



Les problèmes fondamentaux en Co

Pour les élèves et pour l'enseignant



- La spécificité de la Co

➔ Peu d'apprentissage moteur complexe mais des apprentissages perceptivo moteur, émotionnels... (L'action est guidée par la réflexion ou l'absence de réflexion..L'action peut être inhibée par les émotions)

➔ La plupart des actions des élèves ne sont pas réalisées à la vue de l'enseignant

Donc les problèmes rencontrés par les élèves sont rarement visibles en direct. Ils sont anticipés et(ou) interprétés avant ou à l'issue de l'action. Soit par la vérification des bonnes réponses, soit pas une verbalisation (debriefing) prof-élèves ou élèves -élèves

➔ **Ex : Consignes, temps de course, grille réponse, organisation des binômes....)**



Difficile d'évaluer l'efficiency des élèves :

Quelle a été la pertinence de sa réponse ? (Chrono...?)

Le poste a-t-il été donné par un autre élève ?

Dans le binôme qui fait la locomotive, qui fait le wagon ?

.....



Construire des situations spécifiques :

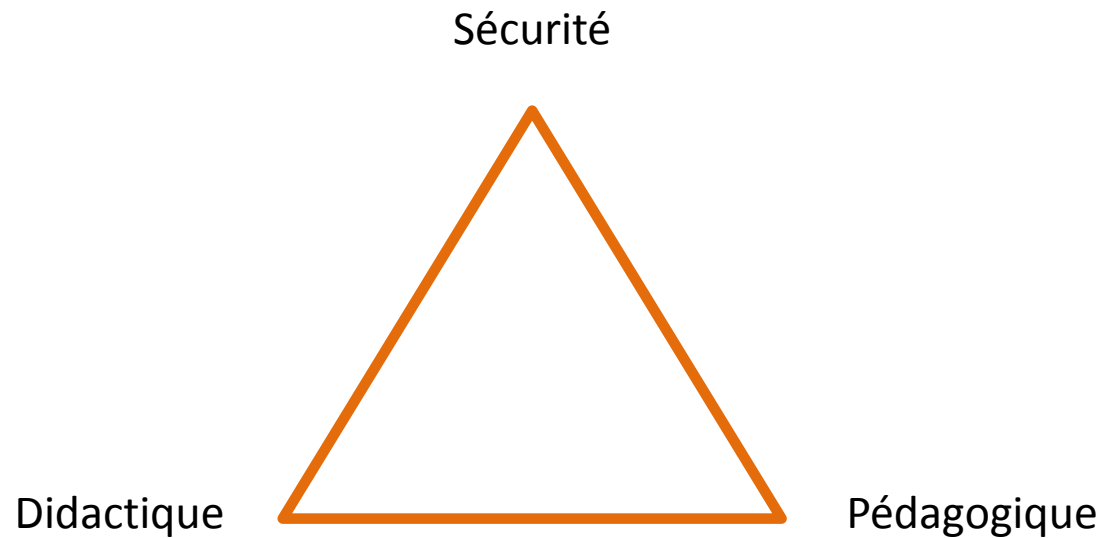
-Il faut poser le bon problème (problème du traçage)
(attention à la durée et au problème posé...) Une fois
l'élève parti, l'enseignant ne peut plus réguler l'action...)

-Il faut créer des moments de régulation (entre les élèves –
entre l'enseignant et ses élèves

