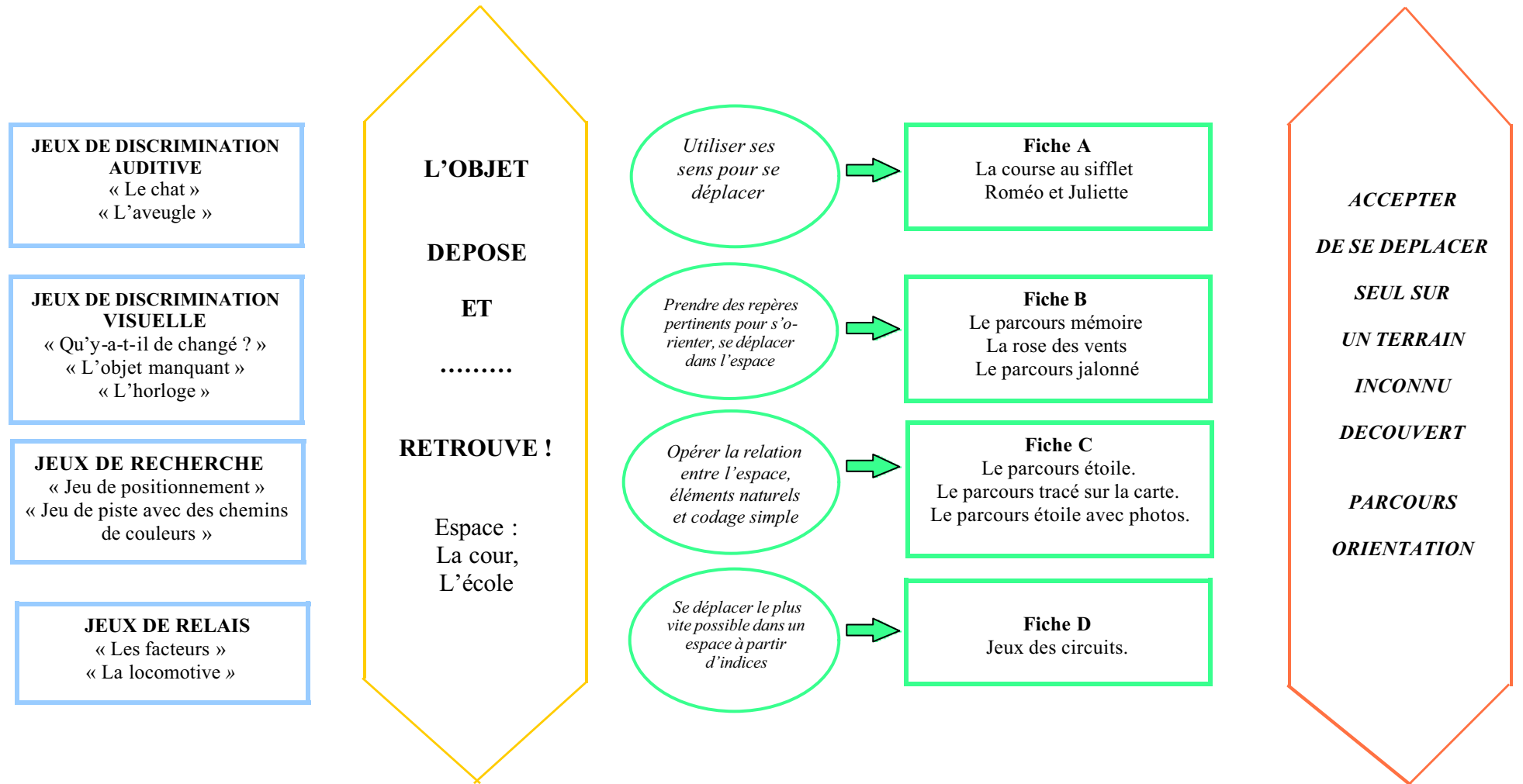


# ORIENTATION -Cycle I - Module d'apprentissage



## JEUX DE DISCRIMINATION AUDITIVE

## LE CHAT

**But :** S'orienter, se diriger vers un point précis à l'aide d'un son.

**Organisation du groupe :** Les élèves sont disposés en cercle, un enfant se place au centre de la ronde, « le petit chat perdu ». Il a les yeux bandés.

**Déroulement :** L'enseignant désigne un des élèves de la ronde, « la maman du petit chat ».

Cet élève appelle le petit chat en miaulant afin qu'il se déplace vers lui. On change de rôle quand le petit chat à retrouver sa maman.

