



Course d'Orientation
Fédération Française

Colloque APS de nature à l'école
Politique fédérale en faveur des
jeunes

POLITIQUE EN FAVEUR DES JEUNES

5 AXES PRINCIPAUX :

- Amélioration de leur accueil au sein des clubs
- Mise en place d'un système d'apprentissage
- Création d'événements dédiés aux jeunes
- Mélange intergénérationnel sur des épreuves par équipe
- O+



AMELIORATION DE L'ACCUEIL

Labelliser, dynamiser et valoriser les écoles de C.O.

- **Attribution de labels « qualité »**
- **Exigences en matière d'encadrement**
- **Contrôle "qualité" de leur activité**
- **Exigence d'un niveau de labellisation pour participer au CFC**

SYSTEME D'APPRENTISSAGE

- Les balises de couleur (5+4):



→ référentiel en matière de compétence et savoir faire pour les éducateurs



→ Acquisition de connaissances réglementaires et liées à l'environnement

→ Des critères d'évaluation



CRÉATION D'ÉVÉNEMENTS DÉDIÉS AUX JEUNES

→ Epreuve des balises de couleurs

→ Challenge national des écoles de C.O.

→ O'CAMP

→ Intégration d'équipes jeunes sur les relais et création de mini relais pour la tranche d'âge 9-12ans

MELANGE DES GENERATIONS LES EPREUVES PAR EQUIPE

→ **Championnat de France des clubs**



4 concepts clés



O'abc



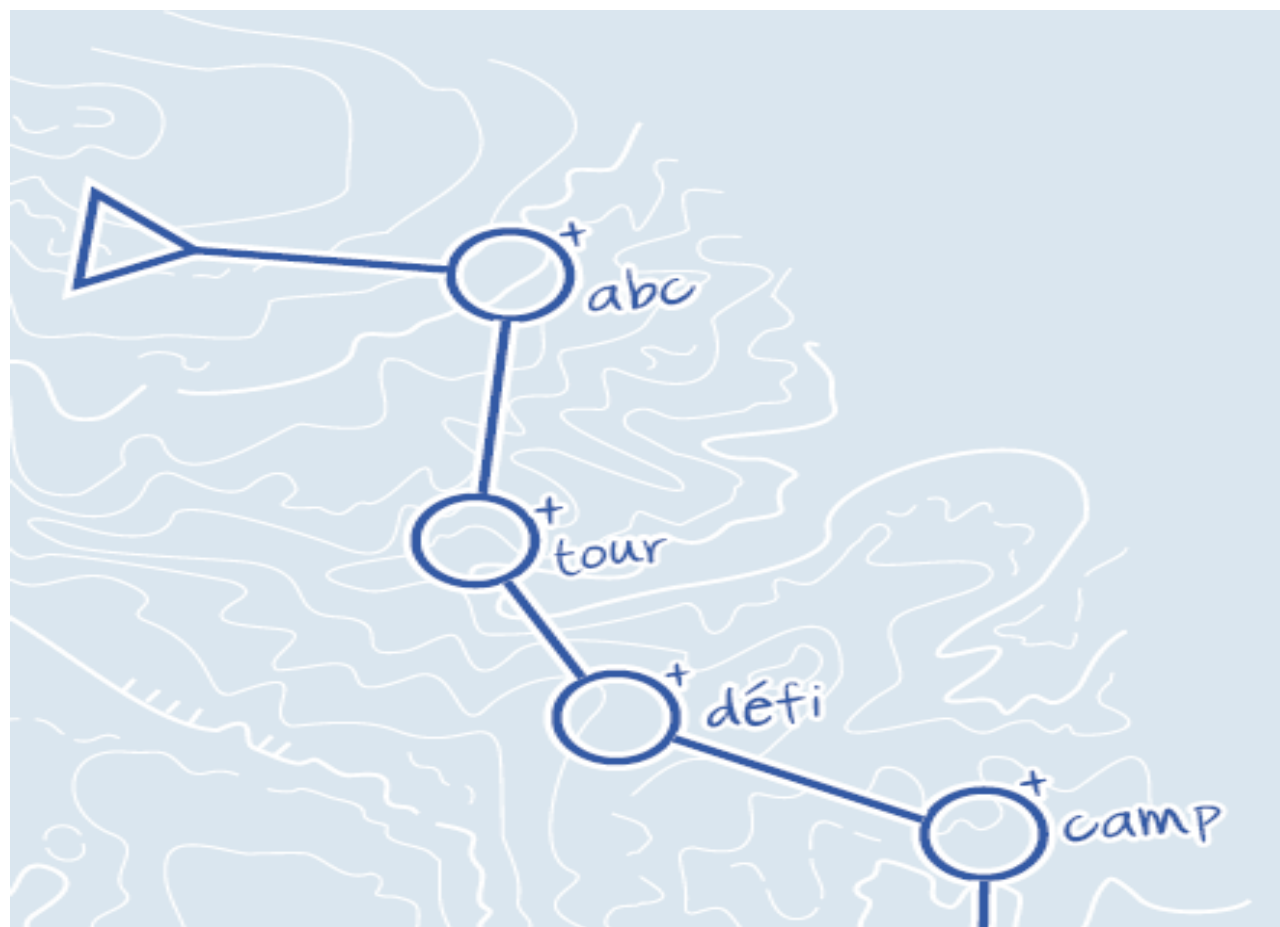
O'tour



O'défi



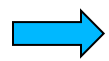
O'camp



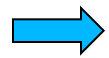


O'abc

Une plateforme d'échange



Des supports didactiques



Une offre de formation





O' tour

La C.O s'invite à l'école

- *Une carte de C.O*
- *Une animation ludique*





O' défi

En chemin..

- ➔ *...vers la compétition*
- ➔ *...vers la forêt*





O'camp

La C.O ...lo

- *Découvrir*
- *Progresser*
- *Vivre ensemble*



Licencié ou non



Course d'Orientation
Fédération Française





Course d'Orientation
Fédération Française

Colloque APS de nature à l'école

Enjeux éducatifs
des écoles de CO

Direction Technique Nationale

ENJEUX EDUCATIFS : ECOLE DE CO

L'objectif poursuivi
tout au long
de la mise en œuvre
de l'activité ORIENTATION.

nécessite

de se déplacer
dans un milieu inconnu
à l'aide d'une carte.

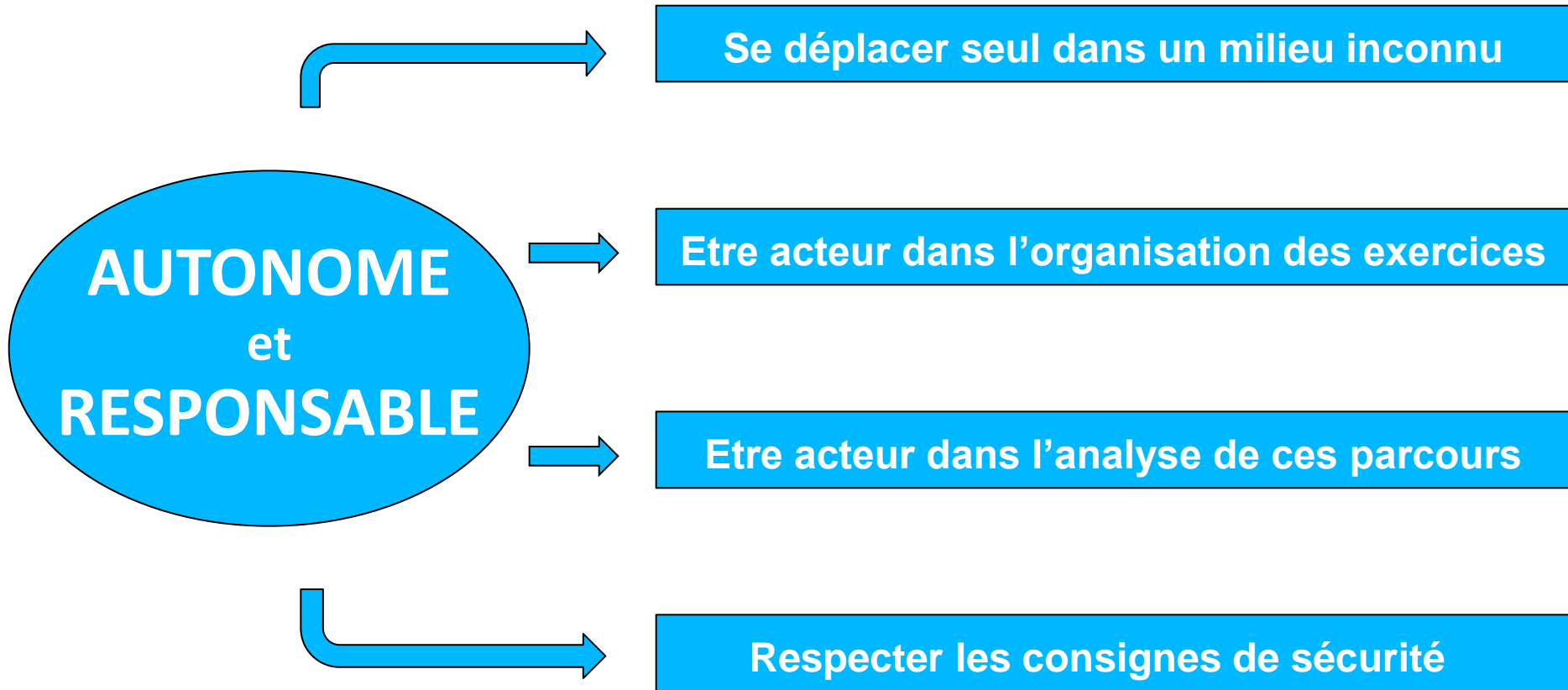
impose

Une compétence
essentielle

Etre capable de prévoir
mentalement
les déplacements à partir
de la représentation codée
du milieu



