ENSEIGNER…

LA COURSE D'ORIENTATION

Point de vue didactique

Vincent LAMOTTE

4 – POINT DE VUE DIDACTIQUE SUR L'ENSEIGNEMENT DE LA COURSE D'ORIENTATION

Lire la motricité en course d'orientation

Phase essentielle du travail de l'enseignant, l'observation et l'interprétation des comportements des élèves permettent d'identifier des « conduites typiques », caractérisées par des problèmes que les orienteurs vont devoir résoudre pour construire la compétence visée, grâce à l'appropriation de contenus d'enseignement adéquats.

Concrètement, l'enseignant est confronté à trois difficultés :

- Que fait l'élève ? Ou la question de l'observation
- Pourquoi agit-il de cette manière ? Ou la question de l'explication de son comportement et des problèmes rencontrés.
- Quel objet d'enseignement lui proposer ? Ou la question de la hiérarchie des problèmes à résoudre.

Que fait l'élève ? Les outils d'observation

En premier lieu, il faut rappeler toute la singularité de l'enseignement de la course d'orientation. En effet, les élèves évoluent la plupart du temps hors du contrôle visuel de l'enseignant. Ce qui pose clairement la question d'accéder à la fois aux comportements développés et par ricochet sur leur interprétation. Pour répondre à ce problème, l'outil le plus efficace consiste à enregistrer la trace GPS puis à l'exporter pour avoir accès aux données d'itinéraire et de vitesse de déplacement. Ces informations peuvent néanmoins être aussi recueillies via le compte-rendu que peut faire le coureur (ou son camarade) à l'issue de la courte : surlignage de l'itinéraire suivi et commentaires de la course.

Les outils d'observation visent à mettre en relief, via des indicateurs qualitatifs et / ou quantitatifs, des comportements signifiants adoptés par l'orienteur. Ils n'épousent pas forcément la chronologie de l'action et sont susceptibles de s'impacter mutuellement. Le choix de ces critères est donc grandement important dans la perspective de comprendre ensuite la logique des actions du coureur. Ces données sont considérées comme des manifestations objectives de l'activité du pratiquant.

Critères d'observation en course d'orientation	
Choix de l'itinéraire	1 - Type de lignes suivies 2 - Sauts
Gestion du déplacement	3 - Nombre et temps d'arrêts 4 - Course / Marche 5 - Utilisation de la carte (POP) 6 - Erreurs
Attaque et sortie de poste	7 - Attaque de poste 8 - Sortie de poste
Performance	9 - Nombre de balises trouvées, temps parcours et RK

Pourquoi agit-il ainsi ? Les outils d'explication

Comportements signifiants

Le postulat de base consiste à considérer que les conduites motrices sont des comportements signifiants. De fait, les actions du pratiquant doivent être lues comme des réponses cohérentes et organisées, à un moment précis de son évolution et des ressources dont il dispose, face aux contraintes qu'il rencontre. Il convient de les appréhender comme des modalités d'adaptation spécifiques aux contraintes imposées par le parcours d'orientation, et non comme des erreurs au regard d'un modèle d'efficacité.

Outils d'explications

Les outils d'explication des comportements observés doivent permettre de comprendre l'organisation motrice adoptée par l'orienteur. Ils visent à interpréter et expliquer la motricité observée, afin de mieux la transformer. Toutefois, les significations construites par les élèves ne sont pas forcément directement accessibles, ni aisément identifiables (un coureur peut avoir une prise de risque limité dans ses choix d'itinéraires pour plusieurs raisons). Ce qui amène à distinguer l'activité observable du pratiquant de celle qu'il déploie en interne et qui ne peut qu'être inférée. C'est ainsi que pour saisir

l'activité de l'élève, nous considèrerons que *« l'activité se déploie sur plusieurs plans qui s'enchâssent les uns les autres et qui structurent une pensée et une action cohérentes »* (P. Goirand, EPS au collège et gymnastique, 1998). L'activité de l'élève sera interprétée selon quatre registres : cognitif, moteur, énergétique, affectif.

Registres d'interprétation des comportements en course d'orientation
Dimension affective *Exemple : ne pas tenter un saut entre deux lignes s'explique par la peur de s'égarer dans un milieu jugé comme hostile.*
Dimension cognitive *Exemple : le fait de ne suivre que des lignes directrices très marquées s'explique par la maîtrise limitée d'une bibliothèque de symboles : l'élève ne « voit » pas sur la carte une bordure de végétation et du coup, reste sur le sentier, même si celui-ci lui fait parcourir un trajet plus long..*
Dimension motrice *Exemple : l'alternance de temps de déplacement avec des temps de lecture s'explique par le fait que l'élève ne peut juxtaposer les deux opérations. Il n'identifie pas que lorsque le déplacement est sûr et facile (terrain), il peut alors en profiter pour courir et lire sa carte en même temps.*
Dimension énergétique *Exemple : le fait que l'élève se mette à marcher à un moment de son déplacement peut provenir du fait qu'il n'a pas anticipé la distance à courir (pas de prise en compte de l'échelle de la carte). Du coup, il part trop vite, se fatigue et se décourage, pour finalement se mettre à marcher.*

Conduites typiques

Il apparaît que les réponses individuelles présentent de nombreux traits communs entre orienteurs. Les comportements des élèves sont, de fait, généralisables et permettent d'identifier des « conduites typiques » (autrement nommées « paliers adaptatifs » par R. Dhellemmes, 1995). Celles-ci ne représentent pas des niveaux de performance, mais des modalités d'adaptation typiques aux contraintes de l'environnement auquel le sujet fait face avec son niveau de ressources.

Quel objet d'enseignement lui proposer ? Hiérarchisation des problèmes

Problème

Les conduites typiques observables sont liées à des problèmes que le sujet rencontre. Un problème correspond à un conflit qui naît de l'interaction entre les exigences de la tâche et les moyens (moteurs, affectifs, cognitifs, sociaux) dont dispose l'apprenant pour résoudre cette tâche. Par exemple « lire la carte et se déplacer en courant ». Il découle de cette exigence contradictoire une « énigme », impossible à résoudre pour l'apprenant, tant qu'il n'a pas construit un nouveau savoir ; par exemple, profiter d'un terrain facile et d'une orientation simple pour lire sa carte tout en se déplaçant. On peut donc considérer que le problème illustre une crise du savoir. En d'autres termes, il s'agit de rechercher des solutions au problème pour construire une motricité extra-ordinaire.

Hiérarchie des problèmes

Si le débutant rencontre naturellement beaucoup de problèmes, leur résolution doit faire l'objet d'un traitement hiérarchisé par l'enseignant. Car l'accès à une motricité plus élaborée passe par des étapes qui s'emboîtent et ne se juxtaposent pas. L'adaptation est progressive. Elle correspond au dépassement possible et successif des obstacles rencontrés par le coureur. Le but pour l'enseignant est donc d'identifier et de hiérarchiser ces problèmes. Il existe de fait des objets d'enseignement privilégiés selon les conduites typiques des élèves. *« Tout n'est pas fondamental au même moment (…) Des "pas en avant", véritables progrès décisifs dans l'APSA, jalonnent le cursus d'apprentissage des élèves »* (J-L. Ubaldi, A. Coston, M. Coltice, S. Philippon. Cibler, habiller, intervenir pour permettre à nos élèves d'apprendre en EPS. Cahiers du Cedre n°6, 2006).

Il faut toutefois souligner la porosité de ces conduites typiques et donc des problèmes moteurs à résoudre. Il arrive en effet que des problèmes a priori résolus, ressurgissent à un niveau plus élevé de pratique. C'est par exemple le cas lorsque le coureur passe d'un terrain connu (parc aménagé où il a évolué plusieurs fois) à un terrain inconnu avec une carte nouvelle. Il peut ainsi « régresser » en hachant son déplacement avec des arrêts fréquents de lecture afin de sécuriser son itinéraire.

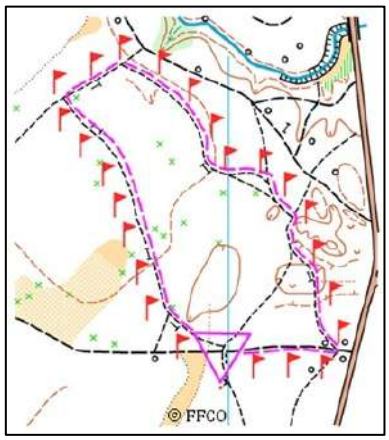
Problème et obstacle

Il faut donc considérer que l'insuffisance des moyens d'action de l'apprenant, qui de fait pose problème, n'est rien d'autre qu'une motricité que l'on peut qualifier « d'usuelle » et qui se révèle inadaptée pour faire face efficacement à la tâche. En d'autres termes, cette motricité usuelle peut être considérée comme un obstacle, c'est-à-dire une mauvaise manière de concevoir ou de réaliser l'action. Ce « déjà-là », qu'il soit d'origine affective (peur de se perdre), cognitif (loupe son saut car il n'a pas prévu de déviation volontaire) ou autre, doit être dépassé par le biais d'une véritable rupture avec la manière de faire habituelle.

Objet d'enseignement

L'objet d'enseignement apparaît comme un savoir offrant une solution à un problème. Ce savoir est à la fois culturel, scolaire et émancipateur. Culturel car en prise avec l'objectif visé par l'action (identifier un point d'attaque pour rechercher un poste placé en dehors de lignes directrices) ; scolaire car appropriable dans le contexte matériel, humain et temporel du cycle d'enseignement ; et émancipateur car il représente pour le pratiquant un « pas en avant », un changement qualitatif dans sa manière d'agir.

Transformer la motricité en course de haies (situations d'apprentissage)



De la technique

Le but de l'enseignement est de permettre aux élèves d'organiser différemment leur motricité. Il s'agit de les aider à bousculer les obstacles, entendus comme manière personnelle d'agir. Ce qui nécessite soit une autre mobilisation des ressources, soit l'acquisition de nouveaux savoirs qui permettent d'agir autrement et plus efficacement. Toutefois, l'obstacle est invisible au sujet apprenant. Il ne peut en effet agir différemment puisqu'il n'en n'a tout simplement pas les moyens !

Dans cette perspective, la notion de technique ne doit pas être seulement envisagée comme un produit social, efficace et transmissible, mais être aussi appréhendée comme une production personnelle à faire évoluer. De fait, il faut considérer que tous les élèves possèdent une technique que l'enseignant cherche à transformer grâce à la connaissance des conditions d'efficacité qu'il adapte pour chaque pratiquant.

De la situation d'apprentissage

La construction d'une situation d'apprentissage pertinente nécessite a minima quatre conditions :

1) Un contenu adapté au problème rencontré par l'élève. En prise avec l'identification des problèmes identifiés chez l'apprenant, il s'agit de choisir le contenu qui va permettre à l'élève de se transformer. Un comportement n'est en effet modifiable que lorsque le sujet est confronté à une situation qu'il ne peut résoudre sans acquérir une nouvelle connaissance en prise avec son niveau de développement. Autrement dit, la progression doit être à la fois limitée (en prise avec ce que l'élève peut potentiellement faire) et brutale (il doit agir autrement).

2) Un contenu comme centre de gravité de la situation. Comme l'écrivait P. Meirieu (Apprendre, oui mais comment ? 1991), *« le sujet est orienté par la tâche, le formateur par l'obstacle ».* Il découle de cet aphorisme l'idée que la situation doit être organisée par le contenu que l'on veut faire approprier à l'élève et qu'elle n'est qu'un habillage destiné à mobiliser l'élève. Tout doit donc être pensé et construit autour de ce contenu (les « contraintes fécondes » selon P. Meirieu).

3) La mise en scène didactique comme condition de l'apprentissage. Il ne faut jamais oublier que la simple confrontation à une tâche ne garantit en rien la transformation du sujet. Le travail de l'enseignant consiste aussi et surtout à accompagner l'élève dans sa rencontre avec le savoir visé de manière à ce que la situation d'enseignement devienne une situation d'apprentissage (régulations…). Car les connaissances ne se transmettent pas, elles se (re)construisent (par l'élève). De plus, il ne faut pas oublier qu'apprendre consiste à réaliser quelque chose que l'on ne sait pas faire, faute de moyens adéquats. Et comme il n'y a de raison d'apprendre que lorsque l'on est confronté à l'insuffisance de ses moyens, apprendre signifie donc de se placer momentanément en situation d'échec, puis de tâtonnements pour découvrir, s'approprier et fiabiliser une nouvelle manière de faire (nouvelle adaptation). En outre, les conséquences affectives de cette situation pouvant être négatives (échec passager), il convient donc de s'assurer et d'accompagner humainement la transformation en cours.

4) Enfin, il faut toujours garder à l'esprit les résistances qui se mettent à l'œuvre lors d'un apprentissage. Modifier un comportement prend du temps et nécessite une quantité conséquente de pratique. Obtenir la preuve de l'efficacité d'une nouvelle manière de faire est parfois décourageant et toujours chronophage.

Architecture des situations d'apprentissage

Les situations d'apprentissage proposées pour résoudre les problèmes sont présentées selon une double logique et une triple temporalité :

- Une double logique

* Celle de l'enseignant qui est guidé par un contenu spécifique à faire acquérir pour lequel il aménage la situation (dimensions matérielles et humaines). Puis par la régulation qu'il peut apporter en cours d'apprentissage. Enfin, par la simplification ou la complexification qu'il propose si les élèves réussissent ou échouent.

* Celle de l'élève qui est mobilisé par le but qui lui est assigné, les consignes qui lui sont données et les critères de réussite pour s'engager dans la situation. Sont également précisés les contenus d'enseignement complémentaires qu'il va devoir intégrer pour réussir la situation.

- Une triple temporalité
  * Mise en activité de l'élève.
  * Régulation par l'enseignant et/ou par l'élève suivie d'une deuxième mise en activité.
  * Évolution de la situation par une différenciation – simplification ou complexification – en fonction de l'échec ou de la réussite de l'élève.

<table>
<tr><td rowspan="2">Course d'orientation</td><td>Problème :</td><td>Nom de la situation :</td><td rowspan="2">Niveau</td></tr>
<tr><td colspan="2">Intérêt de la situation par rapport au problème :</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ce que l'enseignant…</td><td colspan="2">Ce que l'élève…</td></tr>
<tr><td colspan="2">Cherche à faire acquérir
(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)
Contenu d'enseignement principal autour duquel est construite la situation.</td><td colspan="2">Doit faire (but de la situation)
Action que doit réaliser l'élève</td></tr>
<tr><td colspan="2">Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé
Dispositif matériel et humain permettant de cibler le contenu d'enseignement principal. Il s'agit des contraintes que met en place l'enseignant pour orienter l'activité du pratiquant vers le contenu visé.</td><td colspan="2">Doit respecter (consignes)
Conditions d'exécution de la situation : nombre de passages, organisation des rôles…</td></tr>
<tr><td colspan="2">Illustration & matériel nécessaire</td><td colspan="2">Doit réussir (critères de réussite)
Éléments objectivables et perceptibles par l'élève : nombre de réussites, temps réalisés…</td></tr>
<tr><td colspan="2">Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R)
(démarche d'apprentissage)
- Critères d'observation utilisables par l'enseignant, qui révèlent le degré d'acquisition des contenus visés
- Modalité de régulation : explication, questionnement, démonstration, manipulation, comparaison…</td><td colspan="2">Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)
Autres contenus d'enseignement mobilisés et/ou association à établir (si… alors…) pour réussir la situation</td></tr>
<tr><td colspan="4">Peut modifier (variables didactiques)
Modifications de la situation si l'élève, malgré plusieurs essais, demeure en échec</td></tr>
<tr><td colspan="2">Θ Simplification</td><td colspan="2">⊕ Complexification</td></tr>
</table>

TABLEAU SYNTHÉTIQUE DES NIVEAUX D'ENSEIGNEMENT EN COURSE D'ORIENTATION

CONDUITES TYPIQUES DE L'ORIENTEUR

LE DÉBOUSSOLÉ (DÉSORIENTÉ / TÊTE EN L'AIR)

Déplacement avec beaucoup d'arrêts pour essayer de lire la carte. Le plus souvent, l'élève cherche à retrouver sur la carte ce qu'il voit autour de lui ou à défaut cherche directement la balise sur le terrain (« fouille »). Il ne trouve pas toujours les balises.

