

COURSE d'ORIENTATION

Niveau 2 Classe de 3^{ème}.

Proposition de cycle en parc urbain, pour une évaluation au DNB.



Collège Emile Zola ROYAN

Le B.O spécial n°5 du 9 juillet 2012 évoque les modalités d'évaluation en EPS au titre du Diplôme National du Brevet (DNB). Un référentiel national d'évaluation ... qui peut être adapté, accompagne les APS de la liste nationale.

« Le référentiel d'évaluation de l'EPS au titre du DNB affirme son caractère national, tout en confiant au niveau local une part substantielle tant dans le choix des activités physiques sportives et artistiques supports des apprentissages que dans l'ajustement des évaluations elles-mêmes. »

« Le référentiel d'évaluation intègre la possibilité d'un ajustement local des situations d'évaluation en fonction des conditions d'enseignement et des caractéristiques des publics concernés. À cet effet, une place manifeste est laissée à l'initiative des équipes enseignantes, afin qu'elles puissent adapter les conditions de l'épreuve au contexte de leur établissement. »

« Enfin, il revient aux équipes d'établissements de construire leurs propres outils de recueil des données observées, quantitatives ou qualitatives, afin d'opérationnaliser les séquences d'évaluation. »

C'est en nous appuyant sur ces remarques que le document qui va suivre peut être une réponse à cette adaptation locale. En effet, pour nous, aucune forêt n'est assez proche pour concilier un cycle et une évaluation dans la lignée du texte de référence concernant la Course d'Orientation (C.O). C'est dans le cadre du parc urbain de Royan que nos élèves vont être confrontés à la logique de l'activité, avec une évaluation adaptée à nos conditions locales d'enseignement.

Ce cycle reprend le travail considérable réalisé par Sylvie Lallet et Jean Luc Korus en 2005, traduit par un CD Rom intitulé « **Course d'Orientation en collège. Conduites typiques d'élèves.** » et loué par les I.A.I.P.R.E.P.S Michel Taburet « *Le CD-Rom conçu par Sylvie Lallet et Jean Luc Korus doit permettre à tous les enseignants, qu'ils aient déjà ou non enseigné cette activité, de s'appuyer sur une démarche bien maîtrisée, facilitant l'identification d'objectifs de cycle et la détermination de contenus d'enseignement. Les nombreuses illustrations vidéo fournissent une information de qualité sur l'activité et ses enjeux de formation. ...* » et Raymond Dhellemmes. « *... D'autres publications traduisent un travail de fond, réalisé dans la durée, avec patience, pugnacité, humilité, en recherchant diverses modalités de validation cohérentes avec l'objet de production. Des avancées plus fondamentales sont ainsi proposées. Elles conduisent à des changements de pratique. Leur effet se repère dans la durée, après coup. Pour ma part je pense que c'est le cas ici et je ne peux que féliciter ces collègues pour les qualités professionnelles exprimées au travers de ce document. ...* »

Depuis, de nouveaux programmes d'EPS au collège ont vu le jour (9 juillet 2008), suivis de leur évaluation pour le DNB. Dès lors, le cycle C.O Niveau 2 détaillé essaie de prendre en compte toutes ces données, en contextualisant le choix de cette APS dans notre programmation en classe de 3^{ème}, et en l'analysant par rapport aux textes de 2008. La présentation de chaque leçon se veut fonctionnelle ; elle y englobera également les documents-élèves (cartons de contrôle, cartes de circuit). Les résultats concrets des évaluations de classes de 3^{ème}, depuis 3 ans (proches de l'évaluation qui sera proposée à nos collégiens cette année), peuvent situer les élèves selon les attendus de chaque situation. Seuls les comportements détaillés, analysés et interprétés manquent à l'appel ... à l'exception de ceux de la séance 8 : les lecteurs pourront, s'ils le désirent se référer au CD Rom pour y trouver des réponses concrètes, en images, d'élèves confrontés à la course, à l'orientation, à la stratégie et enfin à la citoyenneté déclinées dans les situations ludiques et variées de ce cycle.

ANALYSE DE L'APS

_ Définition de l'activité et logique interne

- La C.O est une course individuelle ou collective, contre la montre, en terrain connu ou non, matérialisé par des postes (balises) que le concurrent doit découvrir dans un ordre imposé ou non par l'itinéraire de son choix en se servant d'une carte et éventuellement d'une boussole.(FFCO 2007)
- Notre définition de la CO scolaire : Faire de la course d'orientation, c'est réaliser un déplacement finalisé (je viens de, je suis à , je vais à) (parfois avec une modalité collective) le plus rapidement possible en terrain plus ou moins inconnu et complexe, à l'aide d'un document de référence (plan, carte, roadbook), et éventuellement à l'aide de la boussole.

_ Problème fondamental pour nos élèves :

L'élève doit apprendre à gérer certaines « contradictions » :

- Vitesse / Précision.
- Course / Orientation (énergétique / informationnel).
- Fatigue physique / Lucidité intellectuelle.
- Risque / Sécurité.

_ Ressources sollicitées

Bio mécaniques et bioénergétiques

Mobilisation du système aérobie : alternance de différentes allures de course et d'arrêts adaptation de la foulée à la diversité du terrain.

Informationnelles

Prise d'informations, réflexion, logique, analyse, synthèse, observation, anticipation, concentration, décision stratégique et tactique, mémorisation.

Sociales et affectives

Contrôle et canalisation de ses émotions. Evaluation de risques subjectifs / objectifs . Acceptation des réussites et des échecs.

_ Enjeux éducatifs

- * réponse aux objectifs généraux de l'EPS (développement de conduite motrice, accès à une culture APPN, gestion de sa vie future, formation d'un citoyen lucide, responsable et éclairé.).
- * éducation à la responsabilité (être conscient de ses actes, prendre des décisions, en assumer les conséquences (réussites / erreurs).
- * éducation à la sécurité (agir en créant sa propre sécurité et en préservant celle des autres).
- * éducation à la solidarité (développer l'entraide).
- * éducation à la santé (acquérir des connaissances sur son corps : courir, s'accoutumer à l'effort, se dépasser soi-même).
- * éducation à l'environnement (écocitoyenneté) : connaissance et respect du milieu naturel, connaissance des dangers du milieu).

AXES PRIORITAIRES DU PROJET D'ETABLISSEMENT

- * **Accueillir tous les élèves, en prenant en compte leur diversité.**
 - Permettre à chaque élève d'être placé en situation de progression.
 - Permettre à chaque élève de se construire un projet personnel de réussite.
- * **Devenir citoyen du 21^e siècle : apprendre à gérer sa responsabilité individuelle et collective.**
 - Former à la citoyenneté : développer la faculté des élèves à vivre « ensemble ».
 - Eduquer à la santé.
- * **Favoriser l'ouverture du collège sur l'extérieur.**
 - Appréhender l'environnement local.

AXES DU PROJET D'EPS

- * Favoriser le développement des capacités motrices des élèves.
- * Développer le goût de l'effort.
- * Affirmer le rôle de l'élève dans l'action et la coopération
- * Favoriser la formation d'un citoyen qui agit en sécurité pour soi et les autres et qui respecte les règles et l'environnement.

AXES DU PROJET DE CLASSE

- * Développer l'**entraide et la coopération**.
- * Mettre les élèves en **autonomie**
- * **Permettre aux élèves d'acquérir des méthodes, d'avoir une attitude réflexive / échec éventuel. (Dépasser le « seuil minimal de volonté »).**
- * Travailler le plus possible en **groupe de besoins**.

CARACTERISTIQUES DE LA CLASSE

Rappels des CARACTERISTIQUES GENERALES: *exemple d'une classe de 3^{ème} : 14 Garçons 14 Filles*

Classe hétérogène à plusieurs facettes. D'un côté, des élèves scolaires, intéressés et intéressants car s'impliquant dans les activités proposées. De l'autre, certains ayant un investissement très irrégulier et s'activant au gré de leur humeur et du temps. La lassitude arrive très vite (effet "zapping") ! Ils ont du mal à se projeter sur un cycle complet, sans repères. Beaucoup travaillent pour la note !

Enfin, 2 " cas" qui excellent dans l'opposition et la faïnéantise. (Élèves en décrochage scolaire)

MOTIVATION pour l'activité

¾ des élèves sont motivés par l'activité. Les autres se sentent peu compétents, ou désintéressés par rapport à la notion d'effort à fournir, qu'il soit physique...ou intellectuel !

Pratique antérieure :

C'est le 2^{ème} cycle de Co. pour tous les élèves ayant réalisé le cycle de niveau 1 en 6^e, dans les groupes natation, typiques du projet EPS du collège Zola

MODE D'ENTREE ET FORMES DE REGROUPEMENT

Cf schéma directeur des séances (CDROM...Course

d'Orientation en Collège : conduites typiques d'élèves)

- Toutes les séances sont inscrites dans un créneau de 2h ; la durée des situations pédagogiques varie de 50 à 60 minutes, après une présentation systématique dans un vestiaire où organisation matérielle, objectifs, déroulement, questionnements sont traités sereinement, pour que les élèves investissent le milieu naturel sans « zone d'ombre ».
- L'autonomie recherchée et trouvée rapidement permet au professeur de se détacher de l'organisation matérielle et de se consacrer à ses élèves dans leur diversité.
- La récupération du matériel est personnalisée et réalisée sur place, pour éviter tout problème.
- Suite à l'évaluation diagnostique, des groupes de besoins apparaissent et l'intervention de l'enseignant s'articulera autour des 4 paramètres incontournables que sont la **stratégie, l'orientation, la course et la citoyenneté**.

RESSOURCES

Durée de cycle : Temps d'apprentissage

effectif :

9 séances de 2h00; 9 x 110 min effectives = 16h30

Le mardi de 14h à 15h50

Matériel :

Parc municipal, cartographié.

Vestiaires (présentation de chaque leçon)

Balises – poinçons – tableaux – pincettes à linge

– documents cartographiques adaptés

OBJECTIFS DU CYCLE :

Chercher à résoudre les contradictions fondamentales en C.O, en termes de capacités :

* **à s'informer** : prendre un maximum d'informations sur le terrain et sur la carte et ne garder que les plus pertinentes pour avancer vite (codage – décodage)

* **à réguler les énergies** (bases mécaniques et physiologiques) : aller vite et tenir longtemps (en fonction du terrain, de la pénétrabilité, de l'itinéraire), utiliser au mieux ses possibilités morphologiques et physiologiques.

* **à contrôler les émotions** (prise de risque et sécurité) : concilier risque et sécurité :

- faire un choix d'itinéraire original mais sans risque (en fonction de mes possibilités et de mes savoirs).

* **à construire une activité relationnelle** : concilier défis, compétition contre la montre et l'originalité de ma démarche...

* **à construire des connaissances et des savoirs** : concilier le respect du règlement, la codification, les conventions avec ma propre représentation des choses (se construire un savoir objectif...).

ECHEANCIER :

1	Légende du Parc et Bon Numéro	<ul style="list-style-type: none"> * Evaluer l'éventuelle hétérogénéité du groupe (groupe escalade 6^e, UNSS, débutants...) pour une remise à niveau rapide. * Rentrer rapidement dans une activité autonome avec des habitudes de fonctionnement : compréhension de la séance, mise en place du matériel, exploitation des différents supports, récupération du matériel et bilan. * (Re) Découvrir l'activité, son vocabulaire spécifique, son matériel particulier. * Sensibiliser à la notion de risque, et au respect de l'environnement. * (Re) Découvrir les notions de base : orienter et lire la carte; lire le milieu ; se situer sur la carte et le terrain.
2	L'Explorateur	<ul style="list-style-type: none"> * Exploiter 8 circuits en respectant la routine d'organisation. * Se préparer à l'évaluation de S3 : dans la gestion de la course, en maîtrisant la relation carte - terrain et dans la gestion du carton de contrôle personnel et des documents mis à la disposition de la classe.
3	Le Retour de l'Explorateur	<ul style="list-style-type: none"> * Réaliser un 1^{er} bilan des acquis lors d'une évaluation impliquant l'élève dans la gestion de ses courses et « temps de récupération ».
4	La Bonne Direction	<ul style="list-style-type: none"> * Construire avec une logique de réussite pour l'autre, un circuit précis. * Apprendre à passer du terrain à la carte et de la carte au terrain pour se situer, se déplacer et conduire un itinéraire.
5	La Bonne Direction 2	<ul style="list-style-type: none"> * Construire avec une logique de réussite pour l'autre, un circuit précis, en faisant intervenir, éventuellement une incertitude plus accrue (nombre de balises du circuit, tracé passant par des leurres). * Se préparer à l'évaluation de S6.
6	Le Permis de conduire	<ul style="list-style-type: none"> * Réaliser un 2^e bilan des acquis lors d'une évaluation de difficulté croissante, selon ses propres ressources.
7	Mémo Duel	<ul style="list-style-type: none"> * Exploiter des duels opposant 2 élèves de même niveau, en mémorisation. * Gérer stratégiquement le choix des balises en fonction de l'adversaire et la construction de son propre itinéraire.
8	Les Cartes Flottantes	<ul style="list-style-type: none"> * Concevoir, créer et mettre en place un circuit où les informations seront données au coup par coup sur des "cartes flottantes". * Réaliser des circuits créés par les autres, en mémorisation.
9	Le Feu d'artifice	<ul style="list-style-type: none"> * Effectuer un bilan global des acquis lors de l'évaluation sommative, qui au travers de ses 4 circuits choisis par les élèves, toujours empreints d'incertitude, balaye l'éventail des contenus proposés pendant le cycle.



COMPÉTENCE PROPRE À L'E.P.S.

Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains

Réaliser, maîtriser et adapter un déplacement, en faisant des choix d'itinéraires, dans un milieu plus ou moins connu, plus ou moins varié, situé en pleine nature ou en condition similaire, nécessitant de s'engager en sécurité dans le respect de l'environnement.

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.



Niveau 2

APSA :

COURSE D'ORIENTATION

CONNAISSANCES

Connaître les **lignes** et les **Eléments Remarquables**.
Connaître la **légende**.
Connaître la **symbolique C.O.**
Connaître les **différents supports** de l'activité.

CAPACITÉS

- 1 - Mettre en relation les différentes lignes et Eléments Remarquables du milieu, structurer l'espace par des déplacements personnels ... pour donner du sens à la carte.
- 2 - Lire le milieu et la carte pour en tirer des informations et pour pouvoir se situer.
- 3 - Conduire seul un itinéraire en courant, et le réaliser correctement le plus vite possible.
- 4 - Construire seul un itinéraire en courant, et le réaliser correctement le plus vite possible, avec ou sans carte

ATTITUDES

- 1 - Être acteur responsable et sensibilisé à la sécurité dans une activité de pleine Nature
- 2 - Adopter une méthode personnelle de travail
- 3 - Être capable de gérer son effort, les temps de récupération, d'analyse et de questionnement
- 4 - Adopter un comportement citoyen au sein du groupe

SITUATION DE RÉFÉRENCE SUPPORT DE L'ÉVALUATION

Gestion individuelle de 4 circuits de nature différente (« C.O normale », « Conduite d'itinéraire », « Cartes Flottantes » et « C.O sur Zones », dans un temps donné de 50'). Ces circuits sont choisis par les élèves. L'évaluation " barémée " tiendra compte de la performance chronométrée et de la justesse des poinçons. (se référer au lien : <http://ww3.ac-poitiers.fr/eps/apsa/democo/index.html>) où l'évaluation est démontrée)

COMPÉTENCES MÉTHODOLOGIQUES

CM1 :

Agir dans le respect de soi, des autres, et de l'environnement par l'appropriation de règles.

CM 2 :

Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages : installer, utiliser, ranger du matériel, recueillir des informations.

CM 3 :

Se mettre en projet par l'identification, individuelle ou collective des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec pour élaborer un projet d'action et le mettre en œuvre, raisonner avec logique et rigueur, apprécier l'efficacité de ses actions, développer sa persévérance.

CM 4 :

Se connaître, se préparer, se préserver par la régulation et la gestion de ses ressources et de son engagement en sachant s'échauffer, récupérer d'un effort, identifier les facteurs de risque, prendre en compte ses potentialités, prendre des décisions adaptées, maîtriser ses émotions.

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT DES...



... CONNAISSANCES

Connaître les lignes et les Éléments Remarquables (E.R)

nature des lignes : route, chemin, sentier, clôture, mur...
nature des E.R : arbre particulier, banc, arbre tuteuré, lampadaire.....

Connaître la légende

Connaître la symbolique de la Légende.
Faire correspondre le réel et le symbolique : partir du réel pour arriver au symbole.

Connaître la symbolique C.O

O : emplacement du poste (le poste est au milieu du O).
Δ : départ.

Connaître les différents supports de l'activité :

balises : fixées et visibles, à un endroit précis (définition du poste).

poinçons numérotés, accrochés à la balise.

carton de contrôle, adapté à la situation.



... CAPACITÉS

1 – Donner du sens à la carte,

*Tisser sa toile d'araignée en reliant les lignes entre elles, en appréciant leur direction, en reliant les éléments entre eux et les éléments avec les lignes.

2 - Lire le milieu,

* Observer l'environnement
* Reconnaître des « lignes » (chemin, clôture,), des Éléments remarquables (bâtiments, bancs, jeux,) et la carte.
* Comprendre que la carte est la photo aérienne du terrain (passage d'un plan 3D en 2D) pour en tirer des informations et pour pouvoir se situer.
* Prendre des repères fiables et précis pour savoir où l'on se trouve.

3 - Conduire seul un itinéraire en courant,

*avant de partir, avoir une idée générale du circuit.
*passer du terrain à la carte et de la carte au terrain pour se situer (/Élément remarquable) et se déplacer (/ lignes).
*plier la carte, garder le document orienté.
*placer le pouce à l'endroit où je suis.
*suivre fidèlement le tracé avec le pouce.
*ralentir dans les zones délicates.

4 - Construire seul un itinéraire en courant, et le réaliser correctement le plus vite possible, avec ou sans carte,

*"réfléchir avant d'agir".
*savoir "perdre du temps" en réfléchissant pour en gagner pendant la course.
*se créer un film personnel (se « voir » courir).
*avoir conscience du film mental et pouvoir l'exprimer.
* mémoriser par petits fragments.
*ne conserver que les informations essentielles.



... ATTITUDES

1 - *acteur responsable*

*Maîtriser une course en tenant un document dans la main, avec des embûches au sol (racines, branches) et des camarades dans tous les sens.

*Laisser l'endroit aussi propre que celui que l'on a trouvé au départ.

*Éviter tout cri.

*Laisser en place les balises jusqu'à la dépose ; ne pas les cacher.

*Secourir un élève en difficulté ...ou le signaler.

2 – *méthode personnelle de travail*

* Comprendre ce qui est attendu lors de la séance (sortir du vestiaire sans « zone d'ombre »après la présentation de la séance).

* Construire des routines précises.

-Poinçonner dans la bonne case, une fois.
-Bien remplir son carton de contrôle : heures de départ, arrivée, et performance.

-Bien remplir la feuille des départs.

* Savoir lire et interpréter une fiche de consignes.

3 – *analyse et questionnement*

* Se recaler en cas de difficulté : prendre des repères intermédiaires si l'on n'est pas trop sûr de soi :

/ soit en s'arrêtant à des carrefours ou Éléments remarquables qui ne posent pas de problème de situation.

/ soit en diminuant l'allure.

*Se questionner pour voir si l'on a la sensation d'être en désaccord avec le projet.

*Comprendre la raison de son échec.

4 - *comportement citoyen au sein du groupe*

* être à l'écoute de chacun.

* respecter l'avis de tous.

* aider le camarade en difficulté.

STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT RETENUES

CM1 : Dégager des « moments » pour insister sur certaines valeurs incontournables de l'activité dans son organisation :

*activité extérieure, en parc ...où l'environnement et le public sont à respecter.

*fiabilité de la pose **Comment ?** par une présentation collective ou des remédiations ponctuelles, individuelles ou par petits groupes sur le lieu de pratique.

CM 2 : Faire dépasser à l'élève le simple statut de « consommateur de circuits mis en place par l'enseignant » :

*Se décharger de toute contingence matérielle pour s'occuper de l'élève en difficulté.

*Lui donner des rôles de poseur, vérificateur, créateur de circuit.

*Lui offrir la possibilité d'analyser son action ou son résultat ...et de se questionner (exploitation de tableaux de correction de poinçons de certains circuits).

*Intégrer les dispensés ponctuels à des tâches d'organisation.

CM 3 : Mettre en place et exploiter des « moments » de questionnement pour solliciter les élèves sur leur facilité ou difficultés....et trouver des remédiations pertinentes.

*Connaître le niveau des élèves pour leur proposer des tâches plus ou moins complexes (groupes de niveaux ; exploitation de variables).

*Faire appel au tutorat.

CM 4 : Multiplier les sources d'informations pour que l'élève puisse progresser et se préparer à court terme à l'évaluation : présentations verbales, fiches d'explication, fiches de questionnement, ...



1 LA LEGENDE DU PARC ET LE BON NUMERO

Type de séance

Evaluation diagnostique.

Lieu

Parc ROYAN.

Conception

Professeur concepteur de la séance.

Pose des balises

Collective (avec professeur).

Matériel professeur

Plan de pose général.
Correction des poinçons et des symboles.
Chronomètre.
Grille des départs.
Tableaux.
27 balises + 27 poinçons.
Supports pour les balises.



3^{ème} N2

Cartes

Renseignées avec, soit les 27 numéros des balises (les symboles des postes sont absents) soit les symboles (les numéros étant absents).
Habillées avec carton de contrôle.

Matériel élèves

Stylo.
Cartes détaillées et « habillées ».

Vérification des balises

Aucune.

Situations pédagogiques

* Une fois les balises posées dans le parc (pose collective, commentée par le professeur)

* Course individuelle contre la montre : LEGENDE du PARC

27 balises à poinçonner sur le carton de contrôle au fur et à mesure de leur découverte **en prenant le soin de dessiner dans chaque O le symbole correspondant à l'emplacement de la balise.**

Départ toutes les 30'', par 3, dans 3 directions différentes.

* Course individuelle contre la montre : LE BON NUMERO

27 balises à poinçonner sur le carton de contrôle au fur et à mesure de leur découverte **en prenant le soin de noter le numéro de la balise (à côté de chaque O).**

Départ toutes les 30'', par 3, dans 3 directions différentes.