ENJEUX EDUCATIFS : ECOLE DE CO



UNE PHILOSOPHIE DE COMPORTEMENT

SOLIDAIRE

Obligation d'assurer la sécurité entre pratiquant

Savoir porter secours



ENJEUX EDUCATIFS : ECOLE DE CO

STADE DE PRATIQUE = ESPACE NATUREL

Un sportif
citoyen dans un
espace naturel

Respect du code du pratiquant édicté par la FFCO

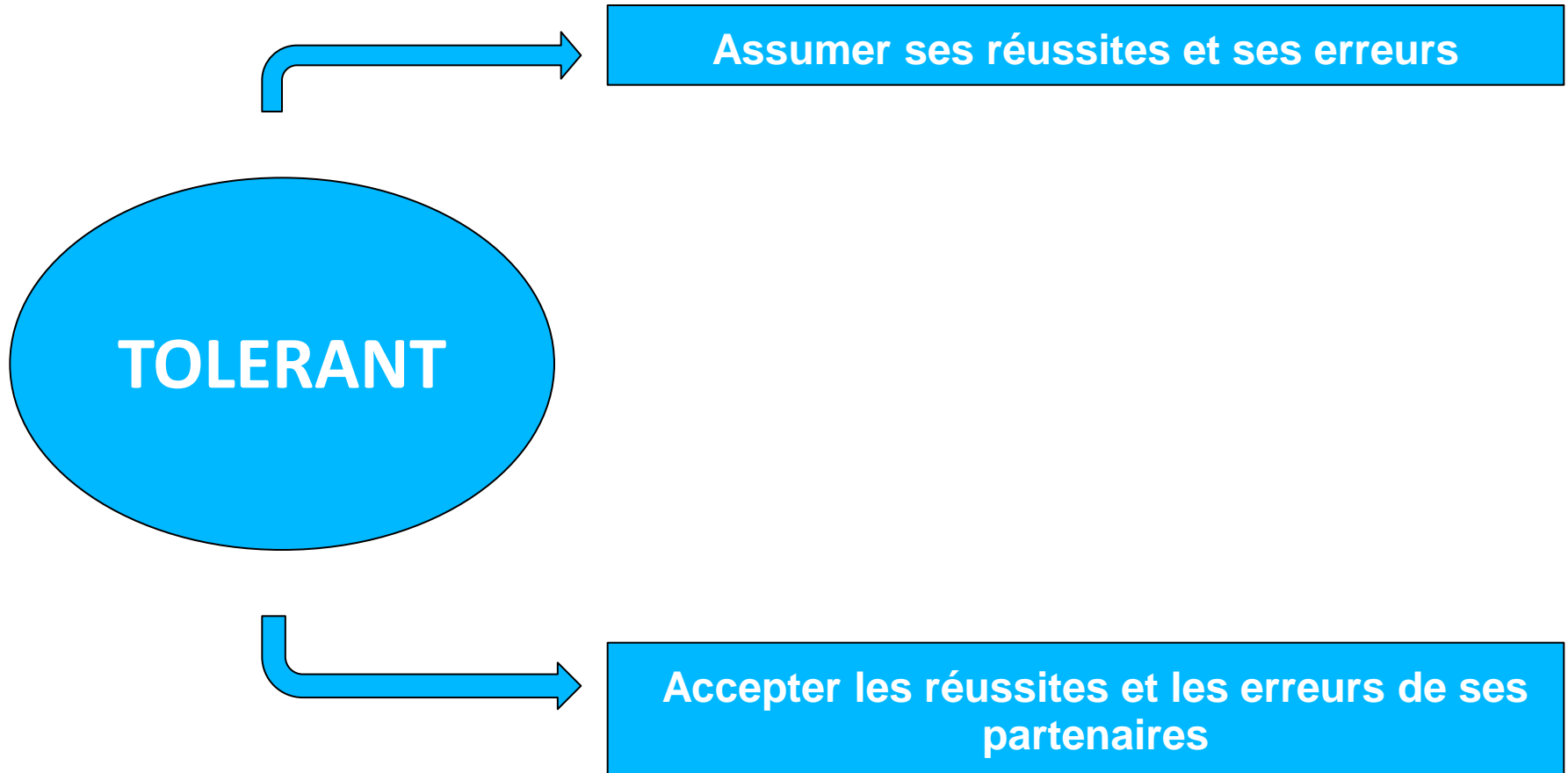
Respecter les zones sensibles et interdites figurant sur la carte



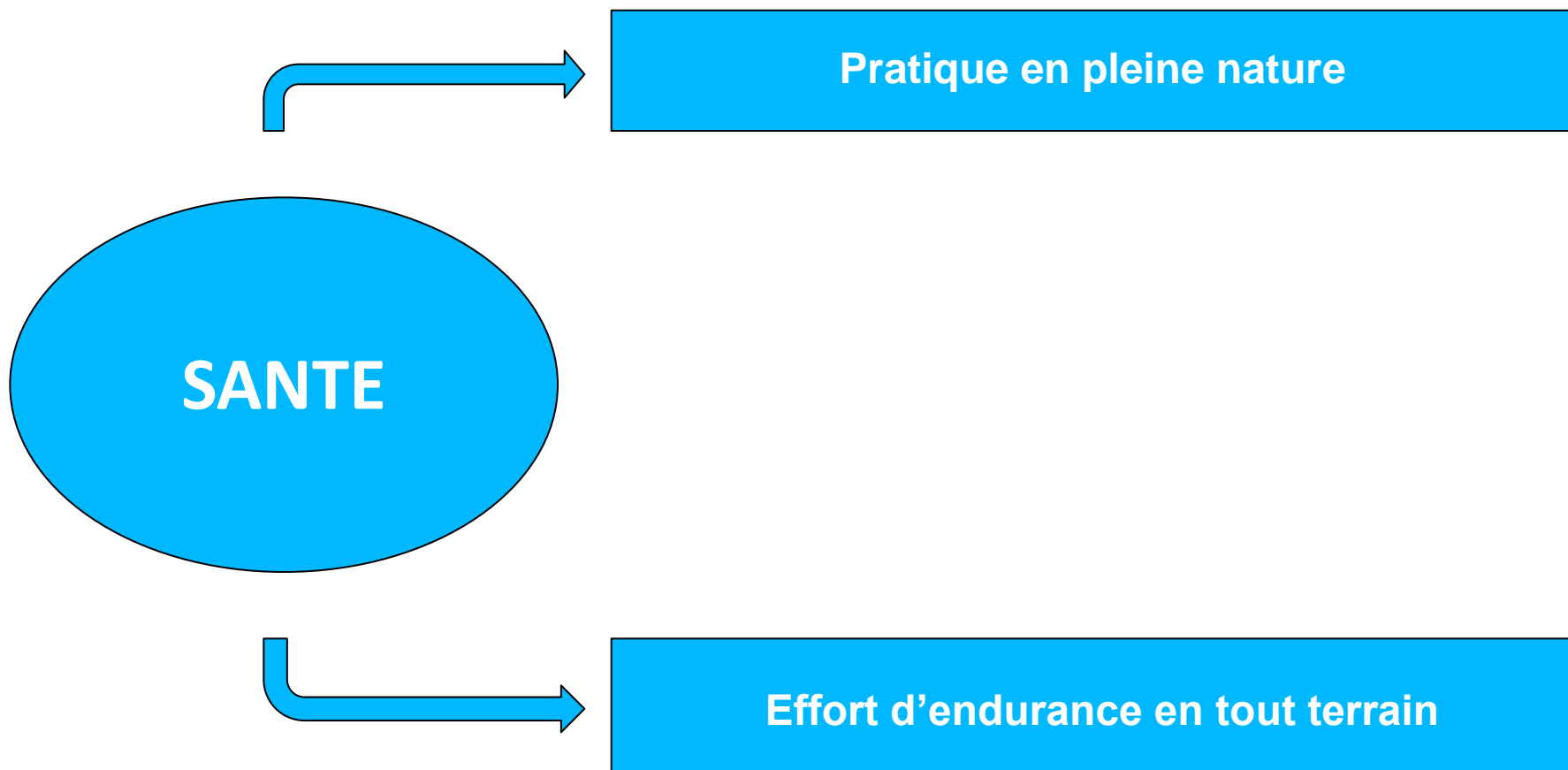
Course d'Orientation
Fédération Française



