

Quels savoirs enseigner en CO pour
éduquer physiquement et vivre une
« tranche de vie » d'orienteur ?

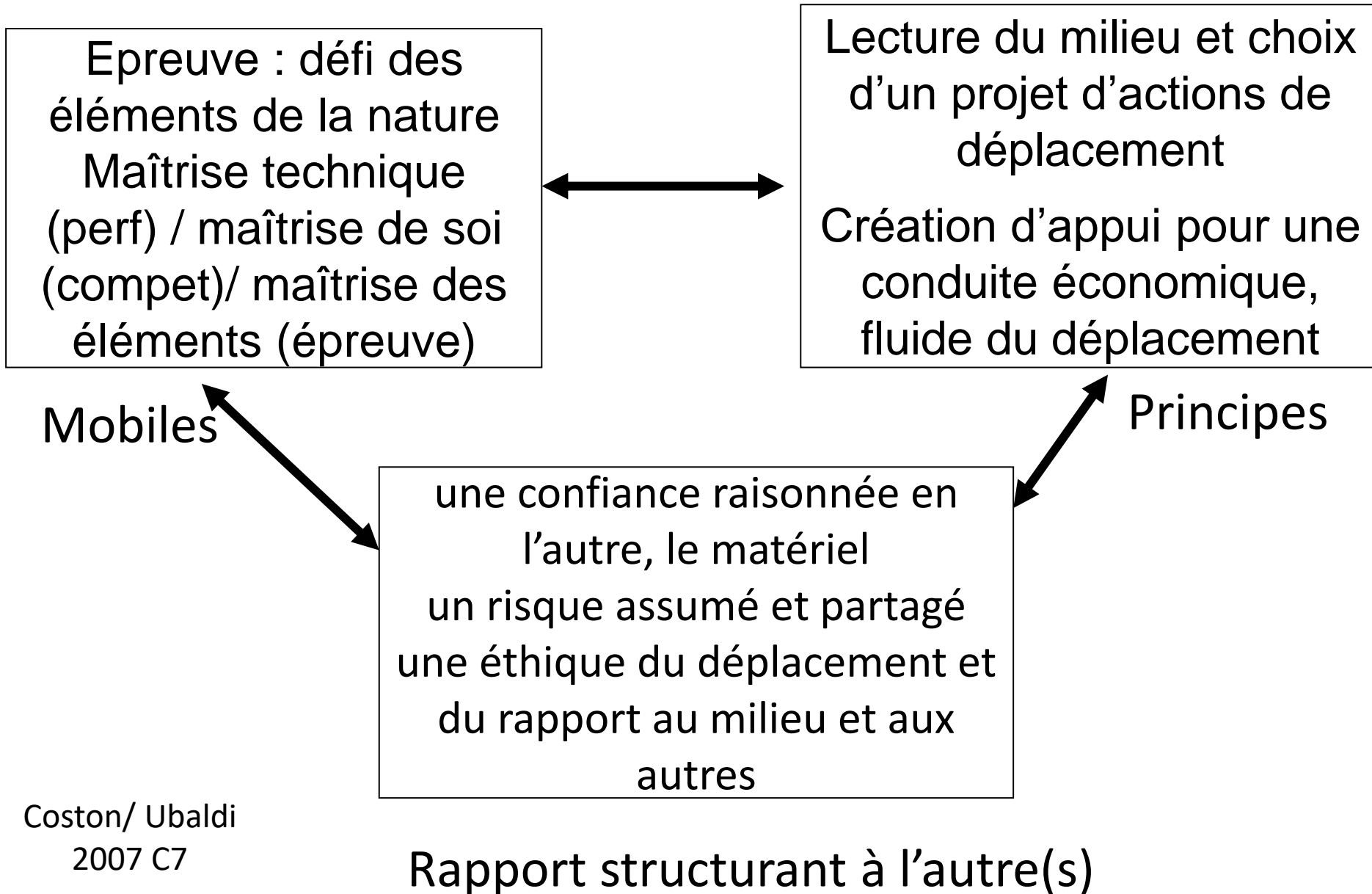
Journées pédagogiques SNEP
Aquitaine

31 mai et 1^{er} juin 2018

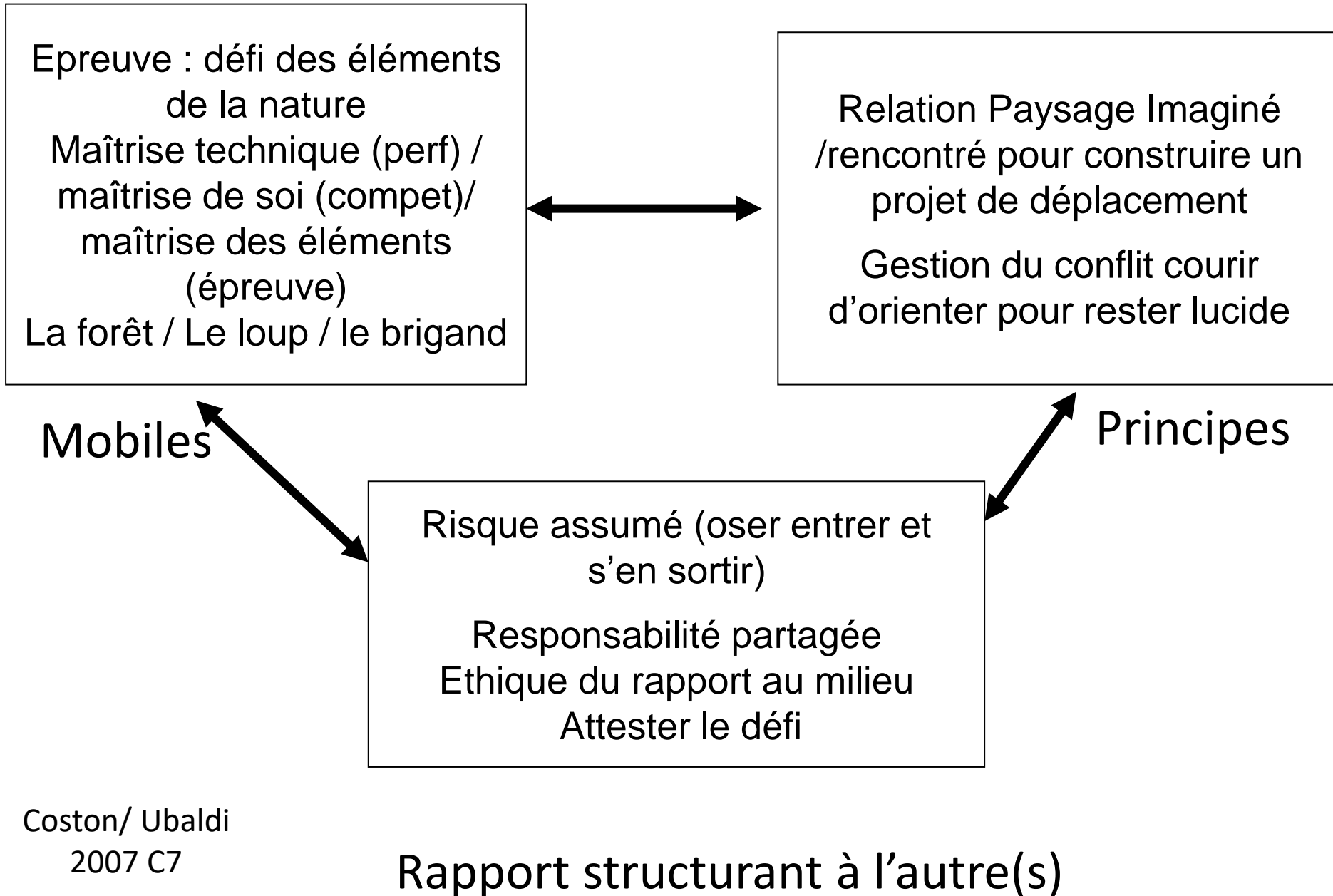
M Mottet CLG /49

S Testevuide coordonnateur national
CEDREPS-AEEPS

Fonds culturel des APPN : monde du sport



Fonds culturel de la CO



Expériences d'aventure APPN, 3 possibles

3 voies de réussite en APPN	Les imaginaires en CO	Les FPS
Agilité défi aux forces du milieu	Jouer avec l'équilibre et la vitesse pour se jouer du relief, la végétation ... Maîtriser la vitesse	Les défis
Vertige défi au «risque»	Se perdre, ne plus savoir où l'on est, et se retrouver Maîtriser l'orientation	Le shaker Labyrinthe
Exploration défi à l'inconnu	Se déplacer dans le milieu inconnu comme si il était connu grâce à la carte. Dominer, Maîtriser l'inconnu	Le corridor

Ne pas confondre la l'activité CO et l'activité de l'orienteur

3 dimensions de l'activité de l'orienteur

- Lire la double relation terrain/ carte et décider-réguler un projet d'itinéraire s'appuyant sur des « lignes », des points de décision, des sauts
- Gérer la vitesse de course et le type de foulées pour rester lucide tout le long du parcours
- Oser s'engager dans des itinéraires plus risqués ou plus courus en assumant les conséquences de manière à revenir sur des éléments sûrs.