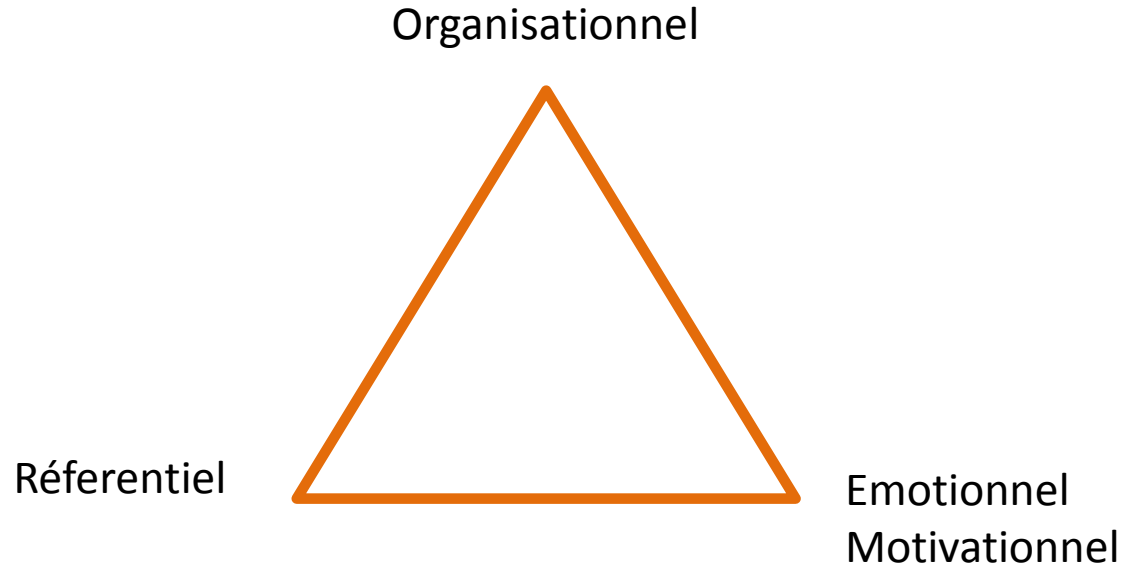
-Il faut créer des moments de réflexion avant l'action
(situations questionnantes)



Les problèmes pour l'enseignant



Les problèmes pour l'élèves





3 niveaux

- **Niveau 1** : Des situations où l'élève apprend à décoder une information et à se repérer sur des documents de référence (photo – plan – carte simplifiée) de plus en plus symbolisés afin de valider un positionnement ou une définition de poste
- **Niveau 2** : Des situations où l'élève apprend à conduire un déplacement en optimisant ses choix d'allures et d'itinéraires pour réaliser un ou des circuits de son choix.
- **Niveau 3** : Des situations où l'élève apprend à construire des itinéraires afin d'optimiser ses déplacements au regard de ses propres ressources et compétences

Compétence attendue :

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

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le vocabulaire spécifique (élément de repérage, élément de déplacement, ligne, point d'appui, point de décision, postes, jalons, pince, talons). La légende simplifiée, les couleurs de cartographie. Les échelles différentes utilisées pour représenter le terrain. Les éléments de terrain niveau 1 tels que chemin, sentier, route, construction, mare, espace découvert, couvert de végétation. La technique de base (carte pliée, orientée, pouce qui suit l'itinéraire). Les consignes de sécurité, limites d'espace (zone d'évolution, lignes d'arrêt), limites de temps (heure de retour), procédures pour retrouver le poste du professeur, procédures à suivre en cas de danger (blessures, animaux). La conduite à tenir en cas d'accident. L'Esprit de la CO (respect environnement, pose des postes). <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le fonctionnement du chronomètre, du tableau à double entrée, du carton de contrôle. