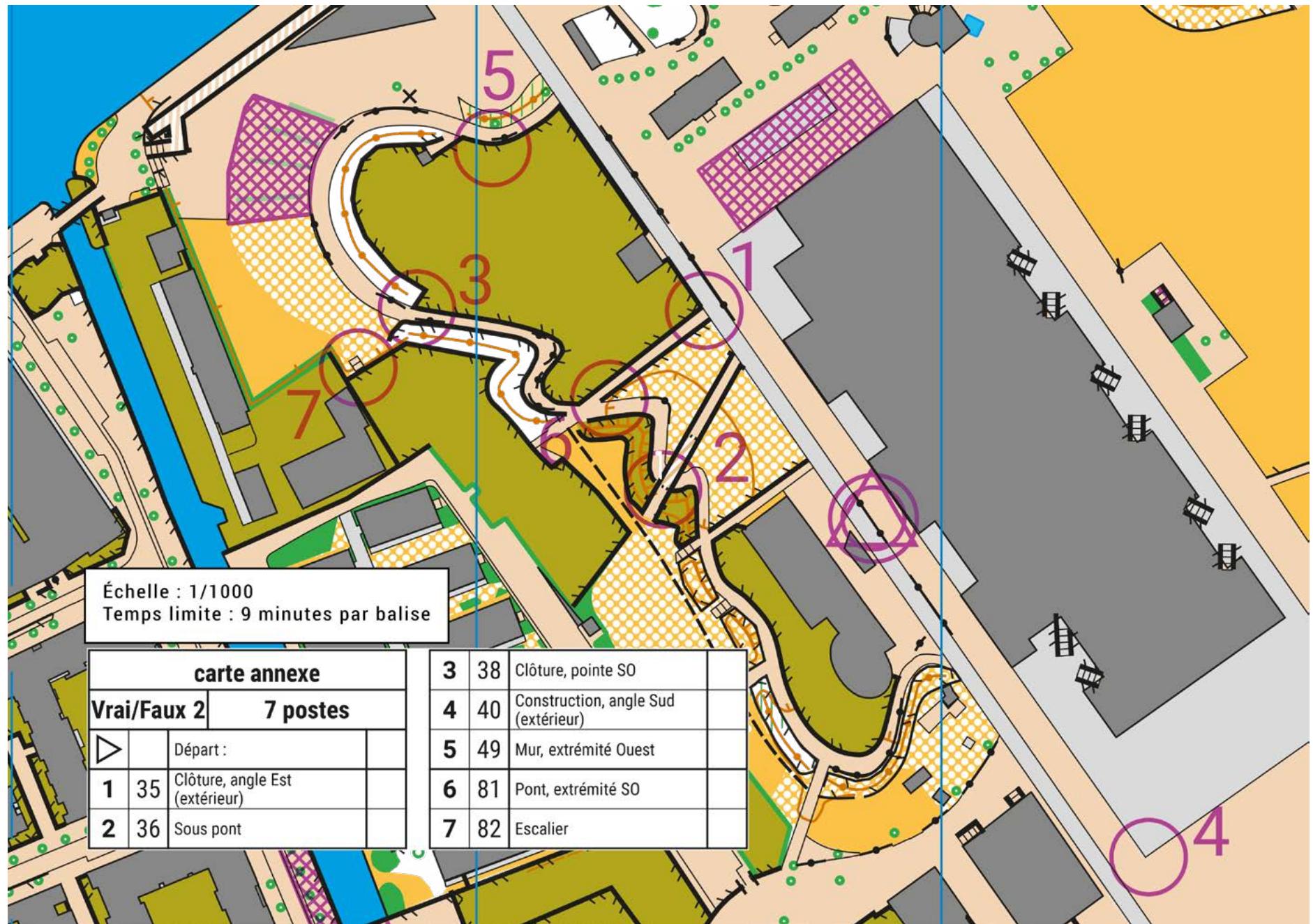
Carte n°1

VRAI / FAUX



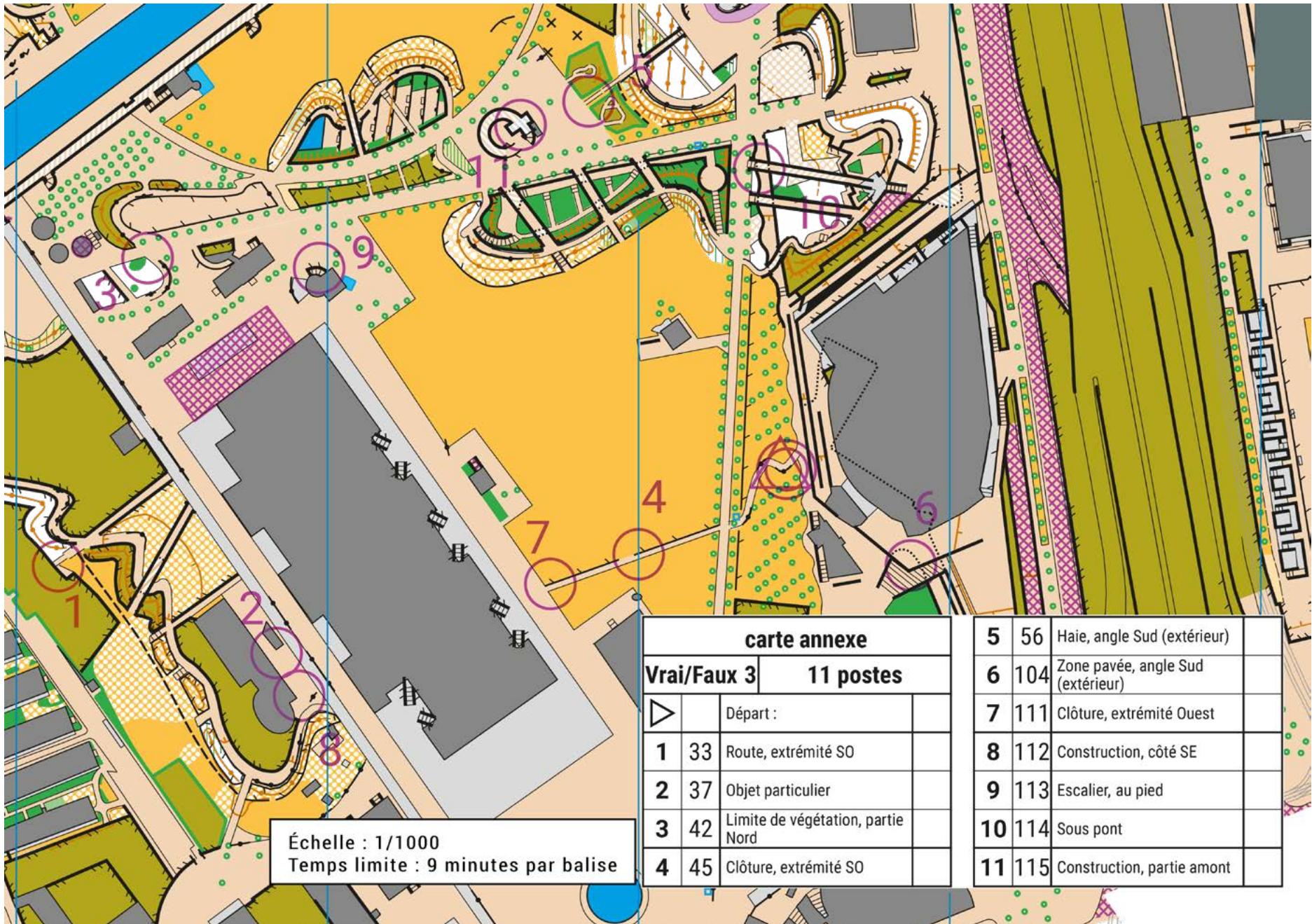
Carte n°2

VRAI / FAUX



Carte n°3

VRAI / FAUX



Parcours n°3 : LES CORRIDORS

Consigne :

Une partie de la carte est masquée. Les élèves doivent construire un itinéraire en restant toujours dans la zone visible de la carte. Ils se déplacent en s'orientant uniquement avec les informations dont ils disposent sur leur carte. Puis, ils poinçonnent les balises pour montrer qu'ils sont parvenus à suivre l'itinéraire voulu par le traceur.

Objectifs :

- Permettre aux élèves de construire un itinéraire à partir d'une carte partielle, en se centrant sur certaines informations de la carte.

Intérêts pédagogiques :

- Faire de la lecture de carte et de l'orientation dans un environnement déjà connu.
- Inviter les élèves à se concentrer sur certains éléments de la carte en les amenant à prendre un itinéraire induit par les éléments visibles de la carte.