Quels Objets d'enseignement

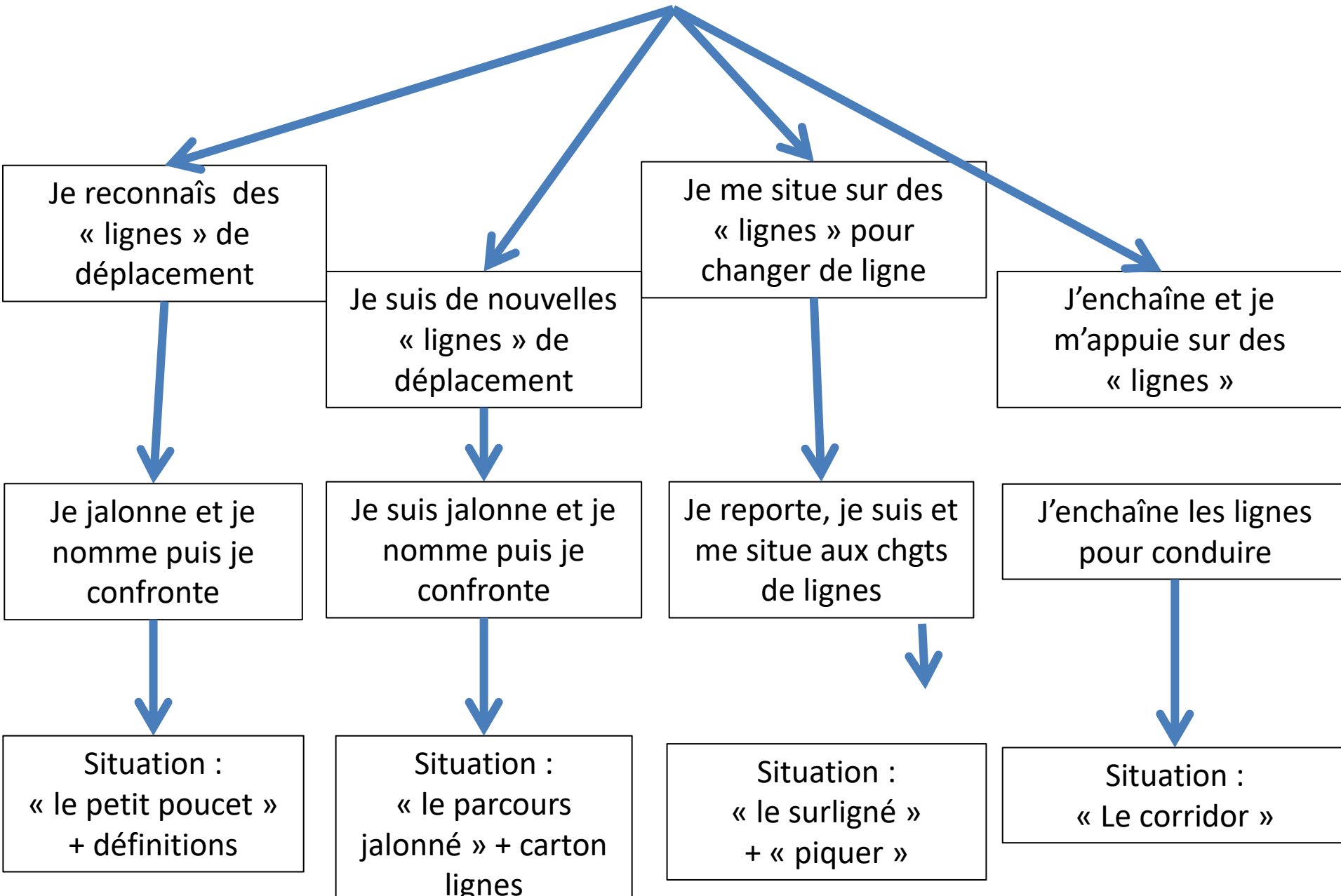
Milieu type boisé et
relativement peu connu

- OE 1 : reconnaître suivre et enchaîner des lignes de déplacements de niveau 1 et 2

Milieu type square et
connu

- OE 2 : choisir les meilleurs itinéraires et attaquer des postes précis

OE 1 : reconnaître suivre et enchaîner des lignes de déplacements de niveau 1 et 2 pour conduire son déplacement



Le « petit poucet »

Passer de ma perception à notre perception et à la perception cultivée (légende)

Tps 1 : **ma perception** de ce que l'on peut suivre, longer dans une forêt



Par 2, avec des jalons reconnaître ce que l'on pense être des lignes, les suivre (début/fin) et les marquer à l'aide de jalons. Au retour nommer avec son vocabulaire

Tps 2 : **notre perception** de ce que l'on peut suivre, longer dans une forêt



Par 2, découvrir les « lignes » trouvées par les autres et les nommer, puis confronter les perceptions

Tps 3 : vers **la perception « cultivée »** des orienteurs, celle qui rend le mieux compte de ce qui est « utile pour courir », construite par une communauté de pratiquant

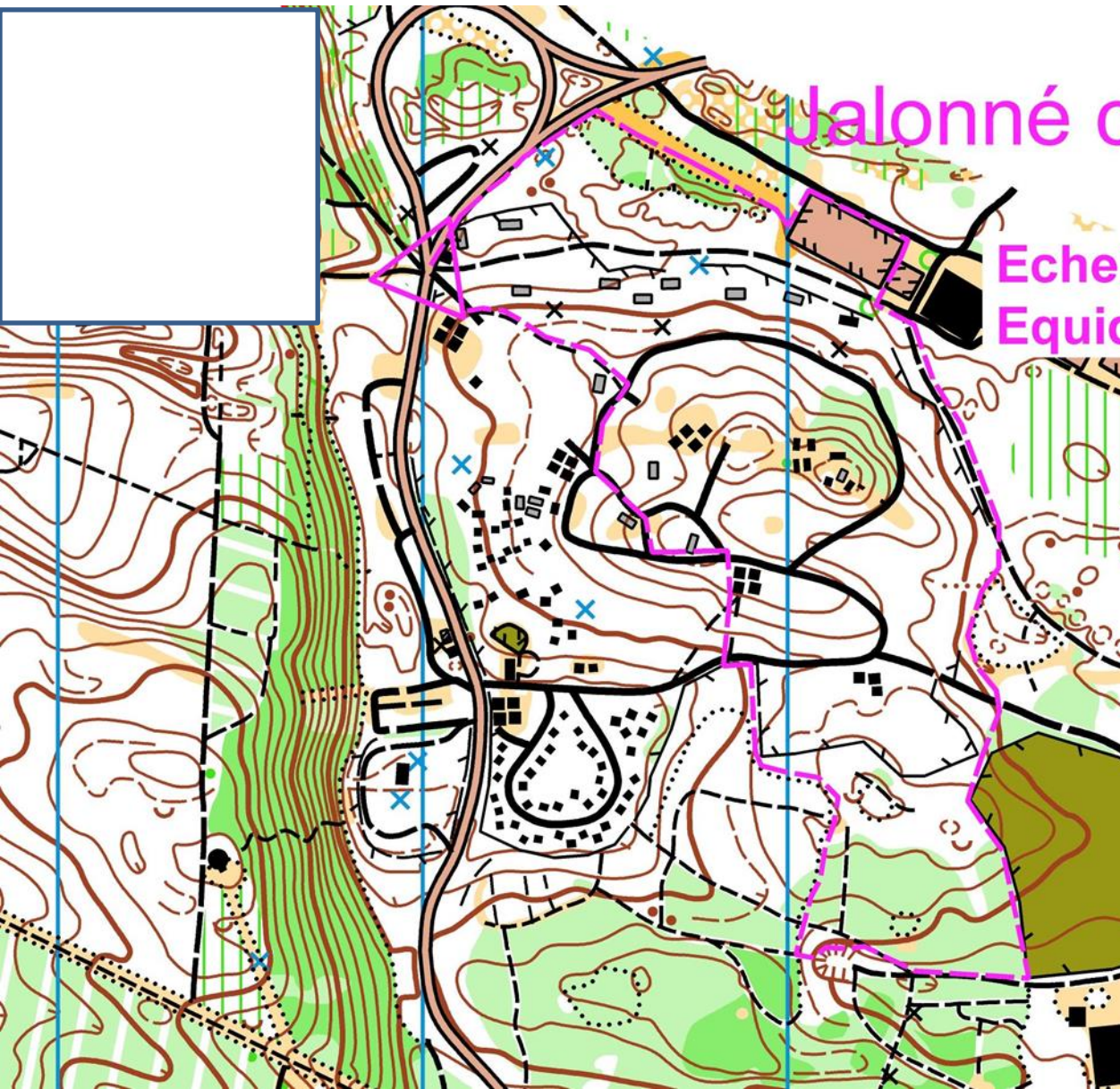


La légende CO : une représentation du terrain oui, mais pour courir...pas pour faire de la géométrie ou de la géographie

