

COMPETENCE SPECIFIQUE

"Réaliser une performance mesurée"

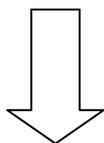
COMPETENCE GENERALE

*"Construire et réaliser un projet
d'action à plusieurs"*

Cycle 3

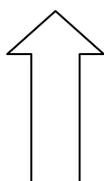
COURSE D'ORIENTATION

- module n°3 -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- *Lire et interpréter une carte de C.O. d'un milieu ouvert*
- *Seul, se déplacer dans des milieux de plus en plus inconnus et chargés d'incertitude*
- *Choisir et mettre en œuvre, seul et à plusieurs, des stratégies efficaces dans un souci de gestion du temps*



LANGAGE OUTIL

Dire et écrire ce que l'on a fait
Dire et écrire ce que l'on va faire

INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE

Remarques : Ce module a pour objectifs essentiels :

- La réalisation de la meilleure performance possible sur un site inconnu.
- La réalisation d'une tâche à plusieurs

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p>Phase d'ENTREE</p> <p>Pour les élèves : découvrir par des situations d'opposition</p> <ul style="list-style-type: none"> • la notion de rapidité • la gestion du temps. • Se confronter aux autres <p>Pour le maître : mesurer le niveau de chaque élève</p>	<p>1 - « Pose dépose » page 3</p> <p>2 - « Le duel » page 4</p> <p>3 - « la course aux balises » pages 5 et 6</p>	<p>Les situations sont à réaliser dans l'ordre proposé.</p> <p>Il est nécessaire à partir de la première situation de composer des groupes de 3 homogènes, pour permettre à des élèves de même niveau de s'affronter.</p>
<p>Situation de REFERENCE INITIALE</p> <p>Evaluer ce que je sais faire par rapport à construire et réaliser un projet d'actions à trois</p>	<p>« La course aux balises à trois » pages 7, 8 et 9</p> <p>A refaire plusieurs fois au cours du module et notamment à chaque changement de lieu</p>	<p>Il y a plusieurs façons pour composer les groupes de trois :</p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre un élève dans chaque groupe de niveau. Les triplettes sont alors classées par rapport à toute la classe. - les trois élèves sont pris dans le même groupe et le classement se fait alors par groupe de niveau.
<p>Phase de STRUCTURATION</p> <p>Améliorer les réponses des élèves face aux problèmes identifiés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gérer son temps • Réaliser à plusieurs 	<p>1 - « Le va et vient » pages 10 et 12</p> <p>2 - « Le relais en opposition » pages 11 et 12</p> <p>3 - « L'horloge » page 13</p>	<p>Pour réaliser à plusieurs, il faut connaître SON niveau mais aussi CELUI DES AUTRES, d'où l'importance des temps de réflexion, de synthèse et d'échanges entre les élèves, pilotés par l'enseignant. Du coup, peu de situations, mais elles vivent sur plusieurs séances.</p>
<p>Situation de REFERENCE FINALE</p> <p>Evaluer ce que j'ai appris par rapport aux objectifs suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - gérer le temps à plusieurs - construire une stratégie pour réaliser le meilleur score 	<p>« La course au score, par équipe » pages 14 et 15</p> <p>Sur un site inconnu</p>	

"Pose dépose"

Phase d'ENTREE

« Savoir identifier un poste »

BUT : identifier un élément remarquable pour placer une balise et en donner une définition précise pour la faire trouver..

DISPOSITIF : un espace connu ou peu connu.

la classe est partagée en doublettes - 2 doublettes jouent l'une contre l'autre par paire de doublettes : 2 balises ou objets ; 2 fiches « définitions » comportant un tableau avec autant de cases que de balises à poser.

Pour éviter que les balises ne soient placées trop loin du départ, le maître trace un cercle sur la carte autour du départ pour définir la zone de pose.

