

Projet

Course d'Orientation

Année scolaire 2004 / 2005



Collège Georges BESSE LOCHES

Didier MARTIN
Professeur d'EPS agrégé

SOMMAIRE

	<i>Page</i>
LA COURSE D'ORIENTATION : POURQUOI ?	22
COMPETENCES A ACQUERIR.	22
<i>COMPETENCES GENERALES.</i>	
<i>COMPETENCES PROPRES AU GROUPE D'ACTIVITE A.P.P.N.</i>	
<i>COMPETENCES SPECIFIQUES A L'ACTIVITE COURSE D'ORIENTATION.</i>	
ANALYSE DU CYCLE DE COURSE D'ORIENTATION 2004 ET CONSTATS.	24
SOLUTIONS ENVISAGEES POUR LE CYCLE DE COURSE D'ORIENTATION 2005.	26
NOUVELLE ORGANISATION DU CYCLE POUR LA RENTREE PROCHAINE.	27
MODIFICATIONS PEDAGOGIQUES.	28
PROGRAMMATION DU CYCLE.	29
EVALUATIONS.	30
PROSPECTIVES.	31
<i>ANNEXES</i>	
<i>ANNEXE 1 :</i>	Fiche pédagogique du jeu " <i>orientation de carrefours</i> ".
<i>ANNEXE 2 :</i>	Fiche pédagogique du jeu " <i>le parcours fléché</i> ".
<i>ANNEXE 3 :</i>	Fiche pédagogique du jeu " <i>Qui est qui ?</i> ".
<i>SUPPLEMENT :</i>	Fiche pédagogique du jeu " <i>La bonne croix</i> ".
<i>ANNEXE 4 :</i>	Fiche pédagogique du jeu " <i>La chasse aux balises</i> ".
<i>ANNEXE 5 :</i>	Fiche pédagogique du jeu " <i>Le relais</i> ".
<i>ANNEXE 6 :</i>	Fiche pédagogique de " <i>La course contre la montre</i> ".
<i>ANNEXE 7 :</i>	Fiche pédagogique de " <i>La course aux points</i> ".
<i>ANNEXE :</i>	Fiche pédagogique de " <i>La répartition de poste</i> ".

LA COURSE D'ORIENTATION : POURQUOI ?

La pratique de la course d'orientation s'inscrit dans le cadre du **projet 6^{ème}** concernant les **A.P.P.N.** en parallèle avec la pratique de **l'escalade**, du **canoë-kayak** et du **golf**.

Par ailleurs cette activité a été choisie pour :

- ▶ La situation géographique du collège : proximité de la forêt Lochoise site privilégié pour la pratique de la course d'orientation.
- ▶ Développer chez les élèves l'acuité des sens liés à l'observation, faire acquérir aux élèves les compétences nécessaires pour savoir lire une carte et se repérer dans un espace partiellement inconnu.

Depuis maintenant 5 ans l'association sportive du collège a centré ses objectifs sur le développement de cette activité. Tous les ans c'est une 50 élèves qui pratiquent cette activité en loisir ou en compétition dans le cadre de l'U.N.S.S. le mercredi après midi. Certains d'entre eux sortent du collège avec un niveau de compétence au moins égal à la compétence de niveau 2 du Bac puisqu'en 2004 4 garçons sont devenus champion de France UNSS de course d'orientation.

Il existe donc une véritable cohérence entre l'enseignement de cette activité en 6^{ème} en EPS et son développement dans le cadre de l'association sportive du collège.

COMPETENCES A ACQUERIR

Permettre à l'élève de se déplacer seul en forêt pour cela : **développer des connaissances, des savoir-faire** qui lui permettront de s'orienter rapidement, d'organiser sa conduite, de faire des choix en fonction des problèmes à résoudre, de prendre les décisions appropriées pour mener à bien ses déplacements.

❖ COMPETENCES GENERALES

1. Maîtriser ses émotions.
2. Éprouver sa volonté de vaincre dans le respect de l'adversaire.
3. Identifier les caractéristiques et les contraintes de l'environnement.
4. S'avoit s'exprimer à propos de l'activité pratiquée avec les termes appropriés.
5. Respecter les règles liées aux activités réalisées et aux équipements utilisés.

❖ COMPETENCES PROPRES AU GROUPE D'A.P.P.N.

1. Identifier le but à atteindre, le nombre et l'emplacement des obstacles.
2. Prendre conscience des risques et assurer sa sécurité en respectant les consignes et les techniques de sécurité, pour tendre vers la capacité à assurer la sécurité d'autrui.
3. Respecter l'environnement physique et humain.
4. Se situer en quasi-permanence sur le terrain et sur la carte
5. Construire son déplacement au fur et à mesure de son action pour aller en fin de cycle et pour les meilleurs vers construire son itinéraire par étapes successives.
6. Identifier son niveau de pratique et s'engager en tenant compte de ses réactions émotionnelles pour aller vers une véritable connaissance de soi qui se caractérise en CO par la capacité à s'engager sur l'itinéraire le plus adapté à ses ressources.

❖ **COMPETENCES SPECIFIQUES**

1. S'engager en respectant :
 - les limites de l'espace déterminé (périmètre de la zone d'évolution)
 - le temps, savoir revenir à l'heure. Établir une relation entre les éléments observés du paysage et leur représentation sur la carte
2. Respecter l'environnement et l'esprit orientation (respect du matériel, ne pas déplacer les balises, savoir s'arrêter pour porter secours à un camarade en péril.)
3. Valider sa fiche de route aux balises.
4. Alternier course et marche sur les lignes directrices.
5. Établir une relation entre les éléments observés du paysage et leur représentation sur la carte en étant capable de se situer en permanence sur la carte.
6. Choisir et suivre des lignes directrices sûres (chemins, fossés..) pour se déplacer
7. Être capable de concevoir un itinéraire simple en tenant compte, du rapport distance du parcours / temps du parcours sous la contrainte d'un temps limité ou des qualités des membres de l'équipe dans le cadre d'un partage de postes.

ANALYSE DU CYCLE COURSE D'ORIENTATION 2004 ET CONSTATS.

- ❖ Après plusieurs années de travail en forêt dès la première leçon, nous avons expérimenté cette année une nouvelle entrée en matière en consacrant la première leçon à un travail sur « l'orientation de carrefour » sur le terrain de foot stabilisé.

En effet, nous avons constaté les années précédentes que tous les élèves ne différenciaient pas forcément au début du cycle leur droite de leur gauche, et n'arrivaient pas par la suite, à orienter leur carte, et à suivre l'itinéraire qu'ils empruntaient en réalité sur leur carte. Les contraintes d'une leçon en forêt semblaient trop important par rapport aux ressources de certains de nos élèves en début de cycle.

- ❖ La suite du cycle conserve son organisation en 3h globalisées en forêt pour faciliter l'acquisition des compétences spécifiques à la course d'orientation :
 - ▶ Nous conservons aussi l'idée de changer de secteur toutes les 3 ou 4 leçons pour éviter que les élèves fonctionnent sur de la mémoire visuelle pour retrouver la balise que sur une véritable orientation avec repérage sur la carte.
- ❖ Le support carte utilisé en forêt a sensiblement évolué, cependant l'exploitation de la forêt durant ces 4 dernières années a rendu les cartes quelques peu obsolètes :
 - Il y a parfois des décalages entre la réalité du terrain et sa représentation sur la carte (nouveau chemin créés par les exploitants...) ce qui induit les élèves en erreur.
- ❖ L'expérience nous a montré que pour la définition des lignes d'arrêts des nouveaux secteurs, « le jalonné » pouvait être remplacé par un parcours fléché moins lourd à installer. (indication avant et après chaque changement de direction).

Un autre problème s'est posé durant ces 4 dernières années, celui de la dégradation et de la disparition de certaines de nos balises. En effet en dehors de nos cours, nos balises sont détruites ou volées par d'autres utilisateurs de la forêt, ce qui nous a particulièrement alourdi le travail, puisque au travail de pose que ne pouvions pas trop anticiper si nous voulions avoir une chance de conserver quelques balises en place, c'est ajouté un travail de vérification avant la leçon, de réparation de balises dans l'urgence ou de modification de l'exercice en temps réel.

Nous avons heureusement la chance de pouvoir compter sur l'aide d'un retraité en VTT qui nous permet de soulager notre charge de travail en amont et nous évite de lancer les élèves sur des balises qui ne sont plus en place.