2 possibilités

	Milieu où les éléments à suivre type CO sont peu ou pas repérables par les élèves	Milieu où les éléments à suivre type CO facilement repérables par les élèves
Que recherche t'on		

Le jalonné + interroger sur les lignes



Intentions du le prof :

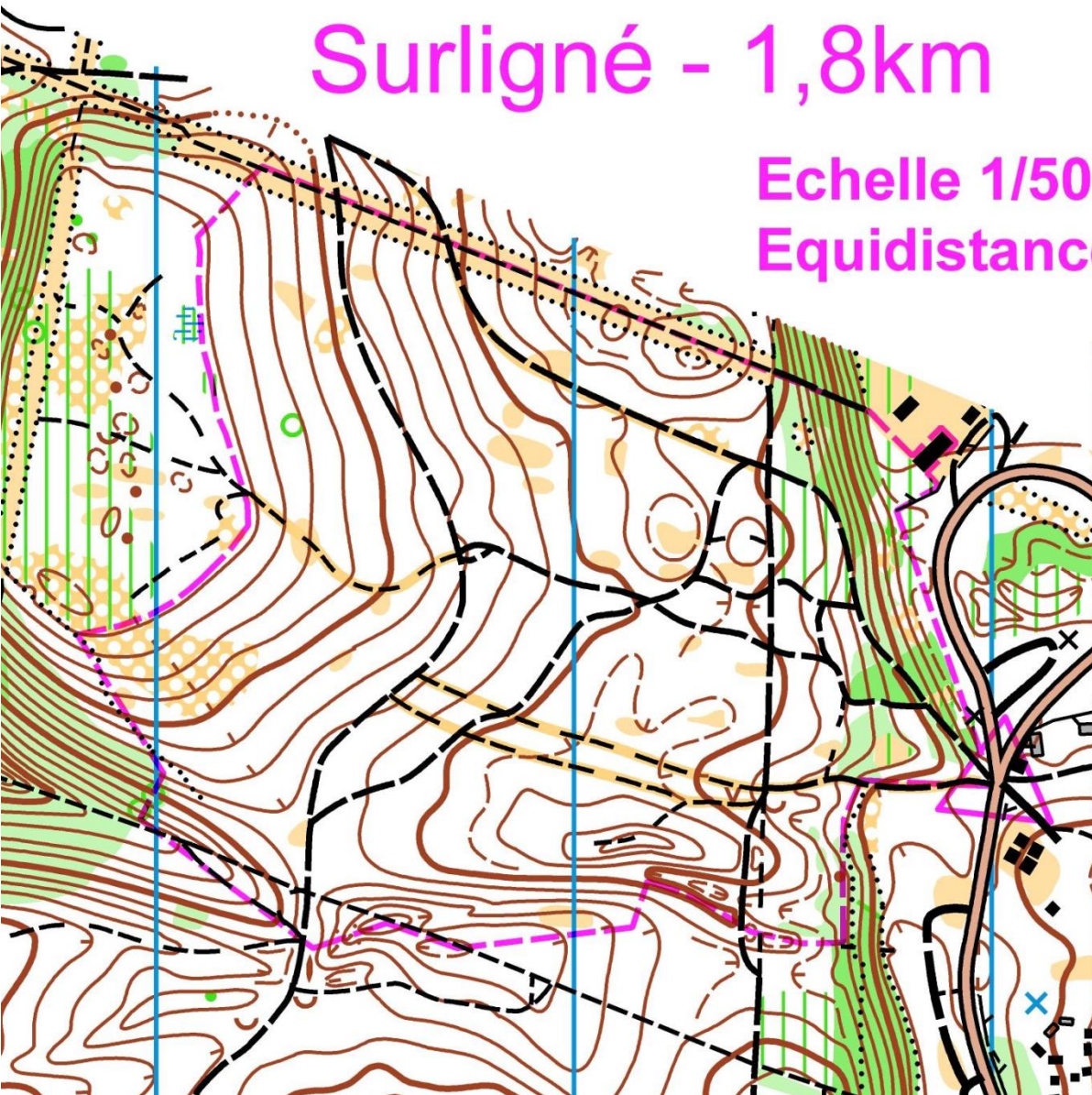
- Tracer un parcours qui suit, longe des « lignes » de déplacement pas connues : découvrir connues : stabiliser LGD
- Positionner les postes aux changements de lignes
- Pas plus de 2 ou 3 lignes entre les postes

Le carton « ligne » : je me souviens de ce que j'ai suivi, je le nomme ou je le symbolise

Le surligné + interroger sur le « se situer »

Surligné - 1,8km

Echelle 1/500
Equidistance



Intentions du prof :

- Tracer un parcours qui suit, longe des « lignes » de déplacement connues
- Positionner les postes aux changements de lignes ou changements de direction d'une ligne (visibles)
- Pas plus de 2 ou 3 lignes entre les postes

Faire recopier le surlignage :

un temps de lecture de carte

Reconnaître suivre des lignes

Se situer : piquer à l'endroit ou se trouve le poste pour se situer

S'orienter

Vérifier au retour

Définir les positions de postes

Variantes

Surligné carte sans

1,8 km Echelle 1/50
Equidistance

Variantes :

- Sans chemin (si possibilité modif de carte)
- Placements de postes (2 types GB PB)
- Les codes (pas de vérif sur place)
- Cartes flottantes (mémo des lignes et pts décision)
- Le sens

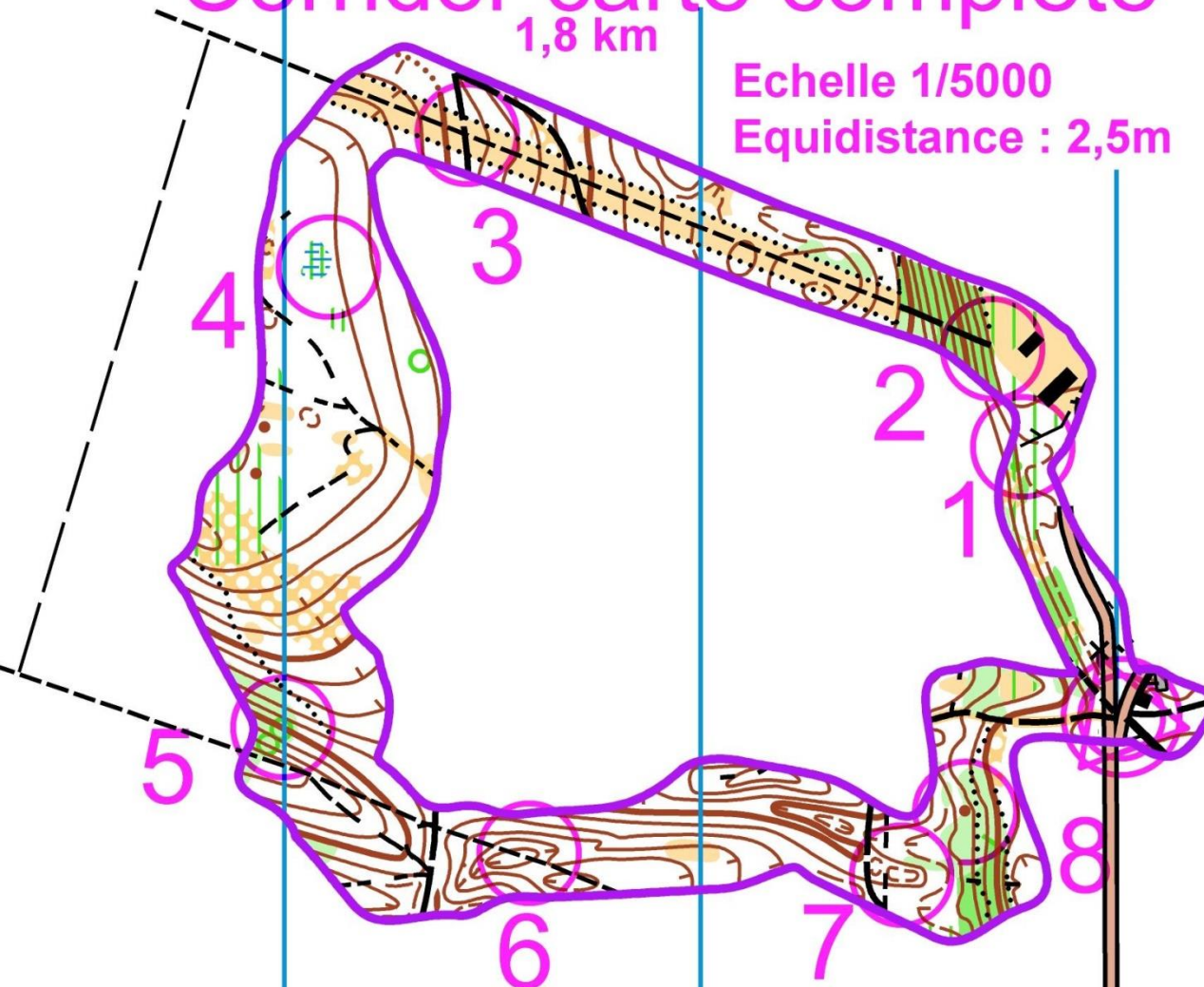
Le corridor + courir

Corridor carte complète

1,8 km

Echelle 1/5000

Equidistance : 2,5m



Intentions du prof

- Logique de « lignes »
- Ouvrir la « ligne » à l'espace proche de la « ligne »
- Alternier les phases de suivi/course sur les lignes et ralentissement aux postes ou pts de décision