CONSIGNES

- « Par doublette, vous choisissez un emplacement de balise, vous allez placer votre balise, puis vous revenez au départ » - « Sur votre carte, vous entourez proprement l'élément sur lequel vous avez posé votre balise et sur votre fiche « définitions », dans la première case, vous écrivez, de la manière la plus précise possible, la définition du lieu où vous avez placé votre balise »
- « Vous donnez votre carte et votre fiche de définitions à l'autre doublette qui vous donne les siennes, sans vous parler, puis vous allez chercher et vous ramenez le plus vite possible la balise ou l'objet placé par l'autre doublette »
- « Si vous ne trouvez pas la balise, vous revenez au départ pour que l'autre doublette vous à l'endroit où elle a posé la balise »

CRITERES D'IDENTIFICATION DE SON NIVEAU

Retour réflexif sur les thèmes suivants : itinéraires, pose de balises

Pour l'élève : évaluer son action en la comparant à celles des autres. Par paire de doublettes s'étant affrontées, puis en collectif.

Pour le maître : utiliser les résultats pour constituer 3 groupes de niveau homogène en vue de la situation suivante

VARIABLES :

une carte A avec 10 emplacements de balises pré-définis pour une doublette ; une carte B avec 10 emplacements de balises pré-définis pour l'autre doublette
changer la confrontation entre doublettes

"Le duel"

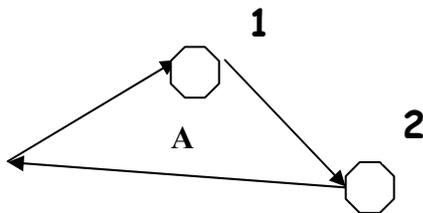
Phase d'ENTREE

« Identifier l'influence de la rapidité sur mon comportement »

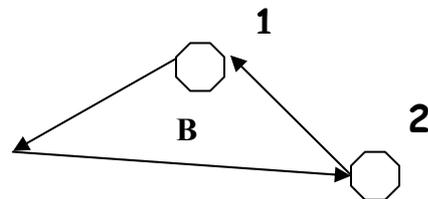
BUT : Aller plus vite que mon adversaire en passant par des postes imposés

DISPOSITIF : Lieu : un espace connu ou peu connu. 30 cartes pour 15 circuits différents - 30 balises
 Au sein des groupes homogènes (séance précédente), former des équipes de deux (élève A - élève B)
 Une carte, mais avec 2 postes identiques et chaque élève le réalise en sens inverse.
 2 cartes et 2 balises ou objet par circuit

Carte de l'élève A :



Carte de l'élève B



CONSIGNES

- « Vous partez au top départ et en vous aidant de votre carte : vous allez placer la balise que vous avez en main à l'emplacement n°1 » - « Puis vous allez le plus rapidement possible ramasser la balise n°2 posée par votre adversaire et vous revenez au départ »
- « Le premier marque 2 points, le second 1 point, balise non trouvée ou mal posée= 0 point »
- « Si vous ne trouvez pas la balise, vous revenez au départ et vous irez avec votre adversaire là où il a placé la balise. Vous vérifierez ainsi la validité du poste. » - « Tous les trois matchs, vous changez d'adversaire au sein de votre groupe »

REMARQUE :

Pour mesurer l'influence de la rapidité sur leur résultat, ils prendront en compte le nombre de victoires et le compareront avec ceux de la situation précédente : « on peut être un bon orienteur d'après les critères de la fiche récapitulative et s'avérer un moins bon coureur d'orientation en situation d'opposition (rapidité, stress etc...) »

(La situation de référence initiale permettra de bien définir tous ses problèmes.)