- ❖ Nous confirmons aussi notre position sur le fait que la pose des balises doit rester un acte professionnel surtout avec des élèves de 6^{ème} et ceci en reflet avec ce que nous avons rédigé concernant les consignes de sécurité. Les élèves peuvent par contre prendre part au ramassage des balises sans aucun problème en fin de leçon.

❖ Nous renforçons aussi notre position sur notre choix pédagogique, de centrer notre enseignement sur la logique interne de l'activité « course contre la montre.... » plutôt que sur l'apprentissage de technique complexe d'orientation (avec boussole) souvent décontextualisé de la réalité, car nous pensons que la première qualité d'un bon orienteur c'est d'avoir une bonne relation carte / terrain mais aussi d'être un bon coureur.

En effet, un élève peut être bon en marche orientation, et peut s'avérer être dans l'incapacité de gérer le compromis course / orientation, ce qui reste pour nous un pan essentiel de l'activité.

Par ailleurs, la présentation de nos situations sous forme de jeu, systématiquement chronométré, tend à faire rentrer les élèves dans une activité de course tout en tenant compte de la particularité des élèves de cette tranche d'âge.

Enfin, la continuité de notre enseignement dans le cadre de l'Association Sportive du collège, nous confirme que l'apprentissage de la technique d'erreur volontaire, de l'utilisation de la boussole pour attaquer une balise éloignée des lignes en réalisant un azimut, s'avère être des compétences de deuxième niveau qui semblent inefficaces si l'élève n'a pas construit la base d'une bonne relation carte / terrain.

❖ Les 4 dernières années nous ont confirmé que le jeu de « la bonne croix » qui met en exergue la capacité de l'élève à se situer en permanence sur le terrain ne doit pas s'aborder avant la leçon 4 sous peine de mettre les élèves en échec.

❖ Nous constatons aussi un investissement largement supérieur des élèves sur les différents jeux proposés que sur les leçons de « qui est qui », « la bonne croix » ceci pour plusieurs raisons :

- Cet exercice revient 3 fois dans le cycle (lassitude)
- Pas de choix d'itinéraire pour l'élève il suit un parcours prédéterminé (définition des lignes d'arrêt) (va à l'encontre du sentiment d'autodétermination facteur de motivation)

Cependant cet exercice est primordial en terme de sécurité lorsque nous changeons de secteur pour délimiter les lignes d'arrêt du nouveau secteur.

❖ Nous avons tenté cette année de mettre en place un groupe plus important d'élève en course d'orientation avec l'intervention de 2 enseignants. Nous avons constaté que la gestion de 35 élèves, même à deux, reste assez lourde, notamment lors des situations à départ décalé dans le temps. Cependant, l'expérience devra être renouvelée avec une organisation différente pour véritablement être concluante.

❖ Le jeu du relais, la course contre la montre et la course aux points semblent être les exercices les plus motivants pour les élèves, cependant l'utilisation de chronos avec compte à rebours semble être un investissement intéressant à réaliser (cf. bilan leçon 8).

SOLUTIONS ENVISAGEES POUR LE CYCLE 2005 / 2006

- La première leçon nous a donc permis de réaliser un véritable travail individualisé sur l'orientation de la carte et le suivi d'itinéraire. Cette leçon sera donc à renouveler avec davantage de temps (prévoir 3h) pour que tous les élèves puissent s'exercer sur les 2 exercices prévus complètement.
- La venue de cartographes professionnels en janvier 2005 devrait permettre de régler le problème du vieillissement des cartes pour les années à venir.
- Le problème particulièrement gênant des balises détériorées ou volées sera sans doute en partie réglé pour les années à venir puisque, le conseil général a investi dans plus de 70 balises permanentes inviolables que nous pourrons équiper ou non de toiles en fonction de la situation pour les rendre plus facilement visibles.
- Un aménagement de la situation « la bonne croix » peut être envisagé en leçon 4 en matérialisant une zone sur la carte où l'élève doit placer précisément la balise qu'il rencontre.
- Il nous faut trouver un meilleur compromis entre la volonté de changer de secteur pour éviter que les élèves soient sur de la mémorisation et la motivation des élèves pour des situations plus ludiques. L'organisation du cycle doit être revue l'année prochaine pour exploiter un maximum les balises permanentes, ce sera l'occasion de tenir compte de ce constat
- L'expérience de l'organisation d'un cycle avec un plus grand nombre d'élèves avec deux enseignants sera renouvelée l'année prochaine mais en organisant plutôt un cours dédoublé par groupe de niveau avec les mêmes situations mais des contraintes différentes pour pouvoir complexifier ou simplifier en fonction du niveau des élèves.
- Les 2 nouveautés de 2004 sont à conserver (orientation de carrefour, répartition de poste).
- Au niveau de l'investissement en matériel, outre les chronomètres, ils semblent important d'investir dans un tableau effaçable transportable pour faciliter les explications, les exemples, les stratégies (répartition de poste) mais aussi la gestion de la sécurité pour rendre plus lisible le tableau des départs et des arrivées.
- Au niveau de la communication, même si nous avons réalisé des progrès depuis 4 ans grâce au bon fonctionnement de l'A.S.CO, le titre de champion de France de nos élèves, la réalisation d'un film de présentation de l'activité par les élèves de l'AS. Nous devons encore progresser puisque au moment du choix en début d'année, la majorité des élèves ne semblent pas connaître l'activité ou en avoir une représentation erronée. Pour cela nous souhaiterions une meilleure collaboration des collègues pour qu'ils diffusent la cassette de 14' lors des journées de prérentrée pour que le choix des activités puissent se faire en toutes connaissances de cause. Enfin certains élèves semblent avoir pratiqué la chasse au trésor ou un équivalent en primaire et leur expérience ne semble pas les motiver davantage pour approfondir cette activité au collège. Nous allons donc prendre contact avec le responsable de l'EPS en primaire sur le secteur pour lui proposer d'organiser aux beaux jours des ½ journées découvertes pour les élèves de CM2 du secteur

NOUVELLE ORGANISATION DU CYCLE COURSE D'ORIENTATION POUR LA RENTREE PROCHAINE

Les conclusions de notre réflexion nous amènent à envisager des petites modifications dans l'organisation de notre cycle course d'orientation :

- ▶ La première leçon se déroulera sur le site du collège mais sur 3 heures
- ▶ Le reste du cycle sera réalisé en forêt
- ▶ L'utilisation d'un matériel pédagogique renouvelé (balises permanentes, cartes de course d'orientation mises à jour, Chronomètres avec compte à rebours, tableau...) nous semble capitale pour favoriser les apprentissages des élèves.

Cependant, nous sommes conscients que le budget de l'établissement attribué à la course d'orientation ne peut pas augmenter de manière considérable sous peine de pénaliser d'autres projets du collège.

Pour réussir l'adéquation entre nos objectifs pédagogiques et les contraintes financières, nous proposons pour le cycle de course d'orientation de l'année 2004 / 2005 l'organisation suivante :

- 1)** Une poursuite de la **globalisation** des horaires de course d'orientation en parallèle avec les horaires de canoë-kayak, ce qui découperait le cycle en **8 à 9 leçons de 3 heures** (14h 17h). Cela nécessite pour les enseignants qui auront en charge l'enseignement de la course d'orientation une disponibilité sur le créneau de 16h à 17h le jour où ils ont orientation.
- 2)** Les **séances 2 à 9 s'effectueront en milieu naturel** (forêt de LOCHES) dans le but d'atteindre véritablement les objectifs pédagogiques fixés. Par ailleurs, pour permettre à ce projet de se réaliser en toute sécurité, une demande d'autorisation a été faite auprès des services de l'Office Nationale des Forêts, pour planifier les après-midi où les enfants du collège seront présents en forêt. (Accords de l'O.N.F. en annexe)
- 3)** L'achat du petit matériel évoqué sera effectué sur le budget E.P. S.