**Variante :** Trois ou quatre « petits chats » sont perdus au centre de la ronde. Les différentes mamans les appellent par leur prénom.

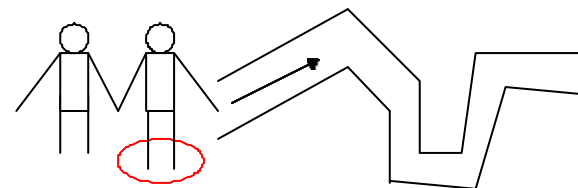
## L'AVEUGLE

**But :** S'orienter, effectuer un trajet en se repérant à l'aide d'un son ou du toucher.

**Organisation du groupe :** Les élèves sont distribués par deux, un aveugle et son guide. Les rôles s'inversent au cours du jeu.

**Organisation matérielle :** En tous lieux. Dans l'espace choisi, sont disposés au sol des cordes, des balises, des lattes, des cartons qui délimitent un couloir, un chemin que doit emprunter l'aveugle.

Si possible mettre en parallèle plusieurs chemins pour faciliter le nombre de passages.



**Déroulement :** L'aveugle se place au départ du circuit, le guide est derrière lui. L'aveugle s'engage dans le couloir, progresse avec l'aide de son guide qui lui indique le chemin :

- en lui touchant le bras droit pour aller à droite, le bras gauche pour aller à gauche, etc..
- en agitant une clochette pour aller à droite, en agitant une maracas pour aller à gauche .

**Variante :** Le guide est placé devant l'aveugle à un ou deux mètres devant lui. Il se déplace en « émettant » un son à l'aide d'un triangle, cymbales, grelots, tambourins,...

Tous les couples « guide/aveugle » se déplacent ensemble dans l'espace et doivent se rendre d'un endroit précis à un autre (deux cerceaux de même couleur positionnés dans l'espace).

*JEUX DE DISCRIMINATION VISUELLE*

QU' Y A - T—IL DE CHANGE ?	L' OBJET MANQUANT
<p><b>But :</b> Etre le premier à reconnaître quel est l'objet qui a été déplacé ou enlevé.</p> <p><b>Organisation du groupe :</b> Cette situation peut être organisée avec le groupe classe dans sa totalité comme en petits groupes lors d'ateliers.</p> <p><b>Organisation matérielle :</b> Dans la classe, la salle de motricité ou tout autre endroit calme. Des objets très divers, manipulés habituellement par les élèves sont disposés dans cet espace. Possibilité de placer ces objets, dans un premier temps, sur une table pour faciliter la prise d'indices des élèves.</p> <p><b>Déroulement :</b> Les élèves sont assis en demi cercle autour de l'enseignant. Les élèves observent en silence pendant quelques minutes l'espace autour d'eux. L'enseignant demande aux élèves de fermer les yeux. Il enlève ou déplace alors un ou deux objets puis questionne les élèves sur ce « qui a changé ! ».</p> <p><b>Variantes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer sur le nombre d'objets enlevés ou déplacés.</li> <li>• Demander à ce que soit un élève qui effectue les changements, les modifications.</li> <li>• Mettre à la place de la collection d'objets, un enfant dont on modifie la tenue vestimentaire ou l'attitude (position de la main,..).</li> </ul>	<p><b>But :</b> Reconnaître au toucher quel est l'objet qui manque.</p> <p><b>Organisation du groupe :</b> Cette situation peut être aussi bien proposée au groupe classe qu'à de petits groupes en ateliers.</p> <p><b>Organisation matérielle :</b> Dans la classe, la salle de motricité. Une collection de 5 à 6 objets, connus, manipulés par les élèves sont placés au centre d'une ronde constituée par les élèves.</p> <p><b>Déroulement :</b> Après que les élèves se soient assis autour d'une ronde, l'enseignant fait « sortir » un élève (derrière un paravent). Il lui bande les yeux puis le ramène au centre de la ronde. « L'aveugle » palpe les objets pour les reconnaître, les nomme, et les repose au centre de la ronde. L'enseignant peut par la suite enlever un objet, « l'aveugle » doit, toujours au toucher, nommer celui qui manque.</p>

**JEUX DE DISCRIMINATION VISUELLE****L' HORLOGE**

**But :** Retrouver le plus vite possible, dans un certain ordre, des objets disposés dans un espace délimité.

**Organisation du groupe :** Groupe classe distribué en équipes.

**Organisation matérielle :** Une « horloge » cartonnée. Les heures sont remplacées par des dessins d'objets, connus, manipulés par les élèves en classe. Un panier « trésor » où seront déposés les objets « récoltés ».