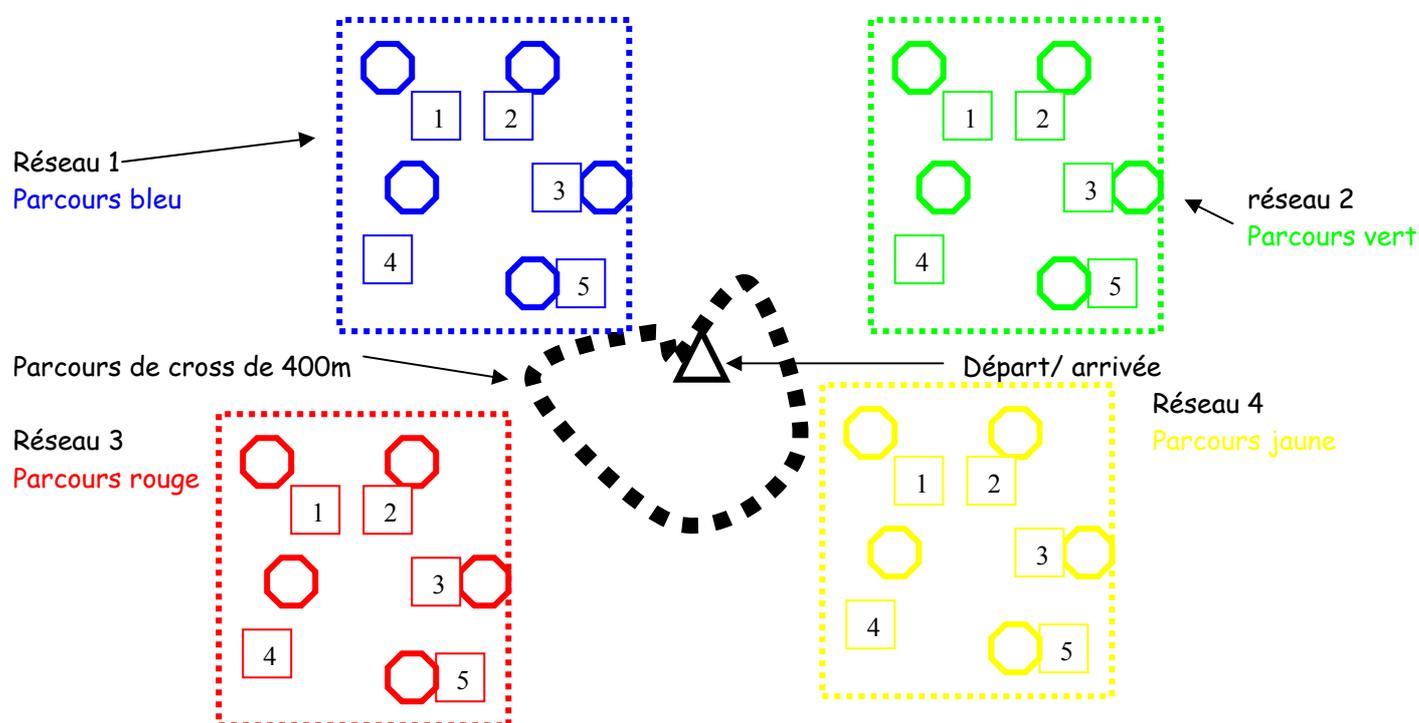
"La course aux balises"

Situation d'ENTREE

« Gérer ses efforts sur plusieurs parcours successifs »

BUT : Dans un temps imparti, trouver le plus rapidement possible le plus grand nombre de balises.

DISPOSITIF **Lieu** connu - Les balises sont placées en étoile autour d'un point central (le départ) de telle sorte qu'elles forment 4 réseaux de 8 balises. (voir schéma ci dessous)
Les élèves sont répartis en 4 groupes.
20 balises au moins avec pinces (ou autre système d'identification) - Une carte tous postes - Une fiche de rotation des élèves sur les réseaux de postes - Autant de cartes pour chaque réseau que d'élèves dans un groupe - Une fiche bilan par élève - Un chronomètre.



CONSIGNES:

- « Vous partez tous en même temps. Vous faites d'abord le parcours de cross, puis vous récupérez la carte correspondant à la couleur de votre réseau » - « Vous allez poinçonner les balises de votre carte » - « Dès que vous avez terminé ou bien avant que les 10 minutes ne se soient écoulées, vous revenez au départ » - « Au retour, après un temps de récupération d'au moins 5 minutes, vous renseignez la fiche bilan »
- « Lorsque tous les élèves ont récupéré, nouveau départ avec le même scénario, mais en changeant de réseau »

FICHE BILAN INDIVIDUELLE de.....

Situation « la course aux balises »

Course 1 : parcours.....