Variables :

Nombre, Définition des postes et codes d'identification

Avec : aide (CR)

Sans : vérifier des savoirs

Parcours Corridor carte complète Longueur 1,8 km

Quizz pour mieux comprendre

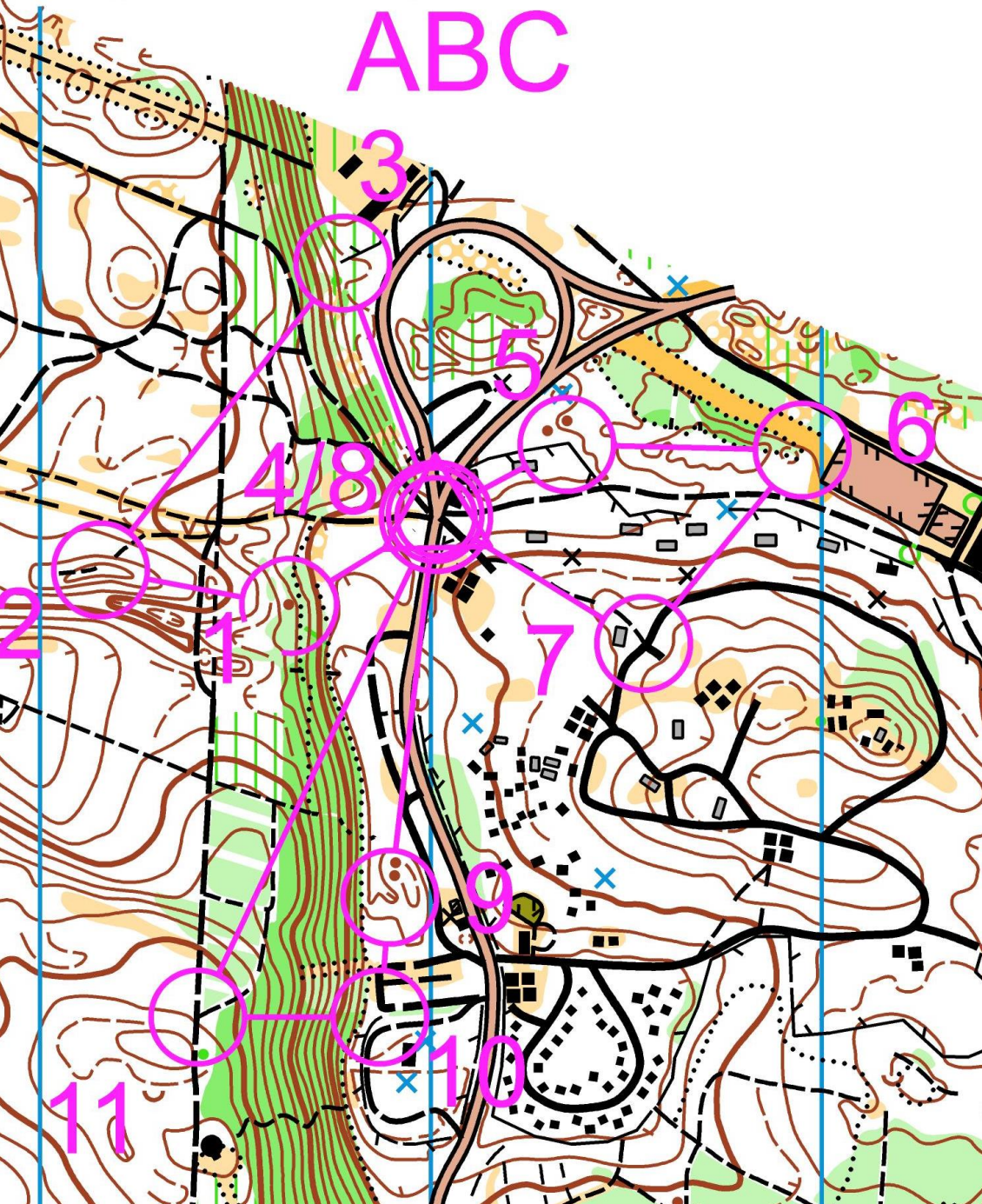
Types de Situations	Caractéristiques du terrain vécu	Quels savoirs visés ou quel niveau de compétence	Si on faisait tourner les types de situations	Quels savoirs visés ou quel niveau de compétence
Jalonné	Lignes et éléments faciles		Lignes éléments plus difficiles	
Surligné	Lignes éléments plus difficiles		Lignes et éléments faciles	
Corridor	Lignes éléments plus difficiles		Lignes et éléments faciles	
Petit Pucet	Lignes et éléments faciles		Lignes éléments plus difficiles	

ABC

One Man Relay

Une fois que l'espace est
davantage connu, on peut créer
les conditions pour être
davantage sur le **conflit Courir/**
s'orienter

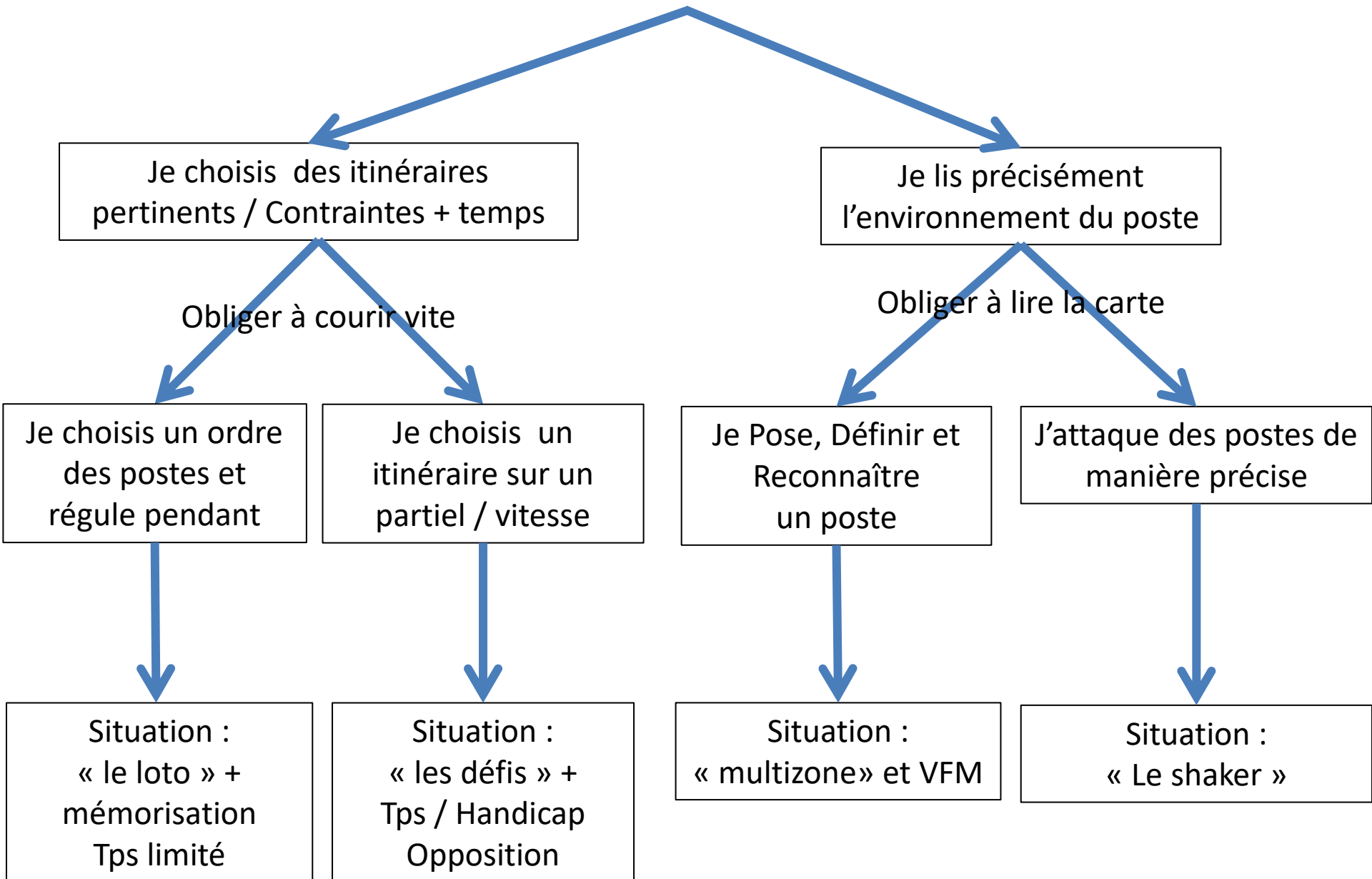
Multiplier les itinéraires sur le
même réseau de postes pour
organiser un départ en masse.
toujours des déplacements par
rapport à des lignes