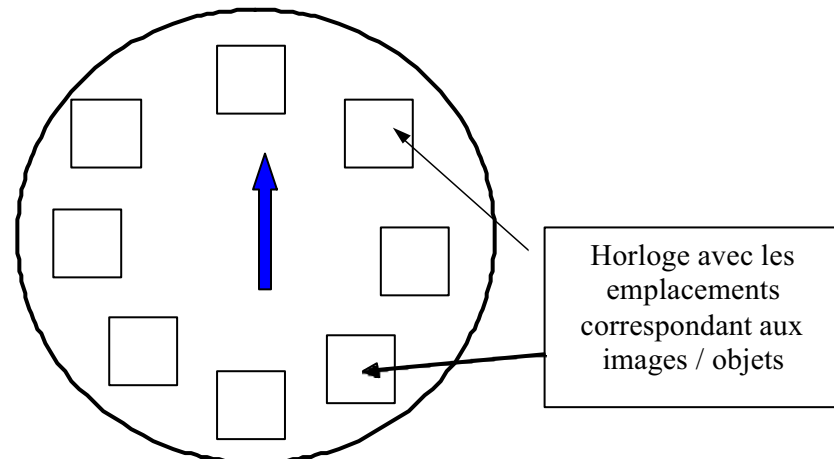
**Déroulement :**

1. Dans un premier temps : Découvrir le panier trésor. Nommer les différents objets, les toucher, les manipuler. Jeu du Loto tactile, les yeux fermés, on retrouve le nom de l'objet.
2. Dans un deuxième temps : Présenter le panneau « horloge ». Qu'est-ce que l'on voit ? Essayer de retrouver dans le panier « trésor » l'objet qui correspond à l'image, au dessin.
3. Dans un troisième temps :Après avoir éparpillé les objets dans tout l'espace, le jeu débute. Les élèves partent chercher le plus rapidement possible l'objet « pointé » par l'aiguille de l'horloge. Qui ramène le premier cet objet ?

**Variantes :**

- Espace plus grand, objets un peu plus cachés. Nécessité de se déplacer dans l'espace à leur recherche.
- Quand tous les objets ont été trouvés, demander aux élèves de les replacer là où ils les ont découverts.
- Sur l'horloge figure des photos, photographies qui « montrent » l'espace où se trouve l'objet avec éventuellement une flèche qui précise l'endroit où trouver l'objet.

Exemples d'objets :



## JEUX DE RECHERCHE

## JEU DE POSITIONNEMENT

**But :** Prendre des informations pertinentes dans un espace pour se déplacer et se placer à un endroit précis de cet espace.

**Organisation du groupe :** Cette situation peut être organisée avec le groupe classe dans sa totalité ou en petits groupes lors d'ateliers.

**Organisation matérielle :** Salle de classe, de motricité, gymnase, cour. Dans cet espace des objets fonctionnels comme chaises, tables ou matériel de motricité (cerceaux, plots, sacs de grains, ballons) sont disposés. Plus d'objets que d'élèves.

**Déroulement :** L'enseignant se trouve au centre de l'espace avec autour de lui tous les élèves.

A chacun d'entre eux, il désigne l'endroit où il doit se rendre en utilisant les termes désignant l'objet ainsi que le positionnement par rapport à cet objet : devant, derrière, à côté, entre, dessous, dessus,...

**Variante :** Le déplacement se fait toujours en direction d'un objet (cerceau, sac de grains, plot,...) que l'élève doit prendre puis aller le déposer à un autre endroit précis.

« Jean, tu vas chercher le cerceau bleu pour le poser sur la chaise à côté du ballon rouge ».