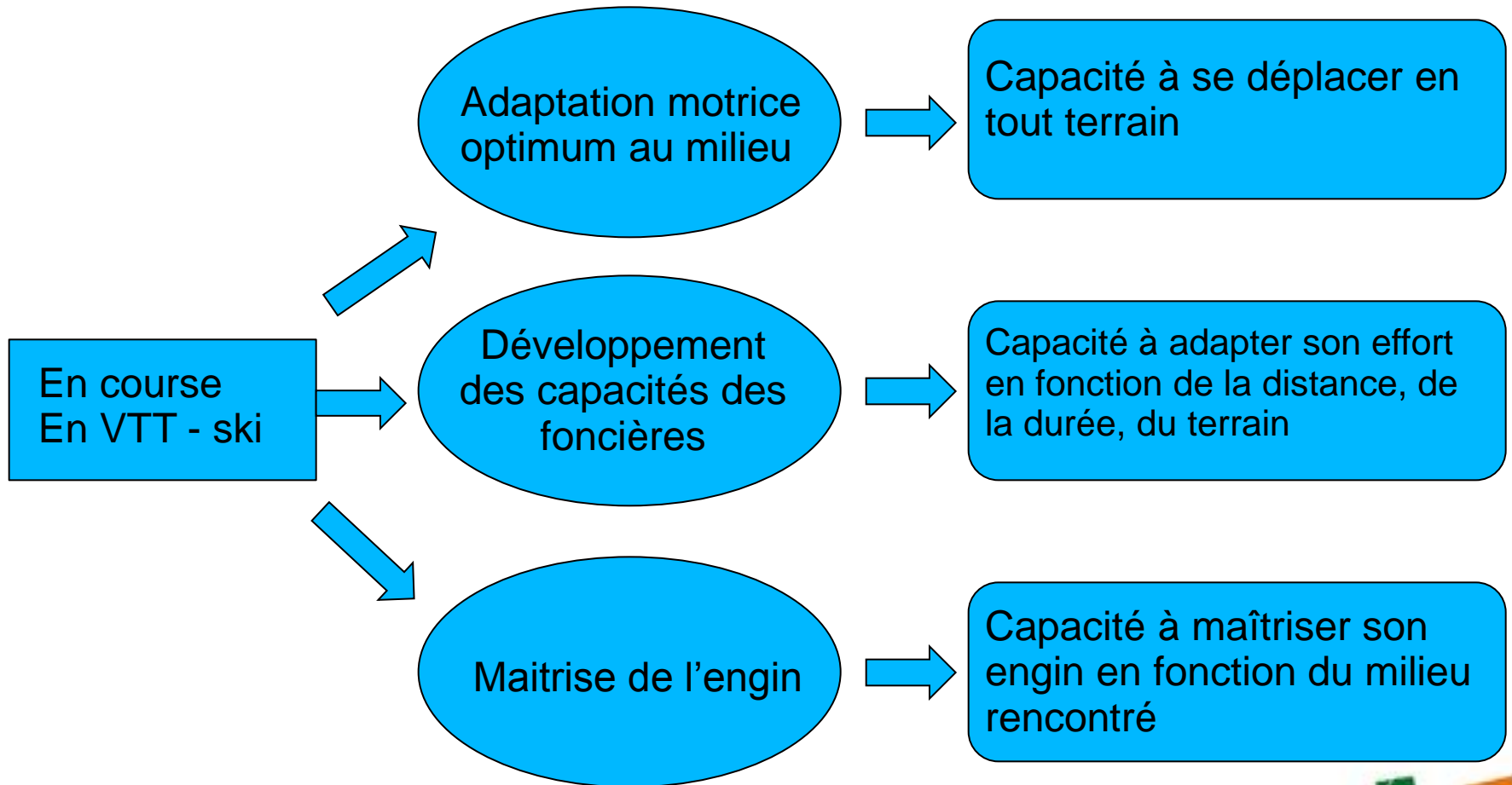
ENJEUX EDUCATIFS : ECOLE DE CO



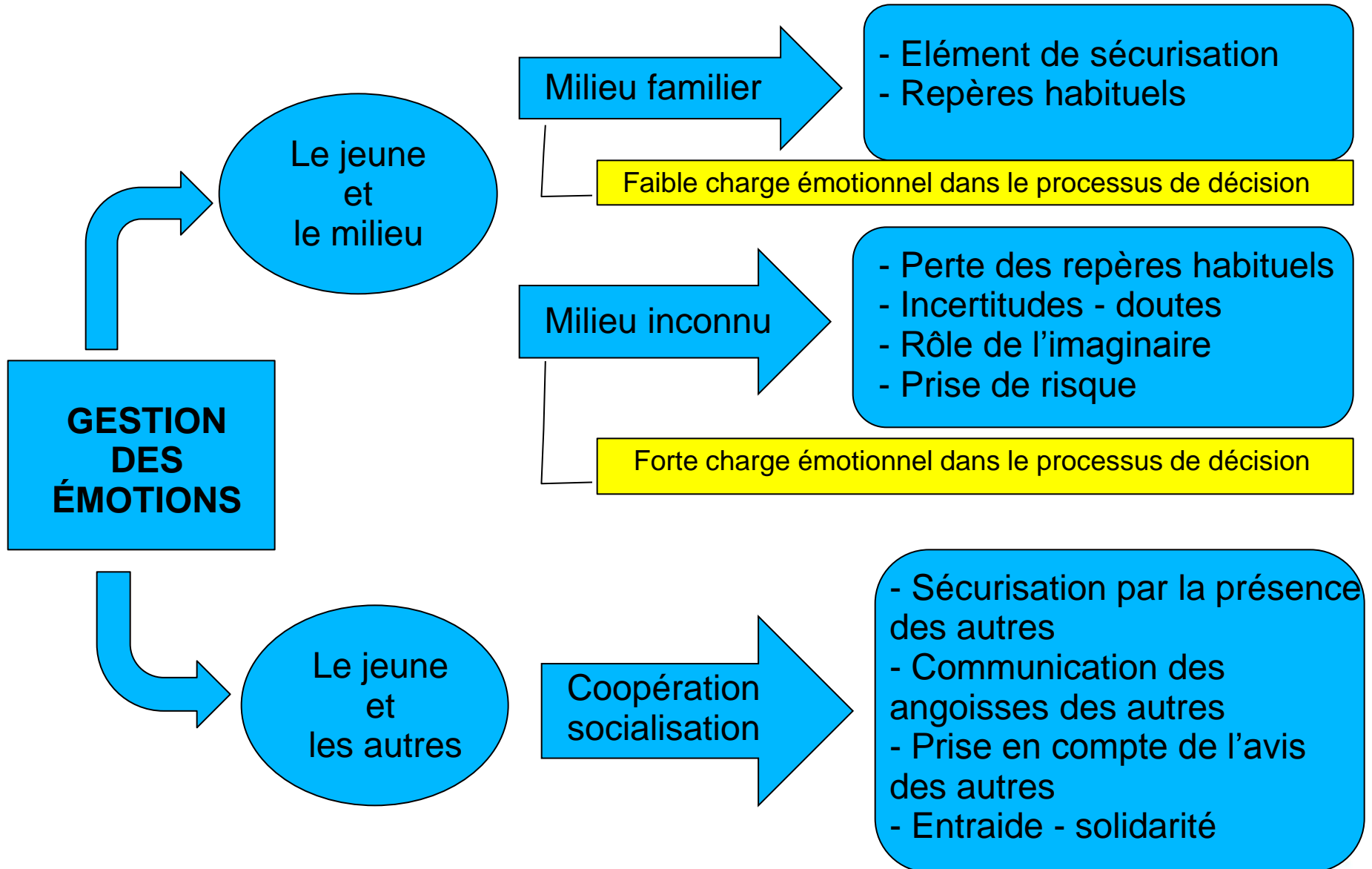
ENJEUX EDUCATIFS : ECOLE DE CO



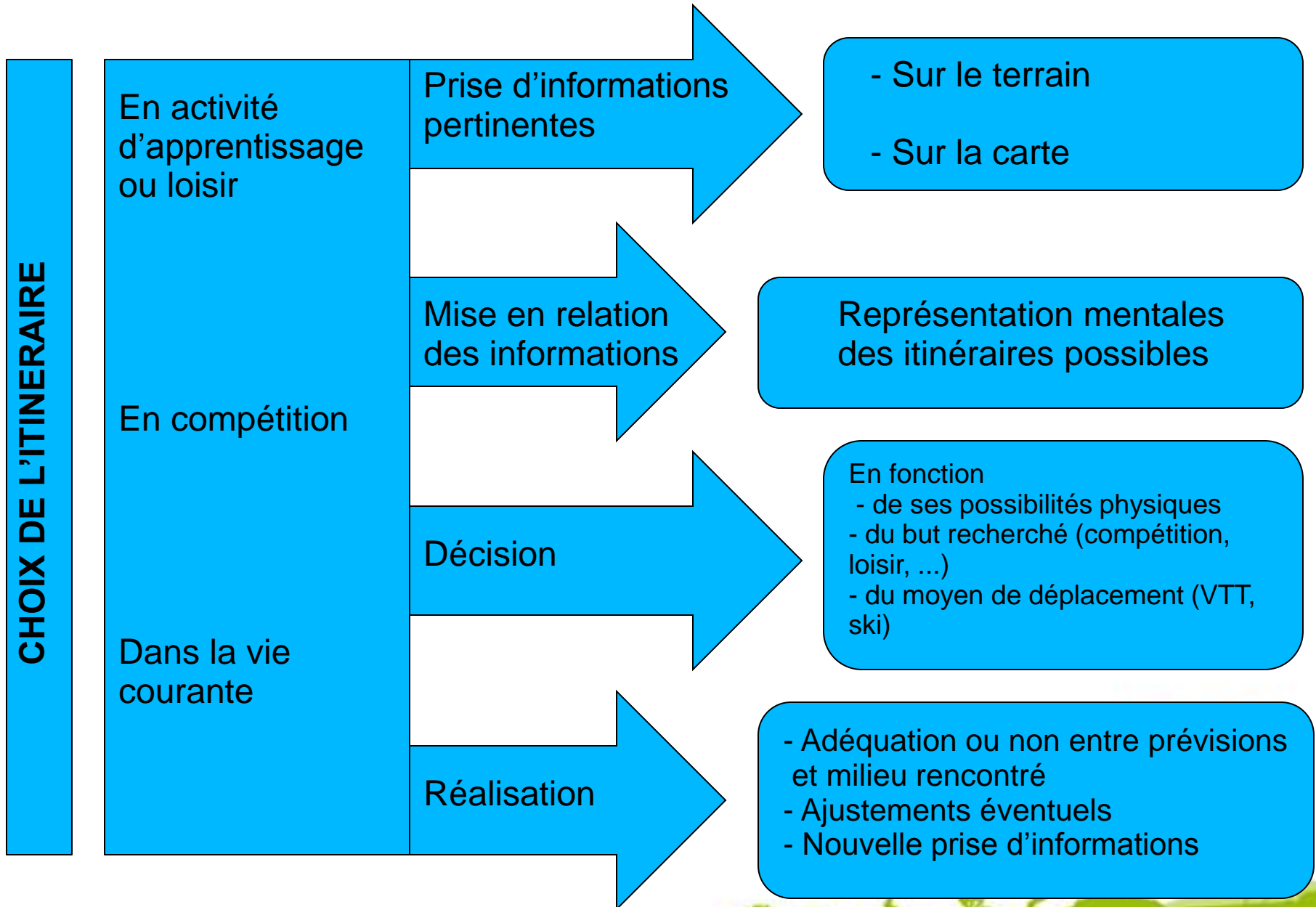
LA C.O. ET LES APPORTS PHYSIOLOGIQUES/MOTEURS



LA C.O. ET LES APPORTS SUR LE PLAN AFFECTIF



LA CO ET LES APPORTS SUR LE PLAN COGNITIF



COMPETENCES SOLLICITEES LIEES A LA MAITRISE DE LA LECTURE DE LA CARTE ET LA PLANIFICATION DE L'ITINERAIRE



OBSERVER le milieu :
pour y **prélever** et **lier** entre elles
les informations utiles à
l'activité.
pour les **mettre en relation** avec
leur représentation codée.



IMAGINER le milieu à partir de
sa représentation codifiée (carte)
et hors de son champ perceptif.



MAITRISE ses **émotions** et
son **imaginaire**
pour **conserver** ses facultés
de réflexion.

DECIDER de l'itinéraire le
mieux adapté pour
atteindre le but fixé.



Au cours du déplacement,
VERIFIER, AJUSTER,
éventuellement revoir l'itinéraire
prévu par anticipation afin de
l'adapter aux réalités directement
perçues.



Mettre en œuvre des
capacités foncières et
d'adaptation au milieu
permettant de **CONCILIER**
l'effort physique et la
réflexion nécessaire.



L'orienteur est donc une « machine » à concevoir des itinéraires en fonction des problèmes qui lui sont posés sur la carte



Maîtrise de la lecture de la carte

- Etre capable d'identifier les éléments du terrain et de la carte (CARTE/TERRAIN)
- Maitriser la méthode POP afin de maintenir sa carte orienter à chaque changement de direction
- Reconnaître les principales lignes du terrain et y progresser en courant

Conception de l'itinéraire

- Reconnaître les principaux éléments nécessaires à la construction de l'itinéraire point d'attaque, point de décision, point d'appui, lignes d'arrêt
- Procédure de planification d'un itinéraire d'un poste à un autre
- Etre capable d'observer, sélectionner mémoriser les éléments pertinents nécessaires à l'élaboration et la conduite d'un itinéraire
- Etre capable d'anticiper les éléments sur l'itinéraire
- Prendre des décisions seul ou en groupe : élaborer un projet d'itinéraire, le conduire et le réajuster.



La course

- Privilégier la course « aérobique » dans le cadre de l'apprentissage
- Adapter son allure au cours de l'itinéraire : règle du feu tricolore.
- Adapter son allure en fonction de ses partenaires.
- Etre à l'aise, agile et efficace en tout terrain (tout en lisant sa carte).



COlloque APS de nature à l'école.

PROBLEMATIQUE

« COMMENT UTILISER LES APS DE NATURE DANS L'ENSEIGNEMENT EN MILIEU SCOLAIRE ? »

QUELS SONT LES CONDITIONS DE PRATIQUE QUI PERMETTENT DE GARANTIR :

L'ACQUISITION DE COMPETENCES ?

LA SECURITE DE CHAQUE ELEVE ?

Permettre aux professeurs d'EPS d'acquérir les outils

Proposer un cadre minimum de sécurité

```
graph TD; A[Des enjeux éducatifs en milieu scolaire] --> B[Des contraintes propres à l'EPS]; A --> C[Reformulation de la définition de la CO (zoom sur les compétences attendues)]; B --> D[Des solutions pour favoriser la programmation de la CO]; B --> C;
```

Des enjeux éducatifs en milieu scolaire

Des contraintes propres à l'EPS

Reformulation de la définition de la CO (zoom sur les compétences attendues)

Des solutions pour favoriser la programmation de la CO



Course d'Orientation
Fédération Française

Colloque APS de nature à l'école
Méthode fédérale

Direction Technique Nationale

Préambule

La mise en place des parcours exige 2 priorités :

- les balises ne sont jamais « cachées » mais toujours placées précisément sur des éléments figurant sur la carte et sur le terrain et dont la position est sans ambiguïté
- Obligation pour l'enseignant de repérer en amont de son cours, la validité sur le terrain, des postes choisis sur carte car la mise en œuvre ne tolère aucune improvisation

« Bien concevoir et reconnaître les parcours c'est déjà assurer la sécurité des pratiquants »



PRINCIPES et OBJECTIFS

-établit selon des niveaux de couleurs (6)

-Tableau à 2 entrées :

1 - définit les compétences et savoir-faire nécessaire à l'acquisition de chaque niveau-couleur

2 - définit les principes et niveaux de traçage à respecter pour l'acquisition et l'ancrage des savoir-faire



METHODE FEDERALE

NIVEAU VERT = LE RAIL

EXIGENCES DE TRACAGE

Le traçage de l'enseignant doit conduire en permanence l'élève :

- => pratiquement impossibilité de sortir du rail**
- => Les lignes directrices sont évidentes toujours reliées entre elles**
- => Balises situées au point de décision ou sur des élément nets de part et d'autre du chemin**
- => Proposer des changements de lignes après chaque poste puis en cours d'itinéraire**
- => Utilisation d'espaces ouverts**



METHODE FEDERALE

NIVEAU VERT

COMPETENCES ET SAVOIR FAIRE VISES

- Identifier des symboles et des couleurs les plus simples
- connaître les lignes les plus nettes et être capable de les utiliser en courant
- Orienter la carte/ aux éléments du terrain (éventuellement utilisation de carte simplifiée)
- Maîtriser le « **P.O.P** » : Carte Pliée pour délimiter la zone du terrain sur laquelle l'orienteur se déplace, Orientée afin qu'elle soit toujours maintenue dans le sens de la progression ce qui facilite l'opération mentale Terrain ↔ Carte, Carte ↔ Terrain. Le Pouce suit la progression sur la carte



