

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Champ d'apprentissage 2

Course d'orientation Repères d'évaluation


ATTENDUS DE FIN DE CYCLE				
	A1 : Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiel recréé plus ou moins connu	A2 : Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé	A3 : Assurer la sécurité de son camarade	A4 : Respecter et faire respecter les règles de sécurité
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<p>Se déplacer en exploitant les potentialités variées offertes par le milieu : identifier des éléments saillants d'un milieu varié exigeant un décodage préalable pour organiser son déplacement.</p> <p>Prévoir un déplacement en identifiant les points de décision : adopter une motricité adaptée aux contraintes du milieu ; opérer des choix avant et pendant le déplacement afin d'être efficient.</p> <p>Moduler ce projet au cours du trajet.</p> <p>Se confronter à des lieux présentant des spécificités différentes (nature du milieu, obstacles présents).</p>	<p>Maintenir un engagement physique tout en restant lucide sur ses choix.</p> <p>Alterner stratégiquement différentes allures de déplacement durant le parcours.</p> <p>Mémoriser les points cruciaux et anticiper les solutions liées à son projet de déplacement.</p> <p>Au départ et durant le trajet : étudier différents itinéraires possibles au regard de ses capacités du moment, pour choisir le plus pertinent.</p> <p>Oser s'engager dans un niveau de parcours perçu comme proche de ses limites.</p> <p>Au retour : analyser l'itinéraire réalisé et dégager des stratégies qui auraient permis d'être plus efficient.</p> <p>Réussir les parcours dans le respect des consignes de sécurité (temps limite, respect des interdits, etc...).</p> <p>Choisir un niveau d'engagement permettant d'être efficient et de pratiquer en sécurité.</p>	<p>Être autant vigilant à sa sécurité qu'à celle de son partenaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> • communiquer avec son partenaire ; • maîtriser les protocoles et techniques de sécurité avant et pendant le déplacement. <p>S'engager dans le déplacement en sachant comment en sortir pour soi et pour l'autre.</p> <p>Savoir renoncer si les difficultés sont trop importantes et ne permettent pas une réussite en sécurité.</p>	<p>Participer éventuellement à l'organisation (préparation) et à la gestion des mises en pratique.</p> <p>Devenir éco-citoyen en veillant à ne pas dégrader le support et en le laissant vierge après passage.</p> <p>Prévoir une tenue adaptée à l'épreuve et aux conditions météorologiques.</p>

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE (SUITE)	
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION	<p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints L'élève s'engage sur un parcours inadapté à ses capacités. Il peut être en réussite sur les postes situés proches des lignes directrices mais ne parvient pas à exploiter les indices plus fins (comme ceux relatifs à la végétation ou au relief) pour quitter les chemins et trouver des postes plus difficiles.</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints L'élève s'engage sur un parcours adapté à son niveau. Il est en réussite sur les postes situés proches des lignes directrices et commet parfois des erreurs de précision sur les postes plus complexes, nécessitant l'exploitation d'indices plus fins (végétation, relief). Il perd ainsi du temps, ce qui l'empêche souvent d'être performant.</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints L'élève choisit un parcours adapté à son niveau et le réalise. Il le réussit en se déplaçant grâce à des éléments variés du terrain (notamment les éléments de relief et de végétation). Sa stratégie de course unique lui permet d'être rapide.</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés L'élève s'engage sur un parcours proches de ses limites. Il le réussit en se déplaçant grâce à des éléments fins du terrain à l'approche des postes complexes. Il compare les différents projets de déplacement possibles au regard de ses capacités et adopte une stratégie de course lui permettant d'être efficient.</p>
COMPÉTENCE ATTENDUE	<p>Construire puis s'engager de manière efficiente dans un itinéraire choisi au regard de ses capacités, en s'appuyant sur des éléments variés de la carte et du terrain.</p> <p>Prendre un risque calculé qui respecte les règles de sécurité passive et active et intègre le renoncement donc la réchappe si nécessaire. Gérer la sécurité de façon co-responsable.</p> <p>Réguler son projet de déplacement par l'analyse individuelle et collective de ses erreurs et échecs.</p> <p>Inscrire un projet de déplacement dans une démarche éco-citoyenne.</p>
RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION	<p>Le lieu de pratique est inconnu (ou partiellement connu) afin de permettre à l'élève de mobiliser ses capacités de lecture de carte et de construction d'itinéraire. Une variété de postes (ou de parcours) de complexité et de difficulté différentes est proposée pour permettre un choix de l'élève.</p> <p>Les postes exigent de se déplacer en utilisant les potentialités variées du milieu : ils peuvent ainsi se situer en dehors des lignes directrices principales et nécessitent l'exploitation d'éléments simples de végétation ou de relief.</p> <p>La longueur du parcours doit être suffisante pour mettre en évidence la nécessité de gérer son allure et son effort.</p> <p>L'évaluation des élèves se fonde sur la réalisation d'un ou plusieurs parcours de niveau choisi et en sécurité. Elle exige des élèves la formulation d'un projet de déplacement mettant en valeur le respect des règles de sécurité et de l'environnement. Elle sanctionne le dépassement des limites de temps ou le non-respect des autres consignes de sécurité.</p> <p>L'évaluation intègre 3 dimensions :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. la faisabilité du projet : choix d'un parcours adapté, la réussite du parcours en toute sécurité ; 2. la qualité du projet : le niveau du parcours et le temps réalisé ; 3. l'utilisation d'outils méthodologiques au service de la production de performances à partir du numérique ou des analyses individuelle ou collective. <p>L'évaluation intègre les erreurs possibles (balises ratées en course d'orientation).</p>