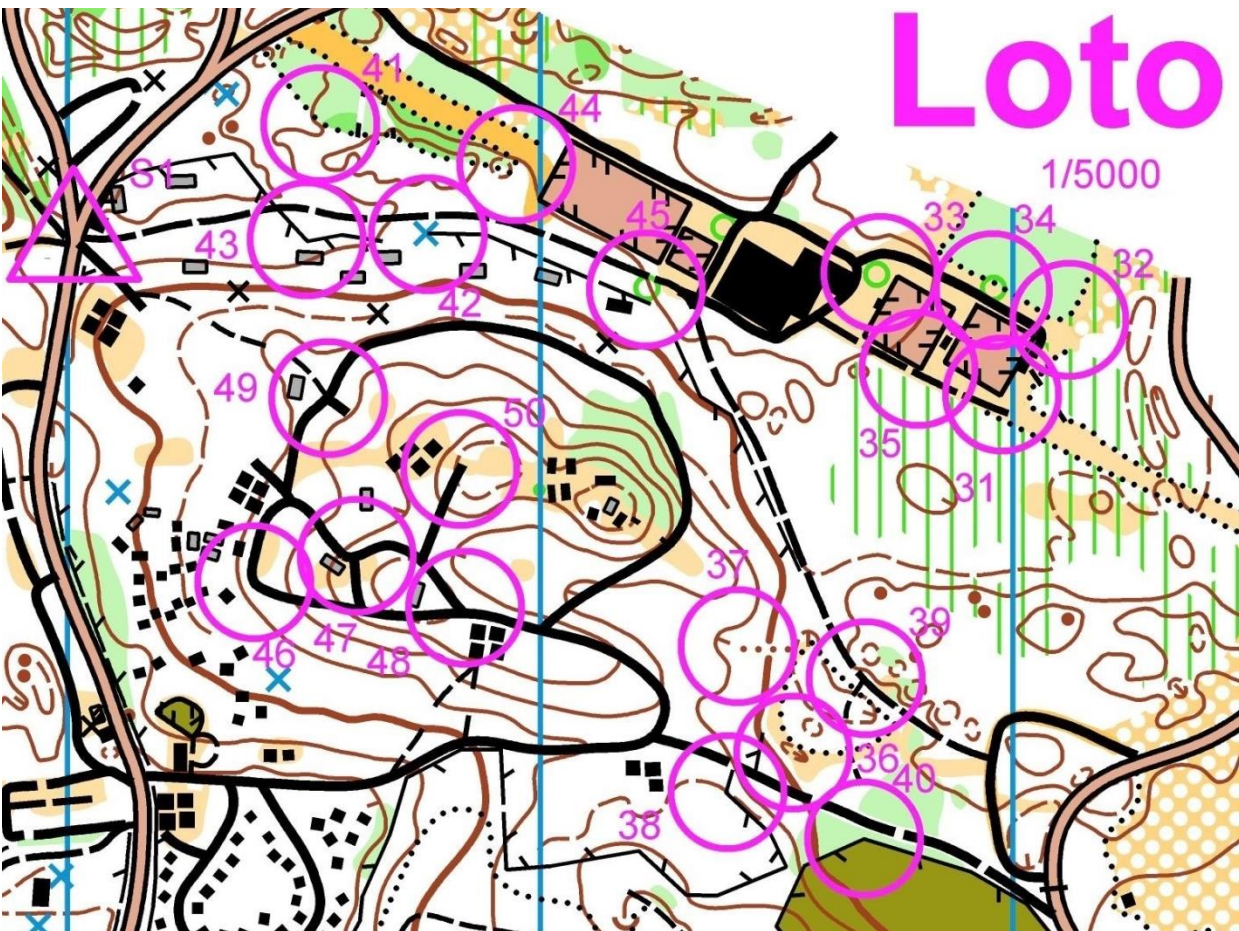
Les conseils sécu/orga J1

- Faire toujours les mêmes situations ; ce n'est pas la situation qui change, c'est le parcours et les conditions de réalisation du parcours
- La carte mère, le kifékoï, la montre pour le prof, les « bons cartons », la table, l'horloge pour les élèves, tableau RK ; un lieu de vie à créer...
- La carte, les codes, les cartons, les définitions de poste, la légende, le temps sont des variables didactiques et non des « fondamentaux » de l'activité
- On a pas forcément envie de se lancer seul, le matin à 8H dans la forêt... le premier parcours un moment « délicat »
- Jamais seul, longtemps, loin

OE 2 : choisir les meilleurs itinéraires et attaquer des postes précis



Le loto mémo



Intentions du prof

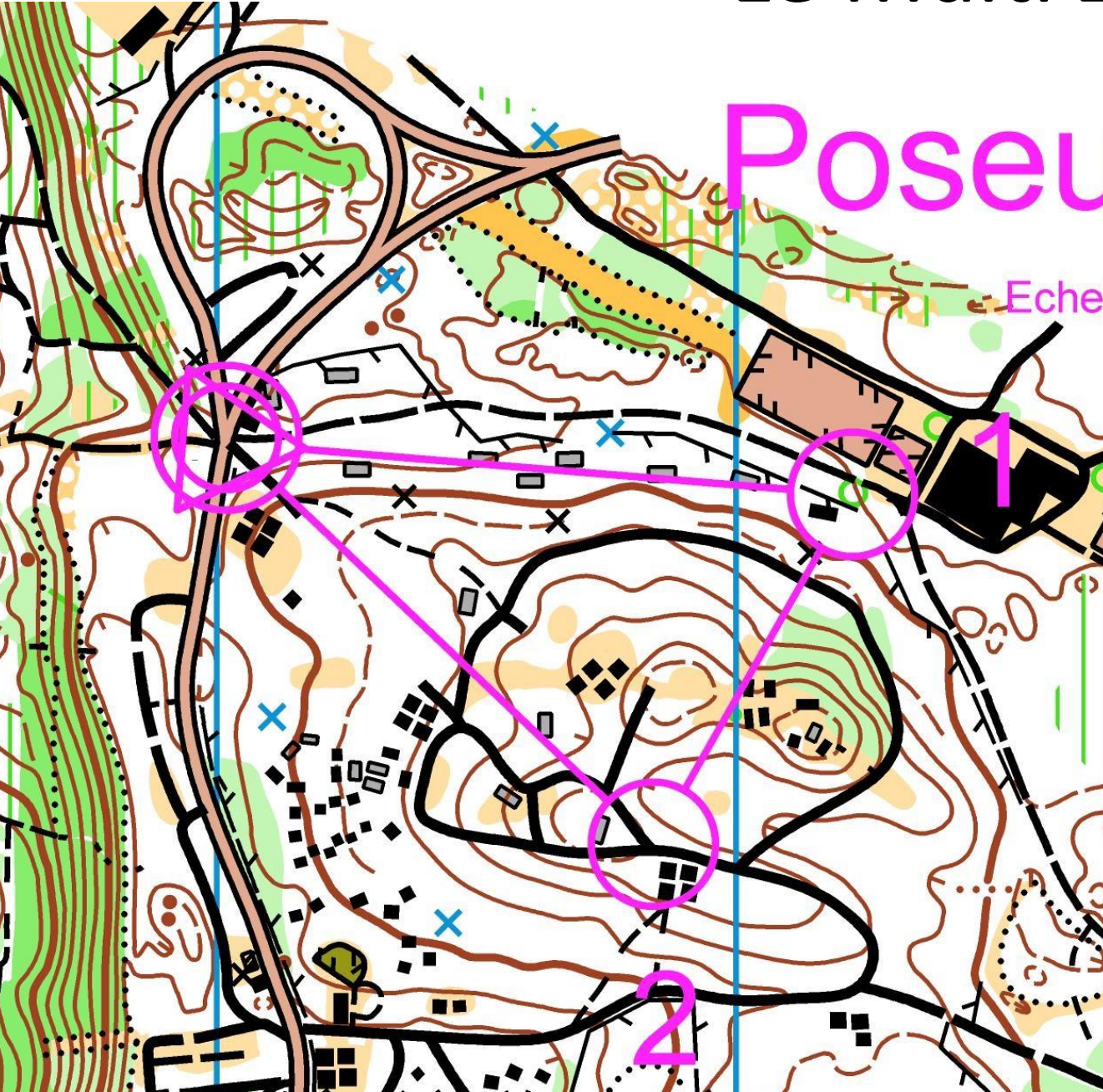
- Mettre l'accent sur la stratégie du choix de l'ordre des postes
- Obliger à faire des choix : $tps\ limite < tps\ nécessaire$
- Obliger à faire des choix en fonction de la connaissance du lieu (*mémorisation*)
- Mettre en *compétition* simultanée pour introduire de la vitesse (autre perception)

Intérêts /Limites

Départ masse et Classement aisé

Impossible d'apprécier la conduite d'itinéraire

Le Multi Zones



Poseu

Intentions du prof

- Mettre l'accent sur la précision de la *pose* des postes
- Faire poser pour comprendre le *sens d'un poste*
- Obliger à *lecture fine* dans une zone
- Intérêt de poser à 2 pour confronter les avis