* Après la course :

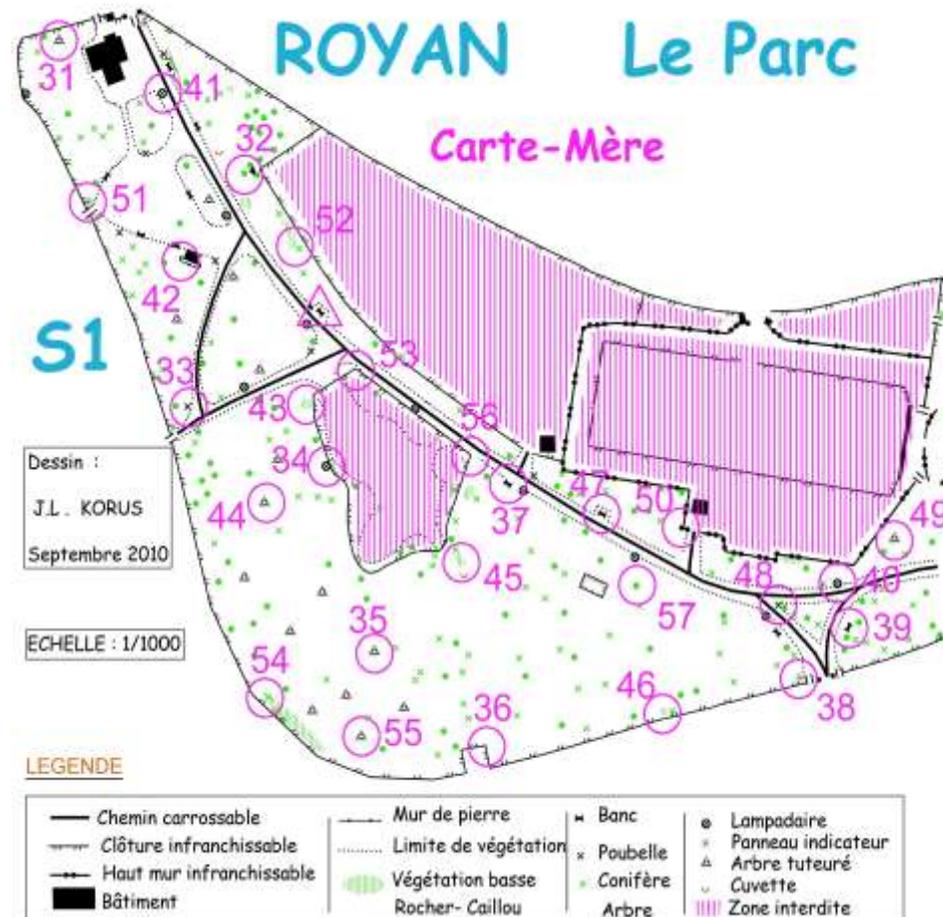
- Correction des poinçons : connaissance immédiate du résultat.
- Correction des symboles.
- Renseignement du tableau des arrivées.

Objectifs et contenus

- + **Exploiter les différents supports du cycle.**
- + **Orienter sa carte.**
 - Placer « mon pouce à l'endroit où je suis ».
 - Faire correspondre ce que je vois sur le document avec ce que je vois sur le terrain.
- + **Lire le milieu.**
 - Observer l'environnement.
 - Reconnaître des « lignes » (chemin, clôture, ...), des Eléments remarquables (bâtiments, bancs, jeux, ...).
- + **Lire la carte.**
 - Comprendre que le plan est la photo aérienne du terrain (passage 3D en 2D).
- + **Se situer sur le terrain et la carte.**
 - Prendre des repères fiables et précis pour savoir constamment où l'on se trouve.
- + **Structurer activement son espace.**
 - Tisser sa « toile d'araignée » en reliant les lignes entre elles, en appréciant leur direction, en reliant les Eléments remarquables entre eux et les éléments avec les lignes.
- + **Se sensibiliser à la notion de légende.**
 - Faire correspondre le réel et le symbolique : partir du symbolique pour arriver au réel : « en voyant tel symbole, je m'attends à trouver tel élément ».
- + **Adopter une méthode de travail personnelle.**
 - rigueur, attention, concentration dans la pose collective et surtout dans la routine d'orientation de carte.
- + **Construire des routines précises.**
 - Poinçonner dans la bonne case, une fois, FORT.
 - Bien remplir le « KIFECOI » : heures de départ, arrivée, et performance.
- + **Sensibiliser les élèves à la sécurité dans une activité de pleine nature.**

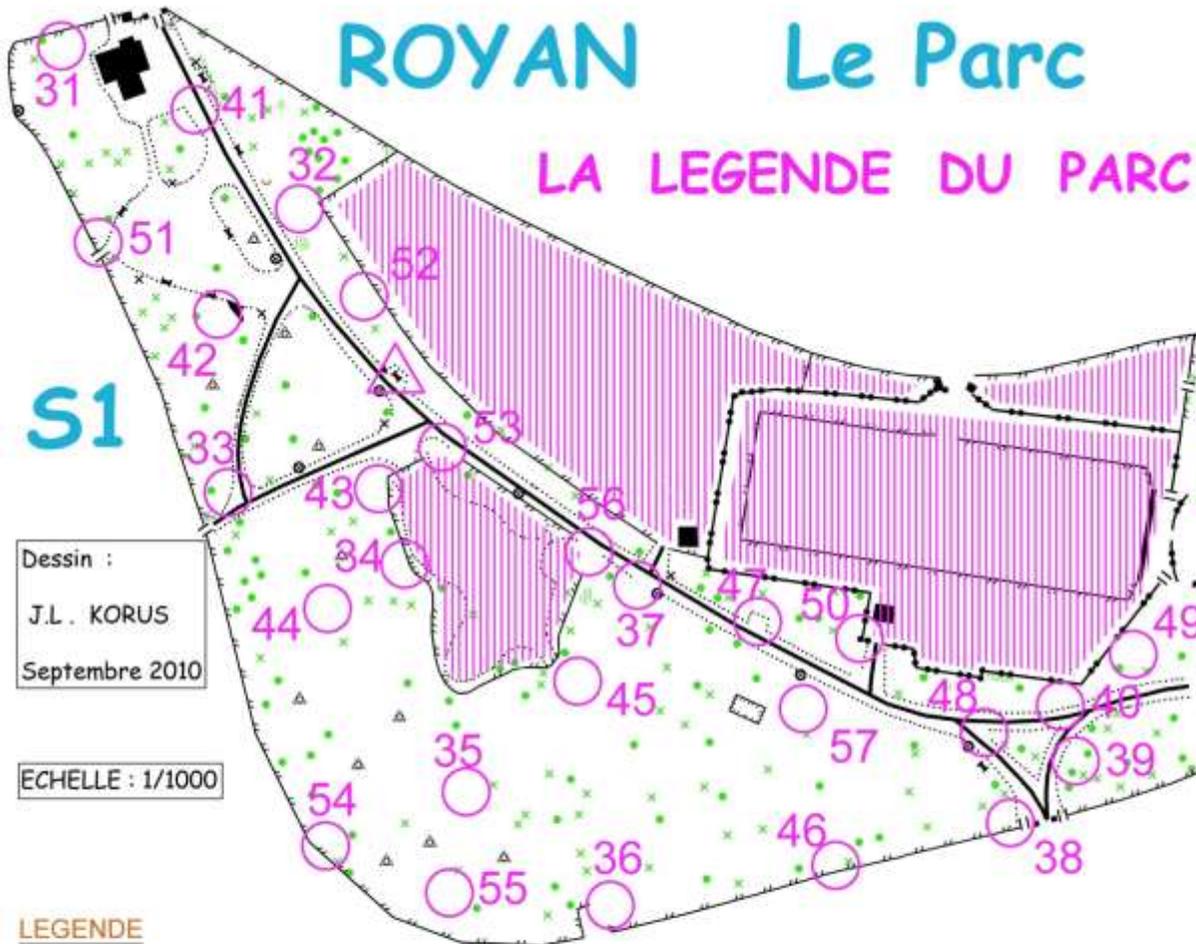
Commentaires :

- ✚ Séance primordiale pour la suite du cycle : les bases du bon fonctionnement des leçons vont être mises en place au fur et à mesure du déroulement, au travers de **l'organisation générale** sur le terrain (balises au bon endroit, placées une fois pour toutes pendant toute la durée de la leçon) et **particulière** autour du point de rassemblement où les routines de fonctionnement vont être déclinées pour rechercher rapidement l'autonomie des élèves, libérant le professeur de toute contingence matérielle et l'aidant ainsi à se centrer sur les élèves dès le retour de leur tâche et à les confronter à la logique de l'activité au regard des 2 notions de **course** et d'**orientation**.
- ✚ La construction de l'itinéraire était évidemment personnelle. Lors de la séance suivante, elle le sera encore, certes, mais de façon peut-être plus contraignante avec la réalisation de petits circuits où l'ordre des balises sera imposé. Des automatismes plus fins seront alors à mettre en place.



ROYAN Le Parc

LA LEGENDE DU PARC



S1

Dessin :
J.L. KORUS
Septembre 2010

ECHELLE : 1/1000

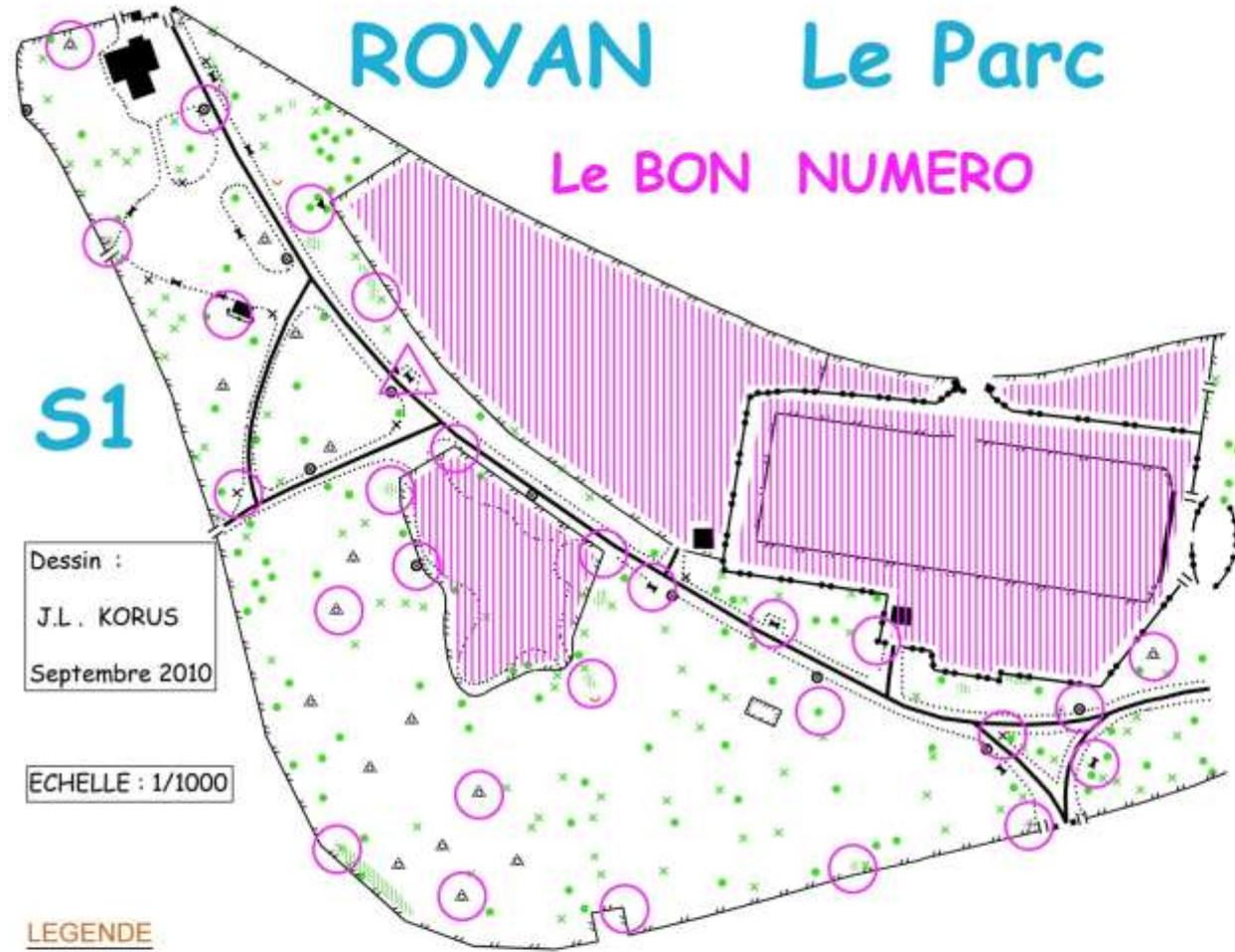
LEGENDE

— Chemin carrossable	— Mur de pierre	⊞ Banc	⊙ Lampadaire
— Clôture infranchissable	⋯ Limite de végétation	× Poubelle	⊕ Panneau indicateur
— Haut mur infranchissable	● Végétation basse	⊗ Conifère	△ Arbre tuteuré
■ Bâtiment	▲ Rocher- Caillou	⊙ Arbre	⊖ Cuvette
			Zone interdite

31	32	33
34	35	36
37	38	39
40	41	42
43	44	45
46	47	48
49	50	51
52	53	54
55	56	57
Nom	Prénom	Classe

ROYAN Le Parc

Le BON NUMERO



S1

Dessin :
J.L. KORUS
Septembre 2010

ECHELLE : 1/1000

LEGENDE

— Chemin carrossable	— Mur de pierre	⊕ Banc	⊙ Lampadaire
— Clôture infranchissable	⋯ Limite de végétation	× Poubelle	⊕ Panneau indicateur
— Haut mur infranchissable	■ Végétation basse	⊗ Conifère	△ Arbre tuteuré
■ Bâtiment	▲ Rocher- Caillou	⊗ Arbre	⊕ Cuvette
			▨ Zone interdite

31	32	33
34	35	36
37	38	39
40	41	42
43	44	45
46	47	48
49	50	51
52	53	54
55	56	57
Nom	Prénom	Classe



Type de séance

Situation
d'apprentissage.

Lieu

Parc.

Conception

Professeur concepteur
de la Séance 2.

Pose

Par les élèves, après la « visite guidée », à partir d'une carte-mère, posée et orientée au sol selon un choix imposé par le professeur (fonction des résultats de S1)
Mêmes emplacements qu'en S1.

Matériel professeur

Plan de pose général.
Correction des circuits.
Chronomètre.
Grille des départs.
Tableaux.
48 plans de circuits (8x6).
Corde, 48 pinces à linge.

Cartes

Cartes de S1.

Matériel élèves

Stylo.
Carton de contrôle spécifique avec
cadres horaires.
Carte de S1.

Vérification de l'emplacement des balises

Par binôme, imposé par le professeur.

3^{ème} N2

Situations pédagogiques

* **VISITE GUIDÉE** : en guise d'échauffement, par 2 pour les élèves en réussite en S1. Un groupe avec le professeur (élèves en difficulté en S1).
En trotinant, déterminer sur la carte l'endroit où se trouve le duo ou le groupe. Possibilité de varier l'allure...mais toujours avec la carte en main et orientée.

* **L'EXPLORATEUR** en 55'

Réaliser le maximum de circuits en s'imposant une routine d'exécution :

- ❖ Je choisis un circuit accroché à la corde.
- ❖ Je m'inscris sur le tableau des départs.
- ❖ J'inscris l'heure de départ sur mon carton.
- ❖ Je réalise ce circuit en poinçonnant dans les bonnes cases.
- ❖ Dès la fin de mon circuit, j'inscris l'heure d'arrivée sur mon carton et calcule la performance.
- ❖ Je contrôle les poinçons : **en cas de réussite** : Je range le circuit sur la corde, en prends un autre,et je recommence.
en cas d'échec : je repars sur le même circuit et j'essaie de comprendre mon erreur.
- ❖ Je remplis toutes mes performances sur le carton central et je calcule ma performance globale.

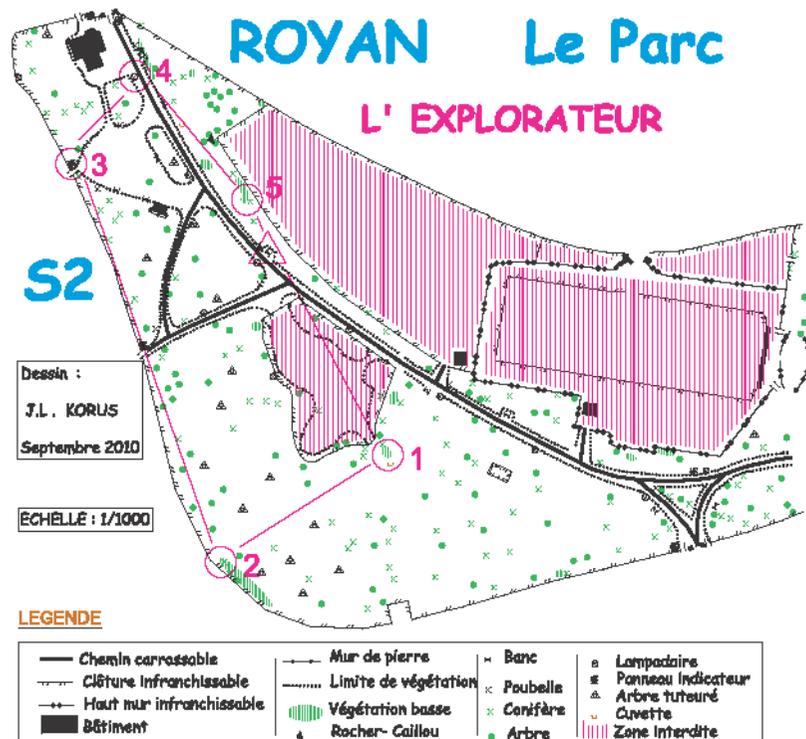
Objectifs et contenus

- ✚ Lire le milieu (voir S1)
- ✚ Lire le plan
- ✚ Se situer sur le terrain et la carte
 - Prendre des repères fiables et précis pour savoir constamment où l'on se trouve.
- ✚ Se sensibiliser à la notion de légende
 - Faire correspondre le réel et le symbolique : en voyant tel symbole, je m'attends à voir tel élément....
 - Connaître la symbolique C.O : Δ , \circ ,
- ✚ Structurer activement son espace (voir S1)
- ✚ Orienter sa carte
 - Placer mon pouce à l'endroit où je suis.
 - Faire correspondre ce que je vois sur le document avec ce que je vois sur le terrain.
- ✚ Se recalcr par rapport à un Élément remarquable
 - Prendre des repères intermédiaires si l'on n'est pas trop sûr de soi :
 - * soit en s'arrêtant à des carrefours ou Éléments remarquables qui ne posent pas de problème de situation.
 - * soit en diminuant l'allure.
- ✚ Construire des routines précises
 - Poinçonner dans la bonne case, une fois, FORT.
 - Bien remplir son carton de contrôle : heures de départ, arrivée, et performance.
 - Bien remplir la feuille des départs (sécurité : le professeur sait sur quel circuit se trouve tel élève ; 2 élèves ne partent pas en même temps sur le même circuit).
- ✚ Calculer sa performance
 - Ajouter minutes et secondes et faire la conversion.

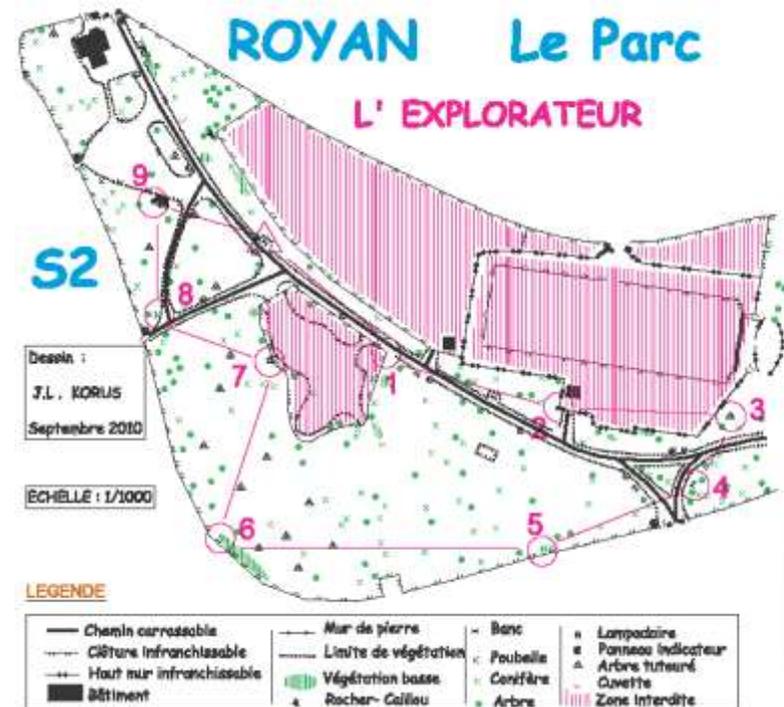


Commentaires

- Le choix des parcours et la récupération individuelle représentaient des facteurs stratégiques déterminants : certains ont attendu longtemps les circuits les plus délicats en fin de séquence. Le nombre de cartes mises à leur disposition étant suffisant, peut-être doivent-ils s'interroger sur leur stratégie de choix des circuits.
- Les élèves ont pris conscience de la pression du temps pour mener à bien cet entraînement à l'évaluation ... donc l'évaluation en elle-même pour la prochaine séance.
- Les modalités de cette dernière ont été clairement établies : c'est la justesse des poinçons, donc l'orientation qui aura la part belle dans un temps «confortable» en respectant le même déroulement (7 circuits, choix, autonomie) mais avec d'autres circuits englobant de nouveaux emplacements de balises sur une carte légèrement plus détaillée. La non réalisation d'un circuit entraîne autant d'erreurs que de balises sur le circuit.
- La correction des circuits, affichée, renforce considérablement la sensation de réussite des élèves ; certains en cas d'échec veulent comprendre où se situent leurs erreurs et repartent vérifier sur le terrain avant de s'embarquer sur d'autres circuits. Beaucoup en ont profité durant cette séance d'apprentissage, sachant que lors du bilan, la correction intermédiaire sera absente.



D



H

L'EXPLORATEUR

A	1	2	3	4
----------	---	---	---	---

B	1	2	3	4
----------	---	---	---	---

A		M n	Sec
			
Performance			

B		M n	Sec
			
Performance			

C		M n	Sec
			
Performance			

D		M n	Sec
			
Performance			

C	1	2	3	4	5
----------	---	---	---	---	---

D	1	2	3	4	5
----------	---	---	---	---	---

H	1	2	3	4	5	6	7	8	9
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

G	1	2	3	4	5	6	7	8	9
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

NOM
Prénom
Classe
Nombre d'ERREURS

	Mn	Sec
A		
B		
C		
D		
E		
F		
G		
H		
TOTAL		

H		M n	Sec
			
Performance			

G		M n	Sec
			
Performance			

F		M n	Sec
			
Performance			

E		M n	Sec
			
Performance			

F	1	2	3	4	5	6
----------	---	---	---	---	---	---

E	1	2	3	4	5	6
----------	---	---	---	---	---	---

Collège Zola
Septembre 2012



Type de séance

Evaluation.

LieuParc
ROYAN.ConceptionProfesseur concepteur
de l'évaluation.PoseIndividuelle " imposée " selon les résultats des
séquences précédentes (liste des noms et
numéros de balises à consulter par les élèves).Matériel professeur

- ❖ Plan de pose général.
- ❖ Correction des circuits.
- ❖ Chronomètre.
- ❖ Grille des départs.
KIPARKAN .
- ❖ Tableaux.
- ❖ 49 plans de circuits (7x7).
- ❖ Corde, 49 pinces à linge.
- ❖ Circuits ABCDEFG
différents de ceux de S2.

3^{ème} N2Cartes

- ❖ 1/1250.
- ❖ Parc entier.

Matériel élèves

- ❖ Stylo.
- ❖ Carton de contrôle spécifique avec
cadres horaires.
- ❖ Plan de pose individuel avec O et
arrivée, N° et définition.

Vérification des balises

Individuelle " imposée " par le professeur.

Situation pédagogique

✚ Réaliser les 7 circuits dans un temps de jeu imposé (55')

L'organisation et la gestion individuelle sont identiques à celles vécues en S2

Le 1^{er} circuit est imposé par le professeur et noté sur le "KIPARKAN " (selon les résultats de S2) ; les départs suivants se réalisent toutes les minutes.