LE FORESTIER (RANDONNEUR / AVENTURIER)

Dans un milieu boisé, l'élève adopte :
- soit un déplacement très sécuritaire en suivant les principales lignes directrices,
- soit un déplacement plus risqué (sauts) mais qui peut être entaché d'erreurs.

LE CARTOGRAPHE

Dans un milieu peu connu, le déplacement est globalement sûr et relativement rapide, mais reste sur des lignes de niveau 1 et 2. Il arrive aussi que l'élève se laisse enfermer dans un mauvais choix en cas de difficulté sur un saut ou sur une attaque d'un poste éloigné d'une ligne directrice.

L'ORIENTEUR

Dans un milieu inconnu, l'élève est capable d'utiliser des éléments fins de la carte pour construire un déplacement qu'il parcourt de manière sécurisé et rapide pour trouver des balises éloignées des lignes.

Pas en avant
Passer d'un déplacement aléatoire basé sur la reconnaissance du milieu à déplacement basé sur une anticipation du milieu

Objet d'enseignement
Utiliser la carte pour construire et prévoir le déplacement à venir

Problèmes à résoudre
1 – Symbolisation non construite
2 – Inversion du rapport « lecture carte-terrain »
3 – Utilisation nouvelle de la carte à chaque consultation
4 – Peur de s'aventurer

Pas en avant
Passer d'un déplacement sécuritaire ou trop risqué à un déplacement qui permet de gagner du temps

Objet d'enseignement
S'appuyer sur des éléments variés de la carte et du terrain pour gagner du temps (sauts, attaque de poste…)

Problèmes à résoudre
5- Conception et gestion étriquée du déplacement
6 - Prise de risque limitée ou inconsidérée (sauts)
7 - Gestion aléatoire de l'effort.
8 - Recherche aléatoire du poste

Pas en avant
Passer d'un déplacement sécurisé à un déplacement optimisé qui s'appuie sur des éléments fins de la carte

Objet d'enseignement
Utiliser des éléments fins de la carte pour améliorer les trajectoires et les déplacements

Problèmes à résoudre
9 - Lecture peu sélective d'éléments fins de la carte (organise son déplacement sur des lignes de niveau 1 et 2).
10 - Tâtonnement dans la recherche de postes placés loin des lignes directrices
11 - Gestion difficile du déplacement en cas d'incertitude.

Niveaux	Conduites typiques en début du cycle	Déplacement organisé par…	Comportement visé	Problèmes à résoudre & contenus d'enseignement prioritaires
Débutant	**LE DÉBOUSSOLÉ** Déplacement avec beaucoup d'arrêts pour essayer de lire la carte. Le plus souvent, l'élève cherche à retrouver sur la carte ce qu'il voit autour de lui ou à défaut cherche directement la balise sur le terrain (« fouille »). Il ne trouve pas toujours les balises. **-** Le **déboussolé désorienté** se déplace avec de nombreux et longs arrêts pour lire, avec peu de succès, la carte. Il essaye de s'orienter par rapport à ce qu'il voit autour de lui. A défaut, il fouille le terrain à la recherche des postes. Son déplacement reste erratique et il trouve peu de balises. - Le **déboussolé tête en l'air** se déplace avec de fréquents arrêts pour essayer de lire la carte. Le plus souvent, il cherche à retrouver sur la carte ce qu'il voit autour de lui. Il ne trouve pas toujours les balises.	… la reconnaissance d'éléments connus	Passer d'un déplacement aléatoire basé sur la reconnaissance du milieu à déplacement basé sur une anticipation du milieu	**1) Symbolisation non construite** 1.1 Identifier et associer les éléments simples du terrain avec leur représentation graphique sur la carte (relation terrain-carte). 1.2 Intégrer la légende simplifiée et les couleurs de cartographie. **2) Inversion du rapport « lecture carte-terrain »** 2.1 Identifier et associer les lignes simples de la carte avec leurs présences sur le terrain (relation carte-terrain). **3) Utilisation nouvelle de la carte à chaque consultation** 3.1 Plier la carte sur la zone d'évolution. 3.2 Orienter la carte à l'aide des éléments situés sur le terrain, la réorienter à chaque changement de direction. 3.3 Suivre avec son pouce sur la carte sa progression sur le terrain. Se resituer sur la carte à chaque arrêt **4) Peur de s'aventurer** 4.1 Prendre des repères sur soi (savoir quoi faire en cas de doute ou perte) et dans l'environnement (limites d'évolution…). 4.2 Choisir et planifier son itinéraire d'un point à un autre en s'appuyant sur des éléments connus.
Débrouillé	**LE FORESTIER** Dans un milieu boisé, l'élève adopte soit un déplacement très sécuritaire en suivant les principales lignes directrices, soit un déplacement plus risqué (sauts) mais qui peut être entaché d'erreurs. **-** Le **forestier randonneur** adopte un déplacement sécuritaire qui suit les principales lignes directrices (ce qui inclut des détours et exclut des sauts). Les temps de lecture sont encore assez longs et fréquents. Le déplacement peut être entaché d'erreurs avec des temps de marche importants. **-** Le **forestier aventurier** se déplace est assez rapidement, mais il commet parfois des erreurs importantes, notamment lors des prises de risques (sauts). On observe également des tâtonnements lorsque la balise est placée en dehors des lignes directrices. Au final, le déplacement reste lent avec des déplacements en accordéon (course – marche…).	… la sécurisation du déplacement ou la tentative de prise de risque pour gagner du temps	Passer d'un déplacement sécuritaire ou trop risqué à un déplacement qui permet de gagner du temps	**5) Conception et gestion étriquée du déplacement** 5.1 Concevoir le déplacement à partir du point d'attaque 5.2 Découper le déplacement en tronçons articulés par des points de décision 5.3 Mémoriser les éléments marquants (points d'appui) entre deux points de décision, les repérer pendant la course. 5.4 Lire sa carte lorsque l'effort et l'orientation le permettent. 5.5 Réorienter (sa carte) à chaque changement de direction. 5.6 Suivre avec son pouce sur la carte sa progression sur le terrain. **6) Prise de risque limitée ou inconsidérée (sauts)** 6.1 Reconnaître une plus grande variété de lignes et de points sur la carte. 6.2 S'organiser pour effectuer un saut : point d'attaque, point d'appui, échelle, déviation volontaire, ligne d'arrêt. **7) Gestion aléatoire de l'effort** 7.1 Adapter son effort en fonction de l'éloignement du poste, du type de terrain et des sensations ressenties. 7.2 Utiliser l'échelle de la carte pour se représenter la distance à parcourir. 7.3 Se représenter sur le terrain la distance à parcourir (étalonnage de la foulée) 7.4 Réguler sa vitesse de course selon les exigences d'orientation et de précision : courir vite sur les secteurs de parcours faciles (si orientation sûre) ; ralentir à l'approche du poste (si besoin). **8) Recherche aléatoire du poste** 8.1 Identifier un point d'attaque avant le poste. 8.2 Utiliser la définition du poste 8.3 Tête « radar » 8.4 Identifier une ligne d'arrêt

Confirmé	**LE CARTOGRAPHE** Dans un milieu peu connu, le déplacement est globalement sûr et relativement rapide, mais reste sur des lignes de niveau 1 et 2. Il arrive aussi que l'élève se laisse enfermer dans un mauvais choix en cas de difficulté sur un saut ou sur une attaque d'un poste éloigné d'une ligne directrice.	… le choix d'un itinéraire qu'il juge sûr.	Passer d'un déplacement sécurisé à un déplacement optimisé qui s'appuie sur des éléments fins de la carte	**9) Lecture peu sélective d'éléments fins de la carte** 9.1 Élargir sa bibliothèque de symboles. 9.2 Construire son itinéraire en suivant des lignes directrices plus fines (fossés, bord de végétation…). 9.2 Réaliser des « sauts » plus longs : choisir un endroit identifiable d'où déclencher son saut ; prévoir une ligne d'arrêt ; apprécier la longueur du saut (utilisation de l'échelle) ; orienter sa carte avant de déclencher le saut. **10) Tâtonnement dans la recherche de postes placés en dehors des lignes directrices** 10.1 Utiliser la définition du poste 10.2 Utiliser une ligne d'arrêt derrière le poste. 10.3 Avoir la tête « radar ». 11.4 Estimer la distance depuis le point d'attaque. **11) Gestion difficile du déplacement en cas d'incertitude** 11.1 Anticiper le terrain à venir d'après les informations choisies sur la carte. 11.2 Lors d'un saut, prendre une marge d'erreur volontaire (déviation volontaire) afin de pouvoir se réorienter à coup sûr une fois le saut effectué. 11.3 Prévoir, si besoin, un recalage après un saut 11.4 Reconstruire son itinéraire en cas de perte momentanée ou de difficultés à découvrir le poste.
Expert	**L'ORIENTEUR** Dans un milieu inconnu, l'élève est capable d'utiliser des éléments fins de la carte pour construire un déplacement qu'il parcourt de manière sécurisé et rapide pour trouver des balises éloignées des lignes.			

NIVEAU DÉBUTANT (cycle 3 collège)

Attendus de fin de cycle (programme 2015)

(AFC 1) Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.	(AFC 2) Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.	(AFC 3) Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

Compétence cycle 3
(inspiré du niveau 1 Programme 2008)

Choisir (1) et conduire un déplacement (3) pour trouver des balises, à l'aide d'une carte (2), en utilisant essentiellement des lignes directrices simples (1) dans un milieu nettement circonscrit. Respecter les règles de sécurité et l'environnement (4).

Commentaires

Comme les ressources d'accompagnement ne proposent pas de compétence attendue, nous faisons le choix de nous appuyer sur celle notifiée dans les anciens programmes de 2008. Précisons toutefois que la gestion de l'effort nous paraît précoce comme élément de la compétence à construire et que de fait, nous ne l'avons pas retenue (le programme notifiait : *« gérer l'alternance des efforts »).*

- (1) Concevoir l'itinéraire en s'appuyant sur des éléments nets et visibles de la carte (lignes niveau 1), avant de s'y engager.
- (2) Se déplacer en associant des symboles de la carte aux éléments du terrain (lien carte-terrain).
- (3) Orienter sa carte pour suivre son déplacement
- (4) Respecter les règles de sécurité (limites de zone, heure de retour, conduite à tenir en cas d'accident) et de l'environnement.

Conduites typiques des élèves en début de cycle (CT) : le déboussolé

Déplacement avec beaucoup d'arrêts pour essayer de lire la carte. Le plus souvent, l'élève cherche à retrouver sur la carte ce qu'il voit autour de lui ou à défaut cherche directement la balise sur le terrain (« fouille »). Il ne trouve pas toujours les balises.

CT 1. Le déboussolé désorienté

L'élève se déplace avec de nombreux et longs arrêts pour lire, avec peu de succès, la carte. Il essaye de s'orienter par rapport à ce qu'il voit autour de lui. A défaut, il fouille le terrain à la recherche des postes. Son déplacement reste erratique et il trouve peu de balises.

CT 2. Le déboussolé tête en l'air

L'élève se déplace assez rapidement dans un milieu boisé, mais avec parfois des erreurs importantes, notamment lors des prises de risques (sauts). On observe également des tâtonnements lorsque la balise est placée en dehors des lignes directrices.

Objet d'enseignement prioritaire

Utiliser la carte pour se repérer et construire le déplacement à venir

Comportements observés	Problèmes rencontrés	Contenus à intégrer
- Des errements, voire des erreurs d'itinéraires (quelques pertes). - Beaucoup d'erreurs dans l'interprétation de la légende de la carte (quand elle est lue !) - Quelques poinçonnages de mauvaises balises. - Grosse difficulté à retracer son parcours sur la carte après l'avoir effectué.	<u>Symbolisation non construite</u> *Avec une carte de course d'orientation, l'élève est confronté à deux problèmes. D'une part, il ne se représente pas forcément la « vue d'avion » proposée sur la carte (différente de la sienne qui est au ras du sol). Ensuite, et surtout, il est en grande difficulté pour décoder les symboles de la carte. Du coup, il ne peut les utiliser, tant pour concevoir son itinéraire, que pour se repérer pendant le déplacement.*	- Identifier et associer les éléments simples du terrain avec leur représentation graphique sur la carte (relation terrain-carte). - Intégrer la légende simplifiée et les couleurs de cartographie.
- Certains partent sans presque pas regarder la carte. - Arrêts fréquents et n'importe où pour consulter la carte. - Des balises non trouvées. - Cherche à se situer sur la carte grâce aux repères pris dans l'environnement.	<u>Inversion du rapport de lecture carte / terrain</u> *L'élève débutant éprouve plus de sécurité lorsqu'il replace sur la carte les éléments qu'il voit sur le terrain. Outre la longueur de l'opération, cette démarche court-circuite toute anticipation pour le déplacement à venir. Il doit alors reproduire cette opération au fur et à mesure de son déplacement.*	- Identifier et associer les lignes simples de la carte avec leurs présences sur le terrain (relation carte-terrain).

- Temps de lecture très longs (besoin de se resituer à chaque fois). - Carte tenue parfois « à l'envers » par rapport au sens du déplacement (l'élève peut alors partir dans le sens inverse). - Grosses difficultés en cas d'incertitude (impossibilité de se recaler).	<u>Utilisation « nouvelle » de la carte à chaque consultation</u> *Le déplacement est freiné par une utilisation inefficace de la carte. Le coureur doit en effet à chaque lecture se repositionner sur une carte qui est rarement bien orientée. De plus, le fait de na pas plier sa carte sur sa zone d'évolution et de ne pas placer son pouce sur l'endroit l'oblige à une lecture nouvelle à chaque consultation de carte (aucune maîtrise du POP).*	- Plier la carte sur la zone d'évolution. - Orienter la carte à l'aide des éléments situés sur le terrain, la réorienter à chaque changement de direction. - Suivre avec son pouce sur la carte sa progression sur le terrain. Se resituer sur la carte à chaque arrêt.
- Certains élèves refusent de s'engager seul (ils restent en groupe). - Déplacements uniquement sur les principales lignes directrices.	<u>Peur de s'aventurer</u> *Le fait d'évoluer de s'engager seul dans un environnement où le déplacement est incertain (car imposé) ou dans un milieu peu connu (charge émotionnelle forte), provoque une appréhension qui court-circuite la conception de l'itinéraire.*	- Prendre des repères sur soi (savoir quoi faire en cas de doute ou perte) et dans l'environnement (limites d'évolution…). - Choisir et planifier son itinéraire d'un point à un autre en s'appuyant sur des éléments connus.

Évaluation

<u>Épreuve</u>

Parcours individuel type CO d'environ 1000 m avec 9 postes à visiter en 20' maximum qui nécessitent des choix d'itinéraires (au moins un point de décision entre chaque poste) et une gestion de l'effort.

L'épreuve se déroule en milieu fermé (complexe sportif…) avec des zones interdites (respect de l'environnement) sans que toutes les balises soient très facilement visibles. Les balises sont mises en place et récupérées par les élèves.

Pour conserver la dimension d'adaptation caractéristique à ce champ d'apprentissage, l'enseignant placera des postes non exploités pendant le cycle, ainsi que des balises leurres.

Éléments à évaluer	**Pts à affecter**	**Degré d'acquisition du niveau de compétence** (maîtrise insuffisante ; fragile ; satisfaisante ; très bonne)			
<u>Choisir un déplacement</u> Surligner l'itinéraire prévu	4/20	Itinéraire avec des passages impossibles et sans précision des points de décision	Itinéraire faisable, mais avec peu de points de décision précisés	Itinéraire faisable, mais pas le plus rapide, avec points de décision	Itinéraire pertinent et découpé par des points de décision
		0 pt	1 pt	2,5 pts	4 pts
<u>Conduire un déplacement</u> Nombre de balises trouvées + temps parcours	12/20	3 balises ou plus manquantes	2 balises manquantes	9 balises et tps compris entre 15 et 20'	9 balises et tps compris entre 12 et 15'
		2 pts	5 pts	9 pts	12 pts
<u>Respecter les règles de sécurité et l'environnement</u> Respect temps imparti + Respect environnement (itinéraire prévu)	4/20	Temps imparti non respecté et non respect de l'environnement	Temps imparti non respecté (maxi 10% temps supplémentaire) ou non respect de l'environnement	Temps imparti respecté et respect de l'environnement	
		0 pt	1 pt	4 pts	

Stratégies d'enseignement

Hiérarchie des problèmes à résoudre au cours du cycle

L'accès à la symbolisation spécifique utilisée en course d'orientation pour lire et comprendre la carte constitue l'objet d'enseignement prioritaire qui conditionne tous les autres. C'est lui qui permet de se sentir en sécurité et de s'aventurer seul (sécurisation par le repérage des limites d'évolution), ainsi que de choisir puis réaliser un parcours (en utilisant notamment la technique du POP).

