

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

---

# Livret d'accompagnement Thème d'étude 4 : Sélectionner

---

CANOPÉ

# Cadrage

## SÉLECTIONNER

Concevoir un parcours, c'est sélectionner des indices pertinents pour créer des enchaînements de postes, au regard de l'espace de course, du niveau de difficulté des postes et du temps disponible, en organisant l'ordre des postes choisis dans le parcours et en planifiant les itinéraires inter-postes.

Pour tracer un parcours, dans une *Course au score*, l'expert sait :

IDENTIFIER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ D'UN POSTE	CONSTRUIRE DES ITINÉRAIRES	GÉRER LE TEMPS
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Distance</b> du poste.</li> <li>- <b>Complexité</b> du poste (définition : nature et taille de l'élément, placement par rapport à cet élément).</li> <li>- <b>Complexité</b> de la zone du poste (nombre et nature des éléments présents dans l'environnement proche du poste).</li> <li>- <b>Fiabilité</b> du point d'attaque.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Différenciation</b> d'itinéraires inter-postes : le plus direct, le plus rapide, le plus sûr.</li> <li>- <b>Ordonnement</b> des postes avec un tracé efficient du trajet global (éviter les croisements de lignes, les allers-retours).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Estimation du temps de course</b> en fonction de la distance à parcourir et au regard du type de terrain (nature du sol, dénivelé, obstacles, pénétrabilité...).</li> <li>- <b>Renoncement</b> dans la recherche d'un poste pour assurer le retour dans le temps imparti.</li> <li>- <b>Gestion des ressources</b> et lucidité (épuisement, distorsion perceptive).</li> </ul>

## UN OBJET D'ENSEIGNEMENT

**Concevoir un parcours efficient** (choix de postes, ordre des postes et itinéraires) en anticipant et en ciblant les points d'attaque et les directions de sortie de poste, puis **analyser son parcours** pour le faire évoluer dans le cadre **d'un projet de groupe**.

UNE VISÉE MOTRICE	UNE VISÉE ÉDUCATIVE	UNE VISÉE MÉTHODOLOGIQUE
Créer un parcours pertinent.	Mutualiser des expériences et débattre au sein d'un groupe restreint pour mettre en œuvre un projet commun.	Élaborer des procédures pour être efficace dans l'échange d'informations dans un temps contraint.

## 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	CAPACITÉS	ATTITUDE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Élaborer <b>des points d'attaque</b> de poste.</li> <li>- Élaborer <b>des directions de sortie</b> de poste.</li> <li>- Repérer <b>des enchaînements de postes</b> logiques.</li> <li>- Distinguer en lecture de carte <b>une ligne facile d'une ligne difficile</b>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Élaborer un projet de déplacement</b> en sélectionnant et en anticipant les éléments à suivre.</li> <li>- <b>Mémoriser, commenter et analyser son itinéraire</b> avec les autres.</li> <li>- <b>Échanger</b> dans un groupe restreint pour <b>prendre des décisions argumentées</b>.</li> <li>- Raisonner avec logique et rigueur pour <b>réaliser un projet de groupe</b> efficient.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Anticiper</b> la prise d'information.</li> <li>- Dans une pratique collective, <b>émettre son point de vue</b> sans l'imposer.</li> <li>- <b>Écouter le point de vue d'autrui</b> pour construire un itinéraire commun.</li> </ul>

## UNE FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE - CHEMIN LE PLUS COURT

### L'ENJEU DU CHEMIN LE PLUS COURT

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

- **Repérer des enchaînements de postes pertinents** pour concevoir un parcours efficient.

### LE BUT DU JEU

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

- Le coureur doit **sélectionner des postes** à regrouper au sein d'un parcours, **choisir l'ordre** des balises à rechercher et trouver des itinéraires inter-postes directs, sûrs et rapides.