Illustration 1 : travail plus spécifique de l'attendu « Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu »

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	
	<p>Attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu . • Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé. • Respecter et faire respecter les règles de sécurité.
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer en exploitant les potentialités variées offertes par le milieu : identifier des éléments saillants d'un milieu varié et complexe exigeant un décodage préalable pour organiser son déplacement. • Maintenir un engagement physique tout en restant lucide sur ses choix. • Alterner stratégiquement différentes allures de déplacement durant le parcours. • Au départ et durant le trajet : étudier différents projets de déplacement possibles au regard de ses capacités du moment, pour choisir le plus pertinent. • Oser s'engager dans un niveau de parcours perçu comme proche de ses limites. • Au retour : analyser l'itinéraire réalisé et dégager des stratégies qui auraient permis d'être plus efficient. • Réussir les parcours dans le respect des consignes de sécurité (temps limite, respect des interdits, etc...). • Choisir un niveau d'engagement permettant d'être efficient et de pratiquer en sécurité. • Participer éventuellement à l'organisation (préparation) et à la gestion des mises en pratique. • Gérer individuellement et savoir contrôler pour les autres un tableau « qui fait quoi quand » sous le contrôle de l'enseignant.
ÉTAPES D'ACQUISITION ET REPÈRES DE PROGRESSION	<p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints L'élève s'engage sur un parcours inadapté à ses capacités. Il peut être en réussite sur les postes situés proches des lignes directrices mais ne parvient pas à exploiter les indices plus fins (comme ceux relatifs à la végétation ou au relief) pour quitter les chemins et trouver des postes plus difficiles. L'élève prête peu d'attention à la gestion de sa sécurité. Il mène son projet de perfectionnement sans réelle stratégie.</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints L'élève s'engage sur un parcours adapté à son niveau. Il est en réussite sur les postes situés proches des lignes directrices et commet parfois des erreurs de précision sur les postes plus complexes, nécessitant l'exploitation d'indices plus fins (végétation, relief). Il perd ainsi du temps, ce qui l'empêche souvent d'être performant. L'élève s'engage en sécurité dans l'activité mais il peut parfois manquer d'autonomie dans la gestion des outils et protocoles de sécurité. L'élève mène son projet de perfectionnement de manière peu ou trop ambitieuse.</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints L'élève choisit un parcours adapté à son niveau et le réalise. Il le réussit en se déplaçant grâce à des éléments variés du terrain (notamment les éléments de relief et de végétation). Sa stratégie de course unique lui permet d'être rapide. L'élève s'engage en sécurité dans l'activité ; il utilise de manière responsable et autonome les outils de sécurité. L'élève mène son projet de perfectionnement en se montrant ambitieux, réaliste, et en exploitant ses erreurs et ses échecs.</p>









