

NIVEAU 2

	FIN NIVEAU 1	FIN NIVEAU 2
Généralités	<p>Réalise un itinéraire empruntant des mains courantes naturelles simples à l'aide d'une carte de CO type FFCO.</p> <p>Sa préoccupation principale : réussir le parcours puis chercher à aller vite et suivre son déplacement avec le pouce.</p> <p>Orienté sa carte en milieu connu par rapport à des repères simples et/ou à l'aide de la boussole.</p>	<p>Réalise un itinéraire en milieu inconnu sur des mains courantes naturelles de niveau différent.</p> <p>Il effectue des choix d'itinéraire entre deux postes en fonction de ses représentations (subjectives) du milieu.</p> <p>L'élève ralentit sa course pour assurer la conduite de son déplacement.</p>
Lire la carte (Traitement de l'information)	<p>Décode les symboles simples de la carte et les reconnaît sur le terrain. Mais la lecture se fait davantage du terrain à la carte que l'inverse.</p> <p>Reconnaît les mains courantes naturelles simples</p> <p>Pas de saut (passer d'une ligne à l'autre)</p>	<p>Reconnaît une plus grande variété de lignes et d'éléments sur la carte (végétation et les grandes formes de relief).</p> <p>Au point de décision, se fixe un point d'attaque et une ligne d'arrêt pour une approche plus sûre du poste.</p> <p>Saut : coupe sur distance courte, angle 90°</p> <p>Projet de déplacement : mémorise une petite partie de son déplacement (1 point décision et un point d'attaque).</p>
Choisir son itinéraire. (Prise de décision)	<p>Choisit des lignes simples entre deux postes et essaie de les suivre.</p> <p>Lit la carte par zone proche successive</p> <p>Contrôle occasionnel sur la carte pendant le déplacement et/ou à proximité du poste</p>	<p>Elabore son projet de déplacement pour gagner du temps en empruntant des lignes moins marquées ou en faisant des sauts.</p> <p>Evalue la difficulté de manière nuancée</p> <p>Contrôle la carte sur les points d'attaque et lignes d'arrêts proches</p>
Se déplacer (Estimation)	<p>Gestion énergétique : en réaction à la fatigue</p> <p>Liaisons cartes-terrain : petits décalages fréquents</p> <p>Corrections : recalage fréquents, projet stable mais large.</p> <p>Temps au km topographique : entre 15 et 12 minutes soit 4 à 5Km/h</p> <p>Distance topographique : 3km ; temps de course : 30' à 40'</p>	<p>Gestion énergétique : Epreuve des difficultés à adapter son rythme de course par rapport aux contraintes du milieu.</p> <p>Liaisons cartes-terrain : décalages faibles</p> <p>Corrections : petits recalages fréquents et rapides, projet stable et précis.</p> <p>Temps au km topographique : entre 12 et 10 minutes soit 5 à 6Km/h</p> <p>Distance topographique : 3km ; temps de course : 30' à 40'</p>
Sécurité	<p>Ne quitte pas la main courante naturelle</p> <p>En cas de doute revient au dernier point connu</p> <p>Respecte l'horaire</p> <p>Connaît les limites à ne pas dépasser.</p>	<p>En cas de nécessité, est capable de quitter le parcours pour retourner au point de regroupement.</p> <p>Règles de sécurité intégrées.</p>

COMPETENCES METHODOLOGIQUES ET SOCIALES

NIVEAU 2

CMS 2	Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages	Prioritaire à ce niveau : <ul style="list-style-type: none">- Gestion du chronomètre- Gestion du tableau de sécurité des départs et des arrivées- Vérification des poinçons- Amorce sur les rôles de tuteur (SEGPA)
CMS 1	Agir dans le respect de soi, des autres, de l'environnement par l'appropriation de règles	Important à ce niveau , concerne les apprentissages liés aux règles essentielles de la sécurité : <ul style="list-style-type: none">- Rester avec son partenaire lorsqu'on évolue en binôme- Revenir à l'heure- Respecter l'espace de travail délimité
CMS 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.	Abordée à ce niveau : prépare le niveau 3 (analyse de sa réussite ou de son échec, se mettre en projet)
CMS 4	Se connaître, se préparer, se préserver, par la gestion et la régulation de ses ressources et de son engagement	Stabilisation des apprentissages du niveau 1 liés à la sécurité : Gestion de l'effort Gestion de ses émotions

Leçon 1 – Niveau 2

OBJECTIFS

- Orienter la carte
- Découverte du site et des lignes d'arrêts
- Reconnaître des éléments et des lignes variés de la carte sur le terrain (trou, dépression, charbonnière, layon, fossé...)
- Règles de sécurité et respect de l'environnement.