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifier et associer les éléments simples du terrain avec leur représentation graphique sur la carte, (relation terrain-carte). Identifier et associer les lignes simples de la carte avec leurs présences sur le terrain (relation carte-terrain). Reconnaître et progresser dans l'espace délimité par les « lignes d'arrêt » prédéfinies. Choisir et planifier son itinéraire d'un point à un autre en s'appuyant sur des éléments connus (chemins, carrefour, maison, mare, limites de végétation nettes). Orienter la carte à l'aide des éléments situés sur le terrain, la réorienter à chaque changement de direction, se situer sur la carte à chaque arrêt. Suivre avec son pouce sur la carte sa progression sur le terrain. Courir sur les lignes directrices simples (chemins essentiellement) d'un point de décision à l'autre. Mémoriser les éléments marquants (points d'appui) entre deux points de décision, les repérer pendant la course. Récupérer pendant les arrêts (poinçonnage). Reconnaître et contourner les propriétés privées, les cultures. Adapter son allure au cours de l'itinéraire : 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 voir marcher pour ne pas rater le poste. Adapter son allure en fonction de son partenaire. <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> Poser et contrôler un poste simple. Ramasser les balises d'un parcours connu. Renseigner et corriger les cartons de contrôle. Noter avec précision temps de départ et temps d'arrivée. Echanger avec son partenaire les informations observées sur la carte et le terrain pour orienter la carte et choisir l'itinéraire. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Respecter les consignes de sécurité (limite de zone, heure de retour). Respecter l'environnement. Respecter son partenaire, être solidaire, prendre des décisions communes. Respecter le matériel. Maîtriser ses émotions, oser s'engager seul dans un milieu connu, à 2 ou 3 dans un milieu peu connu. <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> Se porter volontaire pour effectuer les tâches d'organisation : chronométrateur, contrôleur poseur. Se montrer responsable des tâches simples confiées.