Nombre de balises trouvées : ordre des balises :

Temps mis : pénalités pour dépassement du temps :
(1 point par minute entamée)

TOTAL de POINTS : (2 points par balises trouvées)

Course 2 : parcours

Nombre de balises trouvées : ordre des balises :

Temps mis : pénalités pour dépassement du temps :
(1 point par minute entamée)

TOTAL de POINTS : (2 points par balises trouvées)

Course 3 : parcours

Nombre de balises trouvées : ordre des balises :

Temps mis : pénalités pour dépassement du temps :
(1 point par minute entamée)

TOTAL de POINTS : (2 points par balises trouvées)

Course 4 : parcours.....

Nombre de balises trouvées : ordre des balises :

Temps mis : pénalités pour dépassement du temps :
(1 point par minute entamée)

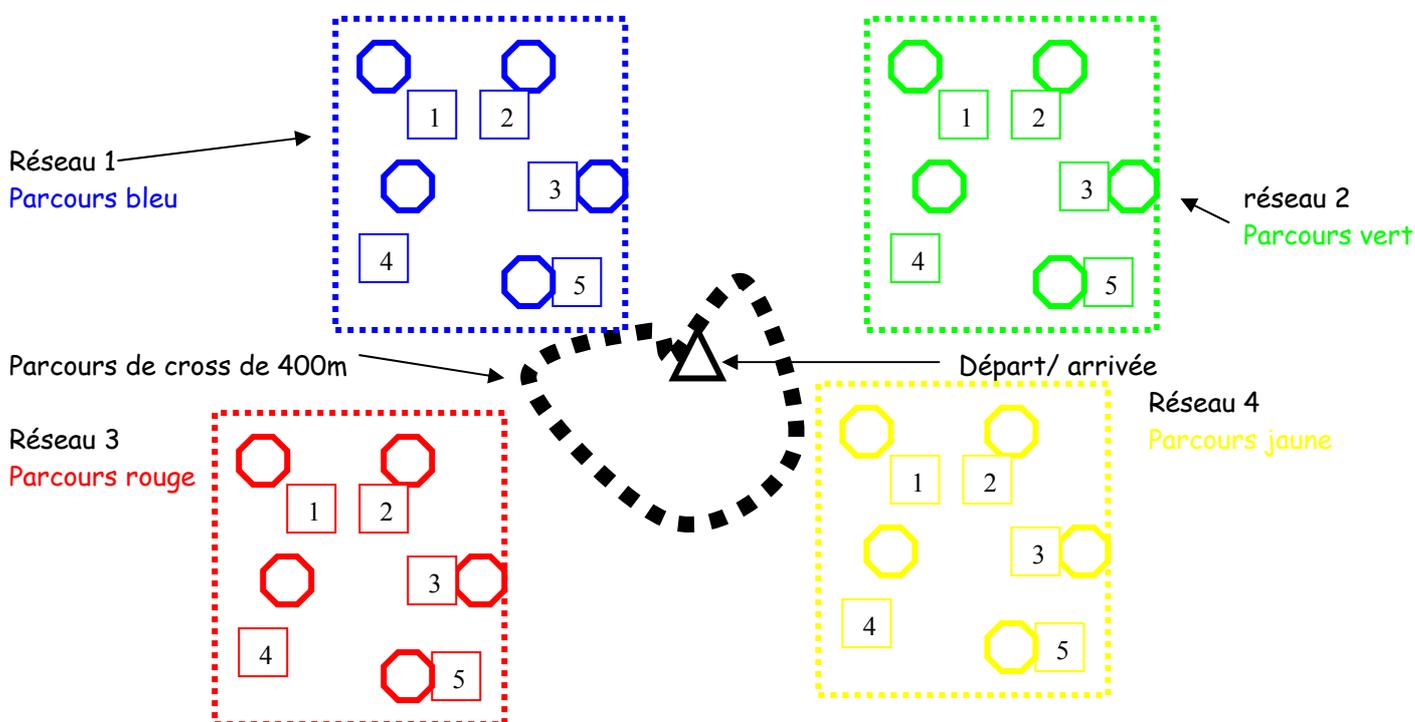
TOTAL de POINTS : (2 points par balises trouvées)

