

L'ÉCOLE DE LA COURSE
D'ORIENTATION
DANS L'ESPACE SCOLAIRE

Livret d'accompagnement Thème d'étude 2 : Cheminer

CANOPÉ

Cadrage

CHEMINER

C'est conduire un déplacement sans alternative (entre deux points de décision), c'est exécuter une course continue en respectant un itinéraire choisi ou imposé.

Pour cheminer, l'expert sait :

S'ACCORDER DU TEMPS POUR LIRE SA CARTE

- **Prise d'avance** dans la lecture carte/ terrain.
- **Dissociation** action présente et réflexion menée.
- **Anticipation** de son cheminement.
- **Mémorisation** de points d'appuis.

CONSTRUIRE L'ESPACE FUTUR

- **Représentation** future du terrain pour prendre des décisions sur du prévisible.
- **Signaux d'alerte** si décalages entre la représentation construite et la réalité rencontrée sur le terrain.

GÉRER SES RESSOURCES PHYSIOLOGIQUES

- **Changements** d'allure.
- **Compromis** vitesse/précision.
- Gestion de l'**épuiement** énergétique.
- Ressenti de **distorsions perceptives**.

UN OBJET D'ENSEIGNEMENT

Prendre de l'avance dans la lecture de carte pour **anticiper son trajet** et **s'adapter** en temps réel à des perturbations en cours de parcours **sans perdre la représentation mentale** de son cheminement.

UNE VISÉE MOTRICE

Anticiper son cheminement pour assurer une continuité de son déplacement.

UNE VISÉE ÉDUCATIVE

Accepter des contraintes imposées et **s'adapter à des perturbations** imprévisibles et à une forte pression temporelle.

UNE VISÉE MÉTHODOLOGIQUE

Rester concentré pour **juger une prestation**.

DES SAVOIRS À ENSEIGNER

Construire un milieu avec un système de règles, en lien avec les effets ciblés recherchés, qui obligent souvent l'élève à :

CONNAISSANCES

- Repérer **des étapes clefs dans un cheminement**.

CAPACITÉS

- Anticiper les éléments à suivre.
- **Mémoriser** des points d'appuis.
- **Se construire une représentation mentale** du cheminement plus solide que les autres éléments rencontrés.

ATTITUDE

- **Anticiper** la prise d'information.
- **Avoir confiance en soi** avec un plan établi à dérouler.
- **Rester lucide** malgré la pression [temps, adversaires, imprévus].

UNE FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE - OBSTACLES MOUVANTS

L'ENJEU DE *OBSTACLES MOUVANTS*

[Le problème d'expert orienteur que nous choisissons de faire vivre à nos élèves].

- Anticiper la lecture d'itinéraire et mémoriser des points d'appui pour **construire une représentation mentale de son trajet**.

LE BUT DU JEU

[L'activité sollicitée par notre jeu pour confronter souvent nos élèves à ce problème d'expert ciblé].

- Le coureur doit **respecter le cheminement imposé** tracé sur sa carte malgré une forte pression temporelle et des perturbations aléatoires en cours de parcours.

Vidéo 1

Les règles du jeu

LE MILIEU DE PRATIQUE

Dans une petite zone (un demi-terrain de football par exemple), des piquets sont plantés à des jonctions et des intersections de ligne. Ces piquets forment une série de portes.

En bordure de terrain, 2 plots pour la porte d'entrée du circuit (départ du surligné) et 2 autres plots comme porte de sortie (fin du parcours).

LE TRAÇAGE

LES PARCOURS

À partir du plan de pose du dispositif, différents surlignés passant par plusieurs portes sont dessinés. Le tracé à suivre est divisé en 10 partiels

LES MÉDIAS

LES CARTES

Les différentes cartes sont numérotées. Plus la numérotation est élevée, plus le parcours est long et complexe.

Carte 3



Carte 12

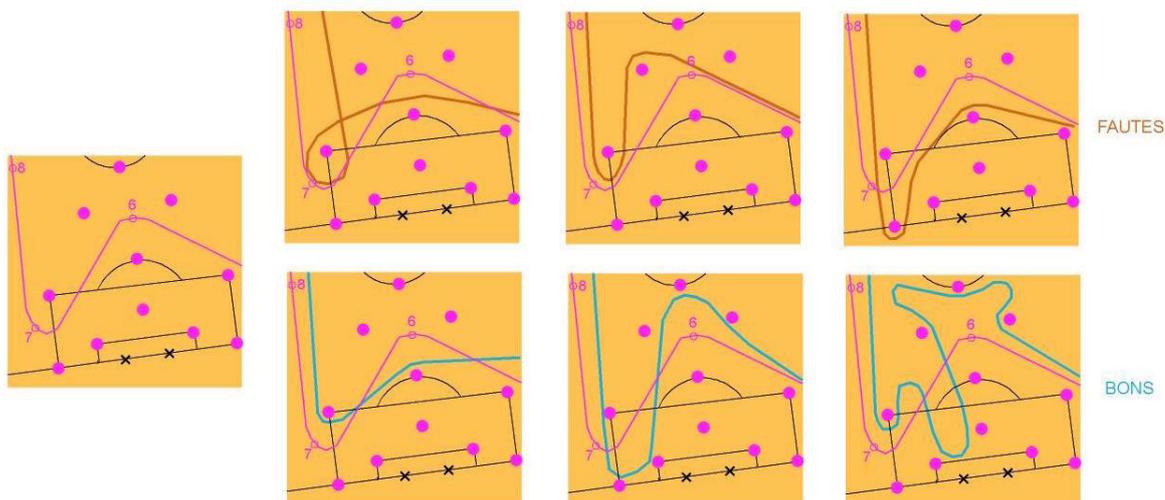


LES RÈGLES DU JEU

Les élèves constituent des trinômes, avec la même carte et la même couleur de chasubles. Ils alternent 3 rôles: coureur, jury et perturbateur.

- **Le coureur** doit suivre un surligné pour réaliser le parcours imposé figurant sur sa carte, sans faute et le plus vite possible. Le surligné est un slalom passant par des portes à franchir dans le bon sens. Il a 2 minutes pour parcourir les 10 partiels de son parcours.
- **Le jury** doit veiller au bon respect du trajet à effectuer. Il vérifie que le coureur réalise le surligné demandé, c'est-à-dire qu'il respecte le passage des bonnes portes dans le bon sens. En cas d'erreur, il stoppe le coureur. Il gère également le chronomètre.

Extrait de carte 2



- **Le perturbateur** doit chercher à ralentir le coureur en rallongeant son trajet. Pour perturber le parcours du coureur, il dispose d'une traîne infranchissable. Il crée ainsi des obstacles obligeant le coureur à des détours. Le perturbateur doit tenir en permanence sa traîne avec une main et il peut se déplacer partout sur le parcours. En position d'obstacle, il peut continuer à se déplacer mais il ne peut pas faire demi-tour dans une même phase de barrage à la progression. Le perturbateur doit anticiper sur sa carte le futur trajet du coureur pour intervenir le plus souvent possible et le plus efficacement possible.

L'élève est confronté à la même activité de lecture d'itinéraire qu'il soit en position de coureur, de perturbateur ou de jury.