MODIFICATIONS PEDAGOGIQUES

- ❖ La première leçon (sur site du collège) permet une prise de contact avec l'activité. Elle nous paraît primordiale puisqu'elle permet une approche individualisée sur la connaissance de sa droite et de sa gauche, l'orientation de sa carte et le suivi d'itinéraire compétence indispensable avant d'aller plus avant dans un cycle de course d'orientation.
- ❖ La leçon 2 (en forêt) permet une prise de contact avec le milieu, le repérage des lieux, la découverte des différents codes composant la légende d'une carte. Elle nous paraît primordiale puisqu'elle permet la sécurisation. Il nous semble important d'insister sur les points fondamentaux suivants :
 - ▶ *Bien connaître les limites du périmètre d'évolution (lignes d'arrêt).*
 - ▶ *Prendre conscience de la notion du temps de parcours.*
 - ▶ *Savoir où l'on est / savoir où l'on va.*
 - ▶ *Apprendre à se situer en permanence sur sa carte.*
 - ▶ *Découvrir et mémoriser la légende par une mise en relation des éléments observés dans la réalité et leur représentation sur la carte.*

L'intégration de ces fondamentaux par les élèves est une condition incontournable de la réussite du cycle. Pour cela nous proposerons des situations ludiques où l'élève est acteur de ses apprentissages. Ainsi, nous espérons favoriser l'investissement de tous les élèves dans ces premières acquisitions.

- ❖ Pour inciter les élèves à plus d'efficacité dans la recherche et la rapidité des déplacements, une norme de temps pour la recherche de chaque balise va être établie. Cette norme servirait à l'évaluation :

- ▶ Tps limite pour chaque balise

Par ailleurs, sur chaque balise, un système de record sera mis en place pour favoriser davantage l'investissement et la motivation des élèves.

- ❖ Il pourrait être possible de demander au chef d'établissement de venir donner le départ de la dernière leçon en forêt. Cela aurait plusieurs intérêts :
 - ▶ valorisation du travail des élèves (et des enseignants)
 - ▶ aspect officiel de cette ultime course donc motivation accrue pour tous

PROGRAMMATION DU CYCLE

Le cycle comprend au moins **8 à 9 séances de 3 heures**.

Les séances se déroulent sur les plages horaires de **14h à 17h**, le trajet (collège - forêt) est donc compris dans ces plages horaires.

Deux regroupements d'élèves fonctionneront encadrés chacun par un ou 2 professeurs sur différents après midi dans la semaine. Les groupes seront constitués de **22 à 35 élèves en moyenne** pour permettre un meilleur enseignement et une plus juste répartition entre les différentes activités de pleine nature proposées aux élèves.

Leçon	Thèmes d'étude	Situations mises en place
1	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Reconnaître sa droite de sa gauche. ▶ Savoir poinçonner son carton ▶ Orienter sa carte ▶ Suivre un itinéraire sur un plan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de l'orientation de carrefours
2	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Familiarisation avec le milieu naturel et le support carte. ▶ Repérage et intégration des lignes d'arrêt. ▶ Prise de conscience des risques et respect des consignes de sécurité (rester dans le périmètre du jeu et revenir à l'heure). ▶ Apprentissage actif des éléments de la légende par une mise en relation entre les éléments observés dans la réalité et leur représentation sur la carte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu du "parcours fléché »" • Jeu du " Qui est qui ?"
3	<p><i>Idem séances précédentes avec en plus :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Élaboration d'un itinéraire simple avec choix des lignes directrices sûres et faciles à suivre. ▶ Optimisation du temps de recherche et de déplacement sur chaque balise. ▶ Savoir se déplacer sur des lignes simples et valider sa feuille de route. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de "la chasse aux balises"
4	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Repérage et intégration des lignes d'arrêt. ▶ Intégration des consignes de sécurité (rester dans le périmètre du jeu et revenir à l'heure). ▶ Apprentissage actif des éléments de la légende par une mise en relation entre les éléments observés dans la réalité et leur représentation sur la carte. ▶ Initiation à un repérage permanent sur la carte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu du "parcours fléché »" • Jeu du " Qui est qui ?" • Jeu de "La bonne croix"
5	<p><i>Idem séances précédentes avec en plus :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Élaboration et construction d'un itinéraire avec choix des lignes directrices sûres à suivre pour poinçonner sa feuille de route à toutes les balises. ▶ Savoir se déplacer sur des lignes simples et valider sa feuille de route. ▶ Optimiser le rapport (distance du parcours/temps du parcours) 	<ul style="list-style-type: none"> • Course contre la montre.

6	<p><i>Idem séances précédentes avec en plus :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Développement de l'esprit d'équipe, de l'entraide et de la solidarité entre les élèves. ▶ Sensibilisation sur les valeurs : "respect de l'environnement et respect de l'adversaire" dans une situation compétitive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu du "relais"
7	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Repérage et intégration des lignes d'arrêt. ▶ Intégration des consignes de sécurité (rester dans le périmètre du jeu et revenir à l'heure). ▶ Apprentissage actif des éléments de la légende par une mise en relation entre les éléments observés dans la réalité et leur représentation sur la carte. ▶ Initiation à un repérage permanent sur la carte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu du "parcours fléché »" • Jeu du " Qui est qui ?" • Jeu de "La bonne croix"
8	<p><i>Idem séances précédentes avec en plus :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Élaboration et construction d'une stratégie visant à optimiser le nombre de balises recherchées dans un temps restreint en rapport au nombre de points qu'elles rapportent. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de « La course aux points »
9	<p><i>Idem séances précédentes avec en plus :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Elaboration et mise en œuvre d'une stratégie visant à tenir compte efficacement des qualités des membres de l'équipe dans la ventilation de balises à se répartir.. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de « La répartition de postes »

Ramassage des balises par les élèves à la fin de chaque séance.

EVALUATIONS

L'évaluation peut avoir plusieurs fonctions pédagogiques dans le cycle :

- ❖ En effet elle sera tout d'abord **formatrice** et présente dans toutes les situations d'apprentissage pour permettre aux élèves de situer leur niveau dans une hiérarchie, d'identifier les critères de réussite, les acquisitions réalisées et les progrès qui restent encore à faire pour atteindre le niveau demandé. Cette démarche permettra, nous l'espérons, de rendre les élèves acteurs de leurs apprentissages, de leur faire prendre conscience des progrès qu'ils ont réalisés et développer ainsi chez eux le plaisir et le goût de l'investissement dans le travail.
- ❖ Elle sera ensuite **formative** puisque les différentes données recueillies par les enseignants sous diverses formes (temps moyen et record par balise, nombre de balises trouvées dans un temps imparti,...) permettront une adaptation du contenu de la séance au niveau du groupe mais aussi des évolutions éventuelles du projet course d'orientation pour les années suivantes.
- ❖ Enfin elle sera **certificative** puisque les situations donneront lieu à une note comptant dans la moyenne du cycle course d'orientation. (cf. barèmes)

PROSPECTIVES

- ❖ Le travail effectué durant ce cycle d'A.P.P.N. en début d'année dans le cadre des cours d'E.P.S. se concrétise à la fin de l'année scolaire par un séjour à Angles-sur-l'Anglin : séjour au cours duquel tous les élèves de sixième pratiquent tour à tour le canoë-kayak, l'escalade et la course d'orientation (ainsi que du VTT).
- ❖ L'organisation de ce cycle et le choix des situations mises en œuvre se sont effectués grâce à une analyse de l'équipe pédagogique impliquée dans la course d'orientation. Cette analyse s'est réalisée sur la base du projet initial que nous avons testé et fait évoluer au fil des années. De la même manière, ce projet 2004 / 2005 sera sans aucun doute, perfectible, modifié ou amandé pour le rendre davantage en adéquation avec les caractéristiques de milieu naturel local et avec le niveau de nos élèves.
- ❖ Enfin, même si des expériences ont déjà été réalisées en interdisciplinarité (parcours bio en collaboration avec la SVT) (Travail sur les unités de temps, distance vitesse et échelle en mathématiques), cela reste encore très formel. Nous tenterons à l'avenir de concrétiser ses expérimentations en véritable projet interdisciplinaire.. En effet, le fait d'intégrer d'autres disciplines comme les sciences de la vie et de la terre, les mathématiques.... à notre démarche, permettra, nous l'espérons, aux élèves de donner du sens à leurs apprentissages.



ANNEXE 1 : L'ORIENTATION DE CARREFOURS.

OBJECTIFS :

- ▶ Reconnaître sa droite de sa gauche.
- ▶ Savoir poinçonner son carton.
- ▶ Orienter sa carte et suivre un itinéraire sur un plan.