Situation de REFERENCE INITIALE

« La course aux balises à trois »

BUTS : Dans un temps imparti, à 3, trouver le plus rapidement possible toutes les balises d'un parcours

DISPOSITIF : Lieu inconnu - Les balises sont placées en étoile autour d'un point central (le départ) de telle sorte qu'elles forment 4 réseaux de 5 à 8 balises. (voir schéma ci dessous)
 Les élèves sont répartis en groupes de 3
 20 à 32 balises au moins avec pinces (ou autre système d'identification) - Une carte tous postes par élève qu'il utilisera pour toutes les manches - Une fiche de rotation des élèves sur les réseaux de postes - Autant de cartes pour chaque réseau que d'élèves dans un groupe - Une fiche bilan par élève - Un chronomètre.



CONSIGNES:

- « Vous disposez de 15 minutes à partir du signal pour:
 - prendre les cartes correspondant à la couleur de votre parcours.
 - vous répartir les balises au sein de l'équipe
 - partir faire le parcours de cross, puis la course d'orientation .
 - dès que toutes les balises ont été poinçonnées, revenir au départ ensemble. (pénalités : 1 point par minute supplémentaire) »
- « Au retour, vous vous accordez un temps de récupération d'au moins 5 minutes et chaque groupe renseigne sa fiche bilan »
- Puis lorsque tous les élèves de la classe ont récupéré, nouveau départ avec le même scénario, mais en changeant de zone »

CRITERE DE REUSSITE : Au niveau de l'équipe, trouver le plus vite possible les balises que l'on s'est réparties

FICHE BILAN de l'équipe :.....

Situation « la course aux balises »

Course 1 : parcours.....

pénalités :

Nombre de balises à trouver :

Temps mis

classement :

Balises poinçonnées par

Balises poinçonnées par

Balises poinçonnées par

TOTAL de POINTS : (5 points par balises trouvées)

(Enlever 1 point par minute entamée au delà de 15 minutes)

Course 2 : parcours.....

pénalités :

Nombre de balises à trouver :

Temps mis

classement :

Balises poinçonnées par

Balises poinçonnées par

Balises poinçonnées par

TOTAL de POINTS : (2 points par balises trouvées)

(Enlever 1 point par minute entamée au delà de 15 minutes)

FICHE BILAN de l'équipe :.....
Situation « la course aux balises »

Course 3 : parcours.....

pénalités :

Nombre de balises à trouver :

Temps mis

classement :

Balises poinçonnées par

<input type="text"/>				
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Balises poinçonnées par

<input type="text"/>				
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Balises poinçonnées par

<input type="text"/>				
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

TOTAL de POINTS : (5 points par balises trouvées)

(Enlever 1 point par minute entamée au delà de 15 minutes)

<input type="text"/>

Course 4 : parcours.....

pénalités :

Nombre de balises à trouver :

Temps mis

classement :

Balises poinçonnées par

<input type="text"/>				
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Balises poinçonnées par

<input type="text"/>				
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Balises poinçonnées par

<input type="text"/>				
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

TOTAL de POINTS : (2 points par balises trouvées)

(Enlever 1 point par minute entamée au delà de 15 minutes)