Remarques

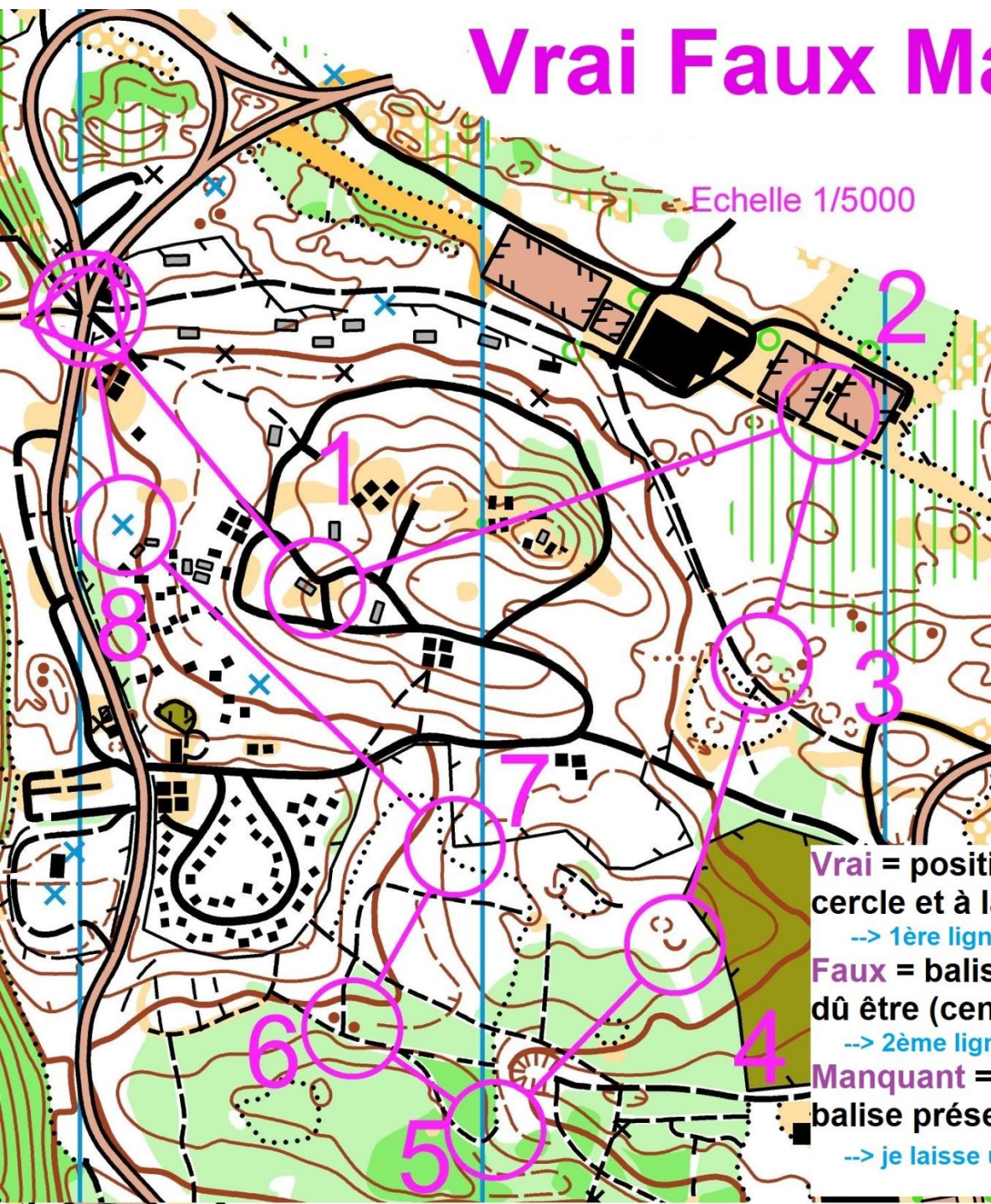
Déroulement

T1 : pose à deux (thème) et définir

T2 : vérification

T3 : combiner des itinéraires entre les zones

Vrai Faux Manquant



Intentions du prof

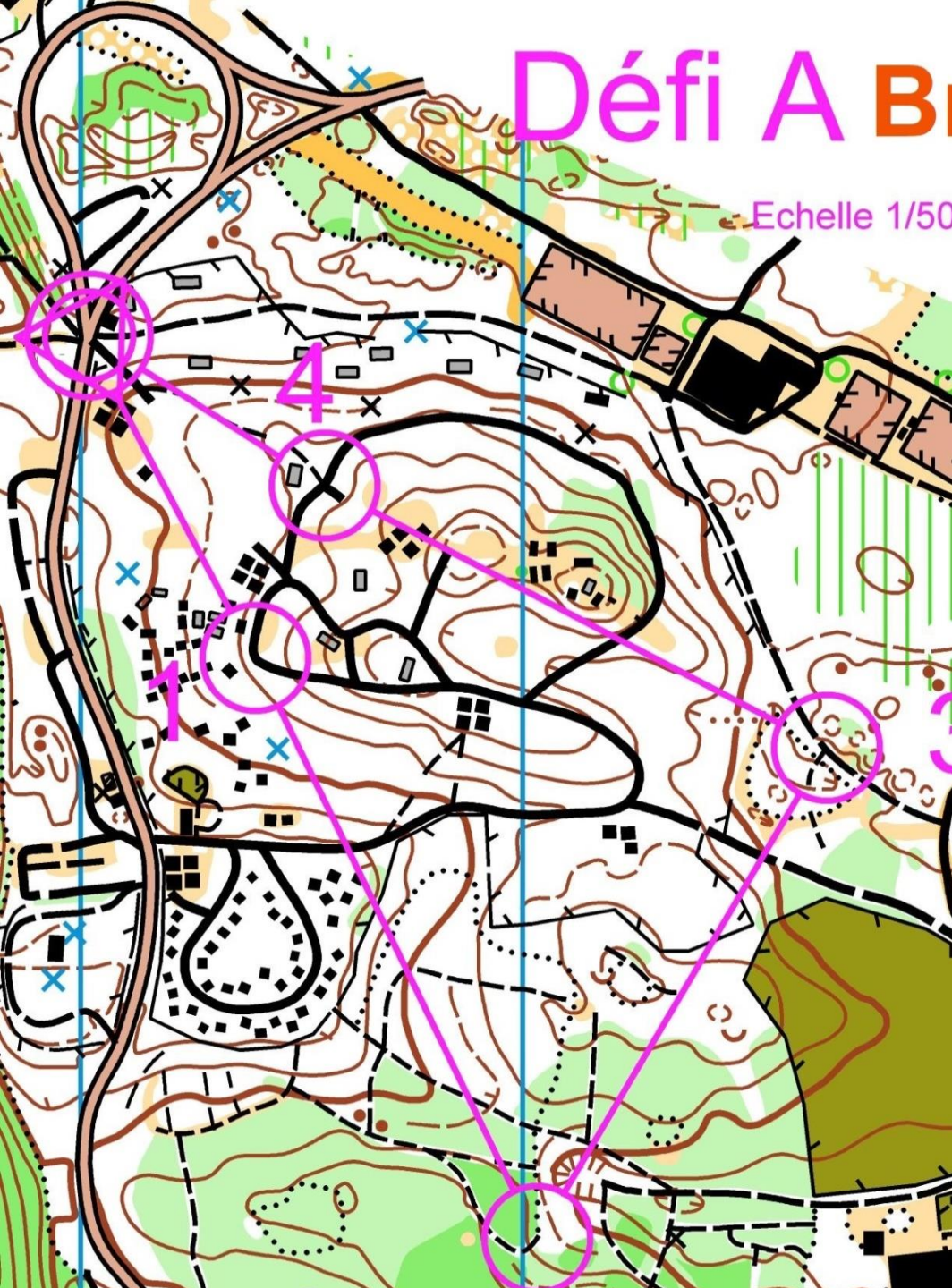
- Mettre l'accent sur l'attaque de poste
- « Voir le poste avant de voir la balise »
- Obliger à *lecture fine* dans une zone
- Le temps est important

Intérêts /Limites

- Evaluation de la capacité à se situer
- Peut empêcher de courir

Défi A B

Echelle 1/50



Intentions du prof

- Mettre l'accent sur la le conflit courir/s'orienter
- Eduquer à une perception du milieu a grande vitesse
- Inciter à de la lecture de carte rapide
- Obliger à faire des choix d'enchaînement de lignes / vitesse

Intérêts /Limites

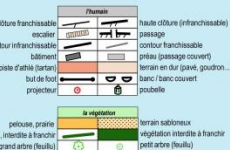
- Organisation autonome par binôme
- Pas de chrono, juste horloge
- Avec les handicaps on peut défier tout le monde
- Appréciation de la manière dont on a gagné ou perdu le défi