But : À partir d'une carte avec des éléments masqués, créer son itinéraire dans un temps imparti.

Principes d'efficacité

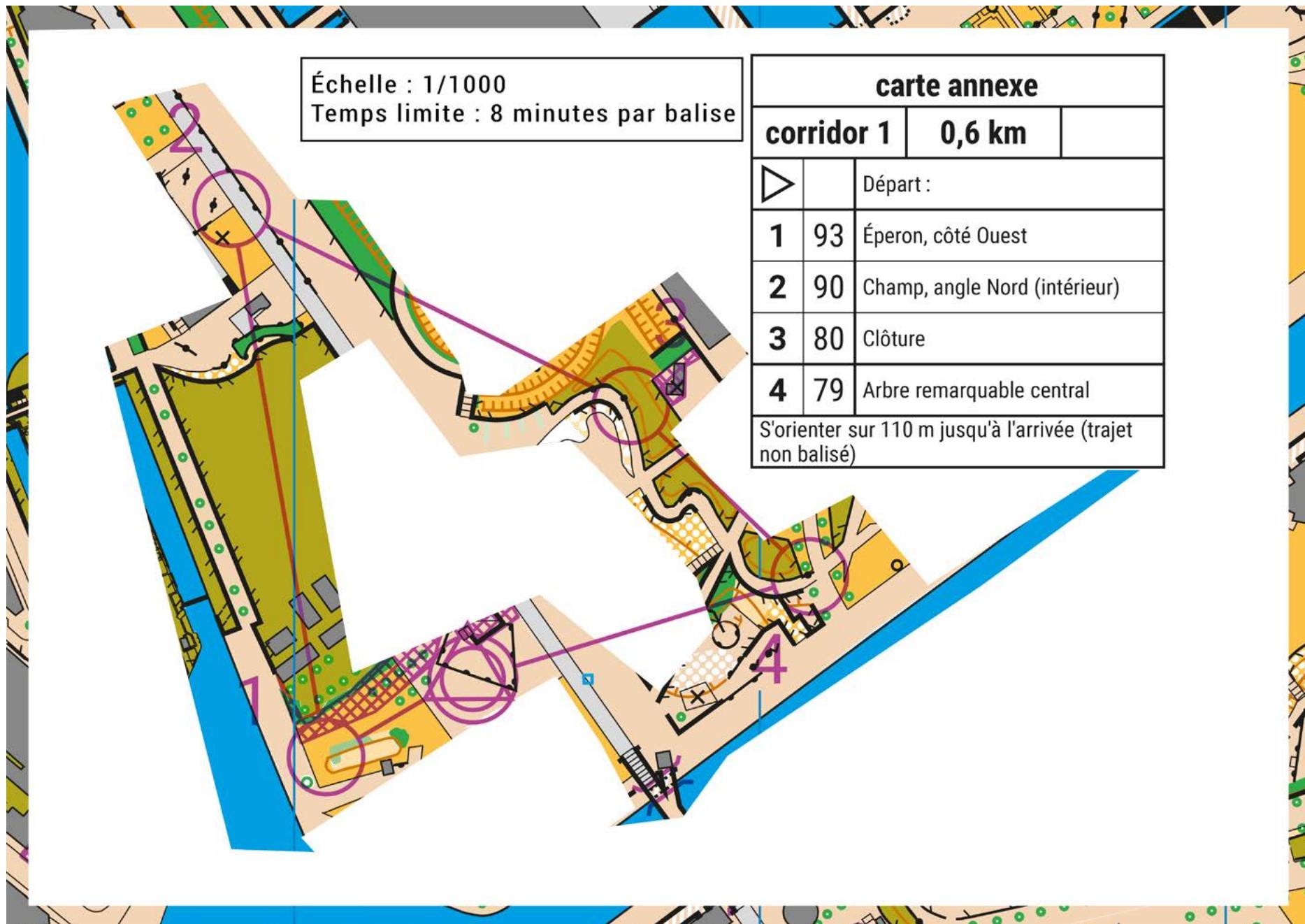
- Verbaliser l'itinéraire.
- Regarder attentivement les différents éléments de la carte pour naviguer.
- Toujours orienter correctement la carte pour partir dans la bonne direction.