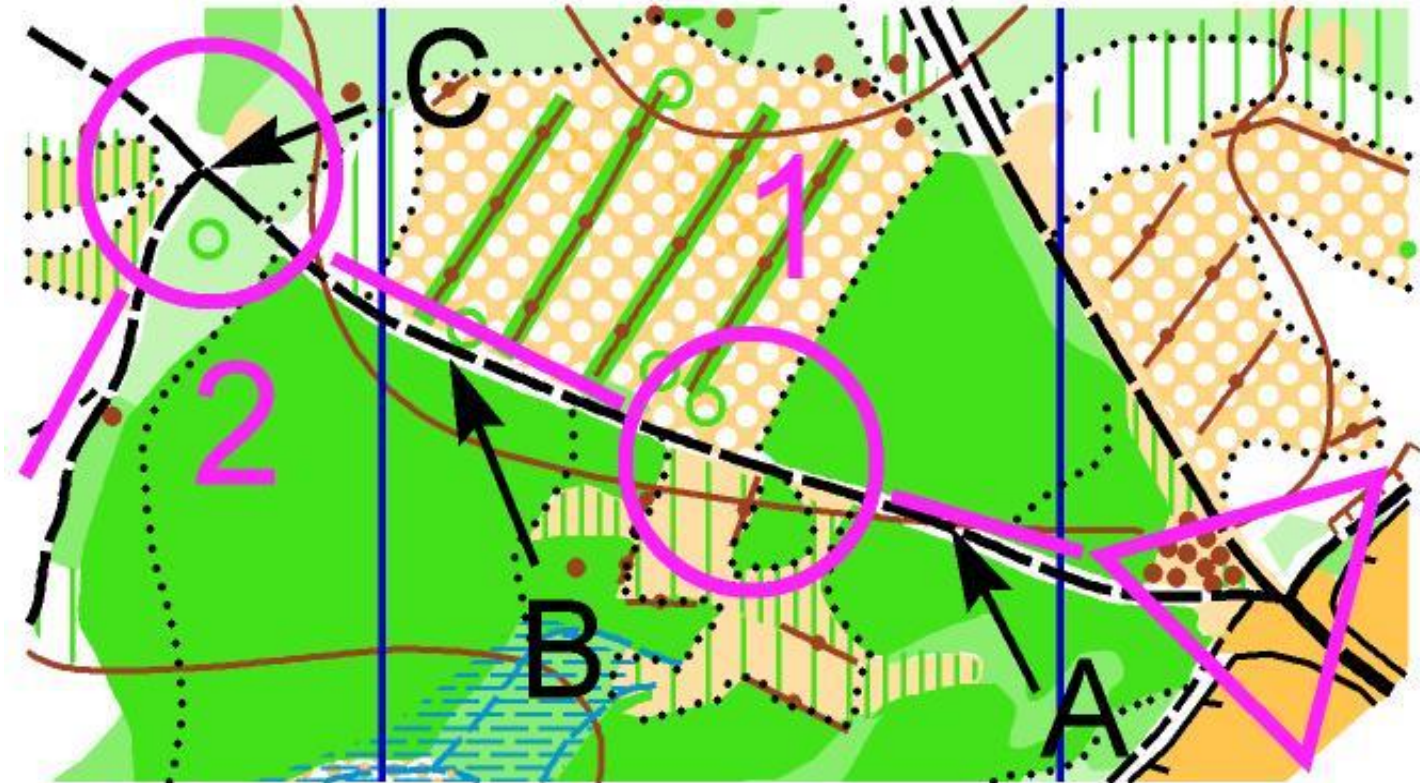
METHODE FEDERALE

NIVEAU VERT : EXEMPLES

A et B ligne de niveau 1

C – Point de décision de niveau 1

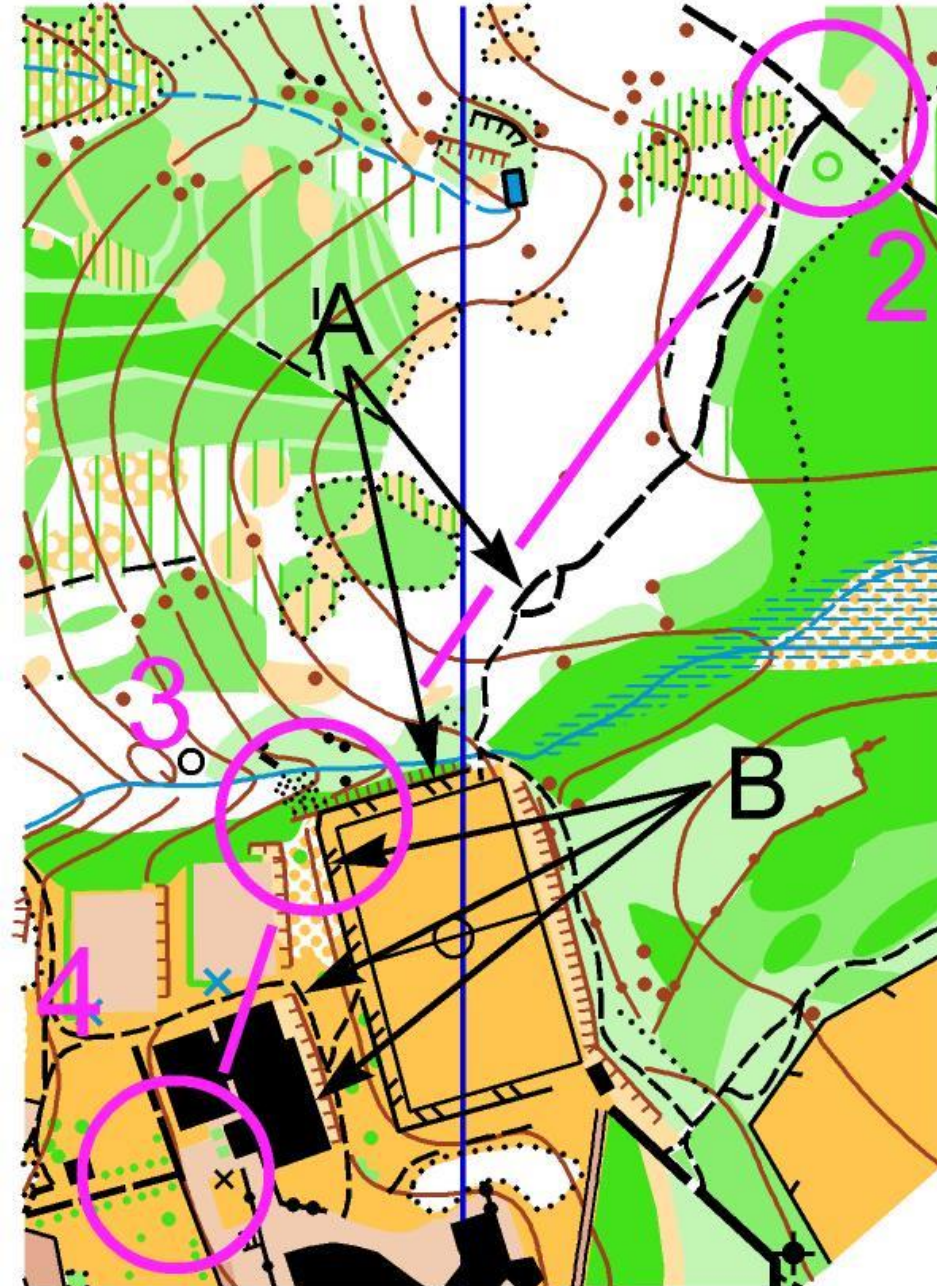
Postes sur les lignes et /ou au changement de direction



METHODE FEDERALE

NIVEAU VERT : EXEMPLES

A – B : utilisation de
différentes lignes de niveau 1
Utilisation d'espaces ouverts



METHODE FEDERALE

NIVEAU BLEU = LES PREMIERES SORTIES DU RAIL

EXIGENCES DE TRACAGE

- Difficulté identique au niveau précédent : éléments de planimétrie évidents et reliés entre eux par des chemins, des sentiers des espaces découverts, bâtiments,... Postes évidents faciles à identifier. Possibilités d'utiliser des rochers falaises, clôtures...
- Postes à proximité des lignes et du point d'attaque mais parfaitement visibles de celui-ci et facile à identifier, avec des lignes d'arrêt évidentes derrière le poste.
- Possibilité de choix d'itinéraires sur des lignes de nature et de « courabilité » identiques
- Orientation sur diverses lignes de nature et de difficultés différentes
- Possibilité de couper (saut) sur des terrains à visibilité parfaite avec des lignes d'arrêt évidentes. Orientation sommaire facile vers des lignes

METHODE FEDERALE

NIVEAU BLEU

COMPETENCES ET SAVOIR FAIRE VISES

- Elargir la connaissance et l'utilisation des différentes lignes et symboles
- Connaître la symbolique du circuit de compétition sur la carte (départ - poste – arrivée...)
- Progresser sur le terrain en tenant la carte devant soi et percevoir avec anticipation les changements de lignes
- Elaborer et conduire un choix d'itinéraire simple par des lignes et estimer les différences de distances
- Observer les éléments situés de part et d'autre des lignes. Percevoir et Utiliser le point d'attaque et la ligne d'arrêt



METHODE FEDERALE

NIVEAU BLEU

COMPETENCES ET SAVOIR FAIRE VISES

- couper en forêt sur une distance inférieure à 100m avec un contrôle de la direction de course à la boussole (notion de saut)

Maitriser les premières techniques d'utilisation de la boussole :

- orientation de la carte
- visée sommaire sur une ligne sur une distance de moins de 200m.
- Contrôle systématique de la sortie de poste à la boussole