Lieu d'évolution

Un espace d'évolution nettement circonscrit constitue une condition essentielle pour permettre aux élèves de s'engager progressivement seuls, en sécurité objectif, dans un milieu qui reste toutefois incertain à leurs yeux. Pour autant, l'enseignant veillera à maintenir l'incertitude du milieu, même si celui-ci est connu (balises « leurres »…).
En milieu semi-fermé, la carte, et donc le terrain, doivent comporter des éléments de planimétrie évidents (chemins, espaces découverts, bâtiments…) et former une zone d'évolution nettement délimitée.

Traçage des parcours

Afin de gagner, puis conserver la motivation des élèves, l'enseignant veillera à ce que la course soit toujours prioritaire par rapport à l'orientation de manière à ce que le chronomètre reste central. Les postes doivent être faciles à identifier et visibles sur le terrain (angle de bâtiment, croisement chemins...). Le point d'attaque est confondu avec le poste.

Gestion des élèves

Une fois que l'élève peut se repérer sur la carte (symboles) et connaît les limites d'évolution – et si le milieu ne présente pas de dangers objectifs – il est vivement conseillé de faire évoluer les élèves individuellement afin qu'ils soient réellement confrontés aux problèmes de l'activité. Dans tous les cas, donner un temps limite pour chaque exercice permet de gérer efficacement la classe.

Erreur d'orientation

Marche fréquente

Lectures de carte fréquentes et longues

Cherche à se repérer d'abord dans l'environnement

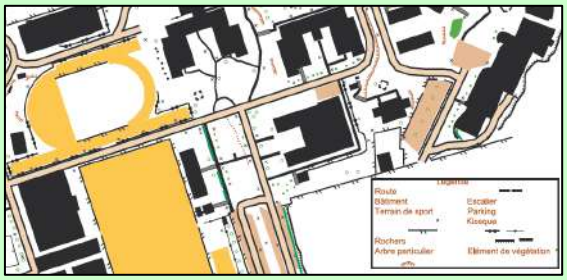
Difficulté à se recaler en cas d'erreur ou d'incertitude

Les situations d'apprentissage du niveau débutant

Problèmes rencontrés	Contenus principaux	Situations clés
1 - Symbolisation non construite	1.1 Identifier et associer les éléments simples du terrain avec leur représentation graphique sur la carte (relation terrain-carte).	- L'O' script. En se déplaçant sur le terrain, compléter la légende des éléments rencontrés (symboles affichés sur l'élément). - Le vieux plan. En se déplaçant sur le terrain, corriger la carte obsolète en se servant de la légende complète. - La course aux balises. En se déplaçant sur un parcours jalonné, placer sur la carte les balises rencontrées et donner la définition des postes.
	1.2 Intégrer la légende simplifiée et les couleurs de cartographie.	
2 - Inversion du rapport « lecture carte-terrain »	2.1 Identifier et associer les lignes simples de la carte avec leurs présences sur le terrain (relation carte-terrain).	- Le planificateur. Réaliser un parcours prédéfini par écrit avant. - Je pose, tu trouves. Aller poser une balise et donner les informations utiles pour aller la rechercher. - L'O' GPS. Réaliser un parcours guidé par un camarade qui possède la carte.

3 - Utilisation nouvelle de la carte à chaque consultation	3.1 Plier la carte sur la zone d'évolution	- Stop POP. Les élèves suivent le professeur avec une carte chacun. Au Stop prononcé par le professeur, ils doivent avoir leur carte pliée, orientée, avec le pouce positionné sur le lieu où ils sont. - Le contrôleur. Effectuer un parcours en montrant aux contrôleurs placés sur le parcours, l'endroit où l'on se situe et l'orientation de sa carte.
	3.2 Orienter la carte à l'aide des éléments situés sur le terrain, la réorienter à chaque changement de direction	
	3.3 Suivre avec son pouce sur la carte sa progression sur le terrain. Se resituer sur la carte à chaque arrêt	
4 - Peur de s'aventurer	4.2 Prendre des repères sur soi (savoir quoi faire en cas de doute ou perte) et dans l'environnement (limites d'évolution…).	- Le petit Poucet. Suivre un parcours jalonné qui fait « visiter » les limites d'évolution du terrain et les points de repères essentiels à l'intérieur de celui-ci.
	4.1 Choisir et planifier son itinéraire d'un point à un autre en s'appuyant sur des éléments connus	

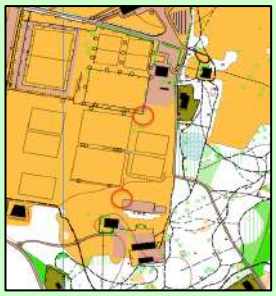
Course d'orientation	Problème : symbolisation non construite	L'O' script	Débutant
	Cette situation vise à ce que l'élève puisse établir un lien entre une représentation (carte) et une réalité (terrain).		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir **(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)** Établir un lien entre la carte et le terrain grâce à une codification simplifiée.	**Doit faire (but de la situation)** Légender le plan en associant les symboles à ce qu'ils représentent.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé **(dispositif matériel et humain)** - Espace délimité pour sécuriser les élèves et éviter qu'ils partent trop loin. - Travail en duo pour solliciter les interactions. - 10 éléments pour construire la base de sa bibliothèque de symboles. - Plan au 1/2000e d'un milieu aménagé (parc, établissement) pour « rentrer » dans les détails de la carte. - Temps limité pour gérer l'ensemble des groupes et donner un défi (trouver le plus vite possible les 10 symboles).	**Doit respecter (consignes)** - Dans un espace délimité, les élèves évoluent par groupe de 2. - Ils disposent de 15' pour trouver sur le terrain 10 éléments différents. - Ils doivent alors reporter sur leur carte (1/2000e), pour chacun d'entre eux, le symbole qui est accroché sur l'élément (feuille plastifiée). Exemple : ■ = construction. Les 10 symboles de base : construction, sentier, route, mur, clôture, arbre particulier, objet particulier, rocher, zone interdite, zone pavée
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Trouver les 10 symboles 2) Dans le temps le plus court.
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) **(démarche d'apprentissage)** - (O) Association symboles - légendes. - (R) Comparaison avec les relevés d'un autre groupe. Récapitulatif par l'enseignant sur grand tableau où sont associés les symboles et les définitions.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Connaître la codification et la légende des éléments de planimétrie et de végétation de base (cf les 10 symboles de l'exercice). - Comprendre un vocabulaire précis (talus, fossé). - Se représenter les éléments vus d'avion.
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Réduire le nombre de symboles à identifier.	⊕ - Mettre sur l'objet soit le symbole, soit la définition du symbole. - Élargir la bibliothèque de symboles.

Course d'orientation	Problème : symbolisation non construite	Le vieux plan	Débutant
	Cette situation vise à ce que l'élève puisse établir un lien entre une représentation (carte) et une réalité (le terrain).		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir **(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)** Établir un lien entre la carte et le terrain grâce à une codification simplifiée.	**Doit faire (but de la situation)** Compléter le plan en rajoutant les symboles qui manquent ou en supprimant les symboles en trop.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé **(dispositif matériel et humain)** - Espace délimité pour sécuriser les élèves et éviter qu'ils ne partent trop loin. - Travail en duo pour solliciter les interactions. - Plan au 1/2000e d'un milieu aménagé (parc, établissement) pour « rentrer » dans les détails de la carte. - Temps limité pour gérer l'ensemble des groupes et donner un défi (trouver le plus vite possible les 10 symboles). - Une feuille légende pour centrer l'attention des élèves sur les symboles.	**Doit respecter (consignes)** - Dans un milieu aménagé et délimité (parc, établissement), les élèves évoluent par groupe de 2. - Ils disposent de 15' pour identifier sur leurs cartes (plan au 1/2000e) 10 erreurs : éléments absents (5) ou éléments en trop (5). - Lorsqu'ils trouvent un élément du terrain qui ne figure pas sur la carte, les élèves doivent le placer sur la carte en se servant de la légende qu'ils ont avec leur carte.
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Trouver les 10 symboles 2) Dans le temps le plus court.
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) **(démarche d'apprentissage)** - (O) Identification des symboles qui manquent ou qui sont en trop. - (R) Comparaison avec les relevés d'un autre groupe. Récapitulatif par l'enseignant sur grand tableau où sont associés les symboles et les définitions.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Connaître la codification et la légende des éléments de planimétrie et de végétation de base. - Comprendre un vocabulaire précis (talus, fossé). - Se représenter les éléments vus d'avion.
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Réduire le nombre d'éléments à identifier.	⊕ Élargir la bibliothèque de symboles

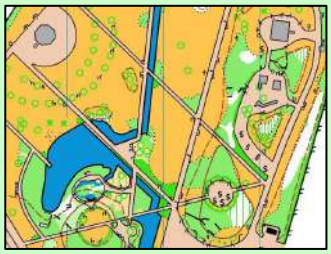
Course d'orientation	Problème : symbolisation non construite	La course aux balises	Débutant
	Cette situation vise à ce que l'élève puisse établir un lien entre une représentation (carte) et une réalité (le terrain).		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation = contenus d'enseignement principal) Établir un lien entre la carte et le terrain grâce à une codification simplifiée.	**Doit faire (but de la situation)** Se déplacer dans un espace délimité pour trouver 10 balises. Indiquer alors sur la carte par un rond rouge l'emplacement des dix balises.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Travail en duo pour sécuriser les élèves et solliciter les interactions. - Plan au 1/2000e d'un milieu aménagé (parc, établissement) pour « rentrer » dans les détails de la carte. - Temps limité pour gérer l'ensemble des groupes et donner un défi (trouver le plus vite possible les 10 symboles). - Placement des balises sur des éléments remarquables pour les identifier. - Une légende pour pouvoir donner la définition des postes.	**Doit respecter (consignes)** - Dans un milieu aménagé et délimité (parc, établissement), les élèves évoluent par groupe de 2. - Ils disposent de 15' pour trouver les 10 balises (plan au 1/2000e) placées sur des éléments remarquables (inscrits dans la légende). - Ils doivent alors reporter sur leur carte l'emplacement de la balise en prenant soin de centrer le rond sur la position de la balise. Ils doivent également donner la définition du poste (exemple : 46 : rocher ▲)
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Trouver les 10 balises 2) En donnant la bonne définition 3) Dans le temps le plus court
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) Positionnement et définition des postes. - (R) Comparaison avec les relevés d'un autre groupe. Récapitulatif par l'enseignant sur grand tableau où sont positionnés les postes avec leurs définitions.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Connaître la codification et la légende des éléments de planimétrie et de végétation de base. - Comprendre un vocabulaire précis (talus, fossé). - Se représenter les éléments vus d'avion.
Peut modifier (variables didactiques)	
⊖ Réduire le nombre de balises à identifier. Possibilité de placer les balises le long d'un parcours jalonné.	⊕ Possibilité d'évoluer seul.

Course d'orientation	Problème : inversion du rapport de lecture carte / terrain	Le planificateur	Débutant
	Cette situation est centrée sur la manière d'utiliser la carte. Car c'est la lecture qui doit permettre de concevoir l'itinéraire (de manière à pouvoir anticiper l'environnement à venir).		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation = contenus d'enseignement principal) Planifier l'itinéraire en identifiant sur la carte des éléments à venir.	**Doit faire (but de la situation)** Par groupes de 2, prévoir par écrit l'itinéraire à suivre pour rejoindre les balises.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Espace délimité pour sécuriser les élèves et éviter qu'ils ne partent trop loin. Travail en duo pour solliciter les interactions. - Plan au 1/2000e d'un milieu aménagé (parc, établissement) pour « rentrer » dans les détails de la carte. - Temps de réflexion non chronométré pour laisser le temps aux élèves de bien faire leurs choix d'itinéraires. - Parcours avec au moins 2 points de décision pour « forcer » les élèves à identifier les lignes et les points de changements de lignes.	**Doit respecter (consignes)** - Chaque binôme dispose d'un temps libre pour planifier son parcours : les élèves surlignent les lignes directrices qu'ils vont suivre et entourent les points de décisions où ils changeront de direction - Le chrono est déclenché lorsque les élèves ont tracé leur parcours. - Parcours papillon de 4 postes avec une carte au 1/2000e. Chaque balise est séparée du point de départ par 2 points de décision. Le parcours emprunte des lignes directrices simples
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Trouver les balises. 2) Mettre en adéquation sa prévision d'itinéraire et l'itinéraire réellement suivi.
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) Validation de la balise. Description orale des élèves de leur parcours - (R) Comparaison entre groupes Débriefing sur grande carte où le professeur explique les choix pertinents possibles.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Choisir et planifier son itinéraire d'un point de décision à un autre en s'appuyant sur des éléments connus (chemins, étang…). - Identifier et associer les éléments et lignes simples de la carte avec leurs présences sur le terrain. - Prendre des repères pour orienter sa carte dans le sens du déplacement.
Peut modifier (variables didactiques)	
⊖ Certaines indications sont données au préalable par écrit.	⊕ Augmenter le nombre de points de décisions. Évoluer seul. Chronométrer le temps de surlignage

Course d'orientation	Problème : inversion du rapport de lecture carte / terrain	Je pose, tu trouves	Débutant
	Cette situation est centrée sur le fait que l'itinéraire doit être connu avant de le suivre sur le terrain.		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation = contenus d'enseignement principal) Sélectionner les lignes et points de décisions qui permettent de suivre un itinéraire.	**Doit faire (but de la situation)** En binôme, poser une balise, puis communiquer à un autre binôme les informations pour la trouver.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Travail en duo pour solliciter les interactions. - Plan au 1/2000e d'un milieu aménagé (parc, établissement) pour « rentrer » dans les détails de la carte et sécuriser la pratique. - Carte en secours pour sécuriser la réussite (si les explications sont insuffisantes).	**Doit respecter (consignes)** - Phase 1 : chaque binôme, muni d'une carte au 1/2000e, part poser, dans un milieu aménagé (parc, établissement), une balise sur un point remarquable. Puis il notifie sur un papier les informations utiles pour aller chercher la balise : lignes, points de décision, définition du poste (il la positionne aussi sur la carte). - Phase 2 : chaque binôme part chercher la balise posée par un autre binôme. Il n'utilise la carte qu'en cas de difficulté.
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Trouver la balise sans utiliser la carte
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) Description écrite des itinéraires. - (R) Sur une grande carte, description orale par le professeur des lignes, points de décision et définition des postes.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Identifier et associer les éléments, points de décisions et lignes simples de la carte avec leurs présences sur le terrain. - Prendre des repères pour orienter sa carte dans le sens du déplacement.
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Indications données au préalable par écrit par le professeur.	⊕ Possibilité d'établir des records de temps pour chaque balise.

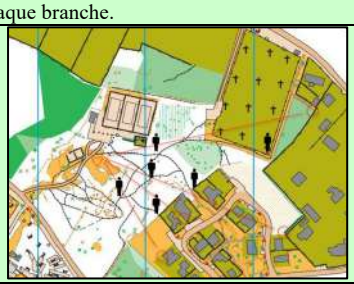
Course d'orientation	Problème : inversion du rapport de lecture carte / terrain	L'O' GPS	Débutant
	Cette situation est centrée sur la manière d'utiliser la carte. Car c'est la lecture qui doit permettre de concevoir l'itinéraire (de manière à pouvoir anticiper l'environnement à venir).		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation = contenus d'enseignement principal) Planifier l'itinéraire en identifiant sur la carte des éléments à venir.	**Doit faire (but de la situation)** En binôme, guider alternativement son camarade pour effectuer le plus rapidement possible le parcours.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Espace délimité pour sécuriser les élèves et éviter qu'ils ne partent trop loin. Travail en duo pour solliciter les interactions. - Plan au 1/2000e d'un milieu aménagé (parc, établissement) pour « rentrer » dans les détails de la carte. - Parcours avec au moins 2 points de décision pour « forcer » les élèves à identifier les lignes et les points de changements de lignes. Le parcours emprunte des lignes directrices simples car il s'adresse à des débutants. - Parcours de 4 postes pour que chaque coureur puisse guider son camarade au moins 2 fois.	**Doit respecter (consignes)** - Une carte par binôme. Au départ, A possède la carte et guide B qui se déplace devant lui. - À chaque balise, les rôles s'inversent. - Le chrono est déclenché lorsque l'élève lecteur prend la carte en main. - Parcours de 4 postes avec une carte au 1/2000e. Chaque balise est séparée du point de départ par au moins 2 points de décision.
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Trouver les balises. 2) Réaliser le parcours le plus vite possible (à défaut dans le temps maximum imparti).
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) Validation des balises. Compte rendu oral des coureurs (comment ont-ils été guidés par leur binôme). - (R) Comparaison entre groupes Débriefing sur grande carte où le professeur montre les points de décisions et les différentes lignes.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Identifier et associer les éléments et lignes simples de la carte avec leurs présences sur le terrain. - Prendre des repères pour orienter sa carte dans le sens du déplacement. - Choisir un ou deux éléments à venir pour construire le déplacement.
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Certaines indications sont données au préalable par écrit.	⊕ Le nombre de consignes orales est limité pour l'ensemble du parcours (fonction du nombre de points de décisions). Inter postes plus compliqués.