3 événements marquent la fin de la course :

- Soit le coureur finit son parcours sans faute de trajet avant la fin du temps imparti. Il valide les 10 partiels, il marque les 10 points. Le perturbateur ne marque aucun point.
- Soit le temps limite est fini avant l'arrivée du coureur. Le jury stoppe le coureur qui marque en points le nombre de partiels parcouru sans erreur avant le signal de fin. Le perturbateur marque les autres points c'est-à-dire le nombre de partiels non réalisés par le coureur.
- Soit le coureur fait une erreur de porte. Il est stoppé par son jury et marque en points le nombre de partiels parcouru avant la faute de cheminement. Le perturbateur gagne les points des partiels non effectués.

Les tableaux de rotation des rôles et de résultats permettent une organisation autonome des groupes élèves.

TABLEAU DE ROTATION

	Jury	Coureur	Perturbateur
Carte 1	A	B	C
Carte 2	B	C	A
Carte 3	C	A	B

TABLEAU DE RÉSULTATS

	Nom	Points coureur	Points perturbateur
A	Éloïse	10	8
B	Manon	4	0
C	Lenny	2	6

Dans une leçon, un élève effectue 5 parcours (coureur, perturbateur, jury) soit 10 temps de course, de 300 à 500 mètres (entre 3 000 et 5 000 mètres, à 70 à 80 % FC max en début de séquence. Plus le niveau de compétence augmente, plus le % FC est élevé : 90 à 95 % FC max).

Les points forts de *Obstacles mouvants*

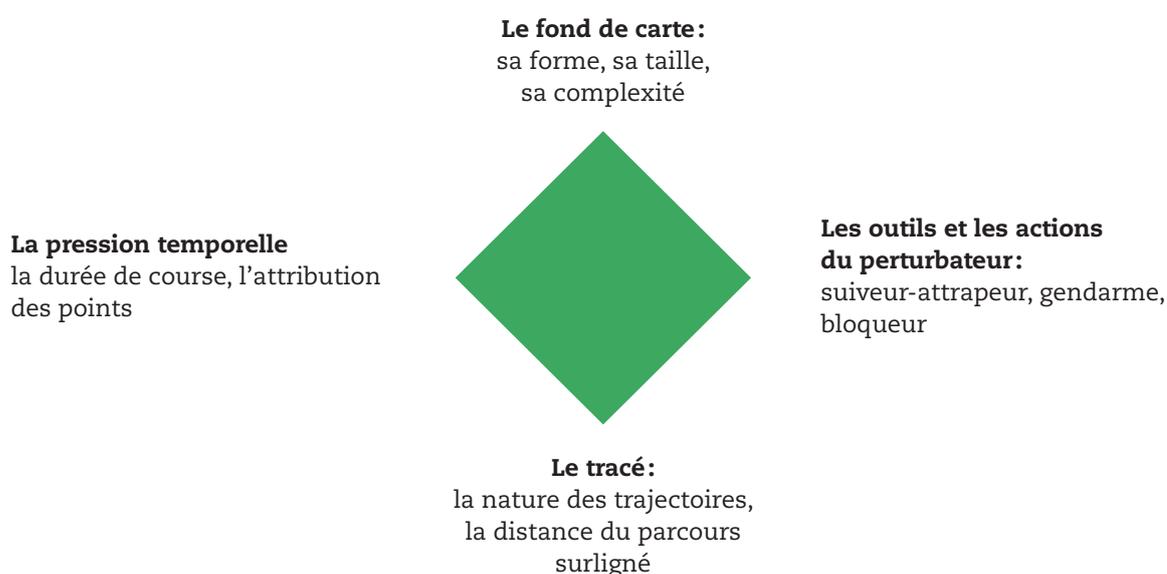
- L'absence de consommable.
 - L'installation matérielle simple et rapide.
 - Des espaces réduits permettant l'organisation simultanée de 3 ou 4 jeux, avec des variables différentes pour une individualisation des problèmes posés aux élèves.
 - La forte pression émotionnelle.
 - L'autonomie d'organisation des élèves.
 - La centration sur un problème d'expert orienteur accessible dans le temps scolaire.
-

Vidéo 2

Les variables didactiques

Pour simplifier ou complexifier le cheminement de l'élève dans **Obstacle mouvants**, l'enseignant peut mobiliser 4 variables didactiques :

- La complexité du milieu, en jouant sur la taille et la forme du fond de carte,
- La nature des perturbations subies par le coureur,
- Le niveau de difficulté des parcours, selon la longueur et la nature du tracé imposé,
- Et la pression temporelle.



En début de séquence, la taille du fond de carte est réduite, les tracés sont simples, les actions du perturbateur sont restreintes. Progressivement, la forme du milieu se complique, la taille des parcours augmente et les possibilités de contrarier la course s'enrichissent. Il sera de plus en plus difficile de prendre de l'avance dans la lecture de son itinéraire et d'anticiper les actions de son adversaire.

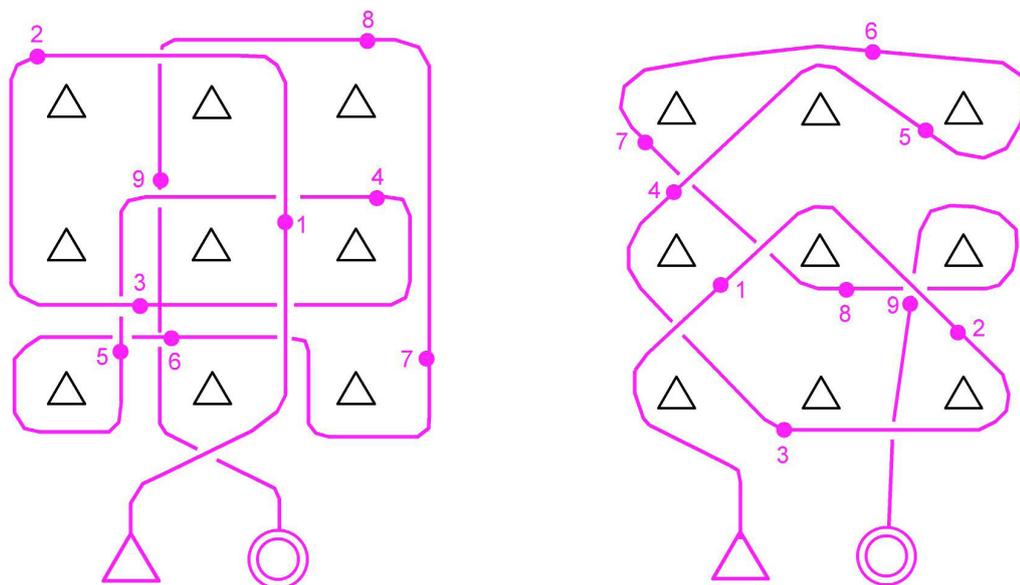
Les formes et la longueur des parcours sont étroitement liées à l'objectif que l'enseignant souhaite atteindre. Un tracé avec de nombreuses portions rectilignes sur de grands espaces facilite le déplacement du coureur. À l'inverse, un petit espace et un cheminement entrecroisé avantage le perturbateur. Le rapport de force coureur/perturbateur dépend évidemment des différences de vitesse de course des joueurs mais surtout de la différence de niveau de traitement des informations ainsi que de la capacité de chacun à gérer les changements d'allure (la régularité de course n'est pas recherchée).

