



1^{ère} partie : la sécurité

Comment organiser la sécurité en CO ?



Remarque : Organiser la sécurité en CO, c'est :

- Assurer la sécurité passive : prendre ses précautions, créer les conditions d'une pratique en toute sécurité.
- Former un pratiquant lucide, responsable (sécurité active). En d'autres termes, c'est faire en sorte que l'élève devienne autonome et gère sa sécurité :
 - o Lui inculquer le respect des règles (de sécurité, de fonctionnement).
 - o Faire en sorte qu'il situe son niveau et s'engage sur un parcours de difficulté adaptée.
 - o Construire des pouvoirs moteurs qui lui permettent d'évoluer en toute sécurité dans le milieu naturel.

(Il n'y a pas de texte réglementant spécifiquement la C.O. Il faut donc s'appuyer sur les textes réglementant de manière générale l'EPS, notamment le BO du 9 septembre 2004)



A faire, EN AMONT du cycle de CO:

- Avoir l'**autorisation de pratiquer** sur un lieu déterminé : cette autorisation peut faire l'objet d'une convention tripartite : clg - propriétaire - CG (collège) ou CR (lycée). Dans tous les cas, il faut obtenir une autorisation écrite du propriétaire des lieux.
 - o Il est également bon de signaler au Conseil d'Administration (par le biais du projet EPS) les lieux de pratiques de l'activité, et d'en informer le chef d'établissement (lieux et horaires de pratique).
- Effectuer des **repérages** : l'enseignant doit bien connaître le terrain, déterminer les dangers objectifs.
 - o Il faut **éliminer tout terrain présentant un danger évident** : marais, gouffre, rupture de pente, route dangereuse.
 - o S'assurer de la présence de **lignes d'arrêts évidentes**... Sinon, il faudra placer un balisage visible interdisant aux élèves de « s'aventurer » au-delà.



A faire, EN DEBUT DE CYCLE avec les élèves :

- Effectuer un **repérage avec la classe entière** lors de la 1^{ère} leçon sur un site nouveau : identifier avec eux les limites de la zone d'évolution (les lignes d'arrêts), les zones interdites, les zones « délicates ».
 - o **Rq** : Ce repérage est également l'occasion de poser ou réviser les bases de l'orientation, sous forme de questions, de challenge entre 2 équipes. Par exemple, interroger les élèves sur la relation carte-terrain, la légende ; demander à un élève de guider la classe à un point de la carte ; demander aux élèves d'orienter leur carte ; demander à un élève de situer sur la carte le lieu où il se trouve ; lui demander 3 indices (sur la carte et sur le terrain) lui permettant de vérifier qu'il est bien au bon endroit ; évaluer les distances parcourues ; etc...
- Donner et faire appliquer les **règles de sécurité** :

REGLES DE SECURITE

- ↪ Tenue adaptée, lacets attachés, pas de bijoux (hormis une montre), pas de chewing-gum.
- ↪ Respecter les limites de temps.
- ↪ Ne jamais se séparer de son groupe.
- ↪ Ne pas sortir des limites du « terrain de jeu ».
- ↪ Les conduites à tenir en cas d'accident.
- ↪ Respecter l'environnement, le silence (ne pas crier).





A faire, AVANT la leçon :

- **L'élaboration des cartes** : au dos, règles de sécurité (*Cf plus haut*), numéro de téléphone de l'établissement.
- Le choix des postes et des parcours : cibler le niveau de compétence des élèves pour proposer des situations adaptées.
- Prendre connaissance des **conditions météo** : elles ne doivent pas compromettre la sécurité des élèves (attention notamment aux orages...).



A faire, AU DEBUT de la leçon :

- Prendre téléphone portable et trousse de secours.
- **Le point de rassemblement** : il est fixe, plutôt central (passage quasi-obligatoire, si possible avec vue dégagée) et se situe à un point remarquable (facilement repérable sur la carte et sur le terrain).
- Mettre en place le **tableau des départs** ; relever sur celui-ci la composition des groupes (⚠ pas d'élève seul sauf si pratique à vue, dans un environnement fermé).
- Rappeler les consignes de sécurité.
- **Une montre ou un chrono** par groupe pour respecter les limites de temps.
- Possibilité de distribuer à chaque groupe un sifflet dans une enveloppe fermée, à n'utiliser évidemment qu'en cas de problème.
- **Et l'échauffement ?** A voir en fonction du lieu de pratique :
 - o En se rendant sur le lieu de pratique.
 - o Sous forme de situation qui privilégie l'orientation, ou sous forme de parcours jalonné.



A faire, PENDANT la leçon :

- Chaque parcours, chaque situation a un **temps limite à ne pas dépasser**.
- **Remplir (ou faire remplir) le tableau de départ** : à tout moment, l'enseignant doit savoir sur quel parcours se trouve l'élève, à quelle heure il est parti.
- **Nombreux retours au point de regroupement**, surtout en début de cycle (privilégier les parcours en étoile ou en aile de papillon).



A faire, A LA FIN de la leçon :

- S'assurer que tous les groupes sont rentrés !

Pour conclure sur la sécurité : pratiquer en sécurité doit devenir une routine pour les élèves... Dans cette perspective, il semble important d'harmoniser avec les collègues les règles de fonctionnement, de sécurité.





2^{ème} partie : le matériel en CO

Quel matériel utiliser ? Le matériel indispensable pour une leçon de CO ?

→ Remarque : Le choix, la conception des outils et du matériel utilisé sont essentiels: ils contribuent à la bonne organisation de leçon, mais aussi doivent faciliter les apprentissages des élèves.

- Les cartes :

○ Leur conception :

- En premier lieu, il faut vous procurer les cartes des lieux si vous n'en avez pas : tournez vous vers les établissements voisins, les clubs de CO... ou dans le pire des cas, Geoportail, repérages sur le terrain !..
- Ensuite, il faut considérer la carte comme l'outil pédagogique n°1 : elle doit être claire pour l'élève ; les éléments présents sur la carte doivent faire l'objet d'une réflexion dans la mesure où ils vont déterminer son niveau de complexité pour l'élève. Ainsi, il ne faut pas hésiter à retoucher les cartes (logiciel OCAD) afin de s'adapter au niveau de l'élève, afin de le contraindre à utiliser tel ou tel type d'éléments pour se repérer (*Cf plus loin dans le document*).

○ Leur utilisation :

- Possibilité de les plastifier (ou de les mettre dans des pochettes transparentes), de faire noter au stylo indélébile les postes, puis de les effacer (avec de l'alcool ménager et un coton imbibé).
 - Intérêt : pas besoin de re-photocopier à chaque leçon des cartes (surtout s'il s'agit de carte couleur) ; les élèves reportent eux-mêmes l'emplacement des balises (ils doivent donc identifier la définition du poste, contenu n°1 pour trouver la balise ; attention, risque d'erreur lors de cette phase, donc considérer ce report sur la carte comme un véritable apprentissage), ils tracent le trajet prévu; de plus, ils peuvent effacer les balises et les trajets précédents pour plus de clarté.



- Chaque élève doit avoir une carte (tous doivent chercher à s'orienter même s'ils sont en groupe).

- Les balises :

○ Quel type de balise utiliser ?

- Balise « mobile » avec pince :



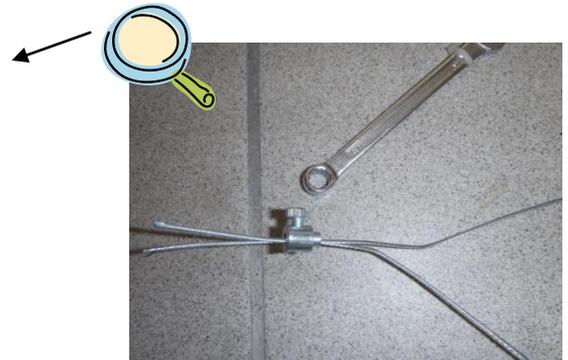
A mon avis,
privilégier ce
type de balise...

- Intérêt : argument de taille, elle **permet de se « décharger » de la correction**, dans la mesure où les élèves ne peuvent pas se communiquer les réponses.
- Inconvénient : à moins de bénéficier d'une installation avec des balises fixes, vous devez les installer avant chaque séance. De plus, si vous utilisez des balises



classiques de CO, vous risquer de vous les faire voler ou déplacer...

-  Astuce : vous pouvez avec du câble, un serre-câble, une pince et un bout de rubalise, confectionner vos balises. On verrouille le serre-câble avec une clé de 8. Ainsi, elles sont moins cher, moins « attrayantes » que les balises classiques.



- **Balise « fixe » avec code peint** (sur un banc, une poubelle, un tableau, etc...)
 - Intérêt : une fois les codes peints, plus besoin de les installer avant la leçon. Et c'est moins cher que les pinces de CO. Impossible à voler.
 - Inconvénient : vous passez beaucoup de temps à corriger les parcours dans la mesure où vous ne pouvez pas déléguer la correction aux élèves. Vous devez également avoir l'autorisation du propriétaire des lieux avant de peindre.
- **Balise « mobile » avec code** :
 - A mon avis à éviter, car cumule les inconvénients des 2 types de balises précédents...

○ **Comment organiser la pose, dépose des balises ?**

- **Pose des balises par les élèves ?**
 - Avantage : pas besoin d'installer avant la leçon ; cela peut aussi faire l'objet d'un apprentissage spécifique.
 - Inconvénient : peut prendre du temps en début de leçon, nécessite une certaine organisation ; et surtout, engendre de nombreuses erreurs de placement (même si on donne aux élèves une photo du poste).
- **On pose des balises par l'enseignant ?**
 - Avantage : les balises sont (normalement ! 😊..) bien placées ; et on gagne du temps de pratique.
 - Inconvénient : il faut s'organiser, parfois se lever tôt !

⇒ En vue d'optimiser les apprentissages des élèves, je pense que la pose des balises par les enseignants est la plus adaptée.



- Conseil pour minimiser les contraintes de cette installation : regrouper les cycles de CO sur les mêmes périodes, voir les mêmes journées, afin d'installer une seule fois et de se répartir le travail.
- Remarque : la balise ne doit pas être cachée ! elle doit simplement être visible à son arrivée au poste.
- **Et la désinstallation des balises ?**
 - Si vous avez le temps, faites le faire par les élèves. C'est beaucoup moins contraignant que l'installation (2 balises par groupe). Sinon, vous êtes bon pour revenir après les cours...



- Un chrono (ou une montre) par groupe :

- Pour un niveau 1, le respect des limites de temps est primordial. Pour le niveau 2 également, avec en plus une exigence de vitesse. DONC l'élève doit avoir en permanence « un repère temporel »...

- Un tableau de départ :

- Pour savoir à tout moment depuis combien de temps sont partis les élèves, sur quel parcours (outil de sécurité)
 - mais aussi pour noter les réussites des élèves (surligner en vert si parcours réussi) et quantifier leur travail (outil d'apprentissage).
- Exemple de tableau de départ :

En début de leçon, noter les prénoms pour chaque groupe.

		C.O - Tableau de Départ															Classe :		Date :	
Groupe	Prénoms	1 ^{er} parcours			2 ^{ème} parcours			3 ^{ème} parcours			4 ^{ème} parcours			5 ^{ème} parcours						
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				

Temps de départ

Temps d'arrivée

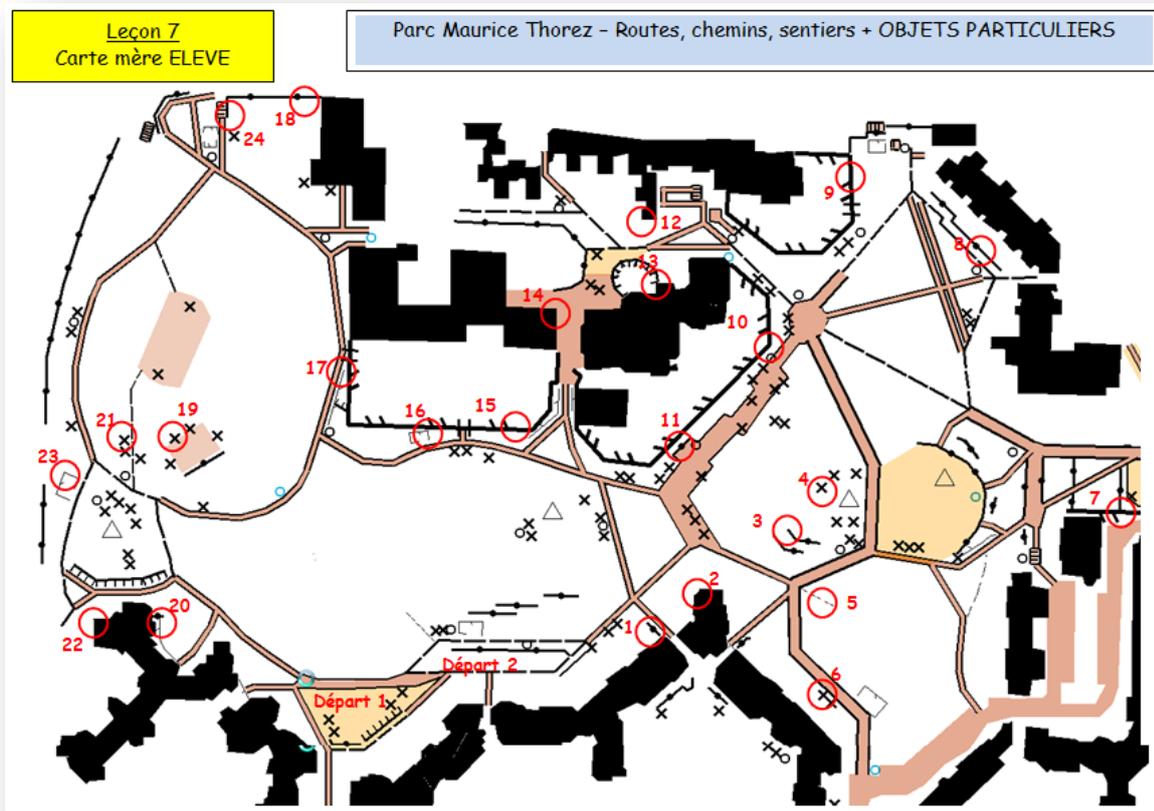
Temps TOTAL

Parcours	1 ^{ère} balise	2 ^{ème} balise
ROMANE	23	21
ROXANE	17	16
RYM	11	6
RAHMA	1	4
ROSELINE	23	17
ROKIA	21	16
RAJA	11	4
RACHEL	1	6
RAFIKA	23	16
RIZLENE	21	17
ROMY	4	6
RUBY	11	1

- Par exemple, vous donnez le parcours « Roxane » à un groupe : ils savent qu'ils devront chercher les balises 17 et 16.
- Rq : sur cet exemple, la correction est intégrée au tableau des parcours. C'est pratique (moins de documents à afficher) et ce n'est pas gênant dans la mesure où les poinçons sont difficilement falsifiables.

- La carte-mère : (carte avec tous les postes utilisés dans la leçon)

- Ensuite, une fois qu'ils savent quel numéro de balise chercher, ils viennent repérer sur la carte-mère son emplacement et le reportent sur leur carte.
- Intérêt de la carte-mère :
 - Essentiel avant la leçon pour poser les balises.
 - Une seule carte avec toutes les balises pour toutes les situations et tous les élèves.





Et la boussole ??...

- Pas fondamentale du tout, surtout pour les niveaux de compétence 1 et 2.
 - A la rigueur, elle peut être utile pour orienter sa carte... regagner une ligne directrice connue (-> sécurité). Mais son utilité se cantonne là, à mon avis dans le cadre des acquisitions de niveau 1 et 2. De surcroît, elle est source de surcharge informationnelle pour les élèves qui se centrent sur elle (la boussole est fortement connotée dans la représentation de la CO des élèves).
 - **Pour des élèves confirmés**, elle peut contribuer à l'acquisition des compétences de niveau 4 ou 5.





3^{ème} partie : les compétences visées

Que doivent apprendre les élèves en priorité, pour un nv1 et un nv2 ? Concrètement, que doit savoir faire un élève compétent en fin de cycle ?

- L'enjeu est ici de clarifier (voire simplifier) nos objectifs de cycle pour savoir ce que l'on attend concrètement de notre élève orienteur en fin de cycle.
- Nos objectifs de cycle sont déterminés au regard :
 - Des programmes (compétences niveau 1, niveau 2, méthodologiques et sociales).
 - Des spécificités, des enjeux de formation de l'activité CO et de la CP2.
 - Mais aussi, au regard du contexte local : grands axes du projet EPS, ou encore lieux de pratique.

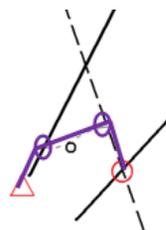
NIVEAU 1

A la fin du cycle niveau 1 : l'orienteur « GPS » !

Les APPN, la CP2, la CO :

- Variabilité du milieu.
- Incertitude du milieu.
- Réaliser des choix d'itinéraires pour optimiser ses déplacements.
- S'engager en sécurité.
- Des valeurs comme le respect de l'environnement, la solidarité.