ATTENDUS DE FIN DE CYCLE (SUITE)	
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION	<p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés</p> <p>L'élève s'engage sur un parcours proche de ses limites. Il le réussit en se déplaçant grâce à des éléments fins du terrain à l'approche des postes complexes. Il compare les différents projets de déplacement possibles au regard de ses capacités et adopte une stratégie de course lui permettant d'être efficient.</p> <p>L'élève s'engage en sécurité dans l'activité ; il utilise de manière responsable et autonome les outils de sécurité. Il prend part aux tâches d'organisation et de gestion de l'activité.</p> <p>L'élève mène son projet de perfectionnement en se montrant ambitieux, réaliste et en exploitant ses erreurs et ses échecs.</p>
SITUATION D'ÉVALUATION POSSIBLE	<ul style="list-style-type: none"> • La situation implique l'élève dans la gestion des outils de contrôle (correction) et de sécurité (tableau de départ et d'arrivée « Qui fait quoi ? Quand ? »). • Une variété de parcours de complexité et de difficulté différentes est proposée pour permettre un choix personnel et inciter l'élève à s'engager sur un niveau proche de ses limites. • Les postes exigent de se déplacer en utilisant les potentialités variées du milieu : ils peuvent ainsi se situer en dehors des lignes directrices principales, et nécessitent l'exploitation d'éléments simples de végétation ou de relief. • La longueur du parcours doit être suffisante pour mettre en évidence la nécessité de gérer son allure et son effort. • L'évaluation des élèves se fonde sur la réalisation d'un ou plusieurs parcours de niveau choisi et en sécurité. Elle exige des élèves la formulation d'un projet de déplacement mettant en valeur le respect des règles de sécurité et de l'environnement. Elle sanctionne le dépassement des limites de temps ou le non-respect des autres consignes de sécurité. • L'évaluation intègre les erreurs possibles (balises ratées en CO) afin de ne pas brider l'élève dans son engagement. <p>L'évaluation intègre 3 dimensions :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. la faisabilité du projet : choix d'un parcours adapté, la réussite du parcours en toute sécurité ; 2. la qualité du projet : le niveau du parcours et le temps réalisé ; 3. l'utilisation d'outils méthodologiques au service de la production de performances à partir du numérique ou des analyses individuelle ou collective.

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE	
OBJECTIF DE LA TÂCHE POUR LE PROFESSEUR	<ul style="list-style-type: none"> • S'engager sur un parcours adapté à ses capacités. • Se déplacer grâce à des éléments variés du terrain, notamment ceux relatifs à la végétation et au relief. • Adopter une stratégie de course (gestion de son allure et de ses ressources) permettant d'être rapide. • S'engager en sécurité dans l'activité et gérer de manière autonome les outils de sécurité. • Mener un projet de perfectionnement en se montrant ambitieux, réaliste et en exploitant ses erreurs et ses échecs.
DÉMARCHE D'ENSEIGNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Proposer une tâche complexe, qui combine les acquisitions principales du cycle. • Proposer des parcours : <ul style="list-style-type: none"> - assez longs pour engager l'élève dans une gestion de ses ressources et de ses allures de courses ; - mais suffisamment courts pour permettre de se tester, progresser, se tromper... sur plusieurs parcours dans la leçon ; - qui confrontent l'élève à des choix d'itinéraires au regard de ses capacités. • Mettre à disposition un outil stimulant permettant de percevoir clairement sa performance (niveau de parcours réussi et temps). Cet outil, « la cible » : <ul style="list-style-type: none"> - situe la performance de l'élève de manière visuelle ; - concrétise l'évolution durant la leçon : les différents parcours, stratégies et performances sont consignés sur la cible ; - guide l'élève dans son projet de perfectionnement.
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer en exploitant les potentialités variées offertes par le milieu : identifier des éléments saillants d'un milieu varié et complexe exigeant un décodage préalable pour organiser son déplacement. • Alternier stratégiquement différentes allures de déplacement durant le parcours. • Au départ et durant le trajet : étudier différents itinéraires possibles au regard de ses capacités du moment, pour choisir le plus pertinent. • Oser s'engager dans un niveau de parcours perçu comme proche de ses limites. • Au retour : analyser l'itinéraire réalisé et dégager des stratégies qui auraient permis d'être plus efficient. • Réussir les parcours dans le respect des consignes de sécurité (temps limite, respect des interdits, etc...). • Choisir un niveau d'engagement permettant d'être efficient et de pratiquer en sécurité. • Participer éventuellement à l'organisation (préparation) et à la gestion des mises en pratique.
BUT DE LA TÂCHE POUR L'ÉLÈVE	<p>Être le plus proche possible de la coupe  dans la cible (en d'autres termes, être le plus rapide possible sur le parcours le plus difficile).</p>

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE (SUITE)

- Lieu de pratique : parc forestier, parcelle de forêt.
- Postes : situés en dehors des lignes directrices proches d'éléments de végétation et de relief. Plusieurs niveaux de difficulté en fonction de la définition du poste, du point d'attaque et de la proximité par rapport aux lignes directrices. L'idée est de constituer 3 niveaux de parcours. (tous les parcours sont de distance sensiblement identique).
- Support :
 - carte : simplifiée si possible avec routes, chemins, sentiers, points remarquables et objets particuliers ;
 - carton de contrôle avec au verso une CIBLE pour le groupe (exemple ci-contre), sur laquelle le groupe placera sa performance sur le parcours réalisé en fonction du temps et du niveau de difficulté.
- Seul ou en groupe.