Liens avec le socle :

Compétence 1 : Maîtriser la langue, utiliser un vocabulaire juste et précis en relation avec les composantes de l'espace naturel lors d'échanges liés aux prélèvements d'indices et à l'élaboration de l'itinéraire.

Compétence 3 : Interpréter une représentation plane d'un objet de l'espace. Evaluer les distances. Comprendre et décrire l'environnement proche, l'influence de l'activité humaine sur l'écosystème. Exploiter des données chiffrées (utilisation d'échelles, rapport temps/distance, temps de départ/ temps d'arrivée). Savoir observer, questionner.

Compétence 5 : Lire et utiliser des documents images, représentations cartographiques. Situer dans l'espace un lieu en utilisant une carte.

Compétence 6 : Savoir ce qui est interdit et ce qui est permis, respecter les règles de sécurité. Communiquer et travailler en équipe.

Compétence 7 : Connaître et respecter les autres pour agir en groupe de façon progressivement autonome.

Niveau 1

Compétence attendue : Choisir et conduire le déplacement le plus rapide pour trouver des balises à l'aide d'une carte en utilisant essentiellement des lignes et des points remarquables, dans un milieu délimité plus ou moins connu. Gérer les efforts en adoptant des allures de course optimales en rapport au milieu et au moment du déplacement. Respecter les règles de sécurité et l'environnement.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le vocabulaire spécifique (ligne d'arrêt, point d'attaque, point remarquable).</i> • <i>La légende approfondie, couleurs, nivellement.</i> • <i>La distinction en lecture de carte d'une ligne facile d'une ligne difficile.</i> • <i>La notion d'allure, de vitesse et d'effort en rapport à sa VMA et au milieu.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le calcul du temps.</i> • <i>Le fonctionnement des outils utilisés.</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Associer les informations relatives au terrain (planimétrie, hydrographie, relief, végétation) à des efforts physiques et des motricités particulières.</i> • <i>Elaborer un projet de déplacement, sélectionner et anticiper les éléments à suivre et adapter son allure en fonction de ses capacités et des particularités du terrain pour gagner en efficacité : courir vite sur des segments d'itinéraire faciles ; ralentir et récupérer aux points de décision et à l'attaque d'un poste.</i> • <i>Solliciter et mobiliser ses ressources « aérobies » pour réaliser le déplacement le plus rapide possible.</i> • <i>Mémoriser son itinéraire d'un poste à l'autre.</i> • <i>Choisir et suivre des lignes complexes pour se rendre au poste.</i> • <i>Elaborer une ligne d'arrêt, un point d'attaque de poste.</i> • <i>Attaquer et sortir d'un poste placé à proximité de lignes directrices.</i> • <i>Reconnaître la qualité du terrain pour adapter sa motricité, sa foulée, la qualité des appuis.</i> • <i>Contourner un obstacle (étang, forêt dense) sans perdre sa direction.</i> • <i>Réaliser quelques « sauts » entre des lignes proches.</i> • <i>Vérifier régulièrement son itinéraire en utilisant des points d'appui et se recalcr si nécessaire.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Poser et contrôler un poste</i> • <i>Renseigner l'ensemble du carton de contrôle</i> • <i>Retracer son itinéraire effectif sur la carte</i> • <i>Calculer et analyser le temps réalisé à partir d'une heure de départ et d'une heure d'arrivée, les temps des circuits entre les balises en fonction de ses choix et de sa vitesse de course</i> • <i>Commenter et analyser son itinéraire avec les autres.</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Oser s'engager dans un milieu délimité et moins connu.</i> • <i>Anticiper la prise d'information afin de mieux réussir.</i> • <i>Accepter l'effort et l'adapter aux capacités de son partenaire.</i> • <i>Maintenir un effort soutenu.</i> • <i>Prévenir, alerter et secourir autrui en milieu peu connu.</i> • <i>Rester lucide dans la réalisation de son projet au regard du temps et de l'espace.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>S'investir avec la même motivation quelles que soient les tâches.</i> • <i>Se montrer rigoureux dans les tâches confiées.</i>