La forme de pratique scolaire Obstacles mouvants se construit progressivement lors des toutes premières leçons et constitue le cœur de notre enseignement sur le thème d'étude 2 « Cheminer ». En cours de cycle, le jeu avec les variables didactiques permet de cibler les différents paramètres mobilisés par les élèves pour progresser et réussir.

PROPOSITION DE PLANIFICATION D'UN CYCLE D'ENSEIGNEMENT SUR LE THÈME *CHEMINER*

TEMPS 1 : LA POURSUITE

Dans un carré de 3 piquets sur 3, le coureur effectue un slalom représenté sur sa carte sous le contrôle d'un jury. Le parcours est divisé en 10 portions égales.



Un poursuivant démarre sa course au moment où le slalomeur entre dans son troisième tronçon. Il doit le rattraper avant la fin du parcours en effectuant le même trajet. Le coureur, le jury et le perturbateur poursuivant ont la même carte en main.

Le coureur marque le nombre de points correspondant à sa prestation (le nombre de tronçons réussis) : 10 points s'il effectue la totalité du parcours, 6 points s'il réussit 6 partiels avant de faire une faute de cheminement ou de se faire rattraper...

Les trinômes sont constitués par groupe de vitesse puis évoluent en fonction des points marqués.

Sur les piquets sont placés des cônes de couleurs différentes.

Pour simplifier la lecture de l'itinéraire et faciliter dans un premier temps de rôle complexe du jury, sa carte fait apparaître les couleurs des bornes. Le rôle de jury est aussi facilité s'il est placé en surplomb (en tribune par exemple).

Le jury apprend à suivre du doigt la progression du coureur et à effectuer des allers-retours fréquents et rapides du regard entre la carte et la zone de course. Dans cette première étape, l'enseignant est centré sur la qualité des interventions du jury. La fiabilité du jury est cruciale pour la suite du cycle.

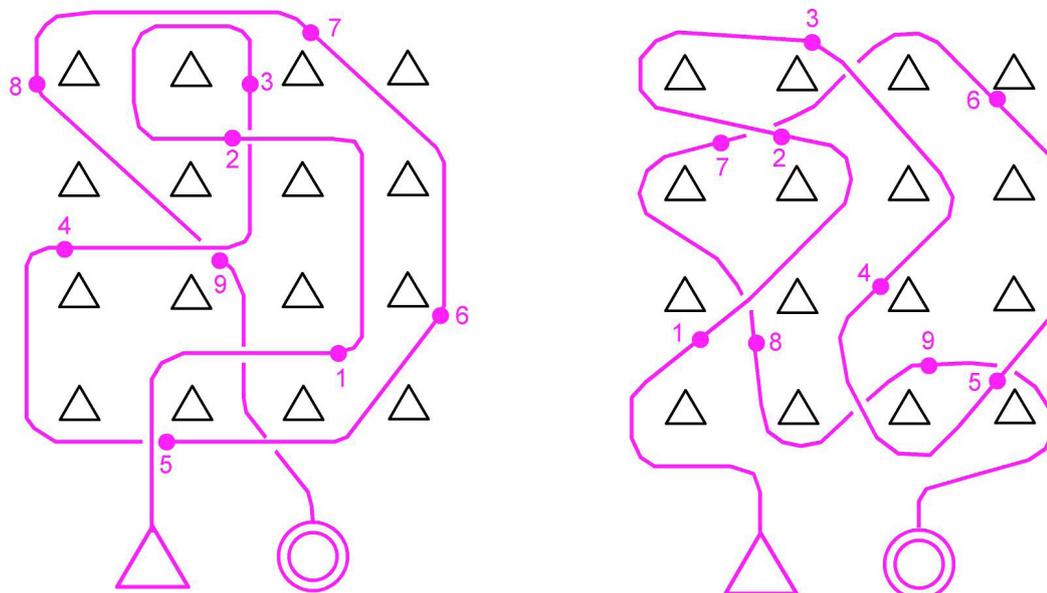
Le coureur doit tourner autour de sa carte axée devant son nombril pour minimiser les pertes de temps et tenir une allure rythmée continue. Pour le coureur, la régularité de course est un critère de réussite. Les partiels étant identiques en distance, son temps pour réaliser chaque partiel doit être constant. Ce qui signifie que sa course est maîtrisée et qu'il ne subit pas la pression temporelle de la poursuite.

Le perturbateur poursuivant alterne le traitement des informations fournies par la carte et la mémorisation des actions du coureur parti juste avant lui.

TEMPS 2 : LE GENDARME

Dans un carré de 4 piquets sur 4, le slalomeur doit effectuer le parcours représenté sur sa carte et respecter les indications du gendarme qui se positionne arrêté sur son trajet pour indiquer une déviation obligatoire, à sa gauche ou à sa droite.

Le jury et le perturbateur gendarme ont la même carte que le coureur slalomeur.



Le jury veille à ce que le coureur suive le tracé et contrôle le temps de course imparti. Ce temps limite est identique pour tous et correspond au temps moyen que réalisent les coureurs, sans perturbateur, pour terminer ce type de parcours sans faute.

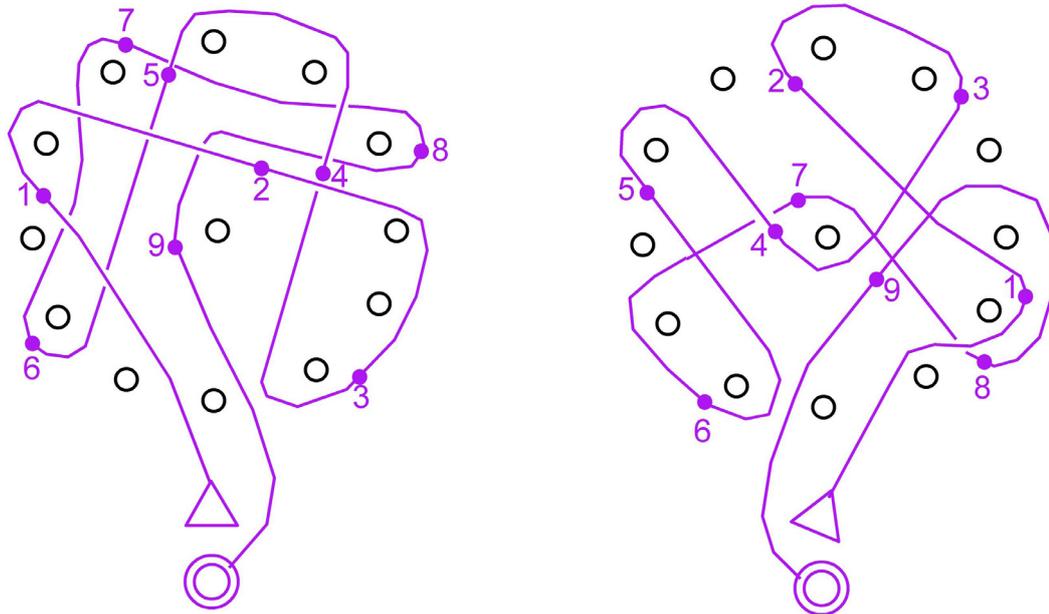
Le jury doit tenir sa concentration plus longtemps, suivre les progressions à des allures de course plus soutenues et des trajectoires moins rectilignes.