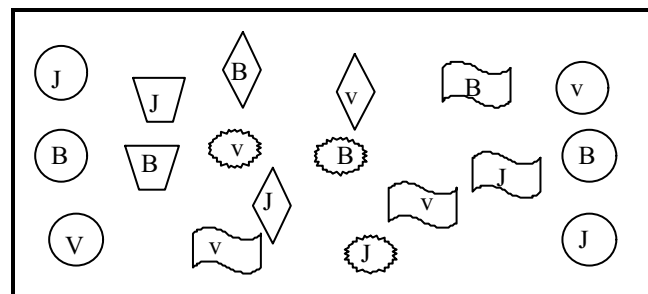
## JEU DE PISTE AVEC CHEMINS DE COULEURS

**But :** Prendre des informations pertinentes pour se déplacer dans un espace selon un itinéraire précis.

**Organisation du groupe :** Le groupe classe se répartit en 3 ou 4 groupes homogènes. A chaque groupe correspond une couleur (brassards, chasubles).

**Organisation matérielle :** Salle de motricité, gymnase, cour, terrain de jeux.

Dans cet espace des objets de couleurs différentes (rouge, jaune, vert, bleu), des foulards ou rubans de mêmes couleurs sont disposés, constituant des « chemins de couleur » que les groupes doivent emprunter.



**Déroulement :** Chacun des groupes se positionne devant le cerceau qui correspond à la couleur de sa chasuble.

Au signal de départ, les élèves partent pour « se rendre de l'autre bout du chemin », ils doivent pour cela passer par tous les objets de la couleur de leur chasuble.

JEUX DE RELAIS

LES FACTEURS

**But :** Prendre des repères pertinents pour s'orienter, se déplacer dans un espace de jeu.

**Organisation du groupe :** L'ensemble du groupe classe est divisé en 3 équipes.

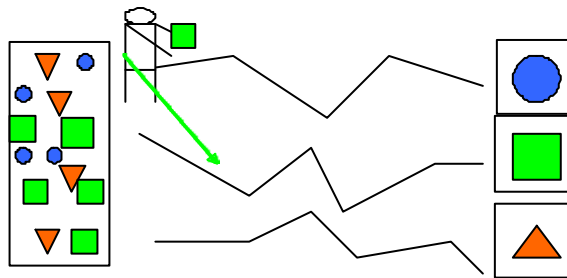
**Organisation matérielle :**

Dans la salle de motricité, le gymnase ou le terrain de jeu.

La «poste », grand espace central de départ avec des « colis », fiches cartonnées avec une forme géométrique dessinée sur l'un des côtés.

Trois grands chemins de lattes qui conduisent aux «boîtes aux lettres »

Trois «boîtes aux lettres », caisses en cartons avec dessinée en gros l'une des trois formes géométriques présentes sur les « colis ».



**Déroulement :** Les 3 équipes de facteurs sont positionnées devant la poste. Le premier de chaque équipe, au signal sonore, «tire » au hasard une fiche cartonnée, la lit puis suit le chemin de lattes correspondant pour distribuer le courrier dans la bonne boîte aux lettres.

Quand il a placé la lettre dans la boîte aux lettres le deuxième joueur peut partir à son tour et ainsi de suite.

A la fin du jeu on vérifie tous ensemble que les boîtes aux lettres contiennent les «bons colis ».

LA LOCOMOTIVE

**But :** Prendre des repères pertinents pour s'orienter, se déplacer dans un espace de jeu.

**Organisation du groupe :** L'ensemble du groupe classe est divisé en 3 ou 4 équipes, pour chacune d'elle une couleur de chasuble est attribuée.

**Organisation matérielle :** Dans la salle de motricité, le gymnase, le terrain de jeux, l'enseignant dispose des cerceaux de couleurs différentes (rouge, vert, jaune). Utiliser 3 ou 4 couleurs en fonction de l'importance du groupe classe.



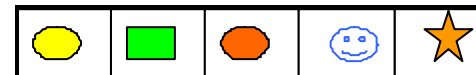
**Déroulement :** Chaque équipe est constituée d'une locomotive (un élève désigné par l'enseignant) et de wagons (les autres élèves).

Les « wagons » vont se positionner sur les cerceaux en fonction de la couleur de chasuble.

Les « locomotives » se placent dans leur « gare », plot de couleur correspondant à leur chasuble.

Au signal de départ, chacune des locomotives se dirige vers l'un des cerceaux « de sa couleur » afin « d'accrocher le wagon » qui s'y trouve. Le wagon s'accroche à la locomotive (mains sur les épaules). Ils se dirigent ensuite vers un autre cerceau pour y accrocher un deuxième wagon et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de wagons dans l'espace de jeu. Quand le train est formé, il rentre dans sa gare.