Le Shaker

VFM 1



0m 10m 20m 30m
Echelle : 1/2 1 000
Équidistance : 2,5m



Parcours VFM 1, Longueur 0,5 km

Départ Extrémité Sud Est du mur

1. 73 Arbre le plus au Sud
2. 71 Angle Nord Est du terrain en dur
3. 44 Extrémité Sud de la haie
4. 72 Projecteur
5. 34 Extrémité Sud du but de foot
6. 74 Arbre
7. 43 Banc couvert le plus au Sud
8. 36 Banc couvert
9. 75 Angle Sud (intérieur) de la pelouse

Départ Extrémité Sud Est du mur

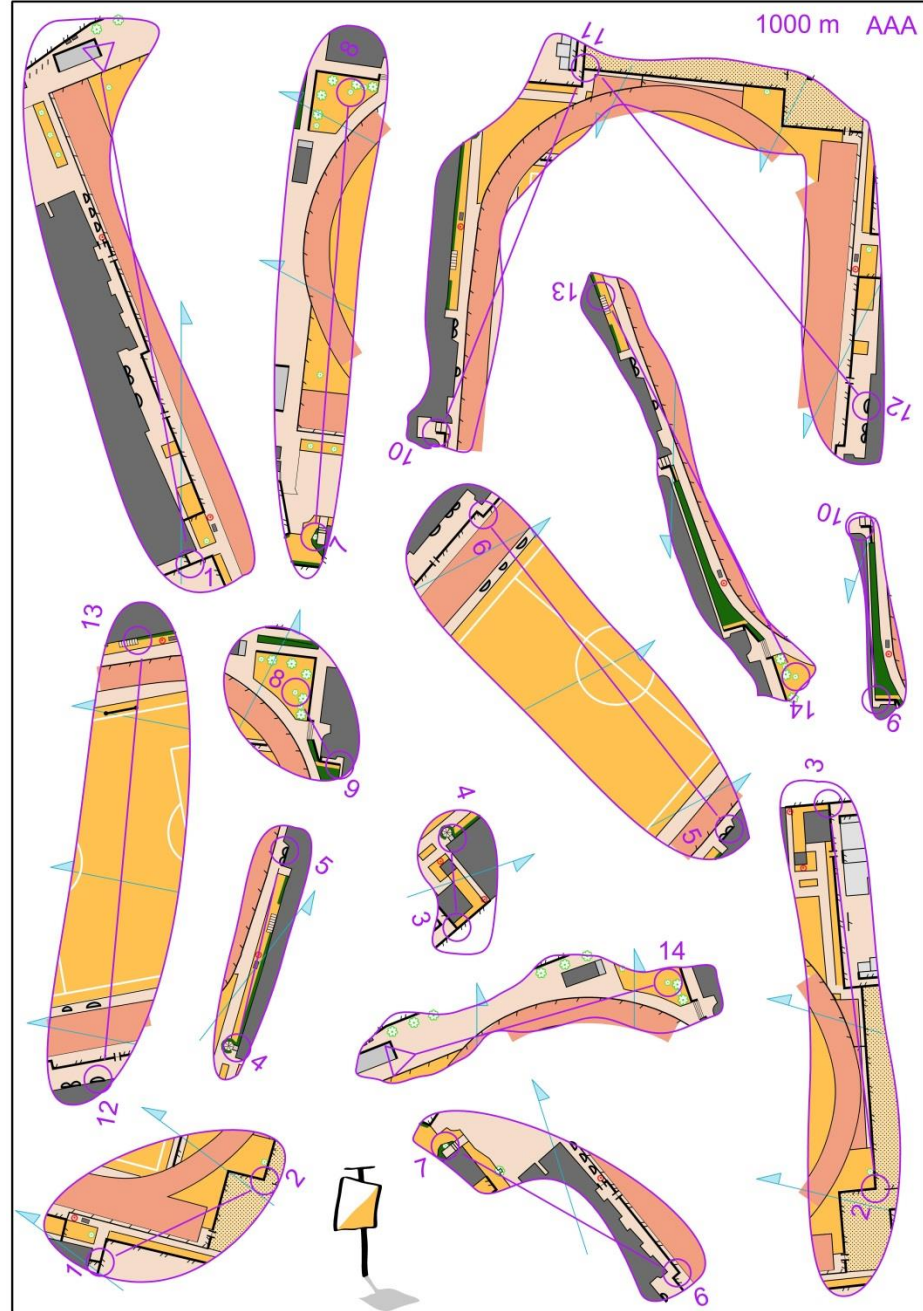
Stade Marcel Payen

(Nanterre - 92)



Course d'Orient
Fédération Française

1000 m AAA



Carte n° 2015 - 92 - XX
Distribution : Collège les Champs Philippe

Cartographe : Martin Mattet
infos et droits d'utilisation et de
reproduction : <http://www.cig-champs-garenne-ac-versailles.fr/>

Shaker

Niveau 2 (diamant) - morce

Principe du Shaker

Obliger les élèves à faire faire un effort de lecture et d'orientation de la carte pour différer le moment où ils utilisent leur carte « mémoire »

Shaker « itinéraire »

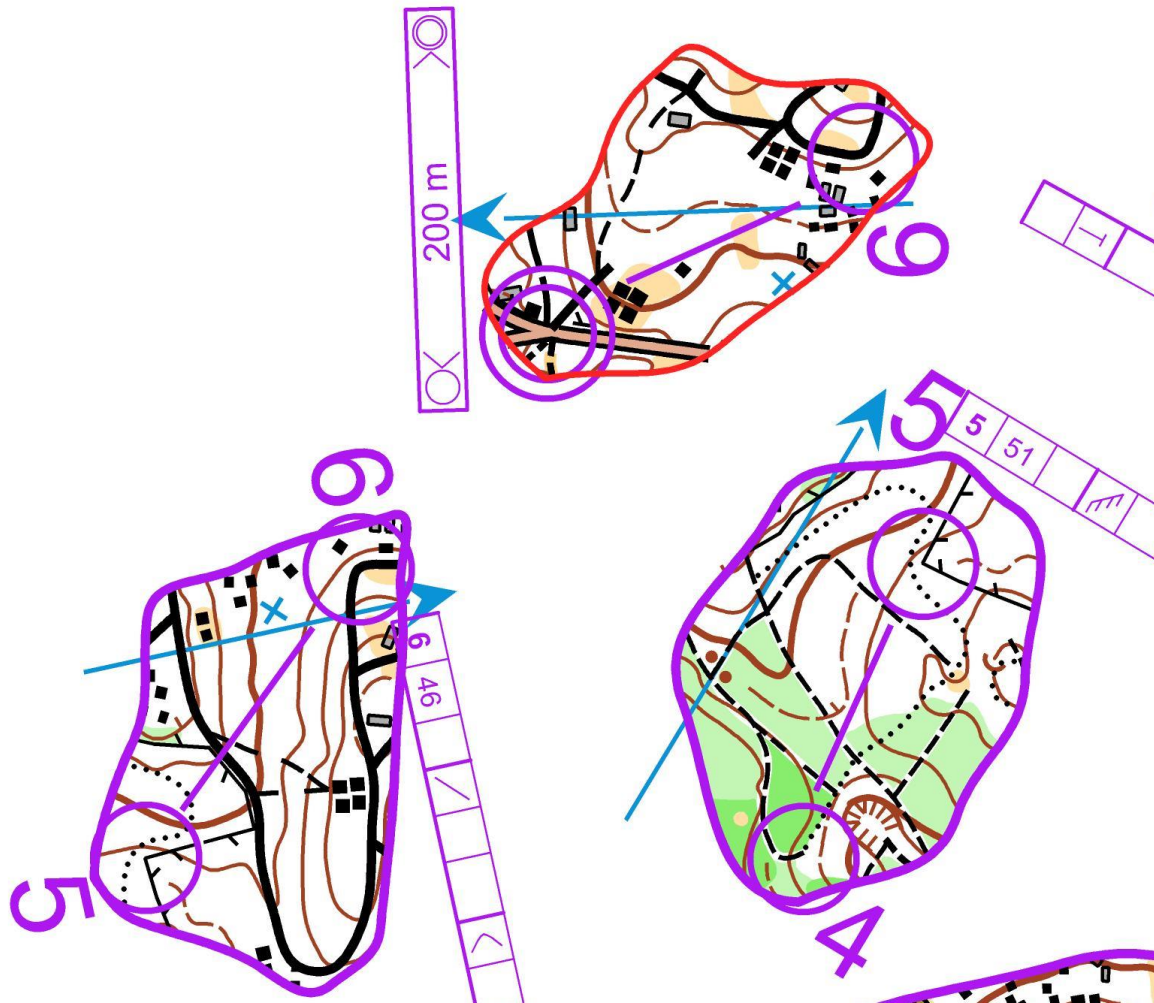
Choix d'un parcours partiels et d'un nombre d'infos disponibles

Shaker « postes »

Postes nécessitant une attaque
Nbre infos entre les postes

Variantes

Disposition /orientation
Nbre d'infos
Echelles
Définitions /Codes



Conseils sécu/orga J2

Le traçage premier facteur de sécurité : il est nécessaire de s'interroger sur l'adéquation entre le niveau d'un élève et le niveau de difficulté d'un itinéraire à réaliser

- 4 critères : difficulté des parcours partiels (phase approche) , difficulté du poste, distance (totale, éloignement pt central, nbr de PP, homogénéité)
- Conditions de réalisation : connu ?, limites, seul ou à deux, enjeux, réchappe.