Course d'orientation	Problème : utilisation « nouvelle » de la carte à chaque consultation	STOP - POP	Débutant
	Afin qu'à chaque arrêt, l'élève n'ait pas besoin de refaire toute sa lecture de carte, il doit intégrer des techniques qui lui permettent de gagner du temps de lecture.		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir **(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)** Fiabiliser la lecture de carte (POP).	**Doit faire (but de la situation)** Chaque élève dispose d'une carte. Il suit l'enseignant qui de temps en temps effectue un STOP. A ce moment-là, les élèves doivent avoir leur carte pliée, orientée, avec le pouce positionné sur le lieu où ils sont.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé **(dispositif matériel et humain)** - Plan au 1/2000e d'un milieu aménagé (parc, établissement) pour « rentrer » dans les détails de la carte. - Le professeur qui se déplace avec ses élèves pour mieux réguler les apprentissages.	**Doit respecter (consignes)** - Suivre le professeur en trottinant sur un itinéraire sans balise avec une carte au 1/2000e d'un milieu aménagé (parc, établissement). - Lorsque le professeur annonce STOP, les élèves s'arrêtent en ne doivent plus bouger leur carte. - Le professeur vérifie 1) le pliage sur la zone d'évolution ; 2) la bonne orientation de la carte ; 3) la position du pouce sur l'endroit où ils sont.
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Carte utilisée comme le professeur
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) **(démarche d'apprentissage)** - (O) Vérification instantanée de la bonne utilisation de la carte. - (R) La régulation s'effectue après chaque stop. L'enseignant explique comment la carte doit être pliée, orientée et où doit être placé le pouce.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - POP * Plier sa carte pour cibler la zone d'évolution. * Orienter sa carte dans le sens du déplacement * Suivre avec son pouce sur la carte sa progression sur le terrain (se recaler au cours du déplacement en faisant des vérifications régulières).
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Parcours à réaliser en marchant.	⊕ Situation à réaliser en équipe de 4 avec un capitaine qui joue le rôle du professeur (chacun passe capitaine).

Course d'orientation	Problème : utilisation « nouvelle » de la carte à chaque consultation	Le contrôleur	Débutant
	Afin qu'à chaque arrêt, l'élève n'ait pas besoin de refaire toute sa lecture de carte, il doit intégrer des techniques qui lui permettent de gagner du temps de lecture.		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir **(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)** Réduire et sécuriser les temps de lecture (POP).	**Doit faire (but de la situation)** Établir le meilleur temps possible sur chacune branche du parcours étoile
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé **(dispositif matériel et humain)** - Plan au 1/2000e d'un milieu aménagé (parc, établissement) pour « rentrer » dans les détails de la carte. - Parcours avec au moins 2 points de décision pour « forcer » les élèves à identifier les lignes et les points de changements de lignes. - Des contrôleurs pour vérifier l'utilisation du POP (et conseiller les coureurs si besoin). - Un parcours papillon de manière à ce que le professeur puisse réguler l'activité de l'élève après chaque branche.	**Doit respecter (consignes)** - Les élèves partent à la volée par groupe de 4 sur un parcours étoile (un sur chaque branche) toutes les 30'' avec une carte au 1/2000e d'un milieu aménagé (parc, établissement). - Positionnement de contrôleurs sur des points de passages fréquents. - À chaque passage devant un contrôleur, le coureur doit 1) indiquer sa position sur la carte 2) montrer que celle-ci est orientée. Le contrôleur valide les 2 éléments. - Chaque parcours comporte au moins deux points de décision - Chaque « aile » du parcours est chronométrée. Temps d'exercice 15'
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Trouver les 4 balises dans le temps imparti. 2) Valider auprès des contrôleurs la bonne orientation de la carte et le bon positionnement (pouce).
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) **(démarche d'apprentissage)** - (O) Nombre de postes visités. Temps mis par « aile » du parcours. Compte-rendu des contrôleurs. - (R) Avec une carte agrandie, l'enseignant « mime » et commente à voix haute la technique du POP.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - POP * Plier sa carte pour cibler la zone d'évolution. * Orienter sa carte dans le sens du déplacement * Suivre avec son pouce sur la carte sa progression sur le terrain (se recaler au cours du déplacement en faisant des vérifications régulières).
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Le contrôleur peut aider le coureur à se situer sur la carte et lui donner des informations pour rejoindre la balise à venir.	⊕ Parcours qui nécessite davantage de lecture (plus de points de décision…).

<table>
<tr><td rowspan="2">Course d'orientation</td><td>Problème : peur de s'aventurer</td><td>Le petit Poucet</td><td rowspan="2">Débutant</td></tr>
<tr><td colspan="2">Cette situation ambitionne de permettre à l'élève d'oser s'engager dans un terrain partiellement connu grâce à la construction de nouveaux repères.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ce que l'enseignant…</td><td colspan="2">Ce que l'élève…</td></tr>
<tr><td colspan="2">Cherche à faire acquérir
(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)
Identifier des repères sûrs permettant de se repérer et de sécuriser le déplacement.</td><td colspan="2">Doit faire (but de la situation)
Par groupes de 2, suivre le parcours jalonné tout en indiquant sur la carte le trajet suivi et l'emplacement des balises rencontrées.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé
(dispositif matériel et humain)
- Plan au 1/2000e d'un milieu aménagé (parc, établissement) pour « rentrer » dans les détails de la carte.
- Parcours jalonné (rubalise) avec des postes très visibles de manière à ne pas poser de problèmes d'orientation aux élèves.
- Travail en duo pour sécuriser « l'aventure ».</td><td colspan="2">Doit respecter (consignes)
- Chaque binôme effectue le parcours jalonné qui suit les limites d'évolution
- Lorsque les élèves trouvent une balise, ils reportent sur la carte, avec un stabilo, sa position. Ils dessinent également le parcours suivi.
- Temps maximum imparti (15').</td></tr>
<tr><td colspan="2">Illustration & matériel nécessaire
 </td><td colspan="2">Doit réussir (critères de réussite)
1) Respect du temps imparti.
2) Report du parcours jalonné et des balises trouvées.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R)
(démarche d'apprentissage)
- (O) Validité du report du parcours et des balises sur la carte.
- (R) Débriefing sur grande carte où figurent le parcours jalonné et les différents postes (+ commentaires enseignant).</td><td colspan="2">Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)
- Identifier et associer les éléments simples du terrain avec leur représentation graphique sur la carte, (relation terrain-carte).
- Reconnaître et progresser dans l'espace délimité par les « lignes d'arrêt » prédéfinies.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Peut modifier (variables didactiques)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Θ Possibilité d'effectuer le parcours avec le professeur.</td><td colspan="2">⊕ Ne pas indiquer combien il y a de balises sur le parcours. Chronométrer le parcours. Effectuer le parcours seul.</td></tr>
</table>

NIVEAU DÉBROUILLÉ (cycle 4 collège)

Attendus de fin de cycle (programme 2015)

(AFC 1) Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu	(AFC 2) Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé	(AFC 3) Assurer la sécurité de son camarade	(AFC 4) Respecter et faire respecter les règles de sécurité

Compétence cycle 4 *(Ressources accompagnement 2015)*

Construire (1) puis s'engager de manière efficiente (2) dans un itinéraire choisi au regard de ses capacités (1), en s'appuyant sur des éléments variés de la carte et du terrain (3).
Prendre un risque calculé (1) qui respecte les règles de sécurité passive et active (4) et intègre le renoncement donc la réchappe si nécessaire (4). Gérer la sécurité de façon co-responsable (4).
Réguler son projet de déplacement par l'analyse individuelle et collective de ses erreurs et échecs (5). Inscrire un projet de déplacement dans une démarche éco-citoyenne (6).

Commentaires

L'exigence de cette compétence notifiée dans les ressources d'accompagnement 2015 paraît très élevée, notamment dans le risque calculé et l'analyse des erreurs.

- (1) L'élève doit pouvoir construire (choisir) son meilleur parcours possible en fonction de son niveau technique et physique.
- (2) L'efficience signifie l'exploitation au mieux des connaissances techniques qu'il connaît (orienter sa carte, mémoriser les points importants…) et la régulation des allures de course en rapport avec le milieu et le moment du déplacement.
- (3) La bibliothèque de symboles disponible doit s'élargir par rapport au niveau précédent afin de construire (avant) et conduire (pendant) le plus efficacement possible l'itinéraire.
- (4) La sécurité passive peut être entendue comme la connaissance des limites d'évolution et des interdits, le respect de l'horaire de parcours, la signalisation de son départ et arrivée (« savoir qui, quand, où »). La sécurité active consiste à choisir un itinéraire adapté à ses possibilités, à savoir quoi faire en cas d'erreur ou de perte et à aider un camarade en difficulté.
- (5) L'élève doit pouvoir développer les outils, individuels ou collectifs, lui permettant d'apprécier le parcours effectué.
- (6) Connaître son impact sur l'environnement pour mieux respecter ce dernier.

Conduites typiques des élèves en début de cycle (CT) : le forestier

Dans un milieu boisé, l'élève adopte soit un déplacement très sécuritaire en suivant les principales lignes directrices, soit un déplacement plus risqué (sauts) mais qui peut être entaché d'erreurs.

CT 1. Le forestier randonneur

Dans un milieu boisé, l'élève adopte un déplacement sécuritaire qui suit les principales lignes directrices (ce qui inclut des détours et exclut des sauts). Les temps de lecture sont encore assez longs et fréquents. Le déplacement peut être entaché d'erreurs avec des temps de marche importants.

CT 2. Le forestier aventurier

Dans un milieu boisé, le déplacement est assez rapide, mais il est parfois entaché d'erreurs importantes, notamment lors des prises de risques (sauts). On observe également des tâtonnements lorsque la balise est placée en dehors des lignes directrices. Au final, le déplacement reste lent avec des déplacements en accordéon (course – marche…).

Objet d'enseignement prioritaire

Gagner du temps en optimisant la lecture et les itinéraires (saut)

Comportements observés	Problèmes rencontrés	Contenus à intégrer
- Arrêts fréquents au cours du déplacement (pas forcément aux points de décisions) pour lire la carte. - Alternance des temps de course et de lecture - Engagement très rapide dès le départ (temps réduit de lecture)	<u>5 - Conception et gestion étriquée du déplacement</u> *La lecture fréquente s'explique par le fait que l'orienteur évolue dans un milieu naturel qu'il perçoit comme incertain. De fait, il conçoit son parcours en termes de petits tronçons afin de sécuriser son déplacement. Cette vérification régulière se fait de point d'appui en point d'appui ou au mieux de points de décisions en points de décisions. Du coup, son itinéraire est haché. De plus, cette lecture nécessite le plus souvent un arrêt (pas de juxtaposition des temps de lecture et de course). Enfin, la maîtrise du « POP » est encore laborieuse. Au final, l'élève privilégie l'orientation à la course (cette dernière n'étant qu'un moyen pour rattraper le temps perdu à lire).*	- Concevoir le déplacement à partir du point d'attaque - Découper le déplacement en tronçons articulés par des points de décision - Mémoriser les éléments marquants (points d'appui) entre deux points de décision, les repérer pendant la course. - Lire sa carte lorsque l'effort et l'orientation le permettent. - Réorienter (sa carte) à chaque changement de direction. - Suivre avec son pouce sur la carte sa progression sur le terrain.

- Déplacement très sécuritaire sur les principales lignes directrices : peu de sauts ou prises de risques trop importantes dans les sauts (erreur) : pas de points d'attaque visibles… - Persévère dans son erreur avant de tenter de la réguler. - Difficulté à se recaler en cas d'erreur	6 - Prise de risque limitée ou inconsidérée (sauts) *L'absence de sauts ou au contraire, une prise de risque exagérée dans les sauts, s'expliquent par une reconnaissance et/ou une utilisation limitée d'éléments importants de la carte (points d'attaque, points d'appuis, lignes d'arrêt…), ainsi que par une non maîtrise des techniques efficaces de saut (déviation volontaire, estimation des distances…).*	- Reconnaître une plus grande variété de lignes et de points sur la carte (légende). - S'organiser pour effectuer un saut : point d'attaque ; point d'appui ; échelle ; déviation volontaire ; ligne d'arrêt.
- Peu de courses et beaucoup de marche chez certains élèves. - Course « trop » rapide dès le départ suivie d'un essoufflement manifeste chez certains qui sont ensuite obligés de marcher. - Poste dépassé en courant. - Marche ponctuelle pendant les sauts. - Des ralentissements, voire des arrêts lorsque l'élève éprouve des difficultés sur certains postes (découragement).	7 - Gestion aléatoire de l'effort *Comme il n'estime pas bien la distance à parcourir (non prise en compte de l'échelle), l'orienteur éprouve des difficultés à gérer son allure de course.* *De plus, il tend à « subir » les caractéristiques du terrain (nature du sol et relief).* *De même, lorsqu'il prend la décision d'effectuer un saut, l'incertitude de l'environnement peut le conduire à ralentir, voire à marcher.* *Enfin, la vitesse de déplacement n'est pas toujours en rapport avec la vigilance nécessaire pour l'orientation (exemple : ralentir à l'approche du poste).*	- Adapter son effort en fonction de l'éloignement du poste, du type de terrain et des sensations ressenties. - Utiliser l'échelle de la carte pour se représenter la distance à parcourir. - Se représenter sur le terrain la distance à parcourir (étalonnage de la foulée) - Réguler sa vitesse de course selon les exigences d'orientation et de précision : courir vite sur les secteurs de parcours faciles (si orientation sûre) ; ralentir à l'approche du poste (si besoin).
- Errements pour trouver certains postes éloignés des lignes directrices (« jardinage »). - Déclenche des attaques de postes très loin de celui-ci.	8 - Recherche aléatoire du poste *Le fait de ne pas choisir de point d'attaque, de négliger la définition du poste, de ne pas identifier de lignes d'arrêt et de ne pas prendre le temps d'orienter sa carte court-circuite une attaque correcte des postes qui sont placés en dehors des lignes directrices.*	- Identifier un point d'attaque avant le poste. - Utiliser la définition du poste - Tête « radar » - Identifier une ligne d'arrêt

Évaluation

Épreuve

Trois parcours individuels type CO d'environ 1500 m avec 7 postes à visiter en 30' maximum sur lieu inconnu : parcours vert (postes placés sur les lignes directrices principales), bleu (postes placés à proximité des lignes directrices principales) ou rouge (postes placés en dehors des lignes directrices principales et nécessitent l'exploitation d'éléments simples de végétation ou de relief).

Les trois parcours débutent par 2 postes vert, puis l'élève peut poursuivre sur le parcours vert (5 autres postes) ou bleu (5 autres postes). Après 2 postes bleu, il peut opter pour l'un des deux parcours rouge (3 postes chacun).

L'élève réalise un premier parcours au choix. Puis s'engage sur un deuxième parcours avec un niveau d'écart (au-dessus ou en-dessous selon la réussite du premier). Avant de partir sur le 2e parcours, un temps de concertation de 10' est accordé au coureur pour surligner sur la carte l'itinéraire qu'il pense suivre (marquer les éventuels points d'attaque).