✚ Routine :

- Je prends le circuit n°1 imposé.
- Je prépare mon carton de contrôle.
- Je réalise mon circuit en poinçonnant les bonnes cases. A la fin du circuit, j'inscris l'heure d'arrivée sur mon carton et calcule la performance.
- Je ne peux pas contrôler les poinçons (« il est bizarre ce prof qui oublie sa correction lors de l'évaluation ! »).
- Je range le circuit sur la corde, et recommence en choisissant le suivant dans l'ordre qui me convient ... en n'oubliant pas de m'inscrire sur le KIPARKAN (2 élèves ne partent pas en même temps sur le même circuit : ce serait trop facile !).
- Je n'oublie surtout pas de remplir correctement mes cartons de contrôle.
- A la fin de mes circuits, je calcule ma performance globale.

✚ Dépose :

... de la balise posée au départ de la séance.

Objectifs et contenus

✚ Lire le milieu (voir S2)

✚ Lire le plan

✚ Se situer sur le terrain et la carte

Prendre des repères fiables et précis pour savoir constamment où l'on se trouve.

✚ Se sensibiliser à la notion de légende

Faire correspondre le réel et le symbolique : en voyant tel symbole, je m'attends à voir tel élément.....

✚ Structurer activement son espace (voir S2)

✚ Orienter sa carte

Placer mon pouce à l'endroit où je suis.

Faire correspondre ce que je vois sur le document avec ce que je vois sur le terrain.

✚ Se recaler par rapport à un Élément remarquable

Prendre des repères intermédiaires si l'on n'est pas trop sûr de soi : * soit en s'arrêtant à des carrefours ou
Éléments remarquables qui ne posent pas de problème de situation.

* soit en diminuant l'allure.

✚ Construire des routines précises (voir S2)

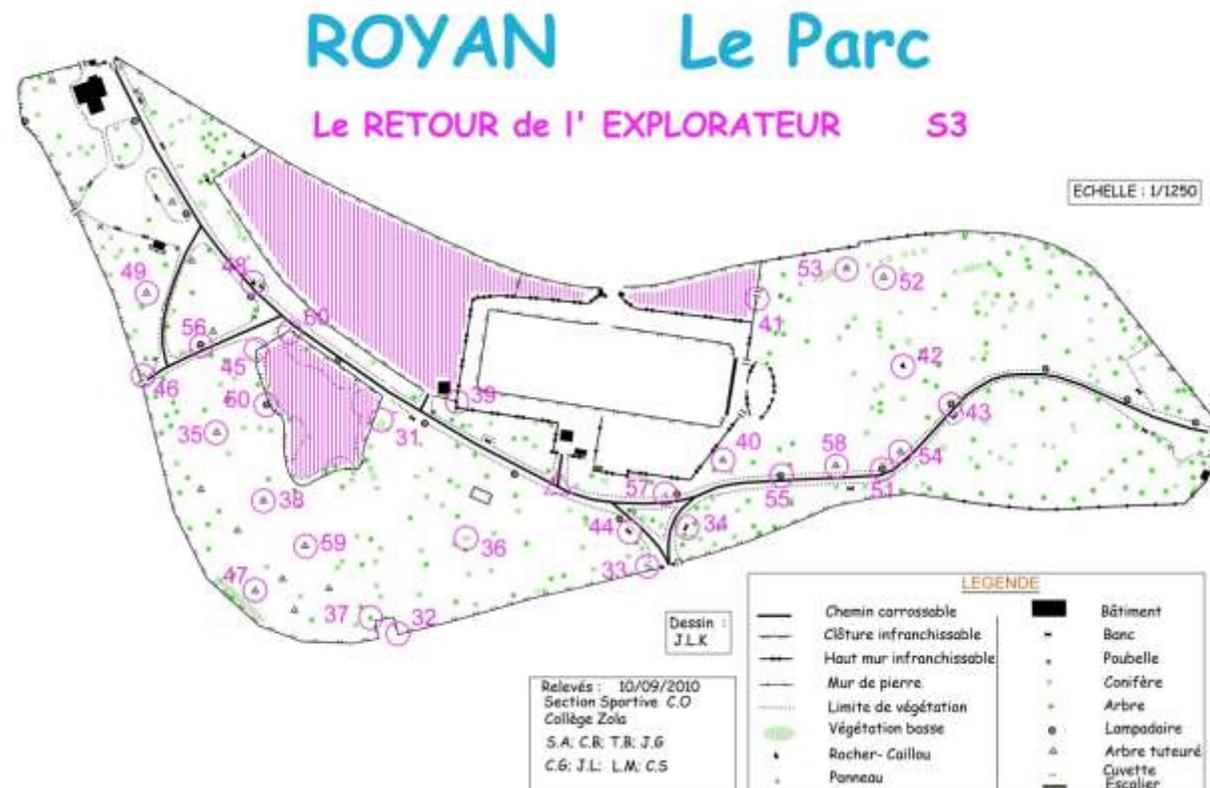
✚ Calculer sa performance

Commentaires

❖ Les élèves connaissaient les modalités de cette 1^{ère} évaluation : l'accent serait porté sur l'orientation, donc la justesse des poinçons. Malgré cette mise en garde, beaucoup d'élèves n'atteignent pas la perfection. « 1 erreur, ce n'est pas bien grave, M'sieur! ».....eh, si ! un mauvais poinçon sous entend que l'on s'est mal situé à un certain moment et que le questionnement individuel « Est ce que je suis sûr de moi en poinçonnant » n'a pas été assez rigoureux. Tous voulaient aller vite, au détriment de l'orientation. D'ailleurs, le fait que les élèves ayant réalisé un sans faute, n'étaient pas particulièrement connus pour leurs qualités physiques, a suscité quelques réflexions intéressantes, et a fait admettre « que tous pouvaient s'en sortir convenablement dans cette activité de Pleine Nature »

❖ La mise en place des balises devait être rigoureuse : les élèves savaient qu'ils pouvaient être sanctionnés dans leur 1^{ère} note si l'on s'apercevait que l'emplacement de la balise était erroné. Poseur et vérificateur redoublaient donc d'attention et de rigueur dans la pose des balises.

❖ La construction personnelle d'itinéraire dans les 7 circuits et l'absence de correction (évaluation oblige !) ne permettaient pas un retour réflexif sur les éventuelles erreurs commises ; les séances suivantes, qui obligeront les élèves à suivre un itinéraire imposé, peuvent peut-être répondre à cette attente.



ROYAN Le Parc

Le RETOUR de l' EXPLORATEUR S3

ECHELLE : 1/1250



Dessin :
J.L.K

Relevés : 10/09/2010
Section Sportive C.O
Collège Zola
S.A; C.B; T.B; J.G
C.G; J.L; L.M; C.S

G

LEGENDE			
—	Chemin carrossable	■	Bâtiment
---	Clôture infranchissable	■	Banc
—+—	Haut mur infranchissable	x	Poubelle
—	Mur de pierre	x	Conifère
.....	Limite de végétation	●	Arbre
●●●	Végétation basse	○	Lampadaire
▲	Rocher- Caillou	△	Arbre tuteuré
*	Panneau	□	Cuvette
		—	Escalier



3èA Le Retour de l' Explorateur																	erreurs		NOTE / 16
		A	B	C	D	E	F	G	TOTAL	Erreurs	Investissement				Perf+ maîtrise		de poinçons	21' et -	16
		250m	220m	290m	370m	550m	530m	570m	2780m ou 2230m	circuits	carton	calcul perf	pose vérif	N/4	N/16	N/20			
1	David	02:52	02:45	05:05	04:44	05:55	06:24	08:26	36:11	6	0	1	1	2	6	8	0	28'01 et +	15
2	Célia	01:40	03:03	03:49	02:58		08:32	07:52	27:54	7	2	1	1	4	6,5	10,5		21' et -	14,5
3	Ena	01:31	02:19	02:27	03:35		06:11	06:27	22:30	6	2	0	1	3	6,5	9,5	1	21' à 28'	14
4	Timothé	02:03	02:04	02:28	03:01	05:43	05:10	07:49	28:18	4	0	1	1	2	9	11		28'01 et +	13,5
5	Anna	02:11	01:44	02:32	03:00		04:20	04:55	18:42	6	2	1	1	4	7	11		21' et -	13
6	Enzo	01:37	01:49	02:58	02:20	04:16	04:29	04:38	22:07	2	0	0	1	1	12,5	13,5	2	21' à 28'	12,5
7	Théo	01:31	01:44	02:07	02:35	04:02	03:52	04:32	20:23	0	2	0	1	3	16	19		28'01 et +	12
8	Joey	02:10	02:25	03:02	04:42	05:13	04:49	07:15	29:36	2	1	1	1	3	12	15		21' et -	11,5
9	Johanna	05:13	03:00	04:58	03:30		06:33	07:38	30:52	8	2	0	1	3	4,5	7,5	3	21' à 28'	11
10	Ferdinand	01:50	02:29	02:30	02:05	04:47	03:55	04:49	22:25	4	2	0	1	3	9,5	12,5		28'01 et +	10,5
11	Thomas	01:43	02:35	02:24	03:03	03:55	04:03	05:32	23:15	2	2	0	1	3	12,5	15,5		21' et -	10
12	Candice	01:48	02:15	02:52	02:46		05:21	05:00	20:02	2	2	1	1	4	13	17	4	21' à 28'	9,5
13	Anthony	02:09	02:18	03:14	02:38	05:39	03:54	05:04	24:56	0	2	0	1	3	15,5	18,5		28'01 et +	9
14	Léonie	01:38	01:58	02:32	03:50		04:01	04:13	18:12	3	1	1	1	3	11,5	14,5		21' et -	8,5
15	Océane	03:32	08:11	04:32	05:42		06:55	06:03	34:55	11	2	0	1	3	3	6	5	21' à 28'	8
16	Jeanne	02:16	02:13	03:07	02:39		06:41	04:59	21:55	1	2	0	1	3	14	17		28'01 et +	7,5
17	Lou	02:00	03:32	03:56	04:42		07:10	06:48	28:08	1	2	0	1	3	13,5	16,5		21' et -	7
18	Paolo	01:38	02:02	02:21	02:20	05:00	03:29	05:09	21:59	2	0	1	1	2	12,5	14,5	6-7	21' à 28'	6,5
19	Nicolas	02:40	02:34	02:20	02:39	04:07	04:25	04:20	23:05	3	0	0	0	0	11	11		28'01 et +	6
20	Louise	01:49	02:11	02:39	03:49		04:46	04:48	20:02	0	2	0	1	3	16	19		21' et -	5,5
21	Julien	02:29	02:22	03:25	03:10	05:52	05:43	05:04	28:05	5	0	0	0	0	7,5	7,5	8-9	21' à 28'	5
22	Tailyne								00:00					0		D		28'01 et +	4,5
23	Cynthia	01:41	01:58	04:32	02:40		04:01	05:30	20:22	0	2	0	1	3	16	19		21' et -	4
24	Gabrielle	02:30	02:16	03:50	02:56		05:05	10:05	26:42	5	2	0	1	3	8	11	10-11-12	21' à 28'	3,5
25	Laureen	02:01	03:08	03:02	03:13		05:35	05:52	22:51	11	2	0	1	3	3,5	6,5		28'01 et +	3
26	Benjamin	01:54	01:39	03:11	02:34	03:00	05:48	04:54	23:00	7	2	0	1	3	6,5	9,5	13-14-15	21' et -	2,5
27	Yasmine	02:08	03:21	03:05	03:11		06:08	07:33	25:26	3	2	1	1	4	11	15		21' à 28'	2
																		28'01 et +	1,5
	Moyennes	02:11	02:37	03:11	03:15	04:47	05:17	05:58	24:41	3,885						12,904			



Type de séance

Séance
d'apprentissage

Lieu

Parc
ROYAN

Conception

Elèves concepteurs de
leçon.

Pose

Individuelle, à un endroit précis choisi par
l'élève.

Matériel professeur

- ❖ 28 plans vierges, "habillés".
- ❖ 3 cartes-mères (plans agrandis, format A3).
- ❖ 28 plans 4 "habillés" pour le circuit final.
- ❖ 3 tableaux.
- ❖ Corde.
- ❖ 28 pincettes à linge.
- ❖ Fiche de travail.

Cartes

1/1000
½ Parc

Matériel élèves

- ❖ balise (n° et poinçon).
- ❖ stylo rouge (le tracé rouge se détachera mieux sur les cartes noir et blanc).
- ❖ cartes de pose et de circuit, "habillées".

Vérification des balises

Individuelle, par un autre élève.

3^{ème} N2

Situations pédagogiques

✚ Mise en place des balises

Placer individuellement une balise à un endroit précis dans le parc.

La localiser sur son plan avec le O, le n°, la définition et son poinçon.

Revenir au point de ralliement, échanger son plan avec celui d'un camarade, et aller vérifier la balise de celui-ci, grâce aux indications lues et analysées depuis le document.

S'il y a litige, poseur et vérificateur le règlent (si besoin, appel à un tiers ou au professeur).

▬ Mise en place des cartes-mères (cartes qui collectent l'ensemble des balises posées)

Quand tout est vérifié, chacun reporte 3 fois l'emplacement de sa balise posée, sur les cartes-mères (avec les O et n°) (3 cartes-mères identiques pour une meilleure exploitation ultérieure).

▬ Création du document personnel

Choisir, d'après une carte-mère, 5 balises (dont la sienne).

Imaginer et tracer, sur la carte de pose, un circuit qui passe par ces 5 balises (le circuit forme une boucle ; départ et arrivée confondus).

Contrôler que le tracé passe bien sur les "symboles" de la carte, support des balises sur le terrain.

Réaliser le circuit final : sur un nouveau plan, les seules informations à garder seront le \triangle , le tracé qui passe par les "symboles" et le sens du déplacement matérialisé par une

▬ Vérification du document personnel

Réaliser son circuit, en courant, dans le bon sens, et en poinçonnant les 5 balises dans l'ordre (cela servira de correction ultérieurement).

▬ Exploitation

Réaliser le maximum de circuits, en gérant de façon autonome la "routine" :

- je choisis un circuit accroché à la corde (correction non visible, document plié suivant les pointillés).
- j'indique que je suis en train de le réaliser par un \
- je remplis mon carton de contrôle.
- je réalise mon circuit en suivant bien le tracé.
- je vérifie les poinçons.
- j'indique que j'ai fini, par un /
- je range le circuit et en prends un autre ...

Objectifs et contenus

✚ Tous les objectifs des séquences précédentes sont toujours présents avec en plus :

✚ Apprendre à passer du terrain à la carte et de la carte au terrain pour se situer et se déplacer

- plier la carte ; garder le document orienté, avec le pouce qui "suit" le trajet (et qui indique toujours le dernier endroit où je me trouve).

✚ Construire avec une logique de réussite pour l'autre, un circuit précis

- offrir aux camarades un document impeccable comme je voudrais que celui que j'exploite, le soit.

✚ Conduire un déplacement

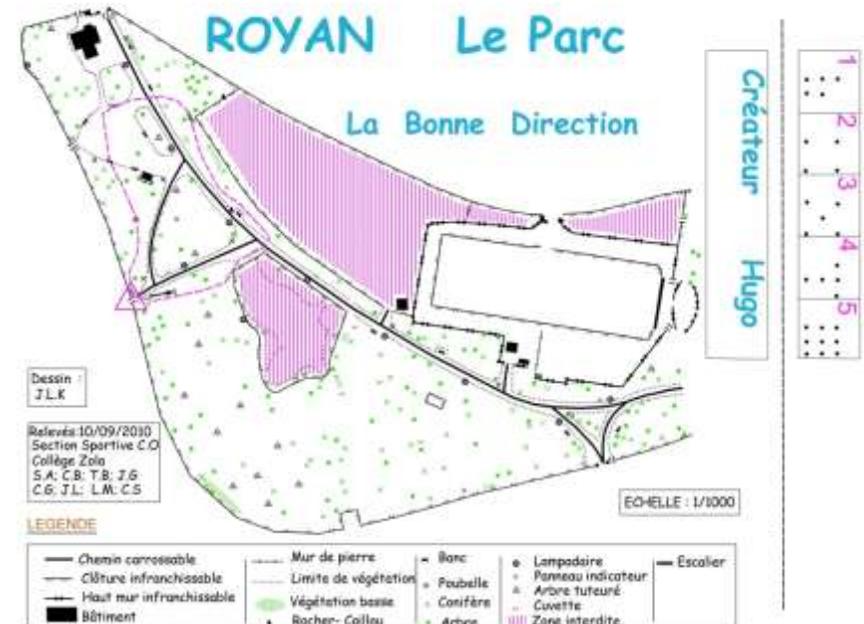
- suivre fidèlement le tracé imposé.
- orienter correctement sa carte.
- avoir une idée générale du circuit (le « montrer du doigt »).
- adapter sa course au milieu.
- ne pas être attiré par les "fausses" balises du circuit.

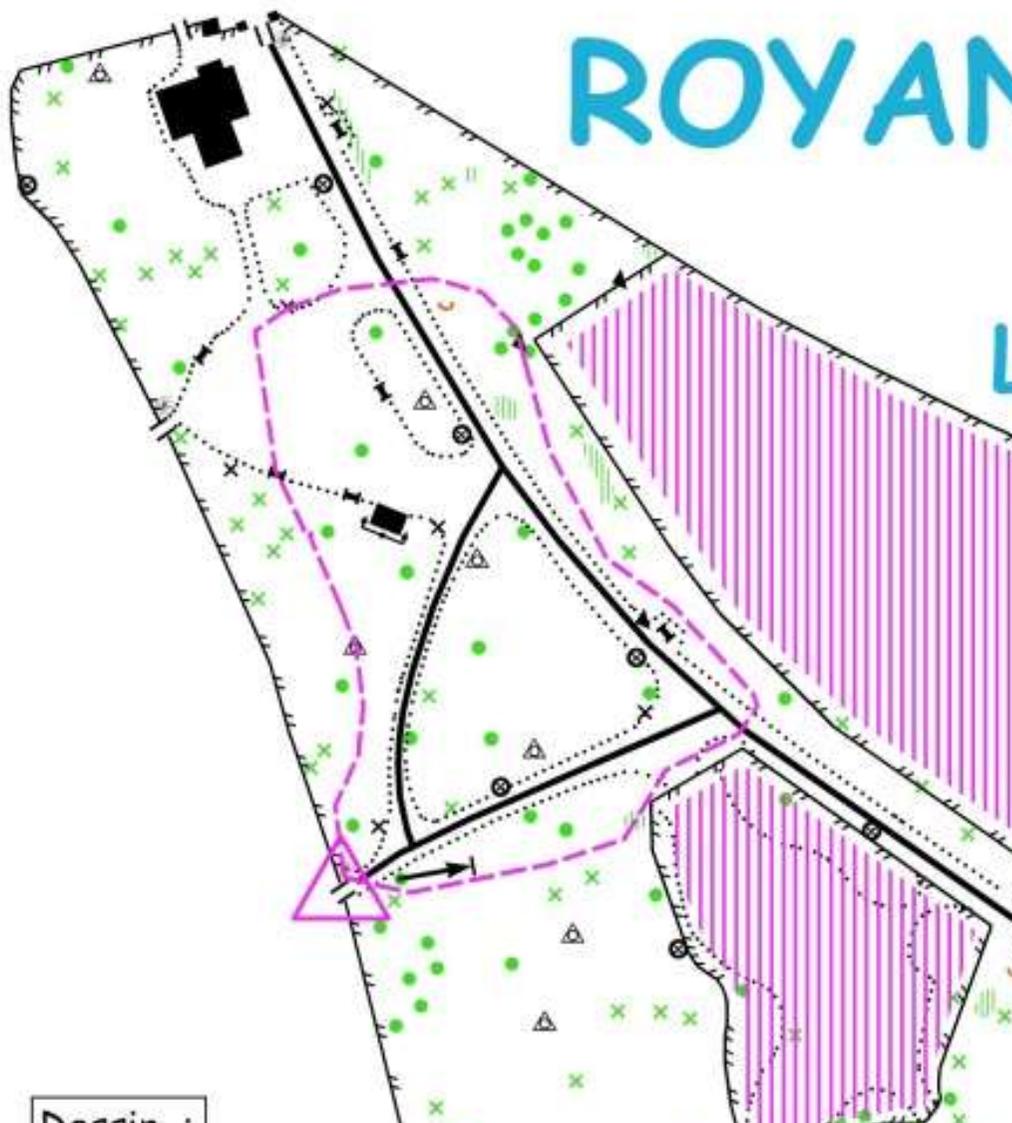
✚ Apprendre à gérer correctement son effort, les temps de récupération, d'analyse et de questionnement



Commentaires:

- La rigueur de la mise en place du jeu est primordiale. Les élèves doivent se sentir investis d'une mission importante : la réussite collective de la situation passe par chacun d'entre eux.
- A partir d'une décision individuelle (pose de balise), d'échange, de vérification, de communication, 3 documents- références pourront être établis pour les groupes. L'analyse de ces cartes-mères amènera chaque élève à produire un document personnel....que les autres auront à cœur d'exploiter par la suite.
- Au travers de l'attention, de la compréhension, de la personnalité ou de la rigueur de chacun, certains profils d'élèves sont apparus dans la construction de leur document :
 - le "gentil" : laisse les O et les numéros de balise sur son circuit
 - le "tarabiscoté" : dessine des tracés qui s'entrecroisent ou qui laissent planer un doute pour les autres
 - le "futé" : prend des itinéraires détournés mais arrive à bon port
 - le "piégeur" : fait passer par plus de 5 symboles
 - l'"étourdi" : oublie la donnant le sens du déplacement
 - le "parfait sérieux" ...si, si, il y en a ! aucun reproche !
- La correction des poinçons à l'arrivée renforçait le sentiment de réussite chez les uns et en obligeait d'autres à se questionner, quitte à repartir sur le parcours pour comprendre leurs erreurs et ne pas rester sur un échec ! Certains _ ils l'ont avoué lors d'échanges _ voulant se sécuriser, consultaient la correction au fur et à mesure.
- En fin de séance, le bilan collectif a été axé sur les différents modes de fonctionnement ; un répertoire de questions (à toujours avoir en tête) a donc vu le jour.
- La seule incertitude de cette situation résidait dans la densité des balises, très rapprochées dans le 1/2 parc.... (le nombre de balises était imposé). Dans la séquence suivante, organisée selon le même principe, les élèves pourront jouer sur le nombre de balises retenues sur leur circuit et exploiter un tracé "perturbant" faisant passer par des « leurres » (le tracé passe par un symbole sur la carte ; aucune balise n'est présente à cet endroit sur le terrain)





LA BONNE DIRECTION S4

CREATEUR	1	2	3	4	5
NON MALHAIS					

CREATEUR	1	2	3	4	5
NON MALHAIS					

CREATEUR	1	2	3	4	5
NON MALHAIS					

CREATEUR	1	2	3	4	5
NON MALHAIS					

CREATEUR	1	2	3	4	5
NON MALHAIS					

CREATEUR	1	2	3	4	5
NON MALHAIS					

CREATEUR	1	2	3	4	5
NON MALHAIS					

NOM : _____ Prénom : _____ Classe : _____



Type de séance

Séance
d'apprentissage

Lieu

Parc
ROYAN

Conception

Elèves concepteurs
de leçon.

Pose

Individuelle, à un endroit
précis choisi par l'élève.

Vérification des balises

Individuelle, par un autre
élève.

Matériel professeur

- ❖ 28 plans vierges, "habillés".
- ❖ 3 cartes-mères (plans agrandis, format A3).
- ❖ 28 plans A4 "habillés" pour le circuit final.
- ❖ 3 tableaux.
- ❖ Corde.