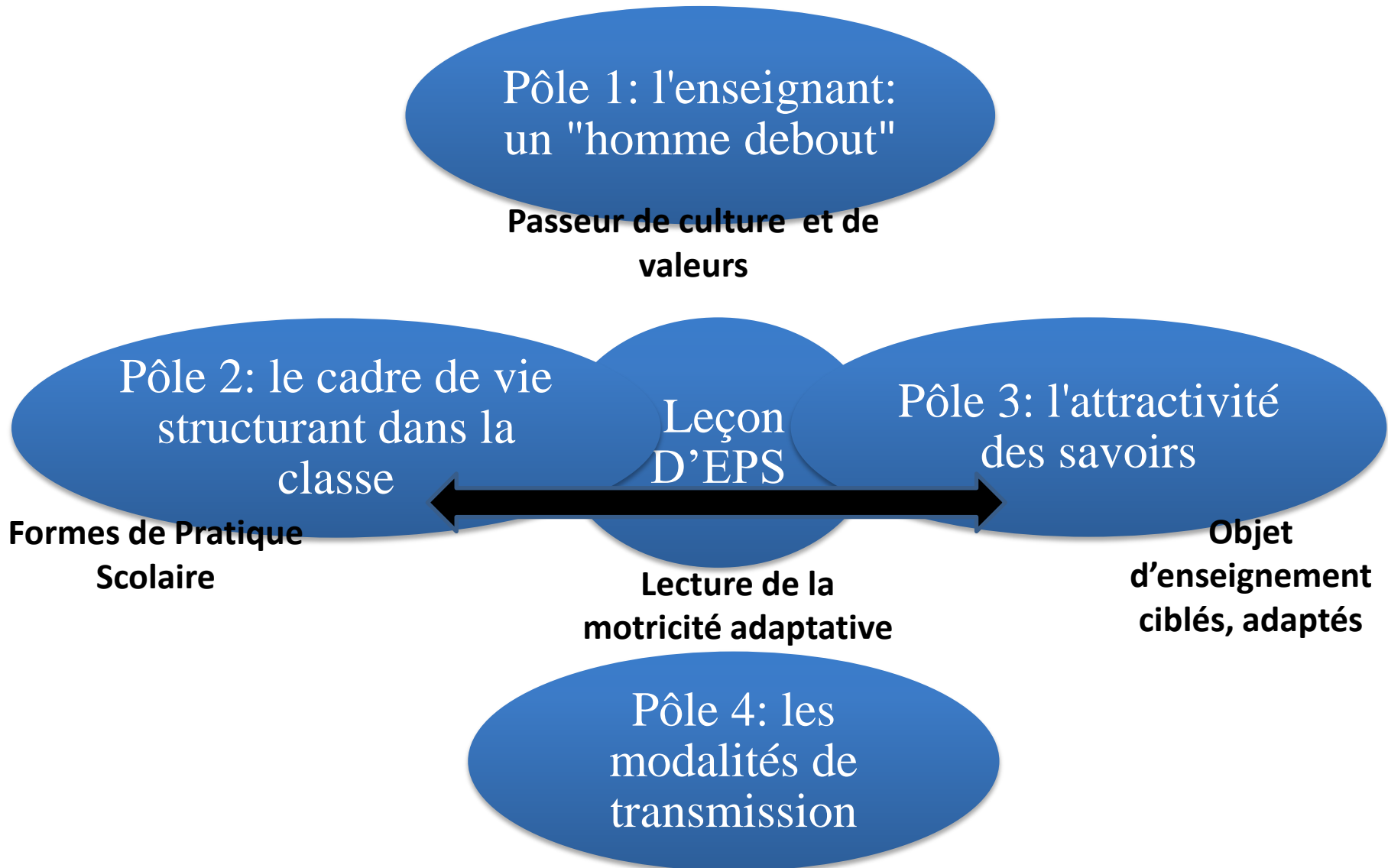
Conseils dans la préparation de la leçon

- Tracer l'itinéraire avec de poser les postes entre 15 et 25 postes
- Les balises ne sont pas cachées (code identification)
- Des jalons (imprévus)
- Milieu très connu = Choix ordre des postes =, Milieu peu connu = itinéraire conduit

Organiser sur place un cadre structurant

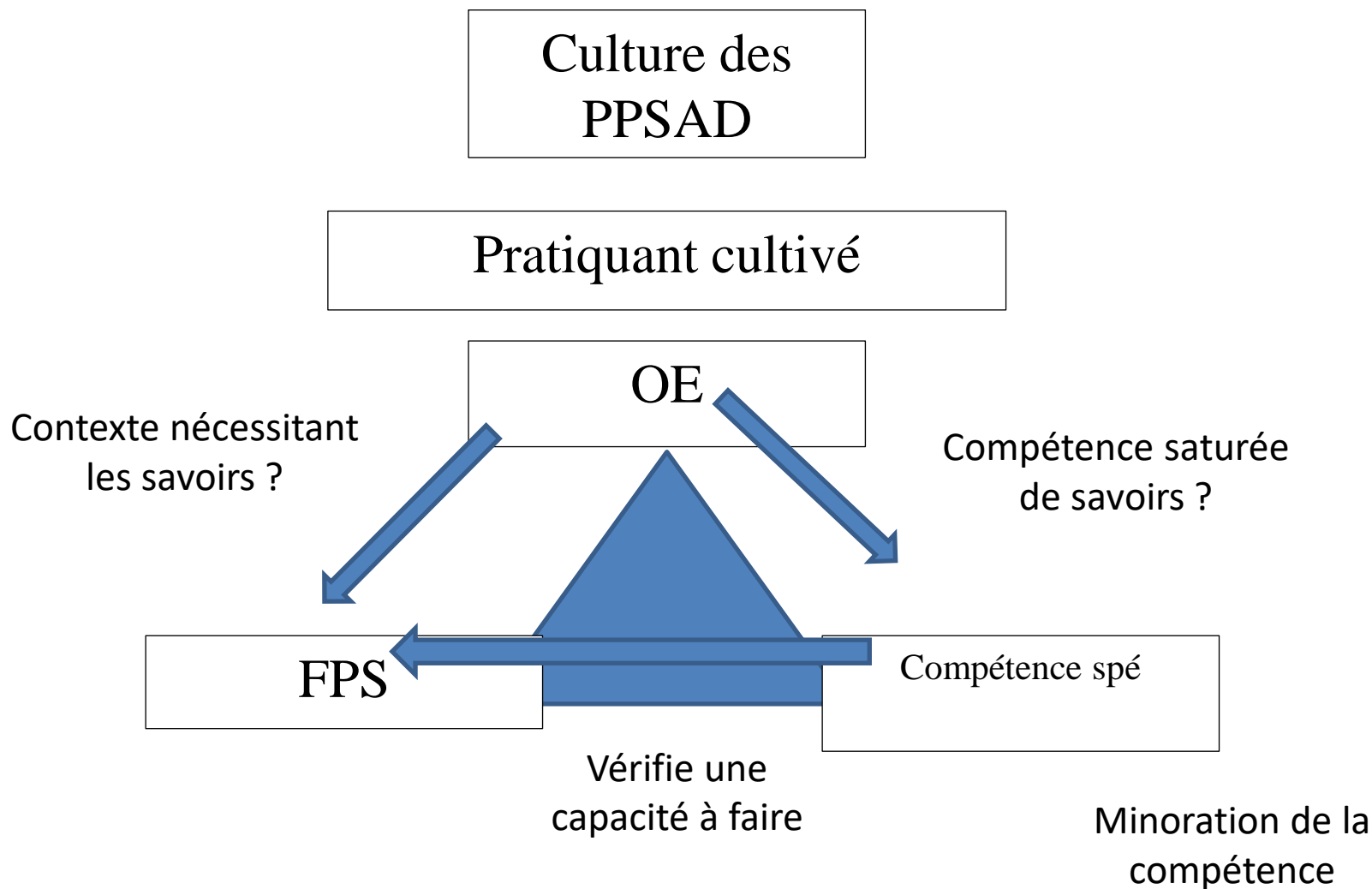
- Matérialiser un lieu avec des zones = fonctions
- Etre exigeant sur les tâches d'organisation « élèves »
- Gérer la fin de leçon ; ramassage, derniers départs, rien effacer sur Kifékoï

La leçon : un système complexe organisé autour de 4 pôles (Coston Ulbaldi 2013)



Culture / savoirs / compétences :

Le point de vue du CEDREPS : une option disciplinaire qui s'ancre dans la culture pour transformer l'activité adaptative du pratiquant et lui permettre de se mettre à distance des normes qui s'imposent au corps



A quoi sert la culture ?

Eduquer physiquement des élèves c'est