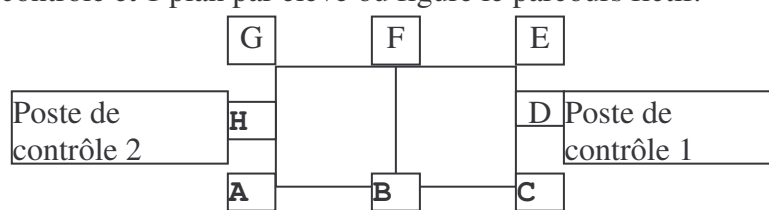
BUT :

Réaliser le parcours le plus vite possible (en courant) sans faire d'erreur de poinçon.

« Aller au bout de son rêve sans se tromper »

Dispositif :

- ▶ 1 stade de foot en stabilisé
- ▶ 2 postes de contrôle
- ▶ 8 plots identifiés par les lettres (A/B/C/D/E/F/G/H)
- ▶ Placés aux 4 coins de corner, 2 au niveau des buts de foot (emplacement des postes de contrôle), 2 de chaque côté de la ligne médiane du terrain.
- ▶ 1 carton de contrôle et 1 plan par élève où figure le parcours fictif.



CE QUE L'ON DOIT FAIRE :

- ▶ Se placer à côté du plot identifier par la lettre correspondant à son code de départ (exemple si code départ est B, se placer pour le départ de l'exercice à côté du plot B)
- ▶ Orienter sa carte pour savoir dans quelle direction je dois partir. (faire correspondre la lettre du plot que l'on a devant soi dans la réalité avec la lettre code du 1er carrefour que l'on doit rencontrer sur la carte.)
- ▶ A chaque carrefour les seules directions possibles sont « tout droit », « à droite 90° », « à gauche 90° »
- ▶ A chaque carrefour sur le plan je dois suivre la direction indiquée par l'itinéraire fictif « le rêve » et l'exécuter sur le terrain « dans la réalité »
- ▶ A chaque fois que j'arrive à un numéro de poste sur mon « rêve » je dois me trouver à côté d'un des deux postes de contrôle « dans la réalité »
- ▶ Poinçonner alors mon carton de contrôle dans la case correspondante au numéro de poste indiqué sur mon plan.
- ▶ Interdiction de couper le terrain, les seuls sentiers qui existent sont les lignes extérieures du terrain de foot et la ligne médiane.
- ▶ Quand j'ai perdu le fil de mon itinéraire je viens au centre du terrain pour demander à l'enseignant de me replacer sur le parcours
- ▶ Lorsque j'arrive au poste 6 sur mon plan je poinçonner mon carton de contrôle et je suis la direction indiquée sur « mon rêve » pour me rendre en A et y reprendre l'exercice pour finir. (Ce cas se produit quand mon départ de circuit est placé après la balise 1,2,3,4,5 sur mon plan.)

- ▶ J'ai terminé l'exercice quand j'ai poinçonné mon carton de contrôle aux 6 postes qui composent le rêve.
- ▶ Je reste silencieux, et je ne marche jamais pendant l'exercice.

CRITERES DE REUSSITE :

1. Réaliser le parcours sans faute de poinçon plus rapidement que les autres élèves.

CONTENU D'ENSEIGNEMENT :

1. Orienter sa carte : faire correspondre le « rêve et la réalité », pour le départ, c'est faire correspondre le code de mon premier carrefour qui se situe devant moi sur le plan avec la bonne lettre du plot vers lequel je dois me diriger dans la réalité.
2. A chaque changement de direction aux différents carrefours, tourner sa carte pour toujours avoir devant soi, ce que l'on a dans son rêve en correspondance avec ce que l'on a dans la réalité.
3. Possibilité à chaque Changement de direction de poser la carte par terre avant de tourner, effectuer le changement de direction et reprendre la carte
4. Déplacer son pouce sur la carte après chaque carrefour, pour pouvoir toujours identifier sur la carte le dernier élément connu (le dernier carrefour).

ANNEXE 2 : LE PARCOURS FLECHE

OBJECTIFS :

- ▶ Familiarisation avec le milieu naturel.
- ▶ Repérage et intégration des lignes d'arrêt. (Le parcours fléché délimite les lignes d'arrêt)
- ▶ Prise de conscience des risques et respect des consignes de sécurité (rester dans le périmètre du jeu et revenir à l'heure).

BUT :

Réaliser le parcours à 2 le plus rapidement possible en respectant les consignes.

CE QUE L'ON DOIT FAIRE :

Cet exercice ludique sous forme de course revêt une importance capitale pour le reste des acquisitions dans le cycle.

En effet, par cet exercice les élèves vont délimiter de façon active les lignes d'arrêt des différents jeux. Il convient donc d'insister davantage sur la qualité du travail réalisé que sur la rapidité d'exécution du parcours. (Pour illustrer cela il peut être envisagé de leur expliquer l'ordre des critères retenus pour l'évaluation.)

- ▶ Se mettre par 2.
- ▶ Prendre une feuille de route (ou carton de contrôle) pour y inscrire les 2 noms.
- ▶ Effectuer le parcours à 2 (obligation de rester groupé) le plus rapidement possible.
Les chemins à suivre sont droits et larges et à chaque changement de direction une pancarte prévient en amont « Attention changement de direction » puis sur le chemin à emprunter après le carrefour, une pancarte indique : « vous êtes dans la bonne direction »
- ▶ Des balises de course d'orientation seront placées à des points caractéristiques sur le parcours
(Croisement de 2 chemins, intersection fossé / chemin..)
- ▶ A chaque balise les concurrents devront poinçonner leur feuille de route en respectant l'ordre des balises.
- ▶ Le départ des groupes de 2 élèves s'échelonnara de 2 minutes en 2 minutes.

Pour placer les élèves dans les meilleures conditions, il est bien entendu nécessaire de les familiariser dans un premier temps avec le matériel et l'environnement (présenter aux élèves les pancartes pour qu'ils le différencient d'une balise, présenter la carte de C.O. en illustrant par des exemples les différents symboles qui composent la légende, présenter le vocabulaire spécifique à la course d'orientation "lignes d'arrêt"....)

CONSIGNES DE SECURITE :

- ▶ Ne pas déplacer les balises ou enlever une pancarte.
- ▶ Respecter le temps limite du jeu (donner une heure limite aux élèves au-delà de laquelle ils doivent rentrer au point de départ.
- ▶ Rester strictement sur le parcours (parcours constitué de lignes directrices simples)
- ▶ Si dans sa progression on ne voit plus de pancarte, revenir sur ses pas au dernier croisement identifié par une pancarte pour vérifier que l'on ne s'est pas trompé de chemin.

CRITERES DE REUSSITE :

1. Avoir poinçonné son carton de contrôle à toutes les balises et dans l'ordre de leur apparition sur le parcours.
2. Réaliser le parcours dans un temps inférieur au temps de référence (s'approcher du temps record).

CRITERES RETENUS POUR L'EVALUATION :

1. Le poinçonnage de toutes les balises sur le carton de contrôle dans l'ordre de leur apparition sur le parcours.
2. En cas d'égalité entre les groupes, le temps réalisé pour effectuer le parcours rentrera en ligne de compte pour départager les groupes.

Un temps d'analyse et de retour sur les réussites et les difficultés rencontrées dans la mise en œuvre sera nécessaire pour permettre aux élèves d'analyser les causes de leurs erreurs. Ce sera aussi le moment privilégié pour rappeler les différentes consignes de sécurité.

Ce premier exercice a pour fonction de familiariser les élèves avec leur nouvel environnement mais aussi de leur faire prendre conscience de la dimension de l'espace de jeu qu'ils viennent de délimiter. Un premier travail de relation carte terrain pourra alors être réalisé pour permettre aux élèves de comparer la distance qu'ils ont parcourue dans la réalité avec sa représentation sur la carte (travail sur les échelles) Cette présentation de la carte de C.O. sera alors l'occasion, en introduction au deuxième exercice, de préciser la correspondance symbolique de tous les éléments de la légende.



itinéraire jalonné

Il s'agit d'un itinéraire "marqué" par des jalons (bandes travaux de couleurs vives d'environ 1m), que l'élève doit suivre. Chaque jalon est placé de façon à être visible du précédent.

Le même exercice peut être réalisé en utilisant des pancartes à chaque changement de direction.

ANNEXE 3 : QUI EST QUI ?