Le coureur doit alterner plus souvent et rapidement les regards carte-terrain pour construire l'espace futur stable, le prochain virage dans le carré, et s'adapter à l'espace présent rendu incertain par le positionnement et le geste du gendarme. Pour le coureur, la régularité de course (temps identiques pour chaque partiel) est encore un critère de réussite.

Le perturbateur gendarme doit évaluer le rapport entre l'allure de déplacement du coureur, son allure et le tracé pour déterminer ses interventions. C'est le nombre d'interventions et le côté de la déviation qui déterminent la qualité des perturbations. Pour le perturbateur, le travail prioritaire s'effectue sur l'aspect quantitatif de la perturbation, le choix des zones privilégiées et la planification des successions d'actions. L'enseignant joue sur les temps de consultation de la carte avant le départ.

TEMPS 3 : L'HORLOGE

Le coureur évolue dans et autour du cadran d'une horloge, 12 piquets placés en cercle avec un treizième placé au centre. Il réalise un surligné sous la surveillance d'un jury.



Son parcours sera contrarié par 3 bandes infranchissables positionnées au contact d'un piquet et déplacées au cours du jeu par le perturbateur. Pour être efficaces, les bandes doivent être positionnées de manière à allonger le parcours en rétrécissant les portes.

Un temps individuel moyen pour réaliser un circuit complet est déterminé afin de constituer des groupes homogènes. Le temps limite pour effectuer le tracé devient propre à chaque groupe. Les tronçons non effectués sont convertis en points pour le perturbateur.

L'orienteur (qu'il soit dans le rôle de coureur, de perturbateur ou de jury) doit maintenant prendre en compte des points de repère verticaux (les piquets) et horizontaux (les bandes au sol). Il doit également s'adapter à un espace circulaire, peu commun.

Pour le coureur, c'est la forme de la course qui devient un critère de réussite: si elle est arrondie, l'anticipation est satisfaisante. Dans le cas contraire, des angles droits subsistent dans la course.

Pour le perturbateur, le travail prioritaire s'effectue sur l'aspect qualitatif de la perturbation (angle des obstacles) et sur le prévisionnel des déplacements de bande en fonction de l'estimation des différences d'allure de course entre le coureur et lui.

TEMPS 4 : LES OBSTACLES MOUVANTS

Sur un demi-terrain de football, des piquets sont plantés à des jonctions et des intersections de ligne. Sous le contrôle d'un jury, le coureur doit suivre un surligné : il effectue un slalom en contournant les piquets.

Le perturbateur dispose d'une longue bande, infranchissable, pour faire obstacle au cheminement du coureur et ralentir sa progression.

Pour jouer sur le rapport de force, l'enseignant peut intervenir :
sur le temps de course :

- Soit le coureur doit réaliser la totalité du parcours le plus rapidement possible.
- Soit il doit réaliser le plus long parcours imposé possible dans un temps imparti commun à toute la classe ou identique au sein d'un groupe homogène.
- Soit le temps de course disponible pour réaliser le parcours imposé est individualisé.

Pour calculer le délai imparti, personnel à chaque coureur, 3 niveaux de parcours sont hiérarchisés, selon la complexité et la longueur du tracé. Pour chaque niveau de tracé, un RH (rapport hectométrique) individuel est établi : il correspond au temps moyen nécessaire au coureur pour effectuer sans erreur et sans perturbateur un parcours de 100 mètres de même degré de difficulté. Le niveau et la distance de chaque parcours, divisé en 10 tronçons égaux, sont annoncés sur la carte. Le temps dont dispose chaque coureur peut dès lors être identifié sur un tableau consultable par les élèves avant leur départ.

sur l'organisation des départs :

- Soit le coureur et le perturbateur découvrent en même temps leur carte, au signal dans la zone de départ.
- Soit ils disposent d'un temps préalable de lecture de carte et le perturbateur peut déjà se placer avant le départ du coureur sur le parcours pour un premier obstacle.

Les élèves enchaînent les jeux contre des adversaires différents et sur différents niveaux de tracé.

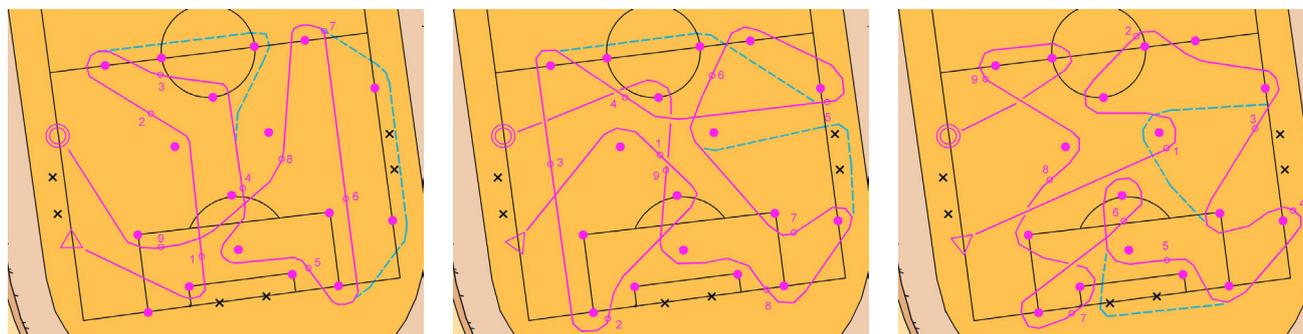
Le coureur apprend à gérer son effort sur des trajets plus longs et plus complexes avec des changements d'allure : rythme d'anticipation-lecture, accélération de confrontation, décélération de récupération...

Le perturbateur doit jouer sur le choix des zones privilégiées, les angles des obstacles, les axes et sens de déplacement, les allures de course...

TEMPS 5 : LES OBSTACLES MOUVANTS AVEC ITINÉRAIRES BIS

Le coureur dispose maintenant sur son parcours, de deux itinéraires bis sur lesquels le perturbateur ne peut pas intervenir. Selon les circonstances de course, il choisit d'utiliser ou non, ces deux bifurcations qui proposent des boucles certes plus longues mais protégées (temps de lecture sans perturbation).