Cartes

2^{ème} ½ plan du parc en A4, ... (Échelle identique à celle de la séance précédente) pour restreindre la zone et augmenter la densité de balises

Matériel élèves

- ❖ balise (n° et poinçon).
- ❖ stylo rouge (le tracé rouge se détachera mieux sur les cartes noir et blanc).
- ❖ cartes de pose et de circuit, "habillées".

3^{ème} N2

Situations pédagogiques

+ Mise en place des balises

+ Mise en place des cartes-mères

+ Création du document personnel

Choisir d'après une carte-mère entre 2 et 6 balises (dont la sienne).

Imaginer et tracer, sur la carte de pose, un circuit qui passe par ces balises (le circuit forme une boucle ; départ et arrivée confondus).

Contrôler que le tracé passe bien sur les "symboles" de la carte, support des balises sur le terrain ; il peut également passer sur d'autres symboles qui n'accueillent pas de balises sur le terrain.

+ Vérification du document personnel

+ Exploitation

Réaliser le maximum de circuits, en gérant de façon autonome la "routine" :

- je choisis un circuit accroché à la corde (correction non visible, document plié suivant les pointillés).
- j'indique que je suis en train de le réaliser par un \
- je remplis mon carton de contrôle.
- je réalise mon circuit en suivant bien le tracé.
- je vérifie les poinçons.
- j'indique que j'ai fini, par un /
- je range le circuit et en prends un autre ...
- je calcule le nombre de circuits réalisés.

+ Dépose des balises

Objectifs et contenus

+ Tous les objectifs des séquences précédentes sont toujours présents avec en plus :

+ Apprendre à passer du terrain à la carte et de la carte au terrain pour se situer et se déplacer

+ Construire avec une logique de réussite pour l'autre, un itinéraire précis

+ Conduire un déplacement

- suivre fidèlement le tracé imposé.
- orienter correctement sa carte.
- avoir une idée générale du circuit (le « montrer du doigt »).
- adapter sa course au milieu.
- ne pas être attiré par les "fausses" balises du circuit.
- ne pas être perturbé par l' "absence" éventuelle de balise si le tracé fait passer par le "symbole".

+ Apprendre à gérer correctement son effort, les temps de récupération, d'analyse et de questionnement

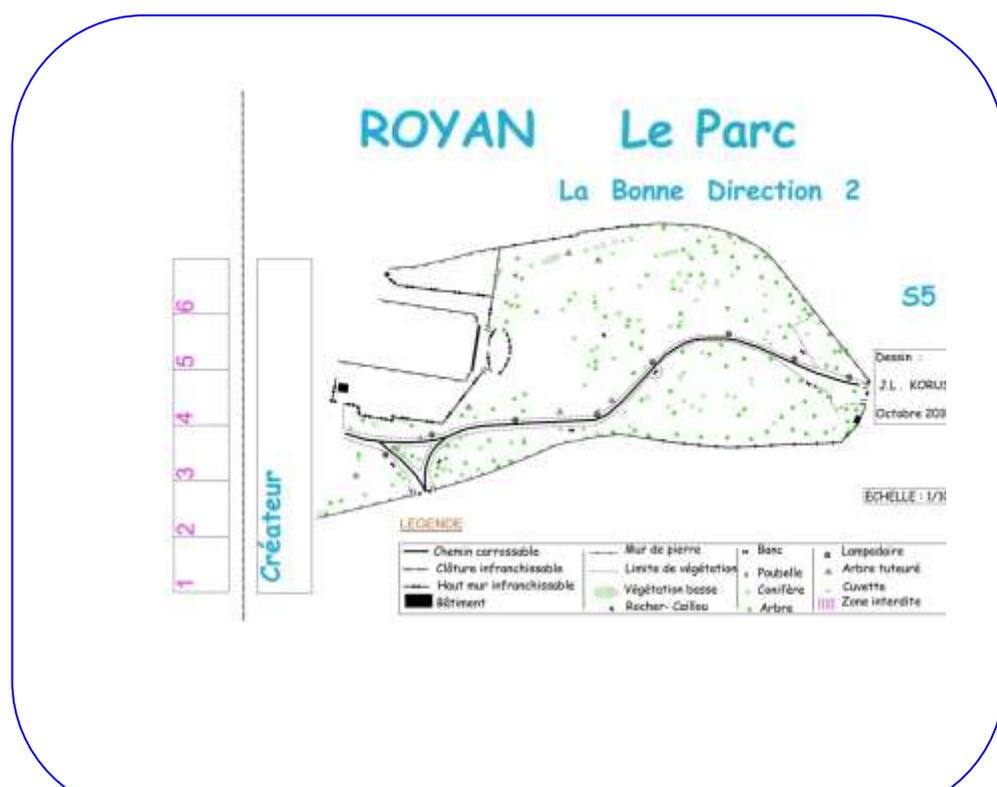
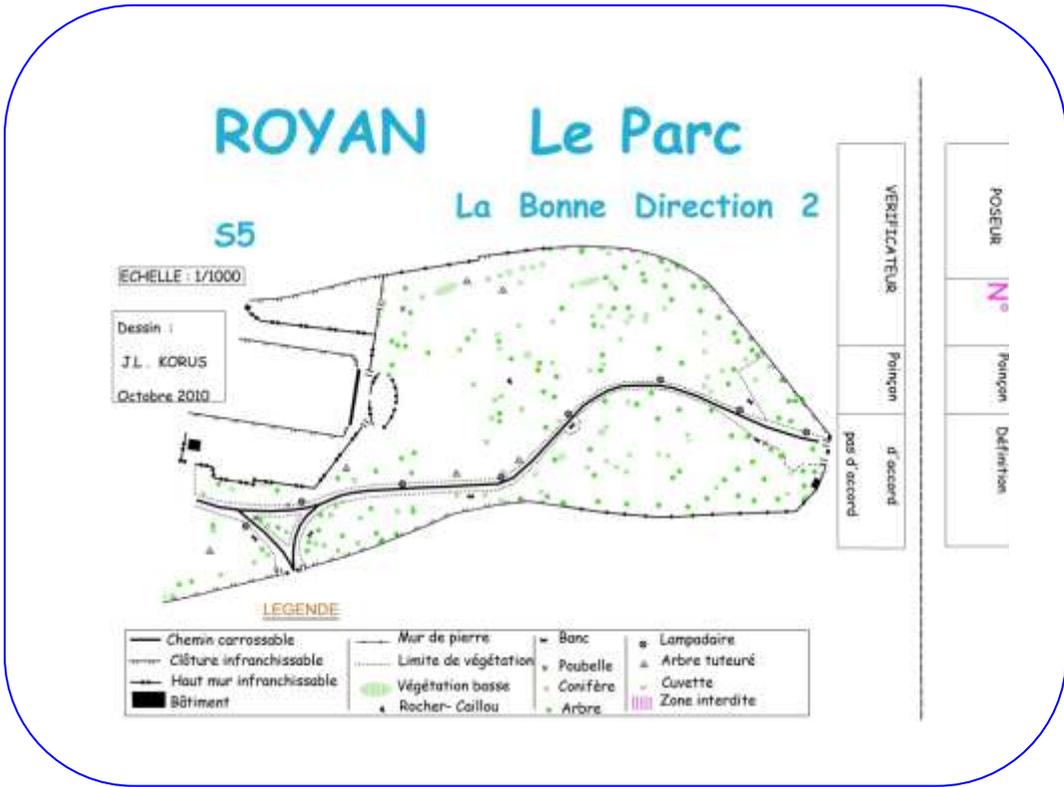
- courir de façon régulière, avec un document dans la main, que je peux consulter sans m'arrêter de courir.
- se créer une routine dans le questionnement (voir fiche).

Commentaires:

- Solides dans leurs certitudes, certains élèves se sont dirigés en courant le plus vite possible, sans se poser de questions, au même endroit que lors de la séquence précédente, ont placé leur balise et sont revenus, effarés, demander si le professeur ne s'était pas trompé de carte !! Bien essayé, mais c'est raté.... en C.O, il faut réfléchir avant de foncer !
- Les imperfections des circuits de la séquence précédente ont été analysées et corrigées, ce qui a dégagé un temps de pratique plus important, correctement exploité par tous les élèves en progrès quant au nombre de circuits réalisés.
- Certains ont avoué qu'ils se préparaient également pour l'évaluation de la séquence suivante, sachant que c'était au tour du professeur de concevoir le même type de circuits. Et, comme ce dernier est du genre futé, piègeur, et sérieux ... ça allait promettre !
- Pour aider les élèves à progresser et à se rendre compte de la qualité de leur course, il a été envisagé d'adjoindre un observateur qui suivait le coureur et qui notait sur une fiche, le nombre d'arrêts du coureur entre les balises.

Cette nouvelle situation –non obligatoire – pendant l'exploitation des circuits a été réalisée par la plupart des élèves dès la moitié de la séance (en se remémorant la présentation de la séance ou après lecture de la fiche de travail pendant la récupération).

Les échanges, après la course, étaient particulièrement riches, précis et affinés pour se rendre compte objectivement d'une amélioration de la course, d'une réduction du nombre d'arrêts, pour le coureur ... et pourquoi pas d'une image réaliste d'un « bon parcours » pour l'observateur.



6

LE PERMIS DE CONDUIRE

Type de séance

Séance d'évaluation

Lieu

Parc ROYAN

Conception

Professeur concepteur de la séance.

Pose

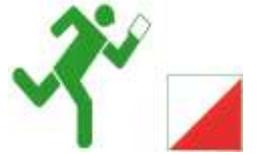
Individuelle et nominative, grâce à un plan de pose.

Vérification des balises

Individuelle et nominative, par un autre élève.

Matériel professeur

- ❖ 30 cartes de pose renseignées
- ❖ 40 cartes (5x8) des 8 circuits ABCDEFGH
- ❖ Plan de pose général
- ❖ Correction des circuits
- ❖ Chronomètre
- ❖ Grille des départs KIPARKAN



Cartes

½ Parc au 1/1000

Matériel élèves

- ❖ balise (n° et poinçon)
- ❖ stylo
- ❖ carton de contrôle
- ❖ cartes de pose renseignées

Notation

- ❖ 15 points : maîtrise et performance / barème
- ❖ 5 points : investissement (voir carton de contrôle)

3^{ème} N2

Situations pédagogiques

Mise en place des balises et vérification

Exploitation

- ❖ Réaliser les 7 ou 8 circuits, dans lesquels il faut suivre fidèlement l'itinéraire imposé ... par le professeur, en gérant de façon autonome la "routine" :
 - Je prends le circuit n°1 imposé.
 - Je prépare mon carton de contrôle.
 - Je réalise mon circuit en poinçonnant les bonnes cases.
 - A la fin du circuit, j'inscris l'heure d'arrivée sur mon carton et calcule la performance.
 - Je ne peux pas contrôler les poinçons (évaluation oblige).
 - Je range le circuit sur la corde, et recommence en choisissant le suivant dans l'ordre qui me convient.... en n'oubliant pas de m'inscrire sur le KIPARKAN (2 élèves ne partent pas en même temps sur le même circuit : ce serait trop facile !).
 - Je n'oublie surtout pas de remplir correctement mon carton de contrôle et calcule la performance totale.

Dépose des balises

Objectifs et contenus

Tous les objectifs des séquences précédentes sont toujours présents avec en plus :

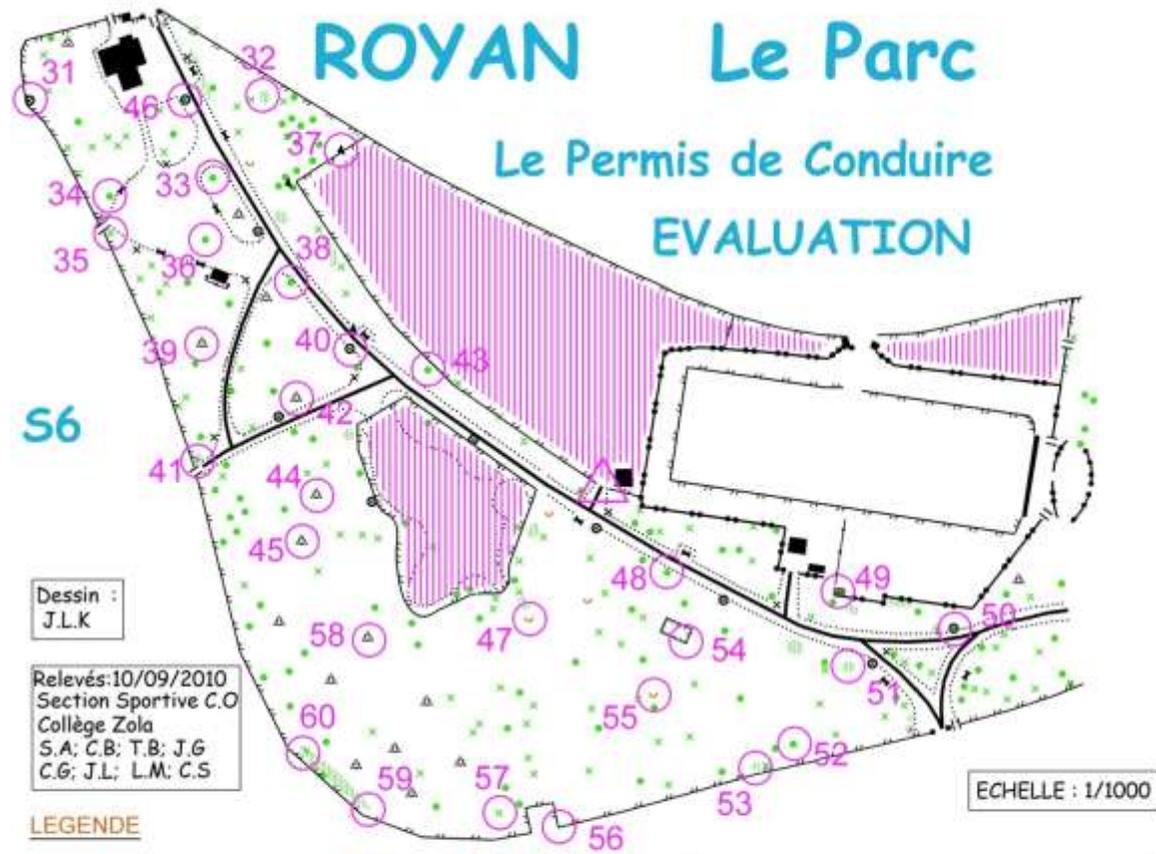
Conduire un déplacement

- Suivre fidèlement le tracé imposé.
- Orienter correctement sa carte.
- Avoir une idée générale du circuit (le « montrer du doigt »).
- Adapter sa course au milieu.
- Ne pas être attiré par les "fausses" balises du circuit.
- Ne pas être perturbé par l' "absence" éventuelle de balise si le tracé fait passer par le "symbole".
- Anticiper et s'attendre à trouver une balise sur un symbole touché par le tracé.



Commentaires:

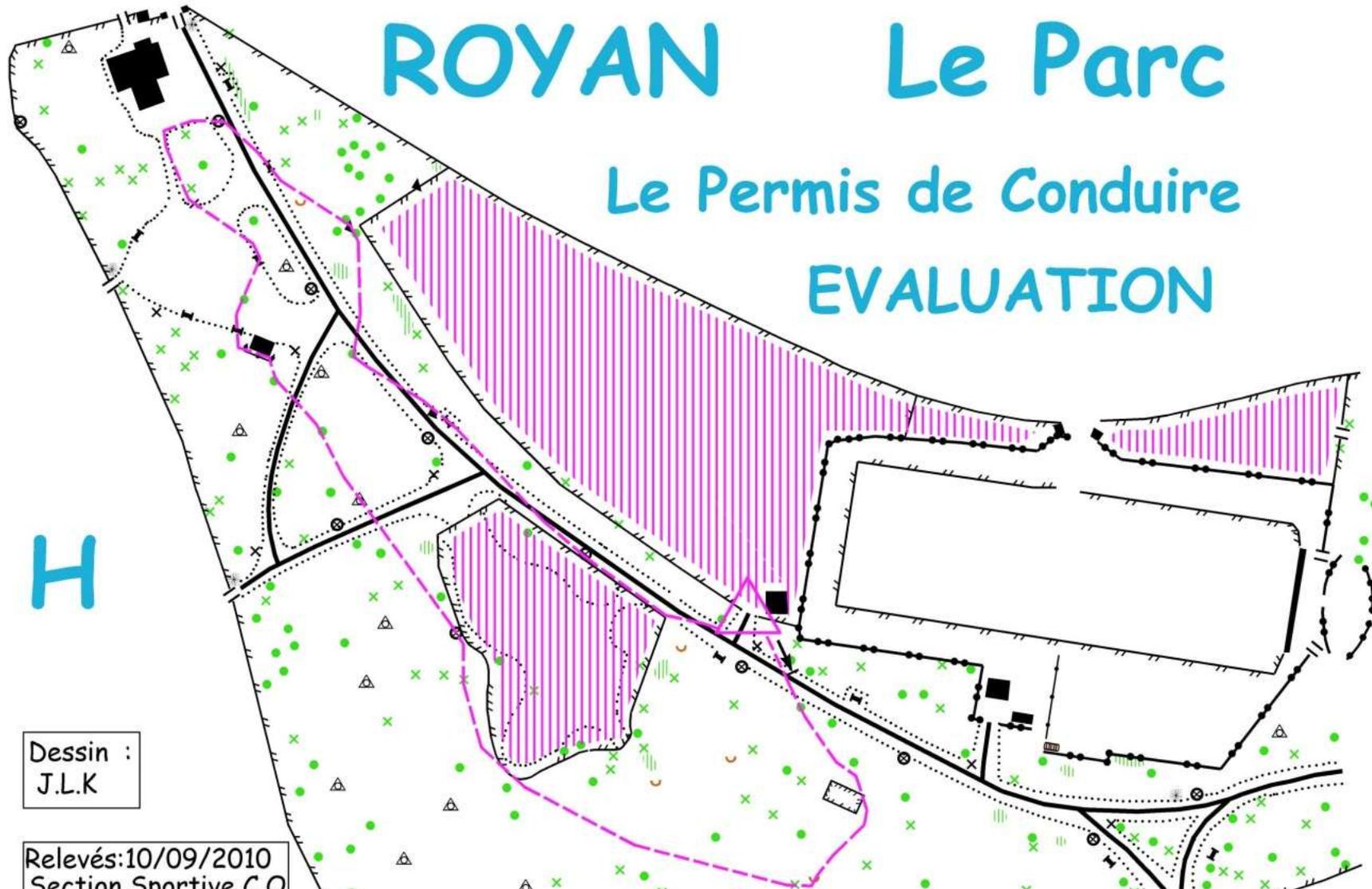
- L'incertitude résidait ici dans l'absence de correction pendant le déroulement de l'évaluation : personne ne connaissait le nombre de balises à trouver sur chaque circuit ; les seules informations concernant la réussite éventuelle passaient par la comparaison des cartons de contrôle. Opération rassurante si les cartons étaient identiques, inquiétante si des différences apparaissaient Bonjour le stress....
- La distance (3000m) et le nombre de circuits semblent suffisants pour rechercher à concilier un bon compromis entre lucidité et fatigue.
- Le barème était connu des élèves avant l'évaluation : la course, donc la performance chronométrique, entrait encore en ligne de compte.
- Rares sont ceux qui ont pu déjouer les « pièges » des circuits : leur conception prenait en compte la distance (connue des élèves), le nombre des balises (inconnu), et les « leurres » (inconnus). Les trajets étaient imposés : ceux qui ont eu tendance à l'oublier ont vu leur note amoindrie.
- Les séances suivantes donneront davantage de « liberté » dans les constructions d'itinéraire ... la mémoire va être sollicitée.



ROYAN Le Parc

Le Permis de Conduire

EVALUATION



3èA Le PERMIS DE CONDUIRE																		erreurs de poinçon	BAREME	NOTE / 16
	A	B	C	D	E	F	G	H	TOTAL	Vitesse en km/h	Erreurs	Investissement				Perf+ maîtrise	NOTE			
	230m	300m	270m	400m	400m	380m	470m	350m	2800m ou 2400m		8 circuits	carton	calcul perf	pose vérif	N/4	N/16		26' et -	16	
1 David	02:17	03:23	03:17	04:55	04:56	05:41	04:47	03:40	32:56	11:46	16	2	1	1	4	2	6	0	26' à 36'	15,5
2 Célia	02:20	04:08	05:31	04:45		04:48	04:45	04:30	30:47	12:50	4	2	1	1	4	9,5	13,5		26' et -	14,5
3 Ema	01:50	02:05	03:06	02:13		04:20	05:35	05:04	24:13	10:05	11	2	0	1	3	5,5	8,5	1	26' à 36'	14
4 Timothé	02:06	03:49	05:03	05:10	03:02	03:36	05:45	03:47	32:18	11:32	5	2	0	1	3	9,5	12,5		36' et plus	13,5
5 Anna	04:05	02:34	05:31	05:03		04:48	05:28	03:43	31:12	13:00	6	2	1	1	4	8	12		26' et -	13
6 Enzo	02:36	04:15	03:02	04:21	03:42	02:41	04:48	04:27	29:52	10:40	9	2	1	1	4	6,5	10,5	2	26' à 36'	12,5
7 Théo	01:40	01:41	01:46	04:27	03:15	03:09	03:50	02:45	22:33	08:03	1	2	1	1	4	14,5	18,5		36' et plus	12
8 Joey	02:45	04:27	05:46		06:36	05:45	04:21	04:06	33:46	12:04	8	0	0	1	1	6,5	7,5		26' et -	11,5
9 Johanna	07:38	05:10	05:45	06:14		07:58		06:37	39:22	16:24	21	2	0	1	3	0,5	3,5	3	26' à 36'	11
10 Ferdinand	01:44	04:10	05:13	03:45	04:08	03:30	04:20	04:06	30:56	11:03	4	2	0	1	3	9,5	12,5		36' et plus	10,5
11 Thomas	03:35	04:31	06:03			06:25	05:54	05:40	32:08	11:29	19	2	0	1	3	0,5	3,5		26' et -	10
12 Candice	01:53	04:52	03:35	04:08		03:24	05:02	04:10	27:04	11:17	4	2	1	1	4	9,5	13,5	4,5	26' à 36'	9,5
13 Anthony	02:31	03:06	03:45	06:36	06:06	04:30	05:08	03:43	35:25	12:39	4	2	0	1	3	9,5	12,5		36' et plus	9
14 Léonie																			26' et -	8,5
15 Océane	03:33	04:51	03:21	05:19		07:31		07:17	31:52	13:17	20	2	0	1	3	0,5	3,5	6,7	26' à 36'	8
16 Jeanne	02:40	03:40	04:13	04:36		03:12	06:32	04:17	29:10	12:09	9	2	1	1	4	6,5	10,5		36' et plus	7,5
17 Lou	04:15	06:58	07:52	12:55		06:24			38:24	16:00	15	2	0	1	3	3	6		26' et -	7
18 Paolo	02:02	03:18	02:07	03:48	02:58	04:30	05:00	03:43	27:26	09:48	2	2	1	1	4	12,5	16,5	8,9	26' à 36'	6,5
19 Nicolas	04:36	02:32	04:00	03:30	03:30	04:30	01:25	03:45	27:48	09:56	14	2	1	1	4	3,5	7,5		36' et plus	6
20 Louise	01:26	02:02	02:08	03:55		05:31	05:46	04:59	25:47	10:45	5	2	0	1	3	10	13		26' et -	5,5
21 Julien	02:52	03:57		06:09	05:33	03:58	08:49	03:02	34:20	12:16	16	2	0	1	3	2	5	10,11,12	26' à 36'	5
22 Tailyne	01:50	05:34	05:10	06:17		04:30	04:37	04:17	32:15	13:26	10	2	0	1	3	5	8		36' et plus	4,5
23 Cynthia	02:00	04:30	03:30	04:50		05:20	05:38	06:00	31:48	13:15	8	2	1	1	4	6,5	10,5		26' et -	4
24 Gabrielle	05:52	03:55	03:34	05:17		06:36	07:00	04:32	36:46	15:19	13	2	0	1	3	3	6	13,14,15	26' à 36'	3,5
25 Laureen	05:40	04:31	04:42	02:54		04:02	06:54	04:45	33:28	13:57	17	2	0	1	3	2	5		36' et plus	3
26 Benjamin	01:40	03:10	03:46	03:44	05:17	04:00	05:56	03:19	30:52	11:01	10	2	0	1	3	5	8		26' et -	2,5
27 Yasmine	03:38	04:48	03:53	04:54		04:38	05:23	04:38	31:52	13:17	8	2	1	1	4	6,5	10,5	16,17,18	26' à 36'	2



