

I. CULTURE DE LA SENSIBILITE	II. CULTURE DE LA REGLE ET DU DROIT	III. CULTURE DU JUGEMENT	IV. CULTURE DE L'ENGAGEMENT

Champ d'apprentissage : Adapter ses déplacements à des environnements variés.

**APSA : La course d'orientation
au service de la construction d'un engagement personnel
(Prendre part à une décision ou prendre une décision)**

Support envisagé : unité d'apprentissage

Préambule :

La course d'orientation (CO) est un sport de pleine nature, qui se déroule en forêt le plus souvent, où l'objectif est de parcourir le plus rapidement possible un circuit matérialisé par des balises, que le coureur doit découvrir par l'itinéraire de son choix, en utilisant une carte spéciale d'orientation et éventuellement une boussole.

L'objectif est de réaliser un parcours en passant par des balises, dans un lieu sécurisé connu ou non, en utilisant un plan, une carte simplifiée puis une carte d'orientation. Les jeunes pratiquants construisent et réalisent seuls ou à plusieurs le plus vite possible leur itinéraire.

Définitions :

- Balise : repère placé sur le terrain pour identifier un emplacement choisi et noté sur une carte. Chaque balise est équipée d'une pince et/ou d'un code.
- Code : système d'identification qui figure sur les définitions de poste, le plus souvent un chiffre, qui permet d'identifier une balise. C'est grâce à ce code que le coureur sait si cette balise fait partie ou non de son parcours.
- Boussole : outil qui indique le nord magnétique et qui permet au coureur d'orienter sa carte et de réaliser une visée.
- Carton de contrôle : document individuel permettant au pratiquant de justifier son passage à la balise en gardant une trace (poinçon) qui sera comparé au modèle (corrigé) lors de la validation.
- Pince : objet associé à une balise laissant par pincement une trace originale ou poinçon sur un carton de contrôle. C'est grâce à cette pince que le coureur matérialise son passage à une balise.
- Carte : document qui représente l'ensemble des éléments du terrain sur lequel évolue le coureur.
- Légende : codage par lequel les éléments du terrain sont représentés sur la carte.
- Parcours ou circuit : enchaînement de postes entre un point de départ à un point d'arrivée par lequel doit passer le coureur.
- Poste : élément remarquable du terrain, repérable sur la carte et choisi pour y poser une balise.
- Points remarquables : éléments du terrain figurant sur la carte et qui servent d'emplacements pour les balises.

Points de vigilance :

Pour l'enfant

- Connaissance du point et du signal de ralliement.
- Travail en équipes de 2 ou 3 avec interdiction de se séparer.
- Connaissance de la conduite à tenir en cas d'incident ou d'accident.
- Connaissance de la conduite à tenir en cas de sensation d'être perdu : rester à une balise, ne plus bouger et appeler...

Pour l'adulte

- Choix de la zone d'évolution :
 - a. adaptée au niveau de pratique des enfants ;
 - b. avec des limites facilement identifiables ;
 - c. ne présentant pas de danger ;
 - d. avec un point de ralliement facilement repérable, si possible central ;
 - e. connaissance des transformations possibles du milieu en fonction des conditions climatiques.
- Adultes en surveillance :
 - a. zones à surveiller et tâches clairement identifiées ;
 - b. consignes claires pour les regroupements et en cas d'incident ou d'accident.
- Signal de ralliement facilement identifiable : corne de brume, sifflet.
- Choix de l'emplacement des balises sur des éléments du terrain à la fois clairs, précis et judicieux : peu éloignés des sentiers et avec des caractéristiques clairement identifiables.
- Tâches de courte durée, toujours en temps limité et avec une durée de déplacement inférieure aux possibilités d'attention des enfants.

Champ d'apprentissage :

- AFC 1 : Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
- AFC 2 : Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.