Socle commun :

C3 : Eléments mathématiques et culture scientifique
D1 : pratiquer une démarche scientifique, résoudre des problèmes
I1 : Rechercher, extraire, organiser l'information utile

CMS 1 : agir dans le respect de soi, des autres et de l'environnement par l'appropriation de règles

Compétence attendue N2 : 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.



Situation

Dispositif : visite du site en classe entière

Démarche : verbalisation

But : 1- orienter sa carte avec l'aide de la boussole
2- décoder et reconnaître des symboles variés de la carte sur le terrain

Consignes :

Respecter les règles de sécurité : être vigilant lors de la pose d'appui dans les sous-bois

Respecter les règles de l'environnement : se déplacer dans le calme et ne pas toucher aux arbres, plantes...

Critère de réussite :

Je sais toujours me situer sur la carte



Acquisitions attendues à la fin de la leçon 1

Connaissances	Capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none">- Vocabulaire spécifique- Légende approfondie- Distinction en lecture de carte d'une ligne facile d'une ligne difficile	<ul style="list-style-type: none">- Elaborer une ligne d'arrêt, un point d'attaque de poste- Reconnaître la qualité du terrain pour adapter sa motricité, sa foulée	<ul style="list-style-type: none">- Anticiper la prise d'information afin de mieux réussir- Prévenir, alerter et secourir autrui en milieu peu connu- Se montrer rigoureux dans les tâches confiées

Leçon 2 – Niveau 2

OBJECTIFS

- Orienter la carte en utilisant les éléments du terrain ou la boussole
- Familiariser les élèves avec un environnement peu connu
- A partir d'un point de décision, se fixer un point d'attaque et une ligne d'arrêt pour une approche plus sûre du poste.
- Règles de sécurité et respect de l'environnement.

Socle commun : C3 – D1 – I1

CMS 1 : Agir dans le respect de soi, des autres et de l'environnement par l'appropriation de règles

CMS 2 : Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages.

Compétence attendue N2 : 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.



Situation : parcours en étoile avec balise de niveau 1

Dispositif : Groupe de 3 – la définition des postes est donnée – balise facile (sur lignes directrices principales)

Démarche : Coopération

But : 1- Orienter sa carte

2- Trouver la balise donnée, poinçonner pour revenir le plus vite possible au point de ralliement et contrôler

Consignes :

- Respecter les règles de sécurité : rester par 3 dans l'espace de travail ; revenir au dernier point connu en cas de doute
- Respecter les règles de l'environnement : se déplacer dans le calme et ne pas toucher aux arbres, plantes...

Critère de réussite : - Je sais toujours me situer sur la carte
- Je trouve la balise demandée

Complexification : - Parcours papillon (2 ou 3 balises avant de rejoindre le point de ralliement)



Acquisitions attendues à la fin de la leçon 2

Connaissances	Capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulaire spécifique - Légende approfondie - Distinction en lecture de carte d'une ligne facile d'une ligne difficile 	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborer une ligne d'arrêt, un point d'attaque de poste - Elaborer un projet de déplacement, sélectionner et anticiper les éléments à suivre - Renseigner le carton de contrôle 	<ul style="list-style-type: none"> - Oser s'engager dans un milieu délimité peu connu - Prévenir, alerter et secourir autrui en milieu peu connu - Se montrer rigoureux dans les tâches confiées

Leçon 3 – Niveau 2

OBJECTIFS

- Orienter la carte à l'aide des éléments du terrain ou de la boussole
- Reconnaître une plus grande variété de lignes et d'éléments sur la carte (végétation et les grandes formes de relief).
- Mémoriser une petite partie de son déplacement (1 point décision et un point d'attaque).
- Règles de sécurité et respect de l'environnement.