Cartes avec itinéraires bis



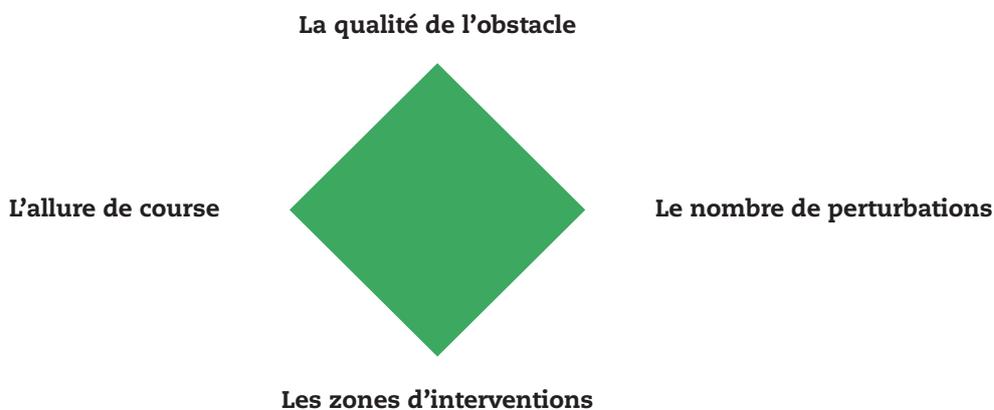
VIDÉO 3

Les conduites typiques

Pour ralentir le coureur, l'élève perturbateur mène deux actions : allonger le parcours avec des obstacles infranchissables et perturber la représentation mentale du trajet.

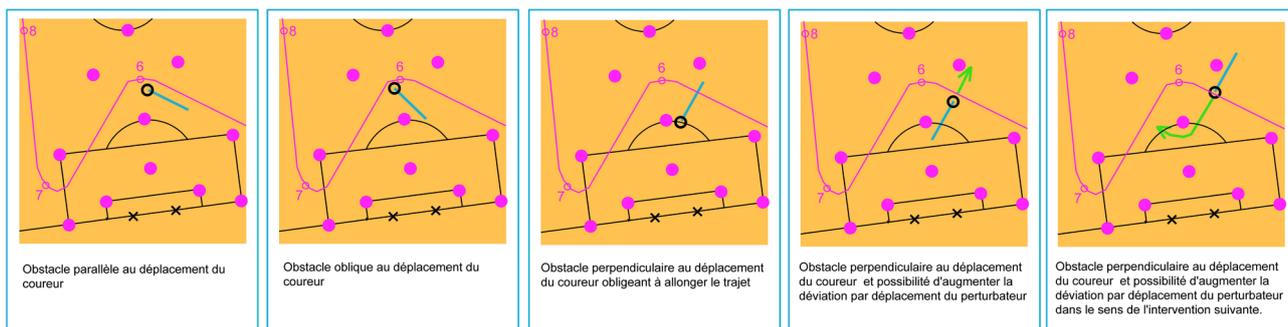
Pour ce faire, il mobilise 4 paramètres, qui sont autant d'observables pour l'enseignant :

- La qualité de ses obstacles,
- le nombre de perturbations effectuées sur le parcours,
- les zones d'intervention,
- et l'allure de course.



LA QUALITÉ DES OBSTACLES

L'orientation de l'obstacle par rapport au trajet du coureur est un premier critère d'observation de la qualité d'intervention du perturbateur.



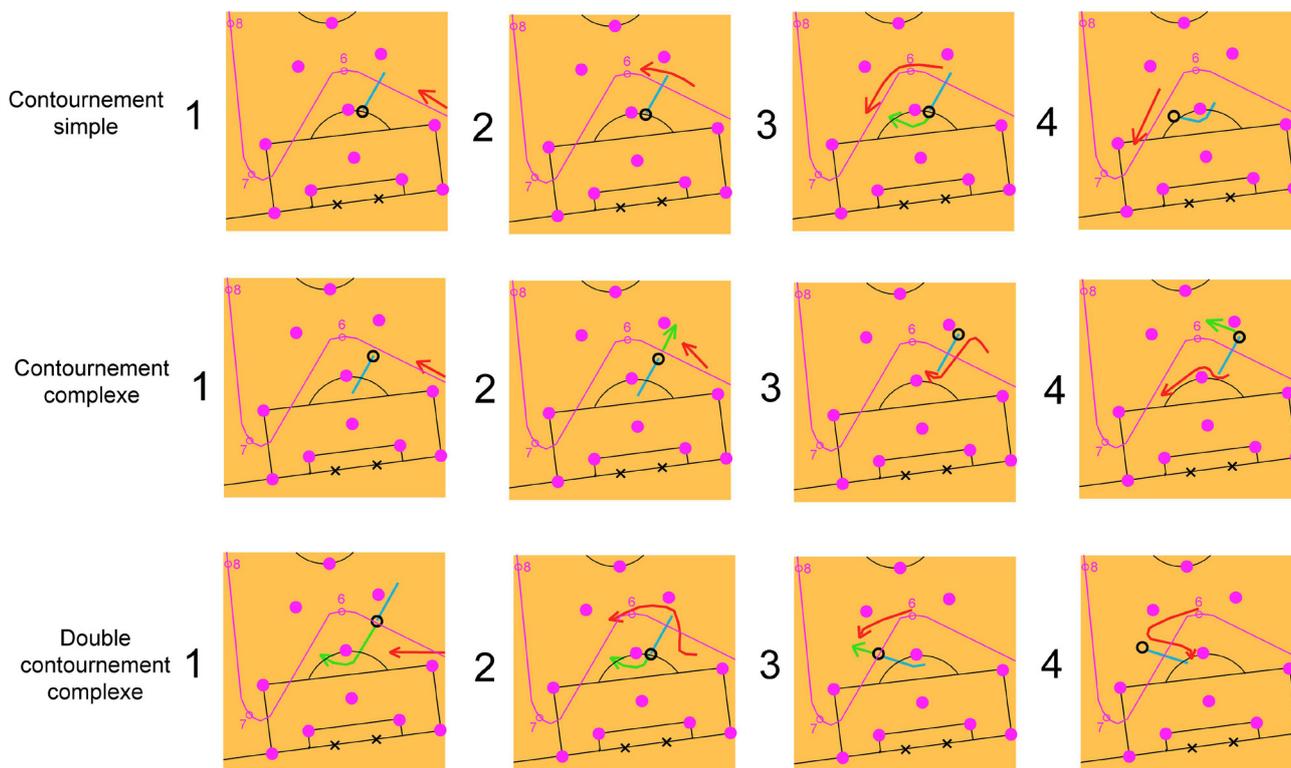
Au niveau le moins sollicitant, l'obstacle est parallèle au déplacement, sans impact sur la course. L'obstacle devient opérant en passant à l'oblique. Cependant le perturbateur ne réussit toujours pas à anticiper sa lecture d'itinéraire. Il n'est pas placé en avance sur le trajet du coureur.

Avec un temps d'avance, le perturbateur peut proposer un obstacle perpendiculaire. Il augmente la distance à parcourir pour le coureur mais se limite néanmoins à un contournement simple sans perturbation importante de sa représentation mentale du trajet.

À un niveau supérieur, l'obstacle toujours perpendiculaire ferme la porte à une extrémité pour obliger le coureur à une première déviation. Le déplacement de l'obstacle se prolonge pour fermer la porte à son autre extrémité. Le coureur est contraint à un nouveau changement de direction. Le contournement est ici plus important et plus complexe.