- L'élève pratique en sécurité dans un milieu variable.
- Il se situe, se déplace sur les routes, chemins, sentiers en utilisant des objets particuliers comme point d'appui pour être plus précis.
- Chaque intersection est un point de décision.
- Il commence à être rapide s'il court entre 2 points de décision, il marche (voire s'arrête) pour prendre une décision ou chercher la balise.



⇒ Le jour de l'épreuve finale :

- Les balises sont placées proches des routes, chemins, sentiers ou objets particuliers. Elles peuvent être proches les unes des autres (« nid de balises ») pour forcer les élèves à être précis. Sur un parcours, entre 2 balises, il y a environ 3-4 points de décision.
- L'élève compétent réussit alors des parcours adaptés à son niveau en respectant les limites de temps.

Programme collège nv1 :

- Choisir et conduire un déplacement pour trouver des balises, à l'aide d'une carte, en utilisant essentiellement des lignes directrices simples dans un milieu nettement circonscrit.
- Gérer l'alternance des efforts.
- Respecter les règles de sécurité et l'environnement.

NIVEAU 2

A la fin du cycle niveau 2 : le « CTT »! (coureur tout terrain)

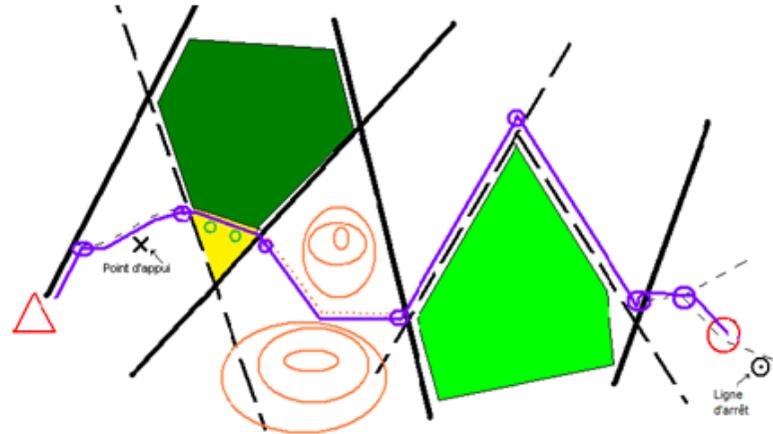
Les APPN, la CP2, la CO :

- Variabilité du milieu.
- Incertitude du milieu.
- Réaliser des choix d'itinéraires pour optimiser ses déplacements.
- S'engager en sécurité.
- Des valeurs comme le respect de l'environnement, la solidarité.

- Comme pour le niveau 1, pratique en sécurité, se déplace grâce aux routes, chemins, sentiers et objets particuliers.

Il utilise également les éléments simples de relief (fossé, butte...) et de végétation (limite de végétation, arbre particulier...) pour se repérer.

Il doit être rapide en gérant ses allures en fonction du terrain et du moment du déplacement.



⇒ Le jour de l'épreuve finale :

- Les parcours les plus difficiles nécessitent de se déplacer sur les lignes de niveau 1, mais aussi de se repérer grâce aux éléments simples de végétation et de relief. Sur un parcours, entre 2 balises, il y a plus de 4 points de décision.
- La vitesse de l'élève (ou plutôt sa réduction kilométrique) est prise en compte.
- L'élève compétent réussit alors des parcours adaptés à son niveau en étant rapide (Cf partie Evaluation).

Programme collège nv2 :

- Choisir et conduire le déplacement le + rapide pour trouver des balises à l'aide d'une carte en utilisant essentiellement des lignes et des pts remarquables, dans un milieu délimité +/- connu.
- Gérer les efforts en adoptant des allures de course optimales en rapport au milieu et au moment du déplacement.
- Respecter les règles de sécu et l'environnement.



Comment organiser notre cycle ? Comment ne pas avoir l'impression de proposer toujours la même chose du début à la fin ? Par « quel bout » attaquer ?



Quelques conseils :

- Ne pas vouloir tout enseigner en même temps.
 - La CO sollicite en grande partie les ressources informationnelles, décisionnelles de vos élèves. Elle leur demande en outre d'être bien organisés, de gérer leur sécurité, de manipuler bon nombre de matériel (carte, carton de contrôle, carte-mère, tableaux de départ, de correction). Bref, il faut être méthodique pour ne pas submerger l'élève d'informations, faire en sorte qu'il pratique un maximum et progresse à son rythme...
 - ➡ DONC ci-après, une proposition de progression « didactique » (Cf « Exemple de continuum pour un cycle de niveau 1 »)

- Faire évoluer vos leçons et vos situations par le jeu des variables didactiques.
 - Pour accompagner cette progression « didactique », on peut en 1^{re} lieu jouer sur les variables didactiques, c'est-à-dire faire évoluer :
 - Le milieu dans lequel les élèves évoluent.
 - La carte (d'une carte simplifiée, à une carte plus complète).
 - Le poste : son emplacement, son éloignement par rapport au départ, sa proximité avec d'autres postes.
 - La pression temporelle.
 - Etc...
 - ➡ DONC ci-après, une proposition d'évolution de certaines variables pour accompagner la progression des élèves.

- Proposer des situations pertinentes, stimulantes, variées et facile à expliquer aux élèves...
 - La « structure de la situation » proposée est essentielle pour faire progresser l'élève pour le guider dans la mesure où les élèves passent une grande partie de la séance en autonomie. Elles doivent donc être bien pensées, organiser des contraintes qui obligent l'élève à progresser. De plus, elles doivent être motivantes, variées tout en restant facile à expliquer aux élèves.
 - ➡ DONC ci-après, propositions de situations pour agrémenter votre cycle, au moment opportun.



Illustrations pour les niveaux 1 et 2...

Exemple de continuum de cycle pour un niveau 1 :

Début de cycle	2 ^{ème} phase du cycle	3 ^{ème} phase du cycle	4 ^{ème} phase du cycle
<p><u>L'HISTOIRE des élèves...</u></p> <p><i>Où en sont-ils?</i> Débutants !</p> <p><i>Quels obstacles ?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer en sécurité dans un milieu ouvert. - Ne rentre pas dans la carte. 	<p><u>L'HISTOIRE des élèves...</u></p> <p><i>Où en sont-ils ?</i> Trouvent des balises situées à un point de décision du départ (routes et chemins).</p> <p><i>Quels obstacles ?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'éloigner davantage du point de départ d'un point de vue affectif, mais aussi « orientation » (plus de points de décision.). - Reviennent souvent, parfois avec des erreurs. Donc besoin de beaucoup de régulation. 	<p><u>L'HISTOIRE des élèves...</u></p> <p><i>Où en sont-ils?</i> Commencent à être en réussite sur des postes à 2 ou 3 points de décisions, en restant sur les routes et chemins.</p> <p><i>Quels obstacles ?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - De nombreuses erreurs subsistent car <u>manque de précision</u> (lecture peu fine, approximation, volonté d'aller vite...) OU choix de parcours trop difficile. C'est le stade du « coureur précipité ». - Démotivation en cas d'échecs (pas de volonté de corriger les erreurs) -> <u>pas d'analyse</u> de ses erreurs. 	<p><u>L'HISTOIRE des élèves...</u></p> <p><i>Où en sont-ils?</i> Ils deviennent + précis, commettent moins d'erreurs « grossières » lorsqu'ils suivent un itinéraire.</p> <p><i>Quels obstacles ?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ils sont encore parfois en échec sur des postes proches (erreurs de précision). Ne savent pas construire un itinéraire sur plusieurs points de décision (plutôt que de construire un itinéraire, ils reconnaissent sur la carte des lieux, et s'y rendent sans réel projet). - Les hétérogénéités se creusent entre les élèves : réussite et motivation pour les meilleurs ; imprécision, indécision, démotivation pour d'autres.
<p> <u>Donc OBJECTIFS :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>MOTEUR</u> : Orienter sa carte, se déplacer à l'aide de la carte dans la bonne direction et s'arrêter à un point de décision. - <u>METHODO et SOC</u> : Règles de sécurité. 	<p> <u>Donc OBJECTIFS :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>MOTEUR</u> : Sur des parcours de 1, voire 2 balises, <u>suivre un déplacement</u> sûr avec 2 ou 3 points de décisions. - <u>METHODO et SOC</u> : <u>Construire une autonomie de fonctionnement</u> en groupe pour libérer le prof des tâches organisationnelles (report des postes sur sa carte, correction, gestion du tableau de départ). 	<p> <u>Donc OBJECTIFS :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>MOTEUR</u> : <u>Suivre un déplacement précis</u> en enchaînant 2 ou 3 points de décision, en identifiant des points d'appuis et en se déplaçant également sur les sentiers. - <u>METHODO et SOC</u> : A plusieurs, <u>coopérer dans le suivi d'un itinéraire et dans l'analyse</u> (et la correction) de ses erreurs. S'engager sur un parcours adapté à son niveau. 	<p> <u>Donc OBJECTIFS :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>MOTEUR</u> : <u>Construire</u> un déplacement rapide et précis. - <u>METHODO et SOC</u> : rentrer dans une démarche de coopération (<u>entraide</u>) pour aider les élèves en difficulté.
<p><u>Quelles acquisitions pour ces objectifs ?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Règles de sécurité. - Connaissance de la <u>légende relative aux routes, chemins</u>. - Rentrer dans la carte, c'est-à-dire comprendre qu'elle est une représentation du réel, sur laquelle on va se déplacer. - <u>Orienter</u> sa carte. - <u>Se situer</u> sur la carte. 	<p><u>Quelles acquisitions principales ?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire le <u>GPS</u> : identifier les <u>points de décision comme les intersections</u> : tourner à <u>gauche ou à droite</u>. - Estimer les distances à parcourir. - Stratégie en cas d'erreur : si je suis perdu, je retourne sur mes pas jusqu'à un point de décision (ne pas s'entêter). - Se servir du tableau de départ et de correction. Reporter correctement sur sa carte les postes. 	<p><u>Quelles acquisitions principales?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître la légende relative aux routes, chemins, sentiers et <u>objets particuliers</u>. - Utiliser des <u>points d'appuis (comme les objets particuliers)</u> pour être plus précis. - Gestion de course : course rapide entre 2 points de décision ; <u>course lente à l'approche d'un point d'appui, d'un point de décision ou du poste</u>. - Décrire l'itinéraire prévu et réalisé. - Corriger son erreur en repartant sur le parcours. 	<p><u>Quelles acquisitions principales?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Construire</u> son itinéraire (jusqu'à 3 points de décision) à la manière d'un road-book. - Etre plus précis grâce à des points d'appui, grâce à 3 éléments en permanence. - Aider un partenaire sans faire à sa place.

Evaluation



Pour accompagner cette « progression didactique » (niveau 1), jouer sur les variables didactiques :

Début de cycle	2 ^{ème} phase du cycle	3 ^{ème} phase du cycle	4 ^{ème} phase du cycle
<p>★ La carte : les élèves utilisent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une <u>carte ultra-simplifiée</u> : routes, chemins, voire quelques points remarquables (bâtiments par exemple). <p>★ Les postes : Les balises sont placées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur des <u>intersections</u> entre chemins, routes, OU encore sur des <u>points remarquables</u>. - <u>Proche</u> du point de départ (1 ou 2 points de décision). <p>★ Le milieu d'évolution :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lieu « fermé », l'idée étant de « rentrer dans la carte », pas besoin de grand espace.. et permet de faire fonctionner seul les élèves (pourquoi pas l'enceinte du collège...). <p>★ La pression temporelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Limite de temps</u> à ne pas dépasser. Très <u>courte</u>, car les élèves ne vont pas loin, et « errent » bien loin de la bonne balise). 	<p>★ La carte : les élèves utilisent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une carte simplifiée : routes, chemins, <u>sentiers</u>. <p>★ Les postes : Les balises sont placées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur des intersections routes, chemins, <u>sentiers</u>. - A <u>2</u> ou <u>3</u> points de décision. <p>★ Le milieu d'évolution :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace découvert (type parc urbain avec allée, chemins, sentier, etc...) <p>★ La pression temporelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Limite de temps</u> à ne pas dépasser. 	<p>★ La carte : les élèves utilisent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une carte simplifiée : routes, chemins, sentiers + <u>objets particuliers</u>. <p>★ Les postes : Les balises sont placées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur des intersections entre chemins, routes, <u>sentiers OU sur des objets particuliers</u>. - A 2, 3 ou 4 points de décision. - Parfois <u>proche les unes des autres</u> (« nid de poste » ou leurres) pour forcer l'élève à être précis. <p>★ Le milieu d'évolution :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace découvert (type parc urbain avec allée, chemins, sentier, etc...) <p>★ La pression temporelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Limite de temps</u> à ne pas dépasser. - Ponctuellement, possibilité de mettre les élèves en compétition (record, défi) pour stimuler leur motivation. 	<p>★ La carte : les élèves utilisent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une carte simplifiée : routes, chemins, sentiers + objets particuliers. <p>★ Les postes : Les balises sont placées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Idem que précédemment, légèrement plus éloigné de façon que l'élève ait un <u>choix à faire pour construire son itinéraire</u>. De 50 à 200m (à vol d'oiseau entre 2 postes). - Sur la leçon, l'élève parcourt jusqu'à 2500m (à vol d'oiseau). <p>★ Le milieu d'évolution :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace découvert (type parc urbain avec allée, chemins, sentier, etc...) MAIS peut-être <u>nouveau</u> (ou partie de parc pas encore explorée). - <u>Rq</u> : pour l'éval, une partie encore inexplorée sera réellement révélatrice de la compétence de l'élève) <p>★ La pression temporelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Limite de temps</u> à ne pas dépasser.
<p>Et l'organisation ?..</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le prof attribue les parcours en gérant le tableau de départ. - L'élève reporte ses balises sur sa carte. - L'élève se corrige. <p>Et le prof a peu de temps pour réguler individuellement -> régulation collective...</p>	<p>Et l'organisation ?..</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le prof attribue les parcours. - L'élève reporte ses balises, s'inscrit sur le tableau de départ (départ et arrivée). - L'élève se corrige. 	<p>Et l'organisation ?..</p> <ul style="list-style-type: none"> - Idem que précédemment. 	<p>Et l'organisation ?..</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'élève choisit ses parcours en fonction de ses réussites et de son niveau. - Il reporte ses balises, s'inscrit sur le tableau de départ. - L'élève se corrige.
<p>L'élève devient plus autonome en matière de sécurité et d'organisation -> le prof peut prendre du recul, a plus de temps pour réguler individuellement les élèves...</p>			

Pour accompagner la progression de l'élève (niveau 1), quelques **propositions de situations** :

Début de cycle	2 ^{ème} phase du cycle	3 ^{ème} phase du cycle	4 ^{ème} phase du cycle
<p> Les INCONTOURNABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérage guidé. (p.27) - Parcours en étoile (1 balise) (Cf plus haut pour les cartes et le placement des balises) <p>MAIS AUSSI...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le photographe. (p.37) - Construire son plan. -> <i>Obj</i> : « rentrer dans la carte ». <ul style="list-style-type: none"> o Chaque groupe construit son plan et place une balise sur celle-ci. Ensuite, il va placer réellement la balise sur le terrain. Les groupes échangent ensuite leur plan, et doivent aller chercher les balises. <p><i>(Pour le détail des situations, Cf 7^{ème} partie : « les situations d'apprentissage »)</i></p>	<p> Les INCONTOURNABLES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les GPS. (p.28) - Parcours en étoile (1 balise) OU aille de papillon (2 balises). (Cf plus haut pour les cartes et le placement des balises) <p>MAIS AUSSI...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérage guidé (si nouveau lieu de pratique). - Les Road-books. (p.37) - Le parcours jalonné. -> <i>Obj</i> identifier les lignes directrices et les points de décisions (en échauffement par exemple). <ul style="list-style-type: none"> o Suivre un parcours matérialisé par des jalons (rubalise) et surligner cet itinéraire sur sa carte. <p><i>(Pour le détail des situations, Cf 7^{ème} partie : « les situations d'apprentissage »)</i></p>	<p> LES INCONTOURNABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le suivi d'itinéraire. (p.30) - Parcours en aile de papillon. (Cf plus haut pour les cartes et le placement des balises) <p>MAIS AUSSI...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le cartographe. (p.37) - Poser-trouver. -> <i>Obj</i> : précision. <ul style="list-style-type: none"> o 1^o temps : Chaque groupe va poser une balise à un endroit précis. 2^o temps : Chaque groupe va chercher une balise posée par un autre groupe. - Les nids de balises. -> <i>Obj</i> : précision. <ul style="list-style-type: none"> o Zones avec postes très proches les uns des autres. Trouver le bon ! <p><i>(Pour le détail des situations, Cf 7^{ème} partie : « les situations d'apprentissage »)</i></p>	<p> LES INCONTOURNABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je te suis, tu me suis. (p.32) - Parcours en circuit (3 balises). (Cf plus haut pour les cartes et le placement des balises) <p>MAIS AUSSI...</p> <ul style="list-style-type: none"> - La course au score. -> <i>obj</i> : stratégie, construction d'itinéraire, gestion du temps. <ul style="list-style-type: none"> o Des balises plus ou moins éloignées du point de départ, qui rapporte des points en fonction de leur éloignement. 20 minutes, pour marquer le plus grand nombre de points. - Situation des 20 minutes. -> <i>obj</i> : s'engager sur des parcours adaptés à son niveau. <ul style="list-style-type: none"> o Différents niveaux de parcours ; parcours de 2 balises. En 20 minutes, marquer le maximum de points sachant qu'un parcours réussi rapporte des points en fonction de sa difficulté. <p><i>(Pour le détail des situations, Cf 7^{ème} partie : « les situations d'apprentissage »)</i></p>