DISPOSITIF

	 AIGLE Moins de 7'	 GUEPARD 8'	 LION 9'	 KANGOUROU 10'	 CHEVAL 11' ou 12'	 ELEPHANT 13' ou 14'	 FOURMI 15' ou 16'
Parcours FORCE 3 <i>Réussi</i>							
Parcours FORCE 2 <i>Réussi</i>							
Parcours FORCE 1 <i>Réussi</i>							
Echec ou Hors-limite Sur parcours FORCE 3							
Echec ou Hors-limite Sur parcours FORCE 2							
Echec ou Hors-limite Sur parcours FORCE 1							

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE (FIN)	
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> • L'orienteur (ou le groupe) pourra s'essayer sur plusieurs parcours dans la leçon (au moins 4 si possible). • À chaque départ, il choisit un niveau de parcours puis bénéficie de 2 minutes obligatoires dans la zone de départ qui lui permettent d'élaborer son itinéraire et de définir une stratégie de course. • À son retour, il situe son parcours dans la cible en fonction du temps réalisé et du niveau de parcours réussi (ou échoué). Il note par exemple « Parcours n°1 » dans une des cases s'il s'agissait de son 1er parcours, puis notera « Parcours n°2 » lors de son 2e parcours, etc... afin de visualiser son évolution au cours de la séance. • Il compte à combien de cases il se situe de la coupe. • Son objectif, lors du parcours suivant, est de se rapprocher de la coupe, de progresser d'une ou plusieurs cases. • Les élèves gèrent eux-mêmes les outils de leur sécurité : tableau de départ notamment.
CONTENU OU QUESTIONNEMENT INDUCTIF	<ul style="list-style-type: none"> • S'engager sur un parcours adapté à ses capacités : <ul style="list-style-type: none"> - En cas d'échec récurrent (zone grise) : le niveau de parcours choisi est-il trop difficile ? - Plusieurs parcours réussis en zone bleu : l'élève ne doit-il pas s'engager sur un niveau de parcours plus ambitieux ? • Se déplacer grâce à des éléments variés du terrain, notamment ceux relatifs à la végétation et au relief : En cas d'échec (zone grise), ou de temps élevé (car perte de temps à l'approche du poste) : avant de partir, prendre le temps de concevoir et de visualiser son itinéraire ; identifier un point d'attaque ; identifier les éléments visibles (lignes directrices plus complexes) qui permettront d'approcher le poste. • Adopter une stratégie de course (gestion de son allure et de ses ressources) permettant d'être rapide : En cas de performance en zone rouge ou orange : l'orienteur a-t-il couru tout le temps ? A-t-il perdu le fil de son itinéraire à un moment ? A-t-il perdu du temps à l'approche du poste ? A-t-il choisi la trajectoire la plus directe ? • S'engager en sécurité dans l'activité et gérer de manière autonome les outils de sécurité : Gérer le tableau de départ. Respecter les limites de temps (éviter les performances en zone grise pour dépassement des limites de temps). • Mener un projet de perfectionnement en se montrant ambitieux, réaliste, et en exploitant ses erreurs et ses échecs : <ul style="list-style-type: none"> - placer ses performances dans la cible ; - les couleurs de la cible peuvent être une aide précieuse pour guider l'élève : des performances répétées en zone grise peuvent être synonymes d'un choix de parcours inadapté, trop difficile... La zone bleue peut signifier à l'élève qu'il peut se montrer plus audacieux en choisissant un parcours plus difficile car sa stratégie de course lui a permis d'être rapide. En zone orange, il devra persévérer sur les parcours Force 3, en cherchant des solutions lui permettant d'être plus efficace malgré une difficulté de postes maximale. Enfin en zone rouge, il peut choisir entre 2 stratégies de perfectionnement : garder le même niveau de difficulté et chercher des solutions plus efficaces ou oser un parcours plus difficile ! Il pourra se voir conseiller par l'enseignant dans son projet.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<p>Niveau 1 : si moins de 3 zones de couleur atteinte dans la leçon.</p> <p>Niveau 2 : si 3 zones de couleur (hormis le gris) atteinte ET au moins 1 bleue, verte ou orange.</p> <p>Niveau 3 : si 3 zones de couleur (hormis le gris) atteinte ET au moins 1 zone verte.</p> <p>Niveau 4 : si au moins 3 zones vertes atteintes.</p>
VARIABLES / OUTILS À DISPOSITION	<ul style="list-style-type: none"> • Niveau de parcours : Le projet de l'élève peut être modulé au cours de la leçon par le choix d'un parcours de niveau différent. • Personnalisation des objectifs : Si le but principal est de « gagner la coupe », il est possible d'individualiser les objectifs (fixer un contrat en entourant une zone à atteindre dans la cible) ou simplement de mettre en évidence les progrès réalisés par l'élève (nombre de cases qu'il a gagné par rapport à la coupe). Ainsi, chacun à son niveau peut espérer être en réussite.