<input type="text"/>

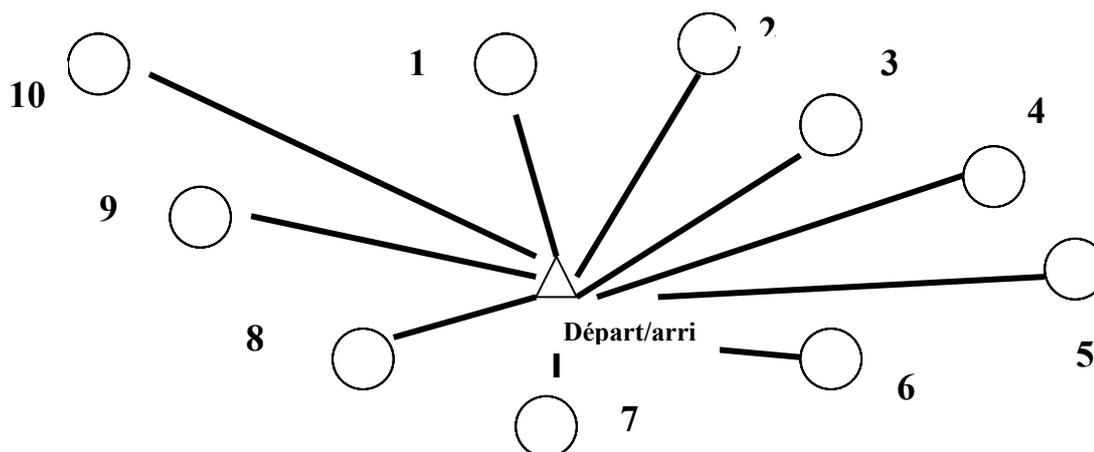
"Le va et vient"

Situation d'APPRENTISSAGE

« Gérer les ressources des membres d'une équipe »

BUTS : Par balise, chacun des 3 coureurs d'une équipe réalise le meilleur temps possible

DISPOSITIF : lieu connu - Les balises sont placées en étoile autour d'un point central (le départ et l'arrivée) (voir le schéma ci-dessous) - Une douzaine de balises avec pinces permet d'éviter les attentes (Au moins autant de balises que d'équipes)
 Varier d'une balise à l'autre: l'éloignement du départ, le dénivelé, la pénétrabilité de la forêt, l'éloignement de mains courantes, la visibilité, etc.
 Les élèves sont répartis en groupes de 3 coureurs de même niveau de manière à ce qu'il puisse y avoir confrontation entre groupes de même niveau
 Une feuille de route par équipe indique l'ordre des parcours à réaliser (voir page 13)
 Une carte tous postes par équipe sur laquelle figurent tous les parcours, qui servira de témoin



CONSIGNES

- « En restant la même équipe tout au long de la séance, chaque membre de l'équipe, à tour de rôle réalise les parcours en respectant l'ordre de la feuille de route » - « A l'issue de chaque parcours, vous notez le temps mis par chaque coureur et le temps total de l'équipe pour faire les trois « relais »
- « Puis vous allez sur le parcours suivant : si une équipe est en train de le faire, vous allez sur un autre parcours. (Ne pas être deux équipes en même temps sur le même parcours) » - « Vous essayez de faire tous les parcours, si vous en avez le temps »

CRITERES DE REUSSITE

- expliciter les stratégies et les choix

VARIABLES

Il n'y a pas de cartes tous postes par équipe mais une carte par parcours disponible au départ

"Le relais en opposition"