METHODE FEDERALE

NIVEAU BLEU

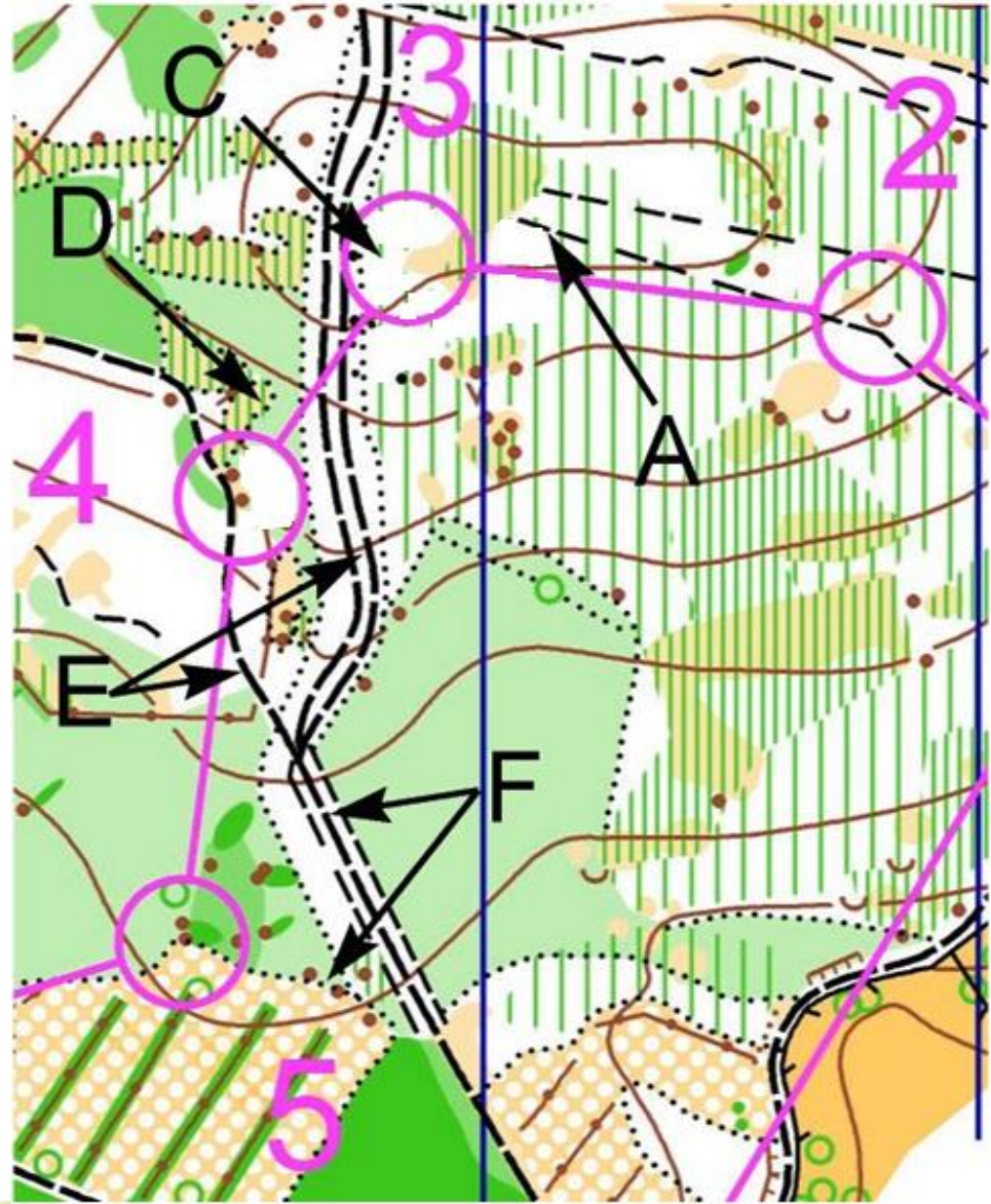
A – Utilisation de lignes de niveau 2

C-D : Utilisation de la technique du Saut

E – Possibilité d'éviter le saut en empruntant les lignes de niveau 1

F – Utilisation de différents lignes de niveau 1

L'ensemble des postes est en bordure de lignes



METHODE FEDERALE

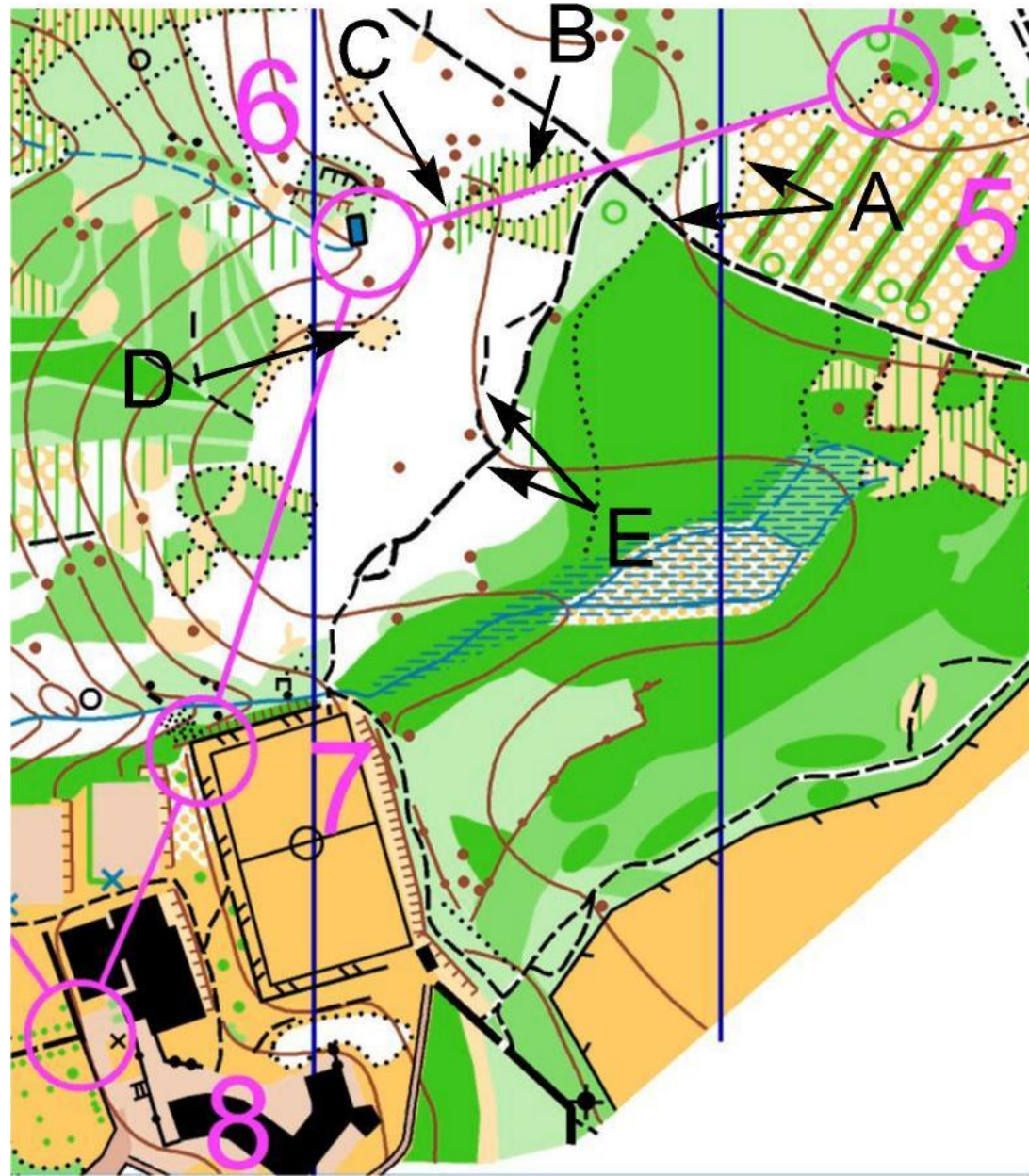
NIVEAU BLEU

A – utilisation de lignes de niveau 1

B – utilisation des zones ouverte pour l'approche du point d'attaque

C- Utilisation de la technique du point d'attaque. Le poste est visible du point d'attaque

D- Utilisation des points d'appui visible de loin



Exemples circuits

NIVEAU VERT

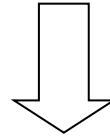
NIVEAU BLEU

NIVEAU JAUNE



Une finalité

**Former un citoyen, cultivé, lucide,
autonome, physiquement et
socialement éduqué.**



Trois objectifs généraux

**L'éducation à la
santé et à la gestion
de la vie physique et
sociale**

**Le développement et la
mobilisation des
ressources individuelles
favorisant
l'enrichissement de la
motricité**

**L'accès au patrimoine
de la culture physique
et sportive**



Deux ensembles de compétences

Deux ensembles de compétences

L'ensemble des compétences propres (CP)

L'ensemble des compétences méthodologiques et sociales (CMS)

APSA

Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée

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

Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique

Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif

Se connaître, se préparer, se préserver

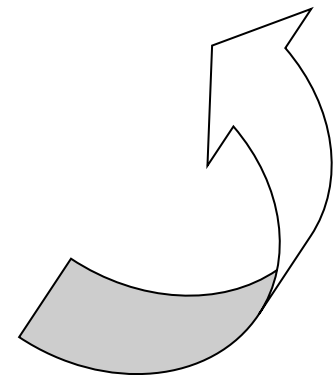
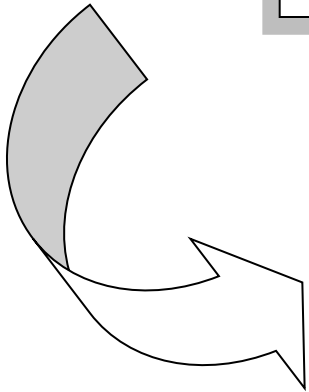
Se mettre en projet

Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités

Agir dans le respect de soi, des autres, et de l'environnement

Compétence attendue (CA)

Capacités, attitudes, connaissances



Compétence attendue :

Choisir et conduire un déplacement pour trouver des balises, à l'aide d'une carte, en utilisant essentiellement des lignes directrices simples dans un milieu nettement circonscrit. Gérer l'alternance des efforts. Respecter les règles de sécurité et l'environnement

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le vocabulaire spécifique (élément de repérage, élément de déplacement, ligne, point d'appui, point de décision, postes, jalons, pince, talons). La légende simplifiée, les couleurs de cartographie. Les échelles différentes utilisées pour représenter le terrain. Les éléments de terrain niveau 1 tels que chemin, sentier, route, construction, mare, espace découvert, couvert de végétation. La technique de base (carte pliée, orientée, pouce qui suit l'itinéraire). Les consignes de sécurité, limites d'espace (zone d'évolution, lignes d'arrêt), limites de temps (heure de retour), procédures pour retrouver le poste du professeur, procédures à suivre en cas de danger (blessures, animaux). La conduite à tenir en cas d'accident. L'Esprit de la CO (respect environnement, pose des postes). <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le fonctionnement du chronomètre, du tableau à double entrée, du carton de contrôle. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifier et associer les éléments simples du terrain avec leur représentation graphique sur la carte, (relation terrain-carte). Identifier et associer les lignes simples de la carte avec leurs présences sur le terrain (relation carte-terrain). Reconnaître et progresser dans l'espace délimité par les « lignes d'arrêt » prédéfinies. Choisir et planifier son itinéraire d'un point à un autre en s'appuyant sur des éléments connus (chemins, carrefour, maison, mare, limites de végétation nettes). Orienter la carte à l'aide des éléments situés sur le terrain, la réorienter à chaque changement de direction, se situer sur la carte à chaque arrêt. Suivre avec son pouce sur la carte sa progression sur le terrain. Courir sur les lignes directrices simples (chemins essentiellement) d'un point de décision à l'autre. Mémoriser les éléments marquants (points d'appui) entre deux points de décision, les repérer pendant la course. Récupérer pendant les arrêts (poinçonnage). Reconnaître et contourner les propriétés privées, les cultures. Adapter son allure au cours de l'itinéraire : partir à allure « moyenne » pour contrôler la direction prise ; courir à son allure jusqu'au dernier point sûr avant la balise, ralentir à ce moment voir marcher pour ne pas rater le poste. Adapter son allure en fonction de son partenaire. <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> Poser et contrôler un poste simple. Ramasser les balises d'un parcours connu. Renseigner et corriger les cartons de contrôle. Noter avec précision temps de départ et temps d'arrivée. Echanger avec son partenaire les informations observées sur la carte et le terrain pour orienter la carte et choisir l'itinéraire. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Respecter les consignes de sécurité (limite de zone, heure de retour). Respecter l'environnement. Respecter son partenaire, être solidaire, prendre des décisions communes. Respecter le matériel. Maîtriser ses émotions, oser s'engager seul dans un milieu connu, à 2 ou 3 dans un milieu peu connu. <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> Se porter volontaire pour effectuer les tâches d'organisation : chronomètreur, contrôleur poseur. Se montrer responsable des tâches simples confiées.

Liens avec le socle :

Compétence 1 : Maîtriser la langue, utiliser un vocabulaire juste et précis en relation avec les composantes de l'espace naturel lors d'échanges liés aux prélèvements d'indices et à l'élaboration de l'itinéraire.

Compétence 3 : Interpréter une représentation plane d'un objet de l'espace. Evaluer les distances. Comprendre et décrire l'environnement proche, l'influence de l'activité humaine sur l'écosystème. Exploiter des données chiffrées (utilisation d'échelles, rapport temps/distance, temps de départ/ temps d'arrivée). Savoir observer, questionner.

Compétence 5 : Lire et utiliser des documents images, représentations cartographiques. Situer dans l'espace un lieu en utilisant une carte.

Compétence 6 : Savoir ce qui est interdit et ce qui est permis, respecter les règles de sécurité. Communiquer et travailler en équipe.

Compétence 7 : Connaître et respecter les autres pour agir en groupe de façon progressivement autonome.

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

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le vocabulaire spécifique (ligne d'arrêt, point d'attaque, point remarquable).</i> • <i>La légende approfondie, couleurs, nivellement.</i> • <i>La distinction en lecture de carte d'une ligne facile d'une ligne difficile.</i> • <i>La notion d'allure, de vitesse et d'effort en rapport à sa VMA et au milieu.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le calcul du temps.</i> • <i>Le fonctionnement des outils utilisés.</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Associer les informations relatives au terrain (planimétrie, hydrographie, relief, végétation) à des efforts physiques et des motricités particulières. • Elaborer un projet de déplacement, sélectionner et anticiper les éléments à suivre et adapter son allure en fonction de ses capacités et des particularités du terrain pour gagner en efficacité : courir vite sur des segments d'itinéraire faciles ; ralentir et récupérer aux points de décision et à l'attaque d'un poste. • Solliciter et mobiliser ses ressources « aérobies » pour réaliser le déplacement le plus rapide possible. • Mémoriser son itinéraire d'un poste à l'autre. • Choisir et suivre des lignes complexes pour se rendre au poste. • Elaborer une ligne d'arrêt, un point d'attaque de poste. • Attaquer et sortir d'un poste placé à proximité de lignes directrices. • Reconnaître la qualité du terrain pour adapter sa motricité, sa foulée, la qualité des appuis. • Contourner un obstacle (étang, forêt dense) sans perdre sa direction. • Réaliser quelques « sauts » entre des lignes proches. • Vérifier régulièrement son itinéraire en utilisant des points d'appui et se recalculer si nécessaire. <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poser et contrôler un poste • Renseigner l'ensemble du carton de contrôle • Retracer son itinéraire effectif sur la carte • Calculer et analyser le temps réalisé à partir d'une heure de départ et d'une heure d'arrivée, les temps des circuits entre les balises en fonction de ses choix et de sa vitesse de course • Commenter et analyser son itinéraire avec les autres. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Oser s'engager dans un milieu délimité et moins connu.</i> • <i>Anticiper la prise d'information afin de mieux réussir.</i> • <i>Accepter l'effort et l'adapter aux capacités de son partenaire.</i> • <i>Maintenir un effort soutenu.</i> • <i>Prévenir, alerter et secourir autrui en milieu peu connu.</i> • <i>Rester lucide dans la réalisation de son projet au regard du temps et de l'espace.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>S'investir avec la même motivation quelles que soient les tâches.</i> • <i>Se montrer rigoureux dans les tâches confiées.</i>

Liens avec le socle :

Compétence 1 : Maîtriser la langue, utiliser un vocabulaire juste et précis lors d'échanges liés aux prélèvements d'indices, à l'élaboration de l'itinéraire et à l'analyse des itinéraires.