OBJECTIFS :

- ▶ Familiarisation avec le milieu naturel et le support carte.
- ▶ Repérage et intégration des lignes d'arrêt. (Le parcours jalonné délimite les lignes d'arrêt)
- ▶ Prise de conscience des risques et respect des consignes de sécurité (rester dans le périmètre du jeu et revenir à l'heure).
- ▶ Apprentissage actif des éléments de la légende par une mise en relation entre les éléments observés dans la réalité et leur représentation sur la carte.
- ▶ Initiation à un repérage permanent sur la carte. Savoir se déplacer sur des lignes simples en cherchant du regard les éléments choisis sur la carte mais aussi déplacer son pouce sur la carte par rapport aux éléments repères : croisement, virage, maison, mur...(orienter sa carte)

BUT :

Réaliser le plus rapidement possible le parcours en poinçonnant sa feuille de route aux différentes balises qui le compose. Établir la bonne relation (balise / définition du poste).

CE QUE L'ON DOIT FAIRE :

Dans cet exercice, les élèves fonctionnent sur un registre d'appropriation de la symbolique de la légende en allant vérifier dans la réalité "la définition du poste" à associer au bon numéro de balise.

Les élèves doivent associer la réalité observée sur le terrain à sa représentation sur la carte pour apprendre véritablement la symbolique de la légende.

Il convient donc d'insister encore une fois plus sur la qualité du travail réalisé que sur la rapidité d'exécution de l'exercice.

D'autre part, dans cet exercice de début de cycle, il serait souhaitable dans un premier temps, de surligner le parcours que les élèves doivent réaliser pour atteindre la balise.

En effet, cela simplifie la tâche en un simple exercice de suivi de parcours déjà déterminé à l'avance et leur permet de se concentrer uniquement sur l'objectif : "**repérage permanent sur la carte**".

Une évolution possible du jeu sans surlignage préalable permet de faire rentrer les élèves dans une démarche de construction du parcours à emprunter avant le départ. Cette évolution peut être envisagée dans un deuxième temps.

- ▶ Se mettre par 2. (obligation de rester groupé)
- ▶ Prendre une carte de C.O. et une feuille de route (ou carton de contrôle), pour y inscrire les 2 noms.
- ▶ Chaque groupe de 2 aura pour mission de réaliser le parcours en poinçonnant sa feuille de route à chaque balise rencontrée sur le parcours.
- ▶ Les élèves devront poinçonner leur feuille de route en attribuant le bon poinçon à la bonne définition de poste parmi une liste de définitions préétablies.

Pour cet exercice les élèves devront associer leur numéro de balise à un numéro de définition de poste qui devra correspondre (ex. : croisement de 2 chemins, intersection fossé / chemin).

Dans un deuxième temps, cet exercice pourra être repris, sans liste établie de définition de poste, pour obliger les élèves à redéfinir seul le poste. Cela permet entre autres, de vérifier l'intégration du vocabulaire de la C.O. par les élèves.

- ▶ Les élèves doivent ensuite revenir le plus vite possible au point de départ pour vérifier leur résultat et s'il est validé, repartir pour le même exercice sur un autre parcours.

Pour des raisons de sécurité, mais aussi pour éviter qu'un groupe reste sur une situation d'échec, il conviendra de déterminer un temps limite sur chaque parcours pour éviter que le même groupe reste sur le même parcours pendant la totalité du temps de jeu.

Pour leur faciliter la tâche, les balises sont visibles et sont placées à des points caractéristiques du terrain. Par ailleurs, pour permettre une meilleure intégration par les élèves des éléments de la légende, sur chaque balise sera indiqué le symbole de la légende correspondant à la définition de ce poste.

CONSIGNES DE SECURITE :

- ▶ Ne pas déplacer les balises.
- ▶ Respecter le temps limite du jeu mais aussi le temps limite attribué à chaque parcours (donner une heure limite aux élèves au-delà de laquelle ils doivent rentrer au point de départ).
- ▶ Rester strictement sur des lignes directrices simples et sûres (suivre le parcours surligné) et contourner les obstacles.
- ▶ Ne pas sortir du périmètre du jeu délimité par les lignes d'arrêt déterminées par la situation précédente.

CRITERES DE REUSSITE :

1. Ramener les bons poinçons sur la feuille de route.
2. Avoir établi les bonnes relations entre les numéros de la balise et leurs définitions de poste.
3. Réaliser l'exercice dans un temps inférieur au temps de référence (s'approcher du temps record).

CRITERES RETENUS POUR L'EVALUATION :

1. Le poinçonnage de chaque balise sur le carton de contrôle avec l'exactitude des relations entre le numéro des balises et la définition de leur poste respectif.
2. Le nombre total de balises poinçonnées associées à la bonne définition du poste.
3. En cas d'égalité entre les groupes, le temps réalisé pour effectuer le parcours rentrera en ligne de compte pour départager les groupes.

Un temps d'analyse et de retour sur les réussites et les difficultés rencontrées dans la mise en œuvre sera nécessaire pour permettre aux élèves d'analyser les causes de leurs erreurs. Ce sera aussi le moment privilégié pour rappeler les différentes consignes mais aussi pour revenir en groupe sur la correspondance symbolique de tous les éléments de la légende.

SUPPLEMENT: LA BONNE CROIX ?

A partir de la leçon 4 en fonction du niveau des groupes, l'exercice "la bonne croix" sera associé au jeu du "qui est qui".

CE QUE L'ON DOIT FAIRE :

- ▶ Dans ses conditions les élèves partent sur un parcours surligné sur leur carte en noir et blanc, ils doivent poinçonner les balises qu'ils rencontrent sur leur parcours en les associant à leur bonne définition de poste.
- ▶ De plus, ils doivent marquer l'emplacement précis de chaque balise sur la carte d'une croix au crayon. Une variante pourra être envisagée pour complexifier la tâche en leur demandant de placer les balises sur la carte, après avoir effectué le parcours en entier. Dans ce cas la mémorisation et la concentration des élèves doivent être optimums pour réussir l'exercice.

CRITERES DE REUSSITE :

1. Avoir repéré précisément sur la carte (à l'aide d'une croix) l'emplacement exact de la balise.

CRITERES RETENUS POUR L'EVALUATION :

1. Le repérage précis sur la carte de l'emplacement des différentes balises disséminées sur le parcours. (Des transparents ont été réalisés pour faciliter la correction de cet exercice)

ANNEXE 4 : LA CHASSE AUX BALISES.

OBJECTIFS :

- ▶ Rappel des risques et respect des consignes de sécurité (rester dans le périmètre du jeu et revenir à l'heure).
- ▶ Savoir se déplacer sur des lignes simples en cherchant du regard les éléments choisis sur la carte mais aussi déplacer son pouce sur la carte par rapport aux éléments repères : croisement, virage, maison, mur...
- ▶ Élaboration d'un itinéraire avec choix des lignes directrices sûres à suivre.
- ▶ Optimisation du temps de recherche et de déplacement sur chaque balise.
- ▶ Savoir valider sa feuille de route.

BUT :

Aller le plus rapidement possible poinçonner sa feuille de route à la balise et revenir au départ pour vérifier ce résultat.

Réaliser cette opération le maximum de fois dans le temps de jeu global imparti.

Prévoir à l'avance son déplacement sur des lignes directrices sûres et le respecter.

CE QUE L'ON DOIT FAIRE :

- ▶ Se mettre par 2. (obligation de rester groupé)
- ▶ Prendre une carte de C.O.et et une feuille de route (ou carton de contrôle) pour y inscrire les 2 noms.
- ▶ Repérer au préalable sur la carte l'endroit où est placée la balise que l'on doit poinçonner.
Un cercle sur la carte détermine la zone d'emplacement de la balise et son numéro. Pour faciliter le travail des élèves, la définition du poste permet de préciser la position de la balise à rechercher.
- ▶ A 2 aller le plus rapidement à l'emplacement de la balise en empruntant uniquement les lignes directrices, poinçonner sa feuille de route puis revenir par le même chemin au point de départ pour vérifier son résultat.
- ▶ Dans la totalité du jeu les élèves doivent avoir poinçonné un maximum de balises.

Pour des raisons de sécurité mais aussi pour éviter qu'un groupe reste sur une situation d'échec, il conviendra de déterminer un temps limite sur la recherche de chaque balise pour éviter que le même groupe reste sur la recherche de la même balise pendant la totalité du temps de jeu.

Pour leur faciliter la tâche, les balises sont placées à des points caractéristiques du terrain. Par ailleurs, pour permettre une meilleure intégration par les élèves des éléments de la légende sur chaque balise, sera indiqué le symbole de la légende correspondant à la définition de son poste.