**Variables :** Les wagons ne se différencient plus par des chasubles de couleurs, mais par des étiquettes sur lesquelles sont dessinées des formes des couleurs. La locomotive a toujours pour objectif de « constituer » son train mais elle doit suivre un « ordre d'accrochage ». Cet ordre est donné par « une feuille de route » sur laquelle sont indiquées les formes géométriques chronologiquement. (cf. dessin ci-dessous)



**L' OBJET DEPOSE ET ..... RETROUVE !**

**But** : Aller déposer un objet et le retrouver après un temps plus ou moins long.

**Dispositif** : Les enfants ont tous des jetons ou des cartons personnalisés avec un signe ou leur prénom (prévoir plusieurs exemplaires).

L 'enseignant a un sifflet.

**Consignes** : *Aller déposer votre jeton, sans le cacher.*

*Bien repérer où vous le mettez.*

*Revenir au coup de sifflet.*

*Repartir le chercher au signal de l'enseignant.*

**Variables :**

- ◆ Les enfants repartent du même point dès que le regroupement est terminé.
- ◆ Les enfants repartent du même point, mais après avoir fait « une petite promenade » sous la conduite de l'adulte.
- ◆ La promenade ne ramène pas au point de départ initial.
- ◆ Les enfants sont par deux : l'un dépose l'objet, revient et explique à son partenaire où il l'a déposé. L'autre doit le retrouver.

**Critères de réussite :**

- Retrouver le jeton caché.

## UTILISER SES SENS POUR SE DEPLACER

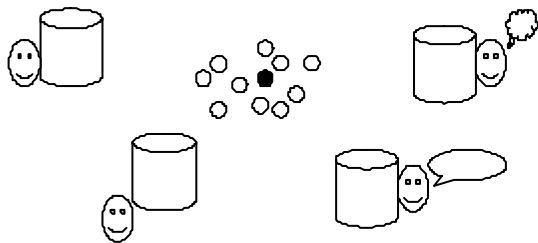
## LA COURSE AU SIFFLET

**But :** Utiliser ses sens pour se diriger dans l'espace.

**Organisation du groupe :** Petits groupes de 5 ou 6 joueurs.

**Organisation matérielle :** Dans la cour ou le terrain de jeux avec des « cachettes » possibles. 3 élèves sont « cachés » dans cet espace, non visibles, mais ayant chacun un instrument (tambourin, triangle, trompette,..). Ils sont disposés dans un premier temps dans des directions opposées pour faciliter la prise d'indices, la recherche.

Les différents groupes sont, au début du jeu, regroupés au centre de l'espace de jeu, autour de l'enseignant.



**Déroulement :** L'enseignant, après avoir positionné les « siffleurs » sans que l'ensemble restant du groupe classe n'ait vu les différentes cachettes, retourne au centre de l'espace jeu pour constituer les équipes. 4 équipes pour lesquelles il faut retrouver le plus rapidement possible son « siffleur ». Les joueurs de chaque équipe savent quel son reconnaître pour se diriger vers le siffleur. L'enseignant donne le signal de départ (coup de sifflet). Pendant quelques secondes les joueurs restent autour du maître pour « bien entendre » puis se dirigent vers l'émetteur correspondant à leur instrument.

Changer de rôle.

**Variante :** Espace élargi (pré, champ boisé). Utiliser plusieurs instruments proches.

## ROMEO ET JULIETTE

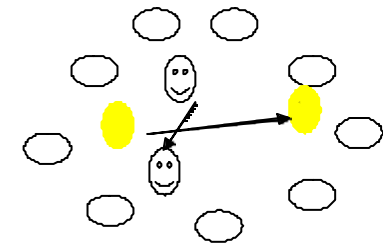
**But :** Utiliser ses sens pour se déplacer dans l'espace.

**Organisation du groupe :** Groupe classe

**Organisation matérielle :** Dans la salle de motricité, le gymnase, le terrain de jeux.

Le groupe classe fait une ronde dans l'espace choisi. L'enseignant choisit 4 élèves.

Ces 4 élèves font jouer en étant associés par 2 : l'un étant Roméo qui cherche sa Juliette.



**Déroulement :**

Après avoir bandé les yeux de 2 des enfants, le maître place les 2 autres partenaires autour de la ronde. Les autres joueurs constituent « les frontières » contre lesquelles vont venir buter les Roméos. Quand le signal de début de jeu est donné, les 2 « Juliettes » commencent à appeler leur partenaire par leur prénom.