Démarche EPS	Objectifs d'apprentissage en EPS spécifiques	Compétence EMC Dispositifs/attitudes favorisant la compétence :
<p>Jeu du facteur : <u>But :</u> Trouver toutes les boîtes à lettres. Placer la bonne lettre (étiquette cartonnée de couleur X) dans la bonne boîte (pochette, boîte en carton de couleur X). <u>Dispositif :</u> Des boîtes à lettres sont disposées dans l'espace à découvrir ou à maîtriser. (5 : CP/CE1 ; 10 CE2, CM1/2) Chaque boîte est identifiable par un numéro, un code, une couleur... Chaque groupe d'élèves a autant de lettres qu'il y a de boîtes à lettres. Il a mis son nom sur chaque lettre. Au point de rassemblement, les élèves ont à disposition un plan figuratif non transportable (CE2, CM1/2), des photos qui indiquent les boîtes (CP – CE1) : boîte à lettres visible du point de départ = 1 point ; boîte à lettres indiquée par une photo = 2 points ; boîte à lettres indiquée par le plan = 3 points. <u>Critère de réussite :</u> Distribuer toutes ses lettres. <u>Évaluation :</u> On vide les boîtes à lettres et décompte les points de chaque élève (détermination à fouiller du regard, à décoder un plan).</p>	<p>S'approprier l'espace. Se déplacer (marcher vers courir). Agir en sécurité. Comprendre, choisir et s'informer (utiliser une représentation abstraite du réel et la décoder, fouiller du regard, élargir son champ de vision).</p> <p>Obstacles à dépasser :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maintenir une lucidité pour s'engager sur un parcours adapté à ses ressources ; • planifier et suivre un itinéraire menant au poste en gérant son potentiel énergétique ; • pratiquer en respectant les règles de sécurité, ainsi qu'en veillant à ne pas dégrader le lieu de pratique (éviter de couper les zones interdites ou protégées) • Dépasser la recherche de postes situés dans des zones « à vue » ou dans des zones reconnues par l'élève : il planifie et suit un itinéraire empruntant des repères visuels, des lignes directrices simples (routes, chemins) et utilise des points de décision (comme les intersections). • Fonctionner avec ses partenaires de course. 	<p><i>I.3 Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres</i></p> <p><i>III.3 S'informer de manière rigoureuse</i></p> <p><i>IV.1 Être responsable de ses propres engagements</i></p> <p><i>La composition des équipes peut se faire :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Par affinité des élèves (« on travaille mieux avec quelqu'un qu'on apprécie, mais il faut apprendre à travailler avec tout le monde ») - Par choix de l'enseignant sur des critères d'homogénéité qui évite la mise en place d'un leadership, mais ne permet pas de progresser au contact des autres dans le principe d'une coopération - Par choix de l'enseignant sur des critères d'hétérogénéité avec le risque d'un leadership (mais peut forcer ce dernier à apprendre à respecter l'opinion des autres) <p><i>Vigilance du PE :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - État des lieux des rôles et régulation à chaque départ/retour des équipes par les élèves et le PE concernant la prise de décision et la prise en compte de l'avis de chacun. - Favoriser la prise de parole des « petits parleurs » et mutualiser les prises de décision, afin que chacun participe au projet de course, et progresse. - S'assurer que chaque membre du groupe assume chaque rôle (pointeur de balise, lecteur de carte et orienteur). - Permettre à chacun, lors du retour au point central, de progresser dans les compétences propres à l'orientation sans précipitation. <p><i>Contrainte pour la coopération :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Obligation d'un départ et retour en équipe organisé et réfléchi. (Exemple : verbalisation du choix de la direction envisagée)
<p>Variables didactiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Nombre de boîtes à lettres (jusqu'à 7/8 au cycle 2 ; jusqu'à 15 au cycle 3) -Espace plus ou moins grand (équivalent d'un terrain de football pour cycle 2, équivalent de deux à trois terrains pour cycle 3) -Emplacement des boîtes à lettres (limiter le nombre de boîtes visibles et augmenter les emplacements « cachés ») -Indices disponibles (moins de boîtes visibles, plus de photos pour cycle 2 ; pas de boîte visible, moins de photos et plus de photos sur plan) -Temps limité à mettre en place -Utilisation du numérique pour coder les balises et valider les postes en remplacement des « lettres et des boîtes » : application « lorienting.com » 		