Type de séance

Séance
d'apprentissage

Lieu

Parc

Conception

Elèves concepteurs
de leçon

Pose

Individuelle, à un endroit
précis choisi par l'élève

Vérification des balises

Individuelle, par un autre
élève

Matériel professeur

- ❖ Feuille de route
- ❖ 4 Grilles des départs
- ❖ **KIKOURKONTREKI**
- ❖ Tableaux
- ❖ Fiche de travail
- ❖ 4 cartes-mères

Cartes

Aucune dans les mains des élèves

Matériel élèves

- ❖ Balise (n° et poinçon)
- ❖ Stylo
- ❖ Carton de contrôle

3^{ème} N2

Situations pédagogiques

 **Mise en place des balises** (voir S5)

 **Mise en place des cartes-mères** (voir S5)

 **Duel sur 3 balises : courir contre un adversaire, sans carte, en mémorisant des informations**

- ❖ 2 élèves A et B s'affrontent sur le même circuit qu'ils vont créer à partir de la carte-mère : A va choisir la 1^{ère} balise, B la 2^{ème}, et A la 3^{ème}
- ❖ Le parcours, ainsi déterminé forme une boucle
- ❖ A le réalise dans le sens 1 2 3 et B dans le sens 3 2 1
- ❖ Les 2 élèves prennent le temps de construire leur itinéraire et de le mémoriser
- ❖ Ils partent en même temps ... le 1^{er} arrivé gagne le duel (à condition que les poinçons soient corrects)
- ❖ Se reporter à la grille **KIKOURKONTREKI** pour réaliser de la même façon les 4 ou 5 autres duels
- ❖ Etablir le classement selon les victoires et défaites
- ❖ Procéder à la montante-descendante (voir fiche) les 2 premiers montent d'un groupe, les 2 derniers descendent

 **Duel sur 4 balises**

 **Dépose**

Objectifs et contenus

 **Tous les objectifs des séquences précédentes sont toujours présents avec en plus :**

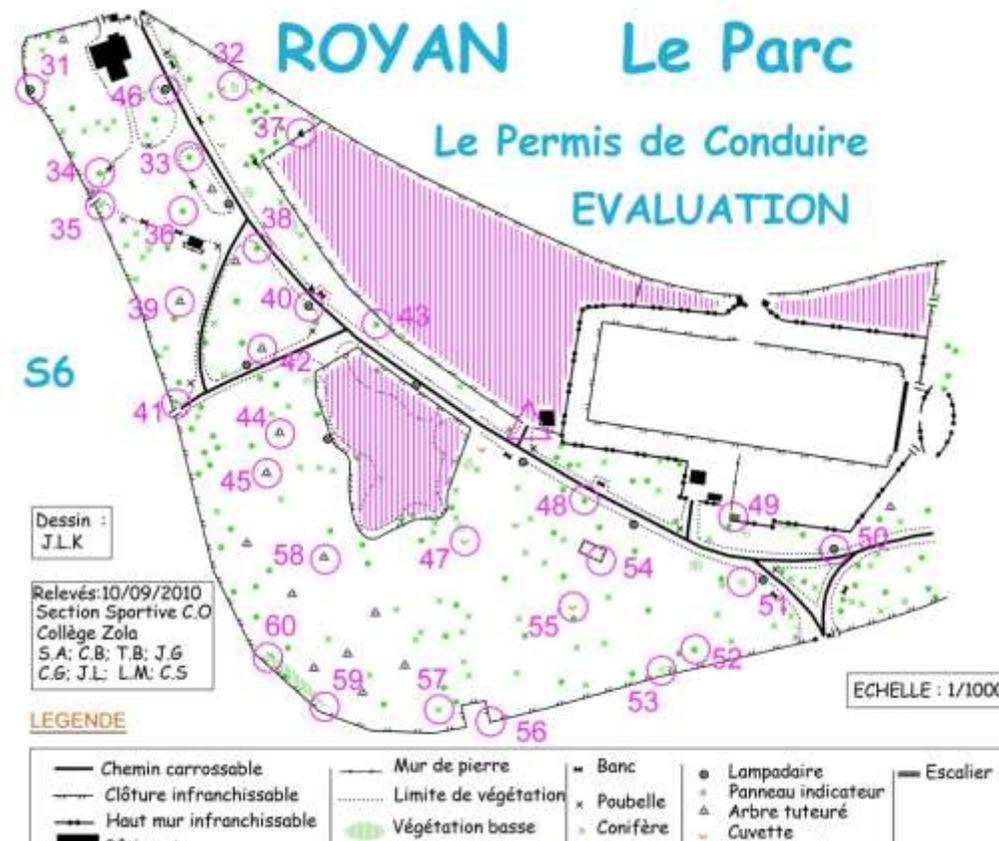
 **Construire un itinéraire :**

- ❖ "Réfléchir avant d'agir".
- ❖ Savoir "perdre du temps en réfléchissant pour en gagner pendant la course.
- ❖ Se créer un film personnel en se voyant courir vers les balises.
- ❖ Avoir conscience du film mental et pouvoir l'exprimer.
- ❖ Mémoriser par petits fragments.
- ❖ Ne conserver que les informations essentielles .

 **Transférer une méthode de travail vue dans un autre cycle (tennis de table) pour la montante – descendante**

Commentaires et résultats :

- Faire courir les élèves sans carte les a d'abord surpris ; une fois rentrés dans les duels, la compétition battait son plein, tellement l'investissement était important.
- Le choix des balises devenait, au fil du temps de plus en plus stratégique : on commençait à prendre en compte les forces et les faiblesses de l'adversaire : jouer sur l'éloignement ou la difficulté de certaines balises avait une incidence sur le pôle énergétique ou informationnel.
- Dans ce parc qu'ils commençaient à connaître, les élèves mémorisaient l'emplacement des balises et moins leur cheminement ; dans un autre lieu, c'est plus ce dernier aspect qui aurait été sollicité.
- Certains élèves, néanmoins, ont éprouvé quelques difficultés en devant mémoriser plusieurs informations ; pour remédier à cela, il leur sera proposé, à la séquence suivante, de mémoriser au coup par coup des informations lues et analysées sur des " cartes flottantes ".
- Une manche réalisée, la tâche était peut-être ardue : décompression après l'évaluation ?, somme d'informations à traiter, trop importante ? ... toujours est-il que les défis sur 4 balises n'ont presque jamais été abordés.



Duel n°1	1	2	3	Gagné
Adversaire				Perdu

MEMO DUEL

NOM : Prénom :

Duel n°2	1	2	3	Gagné
Adversaire				Perdu

Duel n°3	1	2	3	Gagné
Adversaire				Perdu

Duel n°4	1	2	3	Gagné
Adversaire				Perdu

Duel n°5	1	2	3	Gagné
Adversaire				Perdu

Duel n°6	1	2	3	Gagné
Adversaire				Perdu

Duel n°7	1	2	3	Gagné
Adversaire				Perdu

RESULTAT FINAL :

3 BALISES :
Gagné :
Perdu :
Classement :

4 BALISES :
Gagné :
Perdu :

1	2	3	4	Duel n°1	Gagné
				Adversaire	Perdu

1	2	3	4	Duel n°2	Gagné
				Adversaire	Perdu

1	2	3	4	Duel n°3	Gagné
				Adversaire	Perdu

1	2	3	4	Duel n°4	Gagné
				Adversaire	Perdu

1	2	3	4	Duel n°5	Gagné
				Adversaire	Perdu

1	2	3	4	Duel n°6	Gagné
				Adversaire	Perdu

1	2	3	4	Duel n°7	Gagné
				Adversaire	Perdu

Duel n°1	1	2	3	Gagné
Adversaire				Perdu

MEMO DUEL

NOM : Prénom :

Duel n°2	1	2	3	Gagné
Adversaire				Perdu

Duel n°3	1	2	3	Gagné
Adversaire				Perdu

Duel n°4	1	2	3	Gagné
Adversaire				Perdu

Duel n°5	1	2	3	Gagné
Adversaire				Perdu

Duel n°6	1	2	3	Gagné
Adversaire				Perdu

Duel n°7	1	2	3	Gagné
Adversaire				Perdu

RESULTAT FINAL :

3 BALISES :
Gagné :
Perdu :
Classement :

4 BALISES :
Gagné :
Perdu :

1	2	3	4	Duel n°1	Gagné
				Adversaire	Perdu

1	2	3	4	Duel n°2	Gagné
				Adversaire	Perdu

1	2	3	4	Duel n°3	Gagné
				Adversaire	Perdu

1	2	3	4	Duel n°4	Gagné
				Adversaire	Perdu

1	2	3	4	Duel n°5	Gagné
				Adversaire	Perdu

1	2	3	4	Duel n°6	Gagné
				Adversaire	Perdu

1	2	3	4	Duel n°7	Gagné
				Adversaire	Perdu



MEMO DUEL

DUEL sur 3 Balises

- 1ère balise choisie par A (A étant l'élève qui porte le + grand chiffre dans les tableaux de GROUPES)
- 2ème balise choisie par B
- 3ème balise choisie par A

Le parcours, ainsi déterminé , forme une boucle.

A le réalise dans le sens 1,2, 3 et B dans le sens 3,2,1

Les 2 élèves prennent le temps de construire leur itinéraire et de le mémoriser

Ils partent en même temps.....Le 1er arrivé gagne (en ayant pris soin de vérifier les poinçons)

Les 4 GROUPES (selon les résultats de l'évaluation précédente)

GROUPE 1	GROUPE 2	GROUPE 3	GROUPE 4
Clos.	Clos.	Clos.	Clos.
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7

"KIKOURKONTREKI ?"

1er DUEL :	1 contre 7	2 contre 3	4 contre 5
2ème DUEL :	1 contre 6	2 contre 5	4 contre 7
3ème DUEL :	1 contre 5	2 contre 6	3 contre 7
4ème DUEL :	1 contre 4	3 contre 6	5 contre 7
5ème DUEL :	1 contre 3	2 contre 4	6 contre 7
6ème DUEL :	1 contre 2	3 contre 4	5 contre 6
7ème DUEL :	3 contre 5	2 contre 7	4 contre 6

CLASSEMENT A ETABLIR

Selon les victoires et défaites . En cas d'égalité , se départager sur le duel opposant les ex-aequo

Les 2 premiers montent d'un groupe, les 2 derniers descendent pour réaliser des duels sur 4 balises

DUEL sur 4 Balises

Organisation identique la 4ème balise est choisie par B

Les 4 GROUPES (selon les résultats de la séquence précédente)

GROUPE 1	GROUPE 2	GROUPE 3	GROUPE 4
Clos.	Clos.	Clos.	Clos.
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7

ET SI L'ON REFLECHISSAIT UN PEU ?

Quelle a été votre stratégie (ou vos stratégies) pour rentrer dans ces duels ?

Type de séance

Séance
d'apprentissage

Lieu

Parc

Conception

Elèves concepteurs
de leçon

Pose

Individuelle, à un endroit
précis choisi par l'élève

Matériel élèves

- balise (n° et poinçon)
- stylo
- carton de contrôle
- carte de pose "habillées"
- carte « habillée » pour le jeu

Matériel professeur

- ❖ 28 cartes de pose "habillées"
- ❖ 7 Cartes-mères vierges
- ❖ Feuille de route
- ❖ Grille des départs
- ❖ Tableaux
- ❖ Fiche de travail

Cartes

½ PARC

Vérification des balises

Individuelle, par un autre
élève

3^{ème} N2

Situations pédagogiques

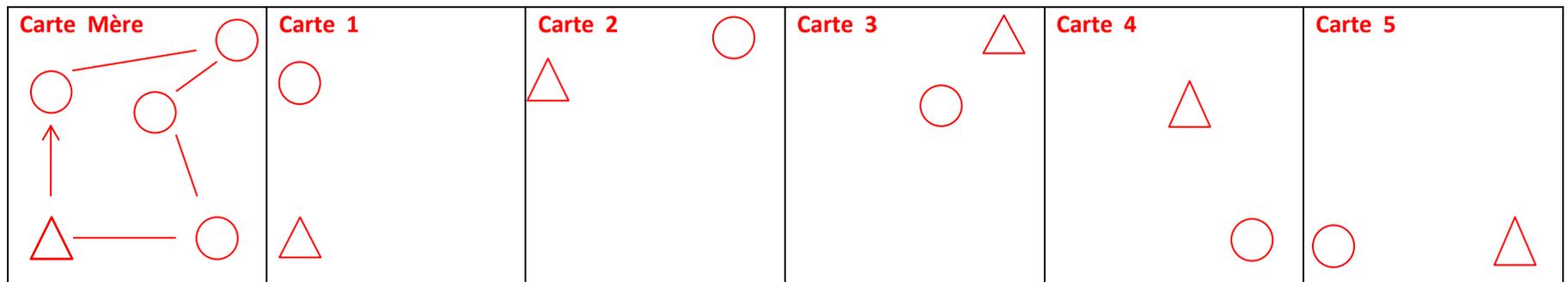
- ✚ **Conception d'un circuit, par groupe de 4 élèves**
 - imaginer l'emplacement d'une balise sur sa carte
 - vérifier auprès du professeur qui « récolte » au fur et à mesure les emplacements sur sa carte-mère, qu'il n'y a pas 2 balises au même endroit.
 - exploiter les 4 balises pour la création du circuit.
 - Concertation dans le groupe de 4 autour de leurs cartes de pose : déterminer le circuit à créer, donc l'ordre des balises à poinçonner.
 - Le circuit étant imaginé, à chaque balise sera accrochée par une ficelle, une "carte flottante" à l'intérieur d'une pochette plastique.
 - Les seules indications portées sur chaque carte seront le Δ (endroit où je suis) et le **O** de la balise (endroit où je vais), la **dénomination du circuit** (ABCDEFG), le **n° de la carte**, le **n° de la balise**, et sa **définition**.
- ✚ **Mise en place du circuit**
 - poser les balises et leurs « cartes flottantes » sur le terrain.
 - vérification du circuit créé, par un concepteur qui va l'ouvrir (correction sur carton de contrôle et performance chronométrique).
- ✚ **Exploiter les autres circuits**
 - Réaliser les 6 autres circuits, en gérant de façon autonome la "routine" :
 - Je choisis un circuit accroché à la corde.
 - Je remplis mon carton de contrôle .
 - Je réalise mon circuit en mémorisant les informations carte par carte.
 - Je vérifie les poinçons.
 - Je reporte le résultat sur le **KIFEKOI** .

✚ **Dépose**Objectifs et contenus

- ✚ **Tous les objectifs des séquences précédentes sont toujours présents avec en plus :**
- ✚ **Se concerter intelligemment pour proposer un produit infailible :**
 - être à l'écoute de chacun.
 - respecter l'avis de tous.
 - aider le camarade en "difficulté intellectuelle"
 - vérifier l'ensemble des informations portées sur chaque carte
 - aller fixer de façon parfaite chaque carte sur la bonne balise
- ✚ **Construire un itinéraire :**
 - Manipuler la carte sur chaque balise, donc l'orienter
 - "Réfléchir avant d'agir"
 - Savoir "perdre du temps en réfléchissant pour en gagner pendant la course"
 - Se créer un film personnel en se voyant courir vers les balises
 - Avoir conscience du film mental et pouvoir l'exprimer
 - Mémoriser par petits fragments
 - Ne conserver que les informations essentielles
 - Mémoriser un maximum d'informations

Commentaires:

- Du point de vue de l'organisation, c'est une séance qui peut s'avérer délicate s'il existe la moindre incompréhension ou manque de rigueur : de la **suite logique des documents**, et de **leur bonne mise en place**, dépendront la réussite ou l'échec sur les circuits. Il est à noter que les rares erreurs de placement de documents ont très vite été décelées par les coureurs qui étaient sûrs de leur fait. Les élèves sont généralement moins exigeants quand ils mettent en place la situation – ils croient connaître- que lorsqu'ils se donnent tous les moyens pour réussir (les informations sur lesquelles ils pouvaient jouer sont quand même assez nombreuses).
- Aux difficultés de compréhension d'un public hétérogène, l'enseignant peut envisager plusieurs approches dans l'explication :
 - images du « rallye touristique » : « je suis obligé de me rendre dans la ville suivante pour avoir l'information de la destination suivante » (ex : Royan Rochefort La Rochelle Surgères Saint Jean d'Angély Saintes Royan).
 - images plus concrètes, avec dans le lieu d'explication, des déplacements de l'enseignant vers les balises accrochées au radiateur, à la porte, au porte-manteau.... : ses arrêts à chaque balise servant d'explication de la situation et de renforcement de la routine de course .
- Les élèves sont confrontés à la conception de circuits que les autres vont exploiter. Ils ont déjà réalisé ce type de travail... mais personnellement. Là, c'est le groupe qui, à partir de 4 données individuelles (4 balises placées à des endroits personnels, devra les harmoniser pour que le circuit de « cartes flottantes » réponde à toutes les contraintes posées par l'enseignant.



- La conception des circuits s'est réalisée dans le lieu d'explication : les élèves étaient à portée de l'enseignant qui pouvait répondre de ce fait facilement aux différentes interrogations. Le « produit final » pouvait être alors vérifié plus sereinement par celui-ci. (les 4 cartes sous pochettes plastifiées, accrochées à la bonne balise, la 5^e étant disposée au point de départ commun) .
- Concernant la course, la construction de l'itinéraire était tout à fait personnelle ; très peu d'erreurs de poinçons sont apparues (les informations étaient bien traitées). Néanmoins, le manque de rigueur de quelques-uns ne les gênait pas quand ils changeaient sans s'en rendre compte de circuit à l'intérieur de leur parcours.
- Une séance supplémentaire, pourrait être envisagée l'an prochain, pour conforter les acquis et rajouter, pourquoi pas une contrainte supplémentaire qui pourrait être un cheminement obligatoire pour rallier la balise présente sur la carte flottante. Lors de l'évaluation finale de la séance 9, cette situation sera le support d'un circuit.

Comportements:

stratégie:

- Presque tous les groupes cherchent à produire un trajet long, difficile, à base d'aller-retour.
- Les balises sont donc placées aux extrémités du parc.
- Une élève cherche à complexifier la lecture des emplacements en négociant le placement des balises de ses camarades sur des végétations basses : elle a classifié les éléments remarquables en termes de difficulté de lecture par rapport au milieu naturel ; elle introduit donc de l'incertitude dans la lecture de l'information.

orientation :

- L'orientation est très approximative : le départ se réalise avec le numéro de la balise en tête vers une zone large où la balise peut se trouver. Si sa définition est simple ou connue, on essaie toutes les balises de ce type dans la zone identifiée, sinon, on fait appel aux camarades rencontrés dans cette zone pour leur demander où se trouve le numéro recherché, en espérant qu'ils l'ont déjà cherché.
- L'orientation est approximative : si l'élément porteur est connu, le démarrage se fait sans même mémorisation du numéro de la balise à trouver ! S'il est inconnu, la définition est lue mais il arrive que la mémorisation du numéro soit omise.
- Lors de l'arrivée sur ce type de balise, il peut y avoir retour à la carte précédente si une autre balise sur un même support est très proche.
- Pour les plus méthodiques, la mémorisation du poste est effectuée selon la routine suivante :
 - J'oriente la carte flottante qui porte les informations.
 - Je situe la balise à trouver selon un bâtiment remarquable (élément macroscopique).
 - J'enregistre le numéro de la balise à trouver afin de partir avec une certitude.

course :

- Les ouvreurs, dont la performance va servir de référence, s'engagent complètement dans l'effort et finissent très fatigués.
- La course est optimale car ils connaissent les emplacements et ne font que vérifier et joindre les balises pour fournir la correction.
- Ils ouvrent souvent un circuit difficile en distance qu'ils croyaient destiné uniquement aux autres groupes.
- Course vive aussi pour une partie des coureurs qui veulent se comparer au temps de l'ouvreur.
- Pour d'autres, la course soutenue est dépendante de la distance du prochain poste.
- D'autres restent sur des courses hachées faute de capacités aérobies.
- Enfin, sur les derniers circuits réalisés, la marche réapparaît car l'effort a été intense et la lassitude est importante face à la difficulté des circuits construits par la classe.

autonomie / conception:

- Le leader propose les 4 balises et les attribue sans contestation, ni décision des 3 autres camarades : soumission totale, délégation de responsabilité également ;
- Le leader n'en est pas un : le groupe a du mal à s'organiser. Chacun propose sa balise puis le tuteur assure toutes les tâches de préparation pendant que les autres bavardent.
- Chaque élève propose son endroit. Personne ne remet en cause la proposition des autres. Le circuit est composé sans négociation réelle.
- Les démocrates sont très performants : chacun propose sa balise et le leader mène la concertation avec écoute des autres. Devant ses propositions pour modifier l'aspect brut du circuit afin de complexifier une ou 2 balises, ces modifications sont présentes mais toujours au choix du dépositaire de la balise. L'équipe est solidaire et avance sous l'impulsion du leader.

autonomie / jeu

- Gestion des tâches parfaitement assurée par les dispensés.
- Validation des cartons avec la correction des dispensés.
- Honnêteté des ouvreurs qui réalisent leurs circuits tels qu'ils les ont proposés avec aller-retour.

Type de séance

Séance
d'évaluation

Lieu

Parc

Conception

Professeur concepteur
de l'évaluation

Pose

Individuelle et
nominative,

Vérification des balises

Individuelle et nominative, par
un autre élève

Matériel professeur

- ❖ 42 cartes de pose renseignées
- ❖ 45 cartes (5x9) des 9 circuits A1-A2-A3-B1-B2--B3-C1-C2-C3
- ❖ Plan de pose général
- ❖ Correction des circuits
- ❖ Chronomètre
- ❖ Fiche de travail
- ❖ Grille des départs KIPARKAN
- ❖ Corde, 9 pinces à linge



3^{ème} N2

Carte

Nouvelle carte couleur, réalisée par le club
Charente Maritime Orientation

Matériel élèves

- ❖ Balise (n° et poinçon)
- ❖ Stylo et Carton de contrôle
- ❖ cartes de pose renseignées

Situations pédagogiques

✚ **Mise en place des balises** et **Vérification**

- ✚ **Exploitation : Réaliser** les 4 circuits choisis, en 55', synthèses de tout ce qui a été vu dans le cycle ... en gérant de façon autonome la "routine" :
- * je prends le circuit n°1 imposé (selon les souhaits des élèves)
 - * je prépare mon carton de contrôle
 - * je réalise mon circuit en poinçonnant les bonnes cases
 - * à la fin du circuit, j'inscris l'heure d'arrivée sur mon carton et calcule la performance
 - * je ne peux pas contrôler les poinçons (on dirait que c'est un jeu pour le prof que d'oublier sa correction)
 - * je range le circuit sur la corde, et recommence en choisissant le suivant dans l'ordre qui me convient.... en n'oubliant pas de m'inscrire sur le KIPARKAN (2 élèves ne partent pas en même temps sur le même circuit : ce serait trop facile !)
 - * je n'oublie surtout pas de remplir correctement mon carton de contrôle
 - * je peux, si le besoin s'en fait sentir, consulter la feuille de route pour me remémorer les consignes.