Cycle NIVEAU 1



Cycle NIVEAU 2



Exemple de continuum de cycle pour un niveau 2 :

Début de cycle	Milieu de cycle	Fin de cycle
<p>L'HISTOIRE des élèves...</p> <p>Où en sont-ils? La majorité possède les acquis d'un 1^{er} cycle : ils partent dans la bonne direction, se déplacent sur routes, chemins, sentiers.</p> <p>Quels obstacles ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ils peuvent retomber dans les travers du « coureur précipité », à savoir un manque de précision : les points d'appuis ne sont pas vérifiés ; manque de précision à l'approche du poste. 	<p>L'HISTOIRE des élèves...</p> <p>Où en sont-ils ? Ils se déplacent sur les lignes directrices simples comme routes, chemins et sentiers. Deviennent précis grâce à l'utilisation de points d'appuis (comme les objets particuliers).</p> <p>Quels obstacles ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ils sont en difficulté sur les balises placées en dehors des routes, chemins, sentiers... nécessitant l'utilisation de repères plus fins comme ceux de <u>végétation</u>. - <u>Analyse de ses échecs</u> : Se démotivent parfois sur ces parcours difficile, d'autant plus qu'ils éprouvent des difficultés à analyser leur échec (la description « dans la forêt » devient plus difficile). 	<p>L'HISTOIRE des élèves...</p> <p>Où en sont-ils? Ils se déplacent grâce aux éléments de planimétrie et de végétation simples.</p> <p>Quels obstacles ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - En difficulté pour utiliser également les éléments de relief. - En difficulté également pour améliorer leur réduction kilométrique.
<p>📍 Donc OBJECTIFS : Révision niveau 1 !</p> <ul style="list-style-type: none"> - MOTEUR : <u>Se déplacer sur routes, chemins, sentiers et se servir d'objets particuliers comme point d'appui pour être précis</u>. Courir sur les lignes directrices pour gagner en rapidité. - METHODO et SOC : Construire une <u>autonomie de fonctionnement</u> en groupe pour libérer le prof des tâches organisationnelles (correction, gestion du tableau de départ). 	<p>📍 Donc OBJECTIFS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - MOTEUR : Se déplacer « aussi » grâce aux <u>éléments de végétation</u>. - METHODO et SOC : Etre <u>précis dans son analyse</u> d'erreur pour gagner en précision. 	<p>📍 Donc OBJECTIFS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - MOTEUR : Tendre les trajectoires et être encore plus précis grâce aux <u>éléments de relief</u>. - METHODO et SOC : Mettre en place un <u>projet de déplacement, de poste et poste</u>, pour être encore plus rapide sur un parcours adapté à son niveau. Choisir entre plusieurs itinéraires pour être plus rapide.
<p>Quelles acquisitions pour ces objectifs ? Révision niveau 1 !</p> <ul style="list-style-type: none"> - Révision règles de sécurité et légende simplifiée. - Orienter sa carte, se situer, se déplacer sur routes, chemins et sentiers. - Repérer points de décisions (intersections) et points d'appui (objets particuliers). - Etre plus précis grâce à des points d'appuis, grâce à 3 éléments en permanence. - Course rapide entre 2 points de décision. - Se servir du tableau de départ et de correction. 	<p>Quelles acquisitions principales ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer grâce à des éléments simples de végétation (arbre isolé, souches, limites de végétation, densité de végétation). - Se fixer un point d'attaque (pour quitter une ligne directrice) et une ligne d'arrêt. - Grâce à un vocabulaire précis, commenter et analyser son itinéraire avec les autres : émettre des hypothèses sur ses erreurs. 	<p>Quelles acquisitions principales?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître son « niveau d'orientation » pour s'engager sur un parcours adapté à ses ressources. - Se déplacer grâce à des éléments plus complexes de relief (fossé, trou, buttes, courbes de niveau). - Réaliser quelques sauts entre des lignes proches. - Construire un projet de déplacement direct et rapide. - Au retour analyser son itinéraire afin de trouver des solutions pour être encore plus rapide.



Pour accompagner cette « progression didactique » (niveau 2), jouer sur les variables didactiques :

Début de cycle	Milieu de cycle	Fin de cycle
<p>★ La carte : les élèves utilisent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une <u>carte simplifiée</u> : routes, chemins, sentiers, objets particuliers (comme pour le <u>niveau 1</u>) <p>★ Les postes : Les balises sont placées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sur des intersections entre chemins, routes, <u>sentiers OU sur des objets particuliers</u>. - A 2, 3 ou 4 points de décision. - Parfois <u>proche les unes des autres</u> (« nid de poste » ou leurres) pour forcer l'élève à être précis. <p>★ Le milieu d'évolution :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace découvert type parc urbain. <p>★ La pression temporelle :</p> <p>. Rq : pour le niveau 1, la dimension « temporelle » de l'activité se cantonnait au respect des limites de temps. Par contre, pour un niveau 2, les programmes nous invitent à former un <u>élève rapide</u> ! DONC proposition d'évolution de la notion de vitesse sur un cycle niveau 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Limite de temps</u> à ne pas dépasser. - MAIS AUSSI, DEFI entre 2 équipes sur un même parcours : simple à mettre en place, fait entrer l'élève dans la compétition (motivation pour des élèves parfois réfractaires : la CO ?.. bof, on en a déjà fait en 6^{ème}...) 	<p>★ La carte : les élèves utilisent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une carte qui intègre également les éléments de végétation (routes, chemins, sentiers, objets particuliers + <u>végétation</u>) -> la carte prend des couleurs ! <p>★ Les postes : Les balises sont placées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proche d'éléments de <u>végétation</u> (arbre isolé, souche, limites de végétation), plus ou moins éloigné des lignes directrices (elles nécessitent de quitter les lignes de niveau 1 -> choix d'un point d'attaque). - A <u>4 ou 5</u> points de décision. <p>★ Le milieu d'évolution :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parc forestier. <p>★ La pression temporelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Limite de temps</u> (encore et toujours...). - MAIS AUSSI, RECORD (sur chaque parcours établir un podium des équipes les plus rapides). La compétition devient moins directe, moins « violente » et fait moins de « déçu » car plus de possibilité de réussir. 	<p>★ La carte : les élèves utilisent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une carte quasi complète qui intègre les éléments de <u>relief</u>. <p>★ Les postes : Les balises sont placées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des éléments de <u>reliefs</u>. - 4 ou 5 points de décision. - <u>De 75 à 250m entre 2 postes</u>. - Sur la leçon, l'élève parcourt jusqu'à 3000m (à vol d'oiseau). <p>★ Le milieu d'évolution :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parc forestier (voire forêt). <p>★ La pression temporelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Limite de temps</u>. - MAIS AUSSI, LA REDUCTION KILOMETRIQUE : sur un parcours, calcul de la « vitesse » du groupe. La notion de vitesse devient auto-référencée (il n'y a plus de compétition avec les autres, mais seulement la volonté de gagner en rapidité sur ses parcours).
<p>Et l'organisation ?..</p> <p>Même démarche que pour le niveau 1, c'est-à-dire déléguer les tâches organisationnelles et de sécurité aux élèves afin de se libérer de celles-ci, de prendre du recul et de se consacrer rapidement aux régulations individuelles.</p>		



Pour accompagner la progression de l'élève (niveau 2), quelques **propositions de situations** :

Début de cycle	Milieu de cycle	Fin de cycle
<p> Les INCONTOURNABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les leurres. -> <i>Obj</i> : + pour jouer sur le pôle « orientation » ET sur la précision. <ul style="list-style-type: none"> o Des postes proches les uns des autres ; certains postes des parcours sont même fictifs (les élèves ne savent pas lesquels, et doivent les identifier en mettant une croix sur leur carton de contrôle). - Les défis. -> <i>Obj</i> : + pour jouer sur le pôle « vitesse ». <ul style="list-style-type: none"> o 2 équipes s'affrontent sur un même parcours, partent en même temps, mais dans un sens inverse. 1 point si parcours réussi, 1 point pour l'équipe la + rapide. Si parcours faux, interdit de refaire un autre défi tant que l'erreur n'est pas corrigée. - Parcours en aile de papillon (2 balises) (Cf plus haut pour les cartes et le placement des balises) <p>MAIS AUSSI...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Course-poursuite. -> <i>Obj</i> : rapidité. <ul style="list-style-type: none"> o 2 équipes s'affrontent sur le même parcours. Les équipes partent avec un décalage de 2 minutes. => 1 point si parcours juste ; 1 point de bonus pour l'équipe la plus rapide. - Relais. -> <i>Obj</i> : rapidité. <ul style="list-style-type: none"> o Equipe de 4 qui affronte une autre équipe de 4 sur un parcours de 4 balises. Les 2 premiers de chaque équipe partent sur la 1^{ère} balise, ils reviennent, transmettent le carton de contrôle à la 2^{ème} équipe qui va chercher la 2^{ème} balise. Etc... - Et toutes les situations du niveau 1 !.. <p><i>(Pour le détail des situations, Cf 7^{ème} partie : « les situations d'apprentissage »)</i></p>	<p> Les INCONTOURNABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Carte à thème « Végétation ». -> + pour jouer sur le pôle orientation. (p.38) - Les records. -> <i>Obj</i> : + pour jouer sur le pôle « vitesse ». <ul style="list-style-type: none"> o Un tableau des records qui récapitulent pour chaque parcours le temps de chaque groupe. - Parcours en aile de papillon ou en circuit. (Cf plus haut pour les cartes et le placement des balises) <p>MAIS AUSSI...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suivi d'itinéraire. -> <i>Obj</i> : suivre les limites de végétation, se repérer grâce aux éléments de végétation. <ul style="list-style-type: none"> o Même fonctionnement que celui décrit en page 28 , mais carte avec végétation, poste placé par rapport à des éléments caractéristiques de végétation, et tracé contraignant l'élève à se déplacer par rapport à ces éléments. <p><i>(Pour le détail des situations, Cf 7^{ème} partie : « les situations d'apprentissage »)</i></p>	<p> Les INCONTOURNABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Carte à thème « Relief ». -> + pour jouer sur le pôle « orientation ». (p.33) - Cible réduction kilométrique. -> + pour jouer sur le pôle « vitesse ». (p.35) - Parcours en aile de papillon ou en circuit. (Cf plus haut pour les cartes et le placement des balises) <p>MAIS AUSSI...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Itinéraire relief. (p.39) - Gain de temps. -> <i>Obj</i> : stratégie de course, choix d'itinéraire. <ul style="list-style-type: none"> o Aller poinçonner la même balise 2 ou 3 fois de suite en empruntant des itinéraires différents, le déplacement étant chronométré (-> analyser le bien fondé du détour ou du chemin direct). - Course au score par équipe. -> <i>Obj</i> : stratégie de course, par rapport à ses qualités. <ul style="list-style-type: none"> o 20 postes à trouver ; des équipes de 4 ; au sein de chaque équipe, les élèves doivent se répartir les postes qu'ils iront chercher. => prise en compte des forces et des faiblesses de chacun pour élaborer un projet de recherche des postes. <p><i>(Pour le détail des situations, Cf 7^{ème} partie : « les situations d'apprentissage »)</i></p>



5^{ème} partie : Préparer sa leçon de CO

Comment monter, préparer une leçon ? Comment faire face à la démotivation de certains élèves ?

- **1°)** Déterminer **les objectifs** de votre leçon en fonction de la progression de vos élèves.
- **2°)** Construire **une carte-mère**, c'est-à-dire déterminer les postes que l'on utilisera lors de la leçon, en fonction de nos objectifs.
 - o Des repérages sur le terrain peuvent être nécessaires.
- **3°)** Construire vos **situations, vos parcours**.
 - o 1°) Déterminer la **structure de votre leçon** : plusieurs possibilités...
 - **Leçon en 2 temps** : un thème pour l'ensemble de la leçon ; une 1^{ère} partie essentiellement axée sur le « pôle orientation » et une seconde qui combine aussi un enjeu de vitesse.
 - **Intérêt** : motivant ; permet de réinvestir de suite les acquis en termes d'orientation dans des situations de vitesse, souvent stimulantes.
 - **Inconvénient** : nécessite un temps de leçon assez conséquent pour repartir sur un 2^{ème} temps de séance (regrouper les élèves ; ré-expliciter les consignes).
 - **Situation évolutive** : une même situation avec des parcours de niveaux différents, des cartes de niveaux différents (*Cf propositions de situations plus loin*).
 - **Intérêt** : souvent intéressante car temps de pratique fréquemment réduit. La situation (les explications, la structure de la situation) est identique pour tous les élèves.
 - **Inconvénient** : pôle « vitesse » laissé de côté... → solution : leçon suivante sur le même thème avec enjeu de vitesse, contrainte temporelle modérée à forte.
 - o **2°) Concevoir les situations adaptées** à vos objectifs (*Cf 7^{ème} partie : les situations d'apprentissages*)
 - o 3°) Pour chaque situation, **préparer vos parcours**.



- **Astuce** : Nommer vos parcours : par exemple, les parcours « force 1 » commence par la lettre A, les « force 2 » par la lettre B, etc... et cela peut se faire sur tout le cycle, jusqu'à la lettre Z ! C'est simple, parlant pour l'élève et lui donne un repère sur sa progression.
- **Avec peu de postes, comment faire pour démultiplier le nombre de parcours, éviter les groupes qui se suivent sur un même itinéraire, éviter « la chasse à la balise » ?** → Astuce pour démultiplier le nombre de parcours → illustration : avec 8 balises force 1 seulement, je veux proposer un maximum de parcours (26 en l'occurrence) pour que les élèves de 2 classes pratiquant en simultanément, n'aient pas l'impression d'avoir les mêmes parcours, ne se trouvent pas plusieurs fois de suite en même temps avec une autre équipe sur les mêmes balises.

Parcours	1 ^{ère} balise	2 ^{ème} balise	Parcours	1 ^{ère} balise	2 ^{ème} balise
ROMANE	23	21	RAPHAEL	1	11
ROXANE	17	16	ROMAIN	6	4
RYM	11	6	ROBIN	17	21
RAHMA	1	4	REMY	16	23
ROSELINE	23	17	RONAN	4	1
ROKIA	21	16	RICHARD	6	11
RAJA	11	4	RODOLPHE	16	17
RACHEL	1	6	REMY	21	23
RAFIKA	23	16	ROGER	6	1
RIZLENE	21	17	REDWAN	4	11
ROMY	4	6	ROBERTO	16	21
RUBY	11	1	RAYMOND	17	23

Certains parcours utilisent les mêmes balises, mais dans 2 sens différents (par exemple, Roxane et Rodolphe)... Sens différents, appellations différentes... il est peu probable que les élèves des 2 groupes coopèrent..

Les balises sont combinées différemment : par exemple, la 21 avec la 16 sur le parcours Rokia, et avec la 17 sur le parcours Rizelène. Dans le pire des cas, les 2 groupes se retrouveront sur la 1^{ère} balise, mais auront une 2^{ème} balise différente.

Avec ces combinaisons de balises, pour éviter de donner 2 fois la même balise à un groupe, lui proposer des parcours se trouvant dans la même zone de mon tableau de départ (une légère démarcation est visible sur ce tableau)... il pourra donc réaliser 4 parcours de force 1, sans avoir 2 fois la même balise, en limitant le risque de coopération avec un autre groupe.

- Pour chaque situation, préparer également une **correction**.

- **4°) Avant la leçon, préparer votre matériel :**

- Cartons de contrôle, tableau de départ, chronomètre, cartes, parcours, tableau de correction...

- **5°) Pour finir, ne pas oublier les critères de réussite !**, essentiels pour maintenir un certain niveau de motivation chez tous les élèves...

Quelles pistes face à des élèves peu motivés ?

- Explorer toutes les « ficelles » motivationnelles possibles !
- Bien entendu, cela commence par des propositions ambitieuses et adaptées : avoir une démarche progressive sur le cycle qui mette les élèves en réussite (-> motivation), mais aussi évolue vers une certaine complexité (-> motivation).
- Ne pas hésiter à proposer des situations variées (-> motivation), qui restent faciles à expliquer...
- Jouer sur la compétition (de manière raisonnée, sous différentes formes : *cf partie Situations d'apprentissages*), les challenges, les défis, les formes de groupement.