Illustration 2 : travail plus spécifique de la compétence générale « S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre »

	ÉLÉMENT(S) DU SOCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ(S)
	<p>D2 / CG 2 : « les méthodes et outils pour apprendre » S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.</p>
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<ul style="list-style-type: none"> • Au départ et durant le trajet : étudier différents itinéraires possibles au regard de ses capacités du moment, pour choisir le plus pertinent. • Oser s'engager dans un niveau de parcours perçu comme proche de ses limites. • Au retour : analyser l'itinéraire réalisé et dégager des stratégies qui auraient permis d'être plus efficient. • Savoir utiliser une méthodologie appropriée pour tenter le projet.
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION	<p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints L'élève ne maîtrise pas les solutions travaillées et nécessaires à sa progression. Il mène son projet de perfectionnement sans réelle stratégie.</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints L'élève reste timoré dans ses essais de solutions plus difficiles ; il a tendance à reconduire les stratégies de déplacement qu'il maîtrise déjà et être en réussite sur celles-ci.</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints L'élève se lance à la recherche de solutions plus difficiles et efficaces pour trouver le poste. Il mène un projet de perfectionnement ambitieux mais réaliste qui lui permet de réussir et de progresser, notamment grâce à l'analyse de ses erreurs.</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés L'élève se lance à la recherche de solutions plus difficiles et efficaces pour trouver le poste. Il mène un projet de perfectionnement ambitieux mais réaliste qui lui permet de réussir et de progresser. Il cherche également à être plus efficient en analysant également ses réussites.</p>
SITUATION D'ÉVALUATION POSSIBLE	<p>Situation présentant de la complexité, de l'incertitude pour chaque élève.</p> <p>Situation imposant à l'élève de rechercher et maîtriser des solutions plus difficiles à mettre en œuvre mais plus efficaces à long terme.</p> <p>Situation laissant un degré d'autonomie à l'élève, la possibilité de se tromper afin de l'inciter à tenter mais aussi à analyser ses essais.</p> <p>Situation qui met en valeur le nombre de tentatives, le nombre de réussites et les progrès réalisés entre les essais.</p>