✚ **Dépose**

Objectifs et contenus

- ✚ **Tous les objectifs des séquences précédentes sont toujours présents avec en plus :**
- ✚ **Prendre du temps pour exploiter tous les indices portés sur chaque document.**

Caractéristiques des circuits (ils se déclineront en 3 niveaux de difficulté)

- A** Circuit normal où il faut relier les postes les uns aux autres le plus vite possible.
- B** Circuit normal où il faut relier les "zones" les unes aux autres le plus vite possible. Dans ces "zones", plusieurs balises sont présentes : une seule répond à la définition portée sur la carte.
- C** Conduite d'itinéraire où il faut suivre scrupuleusement le tracé qui fait passer par des balises absentes sur la carte ou même sur le terrain.
- D** Cartes Flottantes où il faut mémoriser plusieurs informations (portées sur chaque carte) pour construire son itinéraire.



Compétence attendue de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
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 de l'environnement	Le coureur doit réaliser 4 circuits, qu'il aura choisis en toute connaissance de cause, en les gérant pendant 50 minutes. L'incertitude, malgré la connaissance du milieu, sera appréhendée au travers de 4 situations-clefs, plus ou moins complexes. (circuits traditionnels, circuits traditionnels avec concentration de balises, , conduite d'itinéraire, cartes flottantes) 42 balises, posées et vérifiées par les élèves, seront exploitées dans le parc municipal. Chaque élève gère <u>seul</u> ses circuits selon une organisation stricte connue : remplissage du tableau général, de son carton de contrôle pour chaque circuit, en s'aidant du chronomètre laissé à sa disposition au point de rassemblement.

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20		
8	Pertinence et efficacité du projet Indicateurs complémentaires d'efficacité	Attitude d'opposition, décrochage scolaire. Déplacement guidé par le hasard, l'intuition ou l'imitation. Difficulté à orienter sa carte. Recherche qui se fait essentiellement en marchant : tous les circuits n'ont pas été réalisés. Note de performance selon la valeur des circuits choisis, minorée par la vitesse de course (R.K) : Garçons : N si RK<9' ; N-1 si 9'01''<RK<11' ; N-2 si RK>11'01'' Filles : N si RK<10' ; N-1 si 10'01''<RK<12' ; N-2 si RK>12'01''	Le déplacement est saccadé, alternant course et marche. Les arrêts sont encore nombreux. Sorties de balises hésitantes.	La course est pratiquement continue, l'intensité est modérée, voire rapide. Sorties de balises anticipées.
		0 - 4	4.5 - 6	6.5 - 8
8	Efficacité du coureur Indicateurs complémentaires d'efficacité	Méconnaissance des informations (symboles, définitions). Absence d'analyse du milieu spécifique, lecture très sommaire des documents. C'est la précision de l'orientation dans ce parc, donc la justesse des poinçons, qui sera visée au travers d'un barème qui prendra en compte le nombre d'erreurs rapporté au nombre de balises à poinçonner selon le choix des élèves. (Un élève peut choisir 4 circuits et poinçonner 23 balises alors qu'un autre peut en avoir 35 !)	Attitude engagée mais peu économique Une connaissance des légendes courantes. Une analyse carte/terrain encore superficielle en voie d'amélioration. Un déplacement guidé par une comparaison carte/terrain sur quelques indices vérifiés dans l'action (tâtonnement).	Une attitude avec risque maîtrisé. Une connaissance approfondie des légendes. Une analyse et une sélection des informations les plus utiles au déplacement. Un déplacement guidé par l'émission d'une hypothèse et son réajustement dans l'action (attitude expérimentale).
		0 - 4	4.5 - 6	6,5 - 8
4	Carton de contrôle renseigné : Calcul de la performance : Pose et Vérification :	2 oublis et + : 0 Erreur : 0 Erreur : 0	1 oubli : 1	Bon : 2 Bon : 1 Bon : 1

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple	L'élève formule son projet clairement.
Compétence 6 : Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité	L'élève respecte les consignes de sécurité, tout en préservant son intégrité physique.
Compétence 7 : Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées	L'élève est autonome dans les choix effectués pour conduire son déplacement. Il gère ses ressources efficacement



Certification C.O DNB			Niveau 1 1 point par circuit		Niveau 2 1,5 point par circuit		Niveau 3 2 points par circuit	
A	Circuit normal où il faut relier les postes les uns aux autres le plus vite possible	Distance	A1	530m	A2	600m	A3	710m
		Numéros de code		oui		non		non
		Définition		littérale		non		non
		Carton de contrôle		autant de cases que de balises (6)		autant de cases que de balises (8)		autant de cases que de balises (10)
B	Circuit normal où il faut relier les "zones" les unes aux autres le plus vite possible. Dans ces "zones", plusieurs balises sont présentes : une seule répond à la définition portée sur la carte.	Distance	B1	520m	B2	630m	B3	730m
		Numéros de code		non		non		non
		Définition		littérale		symbolique		symbolique
		Carton de contrôle		autant de cases que de balises (4)		autant de cases que de balises (5)		autant de cases que de balises (7)
C	Conduite d'itinéraire où il faut suivre scrupuleusement le tracé qui fait passer par des balises absentes sur la carte ou même sur le terrain.	Distance	C1	550m	C2	670m	C3	780m
		Numéros de code		non		non		non
		Définition		non		non		non
		Incertitude supplémentaire		autant de balises que de symboles		Nombre de balises différent de celui des symboles (leurres)		Nombre de balises différent de celui des symboles (leurres)
		Carton de contrôle		autant de cases que de balises (6)		autant de cases que de balises (7)		Cases à poinçonner ne correspondant pas forcément au nombre de balises. (?)
D	Cartes Flottantes où il faut mémoriser plusieurs informations (portées sur chaque carte) pour construire son itinéraire.	Distance	D1	600m	D2	700m	D3	780m
		Numéros de code		oui		oui		OUI pour la carte flottante suivante. NON pour la balise éventuelle du tracé
		Incertitude supplémentaire						Cartes Flottantes avec conduite imposée où il faut mémoriser plusieurs informations (portées sur chaque carte) pour conduire son itinéraire. Cet itinéraire est imposé : le tracé peut passer par une balise absente sur la carte, mais présente sur le terrain.
		Définition		oui		oui		OUI pour la carte flottante suivante. NON pour la balise éventuelle du tracé
		Carton de contrôle		autant de cases que de balises (7)		autant de cases que de balises (9)		autant de cases que de balises (10)
			2200m		2600m		3000m	



Comment lire le tableau de résultats : L'exploitation de ce tableau se veut simple et économique : grâce à 2 collègues de mathématiques qui ont intégré les formules dans ce tableur, la « magie informatique » s'opère d'elle-même quand l'enseignant d'EPS rentre les 4 performances des élèves.

Performance : 8 points

Performance = somme des 4 performances chronométriques des 4 circuits choisis

Distance totale en mètres des 4 circuits choisis

R.K : réduction au kilomètre pour comparer les élèves selon un référentiel commun (les distances des parcours choisis étant différentes)

Valeur attribuée aux circuits choisis.

Note de performance : minorée selon la R.K

Garçons :

N si R.K est inférieure à 9'

N-1 si R.K est comprise entre 9'01" et 11'

N-2 si R.K est supérieure à 11'01"

Filles :

N si R.K est inférieure à 10'

N-1 si R.K est comprise entre 10'01" et 12'

N-2 si R.K est supérieure à 12'01"

Maîtrise : 8 points

C'est la précision de l'orientation dans ce parc, donc la justesse des poinçons, qui sera visée au travers d'un barème qui prendra en compte le nombre d'erreurs rapporté au nombre de balises à poinçonner selon le choix des élèves. (Un élève peut choisir 4 circuits et poinçonner 23 balises alors qu'un autre peut en avoir 35 !)

Investissement : 4 points

Remplissage du carton de contrôle (heures de départ et d'arrivée de chaque circuit).

Calcul de la performance.

Pose et vérification des balises.



Le FEU d'ARTIFICE

Epreuve certificative DNB

Collège Zola novembre 2012



A 2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

A1 : 6 balises
A2 : 8 balises
A3 : 10 balises

B 2	1	2	3	4	5	6	7

B1 : 4 balises
B2 : 5 balises
B3 : 7 balises

A		M n	S ec
	A1 : 530m		8 18
A2 : 600m		01 00	
A3 : 710m	Performance		

NOM		
Prénom <u>David</u>		
Classe <u>3^oA</u>		
Nombre d'ERREURS 2		
	Mn	Sec
A	7	18
B	7	25
C	7	41
D	8	15
	29	99
TOTAL	30	39

A	Circuit normal où il faut relier les postes les uns aux autres le plus vite possible.
B	Circuit normal où il faut relier les "zones" les unes aux autres le plus vite possible. Dans ces "zones", plusieurs balises sont présentes : une seule répond à la définition portée sur la carte.
C	Conduite d'itinéraire où il faut suivre scrupuleusement le tracé qui fait passer par des balises absentes sur la carte ou même sur le terrain.
D	Cartes Flottantes où il faut mémoriser plusieurs informations (portées sur chaque carte) pour construire son itinéraire.

B		M n	S ec
	B1 : 520m		18 25
B2 : 630m		11 00	
B3 : 730m	Performance		

C		M n	S ec
	C1 : 570m		27 41
C2 : 670m		20 00	
C3 : 760m	Performance		

Performance / 8	3	NOTE / 20
Maîtrise / 8	5,5	
Investissement / 4	2	
		10,5

Carton de contrôle renseigné :	Bon 2	1 oublié 1	2 oubliés et + 0
Calcul de la performance	Bon 1	Erreur 0	
Pose et Vérification	Bon 1	Erreur 0	

C 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

C1 : 6 balises
C2 : 7 balises
C3 : 7 balises

D 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

D1 : 7 balises
D2 : 9 balises
D3 : 10 balises



Le FEU d'ARTIFICE

Epreuve certificative DNB

Collège Zola novembre 2012



A 3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

A1 : 6 balises
A2 : 8 balises
A3 : 10 balises

B 3	1	2	3	4	5	6	7

B1 : 4 balises
B2 : 5 balises
B3 : 7 balises

A A1 : 530m A2 : 600m A3 : 710m		M n		S ec	
		2	3	3	2
		1	8	0	0
	Performance	0	8	3	2

NOM

Prénom *theo*

Classe *3A*

Nombre d'ERREURS

0

	Mn	Sec
A	6	32
B	8	02
C	8	00
D	6	39
TOTAL	28	88
	27	28

- A** Circuit normal où il faut relier les postes les uns aux autres le plus vite possible.
- B** Circuit normal où il faut relier les "zones" les unes aux autres le plus vite possible. Dans ces "zones", plusieurs balises sont présentes : une seule répond à la définition portée sur la carte.
- C** Conduite d'itinéraire où il faut suivre scrupuleusement le tracé qui fait passer par des balises absentes sur la carte ou même sur le terrain.
- D** Cartes Flottantes où il faut mémoriser plusieurs informations (portées sur chaque carte) pour construire son itinéraire.

B B1 : 520m B2 : 630m B3 : 730m		M n		S ec	
		3	5	0	2
		2	7	0	0
	Performance	0	8	0	2

Performance / 8

7

NOTE / 20

Maîtrise / 8

8

Investissement / 4

4

19

Carton de contrôle renseigné :	Bon <i>2</i>	1 oubli <i>1</i>	2 oublis et + <i>0</i>
Calcul de la performance	Bon <i>1</i>	Erreur <i>0</i>	
Pose et Vérification	Bon <i>1</i>	Erreur <i>0</i>	

C C1 : 570m C2 : 670m C3 : 760m		M n		S ec	
		0	8	6	0
		0	0	0	0
	Performance	0	8	0	0

C1 : 6 balises
C2 : 7 balises
C3 : 7 balises

D D1 : 600m D2 : 700m D3 : 800m		M n		S ec	
		1	6	3	9
		1	0	0	0
	Performance	0	6	3	9

D1 : 7 balises
D2 : 9 balises
D3 : 10 balises

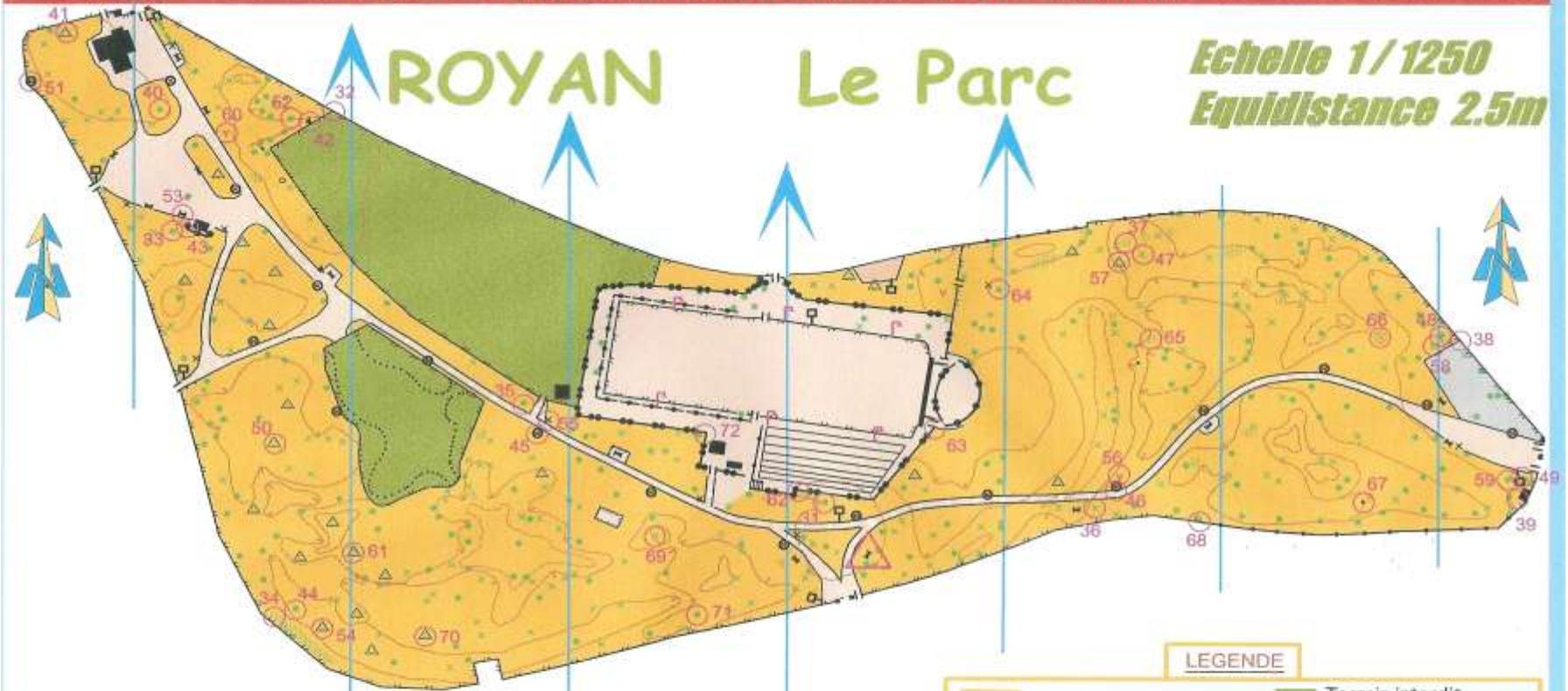
C 3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

D 3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



ROYAN Le Parc

Echelle 1/1250
Equidistance 2.5m



Carte Mère

CARTE DE COURSE D'ORIENTATION
Niveau 1 (2012)

Élevé / Terrain	Dessiné
NOYAN / Parcours	ROYAN / Parcours

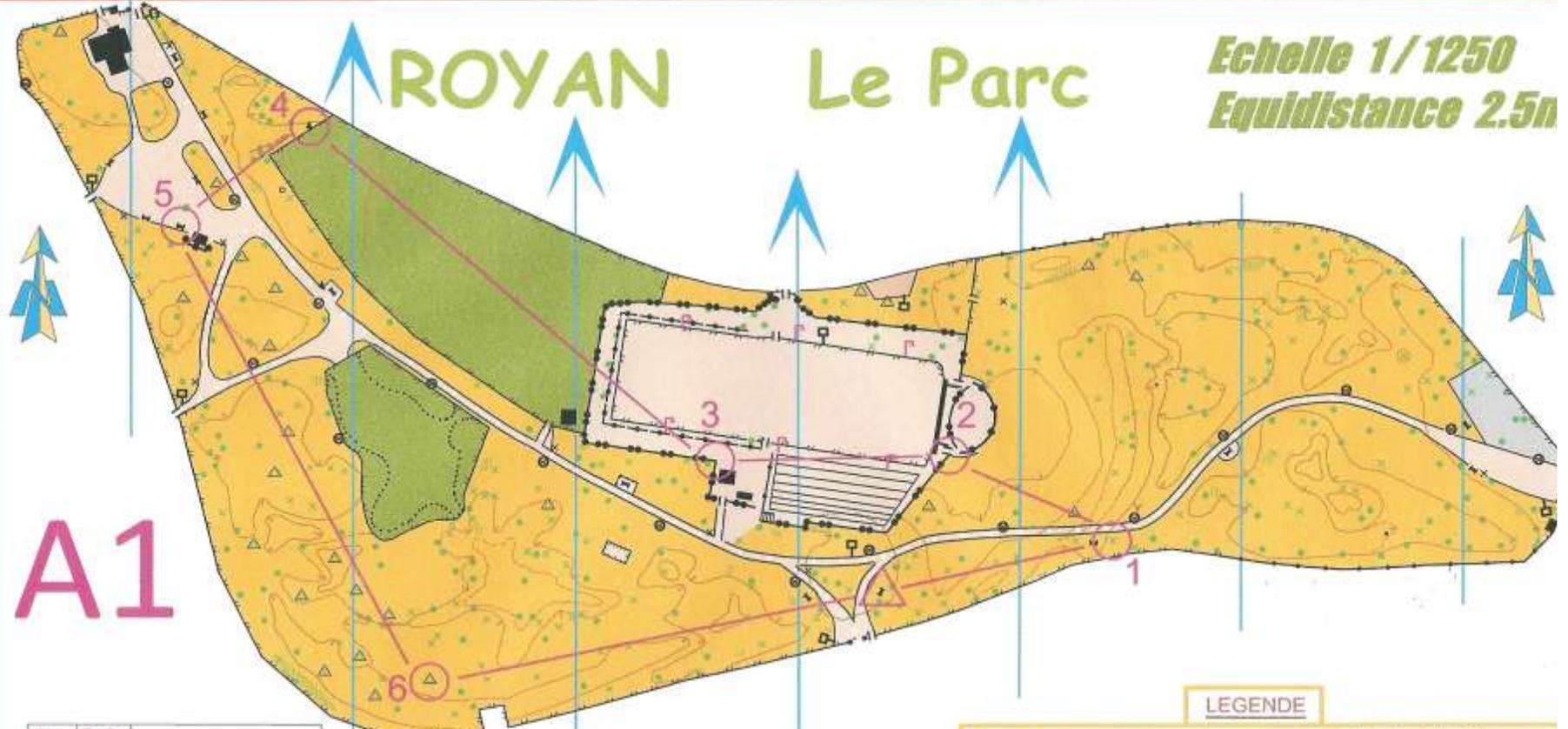
Carte de base : Photo aérienne
Contributeur : Christophe Maréchal / ORO
01 45 45 05 07
Site: www.oro.fr

LES RESTRICTIONS : la possession de cette carte implique pas un droit d'accès personnel, une interdiction d'être distribuée aux propriétaires des terrains (SAF de Suisse). Toute reproduction ou adaptation, sans autorisation et par quelque procédé que ce soit, est formellement interdite.

© F. F. C. O. Année 2012

LEGENDE

	Terrain découvert		Terrain interdit
	Chemin carrossable		Bâtiment
	Clôture infranchissable		zone sans trafic
	Haut mur infranchissable		Poubelle Banc
	Mur de pierre		Conifère Arbre
	Limite		Arbre tuteuré
	Végétation basse		Lampadaire
	Rocher- Caillou		Sommet dépression
	Panneau		Courbe de niveau
			trou cuvette butte
			Escalier Fossé sec



A1

1	36	Arbre particulier
2	63	Extrémité de clôture
3	72	Angle de clôture
4	42	Petit Rocher
5	53	Banc
6	70	Arbre tuteuré

CARTE DE COURSE D'ORIENTATION
N°106 / 2012

Région Terrain: Deux
KORUS Jean-Luc ROSSI Patrick

Carte de base: Photo-Aérienne

Distribution: Christiane Martine Orientation / GMD
141 65.46 00.46.07
Mét: 10/16/01/1/0/0/0

LES RESTRICTIONS: la possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent, sans autorisation écrite des détenteurs des propriétés des terrains (DMF ou autres). Toute reproduction ou adaptation, sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.