CONSIGNES DE SECURITE :

- ▶ Respecter le temps limite du jeu mais aussi le temps limite attribué à chaque balise (donner une heure limite aux élèves au-delà de laquelle ils doivent rentrer au point de départ).
- ▶ Rester strictement sur des lignes directrices simples et sûres (suivre le parcours sur ligné pour les plus en difficulté) et contourner les obstacles.
- ▶ Ne pas sortir du périmètre du jeu délimité par les lignes d'arrêt déterminées par le jeu du parcours jalonné.
- ▶ Utiliser le même trajet à l'aller comme au retour.

CRITERES DE REUSSITE :

1. Avoir sur sa feuille de route le poinçon correspondant à la balise recherchée.
2. Avoir poinçonné un maximum de balises sur sa feuille de route au cours du temps de jeu global. .
3. Réaliser l'exercice dans un temps inférieur au temps de référence (s'approcher du temps record) sur chaque balise recherchée.

CRITERES RETENUS POUR L'EVALUATION :

1. Le nombre de balises poinçonnées correctement dans la totalité du temps imparti.
2. Le temps mis pour trouver chaque balise doit être inférieur au temps de référence (s'approcher du temps record). (système de malus si temps > au temps de référence et système de bonus si temps record de la balise est égalé ou battu)



ANNEXE 5 : LE RELAIS.

OBJECTIFS :

- ▶ Rappel des risques et respect des consignes de sécurité (rester dans le périmètre du jeu et revenir à l'heure).
- ▶ Savoir se déplacer sur des lignes simples en cherchant du regard les éléments choisis sur la carte mais aussi déplacer son pouce sur la carte par rapport aux éléments repères : croisement, virage, maison, mur...
- ▶ Élaboration d'un itinéraire avec choix des lignes directrices sûres à suivre.
- ▶ Optimisation du temps de recherche et de déplacement sur chaque balise.
- ▶ Savoir valider sa feuille de route.
- ▶ Développement de la solidarité et de l'entraide entre les élèves.
- ▶ Sensibilisation sur les valeurs : respect de l'adversaire et de l'environnement.

BUT :

A 3 par équipe réussir à poinçonner correctement les 9 balises plus rapidement que les autres groupes.

CE QUE L'ON DOIT FAIRE :

- ▶ Se mettre par 3, inscrire les 3 noms sur la feuille de route (une seule feuille de route pour les 3, elle constitue le relais)
- ▶ Chaque groupe, a pour mission de poinçonner 9 balises dans un ordre préétabli mais l'ordre et le numéro des balises à rechercher est tenu secret avant le départ de chaque coureur. Chaque coureur du groupe doit donc avoir un ordre de passage dans le relais et va donc aller chercher 3 balises au total. Le premier coureur part avec la feuille de route et la carte pour poinçonner la balise dont on vient de lui indiquer le numéro. A son retour il donne la feuille de route et la carte au deuxième relayeur à qui on indique la balise qu'il doit aller chercherCe déroulement se répète, à chaque fois et jusqu'à ce que le groupe ait poinçonné sa feuille de route aux 9 balises.
- ▶ Repérer au préalable sur la carte l'endroit où est placée la balise que l'on doit poinçonner.
Un cercle sur la carte détermine la zone d'emplacement des balises et leur numéro. Pour faciliter le travail des élèves, les définitions de poste permettent de préciser la position de la balise à rechercher.
- ▶ Concevoir avant de partir le trajet à réaliser pour poinçonner la balise en tenant compte du rapport distance du parcours / temps de parcours. Les élèves doivent rester sur les lignes directrices sûres.
Cet exercice fait intervenir la stratégie dans le choix du parcours (Le choix des élèves doit être dicté par la distance, le temps mais aussi la pénibilité pour optimiser leurs résultats.)
- ▶ Les élèves doivent avoir poinçonné leurs 9 balises dans un temps limite au-delà duquel le jeu s'arrête.
Il sera cependant possible de prévoir un parcours facultatif pour les meilleurs groupes pendant que les derniers groupes terminent l'exercice.

Pour des raisons de sécurité mais aussi pour éviter qu'un élève reste sur une situation d'échec, il conviendra de déterminer un temps limite sur chaque balise pour éviter que le même élève reste sur la même situation pendant la totalité du temps de jeu.

Pour leur faciliter la tâche, les balises sont placées à des points caractéristiques du terrain.

Par soucis d'équité entre les groupes, la difficulté des balises à rechercher dans chaque groupe sera identique.

Il pourra être possible de faire fonctionner les 7 ou 8 groupes sur les mêmes 9 balises dans la mesure où l'ordre de recherche est établi à l'avance pour chaque groupe. Cet ordre pourra donc être différent à chaque groupe.

En ce qui concerne les formes de groupement des élèves, plusieurs éventualités peuvent être évoquées :

- soit par **groupe de niveau** (les meilleurs termineront avant les autres et effectueront le parcours facultatif).
- soit des **groupes hétérogènes** dans leur **constitution** mais de **valeur égale entre eux**. Dans ces conditions tous les groupes partent avec la même chance de gagner le relais. L'intérêt de cette forme de groupement, réside dans la mise en place d'un système de solidarité et d'entraide entre les meilleurs et les élèves les plus en difficultés à l'intérieur de chaque groupe.

CONSIGNES DE SECURITE :

- ▶ Respecter le temps limite du jeu mais aussi le temps limite attribué à chaque balise (donner une heure limite aux élèves au-delà de laquelle ils doivent rentrer au point de départ).
- ▶ Rester strictement sur des lignes directrices simples et sûres et contourner les obstacles.
- ▶ Ne pas sortir du périmètre du jeu délimité par les lignes d'arrêt.

CRITERES DE REUSSITE :

1. Avoir sur sa feuille de route les poinçons des 9 balises dans l'ordre préalablement défini à la recherche.
2. Avoir réalisé le relais dans le temps limite du jeu.
3. Réaliser le relais dans un temps inférieur au temps de référence (s'approcher du temps record)
4. Gagner le relais en ayant poinçonné les 9 balises dans le bon ordre et dans un temps inférieur aux autres groupes.

CRITERES RETENUS POUR L'EVALUATION :

1. Avoir sur sa feuille de route les poinçons des 9 balises dans l'ordre préalablement défini à la recherche.
2. Avoir réalisé le relais dans le temps de jeu limite.
3. Le temps mis pour réaliser le relais sera pris en compte pour départager les équipes en cas d'égalité. (S'approcher du temps record). (Système de malus si temps > au temps de référence et système de bonus si temps record du relais est égal ou battu). **Attention le temps du relais est toujours pris sur le dernier relayeur.**
4. Un système de bonus pourra être mis en place en fonction du classement des équipes dans le jeu.

ANNEXE 6 : LA COURSE CONTRE LA MONTRE.

OBJECTIFS :

- ▶ Rappel des risques et respect des consignes de sécurité (rester dans le périmètre du jeu et revenir à l'heure).
- ▶ Savoir se déplacer sur des lignes simples en cherchant du regard les éléments choisis sur la carte mais aussi déplacer son pouce sur la carte par rapport aux éléments repères : croisement, virage, maison, mur...
- ▶ Élaboration et construction d'un itinéraire avec choix des lignes directrices sûres à suivre pour poinçonner sa feuille de route à toutes les balises.
- ▶ Optimiser le rapport : distance du parcours / temps du parcours.
- ▶ Savoir valider sa feuille de route.
- ▶ Sensibilisation sur les valeurs : respect de l'adversaire et de l'environnement.

BUT :

A 2, réussir à poinçonner correctement toutes les balises qui composent le parcours le plus rapidement possible.