Liens avec le socle :

Compétence 1 : Maîtriser la langue, utiliser un vocabulaire juste et précis lors d'échanges liés aux prélèvements d'indices, à l'élaboration de l'itinéraire et à l'analyse des itinéraires.

Compétence 3 : Exploiter et analyser des données chiffrées dans le calcul des temps de course, des temps entre les balises.

Compétence 4 : Utiliser des logiciels de cartographie ou de dessin pour représenter un espace, un tableur pour exploiter les résultats.

Compétence 5 : Lire et utiliser des documents images, représentations cartographiques. Situer dans l'espace un lieu en utilisant des cartes à différentes échelles.

Compétence 6 : Respecter les consignes de sécurité, connaître les gestes de premier secours. Etre performant dans un travail en équipe.

Compétence 7 : Etre capable de raisonner avec logique et rigueur. Développer sa persévérance. Affiner sa connaissance de soi et réaliser un projet de groupe dans un effort aérobie.

Niveau 2

COURSE D'ORIENTATION		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE										Session 2015				
COMPÉTENCE ATTENDUE		<p>Le candidat doit réaliser un parcours de son choix, composé de 8 postes minimum pour les garçons et 7 pour les filles, dans un temps limité de 30 ou 35 minutes, selon la difficulté du terrain : prévoir une superficie du réseau d'environ 1 km², pour un circuit d'environ 2,5 km.</p> <p>16 à 24 postes (balises ou piquets permanents avec pinces) 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. La validation d'un poste de niveau 2 rapporte 2 points, celle de niveau 3 rapporte 3 points dans le barème ci-dessous. 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</p> <p>Le code d'identification de la balise ou du piquet est identique à celui du poste précisé sur la carte mère.</p> <p>Pendant 5 minutes le candidat devra choisir son contrat de 7 ou 8 postes en fonction du niveau qu'il veut atteindre. A l'issue de ces 5 minutes, l'enseignant valide le choix du coureur. Lors de sa course, le candidat pourra poinçonner des postes supplémentaires en dehors de ceux choisis au départ.</p> <p>Au retour, toutes les données sont vérifiées à l'aide d'un carton de contrôle comportant les numéros de tous les postes poinçonnés.</p> <p>Le candidat peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide d'un chronomètre ou d'une montre.</p> <p>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.</p>														
NIVEAU 4 :		<p>Prévoir son itinéraire, conduire et adapter son déplacement en milieu boisé et partiellement connu, en utilisant des lignes de niveau 1 et 2 (sentier, fossé, ...) en gérant ses ressources pour réaliser la meilleure performance, dans le respect des règles de sécurité.</p>														
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 4 Non acquis					Degrés d'acquisition du NIVEAU 4									
10/20	Efficacité du déplacement (nombre de balises de niv. 2 à 2pts) + (nombre de balise de niv.3 à 3 pts)	Garçons	0	2 à 4	5 à 7	8 à 11	12 à 15	16, 17	18, 19	20, 21	22, 23	24, 25	26,27 28	29,30 31	32,33 34	35 ou +
		Filles	0	2	3 à 5	6 à 8	9 à 13	14	15, 16	17, 18	19, 20	21, 22	23, 24	25, 26	27, 28	29 ou +
		Points	0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts	5,5 pts	6 pts	6,5 pts	7 pts	7,5 pts	8 pts	9pts	10 pts
04/20	Gestion du temps	Retard de 4 à 10'	Retard de 3' à 3'59"	Retard de 2' à 2'59"	Retard de 0 à 1'59"	Retour dans le temps imparti (avec au moins une balise trouvée)										
		0 pt	1 pt	1,5 pt	2 pts	4 pts										
06/20	Anticipation du parcours et prise de risque	Nombre de postes validés sur les 8 prévus (contrat)					Le contrat est validé. Nombre de postes de niv.3 dans le contrat									
		1	2	3	4	5	6	7	0	1	2	3	4	5	6 et plus	
		0 pt	0 pt	0,5 pt	1 pt	1,5 pts	2 pts	2,5 pts	3 pts	3,5 pts	4 pts	4,5 pts	5 pts	5,5 pts	6 pts	