MAIS également, donner des objectifs clairs, concrets et des repères aux élèves pour savoir s'ils ont appris, progressé dans la leçon. -> **l'importance des critères de réussite !**

Quelques idées pour proposer des critères de réussite concrets aux élèves :

- Exemple d'une leçon constituée de parcours de différents niveaux (situation « évolutive », identique du début à la fin, où l'élève s'essaye sur différents niveaux de parcours).
 - o Un parcours « force 1 » rapporte 1 médaille ; un « force 2 », 2 médailles ; un « force 3 », 3 médailles...
 - o L'objectif dans la leçon est de gagner au moins 5 médailles. 
 - o On peut même combiner ce critère, avec un « défi classe » si on désire jouer sur la solidarité au sein de la classe : la classe de ... doit aujourd'hui gagner 100 médailles !
-
- Autre proposition, si l'on introduit un enjeu de vitesse dans notre situation :
 - o  En fonction du temps réalisé sur le parcours : médaille d'or entre 0 et 7 minutes, médaille d'argent si 8-9 minutes, médaille de bronze si 10-11 minutes ; en chocolat si 12-13-14 minutes. Pénalités (1 médaille en moins si temps limité dépassé).
 - o Objectif leçon : obtenir x médailles en métal.
 - o Il est même possible, comme aux JO, de faire un tableau des médailles  pour voir si les groupes ont été performants. C'est alors à nous de voir ce que l'on désire valoriser dans ce classement : le nombre de médailles total est prioritaire ; ou bien, le nombre de médaille en or ?..
- Comme souvent en CO, il semble nécessaire de « ritualiser » ce type de critères de réussite.



Plus que dans toute autre APSA, l'oubli de matériel, le manque d'organisation est préjudiciable au bon déroulement de votre leçon...





6^{ème} partie : Animer sa leçon de CO

Comment mener, faire vivre sa leçon ? Comment s'organiser pour ne pas être débordé, pour gagner du temps ? Comment être disponible pour réguler les élèves et comment les aider, leur donner des conseils ?

- 1^o) Se donner du temps pour être disponible.

- Privilégier une pose des balises avant la leçon.
- Avoir un fonctionnement routinier :
 - Distribution du matériel : trouver des routines pour distribuer le matériel.
 - Structure de la leçon : les élèves savent que la leçon se déroule de telle manière, qu'elle peut être découpée en 2 parties : par exemple, une 1^o partie de leçon axée sur « l'orientation » et une 2^o partie de leçon qui combine le pôle course.
 - Organisation des situations : garder une organisation similaire, un mode de progression identique : par exemple, des parcours de niveaux différents ; on a le droit de passer au niveau « supérieur » lorsqu'on a réussi 2 parcours de ce niveau.

Idee rangement pour le cours

Roulettes pour aller sur les installations.



Début de séance : les élèves prennent leur carte dans le 1^{er} tiroir.

Ils prennent également un carton de contrôle 2^{ème} tiroir.

Puis ils peuvent piocher des parcours dans les différents tiroirs

Ils nettoieront leur carte avec les cotons dans le tiroir du bas.

- Et surtout ! se libérer des tâches organisationnelles en rendant l'élève autonome. C'est un apprentissage qui peut prendre du temps en début de cycle... mais une fois que l'élève sait relever ses balises sur une carte-mère, s'inscrire sur le tableau de départ, s'auto-corriger, choisir un parcours adapté à son niveau... vous pourrez prendre du recul pour mieux aider vos élèves...

- 2^o) Réguler, donner des conseils aux élèves.

- Quand ?
 - En présentant la situation aux élèves.
 - Par des bilans intermédiaires au milieu de la séquence.
 - Par des bilans en fin de séquence.
 - En se focalisant sur un groupe d'élève, avant le départ : leur demander par exemple, comment ils vont s'y prendre -> l'enjeu est ici de faire ressortir des pistes de solutions pour tous les élèves (mutualisation des connaissances).
 - Idem, mais à leur retour -> l'enjeu est ici d'identifier les erreurs.
 - En suivant le groupe, mais sur de petites distances.
- Comment :
 - Avant de partir : Leur demander de préparer leur itinéraire avant de partir, en le traçant sur la carte..
 - Avant de partir : Leur demander de visualiser l'itinéraire prévu : faire tracer sur la carte, puis demander à l'élève d'imaginer son cheminement. Leur faire entourer les points d'appui et décrire qu'ils vont « croiser ».
 - A leur retour : Leur demander de décrire : leur itinéraire prévu ; l'itinéraire réalisé ; le lieu où ils cherchaient ; le lieu qu'ils doivent chercher (au regard du poste sur la carte).
 - Les questionner : sur les allures de courses ; sur leur stratégie : identification de point d'appui ?

⇒ Voir les exemples de régulations dans la 7^{ème} partie : « les situations d'apprentissage ».





7^{ème} partie : Les situations d'apprentissage

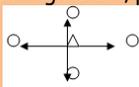
Quelles situations en fonction de nos objectifs ? Comment faire vivre ses situations ?

Construire une situation, un parcours de course d'orientation :

- Avant de vous donner des idées de situations, cherchez à construire vous-mêmes vos situations en jouant sur les variables didactiques suivantes. Posez-vous les questions suivantes !..

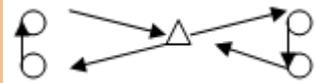
Combien de postes ?

- **en étoile** (retour au point de départ entre chaque poste du parcours : plus de retour, plus de régulation, plus de

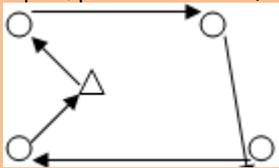


sécurité...).

- **en aile de papillon** (retour au point de départ tous les 2 postes).



- **en circuit** (sans retour au point de départ, plus d'autonomie...).



Quelles cartes ? Nombreuses

possibilités de cartes à thèmes :

- Cartes routes, chemins, sentiers.
- Cartes routes, chemins, sentiers + objets particuliers.
- Carte QUE relief.
- Carte QUE végétation.
- Carte « apprenti », « débrouillé », « expert » (Cf plus loin).
- Carte avec certains éléments effacés pour contraindre l'élève à utiliser les éléments restants.
- Etc...

Manipuler, combiner les **variables principales** en fonction de vos **objectifs**.

Quelle pression

temporelle ?

- L'incontournable limite de temps.
- Les défis : même parcours en même temps.
- Course poursuite : même parcours avec décalage temporel.
 - Record.
- Challenge personnel : calcul de sa réduction kilométrique.

Quels groupes ?

- Affinitaire : -> engagement plus spontané.
- Dyade dissymétrique : -> développer les ressources sociales ; aider les élèves en difficulté.
- Groupe de niveau (orientation et allure) : -> progresser à son niveau, avec des partenaires de son niveau.
- Seul : si balise à vue et milieu fermé.

Quels postes : où placer

les balises ?

- Intersections.
- Objets particuliers.
- Éléments de végétation.
- Éléments de relief.

MAIS aussi :

- Eloignement des postes par rapport au point de départ.
- Existence de leurre (balise fictive) pour plus de précision.
- Proximité des postes les uns des autres pour plus de précision.



Remarque importante : concevoir une SA en CO, c'est chronophage !

- Quelle que soit la situation retenue, elle nécessite d'être retravaillée en fonction du lieu de pratique (lieu spécifique à chaque établissement donc cartes, postes différents !!).
- Nous pouvons à ce propos retenir 2 types de situations :
 - o Des SA assez rapides à mettre en œuvre dans la mesure où l'on va manier des variables « simples » :
 - Le nombre et l'implantation des postes. Un véritable travail de réflexion sur les postes utilisés, afin de réellement construire la compétence de l'élève.
 - Pression temporelle.
 - Mode de groupement.
 - o Des SA bien plus chronophages (au départ...), qui vont également nécessiter une réflexion, un travail de **conception de l'outil « carte »**... mais qui au final se révèlent très pertinentes. En effet, la spécificité de l'enseignement de la CO impose à l'enseignant d'être peu avec les élèves ; il peut difficilement les observer, les réguler. La carte devient alors un véritable guide pour l'élève, un système de contrainte qui va accompagner sa progression.



Pour continuer quelques situations « incontournables » !

- ➔ Elles reprennent plus précisément celles évoquées dans la 4^{ème} partie : « Planifier son cycle de CO ».
- ➔ Les situations sont complétées par des conduites typiques, ainsi que par des propositions de régulations.

Repérage guidé :

Objectifs :

- Moteur : Bases de l'orientation (liaison carte-terrain) : orienter sa carte, se situer, se rendre à un point remarquable.
- M&S : Identifier les lignes d'arrêt, zones dangereuses ET réviser les règles de sécurité.

But : Répondre aux questions et consignes du professeur pour rapporter un maximum de point à son groupe.

Aménagement matériel / Organisation : 60 minutes
 . En classe entière, tout le monde se déplace avec le prof.
 . Chaque élève a une carte simplifiée (routes, chemins) et un stylo.
 . Pour motiver les élèves, on peut instaurer une compétition entre 2 groupes dans la classe ; 2 élèves d'un groupe sont interrogés, puis ce seront 2 élèves de l'autre groupe ; etc... A chaque bonne réponse, ils rapportent 1 point à leur groupe.

Consignes : Exemples de questions :
 . Comment est symbolisé un banc sur la carte? montrer à un élève un élément du terrain, lui demander ce que c'est, comment il est symbolisé.
 . Se positionner proche d'éléments caractéristiques : demander au moins 3 éléments caractéristiques de la carte et du réel qui sont proches et permettent de vérifier sa position.
 . Demander à un élève de nous guider à un endroit entouré sur la carte : inversement, amener les élèves à un endroit : ils suivent suivre et tracer notre chemin sur la carte et entourer le lieu.
 . Demander à tous de poser leur carte par terre correctement orientée : tourner sur soi yeux fermés, puis poser le plus vite possible la carte orientée sur le sol.
 . Marcher en rond, sur des diagonales, en tournant... tout en gardant la carte toujours orientée.
 . Explorer les lignes d'arrêts, les zones interdites... les montrer aux élèves... leur demander comment elles sont symbolisées sur la carte, leur demander de les surligner, hachurer. Etc...

Critères de réussite : Système de médailles « virtuelles » :
 - Médaille d'or : l'équipe marque au moins 8 points sur 10 questions.
 - Médaille d'argent : 6 ou 7 bonnes réponses. Etc...

Acquisitions :

Connaissances :

- Connaître la légende simplifiée (routes, chemins, bâtiments, lignes d'arrêts), c'est-à-dire, **associer des symboles de la carte à des éléments réels** (relation carte-terrain). Carte = photo prise du ciel !
- Eléments en noir = Eléments construits par l'homme.

Capacités :

- **Se situer** sur la carte à tout moment. Prendre 3 éléments remarquables pour vérifier sa position.
- **Orienter sa carte en permanence**, à l'aide des éléments de terrain.
 - Concevoir la carte comme une photo prise d'un avion.
 - Orienter sa carte par rapport à des repères simples : routes, chemins, croisement en « T », maison -> plus précisément : identifier sur le terrain un point remarquable devant, derrière, à G et à D et les disposer de la même manière en mettant sa carte au sol.
 - La réorienter à chaque changement de direction.
 - Se resituer à chaque arrêt.
- Positionner en permanence son pouce sur la carte pour se situer.
- Plier la carte (-> ne garder que la partie utile).
- Repérer sur la carte et sur le terrain les lignes d'arrêt.

Attitudes :

- Se concentrer sur sa propre carte pour répondre.
- Connaître et respecter les **règles de sécurité**.

ANIMATION DE LA SEQUENCE

→ Les élèves en difficulté

Conduite typ.	Hypothèse obstacle	Régulations
<p>« Le déboussolé »</p> <p>N'est pas rentré dans la carte ; ne se situe pas -> il erre suit ses camarades.</p>	<p>. Cognitif : problème d'abstraction : la carte n'est qu'un morceau de papier.</p>	<p>. CE essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître la légende. - Identifier des points remarquables sur la carte et sur le terrain. - Identifier les différences entre routes, chemins et sentiers. <p>. Guidage (/ à l'élève) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lui faire comprendre que la carte, c'est comme une photo prise d'avion. - Dessiner sur la carte (un petit bonhomme) pour situer où il se trouve. - Lui faire repérer les concordances entre les chemins et points remarquables de la carte ET ceux qu'il voit en réalité. - Se placer proche d'un point remarquable (bâtiment, croisement en « T »). - Le questionner : « Que vois-tu sur ta droite ? ta G ? devant et derrière ? je suis là sur la carte, que devrai-je avoir sur ma D ? ma G ? devant ? derrière ? Devant moi il y a un chemin, donc sur la carte... Combien de chemin partent de ce croisement sur la carte ? Donc dans la réalité ???... » <p>. Remédiation (/ à la situation) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A tout moment, lui demander d'orienter sa carte au sol ET de dessiner une croix à l'endroit où il se trouve. - Mettre des plots à vue et demander aux élèves de les dessiner sur la carte.
<p>« Le désorienté »</p> <p>Il part dans la mauvaise direction.</p>	<p>. Cognitif : tourne sa carte sans la repositionner ; ne comprend pas que la carte, c'est le terrain en miniature : c'est-à-dire qu'elle doit rester dans le même sens.</p>	<p>. CE essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Identifier autour de moi ce qui me permet d'orienter ma carte ». - « Dès que je tourne, je dois repositionner ma carte ». - « Se placer derrière la carte : en face de moi, j'ai mon pouce, la direction que j'ai tracée sur la carte, et la direction que je vais suivre en réalité ». <p>. Guidage : Lui demander de prendre 3 repères sur le terrain (un devant, un à gauche et un à droite)-> « est-ce qu'ils sont aussi sur la carte ? ».</p>

→ Elève en réussite :

Conduite Typique	Hypothèse obstacle	Régulations
<p>« Le débrouillé »</p> <p>En réussite, il connaît toutes les réponses.</p>	<p>. Cognitif : Trop facile pour lui car a déjà acquis les bases.</p>	<p>. CE essentiel : Aider un camarade en difficulté.</p> <p>. Guidage : Lui demander de repérer ; d'aider les élèves en difficulté à orienter sa carte ; à identifier 3 points remarquables sur la carte et sur le terrain.</p>



Les « GPS » :

Objectif :

- Moteur : on est sur le « suivre » un itinéraire (pas encore de planification) : -> suivre un itinéraire constitué de lignes directrices simples (routes, chemins) et de points de décisions (intersections).

But : Réussir les parcours (1 balise) et progresser jusqu'au GPS « force 3 ».

Aménagement matériel / Organisation : Illustrations page suivante

- Les parcours : des **GPS** décrivant à la manière d'un road-book comment trouver la balise. -> 3 niveaux de RB :
 - **Force 1** : balise proche à trouver uniquement en lisant le GPS.
 - **Force 2** : balise proche à trouver en traçant sur sa carte le parcours à l'aide du GPS (le GPS restera donc au point de départ).
 - **Force 3** : idem que force 2, mais balise plus éloignée.
- Un carton de contrôle par groupe.
- Des cartes simplifiées (que l'on utilisera que pour les road-book force 2 et 3).
- Les postes sont essentiellement des intersections.

Consignes :

- Le temps limite pour chaque parcours est de 5 minutes.
- Le groupe passe à la « force supérieure » s'il en réussit 2.

Critères de réussite :

- Remplir le contrat « quantité de travail », c'est-à-dire tenter au moins 6 parcours.
- Médaille d'or (MO): 4 réussites sur 6 parcours. Etc...

Acquisitions :

Connaissances :

- Connaître la légende simplifiée (routes, chemins, bâtiments) et sa logique de construction : plus le trait est épais, plus la voie est large.
- Connaître le vocabulaire spécifique : point de décision.

Capacités :

- Identifier le poste : « où se trouve la balise ? » -> intersection routes-routes ; intersection routes-chemin...
- Suivre un itinéraire (sur la carte, et sur le terrain) où les points de décisions sont les intersections.
- Se diriger (sur la carte et sur le terrain) en choisissant à chaque point de décision, entre gauche, droite et tout droit.
- Vérifier si l'intersection sur la carte correspond à celle du terrain (nombres de « branches »).
- Evaluer approximativement une distance sur le terrain pour ne pas aller trop loin.
- Suivre avec son puce sur la carte, son déplacement sur le terrain.

Attitudes :

- Estimer le temps restant et le temps nécessaire pour revenir au point de départ.
- Privilégier l'orientation à la vitesse (si erreur, vitesse inutile...).
- Accepter l'erreur, le fait de ne pas tomber directement sur la balise.