**Variante :**

- Plus de 4 joueurs au centre mais ne pas dépasser 8 (risques de collision).
- Utiliser des instruments à la place de la voix.

Faire bouger les « Juliettes » d'un pas après avoir dit le nom du partenaire.



## LE PARCOURS MEMOIRE

**But** : Prendre des repères pertinents pour refaire seul un trajet effectué en groupe sous la conduite de l'enseignant.

**Organisation matérielle** : Dans la salle de motricité, la cour de récréation, le gymnase, le terrain de jeux. Le lieu présente des éléments remarquables qui permettent aux élèves de se repérer dans l'espace (chaise, table, porte, arbre, bac à sable, etc....).

**Déroulement** : Les enfants, conduits par le maître, effectuent un circuit (200 mètres environ) en prenant le maximum d'informations pour pouvoir le refaire seuls, par petits groupes de 2 ou 3.

- Dans un premier temps les enfants se déplacent en groupe classe puis par petits groupes. Possibilité de faire passer un groupe qui selon les remarques des autres groupes observateurs, modifient ou pas leur trajet en fonction des remarques, des corrections.
- Dans un deuxième temps les enfants peuvent passer individuellement, mais cette fois la moitié de la classe effectue le trajet avec le maître pendant que l'autre moitié observe. Puis les enfants passent l'un après l'autre, corrige leurs erreurs avec l'aide des observateurs.

Pendant qu'un enfant effectue le circuit, le reste du groupe des « randonneurs » est occupé à un petit jeu, ils ne voient pas leur camarade circuler dans l'espace. (mémoire différée).

**Variante** : Au cours du passage collectif, 5 objets insolites sont installés aux points remarquables de l'espace et surtout aux changements de direction. A la fin du circuit, les enfants doivent restituer la liste d'objets (oralement ou en cochant sur une feuille où figurent différents objets). Il y a bien sûr plus que 5 objets placés dans l'espace de jeu.

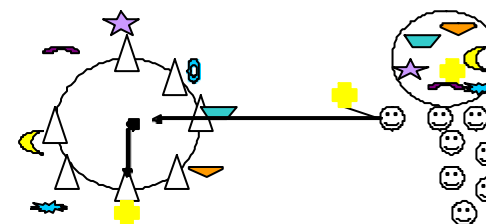
## LA ROSE DES VENTS

**But** : Prendre des repères pertinents pour s'orienter dans un espace délimité.

**Organisation du groupe** : Equipes de 4 ou 8 joueurs

**Organisation matérielle** : 2 ou 3 roses des vents en fonction de l'effectif de la classe.

**Déroulement** : Chacun leur tour, les enfants prennent une carte dans la caisse de départ, se rendent au centre du cercle, se placent sur « les pieds », cherchent l'image identique à leur carte et vont la déposer au pied de la balise correspondante. Puis ils reviennent au départ.



(Possibilité de commencer en précisant que l'on se place au niveau de la balise quand on a reconnu la « bonne » image, sans revenir au départ).

**Variante** : Les cartes tirées se « complexifient » progressivement.

1. Images représentant des personnages d'albums connus des enfants.
2. Images de personnages stylisés, de silhouettes ; on joue sur les couleurs de remplissage ou les positions des jambes, des bras, debout, assis.
3. Cartes avec des formes géométriques de couleurs différentes.
4. Cartes représentant des constellations.
5. Cartes à jouer : figures et cartes nombre.
6. Cartes avec des flèches pleines, pour les 8 directions. Indexer les cartes en dessinant des pouces qui facilitent la « prise de carte » donc d'indices.