Socle commun : C3 - D1 – I1

CMS 2 : Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages.

Compétence attendue N2 : Choisir et conduire le déplacement le plus rapide pour trouver des balises à l'aide d'une carte en utilisant essentiellement des lignes et des points remarquables, dans un milieu délimité plus ou moins connu.

Gérer les efforts en adoptant des allures de course optimales en rapport au milieu et au moment du déplacement.

Respecter les règles de sécurité et l'environnement.



Situation : parcours en étoile avec balise de niveau 2

Dispositif : Groupe de 3 – balise proches des lignes directrices principales – Temps inscrit pour chaque balise après chaque passage (score à battre)

Démarche : Coopération

But : 1- Orienter sa carte

- 2- Trouver la balise donnée et poinçonner pour revenir le plus vite possible au point de ralliement et contrôler
- 3- Donner la définition des postes

Consignes : Respecter les règles de sécurité et l'esprit de la course d'orientation (calme...)

Critère de réussite : - Je sais toujours me situer sur la carte

-Je trouve la balise demandée

Complexification : - Parcours papillon (2 ou 3 balises avant de rejoindre le point de ralliement)



Acquisitions attendues à la fin de la leçon 3

Connaissances	Capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none">- Vocabulaire spécifique- Légende approfondie- Distinction en lecture de carte d'une ligne facile d'une ligne difficile	<ul style="list-style-type: none">- Elaborer une ligne d'arrêt, un point d'attaque de poste- Elaborer un projet de déplacement, sélectionner et anticiper les éléments à suivre- Choisir et suivre des lignes complexes pour se rendre au poste- Renseigner le carton de contrôle	<ul style="list-style-type: none">- Anticiper la prise d'information afin de mieux réussir.- Prévenir, alerter et secourir autrui en milieu peu connu- Se montrer rigoureux dans les tâches confiées- Accepter l'effort et l'adapter aux capacités de son partenaire

Leçon 4 – Niveau 2

OBJECTIFS

- Orienter la carte
- Reconnaître une plus grande variété de lignes et d'éléments sur la carte (végétation et les grandes formes de relief).
- Elabore son projet de déplacement pour gagner du temps en empruntant des lignes moins marquées ou en faisant des sauts.
- Règles de sécurité et respect de l'environnement.

Socle commun : C3 – D1 – I1

CMS 2 : Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités

CMS 3 : Se mettre en projet par l'identification, 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.

Compétence attendue N2 : Choisir et conduire le déplacement le plus rapide pour trouver des balises à l'aide d'une carte en utilisant essentiellement des lignes et des points remarquables, dans un milieu délimité plus ou moins connu.

Gérer les efforts en adoptant des allures de course optimales en rapport au milieu et au moment du déplacement.

Respecter les règles de sécurité et l'environnement.

Situation : parcours papillon

Dispositif : Groupe de 3 – Plusieurs parcours de difficulté et de distance différente en fonction des élèves. Les élèves font le plus de parcours possible : gestion de l'effort – temps indiqué à chaque fois par un groupe / parcours (score à battre)

Démarche : Coopération – Auto-évaluation - Verbalisation

But : 1- Choisir le parcours en fonction de la représentation de son niveau
2- Trouver les balises du parcours, les poinçonner le plus vite possible puis contrôler

Consignes : Respecter les règles de sécurité et l'esprit de la course d'orientation (calme...)

Critère de réussite : - Je sais toujours me situer sur la carte
- Je réalise le parcours entièrement le plus vite possible

Complexification : - 3 difficultés de parcours (difficultés de l'emplacement des balises, longueur du parcours...)