ANIMATION DE LA SEQUENCE

→ Elève en difficulté :

Conduite Typique	Obstacle	Régulations
<p>« L'orienteur errant » Va stagner à 2 réussites. C'est le successeur du « déboussolé ». S'il part dans la bonne direction, ses difficultés à établir le lien carte-terrain se traduisent par le fait qu'il aille trop loin.</p>	<p>. Cognitif : Il n'identifie pas les points de décisions sur le terrain ; il avance jusqu'à ce que la balise arrive à lui. (. Cognitif : pas d'estimation des distances).</p>	<p>. CE essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître la légende. - Identifier des points remarquables et les points de décision sur la carte et sur le terrain. - Identifier les différences entre routes, chemins et sentiers. <p>. Guidage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avant de partir, le faire verbaliser les points de décision qu'il va rencontrer. - Faire quelques mètres avec lui pour l'aider à identifier les points de décisions sur le terrain. - Avant de partir, évaluer avec lui la distance de la balise et le temps nécessaire. <p>. Remédiation (/ à la situation) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier les points de décisions sur la carte : les entourer, donner la définition... - Donner un temps plus réduit pour revenir : s'il ne trouve pas avant, c'est qu'il est allé trop loin ou qu'il n'est pas au bon endroit.
<p>« Le délatéralisé » Il va stagner à 2 réussites. C'est le « successeur » du désorienté. Ces problèmes d'orientation se traduisent par le fait que lorsqu'il suit l'itinéraire tracé sur sa carte, il ne tourne pas du bon côté...</p>	<p>. Cognitif : se déplace sans repositionner sa carte.</p>	<p>. CE essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Dès que je tourne, je dois repositionner ma carte ». - « <u>Se placer derrière la carte</u> : en face de moi, j'ai mon pouce, la direction que j'ai tracée sur la carte, et la direction que je vais suivre en réalité ». <p>. Guidage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lui demander de prendre 3 repères sur le terrain (un devant, un à gauche et un à droite)-> « est-ce qu'ils sont aussi sur la carte ? ». - Dessiner sur son pouce un petit bonhomme ! C'est lui en miniature qui se déplace sur la carte. <p>. Remédiation (/ à la situation) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lui faire faire des tours sur lui-même, les yeux fermés, puis le plus rapidement possible il doit orienter sa carte. - Répartir les rôles au sein du groupe : on redonne le road-book à un des élèves qui suivra, et vérifiera les choix des 2 autres élèves (qui jouent le rôle de guide avec la carte).

→ **Elève en réussite** : Lui proposer road-book plus complexe (force 4 avec 2 balises par exemple) ; lui demander de construire un road-book pour les autres ; aider un groupe en difficulté, etc...

Concrètement, la situation des GPS...

00 Lumière nvl

Road-book force 1 - Départ L.Lumière

HELIA

- 1) Partir sur la route EST.
- 2) A l'intersection avec 2 chemins, prendre le chemin de gauche.
- 3) A l'intersection suivante (2 chemins et 1 route), continuer sur la route.
- 4) A l'intersection suivante (« 4 branches »), arrêtez-vous.
Vous êtes arrivés.

→ *Indice : la balise est sur la clôture.*

1^{er} temps, les GPS force 1 : les élèves partent uniquement avec le road-book en main et suivent scrupuleusement les instructions.

2^{ème} temps, les GPS force 2 : pas plus difficile, ce sont les mêmes balises que force 1 MAIS les élèves n'ont pas le droit de partir avec le road-book. Ils doivent donc tracer sur leur carte le cheminement jusqu'à la balise.

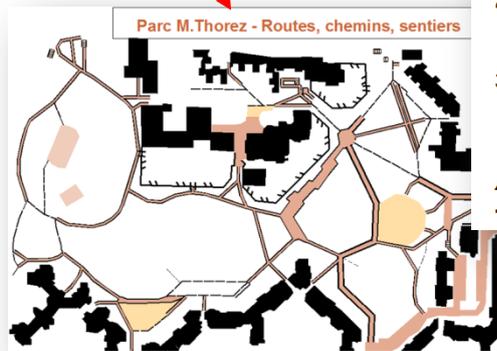
00 Lumière nvl

Road-book force 2 - Départ L.Lumière

ILHAM

- 1) Partir sur la route OUEST.
- 2) A l'intersection « 4 branches » : prendre la route de droite.
- 3) Avancer jusqu'à la prochaine intersection (intersection « 3 branches ») et tourner à gauche.
- 4) Avancer au bout du chemin. Vous êtes arrivés !

→ *Indice : la balise est sur la clôture.*



00 Lumière nvl

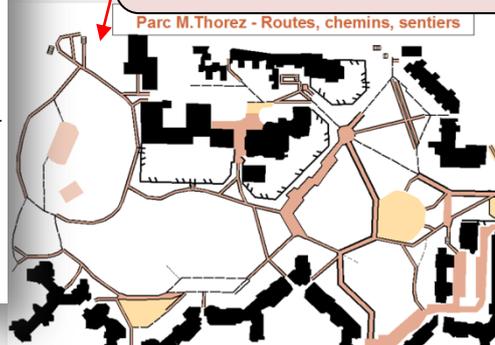
Road-book force 3 - Départ L.Lumière

JOHANNE

- 1) Partir sur la route OUEST.
- 2) A l'intersection « 4 branches » : prendre la route de droite.
- 3) Avancer tout droit jusqu'à la 2^{ème} intersection (intersection « 3 branches » dont 1 chemin) et prendre le chemin sur la droite.
- 4) A la prochaine intersection, prendre le chemin de gauche et avancer jusqu'au croisement suivant.
- 5) A ce croisement, prendre le chemin de droite.
- 6) Avancer jusqu'à la zone goudronnée. Vous êtes arrivés !

→ *Indice : la balise est dans le petit buisson à gauche.*

3^{ème} temps, les GPS force 3 : Idem que force 2, mais les balises sont plus éloignées (plus de points de décision)





Les SUIVIS d'ITINERAIRE :

Objectif :

- **Moteur** : on est encore sur le « suivre » un itinéraire. Mais cette fois, on va exiger plus de précision (identification des sentiers ; utilisation des objets particuliers) : -> suivre un itinéraire constitué de routes, chemins, sentiers et gagner en précision grâce à l'utilisation des objets particuliers comme points d'appui.
- **Méthodo** : Accepter et corriger ses erreurs.

But : Réussir le maximum de suivi d'itinéraire.

Aménagement matériel / Organisation : *Illustration ci-dessous.*

- Carte avec routes, chemins, sentiers (voire objet particuliers) ET un suivi d'itinéraire déjà tracé dessus. Un suivi d'itinéraire est un itinéraire à suivre scrupuleusement ; des balises sont disséminées sur cet itinéraire mais ne sont pas situées sur la carte données aux élèves.
- Une dizaine de suivi d'itinéraire sont confectionnés par le prof et sont répartis en 2 niveaux de suivi d'itinéraire :
 - ▶ Force 1 : sur routes et chemins (2 balises à trouver ; 300m max).
 - ▶ Force 2 : sur routes, chemins et sentiers (3 balises ; 400m max).
- Les postes sont sur des routes, chemins, sentiers et objets particuliers ET peuvent être proches les uns des autres (-> nécessitent plus de précision).

Consignes :

- Les élèves doivent suivre scrupuleusement l'itinéraire tracé sur la carte, et doivent poinçonner les balises trouvées précisément sur cet itinéraire.
- Une fois la balise repérée, la poinçonner ET la situer sur la carte pour qu'elle soit validée.
- La réussite de 3 suivis d'itinéraire force 1, donne le droit de se confronter à des suivis de force 2.

Critères de réussite :

- Quantité de travail : Tenter au moins 6 suivis.
- Qualité : système des médailles.

Variantes :

- La même situation MAIS les élèves ne savent pas combien de balises ils ont à trouver sur leur itinéraire (objectif : encore plus de précision et d'attention jusqu'à la fin du suivi).
- Cette situation peut être utilisée pour chaque étape d'apprentissage (les cartes utilisées seront +/- complètes en fonction du niveau de l'orienteur) dès lors que l'objectif est de rendre l'élève plus précis.

Acquisitions :

Connaissances :

- Connaître le vocabulaire spécifique : point de décision ; point d'appui.
- Connaître la légende relative aux objets particuliers.

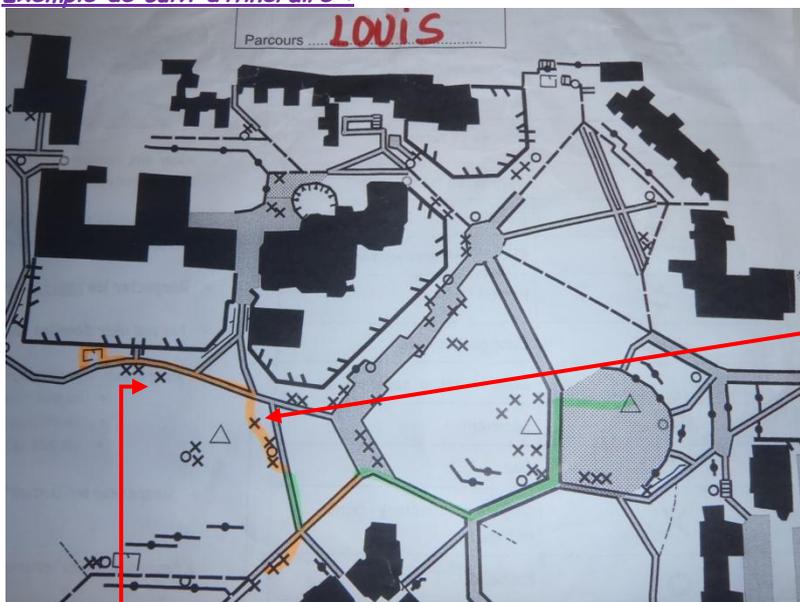
Capacités :

- Suivre avec précision un itinéraire court composé de lignes directrices simples, de points de décisions (intersections) et de points d'appui.
- Identifier (et mémoriser) sur la carte et le terrain les points d'appui retenus.
- En cas de doute, se recaler en utilisant 3 éléments différents.
- En cas de perte, revenir sur le dernier point de décision sûr.
- Trotter sur les lignes directrices en « guettant » les points d'appuis et les balises (dissociation course-regard).

Attitudes :

- Adapter son allure à celle de ses partenaires.
- A 2 coopérer dans la prise de décision sur le terrain (tous les membres du groupe doivent participer au suivi).
- Coopérer également dans la correction de ses erreurs.
- Accepter de refaire le parcours afin de trouver toutes les balises.

Exemple de suivi d'itinéraire :



L'élève suit scrupuleusement le surlignage. Sur les zones vertes, pas de balise. Par contre, dès qu'il suit une zone orange, il doit être vigilant, repérer la balise qui se trouve sur son itinéraire, la poinçonner et noter sur la carte.

Il doit être précis, par exemple ICI, s'il ne passe pas par le banc et se contente de rester sur la route, il risque de rater la balise située sur le banc...

Il doit aussi être précis, pour éviter les « pièges ». Par exemple, sur ce banc, il y a une balise... même s'il la voit, il ne doit pas la poinçonner car elle n'est pas précisément sur son itinéraire.

ANIMATION DE LA SEQUENCE

→ **Elève en difficulté au niveau méthodologique et social :**

Conduite typique Méthodo et Soc	Hypothèse obstacle	Régulations
<p>« Le groupe de la discorde » Ce sont des élèves « égocentriques », peu solidaires → ce qui va se traduire dans cette situation par : Lorsqu'ils suivent l'itinéraire, ils se chamaillent pour jouer le rôle de guide ; sont incapables de coopérer également dans l'analyse des erreurs.</p>	<p>. Affectif : Chacun veut imposer son point de vue ; chacun veut mener le groupe.</p>	<p>. CE essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A 2 coopérer dans la prise de décision sur le terrain (tous les membres du groupe doivent participer au suivi). - Coopérer également dans la correction de ses erreurs. - Situer sur la carte, la portion d'itinéraire où il a eu risque d'erreur. <p>. Guidage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les aider à organiser le groupe pendant le suivi : un guide, les autres suivent, repèrent et cherchent les balises ET ce, jusqu'à la 1^{ère} balise. Puis, on change le guide. - Les aider à coopérer dans l'analyse des erreurs : organiser le débat : y-a-t-il une zone où il y a eu hésitation ? Décrire l'endroit où la balise a été poinçonnée (3 repères). Ces 3 repères existent-ils également sur la carte ? Etc...

→ **Elève en difficulté :**

Conduite Typique	Hypothèse obstacle	Régulations
<p>« Le confus » En échec dès les suivis d'itinéraire de force 1. (C'est le successeur de « l'orienteur-errant »... →) Si ses difficultés de mise en relation carte-terrain diminuent, elles persistent néanmoins et se traduisent par le fait de « rater » des points de décisions.</p>	<p>. Cognitif : Il n'identifie pas tous les points de décisions sur le terrain ; (. Moteur : court ou marche « le nez dans la carte », sans prendre suffisamment d'informations sur le terrain).</p>	<p>. CE essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître la légende. - Identifier des points remarquables et les points de décision sur la carte et sur le terrain. - Identifier les différences entre routes, chemins et sentiers. - Courir avec dissociation segmentaire, en repérant les points d'appuis, intersections... <p>. Guidage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avant de partir, le faire verbaliser son itinéraire : quelle ligne directrice, quels points de décision, quels points d'appui je vais rencontrer ? <p>. Remédiation (/ à la situation) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le groupe doit coopérer pour construire le road-book du suivi avant de partir.
<p>« L'approximatif » En échec sur les suivis de force 2 : en d'autres termes, il s'oriente correctement sur les routes et les chemins, mais dès que le terrain est plus complexe (nécessité de se déplacer sur des sentiers, de repérer des indices précis comme les objets particuliers dans un petit périmètre), il va commettre des erreurs de suivi.</p>	<p>. Cognitif (information) : ne repère pas sur la carte ou sur le terrain les points d'appui lui permettant de faire les bons choix ou de vérifier qu'il est sur le bon chemin. . Affectif : veut aller trop vite.</p>	<p>. CE essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître la légende. - Coopérer sur le terrain en prenant régulièrement (notamment en cas de doute) le temps de s'arrêter pour vérifier que le groupe est sur le bon itinéraire (prendre au moins 3 repères). - En cas de perte, revenir sur le dernier point de décision sûr (au lieu de s'entêter...). <p>. Guidage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avant de partir, le faire verbaliser son itinéraire : quelle ligne directrice, quels points de décision, quels points d'appui je vais rencontrer ? <p>. Remédiation (/ à la situation) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le groupe doit coopérer pour construire le road-book du suivi avant de partir. - Relancer le groupe uniquement sur la portion où ils ont commis des erreurs.

→ **Elève en réussite** : Suivi d'itinéraire avec lignes directrices, points d'appuis encore plus complexe... avec encore plus de points de décision.



Je te suis, tu me suis:

Objectifs :

- **Moteur** : on est désormais sur le « planifier, concevoir » un itinéraire sur routes, chemins, sentiers (+ objets particuliers).
- **Méthodo & Social** : entrer dans une démarche d'entraide, où les « experts » apportent une aide « raisonnée » aux « apprentis ».

But : Sur parcours, trouver SA balise et situer sur la carte celle de l'autre.

Aménagement matériel / Organisation :

- . Par 2 : dyades dissymétriques avec un « expert » et un « apprenti ».
- . Parcours de 2 balises : 1 facile (pour l'apprenti) et 1 difficile (pour l'expert).
- . Une carte mère pour les balises « expert » et une carte « mère » pour les balise « apprenti » : afin d'éviter d'aller voir la balise de l'autre.

Consignes :

- . Les groupes de 2 ont un parcours de 2 balises à effectuer :
 - L'apprenti reporte sur sa carte et va chercher la balise « facile » (l'expert suit) ; l'expert va chercher la balise suivante, « difficile » (l'apprenti suit).
 - Une fois la balise trouvée, le « suiveur » doit situer sur sa carte, l'emplacement de celle-ci.
- . Décompte des points pour CHAQUE coureur : 1 point par balise trouvée ; 1 point par balise située sur sa carte.
- . En parallèle, un système d'aide est mis en place : l'apprenti a le droit de solliciter l'aide de l'expert lorsqu'il va chercher sa balise. Ces « AIDES » seront décomptées ; l'expert n'a le droit d'aider l'apprenti que pour se situer, et construire son itinéraire (il n'a pas le droit de le guider).

Critères de réussite :

- 5 parcours tentés.
- Système de médaille pour le nombre de points marqués.
- Le nombre d'AIDES « utilisées » diminue de parcours en parcours.

Variantes :

- Pour donner du sens à cette démarche d'entraide (et pour éviter que le tuteur ne mâche le travail) : associer 1 binôme fort à un binôme faible -> 2 binômes hétérogènes. Le tuteur doit être ds l'optique de faire apprendre l'apprenti, car ensuite on reconstitue les binômes initiaux (-> compétition où l'on associera le résultat des 2 binômes).
- Forme de travail qui fonctionne pour tous les niveaux si l'on recherche à se positionner sur une démarche d'entraide.

Acquisitions :

Connaissances :

- Connaître toute la légende niveau 1.

Capacités :

- Planifier son itinéraire, d'un point à un autre, en déterminant des voies de circulation (lignes directrices simples), des points de décisions, des points d'appui ou point remarquable. En d'autres termes, construire son itinéraire à la manière d'un road-book.
- Avant de partir, prendre le temps de tracer sur la carte l'itinéraire prévu ; être capable de le commenter : quel point d'appui je vais croiser ; à chaque point de décision, quelle direction, quelle ligne directrice ?
- Adapter son allure au cours de l'itinéraire :
 - Partir à allure moyenne sur les lignes directrices.
 - Ralentir, voire marcher, proche des points de décision et du poste.
 - Courir rapidement pour revenir.