<p>Activités d'apprentissage permettant de palier les obstacles propres à l'activité d'orientation énoncés ci-dessus :</p> <p><u>Parcours photo</u> : “retrouver le chemin du photographe” à l'aide d'un road book et d'un cadre en carton évidé (écran de l'appareil photo)</p> <p><u>Je pose/tu cherches</u> : travail en binôme, un élève va déposer un objet connu de son camarade à l'endroit que la photo fournie lui indique. Son camarade n'a pas de vue sur l'espace de jeu et doit avec la photo rendue par son camarade retrouver l'objet déposé. Ainsi de suite avec des photos différentes. Variables : l'élève choisit le lieu de dépôt et l'indique à son camarade par une description orale, par un repère sur plan.</p> <p>Remarque : des activités sur plan en lien avec la découverte du monde et/ou géographie sont menées en parallèle en classe.</p> <p><u>Course à la gomme</u> : le binôme retrouve à vue ou par photo des balises pochettes contenant des gommettes qu'il faut replacer sur une image aérienne ou un plan dessiné ou figuratif afin de situer la balise.</p>	<p>Dépasser la recherche de postes situés dans des zones « à vue » ou dans des zones reconnues par l'élève : il planifie et suit un itinéraire empruntant des repères visuels, des lignes directrices simples (routes, chemins) et utilise des points de décision (comme les intersections).</p>	<p><i>Ces activités d'apprentissage permettent de réinvestir ou de développer les compétences EMC en supprimant le paramètre « temps » (terminer premier, faire le plus vite possible) pour favoriser les interactions langagières et coopératives au sein des groupes afin à terme de gagner en efficacité.</i></p>
--	--	--

Critères d'évaluation possibles :

Objectifs d'apprentissage non atteints :

- La réussite est très aléatoire sur les parcours « faciles ».
- La construction et le suivi d'itinéraire nécessitant d'emprunter un enchaînement de lignes directrices et de points de décision se dégradent en situation de stress.
- En voulant aller vite, l'élève commet des erreurs dans la définition du poste, l'orientation de la carte et dans le choix de la bonne direction au niveau des points de décision.
- Le choix du parcours peut être inadapté : l'élève s'engage sur un parcours trop difficile au regard de ses capacités d'orienteur.

Objectifs d'apprentissage partiellement atteints :

- L'élève est généralement en réussite sur des parcours « faciles ».
- Malgré l'enjeu de la course, la construction et le suivi d'itinéraire empruntant des lignes directrices simples menant dans la zone du poste sont maîtrisés.
- Des erreurs peuvent survenir à l'approche du poste, lorsque celui-ci nécessite l'utilisation de repères plus fins, exigeant davantage de précision.
- Le choix du parcours permet généralement la réussite, mais l'élève ose rarement s'engager sur un parcours plus ambitieux qui lui permettrait de progresser.

Objectifs d'apprentissage atteints :

- L'élève est en réussite sur des parcours « difficiles ».
- La construction et le suivi d'itinéraire empruntant des lignes directrices simples et nécessitant précision sont maîtrisés en situation de stress.
- L'enchaînement et la durée de l'effort peuvent dégrader les prises d'information et engendrer des pertes de temps en fin de séance.
- Le choix du parcours est adapté et lui permet d'être performant au regard de ses capacités.

Objectifs d'apprentissage dépassés :

- L'élève est en réussite et se montre rapide sur des parcours « difficiles ».
- La construction et le suivi d'itinéraire empruntant des lignes directrices simples et nécessitant précision sont maîtrisés en situation de stress.
- Malgré la répétition des efforts, l'élève reste performant et multiplie les parcours grâce à des allures de courses adaptées et sa capacité à comparer différents itinéraires possibles, pour choisir le plus rapide.
- Le choix du parcours est adapté et lui permet d'être performant au regard de ses capacités.

Bibliographie :

- https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Course_orientation/59/7/RA16_C3_EPS_Course_Orientation_ILL2_Citoyen_Realiser_753597.pdf
- Vidéo de présentation fédérale de l'activité <https://www.youtube.com/watch?v=evYFjPed8Zs>
- Le haut niveau (IOF) <https://www.youtube.com/watch?v=oUqaQicP8PU>
- Les écoles d'orientation <http://www.ffcoorientation.fr/ffco/videos/challenge-national-ecole-2013/>
- https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Course_orientation/59/9/RA16_C3_EPS_Course_Orientation_ILL3_Tache_Complexe_753599.pdf
- https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Course_orientation/59/7/RA16_C3_EPS_Course_Orientation_ILL2_Citoyen_Realiser_753597.pdf