Conseils pour concevoir une carte :

- Concevoir des corridors plus ou moins serrés en fonction du niveau des élèves.
- Penser à bien laisser les éléments d'intersection pour minimiser les sorties de carte.

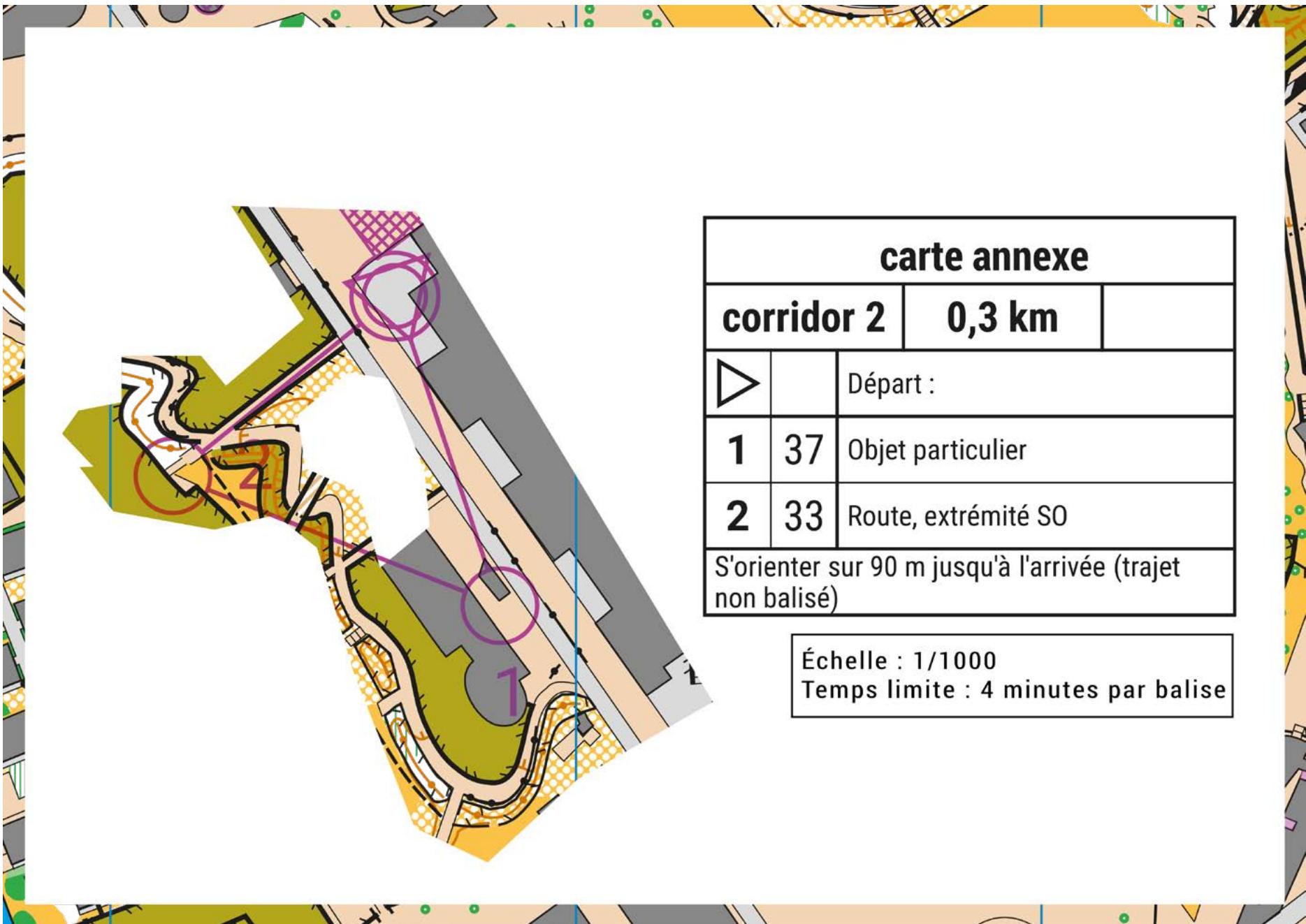
Carte n°1

CORRIDORS



Carte n°2

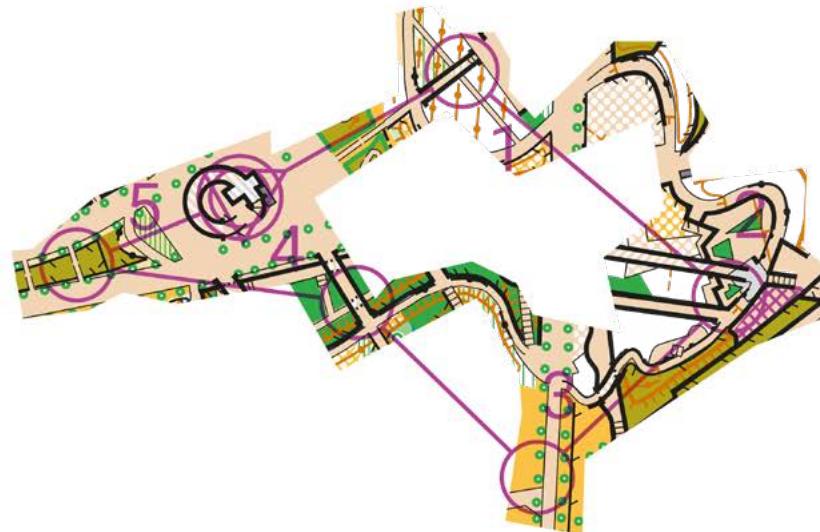
CORRIDORS



Carte n°3

CORRIDORS

carte annexe		
corridor 3		0,5 km
▶		Départ :
1	55	Sous pont
2	51	Entre les ponts
3	44	Arbre remarquable
4	53	Pont
5	59	Passage, le plus au Sud
S'orienter sur 60 m jusqu'à l'arrivée (trajet non balisé)		



Échelle : 1/1500
Temps limite : 11 minutes par balise

Parcours n°4 : LA COURSE AU SCORE

Consigne :

Chaque élève construit son propre itinéraire pour parcourir le plus de postes possibles en fonction du temps imparti et des points que vaut chaque balise. Chaque balise rapporte plus ou moins de points en fonction de son éloignement et de la difficulté à la trouver.

Objectifs :

- Construire un déplacement stratégique en créant un itinéraire pour marquer le plus de points possible.

Intérêts pédagogiques :

- Permettre aux élèves de faire des choix en fonction de leurs capacités et en gérant leur temps.
- Individualiser la pratique de la course d'orientation.

But :

- Créer son propre itinéraire.
- Récolter le plus de points possible en une durée définie.