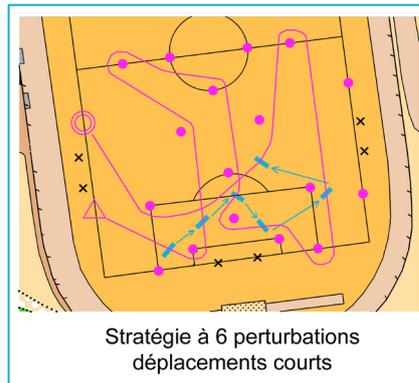
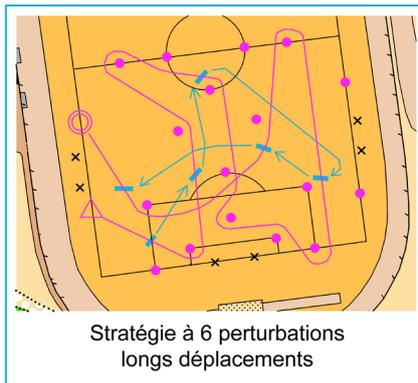
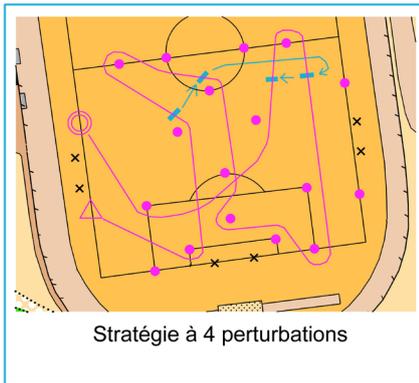
La lecture anticipée de la zone d'intervention peut offrir au perturbateur l'opportunité d'enchaîner plusieurs obstacles obligeant le coureur à de longs contournements successifs. À ce meilleur niveau, le trajet est fortement allongé. Le coureur n'est plus disponible pour lire son itinéraire imposé, il risque de perdre la relation carte-terrain.

Les effets de la qualité de l'obstacle (angle, direction et déplacement) sur le trajet du coureur



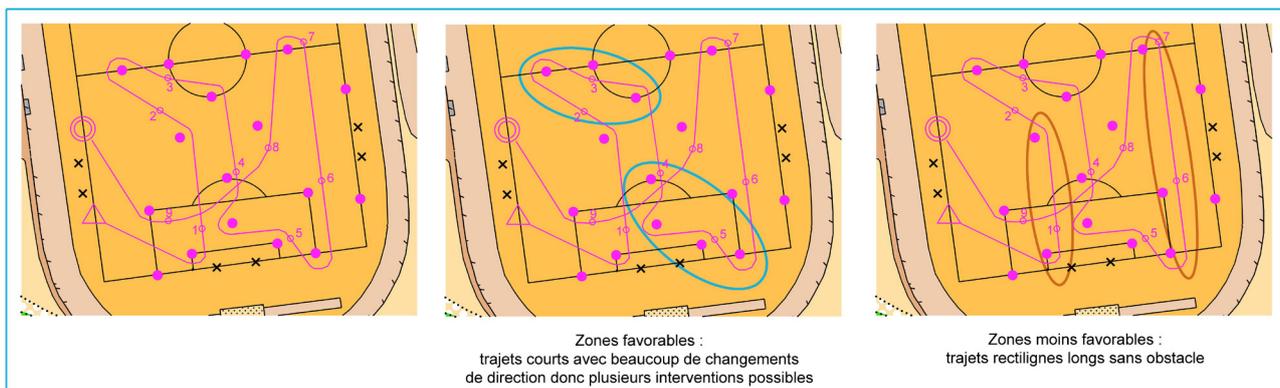
LE NOMBRE DE PERTURBATIONS

Le nombre d'obstacles créés sur l'ensemble du parcours est un second observable. Le perturbateur doit construire une stratégie qui permette un nombre conséquent d'interventions sans négliger pour autant la qualité de ses perturbations.



LES ZONES D'INTERVENTION

Les lieux choisis pour intervenir sont également révélateurs de la qualité du perturbateur. Il doit identifier les zones les plus pertinentes pour placer et enchaîner des obstacles efficaces.



L'ALLURE DE COURSE

Enfin un perturbateur en course continue est souvent dans un rapport de force défavorable. Il subit l'avance de son coureur dans la lecture d'itinéraire. Il suit sans pouvoir intervenir.

Il doit accepter d'abandonner le coureur, se reconcentrer sur sa carte, repérer un partiel plus loin sur le parcours où il pourra se mettre en obstacle.

Un perturbateur qui a construit une représentation mentale du trajet futur de son coureur module son allure de course. Il sélectionne ses zones d'intervention et anticipe pour être sur place avant le coureur. Il déclenche sa course à l'arrivée du coureur, et joue sur des accélérations et des arrêts pour le contraindre à des adaptations imprévisibles et complexes.

VIDÉO 4

Un autre jeu, *Défi Pop*

L'ENJEU DE DÉFI POP

[Le problème d'expert orienteur que nous choisissons de faire vivre à nos élèves].

- **Choisir la bonne direction** à chaque point de décision.

LE BUT DU JEU

[L'activité sollicitée par notre jeu pour confronter souvent nos élèves à ce problème d'expert ciblé].

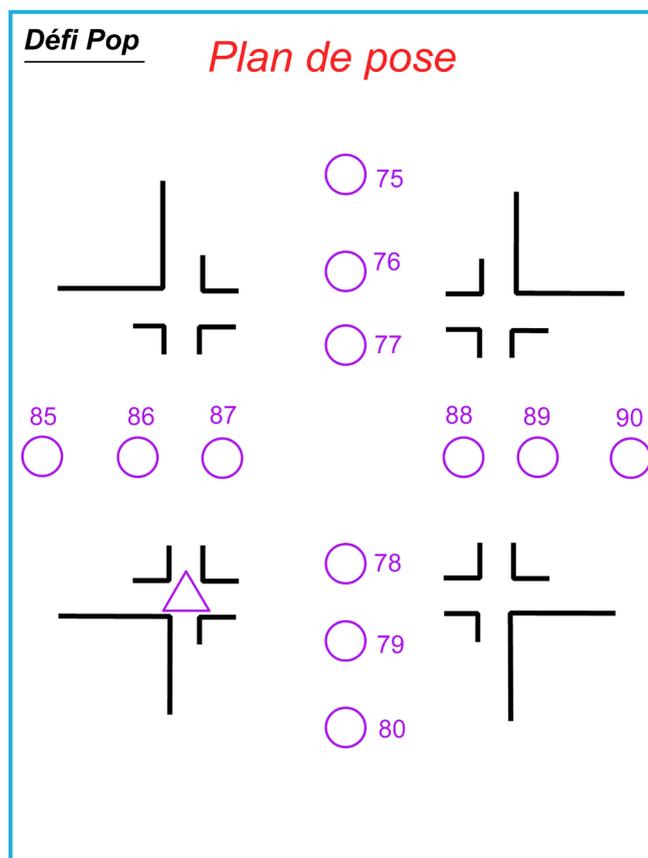
- Le coureur doit **suivre un itinéraire tracé** sur une carte et respecter le cheminement imposé passant par une série d'intersections l'obligeant à décider souvent d'une nouvelle direction à prendre.