**PRENDRE DES REPERES PERTINENTS POUR S'ORIENTER**

**LE PARCOURS JALONNE**

**But :** Prendre des repères pertinents pour suivre un parcours jalonné et trouver des balises

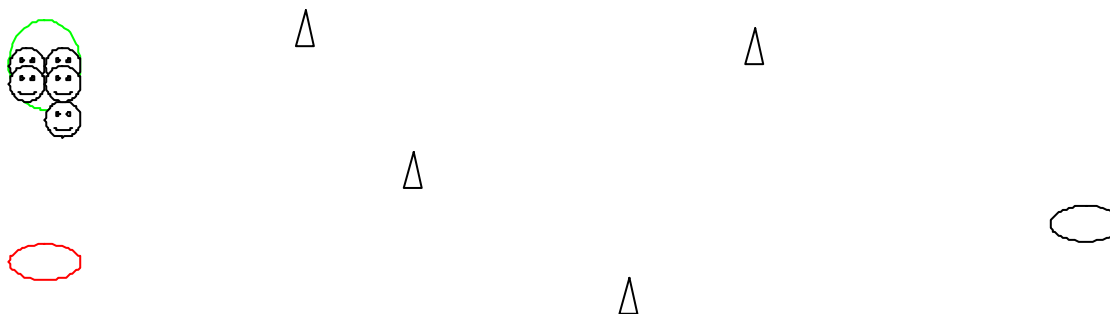
**Organisation du groupe :** Groupe classe scindé en petits groupes de 4 à 5 élèves.

**Organisation matérielle :** Cour de récréation, gymnase, terrain de jeux.

Des foulards et balises ou plots de différentes couleurs (à chaque couleur doit correspondre une équipe qui a pour consigne de « suivre » cette couleur).

Des chasubles de différentes couleurs que portent les enfants.

Des craies ou feutres « attachés » aux balises pour « poinçonner » son passage. (pour les plus jeunes des gommettes peuvent être utilisées)



**Déroulement :** Les différents groupes se déplacent dans l'espace en suivant les rubans de « leur couleur ». A chaque fois qu'ils « rencontrent » un plot, une balise, ils colorent ou collent la gommette sur leur feuille de route. Si on a oublié une balise il faut revenir sur ses pas.

**Variantes :** La longueur du parcours. Le nombre de balises.

*Exemple de feuille de route*

1	2	3	4	5

*OPERER LA RELATION ENTRE ESPACE, ELEMENTS NATURELS, CODAGE SIMPLE*

## LE PARCOURS ETOILE

**But :** Utiliser un codage simple pour retrouver un maximum de balises.

**Organisation du groupe :** Le groupe classe est réparti sur différents ateliers de motricité. Un groupe maximum de 8 élèves participe à cette situation de recherche.

**Organisation matérielle :** La salle de motricité, la cour de récréation, le gymnase ou le terrain de jeux peuvent être utilisés. Sur l'espace délimité et sécurisé, sont disposées une dizaine de balises. Toutes les balises sont visibles et placés à des points « remarquables », identifiables par les élèves.

**Déroulement :** Chaque élève dispose d'un plan simple où figurent les éléments, objets ou tracés caractéristiques de l'espace. Sur ce plan une croix matérialise l'endroit où il doit se rendre pour trouver « sa » balise. Figure également sur le plan, une « feuille de route » qui doit être remplie.

A chacune des balises est attaché un crayon de couleur, ou des gommettes qui permettent à l'élève de « poinçonner », de matérialiser son passage à cette balise. Après s'être rendue sur la balise, il revient vérifier avec l'aide de l'enseignant si le code relevé sur celle-ci est exact puis repart pour une autre recherche, le maître ayant indiqué par une autre croix, l'emplacement où il doit aller. Il essaie de faire un maximum de balises en un temps donné. (5 balises si possible)

**Variantes :**

- Augmenter le nombre de balises à trouver .
- Cacher certaines balises.
- Varier les indices à trouver sur chacune des balises (morceaux de puzzle à reconstituer, formes géométriques à reproduire, ...).

## LE PARCOURS TRACE SUR LA CARTE

**But :** Utiliser un codage simple pour retrouver les balises placées sur un circuit matérialisé sur une carte.

**Organisation du groupe :** Le groupe classe est réparti sur différents ateliers de motricité. Maximum de 8 élèves sur cette situation.

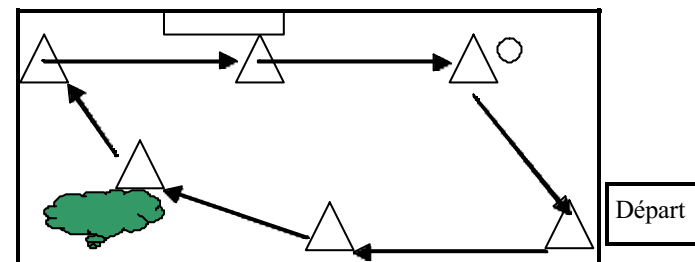
**Organisation matérielle :** Cour de récréation, gymnase, terrain de jeux, stade. L'espace est délimité et sécurisé. Des plots sont disposés sur cet espace (endroits remarquables de l'espace comme banc, arbre, tracé au sol, coin d'un bâtiment,..).