Exemples de calcul:

L'élève A (garçon) rentre à l'heure et valide 2 balises de niv 3 et 4 balises de niveau 2. Ces balises font partie de son contrat. Il obtient : 4pts+4pts+2pts= 10/20

L'élève B (garçon) rentre 2' en retard et poinçonne les 8 balises prévues dont 3 de niveau 3, plus 2 supplémentaires. Au total, il valide 6 balises de niveau 2 et 4 balises de niveau 3. Il obtient : 7pts+2pts+4,5pts=13,5/20

COMMENTAIRES :

Des adaptations de temps de course à hauteur de 10 % peuvent s'appliquer lors de mauvaises conditions météo (terrain gras, pluie, froid, vent fort,...)

Les balises de niveau 1 se situent sur des éléments caractéristiques le long de lignes directrices (chemin, sentier, clôture, limite de végétation précise).

Les balises de niveau 2 nécessitent d'identifier un point d'attaque sur des lignes directrices de niveau 1 (route, chemin, sentier, grillage...) pour leur recherche mais restent proches de ces lignes .

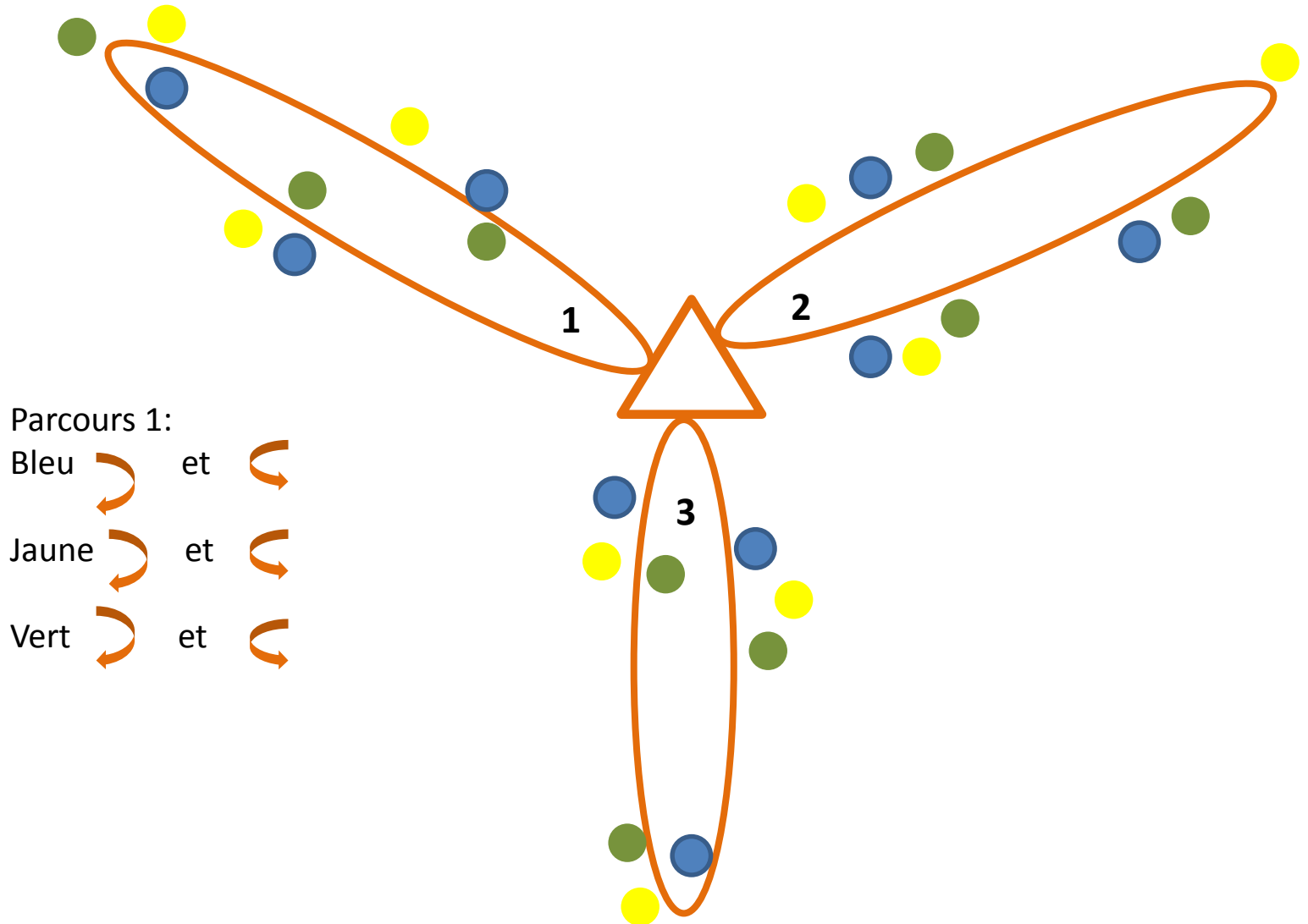
Les balises de niveau 3 sont éloignées des lignes directrices ou de lignes d'arrêt possibles et nécessitent une lecture fine de la carte.

Les contraintes de sécurité nécessitent de choisir des dispositifs particuliers notamment dans les domaines suivants : conception du dispositif (départ et arrivée le plus au centre, favoriser les passages proches de la zone centrale, limiter l'espace d'évolution, avoir des lignes d'arrêt visibles par les élèves,...etc.).