LE MILIEU DE PRATIQUE

Dans un espace restreint (un quart de terrain de football par exemple), 4 carrefours réalisés avec de la rubalise et des piquets sont installés avec les élèves. Un piquet avec une jupe d'orientation (ou un plot) est planté au centre d'un des carrefours pour marquer le départ.

12 balises composées de tréteaux avec poinçons sont posées entre les carrefours.

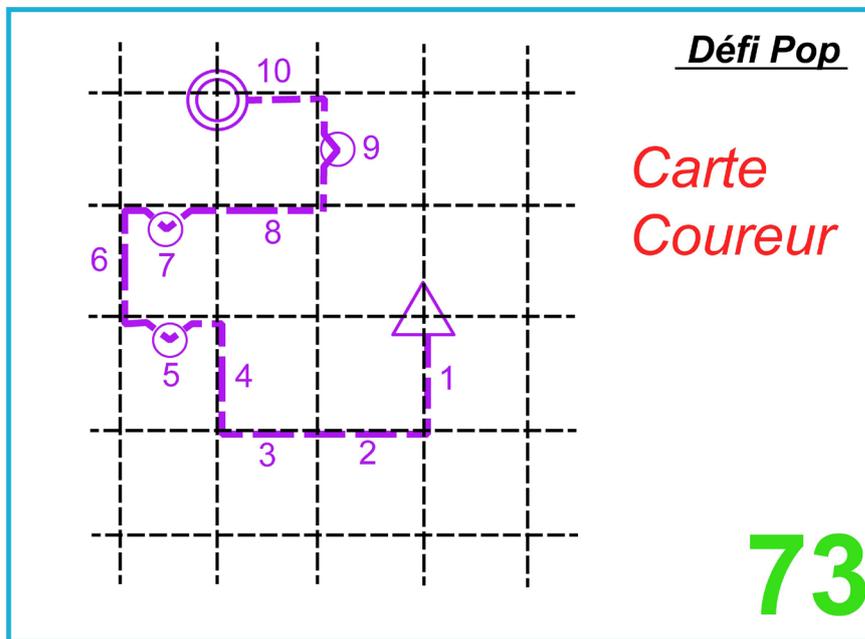
Au centre du dispositif, des bacs avec les cartes coureur et les cartes-réponses jury.



LE TRAÇAGE

LES PARCOURS

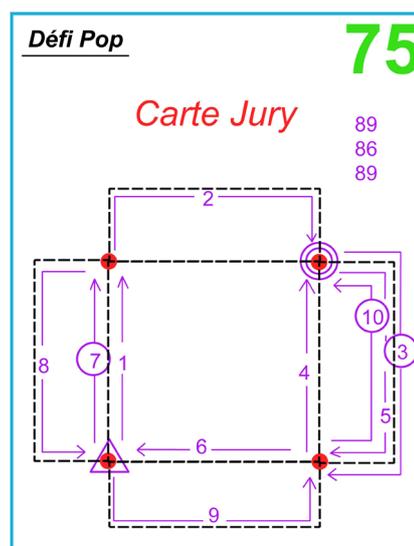
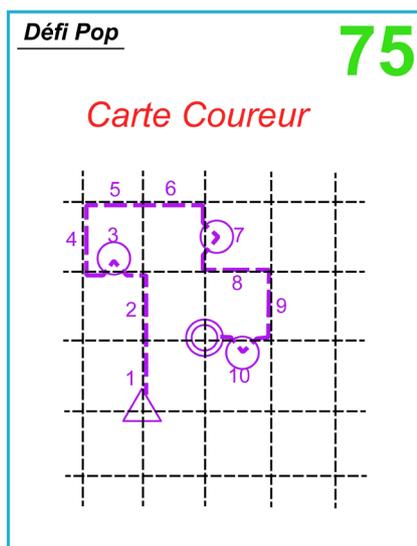
Sur des fonds de carte quadrillés, différents surlignés avec plusieurs changements de direction sont dessinés. Les itinéraires créés sont fictifs. Les possibilités de tracés sont infinies. Des balises sont placées à droite ou à gauche du tracé.



LES MÉDIAS

LES CARTES

Pour chaque carte coureur, une carte-réponse jury est créée. Il s'agit de tracer, sur le plan de pose du dispositif, le trajet réel que doit effectuer le coureur sur le terrain.



Les différentes cartes sont numérotées (numéro identique pour la carte coureur et la carte-réponse jury correspondante). Plus la numérotation est élevée, plus le parcours est long et complexe.

LES RÈGLES DU JEU

Par groupe de 2 : 1 coureur et 1 jury, avec la même couleur de chasuble.
 Le coureur se place au centre du carrefour départ. Il doit réaliser le trajet tracé sur sa carte. Mais dans ce jeu, la carte du coureur n'est pas une représentation du terrain.
 Seules les intersections sont en relation carte/terrain, chaque croisement de lignes sur la carte étant matérialisé par un carrefour de rubalise. Chaque carrefour est un point de décision.
 Entre deux intersections, le tracé à suivre est fictif. Le coureur se déplace au plus court de carrefour en carrefour. Son trajet réel n'est donc pas une reproduction du tracé sur sa carte.
 Des postes, placés soit à droite soit à gauche du trajet, sont à poinçonner.

Le jury se place au centre du dispositif avec la carte-réponse correspondante. Sur cette carte figure le trajet effectif, réel, à réaliser sur le terrain.

Si le jury constate une erreur de cheminement du coureur, il l'arrête immédiatement. Ce dernier revient au carrefour précédent, pour trouver la bonne direction à prendre.

Changement de rôle coureur-jury et comparaison du nombre d'erreurs de direction (nombre d'interventions du jury pour recalage) et du nombre d'erreurs ou d'oublis de poinçons.

LES VARIABLES DIDACTIQUES

Pour simplifier ou complexifier les parcours, l'enseignant peut jouer sur :

- L'angle des croisements (perpendiculaires, obliques, croisements de lignes courbes type chemins en forêt),
- la forme de l'itinéraire (longueur des partiels identique, partiels irréguliers en distance et en forme),
- le nombre de postes à poinçonner,
- le nombre de prises de décision, c'est-à-dire le nombre de carrefours.