CE QUE L'ON DOIT FAIRE :

- ▶ Se mettre par 2 et rester groupé tout au long de l'exercice, le temps du groupe étant pris sur le dernier concurrent.
- ▶ Prendre une carte de C.O.et une feuille de route (ou carton de contrôle) pour y inscrire les 2 noms.
- ▶ Repérer au préalable sur la carte les endroits où sont placées les balises que l'on doit poinçonner.
Un cercle sur la carte détermine la zone d'emplacement des balises et leur numéro. Pour faciliter le travail des élèves, les définitions de poste permettent de préciser la position de la balise à rechercher.
- ▶ Concevoir avant de partir le trajet à réaliser pour poinçonner toutes les balises en tenant compte du rapport distance du parcours / temps de parcours. Les élèves doivent rester sur les lignes directrices sûres.
Cet exercice fait intervenir la stratégie dans le choix du parcours à réaliser pour poinçonner le plus rapidement possible toutes les balises. (Le choix des élèves doit être dicté par la distance, le temps mais aussi la pénibilité pour optimiser leurs résultats.)
- ▶ Chaque groupe a pour mission de poinçonner toutes les balises. Le premier groupe part avec la feuille de route et la carte pour poinçonner la 1^{ère} balise. Puis de cette position, le groupe poursuit son chemin vers la deuxième etc.. jusqu'à ce qu'il rentre au point de départ en ayant poinçonné toutes les balises. Le départ des groupes suivants se succède toutes les 2 minutes.
- ▶ Les élèves doivent avoir poinçonné toutes les balises dans un temps limite au-delà duquel le jeu s'arrête. Les élèves qui ne sont pas rentrés dans les délais sont éliminés.
Il sera cependant possible de prévoir un parcours facultatif pour les meilleurs groupes pendant que les derniers groupes terminent l'exercice.

Pour leur faciliter la tâche, les balises sont placées à des points caractéristiques du terrain.

Les 11 ou 12 groupes devront fonctionner sur les même balises. Dans la mesure où les départs seront décalés dans le temps, il sera possible aux élèves de réaliser le parcours, défini par les balises à poinçonner, dans le sens de leur choix. Dans ce cas il conviendra de faire partir en premier les groupes considérés comme plus faibles et de terminer par les groupes les plus à l'aise.

Cependant il peut être envisagé une adaptation à ce jeu pour le rendre plus facile. En effet, en établissant pour chaque groupe un ordre préétabli dans les balises à poinçonner, cela guide la construction du parcours par les élèves.

Dans ce cas, il peut alors être envisagé un ordre inverse des balises à poinçonner pour les groupes qui se succèdent au départ. Ainsi, le premier groupe part dans un sens sur le parcours, le groupe suivant part dans le sens inverse et cette alternance se succède pour les groupes suivants.

Cette solution a par ailleurs pour avantage de minimiser les comportements de mimétisme d'un groupe sur le précédent ; En effet, dans la première solution, si un groupe rattrape celui qui le précède de 2 minutes, il sera sans doute tenté de le suivre sans se préoccuper de sa carte; dans la deuxième solution, cette situation aura moins de chance de se produire dans la mesure où le groupe qui précède dans le même sens de parcours a 4 minutes d'avance.

CONSIGNES DE SECURITE :

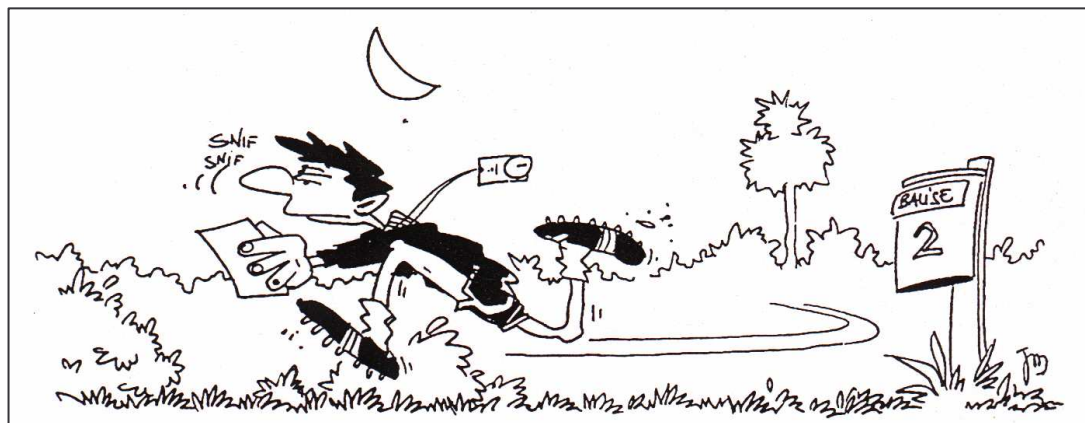
- ▶ Respecter le temps limite du jeu (donner une heure limite aux élèves au-delà de laquelle ils sont hors délais et doivent rentrer au point de départ).
- ▶ Rester strictement sur des lignes directrices simples et sûres et contourner les obstacles.
- ▶ Ne pas sortir du périmètre du jeu délimité par les lignes d'arrêt.

CRITERES DE REUSSITE :

1. Avoir sur sa feuille de route les poinçons de toutes les balises composant le parcours. (Dans l'ordre préalablement défini à la recherche pour chaque groupe si cela a été le cas).
2. Avoir réalisé le parcours dans les délais.
3. Réaliser le parcours dans un temps inférieur au temps de référence (s'approcher du temps record)
4. Gagner la course en ayant poinçonné toutes les balises dans un temps inférieur aux autres groupes.

CRITERES RETENUS POUR L'EVALUATION :

1. Avoir sur sa feuille de route les poinçons de toutes les balises composant le parcours. (Dans l'ordre préalablement défini à la recherche pour chaque groupe si cela a été le cas). **Si une balise manque le groupe est automatiquement classé derrière le dernier groupe qui a ramené toutes les balises.**
2. Avoir réalisé le parcours dans les délais.
3. Le temps mis pour réaliser le parcours sera pris en compte pour départager les équipes en cas d'égalité. (S'approcher du temps record). (Système de malus si temps > au temps de référence et système de bonus si temps record du parcours est égalé ou battu). **Attention le temps du parcours est toujours pris sur le dernier des deux coureurs.**
4. Un système de bonus pourra être mis en place en fonction du classement des équipes dans la course.



ANNEXE 7 : LA COURSE AUX POINTS.

OBJECTIFS :

- ▶ Rappel des risques et respect des consignes de sécurité (rester dans le périmètre du jeu et revenir à l'heure).
- ▶ Savoir se déplacer sur des lignes simples en cherchant du regard les éléments choisis sur la carte mais aussi déplacer son pouce sur la carte par rapport aux éléments repères : croisement, virage, maison, mur...
- ▶ Élaboration et construction d'un itinéraire avec choix des lignes directrices sûres à suivre pour poinçonner sa feuille de route aux balises choisies.
- ▶ Optimiser le rapport : distance du parcours / temps du parcours.
- ▶ Savoir valider sa feuille de route.
- ▶ Élaboration et construction d'une stratégie visant à optimiser le nombre de balises recherchées en rapport au nombre de points qu'elles rapportent.
- ▶ Sensibilisation sur les valeurs : respect de l'adversaire et de l'environnement.

BUT :

A 2, avoir le maximum de points en poinçonnant les balises. (A chaque balise est attribué un certain nombre de points) dans le temps de jeu imparti.

CE QUE L'ON DOIT FAIRE :

Pour placer les élèves dans les meilleures conditions, il sera nécessaire de leur rappeler l'importance que revêt la réflexion préalable à la mise en action, notamment celle qui préside, au choix des balises à poinçonner mais aussi à la détermination préalable du parcours pour poinçonner les balises choisies dans un temps optimum.

Parallèlement, il conviendra de leur donner un ordre d'idée sur leur capacité à aller chercher un nombre important de balises dans un temps défini, en rappelant à chaque groupe, le nombre de balises qu'ils ont poinçonné dans l'exercice de "la course contre la montre", en référence au temps qu'ils ont mis pour réaliser ce parcours.

- ▶ Se mettre par 2 et rester groupé tout au long de l'exercice, le temps du groupe étant pris sur le dernier concurrent.
- ▶ Prendre une carte de C.O.et une feuille de route (ou carton de contrôle) pour y inscrire les 2 noms.
- ▶ Repérer au préalable sur la carte les endroits où sont placés les balises et repérer le nombre de points attribués à chacune d'elle.

Un cercle sur la carte détermine la zone d'emplacement des balises et leur numéro, ainsi que le nombre de points qu'elles rapportent. Pour faciliter le travail des élèves, les définitions de poste permettent de préciser la position de la balise à rechercher.

A chaque balise est attribué un nombre de points particuliers en fonction de sa difficulté mais aussi en fonction de son éloignement.

- ▶ Dans le temps limite du jeu les élèves doivent avoir obtenu un maximum de points.
- ▶ Concevoir avant de partir une stratégie qui permettra de rapporter le plus de point possible **dans le temps imparti.**
- ▶ Choisir avant son départ les balises que l'on décide de poinçonner.