© F. F. C. O. Année 2012

LEGENDE

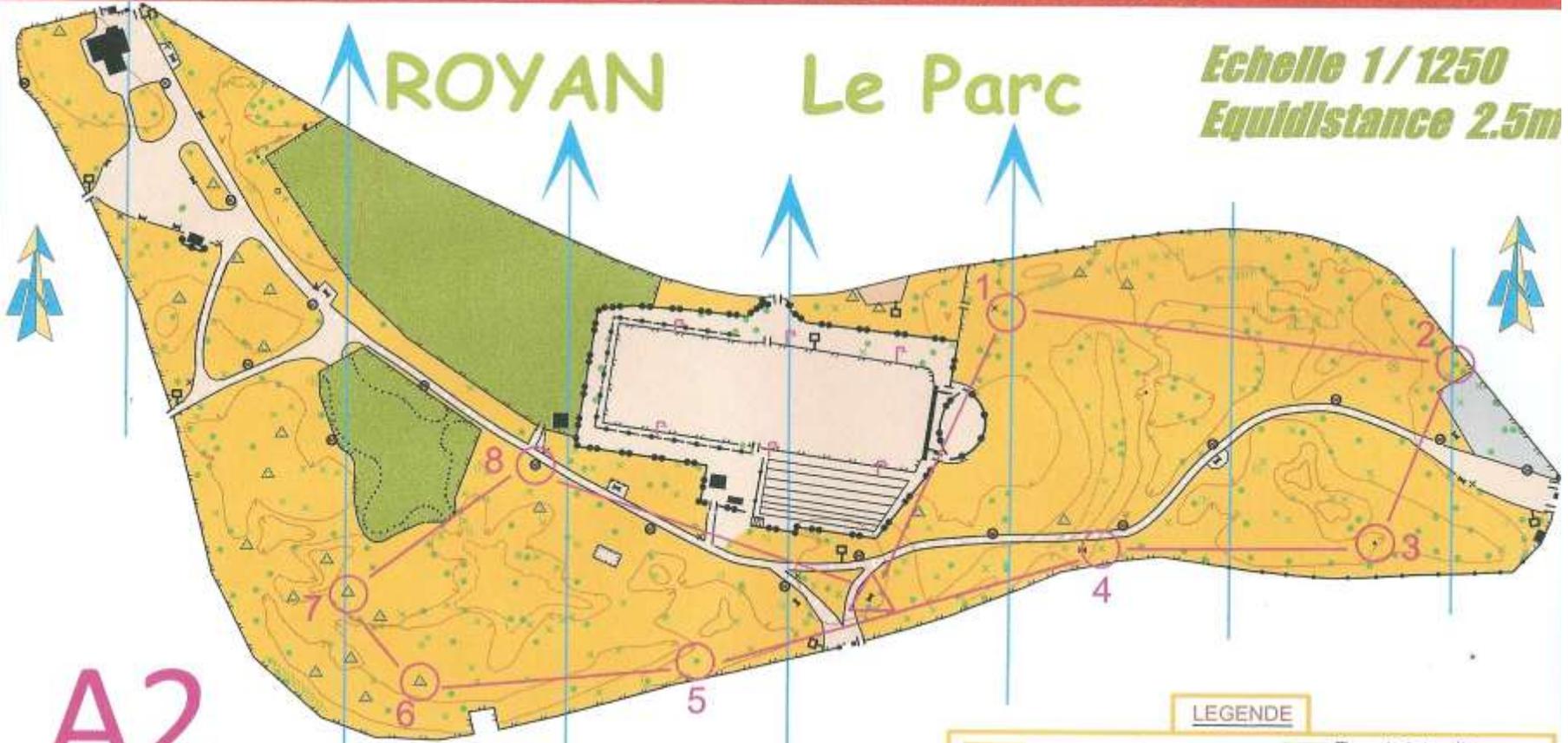
	Terrain découvert		Terrain interdit
	Chemin carrossable		Bâtiment
	Clôture infranchissable		zone sans trafic
	Haut mur infranchissable		Poubelle Banc
	Mur de pierre		Conifère Arbre
	Limite		Arbre tuteuré
	Végétation basse		Lampadaire
	Rocher- Caillou		Sommet dépression
	Panneau		Courbe de niveau
			trou cuvette butte
			Escalier Fossé sec



ROYAN Le Parc

Echelle 1/1250
Equidistance 2.5m

A2



CARTE DE COURSE D'ORIENTATION
Niveau (1764 / 2012)

Région Terrain	Devis
ROYAN Jura-Les	ROBIN Paris

Carte de base : Photo-Aérienne
Distributeur : Championnat Française d'Orientation / OMO
tel. 06.46.88.88.87
Site: www.cco17.com

LES RESTRICTIONS : la possession de cette carte n'implique pas en elle-même l'autorisation de la reproduire sans autorisation écrite préalable de la Fédération Française de Course d'Orientation (FFCO). Toute réimpression ou utilisation, sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.

© F. F. C. O. Année 2012

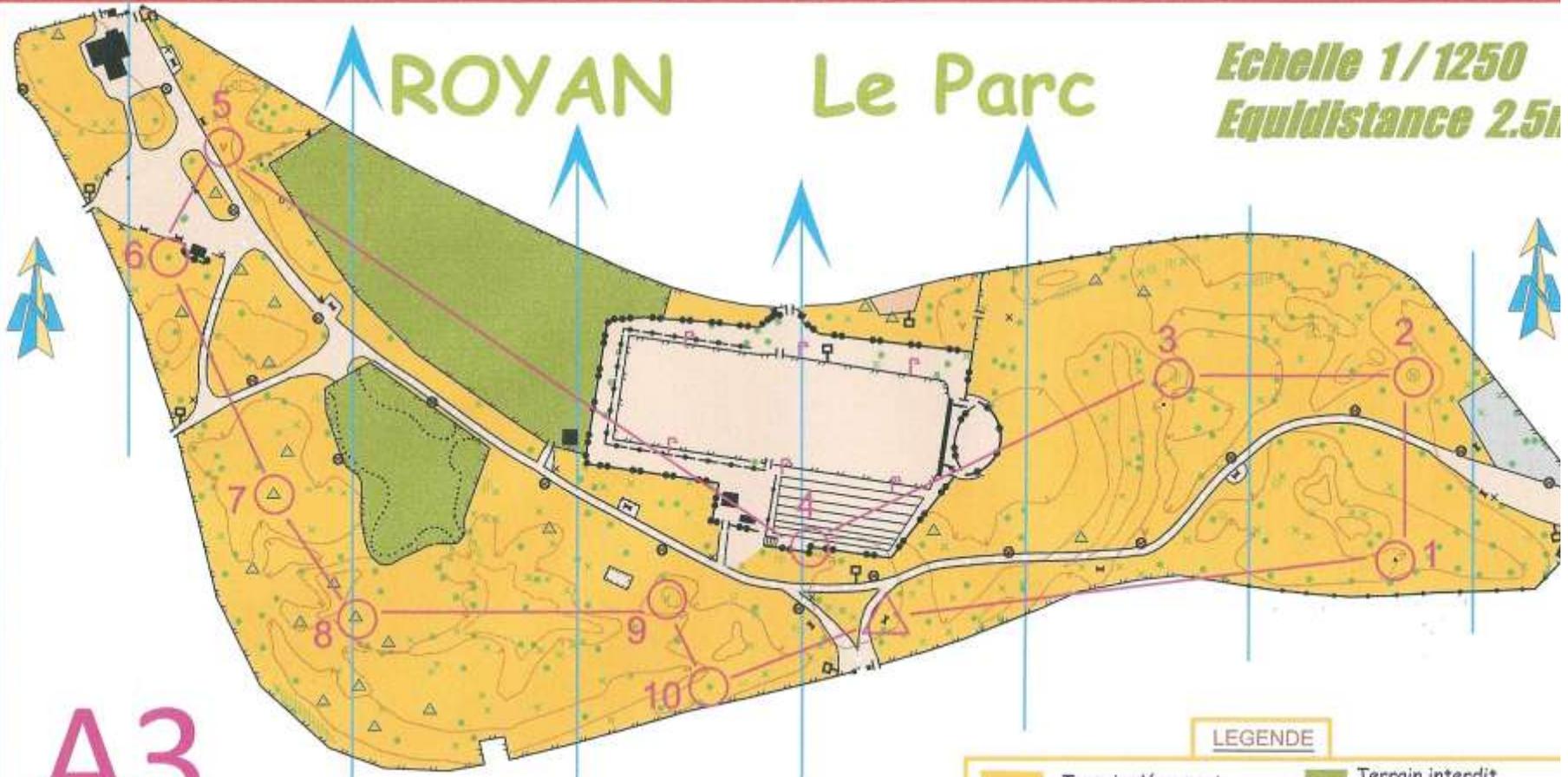
LEGENDE

- | | |
|--------------------------|--------------------|
| Terrain découvert | Terrain interdit |
| Chemin carrossable | Bâtiment |
| Clôture infranchissable | zone sans trafic |
| Haut mur infranchissable | Poubelle Banc |
| Mur de pierre | Conifère Arbre |
| Limite | Arbre tuteuré |
| Végétation basse | Lampadaire |
| Rocher- Caillou | Sommet dépression |
| Panneau | Courbe de niveau |
| | trou cuvette butte |
| | Escalier Fossé sec |



ROYAN Le Parc

Echelle 1/1250
Equidistance 2.5m



A3

CARTES DE COURSE D'ORIENTATION	
Niveau : 1704 / 2012	
Rafaela Torres	David
RODRIGUE Jean-Luc	RODRIGUE Paris
Carte de base : Photo Aérienne	
Distributeur : Orienteering Marketing / CMO	
N° 854630.88.07	
Site : www.cmo.fr	
LES RESTRICTIONS : la possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent, une autorisation doit être demandée aux propriétaires des terrains (CAF ou autres). Toute reproduction ou utilisation, sans autorisation écrite par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.	
© F. F. C. O. Année 2012	

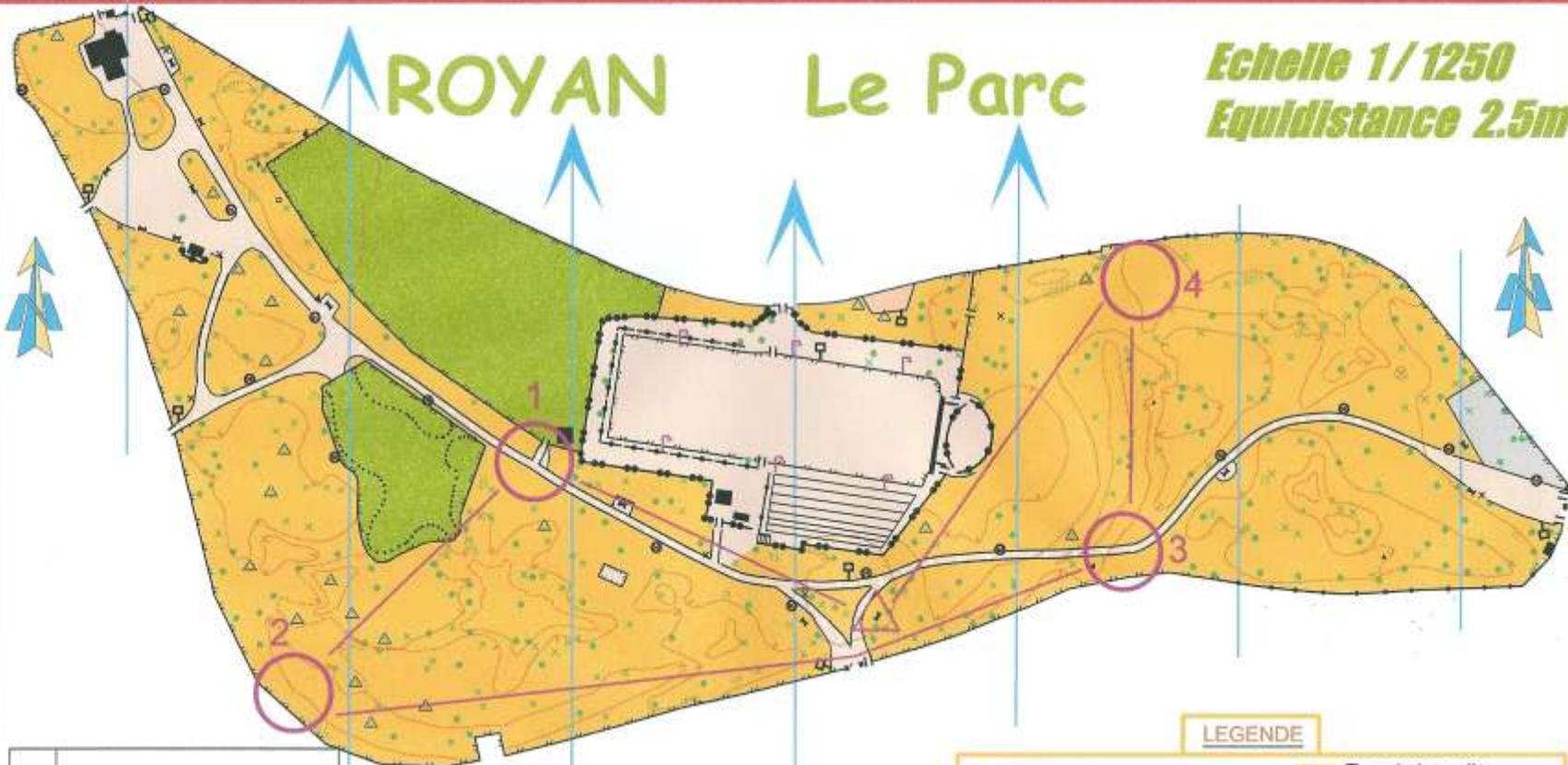
LEGENDE

	Terrain découvert		Terrain interdit
	Chemin carrossable		Bâtiment
	Clôture infranchissable		zone sans trafic
	Haut mur infranchissable		Poubelle Banc
	Mur de pierre		Conifère Arbre
	Limite		Arbre tuteuré
	Végétation basse		Lampadaire
	Rocher- Caillou		Sommet dépression
	Panneau		Courbe de niveau
			trou cuvette butte
			Escalier Fossé sec



ROYAN Le Parc

Echelle 1/1250
Equidistance 2.5m



1	Arbre particulier
2	Extrémité de végétation basse
3	Arbre particulier
4	Arbre particulier

B1

CARTE DE COURSE D'ORIENTATION
Niveau: 1794.1.0212

Fabrice Terrel	David
KORUS Jean-Luc	ROBIN Pierre

Site de base: Plaza Airleria

Distributeur: Christian Marlier-Orientat'ion / OMO
tel: 05 46 30 98 07
site: omo-oomf.com

LES RESTRICTIONS: La possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent. Une autorisation doit être obtenue des propriétaires des terrains (ONF ou autres). Toute reproduction ou adaptation, sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.

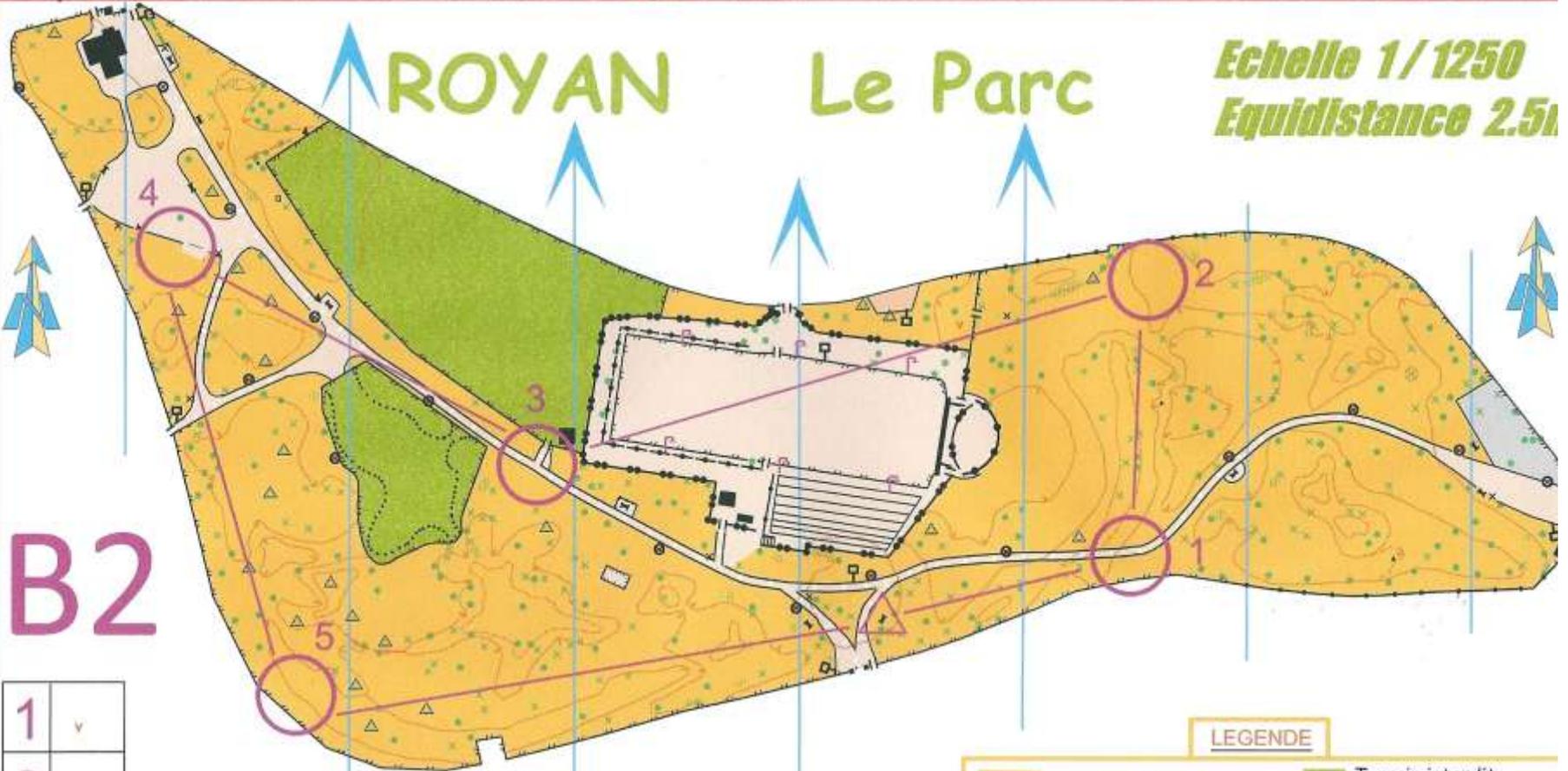
© F.F.C.O. Année 2012

LEGENDE

Terrain découvert	Terrain interdit
Chemin carrossable	Bâtiment
Clôture infranchissable	zone sans trafic
Haut mur infranchissable	Poubelle Banc
Mur de pierre	Conifère Arbre
Limite	Arbre tuteuré
Végétation basse	Lampadaire
Rocher- Caillou	Sommet dépression
Panneau	Courbe de niveau
	trou cuvette butte
	Escalier Fossé sec

ROYAN Le Parc

Echelle 1/1250
Equidistance 2.5m



B2

1	v
2	■
3	x
4	⊗
5	•

CARTE DE COURSE D'ORIENTATION
N°1784 / 2012

Relève Terrain :	Dessin :
KORUS Jean-Luc	ROBIN Patrick

Centre de base : Pointe Airaines

Distribution : Clémentine Martine Orientaïve / CMO
M: 05.46.36.61.07
Site: www.cmo17.com

LES RESTRICTIONS : La possession de cette carte n'autorise pas un droit d'accès permanent. Une autorisation doit être obtenue des propriétaires des terrains (ONF ou autres). Toute reproduction de cette carte, sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.

© F. F. C. O. Année 2012

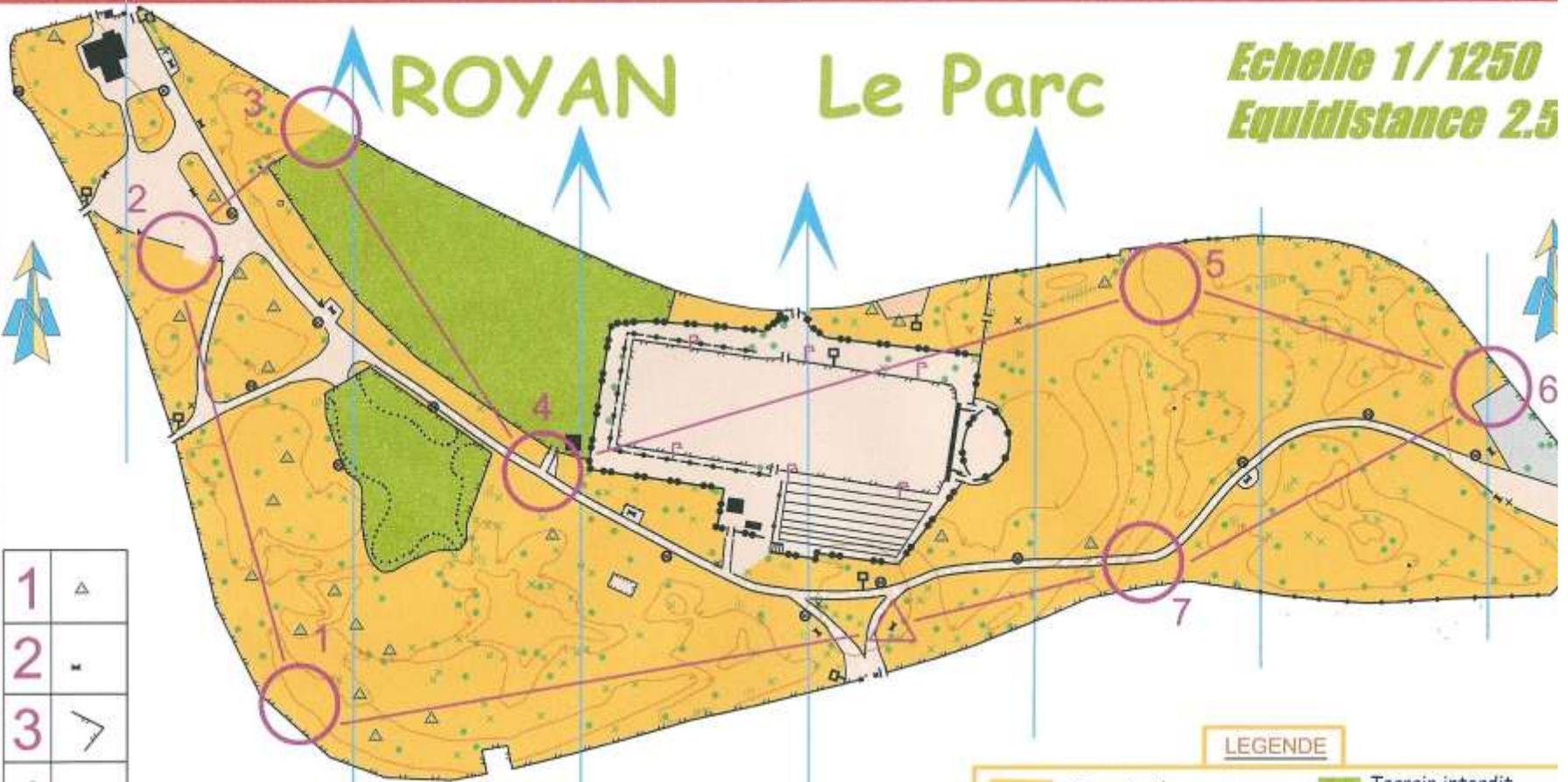
LEGENDE

	Terrain découvert		Terrain interdit
	Chemin carrossable		Bâtiment
	Clôture infranchissable		zone sans trafic
	Haut mur infranchissable		Poubelle Banc
	Mur de pierre		Conifère Arbre
	Limite		Arbre tuteuré
	Végétation basse		Lampadaire
	Rocher- Caillou		Sommet dépression
	Panneau		Courbe de niveau
			trou cuvette butte
			Escalier Fossé sec



ROYAN Le Parc

Echelle 1/1250
Equidistance 2.5



1	△
2	•
3	>
4	•
5	△
6	x
7	•

B3

GARTE DE COURSE D'ORIENTATION
Niveau 1/198 / 2012

Reliés: Dessin /	Dessin
KORUS Jean-Luc	ROBIN Patrick

Carte de base : Photo Aérienne

Distribution: Charvria Martine Orientatis / CNO
tel: 05 46 85 04 97
http://cdo-cnf.fr/

LES RESTRICTIONS: la possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent, une autorisation doit être demandée aux propriétaires des terrains (DNF ou autres.) Toute reproduction ou utilisation, sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, infra-ports, est interdite.