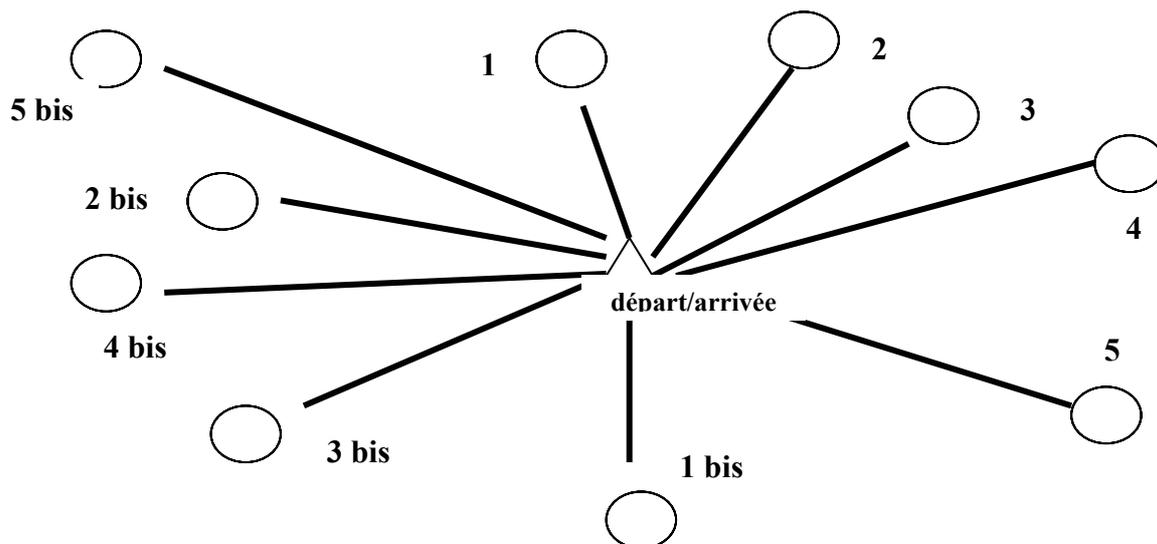
Situation d'APPRENTISSAGE

« S'organiser par équipe pour gagner »

BUT : trouver la meilleure manière de se relayer par équipe de 3 pour que chaque équipier ait trouvé les 2 balises avant l'équipe adverse

DISPOSITIF : Un lieu connu, mais sur une zone différente de l'endroit où s'est déroulée la situation du « va et vient » - Au moins autant de balises que d'équipe : les balises sont placées par paires (1 et 1 bis ; 2 et 2 bis etc. ...) et en étoile autour d'un point central (le départ et l'arrivée) - l'éloignement du départ, la dénivelée, la pénétrabilité de la forêt, l'éloignement de mains courantes, la visibilité, etc., sont équivalentes pour deux balises d'une même paire Equipes de 3 coureurs homogènes - 2 équipes de même niveau s'affrontent successivement sur chaque paire - Une feuille de route par doublettes d'équipe indique l'ordre des parcours à réaliser (voir page 13)

Une carte tous postes par équipe (cf. schéma ci-dessus)



CONSIGNES:

- «Vous décidez par équipe de la manière dont vous enchaînez les relais. Par exemple :
 - chaque coureur réalise les deux balises. à la suite
 - ou bien, vous vous relayer d'abord sur une des 2 balises, puis sur la deuxième »
- « Si votre équipe termine la première les deux balises, vous remportez la manche. Remplissez la feuille de match (voir page 13)

CRITERES DE REUSSITE

- savoir expliciter et analyser les conséquences des stratégies et des choix

VARIABLES

- Si le lieu est très connu des élèves, fonctionner en parcours mémoire (c'est la maître qui garde les cartes)
 Différentes formes possibles : - sur 2 ou 3 balises en simultanéité
 - enchaîner 1 ou 2 balises

"Le va et vient"

Exemple de feuille de route et de résultats pour une équipe

Balises	Elèves de l'équipe	Temps mis	Temps total
1	Djamel		
	Soraya		
	David		
2	Djamel		
	Soraya		
	David		

Attention, pour les autres équipes, il faudra changer l'ordre des parcours

"Le relais en opposition"

Exemple de feuille de route par équipe :

équipes	élèves	Balise 1	Balise 1 bis	Temps total	Balise 2	Balise 2 bis	Temps total
1	A						
	B						
	C						
2	A'						
	B'						
	C'						

"L'horloge"

Situation d'APPRENTISSAGE

« Anticiper et réaliser un temps »

BUT : Etablir un record individuel et un autre par équipe sur chaque parcours

DISPOSITIF : Un lieu connu. Par exemple, celui de la situation de référence initiale

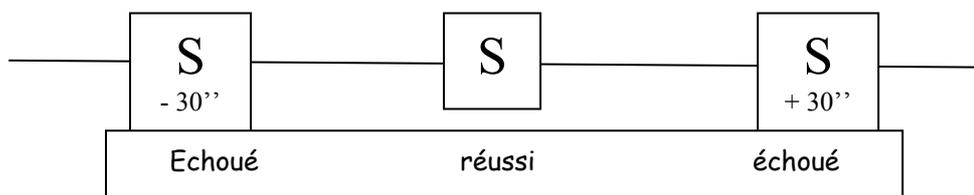
Les équipes restent les mêmes tout au long des séances

Pour permettre aux élèves de progresser, on répète l'exercice sur cinq à six balises placées dans un rayon de 150 mètres,.....puis de 250 mètres,puis de 350 mètres.