Éléments à évaluer	**Pts à affecter**	**Degré d'acquisition du niveau de compétence** (maîtrise insuffisante ; fragile ; satisfaisante ; très bonne)			
Construire et s'engager sur un itinéraire adapté à ses possibilités Réussite des parcours	4/20	Réussite parcours vert et échec parcours bleu ou 2 échecs	Réussite du parcours bleu et du parcours vert (ou échec parcours rouge)	Réussite d'un parcours rouge (- 1 balise) et du parcours bleu	Réussite de 2 parcours rouge (- 1 balise)
		0-1 pt	2 pt	3 pts	4 pts
S'engager de manière efficiente Performance sur le parcours réussi le plus dur	12/20	Parcours vert, tps < 30'	Parcours bleu, tps < 30' ou Parcours vert, tps < 20'	Parcours rouge, tps < 30' ou Parcours bleu, tps < 20'	Parcours rouge, tps <20'
		0-2 pts	5 pts	8 pts	12 pts
Réguler son projet Prévoir son parcours (surlignage)	2/20	Projet irréaliste ou imprécis	Projet sûr, mais peu rapide	Projet rapide et sécurisé	
		0 pt	1 pt	2 pts	
Démarche éco citoyenne Respect temps imparti + Respect environnement (itinéraire prévu)	2/20	Temps imparti non respecté et non-respect de l'environnement	Temps imparti non respecté (maxi 10% temps supplémentaire) ou non-respect de l'environnement	Temps imparti respecté et respect de l'environnement	
		0 pt	1 pt	2 pts	

Stratégies d'enseignement

Hiérarchie des problèmes à résoudre au cours du cycle
La recherche d'un projet de déplacement plus rapide constitue l'objet principal d'enseignement pour ce niveau de pratique. Ce qui sous-entend de concevoir l'itinéraire de manière moins hachée (tronçon plus longs) et plus risquée (sauts grâce à une reconnaissance plus fine d'éléments de la carte).

Lieu d'évolution
Dans la mesure du possible, le cycle se déroulera rapidement dans un milieu naturel forestier inconnu ou peu connu. Il convient toutefois que celui-ci soit délimité et sans gros danger objectif.

Traçage des parcours
L'idéal est de proposer des inter-postes avec au moins deux points de décision. Par ailleurs, il doit y avoir la possibilité d'effectuer quelques sauts (avec lignes d'arrêts évidentes). Enfin, sur chaque secteur il peut y avoir de 2 à 4 balises posées sur des postes différents mais très proches (nids de niveaux différents). En milieu naturel, l'enseignant tracera des parcours d'une durée relativement courte afin de maintenir l'activité des élèves.

Gestion des élèves
Pour les premières leçons en milieu naturel, il est opportun de placer les élèves en binôme afin de les rassurer. L'enseignant veillera toutefois à charger chacun d'une tâche particulière afin d'éviter qu'un des deux coureurs adopte une attitude de « suiveur ».
Pour chaque exercice, il faut noter le temps de départ, le parcours et le temps d'arrivée des élèves tout en instaurant un temps limite de travail.

Itinéraire sécuritaire (essentiellement sur lignes directrices)

À-coups dans le déplacement

Arrêt pour lire la carte

Erreur lors des sauts

Errements dans les recherches de poste

Les situations d'apprentissage du niveau débrouillé

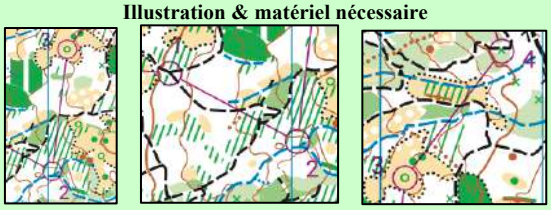
Problèmes rencontrés	Contenus principaux	Situations clés
5 - Conception et gestion étriquée du déplacement	5.1 Concevoir le déplacement à partir du point d'attaque 5.2 Découper le déplacement en tronçons articulés par des points de décision 5.3 Mémoriser les éléments marquants (points d'appui) entre deux points de décision, les repérer pendant la course. 5.4 Lire sa carte lorsque l'effort et l'orientation le permettent. 5.5 Réorienter (sa carte) à chaque changement de direction. 5.6 Suivre avec son pouce sur la carte sa progression sur le terrain.	- Les deux yeux. Réaliser un parcours étoile dont chaque branche comporte deux points de décision en ne regardant que deux fois la carte. - Les cartes flottantes. Réaliser un parcours en n'utilisant que les cartes positionnées aux emplacements des balises. - Le bon copain. Réaliser un parcours avec les informations fournies par un camarade qui est seul à lire la carte. - L'O' smartphone. Un lecteur de carte guide par smartphone son coureur qui doit trouver des balises.
6 - Prise de risque limitée ou inconsidérée (sauts)	6.1 Reconnaître une plus grande variété de lignes et de points sur la carte (légende). 6.2 S'organiser pour effectuer un saut : point d'attaque, point d'appui, échelle, ligne d'arrêt, marge d'erreur volontaire.	- Les indices. Réaliser un parcours qui comporte des sauts, lesquels sont matérialisés par des rubalises que le coureur doit découvrir. - Les faux jumeaux. Par binôme, réaliser un parcours étoile dont chaque branche comporte deux itinéraires pour rejoindre le poste (un avec des lignes faciles et l'autre avec un saut). Chaque membre du binôme effectue l'un des parcours.

7 – Gestion aléatoire de l'effort	8.1 Adapter son effort en fonction de l'éloignement du poste, du type de terrain et des sensations ressenties. 8.2 Utiliser l'échelle de la carte pour se représenter la distance à parcourir. 8.3 Se représenter sur le terrain la distance à parcourir (étalonnage de la foulée) 8.4 Réguler sa vitesse de course selon les exigences d'orientation et de précision : courir vite sur les secteurs de parcours faciles (si orientation sûre) ; ralentir à l'approche du poste (si besoin).	- Le duel. Gagner le duel (temps) contre son adversaire sur un parcours identique, mais parcouru en sens inverse (départ et arrivée distincts). - Le variateur d'effort. Parcours étoile jalonné avec des postes plus ou moins compliqués à atteindre et à trouver. - L'étalon. Estimer le nombre de double pas qu'il faut effectuer pour parcourir une distance précise. - Le lecteur-coureur. Réaliser un parcours sans marcher.
8 - Recherche aléatoire du poste	9.1 Identifier un point d'attaque avant le poste. 9.2 Utiliser la définition du poste 9.3 Tête « radar »	- Le point d'attaque. Pour des postes placés hors de lignes directrices, le coureur doit trouver le point d'attaque matérialisé par une rubalise et dessiner sur sa carte la ligne d'arrêt. - Vrai-Faux-Manquant. Réaliser un parcours sans se faire piéger par les balises mal placées et sans perdre de temps en cas de balises manquantes. - Les placeurs. Par binôme, placer une balise à proximité d'une ligne directrice en identifiant le point d'attaque, une ligne d'arrêt et la définition.

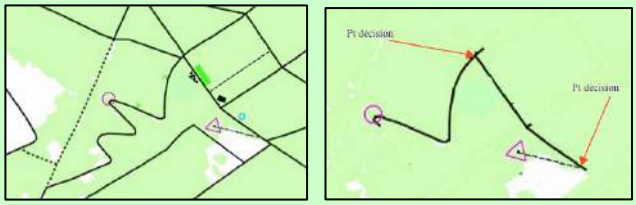
Course d'orientation	Problème : conception et gestion étriquée du déplacement	Les deux yeux	Débrouillé
	Cette situation vise à ce que l'élève puisse concevoir l'itinéraire selon des tronçons délimités par des points de décisions (et non des points d'appuis).		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation = contenus d'enseignement principal) Se déplacer de point de décision en point de décision.	**Doit faire (but de la situation)** Rejoindre la balise ne regardant que deux fois la carte.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Carte au 1/5000e d'un milieu naturel peu connu afin d'obliger le coureur à une lecture précise de carte pour ce niveau de pratique. - Chaque inter poste comporte au moins deux points de décisions afin de centrer la lecture sur ces éléments clés du parcours. - La balise est placée sur ou à très grande proximité d'une ligne directrice afin de cibler la lecture sur les points de décisions. - Les élèves sont par deux groupes de 2 afin que le suiveur qui possède la carte valide la réussite de l'exercice.	**Doit respecter (consignes)** - Course en binôme : un coureur et un binôme suiveur qui possède la carte. - Au départ, le coureur dispose d'1' pour lire la carte au 1/5000e. - Il ne peut consulter ensuite la carte (portée par son binôme) qu'à deux reprises dans chaque inter poste. - Il y a au moins deux points de décisions sur chaque inter postes. - Les balises sont placées sur ou à très grande proximité de lignes directrices. - Chaque élève visite 2 postes comme coureur et 2 postes comme suiveur.
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Remplir le contrat : 2 lectures maximum dans chaque inter poste.
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) Arrivé à chaque balise, le suiveur valide (ou pas) le respect du contrat. L'enseignant comptabilise le taux de réussite. - (R) Sur une grande carte, l'enseignant montre les deux points de décision qu'il fallait identifier. Interactions collectives possibles.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Concevoir l'itinéraire par tronçons qui sont déterminés par des points de décisions. - Point de décision = point de changement de direction possible. - Identifier et associer les lignes simples de la carte avec leurs présences sur le terrain. - Estimer la distance à parcourir. - Utiliser la définition du poste.
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Diminuer le nombre de points de décision. Augmenter le nombre de lectures. Faire l'exercice à 2.	⊕ Augmenter le nombre de points de décision. Réduire le nombre de lectures

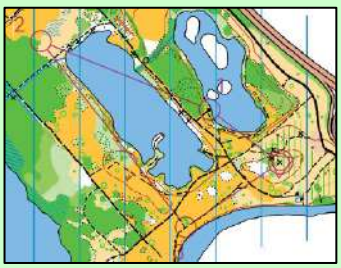
Course d'orientation	Problème : conception et gestion étriquée du déplacement	Les cartes flottantes (mémoire d'éléphant)	Débrouillé
	Cette situation est centrée sur l'anticipation et la mémorisation des points de décisions (et points d'appuis) qui jalonnent la parcours à venir.		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation = contenus d'enseignement principal) Identifier et mémoriser les éléments importants du parcours (tronçons, points de décisions et points d'appuis) pour rejoindre le poste	**Doit faire (but de la situation)** Réaliser un parcours traditionnel sans carte (celles-ci sont placées à demeure sur chaque poste).
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Carte au 1/5000e d'un milieu naturel peu connu afin d'obliger le coureur à une lecture précise de carte pour ce niveau de pratique. - Chaque inter poste comporte au moins deux points de décisions afin de centrer la lecture sur ces éléments clés du parcours. - La balise est placée sur ou à très grande proximité d'une ligne directrice afin de cibler la lecture sur les points de décisions et les tronçons à suivre..	**Doit respecter (consignes)** - Parcours individuel de 4 postes. Carte au 1/5000e - A chaque balise, il y a une carte qui indique le positionnement de la balise suivante (idem au départ où une carte indique la balise n°1). - Le coureur évolue donc sans carte. S'il se trompe, il doit revenir au poste précédent afin de pouvoir consulter à nouveau la carte. - Le chronomètre se déclenche lorsque le coureur commence à lire la première carte.
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Trouver les 4 balises sans avoir besoin de revenir lire une carte. 2) Chronomètre.
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) L'enseignant comptabilise les taux de réussite déclarés par les élèves. - (R) Sur une grande carte, l'enseignant montre les éléments à identifier et mémoriser pour rejoindre chaque poste : tronçons, points d'appuis, points de décisions, définition des postes.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Concevoir l'itinéraire par tronçons qui sont déterminés par des points de décisions. - Point de décision = point de changement de direction possible. - Identifier et associer les lignes simples de la carte avec leurs présences sur le terrain. - Estimer la distance à parcourir. - Utiliser la définition du poste.
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Réduire le nombre de points de décision entre chaque poste. Avoir une carte de « secours » avec soi.	⊕ Complexifier les inter postes : nombre de points de décisions, longueur, placement des postes…

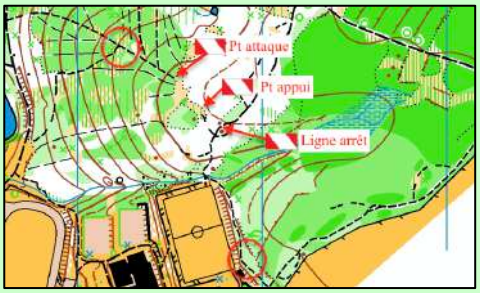
Course d'orientation	Problème : conception et gestion étriquée du déplacement	Le bon copain	Débrouillé
	Cette situation vise à ce que l'élève puisse concevoir l'itinéraire selon des tronçons délimités par des points de décisions.		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation = contenus d'enseignement principal) Se déplacer de point de décision en point de décision.	**Doit faire (but de la situation)** Le « bon copain » qui a la carte, dessine sur une feuille vierge un plan permettant à son binôme de trouver la balise.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Carte au 1/5000e d'un milieu naturel peu connu afin d'obliger le coureur à une lecture précise de carte pour ce niveau de pratique. - Une carte vierge pour ne dessiner que les points importants retenus - Parcours étoile de 4 branches pour que chaque équipier dessine et court deux fois. - Parcours avec deux points de décisions et des balises faciles à trouver pour que les élèves puissent simplifier la carte. - Stylo noir et rouge à disposition pour chaque binôme d'élèves pour différencier les tronçons des points de décision.	**Doit respecter (consignes)** - Travail par binômes sur un parcours étoile de 4 branches avec un concepteur/dessinateur de la carte et un coureur. - Carte au 1/5000e d'un milieu naturel peu connu. - Chaque branche de l'étoile comporte un parcours qui comprend a minima 2 points de décision et une balise et placée sur ou à très grande proximité d'une ligne directrice (sur un élément remarquable). - Course chronométrée en relais qui débute dès que le premier équipier commence à dessiner son plan. - Le dessinateur et le coureur changent de rôle après chaque balise. - Le coureur poinçonne la balise à l'aide du plan dessiné par son équipier.
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Poinçonner la balise 2) Temps maximum pour effectuer le parcours. 3) Chronomètre (meilleur temps).
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) Nombre de balises trouvées par équipe. Analyse des plans dessinés. - (R) Sur une grande carte, l'enseignant montre les éléments à sélectionner pour construire le plan : tronçons, points d'appuis, points de décisions, définition des postes.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Concevoir l'itinéraire par tronçons qui sont déterminés par des points de décisions. - Point de décision = point de changement de direction possible. - Identifier et associer les lignes simples de la carte avec leurs présences sur le terrain. - Estimer la distance à parcourir. - Utiliser la définition du poste.
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Diminuer le nombre de points de décision entre chaque poste. Avoir une carte de « secours » avec soi.	⊕ Complexifier les inter postes : nombre de points de décisions, longueur, placement des postes…

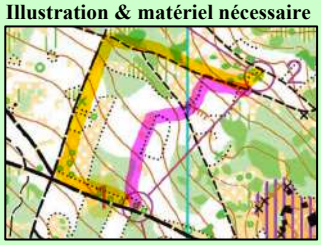
Course d'orientation	Problème : conception et gestion étriquée du déplacement	L'O' smartphone	Débrouillé
	Cette situation vise à ce que l'élève puisse concevoir (et communiquer) un itinéraire selon des tronçons délimités par des points de décisions.		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation = contenus d'enseignement principal) Se déplacer de point de décision en point de décision jusqu'à la balise.	**Doit faire (but de la situation)** Course par binôme où chaque équipier effectue un parcours (différent). Le coureur est guidé par son camarade grâce à un smartphone.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Carte au 1/5000e d'un milieu naturel peu connu afin d'obliger le coureur à une lecture précise de carte pour ce niveau de pratique. - Un routage par smartphone pour obliger le guide à sélectionner sur la carte les informations essentielles au déplacement : lignes à suivre, distance à parcourir, points de décisions, définition des postes… - Chronométrage du relais pour donner un enjeu de course.	**Doit respecter (consignes)** - Course chronométrée en relais. Chaque équipier effectue un parcours de 3 balises. - Carte au 1/5000e d'un milieu naturel peu connu. - Chaque coureur part sans carte (avec le carton). Il est guidé grâce au smartphone par son équipier qui a la carte et qui reste au départ.
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Remplir le contrat : 2 lectures maximum dans chaque inter poste.
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) Nombre de balises trouvées et commentaires sur les difficultés rencontrées. - (R) Sur une grande carte, l'enseignant montre les éléments à sélectionner pour concevoir l'itinéraire : tronçons, points d'appuis, points de décisions, définition des postes.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Point de décision = point de changement de direction possible. - Concevoir l'itinéraire par tronçons qui sont déterminés par des points de décisions. - Identifier et associer les lignes simples de la carte avec leurs présences sur le terrain. - Utiliser la définition du poste.
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Donner au coureur une carte de secours (cachetée)	⊕ Complexifier les inter postes : nombre de points de décisions, longueur, placement des postes…