Principes d'efficacité

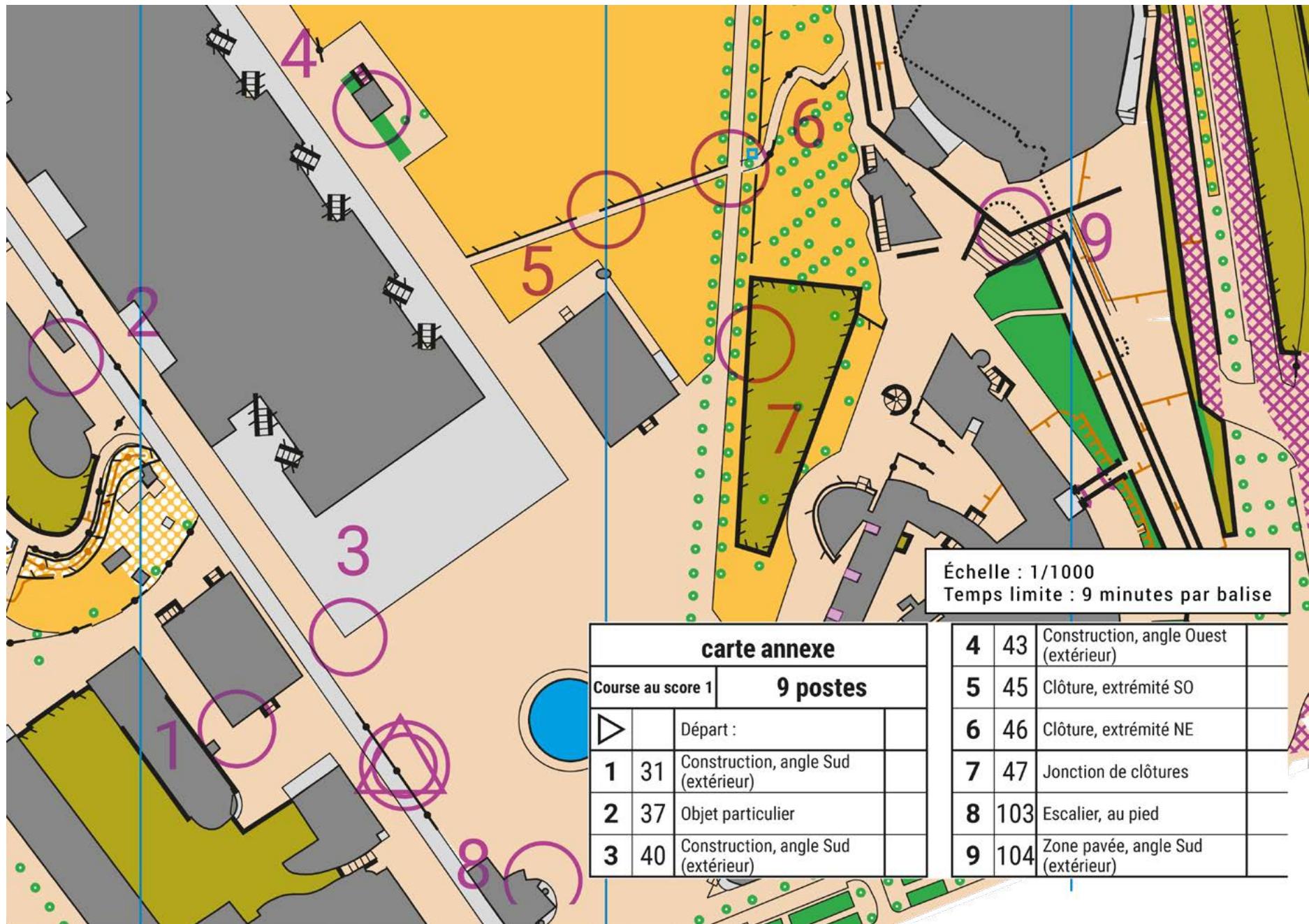
- Créer son itinéraire en prenant en compte la disposition de toutes les balises.
- Avoir une vision globale du site pour anticiper ses déplacements
- Si l'on pense être au bon endroit par rapport aux indications de la carte et que le poste ne semble pas exister, prendre un temps court d'analyse (moins d'une minute) ou de dernière vérification avant de repartir vers le poste suivant.
- Contrôler le temps restant et adapter son itinéraire si besoin pour rentrer à l'heure.

Conseils pour concevoir une carte :

- Réfléchir à une succession de postes pour un itinéraire accessible à tous les élèves.
- Choisir une zone restreinte, y poser un poste "vrai" et un poste "faux" afin que l'élève se serve de la définition de poste pour valider ou non la position d'une balise.