A la fin de l'expérimentation dans une zone, on s'affronte par équipe comme sur la situation du « relais en opposition » voir page 12

CONSIGNES

- 1^{er} TEMPS d'estimation : «Par rapport à une balise donnée, vous prévoyez individuellement vos temps et vous faites le total S des 3 temps de l'équipe» - «Chaque membre de l'équipe, à tour de rôle réalise les parcours, vous notez le temps total et vous le comparez à la prévision » - « Vous répétez ces opérations sur l'ensemble des balises »



- 2^{ème} TEMPS de confrontation : «A l'issue de 2 ou 3 séances, vous allez défier une équipe. Pour gagner, il vous faudra réaliser le meilleur temps tout en réussissant votre prévision..»

CRITERES DE REUSSITE

- 1^{er} temps : prévoir et confirmer 1 fois sur 2 un temps individuel compris dans une fourchette de 10 secondes
- 2^{ème} temps : réussir sa prévision en battant d'autres équipes

VARIABLES

Afin de préparer la situation de référence finale, l'enseignant peut imaginer une situation de défi où les équipes doivent s'organiser pour estimer leur temps sur des balises placées dans les trois zones

Situation de REFERENCE FINALE

« *La course au score* »

BUT : Réaliser par équipe de trois le meilleur score possible

DISPOSITIF : Lieu connu par tous dans un premier temps pour comprendre les enjeux de la situation, puis inconnu dans un deuxième temps pour réinvestir ce qui a été appris
 Groupe de 3 élèves hétérogènes (un bon - un moyen - un faible)
 Les 20 balises sont placées de telle manière qu'on puisse leur attribuer une valeur en points gradués : exemple : facile = 5 points, moyenne = 10 points, difficile = 20 points et qu'elles puissent toutes être poinçonnées en se les répartissant à trois dans le temps imparti.
 Une carte tous postes par élève avec les numéros des balises et leurs définitions respectives
 Une fiche de gestion du temps pour le maître - un chronomètre

CONSIGNES

- «Le départ sera donné pour toutes les équipes en même temps et du même endroit. Le chronomètre sera déclenché dès cet instant et vous disposerez de.....minutes"»
- « Vous vous dirigerez ensuite vers les cartes, pour en prendre une chacun et vous vous réunirez par équipe de trois, pour vous répartir les balises.
- « Puis chacun ira poinçonner ses balises et vous vous retrouverez à un lieu que vous aurez choisi pour faire le point » - « Vous déciderez à ce moment là, compte tenu du temps qu'il vous reste, d'aller ou non poinçonner les balises manquantes »
- « Seules les équipes complètes qui auront franchi la ligne d'arrivée seront classées et le temps réalisé sera celui du dernier coureur de l'équipe franchissant la ligne d'arrivée

CRITERES DE REUSSITE :

- Avoir poinçonné toutes les balises et réalisé le meilleur le temps
- Ne pas dépasser le temps imparti

BILAN

- Mesurer et justifier les écarts entre intention et réalisation au niveau :
 - De l'organisation de l'équipe (répartition des balises, prise en compte des niveaux etc.
 - De chaque réalisation individuelle (réussites et erreurs) dans la réalisation des parcours partiels
- Prendre en compte cette analyse dans la perspective d'une nouvelle course au score

FEUILLE DE ROUTE « la course au score »

Dans chaque case, écrivez les numéros des balises que vous devez poinçonner.
 Cette fiche vous servira également de carton de contrôle

Noms	Balise1	Balise2	Balise3	Balise4	Balise5	Balise6	Balise7
Elève 1 :							

Noms	Balise1	Balise2	Balise3	Balise4	Balise5	Balise6	Balise7
Elève 2 :							

Noms	Balise1	Balise2	Balise3	Balise4	Balise5	Balise6	Balise7
Elève 3 :							

FICHE BILAN de.....
Situation « la course au score »

Ce que l'on pense de notre performance :

Nos réussites :

Nos erreurs :

Ce qu'il faudrait améliorer :