**Déroulement :** Chacun des élèves a à sa disposition un plan où sont dessinés tous les éléments caractéristiques de l'espace de jeu. Est également indiqué par des flèches, le circuit qu'il doit faire et l'ordre dans lequel il doit relever les balises.

Au bas de ce plan figure la « feuille de route » sur laquelle il notera les codes indiqués sur les balises.

Au signal de départ tous les élèves partent, ils se déplacent selon les indications du plan et ne reviennent auprès du maître que lorsqu'ils ont effectué la totalité de leur circuit.

Vérification de la « feuille de route ».



(Le plan)

ORIENTATION

FICHE C

CYCLE I

*OPERER LA RELATION ENTRE ESPACE, ELEMENTS NATURELS, CODAGE SIMPLE*

**LE PARCOURS ETOILE AVEC PHOTOS**

**But** : utiliser un support photo pour retrouver des balises.

**Organisation du groupe** : Le groupe classe est réparti sur différents ateliers de motricité. Un groupe maximum de 8 élèves participe à cette situation de recherche.

**Organisation matérielle** :

La cour de récréation, le gymnase, le terrain de jeux, le stade. Sur l'espace délimité et sécurisé, des petites boîtes contenant un morceau de puzzle ont été « cachées », visibles uniquement à proximité.

Des photographies de l'espace ont été prises, les indices sont pertinents pour que l'élève puisse retrouver l'emplacement. (point, élément remarquable à proximité de la boîte).

**Déroulement** :

Chaque élève va prendre une photographie, la « lire » pour pouvoir se rendre à l'endroit indiqué par la photographie.

Une flèche montre précisément sur la photo, l'emplacement de la boîte.

Il se dirige vers l'endroit qu'il a reconnu, cherche la boîte, l'ouvre pour prendre un morceau de puzzle puis revient à son point de départ pour prendre une autre photo et repartir.

A la fin de son circuit (4 ou 5 balises), il reconstitue le puzzle.

ORIENTATION

FICHE D

CYCLE I

*SE DEPLACER LE PLUS VITE POSSIBLE A PARTIR D'INDICES*

**JEUX DES CIRCUITS**

**But** : Prendre rapidement des indices pour reconstituer un puzzle.

**Organisation du groupe** : Le groupe classe ou la moitié. Des équipes de 5 ou 6 joueurs avec des brassards ou chasubles de différentes couleurs.

**Organisation matérielle** : Cour de récréation, gymnase, terrain de jeux,... Dans cet espace des cerceaux de différentes couleurs sont disposés constituant des chemins, des circuits.

**Déroulement** : Au signal de départ, les équipes partent pour « traverser » l'espace de jeu en passant par tous les cerceaux d'une même couleur (celle de la chasuble). En passant dans chacun des cerceaux les joueurs doivent prendre un morceau de puzzle pour pouvoir le reconstituer une fois l'espace parcouru. Chaque joueur prend un morceau de puzzle, à eux de s'organiser dans l'espace et le temps.

**Variantes** : Retourner au départ par le même chemin.

Agrandir l'espace, avec obstacles à contourner (tables, chaises, arbre,..)

Effectuer le jeu par 2, le n°1 va se placer dans un premier cerceau, le n°2 le rejoint et ainsi de suite. Changer de rôle et de couleur de circuit pour le retour.

**But :**

Faire la relation entre la carte et le terrain, le terrain et la carte pour retrouver le plus rapidement possible les balises indiquées sur le plan. (ordre des balises imposé)

**Organisation du groupe :** Le groupe classe est réparti sur plusieurs ateliers. 8 élèves sont sur cette situation de recherche.

**Organisation matérielle :** Cour de récréation, terrain de jeux, stade.

Des balises sont réparties sur l'espace délimité et sécurisé.

**Déroulement :**

Chaque élève reçoit une carte sur laquelle sont notées 4 ou 5 balises qu'il doit retrouver dans l'ordre donné.

A chaque balise, il marque son passage sur sa feuille de route (pince, craie, signe à relever,...).

Au retour il vérifie sur la bande correctrice s'il n'a pas fait d'erreurs.

Plusieurs parcours peuvent être installés depuis un point de départ central.

Les élèves partent les uns après les autres avec un décalage dans le temps de 30 secondes.

**Variantes :** Nombre de balises sur le parcours (des balises-piège, en supplément).

Longueur du parcours à effectuer.

Profil du parcours.