Carte n°1

COURSE AU SCORE



Carte n°2

COURSE AU SCORE

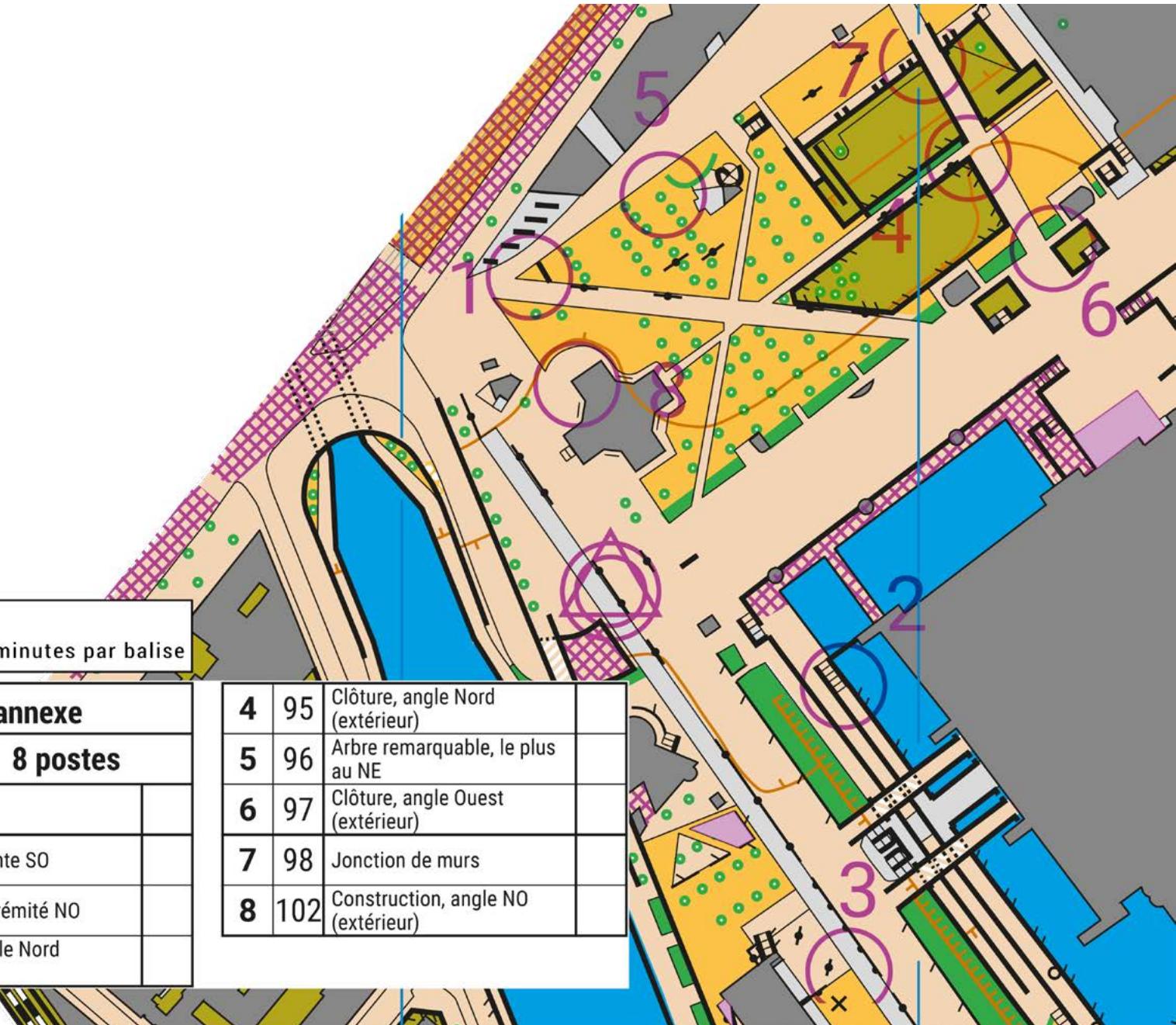
Échelle : 1/1000
Temps limite : 10 minutes par balise