Compétence 3 : Exploiter et analyser des données chiffrées dans le calcul des temps de course, des temps entre les balises.

Compétence 4 : Utiliser des logiciels de cartographie ou de dessin pour représenter un espace, un tableau pour exploiter les résultats.

Compétence 5 : Lire et utiliser des documents images, représentations cartographiques. Situer dans l'espace un lieu en utilisant des cartes à différentes échelles.

Compétence 6 : Respecter les consignes de sécurité, connaître les gestes de premier secours. Etre performant dans un travail en équipe.

Compétence 7 : Etre capable de raisonner avec logique et rigueur. Développer sa persévérance. Affiner sa connaissance de soi et réaliser un projet de groupe dans un effort aérobique.

LES CONTRAINTES PROPRES A L'EPS



Contraintes
administratives

Contrainte de
temps

Contraintes liées
aux installations

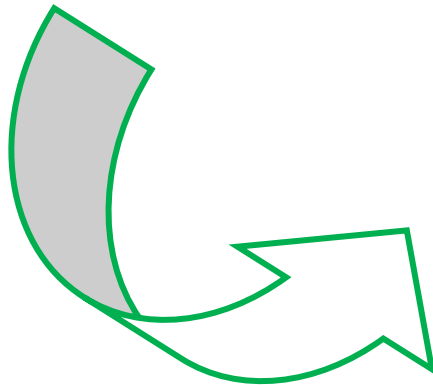
Contraintes
matérielles

Contraintes de
gestion du
groupe classe

NECESSITE D'UNE REFORMULATION DE LA DEFINITION DE LA CO

Définition Fédérale

- « une course individuelle, contre la montre, en terrain varié, généralement boisé, sur un parcours matérialisé par des postes que le concurrent doit découvrir dans un ordre imposé en se servant d'une carte et éventuellement d'une boussole ».



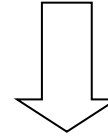
Définition scolaire

- « *En milieu scolaire, la course d'orientation se définit comme une course individuelle ou en petits groupes, contre la montre ou en temps limité, dans un terrain varié, sur un parcours matérialisé par des postes que l'élève doit découvrir dans un ordre imposé ou non, par des cheminements de son choix en se servant d'une carte et/ou d'une boussole, dont le déplacement s'effectuera par un moyen spécifique* »

« didactique et pédagogie de la course d'orientation » uv2s.univ-perp.fr

CP2

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



CA niveau 1

Choisir et conduire un déplacement pour trouver des balises, à l'aide d'une carte, en utilisant essentiellement des lignes directrices simples dans un milieu nettement circonscrit. Gérer l'alternance des efforts.

Respecter les règles de sécurité et l'environnement.

Concevoir son déplacement (choix et décision stratégique dans le cadre de l'élaboration mentale du parcours)

Réaliser son déplacement en toute sécurité et en gérant ses efforts

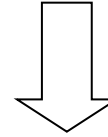
Lire, décoder et se repérer (mise en relation carte- terrain)

Gérer ses émotions (appréhension du milieu)

Ces 4 compétences interagissent mutuellement mais peuvent être dissociées chez le débutant

CP2

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



CA niveau 2

Choisir et conduire un 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.

Concevoir son déplacement (choix et décision stratégique dans le cadre de l'élaboration mentale du parcours)

Réaliser son déplacement en toute sécurité et en gérant ses efforts

Lire, décoder et se repérer (mise en relation carte- terrain)

Gérer ses émotions (appréhension du milieu)

Plus on va vers l'expertise plus ces compétences sont imbriquées, coordonnées voire automatisées

PROPOSITION DE SOLUTIONS POUR FAVORISER LA PROGRAMMATION DE LA CO

Adaptations/ aux
contraintes administratives

- Autorisation de passage

Adaptations/ aux
contraintes de temps

- Modulation des EDT

Adaptations/ aux
contraintes liées aux
installations

- contacter le CDCO

Adaptations/ aux
contraintes matérielles

- Maitriser les outils de carto.
- Mise en place d'un PPO

Adaptations/ aux contraintes de gestion du
groupe classe

- Intervenir à plusieurs
- Organisation pédagogique adaptée
- Respect du principe de progressivité dans le traçage





Enseigner la Course d'Orientation

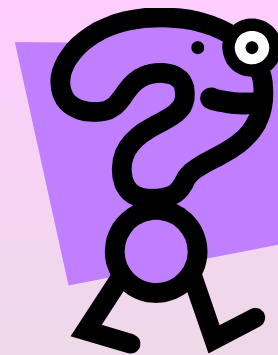
Sécuriser sa leçon

nicolas.verbois@ac-grenoble.fr

PAF 2014-2015



➤ fonctionner en toute sécurité?



obtenir les autorisations, et effectuer une reconnaissance d'un lieu de pratique adapté

Prévoir une organisation qui permet de pratiquer en sécurité

Donner des connaissances relatives à la sécurité (règles, protocoles...)



PROF

➤ fonctionner en toute sécurité?



Respecter les consignes de sécurité (notamment limite de temps)



Gérer les outils de sa sécurité: montre; tableau de départ, etc...

Connaitre le protocole (en blessure, égarement...)



ELEVE

Gérer l'équilibre engagement, prise de risque ET sécurité, réussite. Notamment, s'engager sur un parcours adapté à son niveau



*Quelles
prédispositions
administratives en
amont du cycle?*

*Enjeu: « Se couvrir » d'un
point de vue administratif.*



Problématique: **Quelles prédispositions administratives en amont du cycle?**

APS de nature
programmées dans le
projet EPS

Informier **chef**
d'établissement du
lieu de pratique.

Autorisation du
propriétaire des lieux.

*Attention aux
périodes de chasse!..*



Cahier de texte numérique

Se connecter à l'**Environnement**
Numérique de Travail

*Quelles
prédispositions
pédagogiques en
amont du cycle?*

*Enjeu: Eliminer tout risque
objectif du terrain.*



Problématique: **Quelles prédispositions pédagogiques en amont du cycle?**

Choisir et (re)
connaître le
lieu de
pratique

Connaître **l'adresse**,
savoir expliquer **l'accès...**

Projets pour
aligner plusieurs
classes (donc
plusieurs
encadrants),

Circonscrire la
zone de pratique.

Identifier zones
potentiellement
dangereuses

*Quelles
predispositions
pédagogiques juste
avant la leçon?*

*Enjeu: Eliminer tout risque
objectif du terrain.*



Problématique: **Quelles prédispositions pédagogiques juste avant la leçon?**

Tendre de la rubalise, ou tout autre repère sur les lignes d'arrêt et sur les zones dangereuses

Prévoir un **portable** et une **trousse de secours**



Quelle **météo**?



*Quelles dispositions
pédagogiques pendant
la leçon?*

Enjeu: dominer sa leçon



Problématique: **Quelles dispositions pédagogiques pendant la leçon?**

faire découvrir le lieu de
pratique (et ses interdits)
aux élèves


organisation pendant
le cours

Doter les élèves d'outils et
de consignes sécuritaires
avant qu'ils ne courent.


Proposer des
parcours adaptés

Les outils et consignes sécuritaires à donner aux élèves


Règles de sécurité
intransgressibles



Protocole en cas
d'égarement



Protocole en cas
de blessure



Le carton de
contrôle



Autres infos
sécurité (exemple:
Maladie de Lyme)

ALERTE
INFO



Zoom sur:

Les règles de sécurité

Ne pas dépasser les limites de temps



Respecter du « terrain de jeu »

Respecter le matériel et l'environnement

RQ: insister sur l'interdiction de déplacer les balises (responsabilité engagée de l'élève au cas où un camarade ne se perde), ne pas crier.

solutions: pénaliser lourdement le repassement de ces limites de temps...

obligatoires

arar
pe

s.

um
ono



Zoom sur:

Protocole en cas d'égarement

Ne pas paniquer!

**Revenir sur ses pas
jusqu'au dernier
point sûr**

**Prendre la direction approximative
du point de départ à l'aide de la
boussole ou de la configuration du
terrain pour retrouver un axe
connu**

**Dernier recours:
sifflet « cacheté »
dans une enveloppe**





Zoom sur:

Protocole en cas de blessure

**Ne pas laisser seul
un élève en
difficulté**

**Noter sur sa carte
l'emplacement du blessé: soit
un autre groupe va chercher le
prof, soit un membre du
groupe**

**Si le prof se déplace, laisser un
groupe au point de départ qui
« stoppe » les élèves qui arrivent.**

**Dernier recours:
sifflet « cacheté »
dans une enveloppe**



Un exemple de verso de carte



REGLES DE SECURITE



Tenue adaptée, montre, lacets attachés,
pas de chewing-gum.

MAIS AUSSI:

- ✓ Respecter les limites de temps.
- ✓ Ne jamais se séparer de son groupe.
- ✓ Ne pas sortir des limites du « terrain de jeu ».
- ✓ Respecter l'environnement, le silence.

En cas d'égarement:

- ❖ Ne pas paniquer et revenir sur ses pas jusqu'au dernier point sûr.
- ❖ Viser avec le boussole le nord et marcher droit jusqu'au chemin connu.

En cas de blessure:

- ❖ Ne pas laisser l'élève en difficulté seul.
- ❖ Noter sur la carte de celui qui revient au départ, l'emplacement du blessé.

En dernier recours **UNIQUEMENT**, utiliser le sifflet.

Nom du collègue

N° de téléphone du collègue



Zoom sur:

Le carton de contrôle

CARTON DE CONTROLE - Prénoms : Groupe : ...

Avant de partir !!!

Temps limite	Parcours	Balise	Symbole (dessiner)	Définition du poste (décrire)	Poinçon	Correction
	Messi	3		Berne	...	
9h04	Messi	7		Intersection sentier	...	

BILAN

J'ai gagné médailles

J'ai parcours faux.

J'ai dépassé..... le temps limite

Score ?

Contrôle rempli ?

Dessiner :

- si tout juste, le nombre de médaille :

- si erreur :

- si temps limite dépassé :

Avant de partir, obligation de noter:

- heure à ne pas dépasser.
- parcours.
- numéro des balises.
- Ce qu'ils doivent trouver, c'est-à-dire ce qui est au centre du cercle rouge (symbole et définition) -> afin de forcer l'élève à identifier le poste, et donc à connaître la légende.

Quand il trouve la balise, il poinçonne.

Au retour, correction dans la dernière colonne:

- Si le parcours est juste, dessiner le nombre de médailles gagnées (ici, parcours Force 2, il gagne 2 médailles).
- sinon, une croix si le parcours est faux.
- Un signe danger si le temps limite est dépassé.

En gardant **le même carton de contrôle pour toute la leçon:**

- on quantifie le travail,
- on peut réaliser un bilan
- et cela limite le nombre de papier.

l'organisation pendant la leçon

Choix d'un **point de rassemblement**:

- fixe.
- Central.
- Remarquable.

Prévoir des **retours fréquents au point de départ**:

- distance des parcours,
- temps limite obligatoire pour chaque parcours.