Acquisitions attendues à la fin de la leçon 4

Connaissances	Capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulaire spécifique - Distinction en lecture de carte d'une ligne facile d'une ligne difficile - Notion d'allure, de vitesse et d'effort en rapport à sa VMA 	<ul style="list-style-type: none"> - Associer les informations relatives au terrain à des efforts physiques et des motricités particulières - Solliciter et mobiliser ses ressources « aérobique » pour réaliser le déplacement le plus rapide possible - Réaliser quelques sauts entre des lignes proches 	<ul style="list-style-type: none"> - Anticiper la prise d'information afin de mieux réussir. - Prévenir, alerter et secourir autrui en milieu peu connu - Se montrer rigoureux dans les tâches confiées - Rester lucide dans la réalisation de son projet / temps et espace - Maintenir un effort soutenu

Leçon 5 – Niveau 2

OBJECTIFS

- Orienter la carte
- Effectuer des choix d'itinéraire entre deux postes.
- Choisir et assurer la conduite de son déplacement.
- Elabore son projet de déplacement pour gagner du temps en empruntant des lignes moins marquées ou en faisant des sauts.
- Règles de sécurité et respect de l'environnement.

Socle commun : C3 – D1 – I1

CMS 2 : Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités

CMS 3 : Se mettre en projet par l'identification, 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.

Compétence attendue N2 : 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.



Situation : course au score

Dispositif : Groupe de 3 – les élèves doivent fournir au professeur l'itinéraire qu'ils prévoient de faire en 30'

Démarche : Coopération – auto-évaluation

But : Poinçonner le plus grand nombre de balises en 30'

Consignes : Respecter les règles de sécurité et l'esprit de la course d'orientation (calme...)

Critère de réussite : - Je sais toujours me situer sur la carte
- Je poinçonne le plus de balises possible

Complexification : - Complexification et éloignement des balises



Acquisitions attendues à la fin de la leçon 5

Connaissances	Capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none">- Vocabulaire spécifique- Distinction en lecture de carte d'une ligne facile d'une ligne difficile- Notion d'allure, de vitesse et d'effort en rapport à sa VMA- Calcul du temps	<ul style="list-style-type: none">- Elaborer un projet de déplacement, sélectionner, anticiper les éléments à suivre et adapter son allure en fonction de ses capacités et du terrain.- Mémoriser son déplacement d'un poste à l'autre- Solliciter et mobiliser ses ressources « aérobies » pour réaliser le déplacement le plus rapide possible- Réaliser quelques sauts entre des lignes proches	<ul style="list-style-type: none">- Anticiper la prise d'information afin de mieux réussir.- Prévenir, alerter et secourir autrui en milieu peu connu- Se montrer rigoureux dans les tâches confiées- Rester lucide dans la réalisation de son projet / temps et espace

Leçon 6 – Niveau 2

OBJECTIFS

- Orienter la carte
- Effectuer des choix d'itinéraire entre deux postes.
- Faire des choix stratégiques en fonction de ses capacités et du nombre de points à marquer.
- Elabore son projet de déplacement pour gagner du temps en empruntant des lignes moins marquées ou en faisant des sauts.
- Règles de sécurité et respect de l'environnement.

Socle commun : C3 – D1 – I1

CMS 2 : Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités

CMS 3 : Se mettre en projet par l'identification, 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.

Compétence attendue N2 : Choisir et conduire le déplacement le plus rapide pour trouver des balises à l'aide d'une carte en utilisant essentiellement des lignes et des points remarquables, dans un milieu délimité plus ou moins connu.
Gérer les efforts en adoptant des allures de course optimales en rapport au milieu et au moment du déplacement.
Respecter les règles de sécurité et l'environnement.



Situation : course aux points

Dispositif : Groupe de 3 – les élèves doivent fournir au professeur l'itinéraire qu'ils prévoient de faire.

Démarche : Coopération – Pratique réflexive

But : Choisir les balises / nombre de points (difficultés) et son itinéraire

Poinçonner les balises le plus vite possible pour marquer le plus de points possible

Consignes : Respecter les règles de sécurité et l'esprit de la course d'orientation (calme...)