Attitudes :

- Adapter son allure de course à l'autre.
- Honnêteté : Jouer le jeu quant à l'attribution des points et des AIDES.
- Pour « l'expert », être précis dans ses informations ; ne pas faire à la place de « l'apprenti ».
- Pour « l'apprenti » : accepter l'aide.

ANIMATION DE LA SEQUENCE

→ Elève en difficulté dans le rôle de tuteur :

Conduite Typique	Hypothèse obstacle	Régulations
<p>« Le tuteur qui fait tout »</p> <p>Il fait à la place de l'apprenti : il le guide jusqu'à sa balise...au lieu de le questionner, de l'orienter.</p>	<p>. Cognitif : Ne sait pas quel type d'aide il peut donner à l'apprenti.</p> <p>. Affectif : veut faire à la place... pour être en réussite.. ou pour aller plus vite !</p>	<p>. CE essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vérifier au départ que l'apprenti a identifié le poste, tracer son cheminement, et entourer quelques points d'appui. - En cas de demande d'aide (c'est-à-dire sur le parcours) : questionner l'apprenti : où est-on ? oriente ta carte ? quel itinéraire pour rejoindre le poste ? <u>L'aider sans bouger</u> ! <p>. Guidage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Briefer les tuteurs dès le départ ; éventuellement les regrouper.

→ Elève en difficulté :

Conduite Typique	Obstacles	Régulations
<p>« Le sans projet »</p> <p>On le repère car le nombre d'aide sollicitée ne diminue pas : il n'a aucune méthodologie pour construire son itinéraire.</p>	<p>. Cognitif : Beaucoup d'informations à gérer ; ne sait pas par quel bout commencer !</p>	<p>. CE essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Premièrement : Identifier le poste : « qu'est ce que je cherche ? » -> le noter sur le carton de contrôle. - Tracer un cheminement du poste d'arrivée au point de départ. - Identifier sur cet itinéraire lignes directrices, points de décision et points d'appui. <p>. Guidage : Orienter le travail du « tuteur-expert » qui va devoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avant de partir : Lui faire tracer son itinéraire. - Avant de partir : Lui faire verbaliser son itinéraire. - En cas d'aide sur le trajet : le questionner.
<p>« Le précipité »</p> <p>L'itinéraire est correctement tracé. C'est plus dans le suivi de cet itinéraire que les difficultés persistent. Il se perd dans son itinéraire et sollicite une aide à ce moment-là.</p>	<p>. Cognitif : Ne prend pas toutes les informations sur la carte et le terrain.</p> <p>. Affectif : veut aller trop vite !</p>	<p>. CE essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avant de partir : Entourer tous les points d'appuis qu'il va croiser. - Adapter son allure au cours de l'itinéraire (Cf les contenus d'enseignement). - En cas de doute, prendre le temps de se re-situer. - Accepter l'aide du « tuteur ». <p>. Guidage : Rôle du « tuteur-expert ».</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avant le départ, vérifier que le « précipité » a entouré tous les points d'appui (et a donné leur définition). - Sur le parcours, l'aider à se resituer en questionnant sur les repères qu'il a autour de lui. Proposer au « précipité » de revenir en arrière jusqu'à un point sûr.



Carte à thème « Relief » :

Objectif :

- **MOTEUR** : Utiliser les éléments d'altimétrie pour se repérer et se déplacer.

But : Réussir le maximum de parcours.

Aménagement matériel / Organisation :

. 10 parcours (de niveau équivalent), avec des postes situées proches d'éléments de relief. Parcours de 2 (ou 3 postes).

. Chaque groupe choisit une carte adaptée à son niveau. Il y a 3 niveaux de cartes : (Cf page suivante)

- nv1 : **carte APPRENTI** complète (routes, chemins, sentiers, objets particuliers + reliefs, hydrographie)
- nv2 : **carte DEBROUILLE**. (les éléments de reliefs + les axes principaux)
- nv3 : **carte EXPERT** (uniquement les éléments de relief)

Consignes :

. Pour cette situation, fonctionnement « classique ». Les élèves reportent sur leur carte leur parcours, se chronomètrent.

. Possibilité de combiner cette situation avec un système de record (Cf plus bas : « Variantes »).

Critères de réussite :

. Quantité : tenter au moins 6 parcours.

. Qualité :

- figurer au moins sur le « podium » (3 meilleurs temps) de 3 parcours.

Variantes :

- Possibilité de combiner cette situation avec un enjeu de vitesse : par exemple, mettre en place un système de **records** par parcours. Dans ce cas, 3 tableaux des records qui récapitulent le temps de chaque groupe sur chaque parcours : 1 tableaux pour ceux qui ont choisi la carte « apprenti », un pour ceux qui ont la carte « débrouillé » et un « expert ».

Acquisitions :

Connaissances :

- Connaître la légende relative aux éléments d'altimétrie.

Capacités :

- Repérer sur le terrain les différents éléments de relief.
- Construire son itinéraire en empruntant des lignes directrices plus complexes comme les fossés, les talus, voire les courbes de niveaux (facilement identifiables).
- Utiliser des symboles de relief comme les buttes, les trous, les dépressions comme point d'appui.
- Vérifier régulièrement son itinéraire en utilisant des points d'appui, et se recaler si nécessaire.
- Commenter et analyser son itinéraire avec les autres (vocabulaire précis, notamment par rapport aux éléments de relief) ; Emettre des hypothèses sur ses erreurs.
- **Adapter son allure de course et sa technique de course aux éléments de reliefs suivis :**
 - ▶ De manière générale, en forêt, réduire sa vitesse ; observer les obstacles (se décentrer de sa carte) ; lever les genoux pour ne pas buter.
 - ▶ Courir dans le fossé ou à côté ?
 - ▶ Montée de butte : réduire sa foulée ; s'aider des arbres.
 - ▶ Descente de relief difficile : ralentir ; réduire sa foulée ; anticiper les obstacles.

Attitudes :

- Choisir une carte adaptée à son niveau.
- Dans un 1^{er} temps, privilégier l'orientation à la vitesse.
- Accepter de repartir pour corriger son erreur.

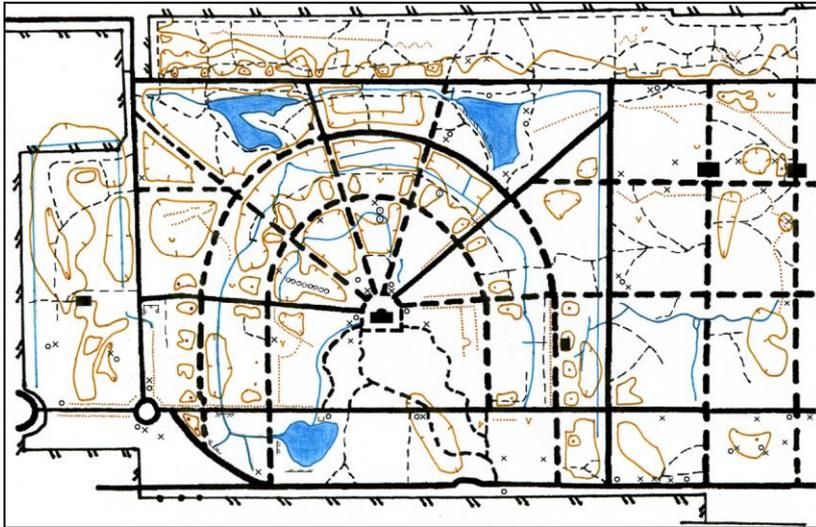
ANIMATION DE LA SEQUENCE

→ Elèves en difficulté au niveau de l'orientation :

CT	Hypothèse obstacle	Régulations
<p>« Le GPS urbain »</p> <p>On le repère car il est en difficulté avec les cartes « apprenti ». Il a du mal à quitter les lignes de niveau 1 et utiliser des repères simples de relief sur de courtes distances (par exemple une butte ; un fossé).</p>	<p>. Cognitif :</p> <p>Méconnaissance de la légende relative au relief ; relation carte-terrain difficile : « c'est quoi une butte ? », « comment repère-t-on un fossé ? ».</p> <p>. Affectif :</p> <p>précipitation ; énervement.</p>	<p>. CE essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître la légende relative au relief. - Faire le lien entre les symboles de relief sur la carte ET sur le terrain. - Utiliser des symboles de relief (comme les buttes, les trous) comme point d'appui, ou point d'attaque (dernier repère avant le poste). <p>. Guidage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aller sur le terrain avec l'élève pour identifier ce qu'est une butte, un fossé. <p>. Remédiation (/ à la situation) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tracer sur la carte avant de partir son itinéraire. - Constituer le road-book de cet itinéraire.
<p>« L'aventurier isolé »</p> <p>En difficulté avec les cartes « expert ». Il éprouve des difficultés à utiliser tous les éléments de relief (par exemple, les dépressions, les talus, voire les courbes de niveau) notamment sur des distances plus importantes.</p>	<p>. Cognitif : Difficulté à repérer sur la carte et sur le terrain les lignes directrices que peuvent constituer les éléments de relief.</p> <p>. Affectif : choix d'une carte trop difficile pour son niveau (être le meilleur...)</p>	<p>. CE essentiel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser tous les symboles de relief comme lignes directrices (les fossés, les talus, les courbes de niveau) et comme points d'appui. - Privilégier l'orientation à la vitesse. <p>. Guidage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'aider à sélectionner les indices de relief qui lui permettront de construire puis de suivre facilement un itinéraire. - Le faire verbaliser cet itinéraire, lui construire une image mentale de ce trajet. <p>. Remédiation (/ à la situation) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tracer sur la carte l'itinéraire prévu. - Choisir une carte adaptée à son niveau ; Revenir à une carte « débrouillé ».

Illustration de la situation : Carte à thème « Relief » :

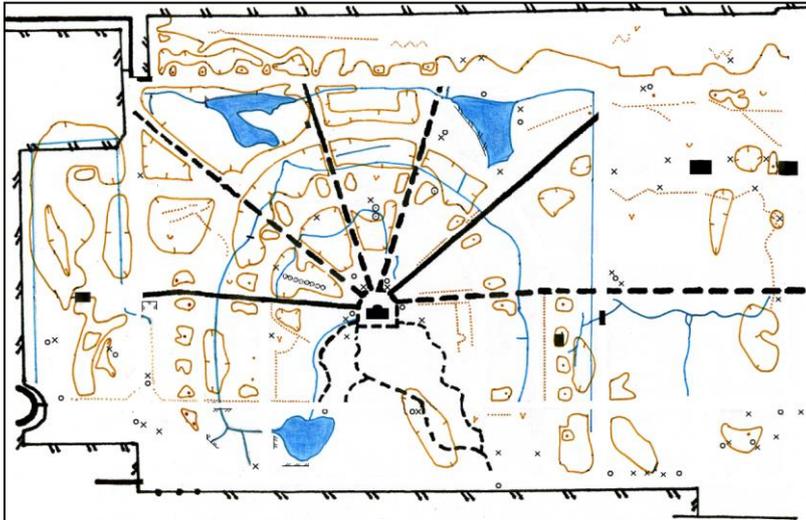
Carte apprenti



Les élèves les moins à l'aise feront leur parcours à l'aide d'une carte « apprenti ».

Ils viendront ensuite noter leur « record » sur le tableau des apprentis.

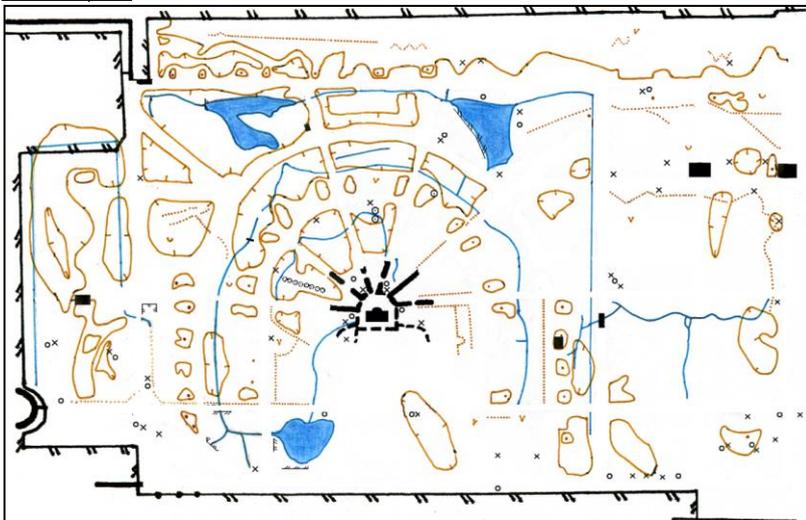
Carte débrouillé



Les élèves « débrouillé » feront les mêmes parcours, mais avec une carte « débrouillé » !

Ils viendront ensuite noter leur « record » sur le tableau des débrouillés.

Carte expert



Les élèves les plus à l'aise feront les mêmes parcours, mais avec une carte expert.

Ils viendront ensuite noter leur « record » sur le tableau des expert.

⇒ Au final, tous fonctionnent avec les même parcours et les mêmes balises (plus facile à gérer), mais avec une carte adaptée à leur niveau.

Tous peuvent espérer avoir des records sur les parcours car ils « luttent » avec d'autres groupes de leur niveau !



La CIBLE REDUCTION KILOMETRIQUE:

Objectif : Gagner en rapidité :

- Grâce à une utilisation complète de la carte qui permet de « tendre son itinéraire » (objectif MOTEUR).
- Grâce à des **choix** d'itinéraires et de stratégie de course adapté (objectif METHODO et SOC)

But : Se rapprocher au maximum de la « coupe », c'est-à-dire être rapide sur un parcours difficile.

Aménagement matériel / Organisation :

- . Même organisation que pour les autres situations.
- . Des **parcours de distance équivalente (500m par exemple)**, de 3 (ou 4) balises (au moins 4 points de décision), mais de niveaux d'orientation différents :
 - Nv1 : routes, chemins, sentiers + objets particuliers.
 - Nv2 : routes, chemins, sentiers, objets + relief.
 - Nv3 : relief + végétation.
- . Une « cible » dans laquelle les élèves se situent. (Cfci-dessous)

Consignes :

- . Les élèves choisissent un parcours du niveau de leur choix.
- . Ils sont chronométrés sur ce parcours.
- . Si le parcours est réussi, les élèves se situent dans la cible en fonction du niveau de parcours choisi et de leur performance (réduction kilométrique).
- . En cas d'échec, le chronomètre est relancé pour aller corriger leur erreur.

Critères de réussite :

- . Quantité : 6 parcours tentés.
- . Qualité :
 - Atteindre les zones « foncées » (c'est-à-dire « rapide ») au moins 2 fois.
 - Progresser sur au moins un axe : horizontal (=performance) ; vertical (=orientation).

Acquisitions : *Enormément de contenus, car en fin de cycle les conduites typiques deviennent très différentes -> lors de la régulation de la situation, le plus important est d'apporter le « bon » contenu à l'élève...*

Connaissances :

- Connaître la légende relative à la végétation.
- Connaître son niveau d'orientation pour s'engager sur un parcours adapté à ses ressources.

Capacités :

- Réaliser quelques sauts entre des lignes proches pour « tendre » son itinéraire.
- Mémoriser un enchaînement de 2 points de décision (et de points d'appuis) pour diminuer le nombre d'arrêt sur les portions « faciles ».
- Mobiliser ses ressources aérobies.
- Stratégie de course :
 - ▶ Repérer si un déplacement plus « complexe » (fossé, limite de végétation) n'est pas + direct.
 - ▶ Se demander si le trajet le + direct est le + rapide : associer des informations relatives au relief ou à la végétation à des efforts physiques, à des allures de courses ou à une motricité particulière.
- **Reconnaître la qualité du terrain pour adapter sa motricité :**
 - ▶ En terrain accidenté : petite foulée, en montant davantage les genoux (pour ne pas buter et avoir plus de temps pour visualiser la zone de pose de pied)
 - ▶ En montée, raccourcir sa foulée (fréquence) et réduire sa vitesse ;
 - ▶ En descente « raide », contrôler sa vitesse en forçant sur les cuisses (diminuer l'amplitude).
 - ▶ En descente « claire », allonger sa foulée.
- Réguler son allure de course en fonction des sensations ressenties : prendre des repères sur son état de fatigue (lourdeur des jambes, chaleur, essoufflement), de lucidité.
- Contrôler sa respiration : inspirer par le nez, expirer par la bouche ; accélérer la cadence de respiration en fonction de l'intensité de l'effort. (-> important d'un point de vue énergétique, mais aussi informationnel car permet lucidité).
- Courir vite sur des segments d'itinéraires faciles ; ralentir et récupérer aux points de décision et à l'attaque du poste.
- Au retour analyser son itinéraire afin de trouver des solutions pour être encore plus rapide.