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE : LES CARTES DE NIVEAU	
OBJECTIF DE LA TÂCHE POUR LE PROFESSEUR	<ul style="list-style-type: none"> • Passer de l'usage de solutions facilement contrôlables mais coûteuses à des solutions plus difficiles à mettre en œuvre mais plus efficaces pour performer. • Passer d'un projet de perfectionnement largement guidé par l'enseignant à un projet plus autonome et ambitieux malgré la complexité de la tâche proposée.
DÉMARCHE D'ENSEIGNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Tous les élèves travaillent sur le même thème : se déplacer grâce aux éléments de relief. • Contraindre les élèves à exploiter des éléments nouveaux et plus complexes de la carte pour se déplacer (même si les élèves peuvent très bien connaître le lieu de pratique) : créer de l'incertitude, de la complexité. • Placer l'élève face à des choix (de construction d'itinéraire inhabituel ; de niveau de pratique), afin qu'il développe une réelle stratégie d'apprentissage. • Laisser à l'élève une autonomie de fonctionnement, la possibilité de se tromper, de gérer ses essais-erreurs. • Utiliser le « niveau » carte comme la variable principale au service des apprentissages, puisque c'est elle qui structure et accompagne le déplacement de l'élève.
LA PROBLÉMATIQUE POSÉE AUX ÉLÈVES	<ul style="list-style-type: none"> • Les postes situés en dehors des lignes directrices, sur des éléments de relief, obligent les élèves à se lancer sur des choix d'itinéraires plus inhabituels, complexes et osés (repérage par rapport à des éléments plus fins de relief). • Différents niveaux de carte sont proposés aux élèves afin que tous travaillent sur le même thème (le relief), mais chacun à son niveau : l'élève doit donc mener un projet de perfectionnement en choisissant un support (la carte) adapté (c'est-à-dire à la fois audacieux pour progresser, mais réaliste pour réussir).
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<ul style="list-style-type: none"> • Au départ et durant le trajet : étudier différents itinéraires possibles au regard de ses capacités du moment, pour choisir le plus pertinent. • Oser s'engager dans un niveau de parcours perçu comme proche de ses limites. • Au retour : analyser l'itinéraire réalisé et dégager des stratégies qui auraient permis d'être plus efficace. • Savoir utiliser une méthodologie appropriée pour tenter le projet.
BUT DE LA TÂCHE POUR L'ÉLÈVE	Gagner un maximum de « Coupes »  et de « Médailles »  (en fonction de parcours réalisés)
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Lieu de pratique : parc forestier ; parcelle de forêt. • Les postes sont situés en dehors des chemins et sentiers, sur des repères relatifs au relief. Tous les postes sont sensiblement de difficulté équivalente. • Conception de parcours avec 1 balise. • 3 niveaux de parcours : la différenciation ne s'opère pas au niveau du poste choisi. C'est la carte choisie par l'élève qui détermine la complexité du parcours : <ul style="list-style-type: none"> - les parcours de niveau 1 se réaliseront avec des cartes où figurent les points remarquables, les chemins et sentier, et les éléments de relief : Carte APPRENTI ; - les parcours de niveau 2 se réalisent avec des cartes où figurent uniquement quelques axes principaux et le relief : Carte DEBROUILLE ; - les parcours de niveau 3 se réalisent avec des cartes où figurent seulement la zone de départ et le relief : Carte EXPERT. • Remarque : ces différentes cartes peuvent être conçues grâce à un logiciel de confection de carte, de retouche d'image ou encore « à la main » (calques).

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE : LES CARTES DE NIVEAU (SUITE)

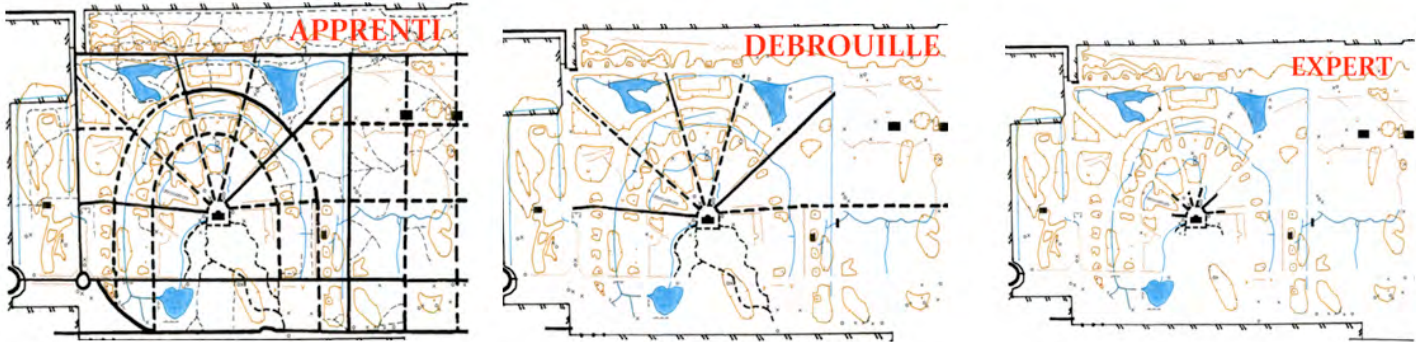
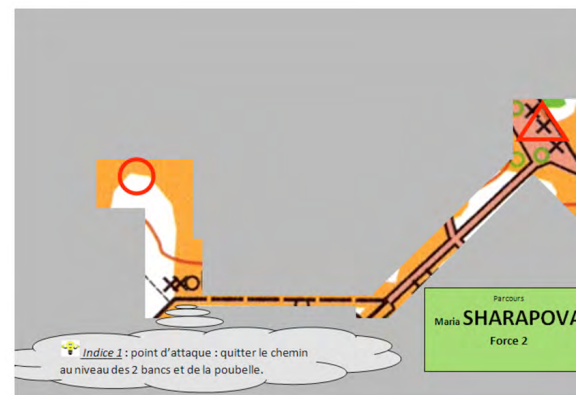
DISPOSITIF	
CONSIGNES	<ul style="list-style-type: none"> • Temps limite = 15 minutes par parcours. • Les élèves peuvent se tester sur autant de parcours qu'ils veulent (au minimum 5 dans la leçon). • À chaque nouveau départ, l'élève peut choisir le niveau de carte de son choix. Il recopie alors sur celle-ci l'emplacement du poste à rechercher. • Barème : <ul style="list-style-type: none"> - tout parcours réussi rapporte une « Coupe » ; - 1 médaille si réalisée avec la carte APPRENTI ; 2 médailles pour la carte DEBROUILLE ; 3 médailles pour la carte EXPERT.
CONTENU OU QUESTIONNEMENT INDUCTIF	<ul style="list-style-type: none"> • Tracer, verbaliser, mettre en évidence les repères (points d'appuis, points d'attaque) qui jalonnent l'itinéraire prévu. • Choisir un niveau de carte adapté pour progresser : <ul style="list-style-type: none"> - plus ambitieux pour les élèves qui « plafonnent » et accumulent les coupes sur un niveau de parcours ; - stable pour persévérer ou consolider (1 seule réussite sur un niveau de parcours ; ou temps élevé synonyme d'approximations) ; - revu à la baisse si l'élève persiste dans l'échec, sur un niveau de carte trop difficile. • Analyser sa stratégie, ses erreurs à son retour.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • Niveau 1 : si moins de 3 coupes gagnées. • Niveau 2 : si au moins 3 coupes gagnées et au moins 4 médailles. • Niveau 3 : si 4 ou 5 coupes gagnées et au moins 7 médailles. • Niveau 4 : si au moins 5 coupes gagnées et 11 médailles.
VARIABLES / OUTILS À DISPOSITION	<ul style="list-style-type: none"> • Le niveau de carte : <ul style="list-style-type: none"> - plus l'élève est en réussite, plus il peut envisager de réaliser les parcours avec des cartes « Expert » : il sera alors contraint de construire l'ensemble de son itinéraire grâce à des indices moins nombreux, moins évidents, et plus complexes (relief) ; - à l'inverse, l'élève en difficulté pourra s'orienter grâce à des cartes « Apprenti » : il pourra alors se rapprocher du poste grâce à des repères simples (chemins, objets particuliers) et seulement à l'approche du poste, il devra chercher à utiliser des repères relatifs au relief.