Défi Pop **76**

Carte Coureur

Défi Pop **86**

Carte Coureur

Défi Pop **96**

Carte Coureur

Défi Pop **76**

Carte Jury

79
76
89
86
76

Défi Pop **86**

Carte Jury

78
76
80
76

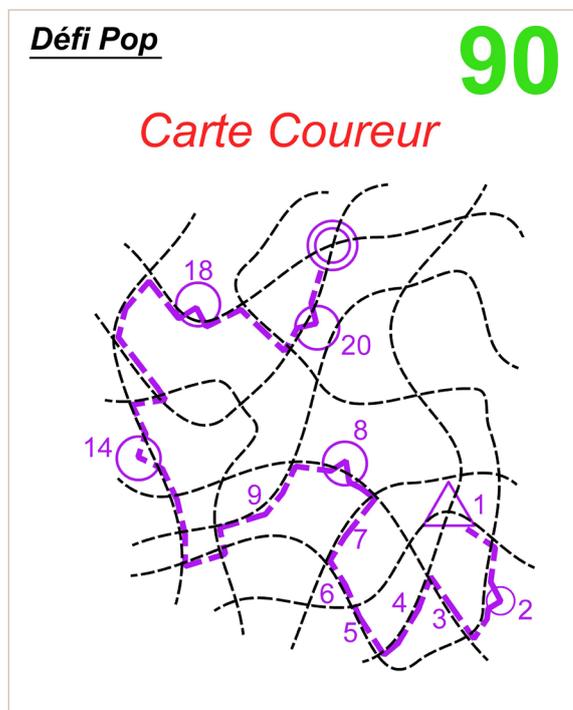
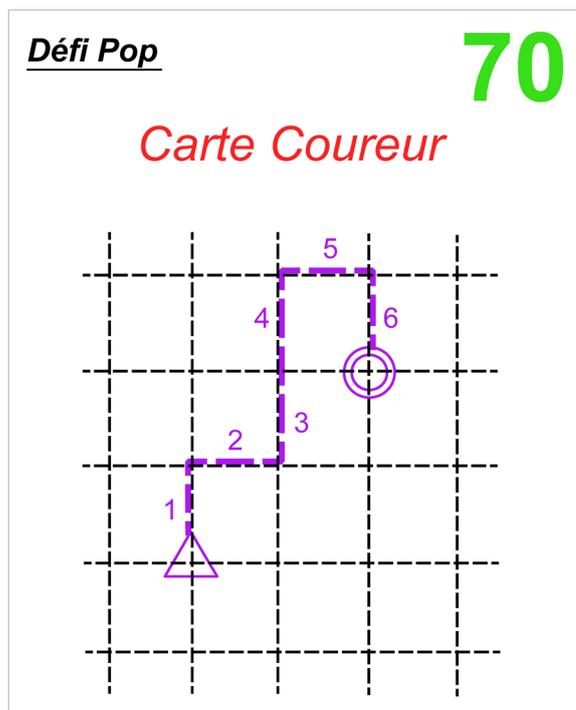
Défi Pop **96**

Carte Jury

75
79
79
90

Ces variables permettent de moduler le niveau d'abstraction et le temps de concentration nécessaires pour réaliser le parcours.

La carte numéro 70 ne présente que 5 croisements perpendiculaires, sans balise sur son itinéraire. En revanche, la carte numéro 90 confronte le coureur à 20 prises de décision, avec un itinéraire courbe et cinq postes à valider. La présence de balises à poinçonner oblige le coureur à lâcher du regard la carte.



La taille du dispositif, c'est-à-dire la distance qui sépare les carrefours sur le terrain, est également une donnée mobilisable pour réduire ou augmenter le temps de traitement de l'information et de prise de décision. En effet, plus l'espace de jeu est réduit, plus le problème est complexe pour le coureur.

Pour discriminer les élèves sur un même niveau de parcours, il est possible de lancer des départs groupés, de chronométrer le temps de course et de comptabiliser le nombre d'erreurs du coureur nécessitant des recalages de son jury.

LE DISPOSITIF MATÉRIEL

En début de leçon, l'installation matérielle est simple, rapide et réalisée par les élèves.

L'ensemble du groupe classe est ensuite autonome.

Les élèves disposent de tous les outils pour fonctionner tout au long de la séance.

Ils choisissent leurs adversaires successifs et le niveau de parcours à réaliser. Chaque binôme organise ses départs et gère ensemble les erreurs de cheminement, le temps réalisé et l'attribution des points en fonction du nombre de recalages du jury.

L'enseignant est ainsi dégagé des contraintes d'organisation. Il est disponible pour intervenir sur les difficultés individuelles.

LES CONDUITES OBSERVABLES

La complexité du jeu repose sur la différenciation carte/terrain. Si chaque croisement de lignes sur la carte-coureur correspond bien à un carrefour sur le terrain, le trajet figurant sur la carte, lui, ne correspond pas à celui qui doit être effectivement réalisé.

Devant cette difficulté, certains s'arrêtent à chaque intersection, passent du temps à regarder leur carte pour se recalculer, pour vérifier d'où ils viennent et pour décider de la direction à prendre.

Ceux qui ont un carrefour d'avance dans la lecture de carte enchaînent dans les carrefours sans temps d'arrêt.

Pour réussir, le coureur doit apprendre à plier sa carte pour centrer son regard précisément sur sa position actuelle, orienter sa carte dans le sens de la progression et se tourner lui-même vers la direction à prendre. Enfin avec son pouce, il doit suivre le déplacement qu'il réalise jusqu'au prochain point de décision. Le pouce indique en permanence sa position sur la carte.

Le jury utilise la même technique pour suivre avec son pouce sur sa carte le déplacement de son coureur et vérifier le respect de l'itinéraire imposé.

Deux observables sont utiles pour situer les niveaux de conduite du coureur :

LA FLUIDITÉ DU DÉPLACEMENT

- Marche entre les carrefours et arrêt dans chaque carrefour pour lire la carte et choisir la direction à prendre dans le carrefour présent.
- Enchaînements de course rapide/arrêt pour mémoriser 2 directions à venir - course rapide/arrêt...
- Course continue lente pour permettre une lecture régulière de la carte.
- Course continue avec changements d'allure lors des prises d'avance de lecture du cheminement.

LE TEMPS DE LECTURE DE CARTE POUR RETROUVER SA POSITION ET LES MOMENTS DE REGARD SUR LA CARTE

- Regard long sur la carte dans le carrefour
- Regard insistant voire permanent sur sa carte et coups d'œil rapides sur le terrain
- Regard prioritaire sur le terrain avec regard long pour se positionner sur la carte
- Tête levée sur le terrain et coups d'œil rapides sur sa carte, ciblés directement sur sa position, avec le pouce placé.

Au cours d'une leçon, un élève effectue en moyenne 10 parcours (alternativement comme coureur et comme jury) de 300 à 600 mètres. Sur ces 3 à 5 kilomètres, il se confronte à une centaine de points de décision.

Les points forts de *Défi Pop*

- La simplicité et la rapidité de l'installation matérielle.
 - La création dans un lieu connu des élèves d'un milieu riche en incertitude.
 - Un milieu simple en apparence mais des opérations complexes à mener.
 - La mise en activité simultanée de tout le groupe classe.
 - La présence de tous les élèves dans un espace restreint.
 - L'autonomie d'organisation des élèves.
 - L'individualisation des décisions de chaque élève sans pouvoir se référer aux choix des autres.
 - La centration sur un problème d'expert orienteur accessible dans le temps scolaire.
-

Historique de création des formes de pratique scolaire - Thème 2 « Cheminer »

OBSTACLES MOUVANTS

DATE DE CRÉATION

2011

Contexte : enseignement scolaire collège

Concepteur : Jérôme Czerniak

FINALISATION WEB DOC

2016

Auteurs : Jérôme Czerniak, Bruno Verneau, Gautier Flandrin.

DÉFI POP

DATE DE CRÉATION

2011

Contexte : formation professionnelle continue DAFOP

Concepteur : Gautier Flandrin

FINALISATION WEB DOC

2016

Auteurs : Gautier Flandrin, Bruno Verneau, Jérôme Czerniak.