Des élèves qui **s'organisent en autonomie**: choix des parcours, autocorrection.

Un **tableau de départ** pour savoir dans quelle direction partent les groupes
-> vers une **gestion par les élèves.**





1^{ère} idée: le tableau Velleda

Groupe	Parcours	Heure DEPART	Heure LIMITE 
1 Matteo - Baptiste	Tulien	8h50	9h10
2 Sarah - Nouman			
3 Leïla - Elodie			
4 Soron - Thomas			
5 Mathilda - Mathys			
6 Alexia - Emma			
7 Thomas - Hugo			
8 Asrigan - Esna			
9 Nicolas - Rayan			
10 Sébastien - Benjamin			
11 Cornelia - Cassandra			
12 Lola - Hafsia			
13			
14			
15			

* Le groupe inscrit: son parcours, son temps départ et son temps d'arrivée.

- * Intérêt: tableau simple et clair.
- * Limite: on ne voit que le parcours en cours, mais pas de traces des autres parcours tentés...

DONC pour avoir une trace des autres parcours, voir idée n°2

Avant chaque départ: les élèves inscrivent l'heure de départ (1^{ère} bulle) et le parcours sur lequel ils partent

		P KIRAOUI P											
Groupes	Prénoms	1 ^{er} parcours			2 ^{ème} parcours			3 ^{ème} parcours		4 ^{ème} parcours		5 ^{ème} parcours	
1	Baptiste, Matteo	9h02	9h11	9									
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													

En tout début de leçon, on inscrit les groupes

A chaque retour: ils notent l'heure d'arrivée et le temps total.

-
- * Intérêt: Récapituler l'ensemble des parcours réalisés.

 - * MAIS Limite: les élèves peuvent se « lasser » de cet outil, oublier plus ou moins volontairement de le remplir.

 - * Solution: pour que l'élève lui apporte de l'importance, il faut aussi lui donner de l'importance en l'exploitant d'un point de vue pédagogique: il peut permettre en effet de:
 - * quantifier le nombre de parcours tentés.
 - * Quantifier le nombre de réussite.
 - * Quantifier le nombre d'échec.
 - * Quantifier le nombre de « hors délais »,
 - * De se comparer avec un autre groupe; etc...

Illustration diapo suivante



Quantifier le nombre de parcours tentés: ici, le groupe 1 en a tenté 4.

Visualiser les réussites: les fluos (ici, 4 réussite pour le groupe 5)

C.O - Tableau de Départ

Classe : ... Date : ...

1 ^{er} Groupe	Prénoms	1 ^{er} parcours	2 ^{ème} parcours	3 ^{ème} parcours	4 ^{ème} parcours	5 ^{ème} parcours
1	Imane - Emma	8h20 8h29 9	8h30 8h39 9	8h40 8h49 9	8h50 8h59 9	
2	Bastien - Allou	8h15 8h24 9	8h15 8h24 14	8h01 8h11 10		
3	Benoit - Dyon	8h21 8h31 10	8h24 8h35 11	8h17 8h28 9	8h10 8h20 10	
4	Maissa - Maure	8h0 8h32 12	8h35 8h42 7	8h0 8h00 12	8h05 8h15 15	
5	Baptiste - Mutter	8h18 8h28 7	8h8 8h37 10	8h12 8h51 10	8h55 8h02 7	8h05 8h12 7
6	Navel - Chave	8h5 8h15 20	8h51 8h13			
7	Amylys - Adreanna	8h5 8h33 8	8h40 8h50 12	8h59 8h11 15		
8	Muine D - Nina	8h0 8h29 9	8h33 8h42 10	8h47 8h52 7	8h57 8h08 8	8h10 8h20 10
9	Lama - Jorica	8h11 8h20 8	8h33 8h49 16	8h3 8h03 12	8h05 8h18 13	
10	Theo - Urban	8h 8h30 20	8h5 8h55	8h0 8h10 11	8h11 8h20 10	
11	Hugo - A.Ped	8h31 8h55 12	8h49 10	8h2 8h12 11	8h09 8h18 12	
12	Ibrahim - Yous	8h20 8h38 8	8h30 8h41 11	8h17 8h28 11	8h06 8h06 10	8h01 8h14 10
13	Justin - Sy Puan	8h25 8h39 14	8h15 8h25 15	8h01 8h10 15		

Différencier les rapides (vert), **moyens** (orange), **lents** (rose).

Visualiser les hors délais: « danger » rouge

Proposer des parcours adaptés

Mettre les élèves sur **des parcours différents mais proches:**

Augmenter progressivement l'autonomie de l'élève

Chaque élève doit pouvoir **choisir** et **s'engager sur un parcours adapté** à son niveau.

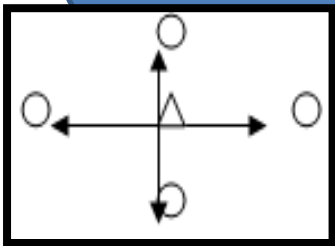


Zoom sur:

Augmenter progressivement l'autonomie
de l'élève: distance du parcours, nombre
de balises... bref, le temps loin du prof...

Du parcours en ETOILE:

retour au point de départ entre chaque balise = plus de retours, plus de régulation et plus de sécurité



En passant par...

Les parcours en AILE DE PAPILLON:

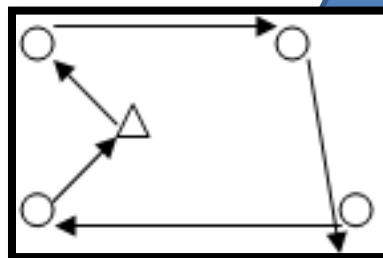
retour au point de départ toutes les 2 balises



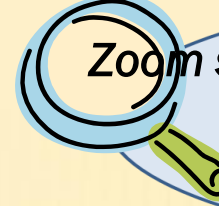
Jusqu'au...

Parcours en CIRCUIT:

Au moins 3 balises



Mettre à disposition des parcours de différents niveaux...



Zoom sur: Chaque élève doit pouvoir **choisir** et **s'engager sur un parcours adapté** à son niveau.

CC Lumière n°1 - Lapon n°4

CORRECTION Départ Louis Lumière

Force 1		Force 2		Force 3	
Parcours	Correction	Parcours	Correction	Parcours	Correction
HENRIETTE	5	ILONA	4	JOHANE	10
HERMIONE	6	IMENE	7	JADE	12
HEIDI	4	IRIS	5	JANINE	11
HELENA	7	IRENE	3	JEANNE	16
HELIA	5	IRMA	2	JENNIFER	15
HELOISE	3	ISABELLE	1	JESSICA	14
HILLARY	2	IVANA	19	JACQUELINE	13
HONORINE	1	ISEULT	17		
HORTENSE	19	INGRID	18		
HUBERTE	17	ISA	1		
HUGUETTE	18	INDIRA	18		
HARMONIE	1	IKRAM	17		
HAYATE	18	INES	5		

A disposition, des parcours:

- ★ force 1,
 - ★ force 2
 - ★ force 3
- ★ 2 solutions:
- ★ Soit on lui permet directement de choisir son niveau de parcours.
 - ★ Soit on met en place un système progressif: « je réussis 2 parcours force 1, j'ai le droit de passer au force 2 », etc... -> c'est l'idée des **paliers** de progression à **valider**.

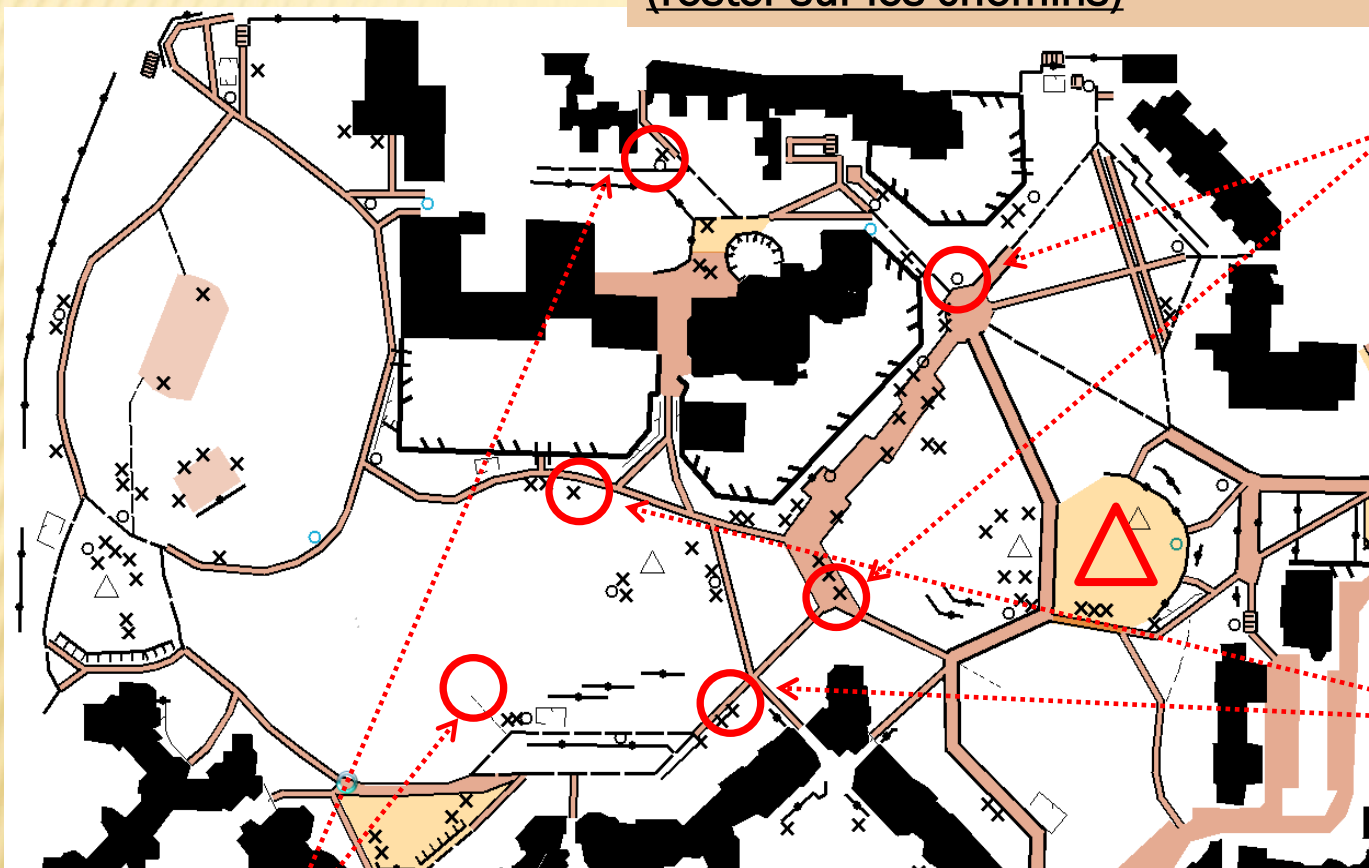
OUI mais comment concevoir des parcours de différents niveaux sur un même thème de travail ?





Concevoir des parcours de différents niveaux...

Sur le thème: suivre un itinéraire comme un GPS
(rester sur les chemins)



FORCE 1:

Peu de points de décision; lignes directrices et intersections évidentes (chemins).

FORCE 2:

Idem Force 1 MAIS plus de points de décision.