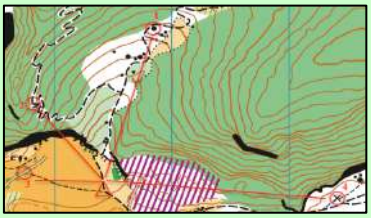
Course d'orientation	Problème : prise de risque limitée ou inconsidérée (sauts)	Les indices	Débrouillé
	Cette situation vise à ce que l'élève puisse choisir et sécuriser un saut.		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation = contenus d'enseignement principal) Identifier et trouver des points d'attaque, des points d'appuis et des lignes d'arrêts pour réussir un saut.	**Doit faire (but de la situation)** Réaliser un parcours qui comporte des sauts, lesquels sont matérialisés par des rubalises que le coureur doit découvrir et suivre.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Carte au 1/5000e d'un milieu naturel peu connu afin d'obliger le coureur à une lecture précise de carte pour ce niveau de pratique. - Un balisage afin que l'élève visualise les lieux importants pour réussir son saut : point d'attaque, point d'appui, point de décision.	**Doit respecter (consignes)** - Parcours jalonné à suivre qui comporte plusieurs sauts. Lors des sauts, l'élève doit identifier le jalon point d'attaque (PAtt), point d'appui (PApp) et ligne d'arrêt (LA) sur lesquels figure un code lettre. - Carte au 1/5000e d'un milieu naturel peu connu.
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Trouver les rubalises qui jalonnent le saut en ramenant le code qui figure dessus.
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) Recueil des codes jalons + compte rendu des élèves sur leur saut - (R) Sur une grande carte, l'enseignant montre les éléments utiles pour réussir les sauts : points d'attaque, points d'appuis, ligne d'arrêt.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - S'assurer que le milieu est pénétrable (végétation, obstacles divers). - Choisir un endroit identifiable (point d'attaque) d'où déclencher son saut. - Sécuriser celui-ci en prévoyant une ligne d'arrêt (et utiliser si possible des lignes plus fines). - Effectuer une déviation volontaire afin de pouvoir se réorienter à coup sûr une fois le saut effectué. - Apprécier la longueur du saut (utilisation de l'échelle). - Bien orienter sa carte avant de déclencher le saut.
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ travail en binôme.	⊕ Supprimer une partie (ou tous) les jalons.

Course d'orientation	Problème : prise de risque limitée ou inconsidérée (sauts)	Les faux jumeaux	Débrouillé
	Cette situation vise à ce que l'élève puisse choisir et sécuriser un saut..		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation = contenus d'enseignement principal) Identifier et trouver des points d'attaque, des points d'appuis et des lignes d'arrêts pour réussir un saut.	**Doit faire (but de la situation)** Par deux, sur un parcours étoile, comparer pour chacune des 3 branches les deux itinéraires proposés : sécurisé, risqué.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Carte au 1/5000e d'un milieu naturel peu connu afin d'obliger le coureur à une lecture précise de carte pour ce niveau de pratique. - Deux parcours afin de permettre aux élèves de comprendre qu'un saut permet de gagner du temps… s'il est bien mené. - Le surlignage sert à guider l'élève dans son saut.	**Doit respecter (consignes)** - Chaque binôme s'affronte sur un parcours qui comporte deux itinéraires : un sécurisé (mis plus long) sur lignes directrices principales et l'autre qui invite à faire un saut. Le parcours est surligné sur la carte. - Chaque coureur du binôme réalise les deux parcours avec chronomètre (il revient par le chemin qu'il a emprunté). - Carte au 1/5000e d'un milieu naturel peu connu.
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Réussir son meilleur temps sur le parcours qui comporte le saut.
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) Temps mis sur les différentes itinéraires du parcours étoile + difficultés rencontrées par les élèves. - (R) Les élèves comparent et justifient les avantages et inconvénients de leur itinéraire. Sur une grande carte, l'enseignant centre l'attention des élèves sur les éléments utiles pour réussir les sauts : points d'attaque, points d'appuis, ligne d'arrêt.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - S'assurer que le milieu est pénétrable (végétation, obstacles divers). - Choisir un point d'attaque d'où déclencher son saut. - Sécuriser celui-ci en prévoyant une ligne d'arrêt (et utiliser si possible des lignes plus fines). - Effectuer une déviation volontaire afin de pouvoir se réorienter à coup sûr une fois le saut effectué. - Apprécier la longueur du saut (utilisation de l'échelle). - Bien orienter sa carte avant de déclencher le saut.
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Itinéraire imposé à l'élève.	⊕ Postes placés de manière à utiliser des lignes moins marquées. « Invitation » à des sauts possibles.

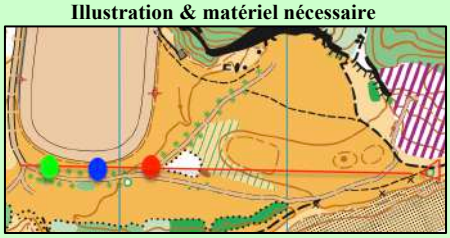
Course d'orientation	Problème : gestion aléatoire de l'effort	Le duel	**Débrouillé**
	Cette situation vise à ce que l'élève puisse gérer l'effort physique en fonction du parcours à réaliser.		

Ce que l'enseignant…	**Ce que l'élève…**
Cherche à faire acquérir **(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)** Adapter sa vitesse de course en fonction de l'éloignement du poste et du dénivelé du terrain.	**Doit faire (but de la situation)** Gagner le duel contre son adversaire sur un parcours identique.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé **(dispositif matériel et humain)** - Carte au 1/5000e pour habituer le coureur à cette échelle. - Parcours étoile dont les branches sont différenciées afin de varier le type d'effort à fournir : montée, vallonné, court, long. - Parcours jalonné pour ne pas que l'orientation interfère avec la course. - La distance et le dénivelé à parcourir sont indiqués à chaque poste. - Duel au sein de binôme équilibrés de manière à donner un enjeu à la course.	**Doit respecter (consignes)** - Parcours étoile à 4 branches jalonnées et chronométrées (chaque branches). - Chaque branche du parcours étoile diffère par sa longueur et son relief : 150 m (montée) – 250 m (alternance montée, descente) – 500 m (plat) – 150 m (plat). - Binôme de même niveau de course. - À l'issue de chaque retour de balise, le coureur indique au contrôleur la pénibilité de son effort (échelle de Borg de 1 à 10).
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Gérer sa course pour ne pas être obligé de marcher 2) Limiter l'écart de temps à moins de 10% du temps d'effort
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) **(démarche d'apprentissage)** - (O) Temps mis sur chaque parcours et perception de l'effort. - (R) Débriefing par l'enseignant sur la manière de gérer l'effort selon le dénivelé et la distance à parcourir. Il peut utiliser des stabilos de couleurs pour colorier les parties du parcours selon leur difficulté.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Adapter sa vitesse de course à la distance à parcourir (interpréter sommairement l'échelle). - Associer les informations relatives au relief à une intensité d'effort. - Rechercher une régularité dans l'effort (aisance respiratoire) si le terrain le permet. - Reconnaître et prendre en compte le seuil de fatigue. - Adapter sa foulée et ses appuis selon le terrain.
Peut modifier (variables didactiques)	
⊖ Possibilité de mettre des jalons de trois couleurs sur le parcours : vert = course rapide ; orange = course régulière ; rouge = course ralentie.	⊕ Éloignement plus important des balises ; profil plus accidenté du terrain. Refaire le même parcours en améliorant sa performance.

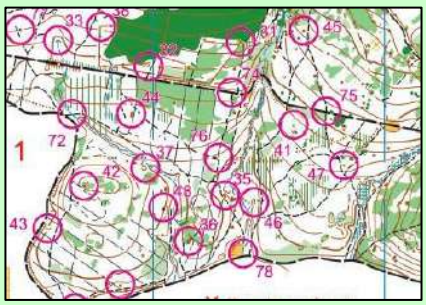
Course d'orientation	Problème : gestion aléatoire de l'effort	Le variateur d'effort	**Débrouillé**
	Cette situation vise à ce que l'élève puisse gérer l'effort physique en fonction de la difficulté du parcours à réaliser (course, orientation).		

Ce que l'enseignant…	**Ce que l'élève…**
Cherche à faire acquérir **(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)** Adapter sa vitesse de course en fonction de l'effort physique à fournir et/ou de la difficulté d'orientation. Feu tricolore : vert : course rapide ; orange : course ralentie ; rouge : arrêt.	**Doit faire (but de la situation)** - Effectuer un parcours en surlignant, à chaque balise, la vitesse de course adoptée pour y parvenir (vert, orange, rouge).
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé **(dispositif matériel et humain)** - Carte au 1/5000e pour habituer le coureur à cette échelle. - Milieu inconnu pour obliger la régulation de la course. - Surlignage des vitesses de course pour mieux analyser ensuite la gestion de l'effort. - Les inter postes sont différenciés (longueur, orientation) de manière à provoquer des variations de vitesse dans le déplacement du coureur.	**Doit respecter (consignes)** - Parcours chronométré de 4 postes dans un milieu naturel inconnu avec une carte au 1/5000e. - A chaque balise, le coureur surligne l'itinéraire qu'il vient d'emprunter en distinguant les portions où il a couru vite (vert), lentement (orange) et où il s'est arrêté (rouge). - Les inter postes varient en distance et en difficulté d'orientation. *Possibilité de faire ces relevés via une montre GPS ou une application smartphone (Strava…).*
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Réduire au maximum les temps d'arrêt. 2) Chrono sur le parcours.
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) **(démarche d'apprentissage)** - (O) Variation de vitesse (colorisation de l'itinéraire). - (R) Sur une grande carte, l'enseignant explique les raisons qui permettent de courir vite (vert), plus lentement (orange) ou de s'arrêter (rouge).	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Construire des repères simples sur soi (essoufflement, sensation de pénibilité…). Ralentir si l'effort devient trop important - Établir un lien entre vitesse et longueur du déplacement. - Adapter son allure : partir à allure « moyenne » pour contrôler la direction prise ; courir à son allure jusqu'au dernier point sûr avant la balise, ralentir à ce moment voire marcher pour ne pas rater le poste. - Récupérer pendant les arrêts (poinçonnage).
Peut modifier (variables didactiques)	
⊖ Possibilité de mettre des jalons de trois couleurs sur le parcours : vert, orange (rouge).	⊕ Éloignement plus important des balises ; profil plus accidenté du terrain. Refaire le même parcours en améliorant sa performance.

Course d'orientation	Problème : gestion aléatoire de l'effort	L'étalon	Débrouillé
	Cette situation ambitionne de permettre à l'élève d'estimer la distance à parcourir pour mieux gérer son effort.		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation = contenus d'enseignement principal) Étalonner sa foulée afin de pouvoir apprécier une distance sur le terrain.	**Doit faire (but de la situation)** Sur un parcours étoile à 4 branches, relever la couleur du plot qui correspond à la distance estimée.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Une zone d'étalonnage plate de manière à construire une valeur de référence (que l'orienteur adaptera ensuite selon la qualité et la déclivité du terrain). - Les parcours sont variés de manière à conduire le coureur à adapter son estimation de distance selon sa facilité de course (montée, descente…). - Il y a 3 plots possibles par parcours pour donner un enjeu à l'exercice.	**Doit respecter (consignes)** Phase 1 : le coureur parcours 100 m sur le plat en trottinant et compte le nombre de double pas qu'il effectue. Phase 2 - Les élèves doivent aller chercher 4 balises sur un parcours étoile. Ils ne disposent pas de carte, mais d'une simple information sur la distance à parcourir pour atteindre la balise matérialisée par un plot (50m, 80m, 150 m, 250m). - Arrivés sur zone, une série de 3 plots de couleurs différentes sont posées au sol à 15 ou 20 m d'intervalle. Le coureur doit noter la couleur du plot qu'il pense être la bonne par rapport à la distance donnée. - Le terrain peut être vallonnée sur certaines branches du parcours.
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Trouver les bonnes couleur de plots au moins sur 2 parcours.
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O). Relève la couleur des plots choisis par les coureurs. - (R) Insiste sur l'adaptation de la foulée selon le terrain (montée, descente…). Étalonner à nouveau sa foulée sur la zone de test	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Comprendre et utiliser l'échelle de la carte pour traduire la distance à parcourir sur le terrain. - Compter un appui sur deux (double pas) pour faciliter le comptage. Choisir toujours le même pied de référence pour ses double pas. - Estimer la modification de sa double foulée selon la qualité et la déclivité du terrain
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Parcours sans dénivelé. Réduire la distance à parcourir. Fournir une indication chiffrée à la moitié de chaque itinéraire.	⊕ Ne placer qu'un plot par parcours et demander une estimation de la distance.

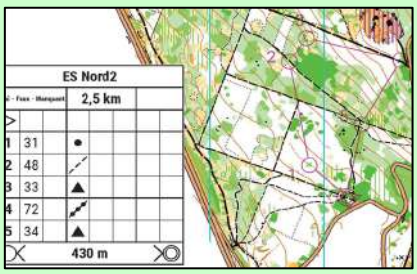
Course d'orientation	Problème : gestion aléatoire de l'effort à fournir	Le lecteur-coureur	Débrouillé
	Cette situation vise à ce que l'élève puisse combiner course et lecture de carte.		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation = contenus d'enseignement principal) Identifier les moments favorables pour combiner lecture de carte et déplacement.	**Doit faire (but de la situation)** Visiter le plus de postes possibles dans un temps imparti (course au score).
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Une course au score de 10' pour renforcer l'importance de la lecture dans un temps limité. - Carte au 1/5000e d'un milieu naturel peu connu afin d'obliger le coureur à une lecture de carte correspondant à ce niveau de pratique. - une montre GPS pour identifier clairement le nombre d'arrêts.	**Doit respecter (consignes)** - Course au score d'une durée de 10' - L'élève est libre de choisir les postes qu'il souhaite visiter. - Carte au 1/5000e en milieu naturel peu connu. - Compter le nombre d'arrêts (une montre GPS est grandement utile pour cette situation).
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Marcher le moins possible
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) Nombre de postes trouvés. Nombre d'arrêts. - (R) Sur grande carte, explications du professeur sur les moyens à mettre en œuvre pour ne pas marcher (cf. contenus ci-contre).	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Lire sa carte en courant lorsqu'il n'y a pas de décision immédiate à prendre. - Lire sa carte en courant lorsque l'effort n'est pas trop violent. - Lire sa carte en courant lorsque le terrain oblige à marcher (montée). - Lire sa carte en courant lorsque le terrain ne nécessite pas une grande vigilance.
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Parcours classique pour faciliter le choix d'itinéraire	⊕ Complexifier les inter postes (relief, nombre de points de décision…) et le placement des postes.

Course d'orientation	Problème : recherche aléatoire du poste	Le point d'attaque	Débrouillé
	Cette situation vise à ce que l'élève choisisse un point d'attaque pertinent pour aller chercher des balises placées hors lignes directrices.		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation = contenus d'enseignement principal) Pour des postes placés hors lignes directrices, choisir un point d'attaque (point sûr et facilement identifiable le plus proche du poste)	**Doit faire (but de la situation)** Trouver le point d'attaque matérialisé par une balisette à poinçonner.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Carte au 1/5000e d'un milieu naturel peu connu afin d'obliger le coureur à une lecture de carte correspondant à ce niveau de pratique. - Les postes sont placés en dehors des lignes directrices de manière à nécessiter l'utilisation d'un point d'attaque. - La balisette placée au point d'attaque permet au coureur de confirmer l'identification d'un « bon » point d'attaque. - Le parcours en étoile permet au professeur de réguler les comportements après chaque balise.	**Doit respecter (consignes)** - Parcours étoile de 4 branches où chaque balise est placée en dehors de lignes directrices. - Une balisette (à poinçonner) est placée sur le point d'attaque le plus proche de chaque poste. - Départ par volées de 4 coureurs (un sur chaque parcours). - Carte au 1/5000e en milieu naturel inconnu.
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Poinçonnage des balisettes et des balises. 2) Chronomètre
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) Vérification des bons poinçons. - (R) À l'issue chaque branche du parcours étoile, l'enseignant effectue une régulation individuelle à partir du récit du coureur. Puis régulation collective sur une grande carte (justifier le choix du point d'attaque).	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Prévoir une ligne d'arrêt pour éviter d'aller trop loin. - Prendre en compte l'échelle pour estimer la distance à parcourir. - Utiliser la définition du poste pour savoir quoi chercher - Avoir la tête radar (ne pas avoir les yeux collés à la carte). - En cas de difficulté, élargir la zone de recherche en « cerclant » autour de l'endroit supposé du poste (« escargot »).
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Donner la définition du point d'attaque.	⊕ Supprimer les balisettes et demander au coureur de dessiner sur sa carte le point d'attaque choisi..