Critère de réussite : - Je sais toujours me situer sur la carte
-Je marque le plus de points possible



Acquisitions attendues à la fin de la leçon 6

Connaissances	Capacités	Attitudes
<ul style="list-style-type: none">- Vocabulaire spécifique- Distinction en lecture de carte d'une ligne facile d'une ligne difficile- Notion d'allure, de vitesse et d'effort en rapport à sa VMA- Calcul du temps	<ul style="list-style-type: none">- Elaborer un projet de déplacement, sélectionner, anticiper les éléments à suivre et adapter son allure en fonction de ses capacités et du terrain.- Vérifier régulièrement son itinéraire, se recalcr si nécessaire- Solliciter et mobiliser ses ressources « aérobie » pour réaliser le déplacement le plus rapide possible- Réaliser quelques sauts entre des lignes proches	<ul style="list-style-type: none">- Anticiper la prise d'information afin de mieux réussir.- Prévenir, alerter et secourir autrui en milieu peu connu- Se montrer rigoureux dans les tâches confiées- Rester lucide dans la réalisation de son projet / temps et espace- Maintenir un effort soutenu

ANNEXE : AUTRES SITUATIONS

Toutes ces situations peuvent être complexifiées, simplifiées, adaptées en fonction de vos contextes d'enseignement et du niveau de compétence attendue. Et il en existe encore bien d'autres...

Situations	Objectifs (dépend des niveaux)	But (dépend des niveaux)
<p>Je me déplace et je m'oriente (classe entière) : dans un gymnase ou sur un plateau, chaque élève se place à un endroit particulier (croisement de lignes de terrain par exemple), oriente sa carte puis la pose au sol. Au signal, tout le monde change de place et replace sa carte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à orienter sa carte dans le but de prendre la bonne direction. - Prendre conscience que la carte est toujours orientée de la même manière, c'est le coureur qui se déplace et tourne autour. 	<p>But : mettre de moins en moins de temps à orienter sa carte (Séance 1 – Niveau 1)</p>
<p>Les 4 points (classe entière): lors de la 1^o séance (découverte du site), les élèves se déplacent avec le professeur. Quand le professeur dit « stop ! Face au château d'eau », il faut faire tourner la carte de manière à aligner les 4 points suivants : moi en réel, où je suis sur la carte, où je vais sur la carte, où je vais en réel (château d'eau). Ce dernier point doit être en face de moi. On peut rajouter le pouce qui symbolisera la direction à suivre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à orienter sa carte dans le but de prendre la bonne direction. - Prévoir et préparer son déplacement (par exemple : s'il y a peu d'obstacles, je peux courir vite). - Apprendre à se replacer régulièrement tout au long de son déplacement vers le nouveau poste. 	<p>But : orienter très rapidement sa carte et la faire correspondre avec le réel (Séance 1 – Niveau 1).</p>
<p>Les 4 points (par 2) : 1 carte pour 2, celui qui a la carte ferme les yeux et celui qui n'a pas de carte le fait tourner sur lui-même. Au signal, il ouvre les yeux et, sans se déplacer, replace sa carte le plus vite possible. Un 3^o élève peut chronométrer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à orienter rapidement sa carte en repérant des éléments remarquables autour de soi et en face de soi. 	<p>But : orienter très rapidement sa carte et la faire correspondre avec le réel (Séance 1 – Niveau 1).</p>
<p>Mini-séance (par 2, 1 balise pour 2, 1 carte chacun) : Dans un milieu relativement dégagé (plateau sportif, complexe sportif, stade, gymnase, parc de promenade, ...) et dans un rayon de 50 mètres, chaque binôme place 1 balise sur un élément remarquable (but, banc, poteau d'éclairage, arbre, ...) et le marque sur sa carte. Quand tout le monde a placé, tout le monde repart pour marquer toutes les balises sur la carte (12 si classe de 24). Ensuite, on donne un carton de contrôle à chacun, course en relais + dépose par ceux qui ont équipé le poste.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à repérer les éléments remarquables et à les retrouver sur la carte. - Apprendre à équiper un poste (balise bien accrochée, poinçon accessible, ...) - Si les postes sont visibles, anticiper son déplacement. 	<p>But : préparer une carte, équiper un secteur, poinçonner toutes les balises (12 pour une classe de 24) en un minimum de temps, la meilleure équipe est celle dont le second relayeur revient en 1) avec tous les poinçons (Séance 1 – Niveau 1).</p>