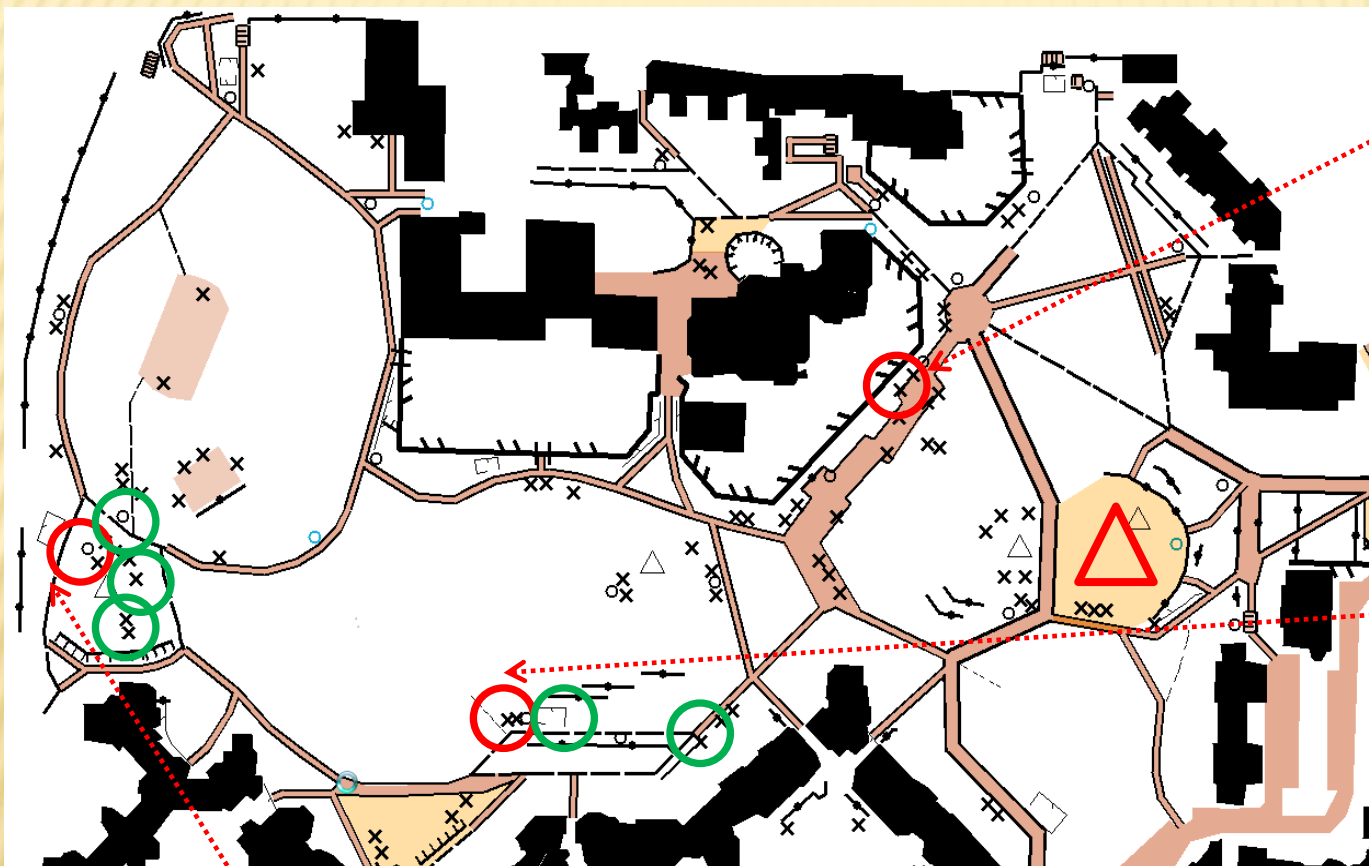
FORCE 3:

Plus de points de décision; mais aussi lignes directrices et intersections moins évidentes (sentiers par exemple...)



Concevoir des parcours de différents niveaux...

Sur le thème: être précis pour éviter les pièges



FORCE 1:

Entre 2 points de décision; Pas de leurre ou de nids de balises.

FORCE 2:

Passé devant un leurre; petits nids de balises (2 balises proches, il faut trouver la bonne)

FORCE 3:

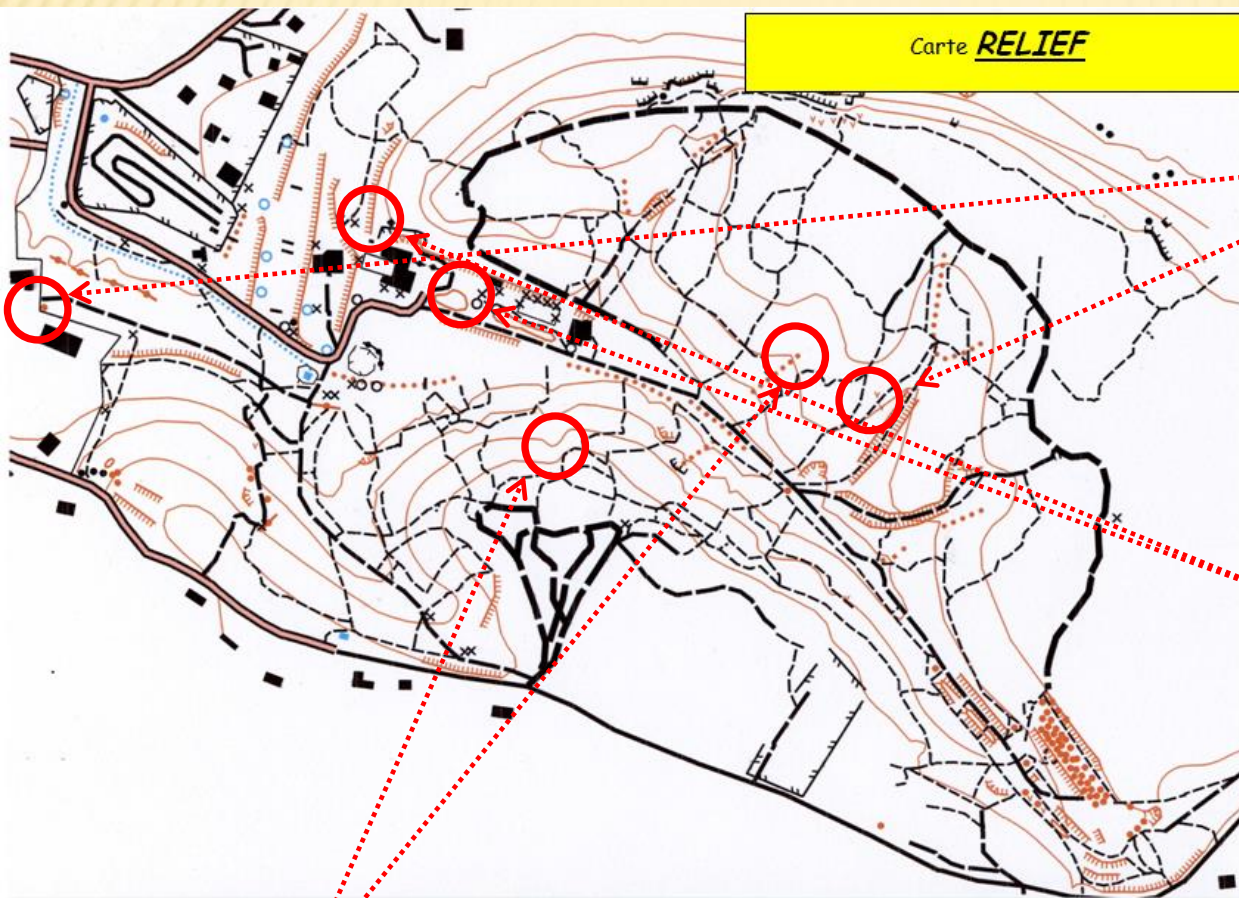
Passé devant des leures; nids de balises avec 3-4 balises proches!

Sans oublier de prendre en compte aussi la distance et le nombre de points de décisions depuis le départ...



Concevoir des parcours de différents niveaux...

Sur le thème: **relief**



FORCE 1:

Éléments de relief ponctuels, visibles et proche des chemins (butte, trou)

FORCE 2:

Éléments de relief; moins visibles (petite colline) ou plus « linéaires » (abrupt), qu'il faut suivre; mais qui restent à proximité des chemins.

FORCE 3:

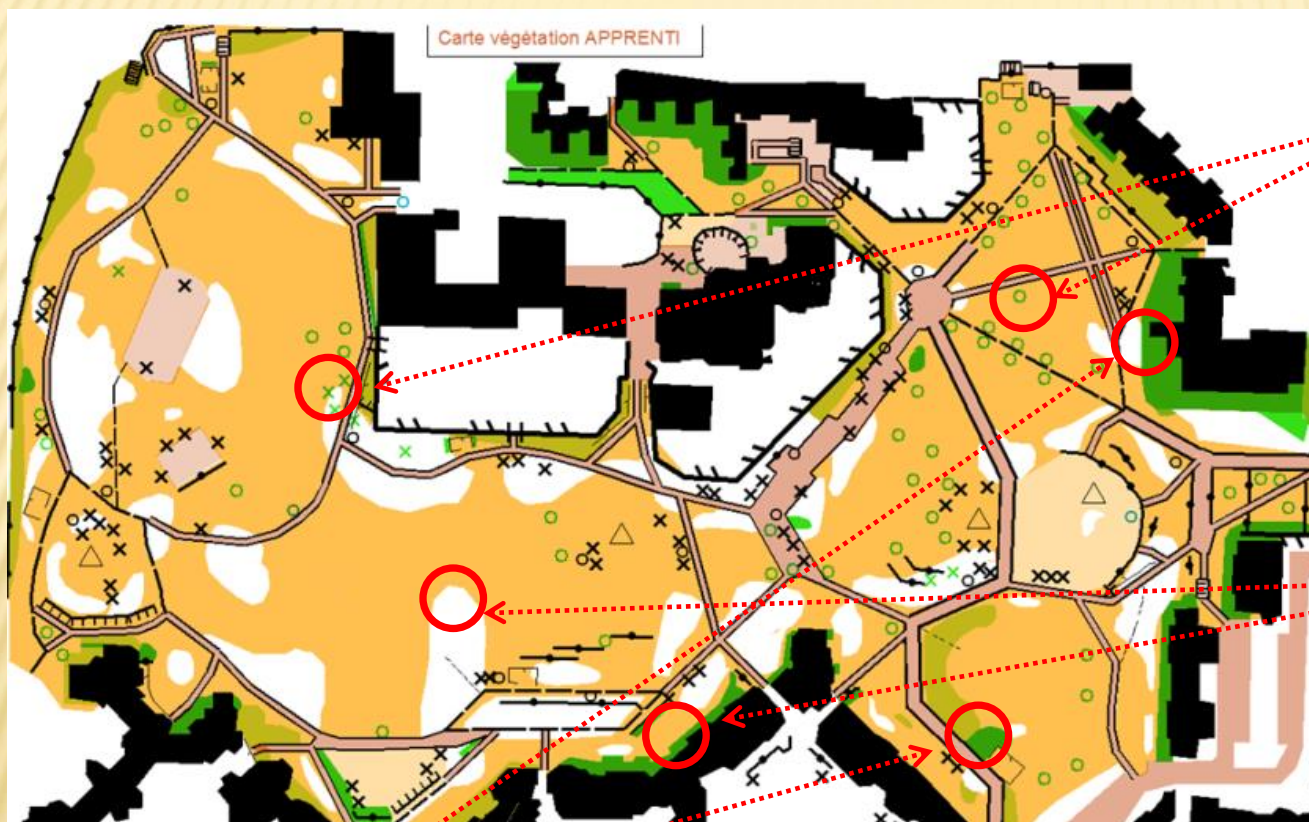
Éléments de relief plus subjectifs (de nivellement par exemple « un rentrant »), et/ou plus isolés qui nécessitent de choisir un point d'attaque pour quitter les chemins.

Sans oublier de prendre en compte aussi la distance et le nombre de points de décisions depuis le départ....



Concevoir des parcours de différents niveaux...

Sur le thème: végétation



FORCE 1:
Éléments ponctuels,
de végétation
proches des
chemins (souche,
arbre isolé)

FORCE 2:
Limite de végétation
évidente (terrain
découvert - arbres
espacés; ou terrain
découvert-
végétation dense).

FORCE 3:
Limite de végétation moins
visible: par exemple 2
densités d'arbres ...

Sans oublier de prendre en compte aussi la distance et le nombre de points de décisions depuis le départ...

CONCLUSION:

Au delà des aspects administratifs, des prédispositions pour sécuriser le milieu, la sécurité en CO repose sur:

- ✘ Une organisation du cours réfléchie et « gérable ».
- ✘ Un traitement didactique pour proposer des situations en lien avec la sécurité.
- ✘ des compétences méthodologiques et sociales