Attitudes :

- Accepter de prendre du temps pour analyser son itinéraire.
- Accepter de prendre des risques, d'utiliser de nouvelles lignes directrices pour tenter de gagner en vitesse.

CIBLE :

- Axe horizontal : réduction kilométrique OU temps du parcours (si tous les parcours sont de même distance).
- Axe vertical : niveau de parcours choisi.

	AIGLE	GUEPARD	LION	KANGOUROU	CHEVAL	ELEPHANT	CHAT	SERPENT	ARAIGNEE
Parcours NV3 réussi									
Parcours NV2 réussi									
Parcours NV1 réussi									

→ Elève en difficultés dans l'analyse de leur itinéraire :

Conduite Typique	Hypothèse obstacle	Régulations
<p>« L'inefficace » On les repère sur la cible car ils se situent dans les cases claires (à droite de la cible) → Ils réussissent les parcours choisis : ils savent donc choisir un parcours adapté à leur niveau, construire un itinéraire qui leur permet de trouver le poste MAIS leur choix d'itinéraire, leur stratégie de course ne sont pas pertinents pour être rapide.</p>	<p>. <u>Affectif</u> : a peur de prendre des risques en utilisant des repères plus difficiles (végétation), mais plus efficaces.</p> <p>. <u>Cognitif</u> : difficulté à analyser leur positionnement sur la cible.</p>	<p>. <u>CE essentiel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre en considération les éléments de végétation dans le choix de ses lignes directrices. - Reconnaître la qualité du terrain pour adapter sa motricité (Cf les contenus d'enseignement). → + rapide. - Mettre en relation les éléments de la carte avec ses points forts pour construire son itinéraire. - Comparer 2 itinéraires différents. <p>. <u>Guidage</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aider les élèves à choisir leurs lignes directrices. - Pousser les élèves à refaire des parcours de niveau identique car l'apprentissage se fait souvent par essai-erreur.

→ Elève en difficulté au niveau de l'orientation (éléments de végétation) :

Conduite Typique	Hypothèse obstacle	Régulations
<p>« Le tout-terrain égaré » Ne réussit pas les parcours de niveau 3 CAR ne se repère pas grâce aux éléments de végétation simples ou complexes. (C'est le successeur du « GPS urbain » : il a les mêmes difficultés, « version végétation »).</p>	<p>. <u>Cognitif</u> : Méconnaissance de la légende ; il n'identifie pas sur la carte et/ou sur le terrain les éléments simples, ponctuels de végétation (limite de végétation prairie-forêt ; arbre isolé).</p>	<p>. <u>CE essentiel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître la légende relative à la végétation.. - Utiliser les éléments de végétation comme points d'appui (arbre isolé ; souche), voire comme ligne directrice (limite de végétation prairie-forêt). <p>. <u>Guidage</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'aider à construire un itinéraire qui prend en compte les éléments simples de végétation comme point d'appui.
<p>« Le tout-terrain approximatif » Réussit les parcours niveau 3 (avec végétation) mais est peu rapide CAR En difficulté pour suivre les éléments complexes de végétation comme les limites de végétation, les différences de densité. (C'est le successeur de « l'aventurier isolé » : même difficultés, « version végétation »)</p>	<p>. <u>Cognitif</u> : Difficulté à percevoir sur la carte et sur le terrain des lignes directrices complexes, liées aux éléments de végétation.</p>	<p>. <u>CE essentiel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transformer la lecture des courbes de niveau, des limites de végétation en éléments réels (-> être capable de décrire ce que l'on va suivre). <p>. <u>Guidage</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'aider à sélectionner les indices de végétation qu'il pourra suivre pour construire son itinéraire (questionner, montrer, etc...). - Aller sur le terrain avec lui pour l'aider à identifier certains symboles de végétation difficile à percevoir : limite de végétation entre 2 types de végétation ; différence de densité de végétation ; végétation basse ou saisonnière. <p>. <u>Rémédiation</u> (/ à la situation) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser une carte à thème ! que végétation pour le contraindre à se construire de nouvelles lignes directrices (végétation).





MAIS AUSSI...

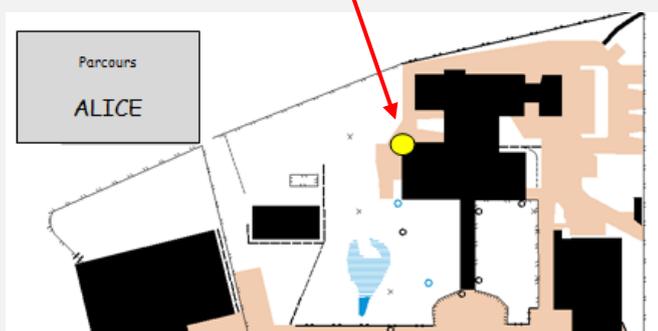
Le photographe

Objectifs :

- Apprendre à faire le lien entre la carte et le terrain.
- Dans un petit périmètre (qui ne nécessite pas de construire un itinéraire).

1^{er} temps : à l'aide de sa carte, l'élève se rend à l'endroit de la pastille jaune.

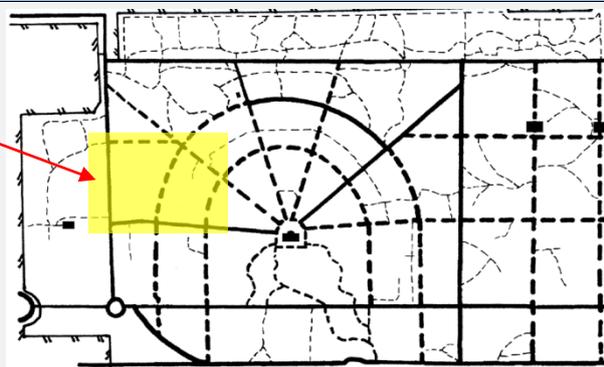
2^{ème} temps : au verso de sa carte, il doit choisir parmi les photos proposées, laquelle a été prise par le photographe de cet endroit là.



Le cartographe

Objectifs :

- Gagner en précision, notamment en utilisant les objets particuliers.
- Avec une carte simplifiée routes, chemins, sentiers uniquement...
- Un groupe a en responsabilité une zone (jaune sur la carte).
- Il doit balayer cette zone et placer les objets particuliers en respectant la légende.



Les Road-books

Objectifs :

- Utiliser chaque intersection comme un point de décision ; orienter en permanence sa carte.
- Parcours de 1 balise.
- La parcours est « segmenté » : à chaque intersection (=point de décision), un morceau de

carte ; l'élève doit alors orienter sa carte correctement, vérifier que les indices présents sur la carte existent sur le terrain, et choisir la bonne direction.

A chaque intersection, orienter sa carte (se mettre « derrière » sa carte, le pouce est sur la flèche d'arrivée et pointé devant) ; puis choisir la bonne direction en fonction de la flèche de sortie. L'élève doit également s'appuyer sur une lecture fine de la carte : ici, il devra prendre une route sur la droite, juste après un banc...

OO Lumière niv - Leçon n°5
Road-book *force 1* - Départ J. Vilar
VALERIE

Mode d'emploi:
- A chaque intersection, il y a une décision, une direction à prendre en fonction de la carte.
- Chaque fois, tourner sa carte : votre pouce est sur la flèche d'arrivée et est pointé devant vous.

1	
2	
3	
4	
5	
6	

Carte à thème « végétation » :

Objectifs :

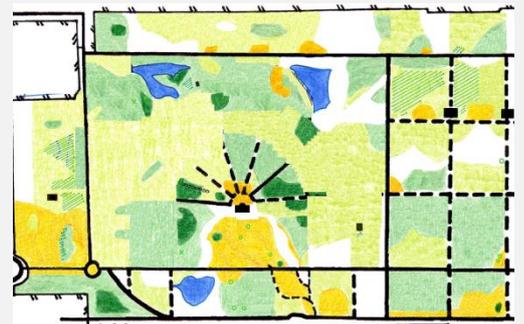
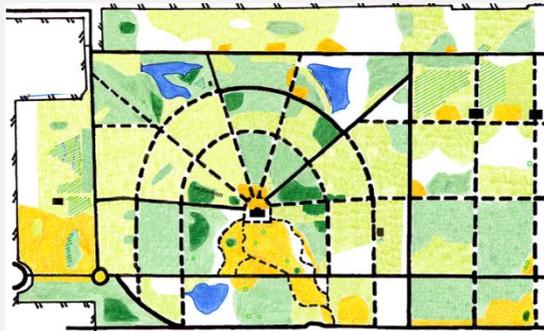
- Moteur : Utiliser les éléments de végétation pour se déplacer..
- Même fonctionnement que « carte à thème RELIEF » *décrit en 31*, avec une différenciation pédagogique qui s'opère au niveau des cartes utilisées par les élèves : carte « apprenti » (carte complète, donc les élèves peuvent aussi utiliser des lignes de niveau 1 pour se déplacer, mais seront toutefois à l'approche du poste, contraint d'utiliser les éléments de végétation), « débrouillé », ou « expert » (uniquement les éléments de végétation ; donc les élèves doivent construire l'ensemble de leur itinéraire grâce aux éléments de végétation, notamment les limites de végétation).



Carte « apprenti »

Carte « débrouillé »

Carte « expert »

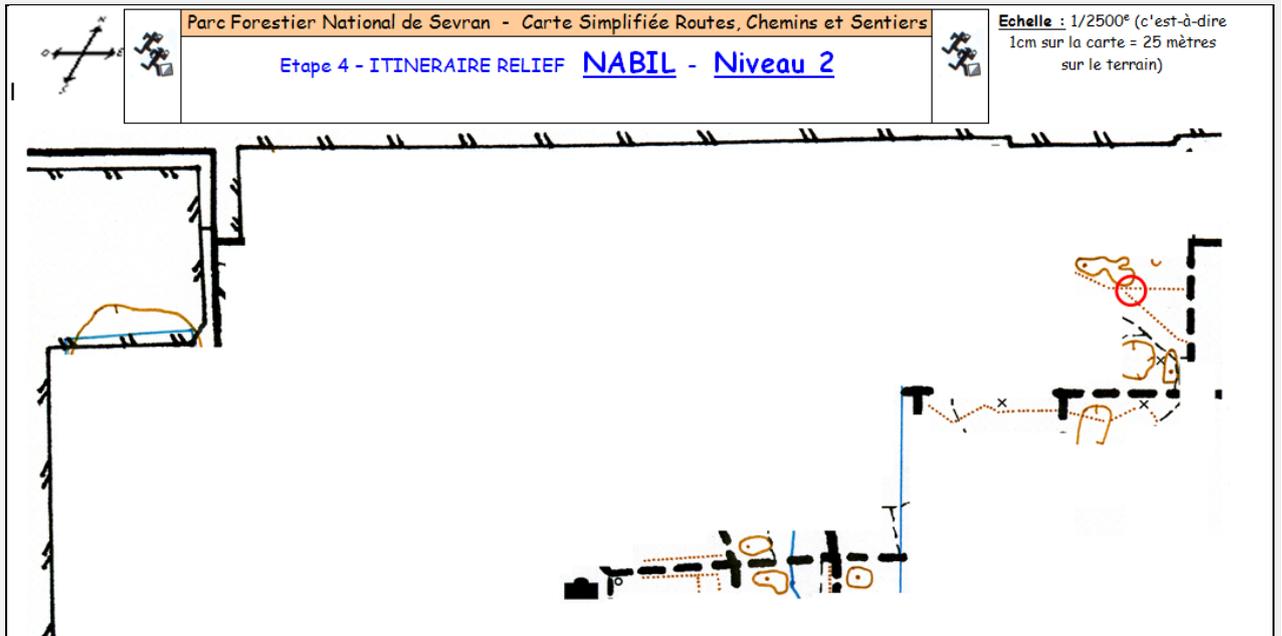




Itinéraire relief:

Objectifs :

- Moteur : Utiliser les éléments de reliefs pour se déplacer..
- Carte où l'on a gommé la plupart des indices : on a laissé uniquement les lignes directrices, points d'appuis que l'on souhaite voir utilisé par l'élève (en l'occurrence, les éléments de relief). -> *L'élève est contraint de suivre les éléments qu'on lui laisse...*





Et l'évaluation ? Comment construire une évaluation fiable, facile à mettre en place, qui permet une connaissance du résultat immédiate ?

✿ Quelques pistes permettant de bâtir une évaluation cohérente.

- Construire un projet pour que l'évaluation se fasse dans un milieu inconnu (ou semi-connu) ; ainsi, l'épreuve proposée aux élèves les contraindra à faire preuve de leur compétence dans l'activité et l'on évitera ainsi de tomber dans les dérives d'une épreuve « bachotage » où les élèves connaissent le milieu, voire les postes !
- Le versant orientation prédomine sur le versant vitesse. DONC toute erreur, tout dépassement de délai doit être lourdement sanctionné. Un parcours réussi (c'est-à-dire qui rapporte des points) est un parcours complètement réussi. A l'extrême, on peut même envisager un système binaire : parcours réussi = x points (en fonction de la performance) ; parcours non réussi (1 erreur ; dépassement des délais) = 0 point !
- La course d'orientation implique une gestion du couple-risque sécurité, c'est-à-dire une connaissance de son propre niveau. Un élève compétent est un élève qui s'engage sur un parcours adapté à son niveau. Donc, l'évaluation doit proposer différents niveaux de parcours, et doit laisser la possibilité à l'élève de choisir son niveau de parcours.
 - Ainsi, s'il choisit un parcours trop facile, il perdra des points car il pourrait prétendre à des parcours plus difficiles qui rapportent plus de points. A l'inverse, s'il choisit un parcours trop difficile (qui rapporterait plus de points), il risque de ne pas trouver toutes les balises, de faire des erreurs ou de rentrer hors-délai... Ce qui sera sanctionné par une lourde pénalité.



Ci-dessous, 2 propositions d'évaluation :

→ Proposition d'épreuve pour un Niveau 1 :

- Les élèves sont par groupe et ont 60 minutes pour faire un maximum de parcours (5 maximum).
- On gardera leurs « 3 meilleurs » parcours (parcours de 2 ou 3 balises). Un parcours réussi est un parcours entièrement réussi (si erreur, le parcours rapporte 0 point).
- Chaque parcours rapporte un certain nombre de points en fonction de sa difficulté :
 - Apprenti (balises peu difficiles ET proches) : -> 3 points.
 - Débrouillé (balises plus difficiles ET proches) : -> 4 points.
 - Expert (balises plus difficiles ET plus loin) : -> 6 points.
- Attention aux pénalités :
 - - 1 point : par minute de retard (20 minutes max).
 - - 1 point : à chaque fois que le groupe n'est pas « ensemble ».
 - Si le carton de contrôle n'est pas rempli correctement (parcours, n° balises non notés, mauvais poinçonnage, etc...) -> le parcours rapporte 0 point.
- La compétence niveau 1 est validée si au moins 3 parcours justes, dont un FORCE 2 et aucune pénalité.



→ Epreuve proposée pour une Niveau 2 (hors DNB):

- Chaque groupe doit faire 5 parcours durant la séance (environ 60min) ; on gardera ses 4 meilleurs.
- Les groupes choisissent à chaque départ un parcours d'un certain niveau de difficulté (« FORCE 1 », « FORCE 2 », « FORCE 3 »).
- A leur retour, les élèves se corrigent puis cochent leur note (/5) dans la cible : en fonction de leur réduction kilométrique (convertie ici en nom d'animal, l'aigle étant le plus rapide) et de la difficulté du parcours réalisé... A CONDITION QUE le parcours soit réussi complètement et dans les délais.
- La compétence niveau 2 est validée si : au moins 8 smileys ☺ remportés.

	AIGLE	GUEPARD	LION	KANGOUROU	CHEVAL	ELEPHANT
Parcours FORCE 3	 5 ☺☺☺	4,5 ☺☺☺	4 ☺☺	3,5 ☺☺	3	2,5
Parcours FORCE 2	4 ☺☺	3,5 ☺☺	3 ☺	2,5 ☺	2	1,5
Parcours FORCE 1	3 ☺	2,5 ☺	2	1,5	1	0,5
Echec OU Hors limite	0					

→ Que peut-on attendre des élèves en termes de réduction kilométrique ?

- En fonction de l'âge des élèves, on peut faire évoluer le « curseur » réduction kilométrique. Par exemple, on attendra d'élèves de 5^{ème}, une RK de 13 Min/km pour atteindre la colonne « aigle ». Alors qu'avec des élèves de 4^{ème}, nous serons plus exigeant en attendant une RK de 12 min/km. Ce curseur dépend également du milieu : plus le terrain est découvert, plus les élèves pourront être rapides...
- **Et les différences filles / garçons ?** on peu envisager une différence de 1'/km entre garçons et filles.

→ Et le référentiel DNB (BO du 18/07/2012) ?

- Il doit obligatoirement être appliqué pour les élèves de 3^{ème}, validant un niveau 2 de compétences dans le triptyque d'activités choisies pour le DNB. Le texte (Cf ci-dessous) cadre l'épreuve proposée aux élèves.