Illustration 3 : Travail de l'attendu « Réussir un déplacement planifié... »

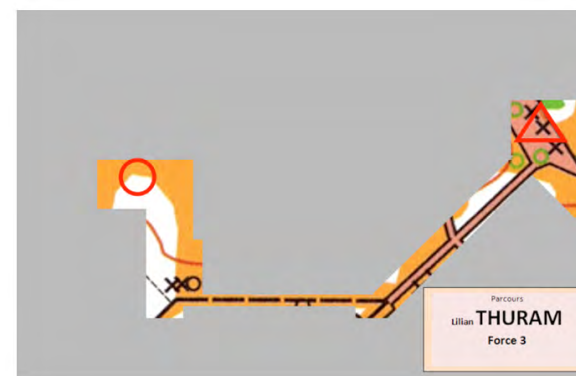
OBSTACLE PRIORITAIRE RENCONTRÉ PAR L'ÉLÈVE	<p>À la recherche de postes plus difficiles car éloignés des lignes directrices simples, les solutions manquent à l'élève, soit pour trouver le poste, soit pour être plus rapide.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les éléments plus complexes (comme ceux relatifs à la végétation ou au relief) sont peu exploités. • La détermination d'un point d'attaque pour quitter les chemins est souvent imprécise.
OBJECTIF	<p>Exploiter tous les éléments de la carte (notamment les éléments simples de relief ou de végétation) et définir des points d'attaque précis afin de trouver des postes situés en dehors des lignes directrices simples.</p>
BUT POUR L'ÉLÈVE	<p>Dans le temps imparti, gagner un maximum de médailles (chaque parcours réussi rapporte un certain nombre de médailles).</p>
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer en exploitant les potentialités variées offertes par le milieu : identifier des éléments saillants d'un milieu varié et complexe exigeant un décodage préalable pour organiser son déplacement. • Prévoir un déplacement en identifiant les points de décision : adopter une motricité couplée aux contraintes variées et variables du support ; opérer des choix avant et pendant le déplacement afin d'être efficace. • Alternier stratégiquement différentes allures de déplacement durant le parcours.
DISPOSITIF ET AMÉNAGEMENT MATÉRIEL ET HUMAIN	<ul style="list-style-type: none"> • Lieu de pratique : parc forestier ; parcelle de forêt. • Postes : situés hors des lignes directrices simples, sur des indices relatifs au relief ou à la végétation. • Parcours : il s'agit d'une carte partiellement effacée où seuls certains repères sont laissés pour guider jusqu'à la balise recherchée. Des indices figurent également sur ces parcours (point d'attaque et définition du poste). <p>3 niveaux de parcours. La différenciation entre ces 3 niveaux de parcours ne s'opère pas au niveau de la difficulté du poste... mais se fait au niveau des indices donnés sur la carte pour se rendre au poste.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Force 1 : indice concernant le point d'attaque ET la ligne directrice à construire après le point d'attaque (exemple ci-dessous). <div data-bbox="1108 1050 1686 1465" data-label="Image"> </div>