<p>Relais (par 3) : poinçonner 9 balises dans un ordre pré-établi. Le premier coureur part avec la feuille de route et la carte pour poinçonner la balise dont on vient lui indiquer le numéro. A son retour, il donne la feuille de route et la carte au deuxième à qui on indique la balise à trouver...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir se déplacer en réalisant une relation carte/terrain et terrain/carte - Déplacer son pouce sur la carte (N1) - Elaborer un itinéraire - Optimiser temps de recherche et de déplacement sur chaque balise - Développer la solidarité, l'entraide - Respect des consignes de sécurité - Respect de l'adversaire et de l'environnement 	<p>But : poinçonner 9 balises (3 chacun)</p>
<p>Carte mémo : mémoriser la balise demandée et l'itinéraire et laisser la carte au départ (pour la sécurité carte en noir et blanc dans enveloppe cacheté = la vie dans la poche. A utiliser si l'élève est perdu). Sous forme de parcours en étoile ou papillon.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser, se concentrer - Prendre des informations sur le terrain - Liaison carte/terrain et terrain/carte par mémorisation - Choisir des points d'appui sûrs 	<p>But : poinçonner la balise demandée et revenir pour le contrôle</p>
<p>Course contre la montre (par 2) : Repérer au préalable sur la carte où sont placées les balises imposées. Concevoir avant de partir le trajet à réaliser pour poinçonner toutes les balises demandées en tenant compte du rapport distance du parcours / temps du parcours.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Etablir la relation carte/terrain et terrain/carte - Construire son itinéraire - Optimiser le rapport : distance du parcours / temps du parcours - Maîtriser la conversion des échelles, intégrer le rapport distance sur la carte, distance réelle sur le terrain - Respect des consignes de sécurité 	<p>But : poinçonner uniquement les balises qui composent le parcours le plus rapidement possible</p>
<p>Répartition de postes : 2 groupes de 2 Des balises obligatoires et des balises facultatives. 1 balise constitue le poste d'attente proche de l'arrivée : c'est le dernier poste à poinçonner avant l'arrivée, il est obligatoire pour les deux binômes. Le premier qui y arrive doit y attendre l'autre afin que les deux binômes franchissent la ligne d'arrivée en même temps.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborer un itinéraire - Développer l'esprit d'équipe, d'entraide, de solidarité - Mettre en œuvre une stratégie visant à tenir compte efficacement des capacités de chacun dans la répartition des balises facultatives 	<p>But : Chaque groupe poinçonne toutes les balises obligatoires et la balise d'attente. Les balises facultatives sont réparties entre les 2 groupes de l'équipe et sont donc poinçonnées par un ou l'autre groupe.</p>

Variantes

Situations	Objectifs (dépend des niveaux)	But (dépend des niveaux)
<p>Variante des situations précédentes : Remplacer les jupes des balises par quelque chose de moins visible (que la pince par exemple) (pour la sécurité carte en noir et blanc dans enveloppe cacheté = la vie dans la poche. A utiliser, si l'élève est perdu)</p>	<p>Chercher et trouver l'élément et non la balise. Ça demande d'être beaucoup plus précis dans l'approche.</p>	<p>En fonction de la situation proposée</p>
<p>Variante des situations précédentes : Avec un logiciel adapter comme Ocad, supprimer certains éléments. Par exemple, on supprime les chemins et/ou les layons. (pour la sécurité carte en noir et blanc dans enveloppe cacheté = la vie dans la poche. A utiliser si l'élève est perdu)</p>	<p>Se servir des autres éléments pour se repérer et utiliser la boussole pour attaquer les postes.</p>	<p>En fonction de la situation proposée</p>

Autres situations :

Revue EPS n°251 - 1995

Revue EPS n°266- 1997

Revue EPS n°270 – 1998

Revue EPS n°277 – 1999

Revue EPS Cahier 12 ans et plus – Janvier-février 2012

CONCLUSION

Nous vous avons fait partager notre expérience. Nous espérons que nos suggestions pourront vous aider à commencer l'enseignement de la course d'orientation en EPS.

Chacun pourra transformer nos propositions pour répondre au mieux à son contexte d'établissement et sa vision de l'enseignement de la pratique de la course d'orientation et de l'EPS.

Bibliographie :

Dossier EPS n° 61 – Editions Revue EPS