© F. F. C. O. Année 2012

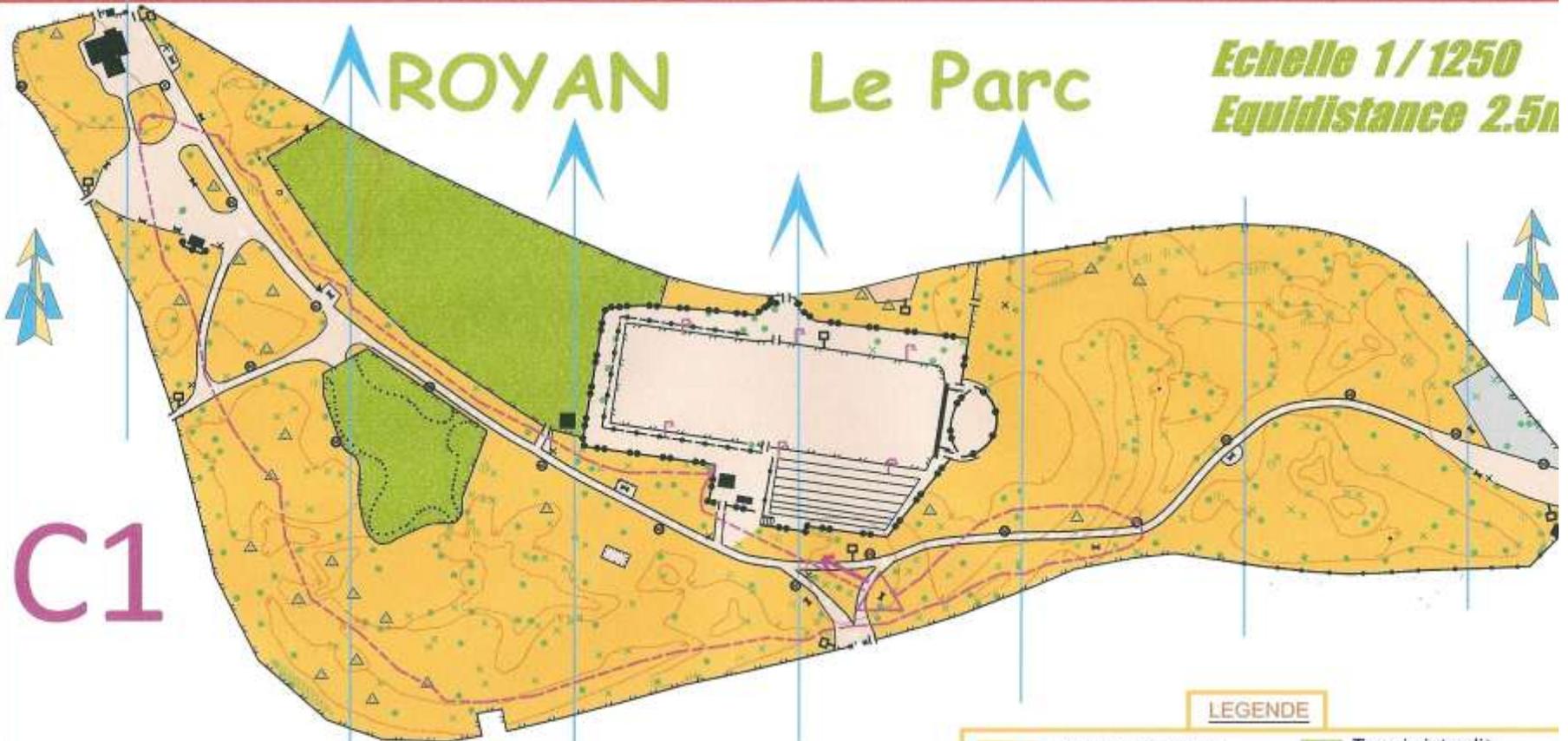
LEGENDE

Terrain découvert	Terrain interdit
Chemin carrossable	Bâtiment
Clôture infranchissable	zone sans trafic
Haut mur infranchissable	Poubelle Banc
Mur de pierre	Conifère Arbre
Limite	Arbre tuteuré
Végétation basse	Lampadaire
Rocher- Caillou	Sommet dépression
Panneau	Courbe de niveau
	trou cuvette butt
	Escalier Fossé sec



ROYAN Le Parc

Echelle 1/1250
Equidistance 2.5m



C1

CARTE DE COURSE D'ORIENTATION
N° 1784 / 2012

Rédacteur Terrain :	Swain
KORUS Jean-Luc :	BOON Patrick

Carte de base : Photo Aérienne

Distribution : Chemica Sportive Orientata (CSO)
tel. 65.46.95.65 07
Site: c1o-017.com

LES DISTRIBUTIONS : la possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent, sans autorisation 2012.406.000000 aux propriétaires des terrains (DAP ou autres). Toute reproduction ou adaptation, sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.

© F. F. C. O. Année 2012

LEGENDE

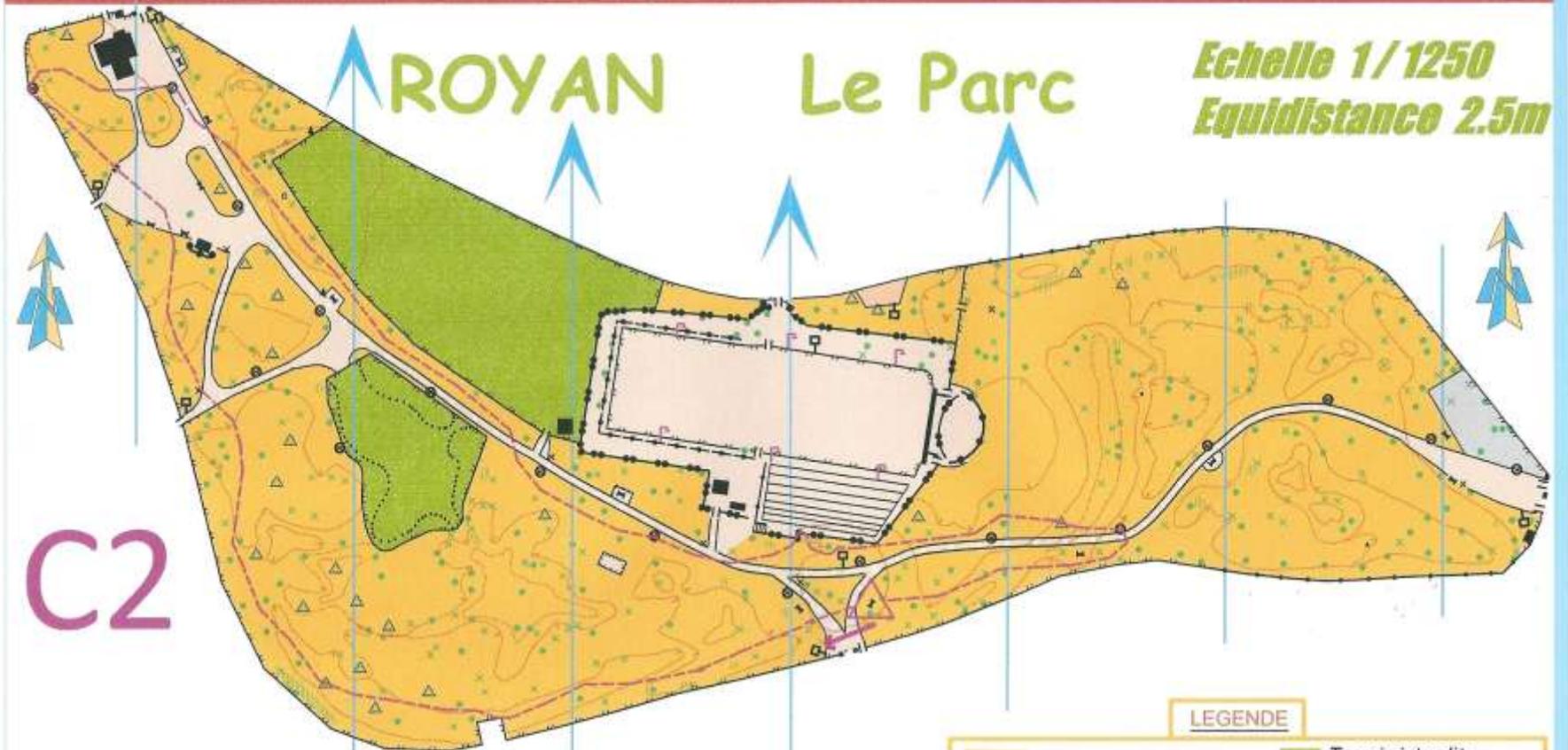
- | | |
|--------------------------|--------------------|
| Terrain découvert | Terrain interdit |
| Chemin carrossable | Bâtiment |
| Clôture infranchissable | zone sans trafic |
| Haut mur infranchissable | Poubelle Banc |
| Mur de pierre | Conifère Arbre |
| Limite | Arbre tuteuré |
| Végétation basse | Lampadaire |
| Rocher- Caillou | Sommet dépression |
| Panneau | Courbe de niveau |
| | trou cuvette butte |
| | Escalier Fossé sec |



ROYAN Le Parc

Echelle 1/1250
Equidistance 2.5m

C2



LEGENDE

- | | | | |
|--|--------------------------|--|--------------------|
| | Terrain découvert | | Terrain interdit |
| | Chemin carrossable | | Bâtiment |
| | Clôture infranchissable | | zone sans trafic |
| | Haut mur infranchissable | | Poubelle Banc |
| | Mur de pierre | | Conifère Arbre |
| | Limite | | Arbre tuteuré |
| | Végétation basse | | Lampadaire |
| | Rocher- Caillou | | Sommet dépression |
| | Panneau | | Courbe de niveau |
| | | | trou cuvette butte |
| | | | Escalier Fossé sec |

GARTE DE COURSE D'ORIENTATION
Nombres 1794 / 2012

Relèves Terrain :	Debut :
ROYAN Jean-Luc	ROYAN Patrick

Carte de base : Photo Aérienne

Distributeur : Club de Course d'Orientation / CMO
N° : 05 48 20 48 07
Site : cmo-royan.com

LES RESTRICTIONS : Le possesseur de cette carte n'opère pas en droit d'auteur permanent, une autorisation doit être demandée aux organisateurs des épreuves CMO du terrain.
Toute reproduction ou adaptation, sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, est formellement interdite.

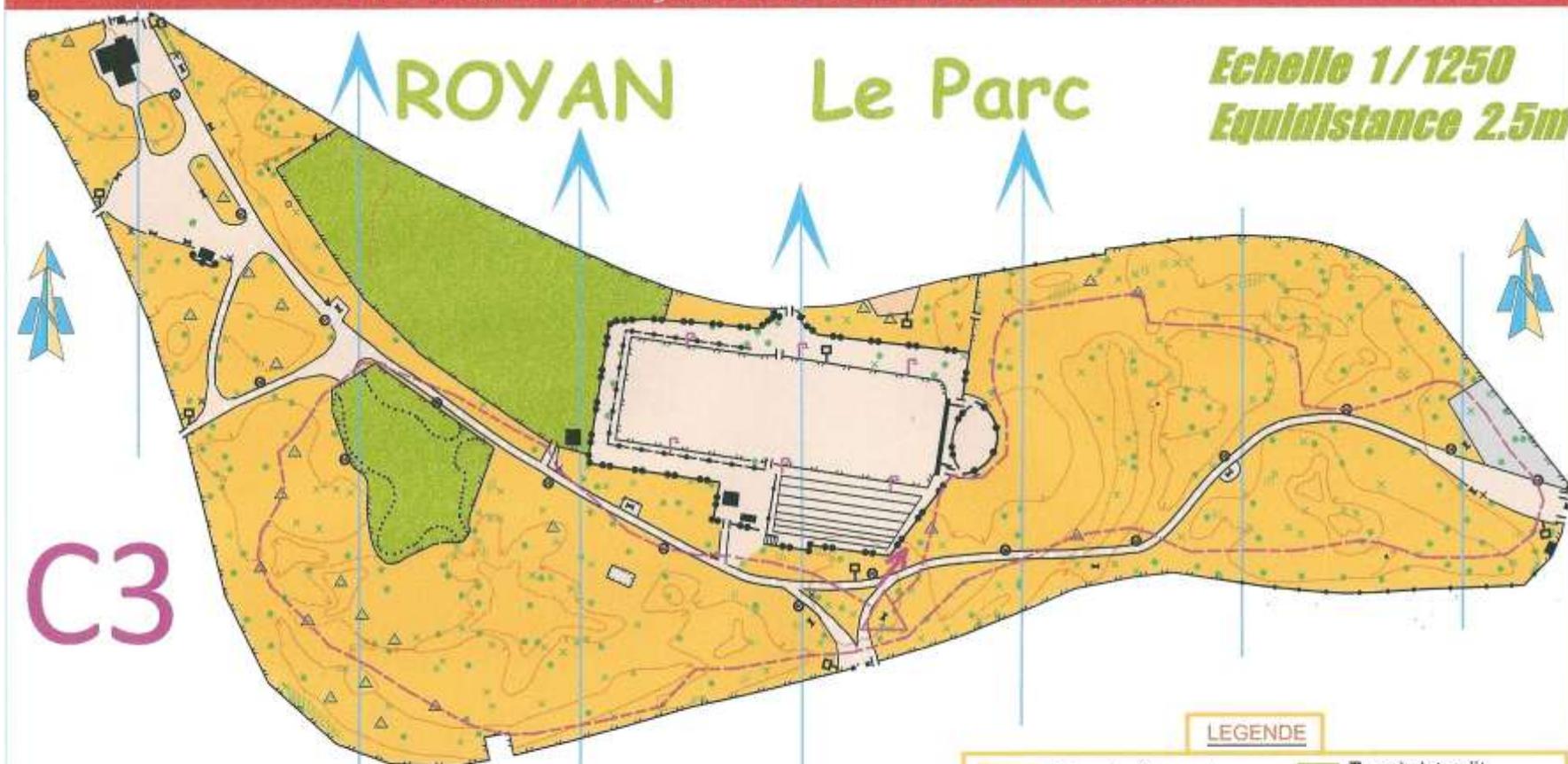
© F.F.C.O. Année 2012



ROYAN Le Parc

Echelle 1/1250
Equidistance 2.5m

C3



CARTE DE COURSE D'ORIENTATION
N° carte : 1764 / 12812

Rédaction : Nicolas J.	Dessin :
NORMES : Jean-Luc Korus	ROBERT PIZOU

Carte de base : IGN - IGN 2000

Coordonnées : Etape de Maritim Orientation / OMO
M : 45 46 55 08 07
E : 01 01 01 01 01

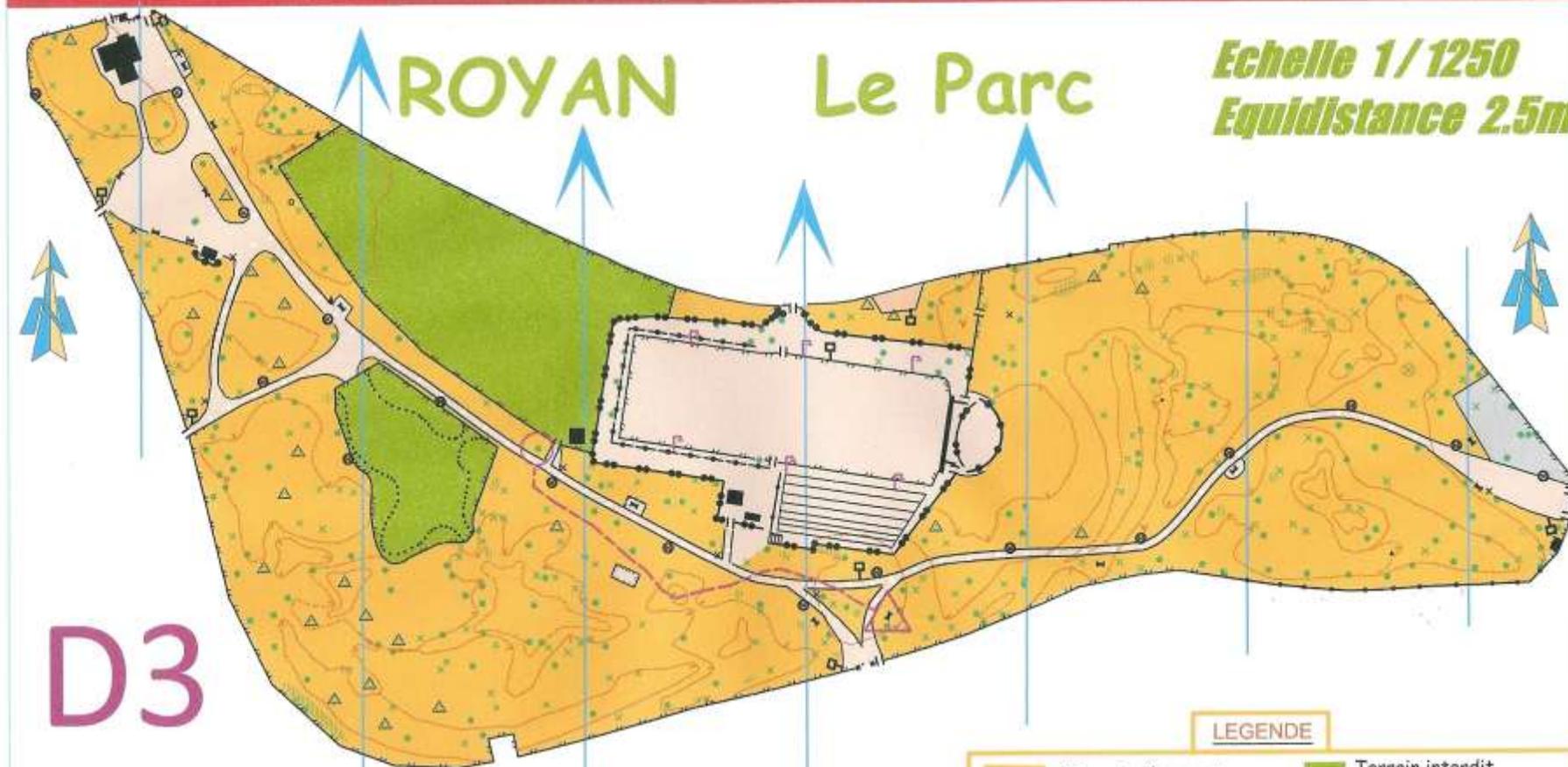
LES REPRODUCTIONS : la possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent, une autorisation doit être demandée aux propriétaires des terrains (ONF ou autres). Toute reproduction ou adaptation, sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.

© F. F. C. O. Année 2012

LEGENDE

- | | |
|--------------------------|--------------------|
| Terrain découvert | Terrain interdit |
| Chemin carrossable | Bâtiment |
| Clôture infranchissable | zone sans trafic |
| Haut mur infranchissable | Poubelle Banc |
| Mur de pierre | Conifère Arbre |
| Limite | Arbre tuteuré |
| Végétation basse | Lampadaire |
| Rocher- Caillou | Sommet dépression |
| Panneau | Courbe de niveau |
| | trou cuvette butte |
| | Escalier Fossé sec |





D3

CARTES FLOTTANTES S9

CIRCUIT	Numéro	Définition
D 1	35	ARBRE

CARTE DE COURSE D'ORIENTATION
 Numéro 1784 / 2012

Réalisation Terrain : Dessin :
 KORCHI Jean-Luc ROBEY Patrick

Carte de base : Plan de l'Arrière

Éditeur : Christiane Médière Orientation / CMO
 tél. 05.46.06.08.87
 Site: cmo-ccot.com

LES RESTRICTIONS - La possession de cette carte n'autorise pas un quelconque usage commercial, une utilisation des données ou la reproduction des données (COP ou autres). Toute reproduction ou utilisation, sous quelque forme et par quelque procédé que ce soit, même partielle, est interdite.

© F. F. C. O. Année 2012

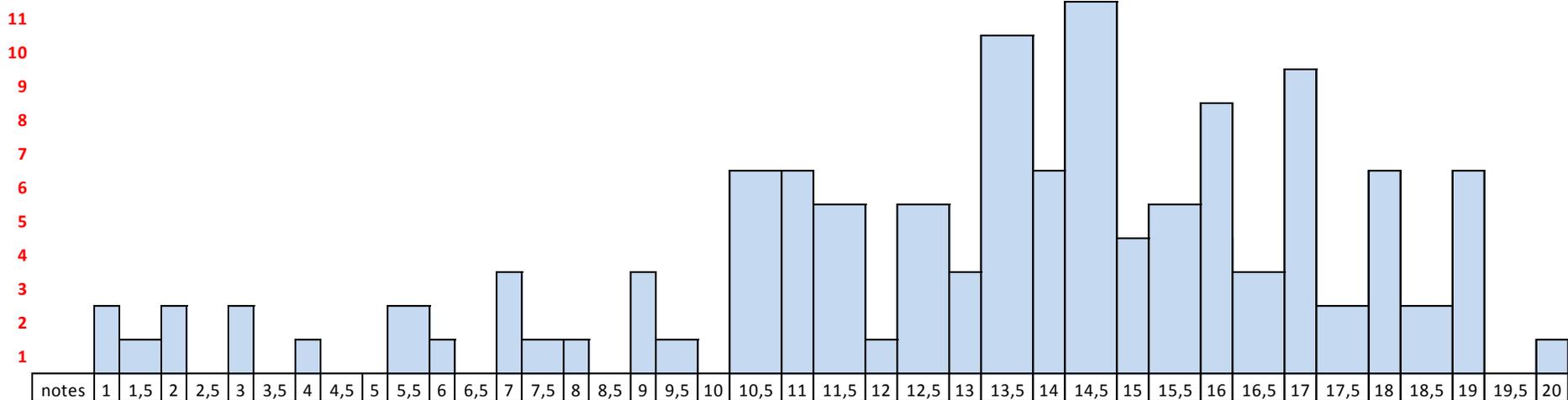
LEGENDE

- Terrain découvert
- Terrain interdit
- Chemin carrossable
- Bâtiment
- Clôture infranchissable
- zone sans trafic
- Haut mur infranchissable
- Poubelle Banc
- Mur de pierre
- Conifère Arbre
- Limite
- Arbre tuteuré
- Végétation basse
- Lampadaire
- Rocher- Caillou
- Sommet dépression
- Panneau
- Courbe de niveau
- trou cuvette butte
- Escalier Fossé sec



Conclusion :

Concernant l'évaluation certificative de la dernière séance, les 118 élèves présents des 5 classes de 3è se répartissent de la façon suivante dans leur notation,



	Evaluation S3	Evaluation S6	Evaluation Certificative DNB															
			élèves présents	Choix des circuits														
				A1	A2	A3	B1	B2	B3	C1	C2	C3	D1	D2	D3	Moyenne		
3A	12,9	9,4	25	4	5	16	2	12	11	1	21	3	6	15	4	13,34		
3B	13,97	8,87	23	2	4	17	2	8	13	8	15	0	2	17	4	14,11		
3C	14,58	11,63	25	0	3	22	0	2	22	3	19	2	2	16	7	13,78		
3D	13,43	10,19	23	0	6	16	0	13	9	7	14	2	5	16	2	13,3		
3E	11,54	10,96	22	3	8	11	4	8	10	2	13	6	1	11	8	11,28		
Collège	13,284	10,21	118	9	26	82	8	43	65	21	82	13	16	75	25	13,162		
			%	7,63%	22,03%	69,49%	9,76%	36,44%	55,08%	17,80%	69,49%	11,02%	13,56%	63,56%	21,19%			

L'exploitation du parc urbain aurait pu éveiller certaines craintes concernant l'incertitude liée au milieu trop connu des élèves.
L'exemple de ce cycle prouve qu'avec des aménagements de tâches, de documents et l'exploitation de certaines variables didactiques, les élèves - c'est une constante depuis que ce cycle existe - éprouvent encore certaines difficultés : les résultats des 3 évaluations sont loin de friser l'excellence ...

Bibliographie :

FFCO : La CO de l'école au club 1993

Actes des Universités d'été EPS et APPN 1992- 93 et 94

Aubron : formation course d'orientation, site académique de Bordeaux 2009

Bruno, Testevuide : ABC Orientation CRDP Rouen 1994

Desire-Rouby : Stage course d'orientation 3 et 4 mai 2010, stage FCE, académie de Bordeaux

Etoire : la course d'orientation, site académique de Bordeaux 2007

Korus-Lallet : course d'orientation en collège, conduites typiques d'élèves cdrom 2005 (revue EPS)