- ▶ Établir à partir de ce choix le trajet à réaliser pour poinçonner ces balises en tenant compte du rapport distance du parcours / temps de parcours. Les élèves doivent rester sur les lignes directrices sûres.

Cet exercice fait intervenir la stratégie dans le choix des balises à poinçonner, mais aussi dans le choix du parcours à réaliser pour les poinçonner le plus rapidement possible. (Le choix des élèves doit être dicté par le nombre de points que rapporte chaque balise, la distance, le temps mais aussi la pénibilité pour optimiser leurs résultats.)

- ▶ Le départ des groupes peut être échelonné toutes les 2 minutes pour éviter un départ groupé et désordonné.
- ▶ Les élèves doivent être revenus au départ avant le temps limite du jeu sous peine d'être déclarés hors délais, donc éliminés.

Il sera cependant possible de prévoir un parcours facultatif pour les meilleurs groupes pendant que les derniers groupes terminent l'exercice.

Pour leur faciliter la tâche, les balises sont placées à des points caractéristiques du terrain.

Un temps d'analyse et de retour sur les résultats obtenus par chaque groupe et les difficultés rencontrées dans la mise en œuvre sera nécessaire pour permettre aux élèves d'analyser les causes de leurs erreurs.

Ce sera aussi le moment privilégié pour évoquer les différentes stratégies mises en places et comparer leur efficacité.

Enfin, ce temps de réflexion, permettra à chaque groupe de prendre conscience de leur capacité en terme de faculté, à trouver des balises difficiles, à poinçonner un nombre important de balises dans un temps défini à l'avance.

Ainsi nous pouvons espérer développer chez chaque élève une certaine connaissance de soi qui sera directement réinvestissable dans l'exercice de la course aux points contractualisée.

CONSIGNES DE SECURITE :

- ▶ Ne pas déplacer les balises.
- ▶ Respecter le temps limite du jeu (donner une heure limite aux élèves au-delà de laquelle ils sont hors délais et doivent rentrer au point de départ).
- ▶ Rester strictement sur des lignes directrices simples et sûres et contourner les obstacles.
- ▶ Ne pas sortir du périmètre du jeu délimité par les lignes d'arrêt.

CRITERES DE REUSSITE :

1. Avoir ramené un maximum de points (un total points de référence pourra être mis en place pour donner un ordre d'idée aux élèves sur ce qu'il est possible de réaliser.)
2. Être revenu au point de départ dans les délais.
3. Avoir plus de points que les autres groupes (s'approcher du nombre de points record)

CRITERES RETENUS POUR L'EVALUATION :

1. Avoir ramené un maximum de points (un total points de référence pourra être mis en place pour donner un ordre d'idée aux élèves sur ce qu'il est possible de réaliser.)
2. Être revenu au point de départ dans les délais.
3. Avoir plus de points que les autres groupes (s'approcher du nombre de points record, avec système de bonus pour l'équipe qui gagne le jeu et de super bonus pour celle qui bat le record)
4. En cas d'égalité de points entre deux équipes, le temps mis pour réaliser ce score sera pris en compte pour départager les équipes. **Attention le temps du parcours est toujours pris sur le dernier des deux coureurs.**

ANNEXE 8 : LA REPARTITION DE POSTE

OBJECTIFS :

- ▶ Rappel des risques et respect des consignes de sécurité.
- ▶ Elaborer un itinéraire simple en choisissant des lignes directrices sûres et faciles à suivre.
- ▶ Se déplacer sur des lignes simples
- ▶ Optimiser le rapport distance du parcours / temps du parcours
- ▶ Développement de l'esprit d'équipe, de l'entraide et de la solidarité.
- ▶ Elaboration et mise en œuvre d'une stratégie visant à tenir compte efficacement des qualités des membres de l'équipe dans la ventilation de balises à se répartir

BUT :

Par équipe (2 groupe de 2) :

- Chaque groupe poinçonne toutes les balises obligatoires et la balise d'attente.
- Les balises facultatives sont réparties entre les 2 groupes de l'équipe et sont donc poinçonnées par un ou l'autre groupe de l'équipe

→le plus rapidement possible et plus rapidement que les autres équipes.

Dispositif :

- ▶ 1 Carton de contrôle pour 2 , une équipe est composée de 2 binômes
- ▶ 1 montre pour 2
- ▶ 1 carte chacun
- ▶ 11 balises disposées dans le secteur délimité par le jalonné de la leçon 7. Balises uniquement disposées sur des lignes simples ou proches des lignes.
- ▶ Sur les 11 balises 4 balises sont dites obligatoires (c'est à dire que les 2 binômes qui composent l'équipe doivent y poinçonner leur carton de contrôle. 1 balise constitue le poste d'attente proche de l'arrivée, c'est le dernier poste à poinçonner avant l'arrivée, il est obligatoire pour les 2 binômes et le premier qui y arrive doit y attendre l'autre pour que les 2 binômes franchissent la ligne d'arrivée en même temps.
- ▶ Les 6 autres balises sont donc à se partager entre les 2 binômes.
- ▶ A chaque balise est attribué un numéro, ainsi qu'une définition précise du poste.
- ▶ Départ des équipes échelonné toutes les 2' (2 équipes partent en parallèle)
- ▶ Avant le départ tous les groupes se sont inscrits sur le tableau de suivi pour indiquer quelle stratégie ils utilisent (Numéros des balises que chaque binôme doit poinçonner).
- ▶ Un temps limite de sécurité est mis en place.

CE QUE L'ON DOIT FAIRE :

- ▶ Se mettre par 2 (obligation de rester groupé) puis par équipe de 2 binômes (4élèves)
- ▶ Inscrire ses 2 noms sur le carton de contrôle
- ▶ Explication de la méthodologie de la répartition cf. feuille annexe.
- ▶ Elaborer un projet de répartition en tenant compte de l'emplacement des balises sur la carte et des qualités des membres du binôme.

- ▶ Une fois la répartition effectuée, élaborer un itinéraire viable dans le temps imparti et permettant de poinçonner toutes les balises obligatoires ainsi que les balises qui ont été attribuées au binôme.
- ▶ L'objectif est de poinçonner toutes les balises obligatoires et de poinçonner les balises facultatives en se les répartissant entre les 2 binômes de l'équipe le plus rapidement possible.
- ▶ Réaliser l'exercice plus rapidement que les autres équipes.
- ▶ L'équipe peut réaliser la répartition de son choix en fonction des capacités de chaque binôme ; cette gestion stratégique est laissée à l'initiative de l'équipe.
- ▶ Poinçonner son carton de contrôle dans la bonne case
- ▶ Au début de l'exercice s'inscrire sur le tableau de suivi avant de partir.

CONSIGNES DE SECURITE :

- ▶ Ne pas déplacer les balises.
- ▶ Respecter le temps limite du jeu (heure limite au-delà de laquelle les élèves doivent être rentrés au point de départ.) Avoir au moins une montre pour 2.
- ▶ Rester strictement sur les lignes simples et sûres (suivre uniquement les lignes de 1er niveau « chemin, talus, fossé »).
- ▶ Ne pas sortir du périmètre du jeu.
- ▶ Rester strictement par deux, le temps ne sera pas pris en compte si un élève se présente seul à l'arrivée.

CRITERES DE REUSSITE :

1. Avoir poinçonner toutes les balises obligatoires ainsi que la balise d'attente, avoir poinçonné les balises facultatives sur l'un des 2 cartons du binôme.
2. Réaliser l'exercice le plus rapidement possible et surtout plus rapidement que les autres équipes.
3. Rentrer dans les délais.

CRITERES RETENUS POUR L'EVALUATION :

1. Les 2 cartons de contrôle des 2 binômes sont poinçonnés sur les cases des balises obligatoires. Les balises à se répartir sont poinçonnées sur le carton de contrôle d'un des deux binômes.
2. Le temps effectué est ainsi référencé à un barème qui attribue au groupe une note sur 20. (cf. barème)
3. A chaque balise fautive ou manquante sur le carton, l'équipe est disqualifiée (note =0 car nous sommes sur des balises et un secteur que tous les élèves connaissent)
4. Si le groupe rentre au-delà du temps limite du jeu → note = 0 car non-respect des consignes de sécurité.
5. Pour favoriser l'engagement des élèves 1 point bonus est attribué au meilleur groupe de la journée, 2 points bonus sont attribués si le score est le record de la semaine (par rapport au groupe qui travaille le mardi).