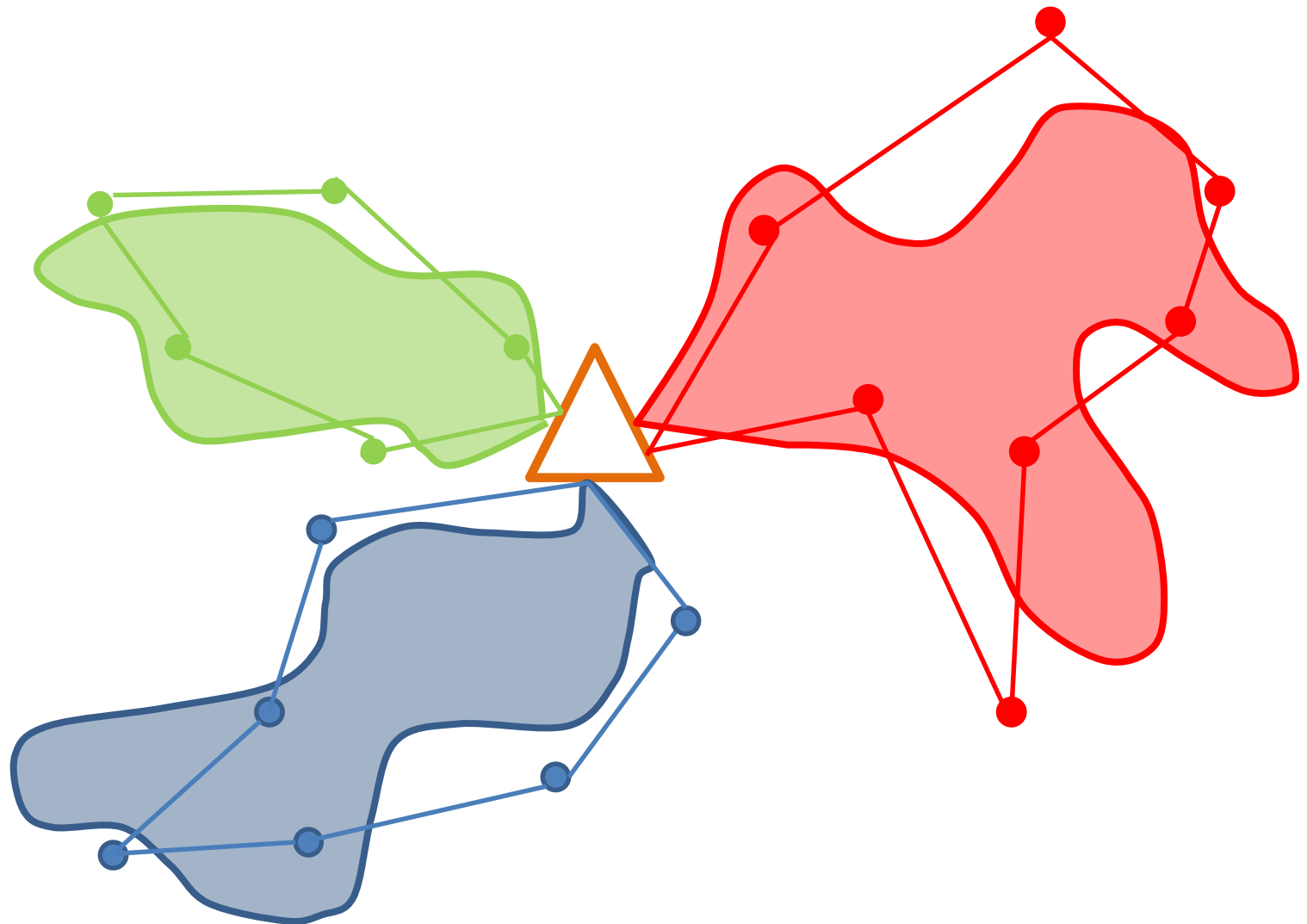
Niveau 3/4



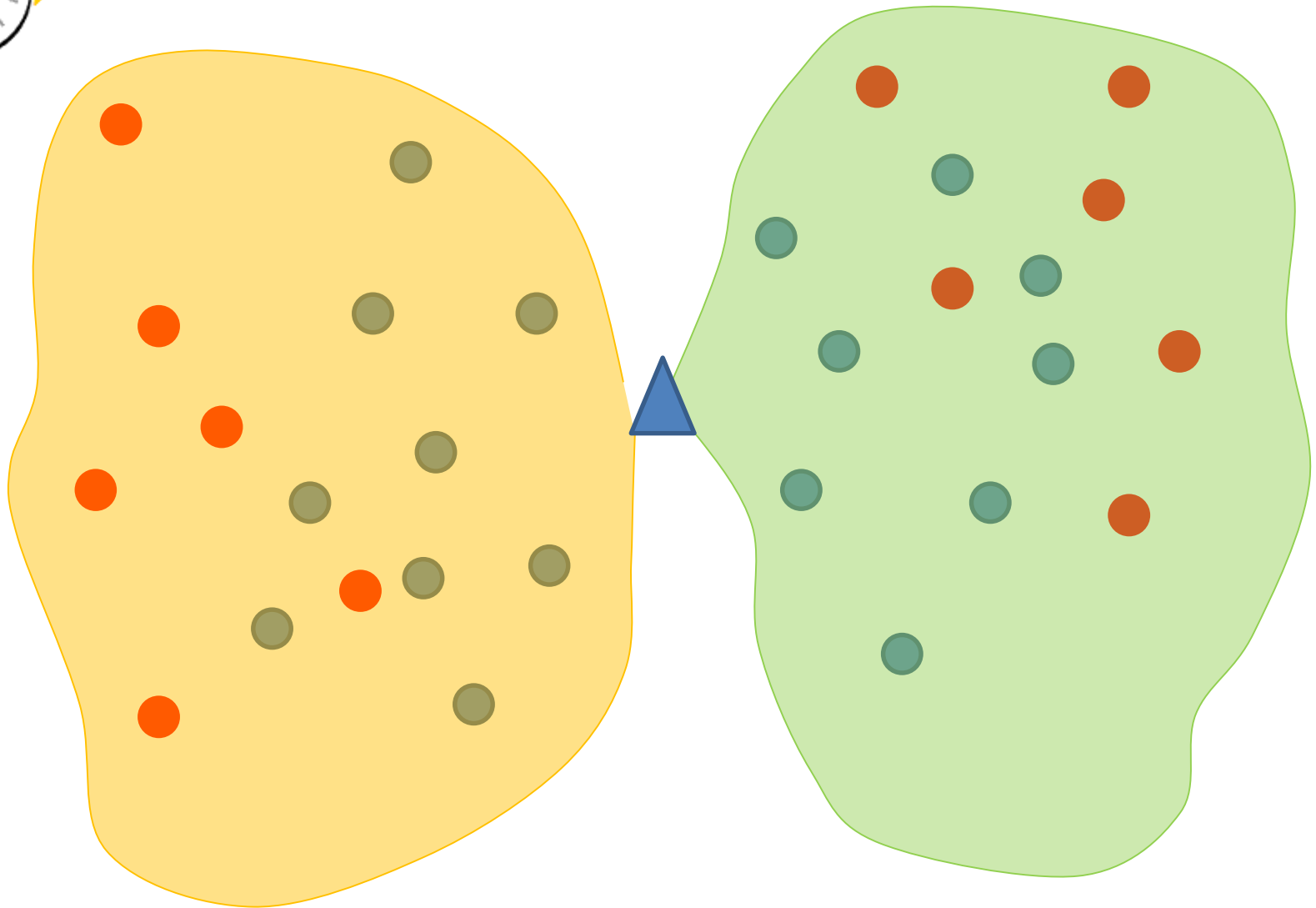
Proposition situation d'évaluation N1



Proposition situation d'évaluation N2



Proposition situation d'évaluation N3/4





Constats élèves

Lecture excessive de la carte

Pas d'orientation de la carte

Course désordonnée

Pas d'engagement moteur

Pas de POP

Absence de projet de déplacement

Recherche de la balise et non du poste

Méconnaissance des éléments de la carte

Rapport terrain-carte difficile

Absence de ligne d'arrêt

Dépassement systématique du poste

Prise de risque non réfléchi

Pas de régulation de la course en fonction du relief

Pas de point d'attaque du poste

Pas de prise de risque (Saut de lignes)

Appréhension à s'orienter seul

Pas de vérification des points d'appuis dans sa progression

Mauvaise association des éléments de la carte à une motricité spécifique

Déplacement non adapté sur des itinéraires faciles



Constats enseignants

Pas de consignes de sécurité données (verbales ou écrites)

Parcours trop long....

Parcours pas adapté au niveau des élèves....

Traçage qui ne pose pas le bon problème aux élèves

Absence de régulation post-action

Absence de contrôle des courses des élèves

Absence de situation de mise en éveil cognitif et moteur

.....