carte annexe

Course au score 2 8 postes

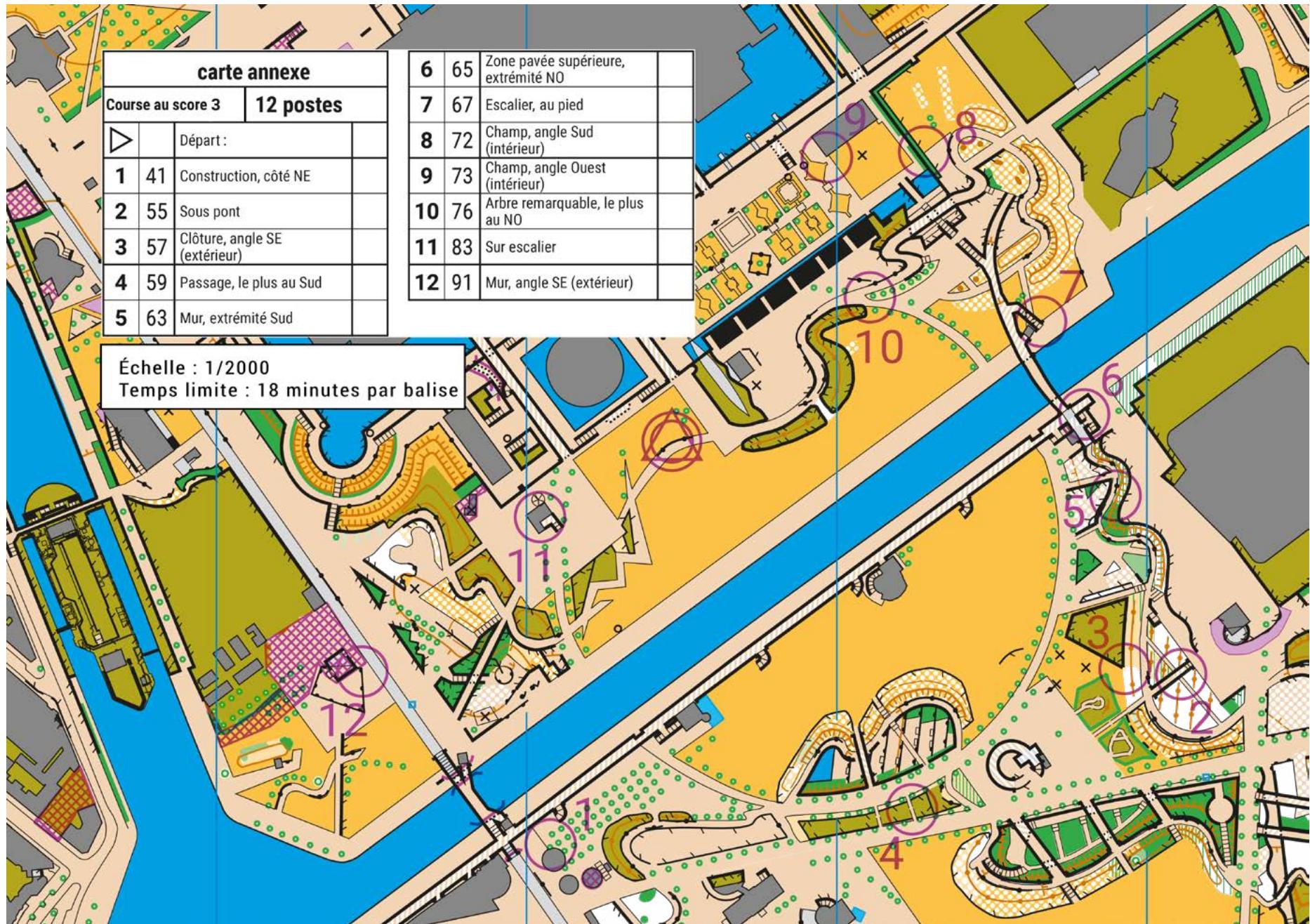
▶	Départ :	
1	34	Champ, pointe SO
2	89	Clôture, extrémité NO
3	90	Champ, angle Nord (intérieur)

4	95	Clôture, angle Nord (extérieur)
5	96	Arbre remarquable, le plus au NE
6	97	Clôture, angle Ouest (extérieur)
7	98	Jonction de murs
8	102	Construction, angle NO (extérieur)



Carte n°3

COURSE AU SCORE



Cartons de contrôle

Nom :				Heure de départ :				Heure d'arrivée :			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Nom :				Heure de départ :				Heure d'arrivée :			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Nom :				Heure de départ :				Heure d'arrivée :			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Nom :				Heure de départ :				Heure d'arrivée :			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Nom :				Heure de départ :				Heure d'arrivée :			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Remerciements

Le projet d'installer des balises de course d'orientation dans le parc est le fruit d'un dialogue avec **Étienne Barraux, Inspecteur Académique EPS et Référent Génération 2024 pour le Rectorat de Paris.**

ac-paris.fr/generation-2024-122878

Le choix des emplacements des balises est le fruit d'une collaboration fructueuse avec **Michael Desplanques, professeur d'EPS**. Ce livret a été conçu en collaboration avec **Matthieu Cortesi, professeur d'EPS**. Un grand merci à eux.

La Villette remercie **Christophe Norcini et Philippe Sene de l'UNSS Paris** ainsi qu'**Alexis Ouspenski, chargé de mission Génération 2024** pour l'organisation de nombreux événements partenariaux.

www.unss.org/

Stéphane Druzetic, président du club Raid Orientation Paris pour son expertise et son soutien lors des différentes étapes du projet : réflexion sur l'emplacement des balises et sur la création de parcours, création de la carte mère.

Le club Raid Orientation Paris a pour objet la pratique et la promotion de la course d'orientation sous toutes ses formes et le perfectionnement technique de ses membres, aussi bien en loisir qu'en compétition. Le club est affilié à la Fédération Française de Course d'Orientation (FFCO) et membre de la ligue d'Île-de-France de Course d'Orientation (LIFCO). Le club Raid Orientation Paris est une association agréée par le Ministère de la Jeunesse et des Sports.

www.raid-o-paris.org/

Enfin, La Villette remercie **Yann Mareigner, dirigeant de la société Cap Orientation**, pour son expertise et pour la fabrication et l'installation des balises.

cap-orientation.com/