DISPOSITIF
ET AMÉNAGEMENT
MATÉRIEL ET
HUMAIN

- Force 2 : indice uniquement pour le point d'attaque.



- Force 3 : pas d'indice...



Remarque : une même balise peut être utilisée pour un parcours Force 1, Force 2 ou Force 3.

• Déroulement :
temps limite = 15 minutes par parcours.

Les élèves piochent un parcours de leur choix sachant que tous sont obligés de débiter par un parcours « Force 1 ». Deux parcours « Force 1 » réussis donnent accès aux parcours « Force 2 », etc.

Barème :

- Force 1 réussi rapporte 1 médaille 🏆 ; Force 2 réussi rapporte 2 médailles 🏆 🏆 ; Force 3 réussi rapporte 3 médailles 🏆 🏆 🏆
- Bonus temps : 1 médaille supplémentaire pour tout parcours réussi en moins de 8 minutes.

CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none"> • Médaille de Bronze (objectifs partiellement atteints) : si au moins 4 médailles. • Médaille d'Argent (objectifs atteints) : entre 5 et 10 médailles. • Médaille d'Or (objectifs atteints et dépassés) : 11 médailles et plus.
VARIABLES ET FONCTIONS DE CES VARIABLES (QUE FAIT L'ÉLÈVE QUI JUSTIFIE QUE L'ON MODIFIE LA DEMANDE DE LA TÂCHE MOTRICE ?)	<ul style="list-style-type: none"> • Variable principale : le niveau de parcours. Les élèves en réussite ont accès progressivement aux parcours Force 2 et 3 : ils doivent donc mener leur itinéraire avec de moins en moins d'indices et prélever eux-mêmes sur la carte et le terrain les repères les conduisant au poste. • Modalité de groupement : si l'élève peut être seul dans cette situation, il est possible ponctuellement (sur un ou deux parcours) d'associer des élèves pour aider notamment ceux en difficulté. Créer un binôme avec un élève en difficulté et un élève en réussite qui jouera le rôle de tuteur.
ACTIVITÉ DE L'ENSEIGNANT (PLACEMENT, DÉPLACEMENTS, ACTIVITÉ PORTÉE PAR DES INTENTIONS : OBSERVATIONS, RÉGULATIONS...)	<ul style="list-style-type: none"> • En amont de la leçon, la conception des parcours est primordiale : l'enseignant peut utiliser un simple logiciel de retouche d'image pour gommer les éléments « inutiles » de la carte, ou encore découper celle-ci. • Durant la leçon, si les élèves sont autonomes en termes d'organisation, l'enseignant focalisera son attention sur les élèves en difficulté. • Repérer dans un premier temps, les élèves qui « stagnent » sur les Force 1 : les questionner pour identifier à quel moment il y a problème : avant le point d'attaque, ou après ? Les aider à verbaliser l'itinéraire prévu est toujours nécessaire pour analyser s'ils visualisent le cheminement avant de partir. • Il est également possible pour ces élèves qui bloquent sur les Force 1 de leur associer ponctuellement un élève en réussite, en donnant à ce dernier la même balise... mais « version » Force 2 ou Force 3. Ainsi, les 2 élèves fonctionnent ensemble, chacun à un niveau de carte adapté. • Si l'élève éprouve des difficultés à suivre une ligne directrice plus complexe, comme une limite de végétation, l'enseignant à proximité du point de départ peut aussi mener l'élève sur une ligne directrice différente. • Si l'élève ne parvient pas à identifier un point d'attaque précis (sur les Force 3 par exemple), l'enseignant peut mettre en évidence sur la carte le point d'attaque le plus visible et pertinent.