Course d'orientation	Problème : recherche aléatoire du poste	Les vrais-faux-manquants	Débrouillé
	Cette situation doit permettre à l'élève de fiabiliser la recherche de postes placés hors lignes directrices en utilisant des repères sûrs (définition du poste, estimation des distances…).		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation) Utiliser la définition du poste pour sécuriser la recherche de la balise.	**Doit faire (but de la situation)** Réaliser un parcours qui comporte 5 balises sans se faire piéger par les balises mal placées et sans perdre de temps en cas de balises manquantes.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Carte au 1/7500e d'un milieu naturel peu connu. - Parcours avec un réseau de balises pour chaque poste : * balises rouges placées selon la définition du poste (vraies) * balises bleues : mal placées (fausses). * balises grises : non placées (manquantes) - Supprimer le numéro-code des balises.	**Doit respecter (consignes)** - Carte au 1/5000e en milieu naturel inconnu (ou peu connu). - Sur chaque poste, il peut y avoir soit une balise bien placée avec le bon numéro code (« vrai »), soit une balise bien ou mal placée avec un bon ou mauvais numéro code (« faux »), soit une absence de balise (« manquant »). - Ne poinçonner le carton de contrôle que lorsque l'emplacement de la balise correspond à la définition du poste. - Chronométrage.
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Exactitude du carton de contrôle 2) Chronomètre.
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) Vérification des bons poinçons. - (R) À l'issue de l'exercice, l'enseignant effectue sur une grande carte un récapitulatif où il met en relation la définition du poste avec une photo du poste. Il précise aussi la symbolisation correspondante et montre l'emplacement des fausses balises.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Comprendre un vocabulaire précis qui permet d'identifier un point remarquable (ex : bute, fossé, tas de pierre, mur…) et le reconnaître sur le terrain pour situer la balise. - Apprécier une distance à parcourir (point d'attaque - balise). - Se montrer vigilant sur le numéro-code de la balise.
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Réduire le nombre de leurres (faux et manquants).	⊕ Modifier la position par rapport à l'élément remarquable (sud, nord).

<table>
<tr><td rowspan="2">Course d'orientation</td><td>Problème : recherche aléatoire du poste</td><td>Les placeurs</td><td rowspan="2">Débrouillé</td></tr>
<tr><td colspan="2">En demandant aux élèves de placer eux-mêmes une balise hors ligne directrice, cette situation doit leur permettre d'identifier les éléments importants permettant de la trouver.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ce que l'enseignant…</td><td colspan="2">Ce que l'élève…</td></tr>
<tr><td colspan="2">Cherche à faire acquérir
(objectif de la situation = contenus d'enseignement principal)
Identifier les informations utiles pour chercher une balise placée à proximité d'une ligne directrice.</td><td colspan="2">Doit faire (but de la situation)
Par binôme, placer deux balises hors lignes directrices en précisant les points d'attaque, les lignes d'arrêt et les définitions des postes.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé
(dispositif matériel et humain)
- Phase de placement pour centrer l'attention des élèves sur les éléments importants à utiliser pour chercher des balises hors lignes.
- Travail par binôme de manière à sécuriser le placement des balises.
- Parcours papillon dont chaque « aile » comporte deux balises afin d'augmenter le travail de recherche de balises placées hors lignes.
- Zone de placement choisie par l'enseignant car celle-ci comporte au moins des éléments remarquables, des points d'attaque et des ligne d'arrêt exploitables.</td><td colspan="2">Doit respecter (consignes)
<u>Phase 1</u>
- Travail par binôme. L'enseignant affecte à chaque binôme une zone de placement. Sur une carte au 1/5000^e d'un milieu naturel peu connu, placer deux balises en dehors d'une ligne directrice : identifier dans un premier temps sur la carte un point remarquable utilisable.
- Puis aller les placer sur le terrain en notant les points d'attaque, les lignes d'arrêt et les définitions des postes. La balise n'est pas visible depuis le point d'attaque, mais demeure à proximité de celui-ci (entre 10 et 50m).
<u>Phase 2.</u> Aller chercher les 2 balises posées par un autre groupe.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Illustration & matériel nécessaire
 </td><td colspan="2">Doit réussir (critères de réussite)
1) Trouver les balises des autres binômes
2) Que les autres binômes trouvent les balises posées par son binôme</td></tr>
<tr><td colspan="2">Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R)
(démarche d'apprentissage)
- (O) Informations ramenées par chaque binôme.
- (R) Sur grande carte, le binôme placeur explique les informations utiles pour trouver la balise. Confrontation avec les groupes qui se sont essayés sur le parcours.</td><td colspan="2">Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)
- Chaque balise doit être posée sur un élément remarquable.
- Le point d'attaque doit être identifiable et facilement accessible.
- La définition du poste est liée à un élément remarquable.
- La ligne d'arrêt est facilement identifiable et se situe à moins de 30 m de la balise.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Peut modifier (variables didactiques)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Θ Prébalisage de l'emplacement de la balise (rubalise).</td><td colspan="2">⊕ Élargir la zone de placement.</td></tr>
</table>

NIVEAU CONFIRMÉ

Attendus de fin de lycée (programme 2019)

(AFL 1) S'engager à l'aide d'une motricité spécifique pour réaliser en sécurité et à son meilleur niveau, un itinéraire dans un contexte incertain.	(AFL 2) S'entraîner individuellement et collectivement, pour se déplacer de manière efficiente et en toute sécurité	(AFL 3) Coopérer pour réaliser un projet de déplacement, en toute sécurité

Compétence cycle 4 ***(inspiré du Référentiel bac 2019)***	**Commentaires**
Prévoir son itinéraire (1), conduire et adapter son déplacement (2) en milieu boisé et partiellement connu (3), en utilisant des lignes de niveau 1 et 2 (sentier, fossé, ...) (1, 2) en gérant ses ressources (4) pour réaliser la meilleure performance (5), dans le respect des règles de sécurité (6).	(1) (5) La prévision de l'itinéraire doit intégrer des lignes et des éléments plus fins pour performer et gagner du temps. (2) Afin que le gain de temps envisagé dans la conception de l'itinéraire se concrétise, l'élève doit pouvoir se déplacer de manière efficace (techniques pour mener à bien les choix effectué), tout en s'adaptant au terrain et aux éventuels problèmes rencontrés. (3) La spécification du milieu boisé est synonyme de renforcement de l'incertitude. (2) (4) Adapter son déplacement et gérer ses ressources constituent des éléments importants à ce niveau car l'élève évolue dans un milieu exigeant sur des itinéraires parfois incertains. (6) Élément prégnant depuis le premier niveau, la sécurité est ici envisagée pour soi et pour autrui (esprit CO).

Conduites typiques des élèves en début de cycle (CT)

CT . Le cartographe

Dans un milieu peu connu, le déplacement est globalement sûr et relativement rapide, mais reste sur des lignes de niveau 1 et 2. Il arrive aussi que le coureur se laisse enfermer dans un mauvais choix en cas de difficulté sur un saut ou sur une attaque d'un poste éloigné d'une ligne directrice.

Objet d'enseignement prioritaire

Gagner du temps en optimisant la lecture et les itinéraires (saut)

Comportements observés	Problèmes rencontrés	Contenus à intégrer
- Reconnaissance d'une plus grande variété de lignes, mais préférence marquée pour les déplacements sur des lignes de niveau 1 (peu d'utilisation de lignes plus fines de niveau 2). - Prudence encore notable sur les sauts ou au contraire, prise de risque trop importante qui débouche sur des erreurs qui peuvent être importantes.	9 - Lecture peu sélective d'éléments fins de la carte *À ce niveau, l'élève éprouve des difficultés à reconnaître et donc à sélectionner des éléments plus fins de la carte (bosquets, fossé, zones de végétation…) pour construire et sécuriser son déplacement. De fait, il tend à sécuriser son déplacement sur des lignes directrices visibles ; de même, il ne maîtrise pas toujours correctement les risques qu'il prend (sauts, recherches de postes hors lignes directrices).*	- Élargir sa bibliothèque de symboles. - Construire son itinéraire en suivant des lignes directrices plus fines (fossés, bord de végétation…). - Réaliser des « sauts » plus longs : choisir un endroit identifiable d'où déclencher son saut ; prévoir une ligne d'arrêt ; apprécier la longueur du saut (utilisation de l'échelle) ; utiliser des points d'appuis ; orienter sa carte avant de déclencher le saut.
- Recours très rare à la boussole. - Utilisation d'un point d'attaque, mais tendance à se précipiter dans l'attaque du poste. - Adoption de stratégie de ratissage « aveugle » lorsque le poste n'est pas immédiatement trouvé.	10 - Tâtonnement dans la recherche de postes placés loin des lignes directrices *Lorsque l'élève doit trouver un poste placé en dehors des lignes directrices, il prend un point d'attaque et avance vers l'emplacement où il pense trouver la balise. Mais s'il ne la trouve pas, il commence à chercher « aveuglément » (jardinage) sans utiliser d'autres repères : ligne d'arrêt, nouveau point d'attaque…*	- Utiliser la définition du poste - Utiliser une ligne d'arrêt derrière le poste. - Avoir la tête « radar ». - Estimer la distance depuis le point d'attaque. - Bien orienter sa carte. - Utiliser un autre point d'attaque en cas de difficulté persistante.

- Consultation encore longue de la carte en cas d'incertitude. - Ralentissement, voire marche, sur certains tronçons jugés incertains. - Quelques dépassements de points de décisions qui conduisent à effectuer des demi-tours. - Les sorties de postes sont souvent lentes.	11 - Gestion difficile du déplacement en cas d'incertitude *Lorsque l'élève se risque sur des itinéraires plus incertains ou des sauts plus importants, il tend à ralentir et cherche sur le terrain des éléments qui pourraient le rassurer (il inverse alors le rapport carte-terrain).* *Il prend également du temps pour se recaler lorsqu'il retrouve une ligne afin de sécuriser son emplacement ou se resituer s'il se croit perdu. Les sorties de postes ne sont pas très rapides car elles n'ont pas été précisément anticipées.*	- Anticiper le terrain à venir d'après les informations choisies sur la carte. - Lors d'un saut, effectuer une déviation volontaire afin de pouvoir se réorienter à coup sûr une fois le saut effectué. - Prévoir, si besoin, un recalage après un saut - Reconstruire son itinéraire en cas de perte momentanée ou de difficultés à découvrir le poste.

Évaluation

Épreuve

- Le candidat réaliser un parcours de son choix, composé de 8 postes dans un temps limité de 30' (superficie du réseau d'environ 1 km^2).
- 16 à 24 postes sont placés sur des éléments caractéristiques et dans un milieu boisé ou semi boisé partiellement connu. De 10 à 14 balises sont de niveau 2 et de 6 à 10 balises de niveau 3.
- Les balises de niveau 1 se situent sur des éléments caractéristiques le long de lignes directrices (chemin, clôture, limite de végétation précise). Les balises de niveau 2 nécessitent d'identifier un point d'attaque sur des lignes directrices de niveau 1 (sentier, grillage…) pour leur recherche mais restent proches de ces lignes. Les balises de niveau 3 sont éloignées des lignes directrices ou de lignes d'arrêt possibles et nécessitent une lecture fine de la carte.
- La validation d'un poste de niveau 2 rapporte 2 points, celle de niveau 3 rapporte 3 points.
- Le jour de l'épreuve, l'emplacement des postes et, si possible, la zone d'évolution sont différents de ceux utilisés pendant la période de formation.
- Pendant 5 minutes le candidat définit son parcours de 8 postes en fonction du niveau qu'il veut atteindre.
- Possibilité de ramasser 2 balises bonus au cours du déplacement.
- Pour un dépassement de temps au-delà de 10 minutes, la note d'efficacité du déplacement sera obligatoirement inférieure à la moitié des points correspondant au nombre de balises trouvées.
- Une trace GPS est enregistrée pour chaque élève (montre GPS ou application type Smartphone).

Éléments à évaluer (Bac 2019 CA 2)	**Pts à affecter**	**Degré d'acquisition du niveau de compétence** (maîtrise insuffisante ; fragile ; satisfaisante ; très bonne)			
AFL 1 S'engager à l'aide d'une motricité spécifique pour réaliser en sécurité et à son meilleur niveau, un itinéraire dans un contexte incertain	4/20	Contrat partiellement rempli et/ou retard et/ou abandon	Contrat rempli dans le temps imparti mais qui aurait pu être largement optimisé	Contrat rempli dans le temps imparti mais qui aurait pu être optimisé	Contrat cohérent et rempli dans le temps imparti
		0-1 pts	2 pts	3 pts	4 pts
AFL 1 Adapter son déplacement en fonction des caractéristiques du milieu et de son projet d'itinéraire - Trace GPS / 2 - Score / 6	8/20	- Trace GPS : déplacements non adaptés aux caractéristiques du milieu. - Score : <11 pts	- Trace GPS : déplacement de manière séquentielle ou discontinue, par ajustements successifs. - Score : > 11 pts	- Trace GPS : déplacement continu dans les zones de moyenne difficulté. - Score : > 16 pts	- Trace GPS : déplacement adapté aux difficultés posées par le milieu, en lien avec le projet d'itinéraire. - Score : > 20 pts
		0-2 pt	4 pt	6 pts	8 pts
AFL 2 S'entraîner individuellement et collectivement, pour se déplacer de manière efficiente et en toute sécurité	4/20	Entrainement inadapté Au cours du cycle, l'élève agit sans apprécier la pertinence de ses choix ni analyser ses prestations, dans un cadre individuel ou collectif.	Entrainement partiellement adapté Au cours du cycle, l'élève identifie quelques éléments repérables de sa prestation, individuelle ou collective, les effets de certains choix, sans en retirer d'éléments de régulation ou de progrès.	Entrainement adapté Au cours du cycle, l'élève cible certains éléments de régulation ou de progrès à court terme et organise sa pratique en conséquence.	Entraînement optimisé Au cours du cycle, l'élève analyse régulièrement ses prestations et ses choix, individuels ou collectifs, et se fixe des objectifs concrets pour progresser à court et moyen terme.
		0-1 pts	2 pts	3 pts	4 pts
AFL 3 Coopérer pour réaliser un projet de déplacement, en toute sécurité	4/20	Approximation dans la mise en œuvre des consignes et des rôles essentiels liés à la sécurité individuelle et collective. L'élève est centré sur sa propre pratique.	Application des consignes et tenue des rôles essentiels liés à la sécurité individuelle et collective, mais la mise en œuvre peut manquer de réactivité ou d'assurance. L'élève adhère aux conditions d'organisation	Maitrise des éléments et tenue efficace des rôles nécessaires à la sécurité individuelle et collective. L'élève coopère et s'implique dans les analyses et prises de décisions collectives.	Maitrise des éléments, des rôles et conditions nécessaires à la sécurité individuelle et collective. L'élève aide aux apprentissages des autres élèves.
		0-1 pts	2 pts	3 pts	4 pts

Stratégies d'enseignement

Hiérarchie des problèmes à résoudre au cours du cycle

L'amélioration de la performance passe en premier lieu par une lecture plus précise de la carte. C'est ainsi que la prise en compte d'éléments plus fins va permettre de concevoir et suivre des itinéraires plus rapides. Cet apprentissage permettra également à l'orienteur d'acquérir plus d'efficacité dans sa recherche de postes éloignés de lignes directrices marquées. Enfin, le cycle sera l'occasion pour lui de tirer bénéfice de ses éventuelles erreurs pour mieux gérer les moments d'incertitude.