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p>Choisir et conduire le déplacement le plus rapide pour trouver des balises à l'aide d'une carte en utilisant essentiellement des lignes et des points remarquables dans un milieu délimité plus ou moins connu.</p> <p>Gérer les efforts en adoptant des allures de course optimales en rapport au milieu et au moment du déplacement.</p> <p>Respecter les règles de sécurité et de l'environnement.</p>		<p>Le coureur doit réaliser un parcours de son choix dans un temps limité (25 à 30 minutes). Tout retard sera pénalisé.</p> <p>20 balises sont dispersées dans un milieu boisé plus ou moins connu.</p> <p>10 balises de niveau 1 et 10 balises de niveau 2.</p> <p>Le code d'identification du poste est précisé sur la carte mère.</p> <p>Pendant 5 minutes, le candidat devra concevoir un projet et choisir 8 balises en fonction du niveau qu'il veut atteindre.</p> <p>Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide d'un chronomètre ou d'une montre.</p>		
Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0		20
8	Pertinence et efficacité du projet Indicateurs complémentaires d'efficacité	Projet formel Lecture du milieu imprécise, aléatoire Balises majoritairement de niveau 1 0 - 4	Projet réfléchi Quelques balises n'ont pas pu être validées par rapport au projet défini. Autant de balises de niveau 1 et 2 4,5 - 6	Projet réalisé Bonne adéquation entre le projet et la réalisation. Balises majoritairement de niveau 2 6,5 - 8
8	Efficacité du coureur Indicateurs complémentaires d'efficacité	Le coureur utilise les lignes directrices simples Juxtaposition des temps de course et de recherche pour s'orienter. Dépassement du temps limite = 0 Filles : plus de 13 minutes au km Garçons : plus de 12 minutes au km 0 - 4	Le coureur s'oriente en se déplaçant Relève des informations pendant sa course. Filles : de 13 minutes à 11 minutes au km Garçons : de 12 minutes à 10 minutes au km 4,5 - 6	Le coureur anticipe son déplacement Gère son effort : allure et foulée adaptées au milieu. Filles : moins de 11 minutes au km Garçons : moins de 10 minutes au km 6,5 - 8
4	Gestion de sa sécurité et gestion du temps	Sécurité respectée Pas de prise de risque par manque de connaissance de soi et d'exploitation de la carte. Très en retard. 0 - 1,5	Sécurité respectée et assurée Prise de risque mesurée à l'aide de la carte et de la connaissance de soi. Très en avance. 2 - 3	Sécurité optimale Couple prise de risque/sécurité optimale. À l'heure. 3,5 - 4
Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items		
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple		L'élève formule son projet clairement.		
Compétence 6 : Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité		L'élève respecte les consignes de sécurité, tout en préservant son intégrité physique.		
Compétence 7 : Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées		L'élève est autonome dans les choix effectués pour conduire son déplacement. Il gère ses ressources efficacement.		





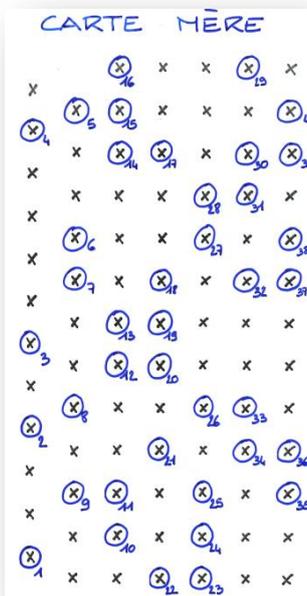
9^{ème} partie : les solutions de secours

Il pleut, je n'ai pas d'installation spécifique : que faire ?..

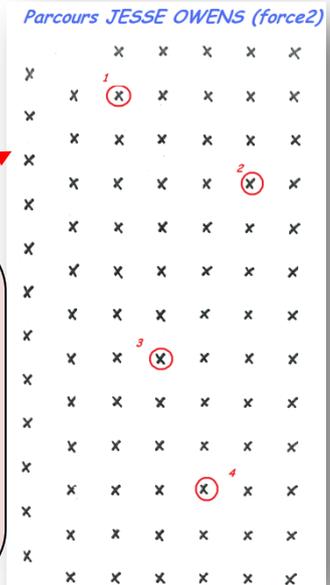
Dans un gymnase, ou ailleurs...

Le quadrillage:

- Obj : se déplacer grâce à des éléments simples ; faire des choix de direction à chaque point de décision.



Organisation : quadriller le sol avec des plots alignés (les croix sur la carte). Placer sur certains, des balises (Cf carte-mère à gauche)

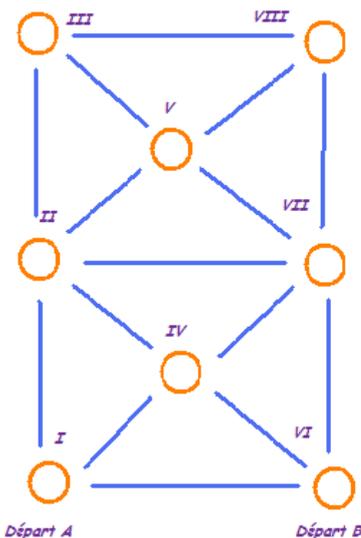
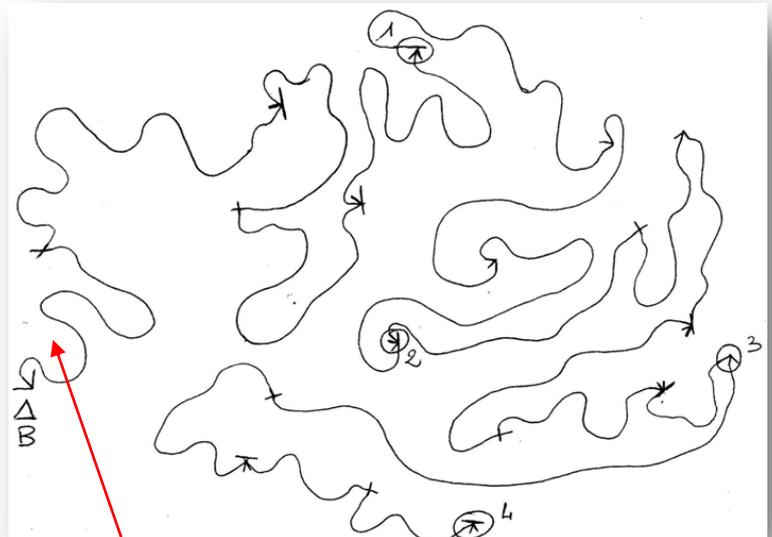


Les parcours : en se repérant et se déplaçant grâce aux plots, les élèves doivent trouver les balises de leur parcours. Ils doivent également éviter les pièges liés à la proximité des balises. On joue sur la complexité des parcours, de par le nombre de balise, leur proximité des bordures, etc...

Le labyrinthe:

- Obj : suivre un itinéraire en choisissant à chaque point de décision quelle direction emprunter.

Besoin de 8 balises seulement, placées dans la salle selon la disposition ci-dessous. Pour relier les balises entre elles, les élèves doivent obligatoirement emprunter les « routes » dessinées en bleu... Chaque balise constitue un point de décision, un croisement à 3, 4 ou 5 branches.



Les élèves partent du départ A ou B (dans l'exemple ci-dessus, c'est B) et avance selon les indications données par « leur road-book labyrinthe » (par exemple, à cet intersection l'élève sait qu'il devra poursuivre son itinéraire en empruntant la 1^{ère} route à droite). Ils doivent poinçonner lorsque le croisement est entouré (ici, il y aura donc 4 balises à poinçonner sur le parcours).

Dans une salle de classe...

Connaître la légende:

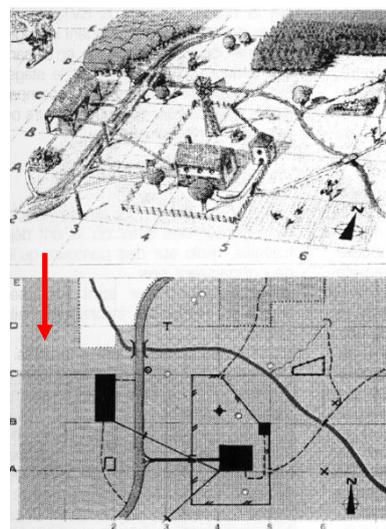
- Obj : apprendre la légende.
- Repérer et entourer sur une carte de CO certains éléments de légende.
 - Par exemple : entourer tous les bancs ; surligner toutes les clôtures ; etc...

Définition des postes:

- Obj : apprendre la légende (savoir ce que l'on cherche !)
- Prendre un parcours de plusieurs balises (éventuellement, les parcours prévus pour la leçon). Donner la définition de chaque poste.

Dessiner une carte:

- Obj : connaître la légende ; faire le lien entre la carte et le terrain.
- A partir d'une photo ou d'un dessin, dessiner la carte en respectant l'échelle et les symboles de légende.



GPS:

- Obj : se déplacer à la manière d'un GPS.
- Utiliser les GPS (*décrits en page 26*) ; l'élève doit tracer sur sa carte le cheminement jusqu'à la balise recherchée...
- Variante : construire un « GPS » pour atteindre telle ou telle balise ; puis, s'échanger les « GPS ».

Mémo:

- Obj : travail de la mémorisation.
- Recopier sur sa propre carte des informations prises sur la carte-mère. La carte des élèves reste à une extrémité de la salle, tandis que la carte-mère est à l'opposé. Les élèves vont prendre des renseignements (emplacement des balises, itinéraires...) sur la carte-mère placée à l'opposé, puis reviennent les reporter sur leur propre carte.





10^{ème} partie : quelques connaissances utiles en CO

On ne connaît « rien » à la CO : quelles connaissances indispensables ?

1°) Parler « Course d'orientation » : lexique spécifique.

. La course d'orientation possède comme toute APSA. Voici les termes les plus courants que l'on utilise avec les élèves :

- Le **POSTE** est le lieu de positionnement des balises. Il est caractérisé par son numéro d'ordre et sa définition (repères qui évite la recherche aléatoire de la balise une fois arrivé sur le poste). La **BALISE** (et son positionnement) établit la preuve du passage du coureur.
 - Conséquence : c'est bien un poste, c'est-à-dire un lieu que l'élève doit chercher ! et non, une balise ou un code → l'activité ne doit pas se transformer en une « chasse aux œufs de pâques »...
- La **LIGNE DIRECTRICE** (ou **MAIN COURANTE**): ligne ou ensemble de points repérables sur la carte, que l'élève peut suivre dans la réalité. Elle est un élément du terrain observable que l'on peut suivre, le long duquel ou sur lequel on peut marcher ou courir. En fonction de son niveau, l'élève suivra des lignes plus ou moins complexes :
 - Facile : route, chemin, clôture...
 - « Moyenne » : petit sentier, limite de forêt...
 - Difficile : limite de végétation, courbe de niveau...
- La **LIGNE D'ARRET** : repère sur la carte, qui permet de vérifier si l'on a dépassé le poste recherché (ou les limites de la zone d'évolution). En d'autres termes, il s'agit d'une sécurité permettant de ne pas aller trop loin dans sa recherche du poste.
- Le **POINT REMARQUABLE** : point très précis, facilement lisible sur la carte et aisément repérable sur le terrain (par exemple, un bâtiment, une intersection importante). A ce propos, il peut être pertinent de choisir un point remarquable comme point de rassemblement.
- Le **POINT D'APPUI** : point aisément repérable, qui permet au coureur de se resituer entre 2 postes, de vérifier que l'on est sur le bon itinéraire.
- Le **POINT DE DECISION** est un endroit précis sur une ligne où l'on décide de quitter cette ligne pour une autre ligne ou pour atteindre un poste. Les points de décision sont le complément des lignes dans l'élaboration du projet de déplacement. On suit des lignes, on choisit aux points de décision, voilà comment on peut résumer une stratégie de déplacement. C'est un point remarquable, sur la carte et sur le terrain, qui oblige le coureur à choisir une direction.
- Le **POINT D'ATTAQUE** d'un poste est le point de décision le plus sûr et le plus proche du poste à partir duquel on attaquera le poste.
- Le **SAUT** est un espace parcouru sans ligne comme support au déplacement Ex : effectuer un saut c'est couper à travers. Les sauts permettent de tendre les trajectoires des itinéraires (objectif : gagner du temps !.. mais attention c'est aussi souvent une prise de risque).
- L'**AZIMUT** : C'est l'angle entre le nord (magnétique) et la direction à suivre. Il se mesure sur la carte à l'aide de la boussole, et permet ensuite de faire sur le terrain une visée en direction d'un lieu déterminé.



- ⇒ Ces termes sont la base d'une communication avec l'élève pour **décrire**, analyser **l'itinéraire** prévu ou réalisé.
- En effet, l'élève avant de partir doit déterminer la définition du **poste** (est-ce qu'il cherche une intersection, une butte, etc...) puis définit son itinéraire. Il se situe et oriente sa carte, notamment grâce à des **points remarquables**. Il s'engage une **ligne directrice** choisie, vérifie qu'il est sur le bon chemin grâce à un **point d'appui**, s'arrête à un **point de décision** pour choisir une nouvelle ligne directrice. A l'approche du poste, il décide de quitter cette ligne directrice : il choisit un **point d'attaque**, définit une visée et détermine sur la carte **une ligne d'arrêt** qui lui permet de ne pas dépasser le poste. Pour gagner du temps, il pourra également effectuer un **saut** pour rallier plus rapidement une autre ligne directrice. Arrivé au poste, la **balise** lui permet de valider son passage.

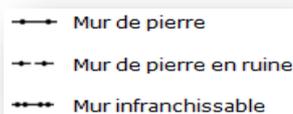
2°) Légende : Savoir décrypter une carte :



- **Conseils** : Plus que la totalité des symboles, c'est la logique de construction de la légende qu'il convient de retenir et de transmettre aux élèves.

En noir, les éléments topographiques de PLANIMETRIE : ce qui a été réalisé par l'homme.

- Les voies de communication : du tiret (sentier) au double trait (route carrossable), la logique est que plus le **symbole est continu et épais**, plus la voie est large.
- Bâtiments, clôtures, murs, etc...
 - Symbole **discontinu** = en ruine.
 - Symbole « **doublé** » = infranchissable.



Mais aussi en noir, les rochers, falaises et limites de végétation assez nette.

En marron (ou bistre), les éléments d'altimétrie : le RELIEF.

- Les **courbes de niveaux** (ligne virtuelle symbolisant une même altitude) permettent d'apprécier le relief.
 - **L'équidistance** est la différence de hauteur entre 2 lignes (généralement 5 mètres). Ainsi, plus les courbes sont rapprochées, plus la pente est importante.
 - Des symboles linéaires comme un talus, un fossé peuvent servir de lignes directrices (pour un niveau 2 de compétences).
 - Des symboles ponctuels comme une butte, un trou constituent des points d'appui, point d'attaque...
- ⇒ L'ensemble de ces repères sur le relief permet à l'orienteur de se repérer et se déplacer (par exemple, suivre une courbe de niveau; trouver une balise dans un rentrant), mais aussi lui donne une information supplémentaire quant à la gestion de son effort.

En bleu, les éléments hydrographiques : l'EAU.

- Mers, lacs, étangs, ruisseaux...
- S'ils sont infranchissables (un marais par exemple), le symbole est entouré d'un trait noir.
- Certains symboles sont similaires à d'autres, et seule la couleur change. Ainsi, un « v » noir qui représentait un trou rocheux, devient un trou d'eau s'il est en bleu. Un fossé (pointillé marron) devient un fossé humide s'il est en bleu...

Du blanc au vert, en passant par le jaune orangé : la VEGETATION.

- Les zones découvertes sont **jaune orangé**.
 - Du **blanc au vert foncé** : la végétation, du moins dense au plus dense, de la course rapide à la course impossible...
 - Les **hachures** : vert uni (végétation haute) ; vert hachuré (végétation basse ou saisonnière).
- ⇒ L'ensemble de ces repères sur la végétation donne des informations sur le degré de visibilité du coureur (-> orientation), mais aussi sur le degré de pénétrabilité du milieu (-> c'est-à-dire sur la vitesse possible : plus c'est clair, plus on peut aller vite !).

L'indication du Nord de la carte :

- Représenté par des flèches noire ou bleu qui traversent la carte.
- Ces flèches ont une utilité notamment dans la mesure d'azimut sur la carte.

En ROUGE (ou rose), les indications spécifiques à l'épreuve :

- Le point de départ : centre d'un **triangle**.
- Les postes : centre d'un **cercle** en principe numéroté.
- Le point d'arrivée : le centre d'un **double cercle** si le point est différent de celui de départ (sinon c'est un **triangle dans un cercle**).
- Zone de course interdite : **hachures** rouges.

L'échelle de la carte :

- L'échelle influe sur la densité de la carte et la représentation des distances. Souvent, les cartes des épreuves classiques sont au 1/10 000° (10 000cm, c'est-à-dire 1cm = 100m). Avec des scolaires, l'échelle peut être réduite au 1/5 000° ou 1/2 500° afin de la rendre plus lisible.