Lieu d'évolution

À ce niveau, il est important de pouvoir confronter l'élève à un milieu naturel forestier inconnu (ou peu connu) en s'efforçant de varier les parcours et les postes. Si le relief peut être vallonné, cela offrira également une occasion propice à mieux gérer les efforts.

Traçage des parcours

À ce niveau de compétence, la carte doit offrir des lignes directrices de niveau 1 et 2 avec des possibilités de sauts et des positionnements de balises placées le plus souvent en dehors des lignes directrices (à proximité ou éloignées). Ainsi, les itinéraires proposés doivent offrir de nombreux choix de stratégie, imposant une lecture plus fine. Il est également possible d'allonger les parcours (jusqu'à 30' de course).

Gestion des élèves

À ce niveau, les élèves doivent être en mesure d'évoluer seuls en milmieu naturel de manière à pouvoir gérer au mieux le compromis course – orientation. Cela n'interdit bien évidemment pas du travail collectif en cherchant à bonifier les interactions entre élèves.

L'enseignant continuera à bien noter les temps de départ, le choix des parcours et les temps d'arrivée des élèves tout en instaurant un temps limite de travail.

Des éléments fins de la carte non pris en compte

Marche pendant un saut long

Dépasse parfois le point d'attaque

Jardinage autour des balises difficiles

Des sorties lentes de postes

Les situations d'apprentissage du niveau confirmé

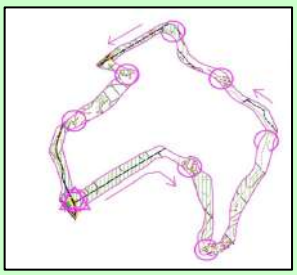
Problèmes rencontrés	Contenus principaux	Situations clés
9 - Lecture peu sélective d'éléments fins de la carte	- Élargir sa bibliothèque de symboles. - Construire son itinéraire en suivant des lignes directrices plus fines (fossés, bord de végétation…). - Réaliser des « sauts » plus longs : choisir un endroit identifiable d'où déclencher son saut ; prévoir une ligne d'arrêt ; apprécier la longueur du saut (utilisation de l'échelle) ; utiliser des points d'appuis ; orienter sa carte avant de déclencher le saut.	- Les chemins interdits. Parcours traditionnel avec une carte dont les chemins sont notifiés comme interdits. - La carte « O'corridor ». Parcours traditionnel avec une carte où des zones ont été effacées de manière à forcer d'autres choix d'itinéraires.
10 - Tâtonnement dans la recherche de postes placés loin des lignes directrices	- Utiliser la définition du poste - Utiliser une ligne d'arrêt derrière le poste. - Avoir la tête « radar ». - Estimer la distance depuis le point d'attaque. - Bien orienter sa carte. - Utiliser un autre point d'attaque en cas de difficulté persistante.	- La course au point d'attaque. Parcours traditionnel avec une carte sur laquelle on a masqué les abords du poste (pour renforcer l'importance du point d'attaque).

11 - Gestion difficile du déplacement en cas d'incertitude	- Anticiper le terrain à venir d'après les informations choisies sur la carte. - Lors d'un saut, effectuer une déviation volontaire afin de pouvoir se réorienter à coup sûr une fois le saut effectué. - Prévoir, si besoin, un recalage après un saut - Reconstruire son itinéraire en cas de perte momentanée ou de difficultés à découvrir le poste.	- Le déplacement magnétique. Parcours avec des sauts qui sollicitent l'utilisation de la boussole. - La carte fenêtre. Parcours traditionnel avec une carte qui ne comporte que des fenêtres (afin d'utiliser la boussole). - Le pressé. Parcours où le coureur bénéficie d'un stop de 30'' 50m avant le poste afin de préparer une sortie orientée et rapide.

Course d'orientation	Problème : lecture peu sélective d'éléments fins de la carte	Les chemins interdits	Confirmé
	Cette situation vise à forcer l'utilisation de certains symboles qui ne sont habituellement pas pris en compte par le pratiquant.		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation) Utiliser des lignes directrices plus fines pour construire le déplacement (éléments de végétation).	**Doit faire (but de la situation)** Effectuer un parcours traditionnel de 5 postes avec une carte où les chemins sont notifiés comme interdits.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Carte au 1/7500^{e} pour habituer l'élève à lire des cartes à plus petite échelle. - Carte où les chemins sont notifiés comme interdits (croix rouge) afin d'obliger l'utilisation de lignes plus fines. - Présence entre les postes de lisières, clairières, fossés… peu éloignées entre eux pour pouvoir construire un déplacement sur des lignes plus fines. - Temps maximal de manière à gérer l'ensemble des élèves - Chronométrage afin de ne pas trop faciliter l'orientation.	**Doit respecter (consignes)** - Carte au 1/7500^{e} d'un milieu naturel peu connu avec des chemins interdits (croix rouge) - Temps maximum de 15' pour réaliser le parcours.
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Trouver les postes en respectant
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) Compte rendu oral des itinéraires parcourus. - (R) Débriefing sur grande carte par l'enseignant sur les lignes et point d'appui utilisables.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Élargir sa bibliothèque de symbole permettant de reconnaître une ligne directrice de niveau 2. - Repérer les points d'appuis et de décision sur l'itinéraire. - Estimer une direction et une distance.
Peut modifier (variables didactiques)	
⊖ Annoncer à l'enseignant l'itinéraire prévu sur les deux premiers postes. La ligne difficile est jalonnée sur le terrain	⊕ Augmenter la nature et la quantité des éléments interdits.

Course d'orientation	Problème : lecture peu sélective d'éléments fins de la carte.	La carte O' corridor	Confirmé
	Cette situation vise à affiner la construction et la conduite de l'itinéraire par la prise en compte de nouveaux objets ou lignes.		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation) Utilisation d'éléments plus fins de la carte pour construire son parcours (boussole possible).	**Doit faire (but de la situation)** Effectuer un parcours traditionnel de 7 postes avec une carte « tronquée » (carte corridor).
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Carte au 1/7500^{e} pour habituer l'élève à lire des cartes à plus petite échelle. - Utilisation d'une carte avec des corridors. Une grande partie de la carte est ainsi effacée (logiciel Ocad) de manière à obliger l'élève à abandonner ses repères classiques.	**Doit respecter (consignes)** - Réaliser un parcours de 7 postes avec une « carte-couloir » - Carte au 1/7500^{e} en milieu naturel inconnu (ou peu connu). - Rester « dans » la carte. - Utilisation possible de la boussole - Temps maximum de 20'.
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Poinçonner au moins 4 des 7 postes.
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) Nombre de postes trouvés. Compte-rendu oral des élèves sur la manière dont ils ont réalisé le parcours. - (R) Sur une carte agrandie, le professeur part des difficultés et/ou réussites des élèves pour cibler leur attention sur les éléments à prendre en compte pour trouver les balises.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Utiliser des points d'appuis. - Apprécier la distance à parcourir. - Utiliser des lignes de niveau 2 et 3. - S'engager dans des sauts. - Utilisation de la boussole (méthode BCD).
Peut modifier (variables didactiques)	
⊖ Élargir le couloir du corridor. Réduire la distance entre les postes. Parcours jalonné. Travail en binôme.	⊕ Diminuer la quantité d'information dans les couloirs. Réduire le couloir du corridor

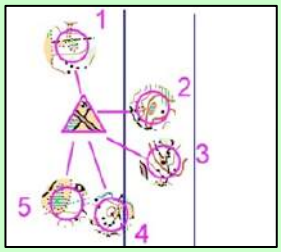
Course d'orientation	Problème : tâtonnement dans la recherche de postes placés loin des lignes directrices	La course au point d'attaque	Confirmé
	La course au point d'attaque est une situation qui ambitionne de focaliser l'attention du coureur sur le point d'attaque.		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation) Choisir et utiliser un point d'attaque « fiable ».	**Doit faire (but de la situation)** Effectuer un parcours traditionnel avec une carte sur laquelle es abords du poste sont masqués.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Carte au 1/7500^{e} pour habituer l'élève à lire des cartes à plus petite échelle. - Les zones autour des balises sont « blanchies » (Ocad) de manière à centrer l'attention de l'élève sur l'identification du point d'attaque.	**Doit respecter (consignes)** - Réaliser un parcours de 5 postes avec une carte où les abords des postes sont masqués. - Carte au 1/7500^{e} en milieu naturel inconnu (ou peu connu). - Utilisation possible de la boussole - Temps maximum de 20'.
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** - Trouver les balises dans le temps imparti !
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) Nombre de balises trouvées. Compte rendu des difficultés rencontrées. - (R) Sur une carte agrandie, le professeur part des difficultés et/ou réussites des élèves pour cibler leur attention sur les éléments à prendre en compte pour trouver les balises..	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Éléments pour choisir un point d'attaque : * proche du poste * facile à découvrir * faciliter l'approche du poste - Identifier un élément d'arrêt - Estimer la distance entre le point d'attaque et la balise. - Prendre en compte la définition du poste + Tête « radar » - Utiliser la boussole pour établir une visée. - En cas de difficulté, changer de point d'attaque.
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Réduire la zone blanchie. Avant le départ, le coureur dispose d'un temps de lecture pour entourer sur sa carte le point d'attaque qu'il choisit.	⊕ Rechercher des points d'attaque plus difficiles, mais plus proches de la balise. Augmenter la distance entre le point d'attaque et la balise.

Course d'orientation	Problème : gestion difficile du déplacement en cas d'incertitude	Le déplacement magnétique	Confirmé
	Cette situation vise à ce que le coureur puisse utiliser sa boussole lors de sauts ou d'attaque de postes éloignés de lignes directrices.		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation) Utiliser la boussole pour définir un azimut à suivre.	**Doit faire (but de la situation)** Parcours étoile de 5 branches à réaliser avec la boussole.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Carte au 1/7500^{e} pour habituer l'élève à lire des cartes à plus petite échelle. - Le parcours se fait sur un terrain relativement dégagé (pénétrable) de manière à pouvoir réaliser les sauts. - Le saut nécessite l'utilisation de la boussole car il n'y a pas ou peu de points d'appuis utilisables. - Les balises sont placées de manière à ce que le saut offre un réel gain de temps.	**Doit respecter (consignes)** - L'élève dispose d'une boussole et d'une carte au 1/7500^{e} en milieu naturel inconnu (ou peu connu). - Les postes sont placés de manière à favoriser les sauts dans une zone de forêt courable. - L'élève doit calculer son azimut pour se rendre sur le poste. - En cas d'erreur, il doit revenir au point de départ et recalculer son azimut. - Temps maximum de 20'.
Illustration & matériel nécessaire Une boussole par élève	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Nombre de postes trouvés 2) Chrono réalisé.
Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage) - (O) Nombre de postes trouvés. Temps mis pour trouver les balises. - (R) Un poster, qui récapitule l'utilisation de la boussole, est affiché au départ. Puis repris après les premières tentatives.	**Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)** - Utiliser une boussole pour orienter sa carte en l'absence d'éléments remarquables, ou pour « attaquer » un poste. - Apprécier sur le terrain la distance parcourue (double pas). - Effectuer une déviation volontaire pour se recaler sûrement à l'issue du saut.
Peut modifier (variables didactiques)	
Θ L'azimut est donné au départ.	⊕ Allongement de la longueur du saut.

Course d'orientation	Problème : gestion difficile du déplacement en cas d'incertitude	La carte fenêtre	Confirmé
	Cette situation a pour objet d'établir un azimut afin d'orienter le déplacement.		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation) Utiliser la boussole pour définir un azimut à suivre.	**Doit faire (but de la situation)** Parcours étoile de 5 branches à réaliser avec la boussole.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Carte au 1/7500e pour habituer l'élève à lire des cartes à plus petite échelle. - Carte où n'apparaissent que des fenêtres de la carte originale (utilisation du logiciel Ocad). - Les fenêtres sont centrées sur les balises à trouver (parcours étoile). - Parcours étoile de manière à ce que l'enseignant puisse réguler les comportements après chaque balise..	**Doit respecter (consignes)** - L'élève dispose d'une boussole et d'une carte au 1/7500e en milieu naturel inconnu (ou peu connu). - La carte ne comprend que la zone autour du poste. - L'élève doit calculer son azimut pour se rendre sur le poste. - Temps maximum de 20'. - Revenir au départ après chaque visite de poste. - Temps limité pour l'ensemble de la situation (15')
Illustration & matériel nécessaire  Une boussole par élève et une carte à fenêtre.	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Trouver au moins 3 balises sur 5 dans le temps imparti.

Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)	Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)
- (O) Nombre de balises validées dans le temps imparti. Comparaison - (R) Démonstration de la méthode « BCD ».	- Les trois étapes de la méthode BCD pour une visée précise. * B comme Boussole. Poser la boussole sur la carte et relier avec un bord de la boussole le point de départ et celui d'arrivée. Veiller à ce que la flèche de direction soit dirigée dans le sens de la progression. * C comme cadran. Tourner le cadran jusqu'à ce que les méridiens du fond du cadran soient parallèles à ceux de la carte. Veiller à ce que la flèche centrale des méridiens soit bien orientée vers le nord de la carte. * D comme direction. Placer alors la boussole devant soi, pivoter de façon à faire coïncider l'aiguille aimantée (bout rouge) avec la « maison » du nord. Suivre alors la direction indiquée par la flèche de direction en prenant soin de garder l'aiguille aimantée dans sa maison. Choisir un point de repère au loin dans la direction indiquée par la flèche de direction.

Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Évoluer dans un lieu connu et dégagé. Faire vérifier son azimut avant de partir. Réduire la distance des postes. Agrandir la largeur des fenêtres.	⊕ Augmenter la distance des postes. Réduire la largeur des fenêtres. Remplacer le parcours étoile par un parcours traditionnel.

Course d'orientation	Problème : gestion difficile du déplacement en cas d'incertitude	Le pressé	Confirmé
	Dans l'optique de gagner du temps, cette situation est centrée sur la sortie de poste.		

Ce que l'enseignant…	Ce que l'élève…
Cherche à faire acquérir (objectif de la situation) Prévoir la direction à prendre en sortie de poste pour repartir rapidement.	**Doit faire (but de la situation)** Parcours papillon chronométré de 2 x 3 balises avec un chrono intermédiaire et un temps de concertation entre les deux enchaînements.
Met en place pour conduire l'élève vers l'objectif visé (dispositif matériel et humain) - Carte au 1/7500e pour habituer l'élève à lire des cartes à plus petite échelle. - L'enchaînement des balises est conçu de manière à ne pas repartir sur ses pas (pas d'angle fermé). - Le chronométrage entre le poinçonnage et la porte de sortie sert à illustrer l'anticipation de lecture avant d'arriver au poste : sortie orientée et rapide. - Le binôme permet la mesure de ces temps intermédiaire (possibilité de les obtenir avec une montre GPS).	**Doit respecter (consignes)** - L'élève dispose d'une boussole et d'une carte au 1/7500e en milieu naturel inconnu (ou peu connu). - Il s'engage sur un parcours chronométré papillon de 3 balises qui comportent chacune une porte de sortie à franchir obligatoirement. - Il est accompagné par un binôme qui déclenche un chrono entre chaque poinçonnage de balises et chaque porte de sortie (les 3 temps s'additionnent).
Illustration & matériel nécessaire 	**Doit réussir (critères de réussite)** 1) Réduire au maximum les temps du 2e chronomètre (sans perdre de temps sur le premier chrono)

Observe (O) et met en œuvre pour réguler l'apprentissage (R) (démarche d'apprentissage)	Doit comprendre et/ou ressentir (contenus d'enseignement)
- (O) Temps mis entre le poinçonnage et la porte de sortie. - (R) Sur une grande carte, l'enseignant demande aux élèves le moment qu'ils jugent propice avant le poste, pour préparer la sortie de celui-ci : quel lieu, quelles informations ?	- Profiter de la vitesse réduite de déplacement avant le poste pour préparer la sortie du poste. - Identifier un éventuel point d'appui ou une ligne d'arrêt pour sécuriser la sortie. - Bien réorienter la carte dès le poinçonnage. - Éventuellement, sécuriser la sortie du poste avec la boussole (aligner le nord de la boussole avec le nord de la carte pour éviter un 180°).

Peut modifier (variables didactiques)	
Θ Jalonner la sortie du poste.	⊕ Laisser une zone large après le poste.