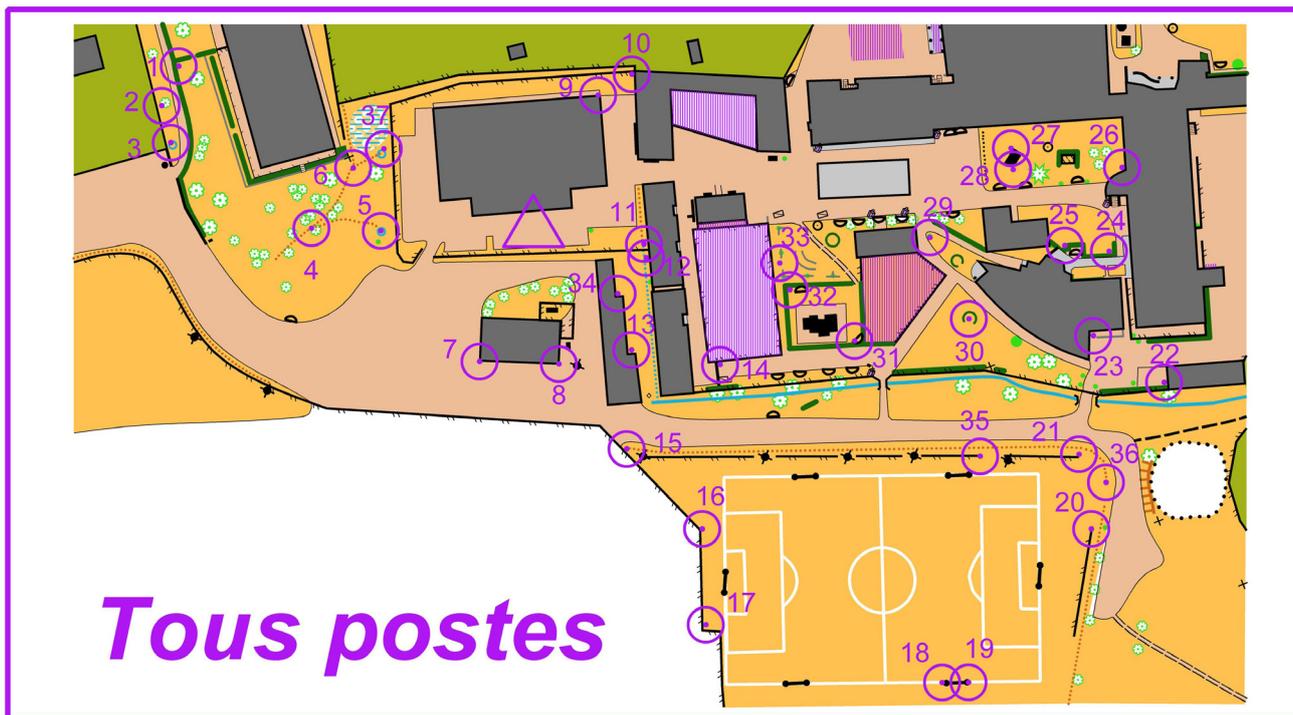
# Vidéo 1

## Les règles du jeu

### LE MILIEU DE PRATIQUE

Dans un établissement scolaire, autour d'un gymnase ou dans un complexe sportif :

- **Une zone délimitée pour chaque équipe de 3 coureurs** : zone de planification, d'échange d'informations, de départ, d'arrivée et de correction (des tapis ou des tables dans le gymnase, des places délimitées de parking devant le gymnase, des bancs ou des zones de regroupement de classes dans la cour de l'établissement...). Dans cette zone : 1 chronomètre, 3 cartes mères et 3 cartes vierges.
- **La zone de course** : 36 postes posés dans l'espace de course en créant des zones de regroupements de 2 ou 3 postes proches (nids de postes).



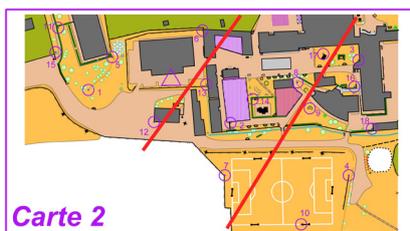
## LE TRAÇAGE

### LES PARCOURS

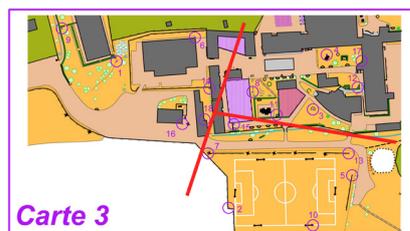
À partir de la carte tous postes, 3 parcours interpénétrés de 18 postes sont tracés pour une leçon. Pour chaque parcours, la carte est divisée en trois zones, de telle sorte que six postes figurent dans chacune des zones.



Carte 1



Carte 2

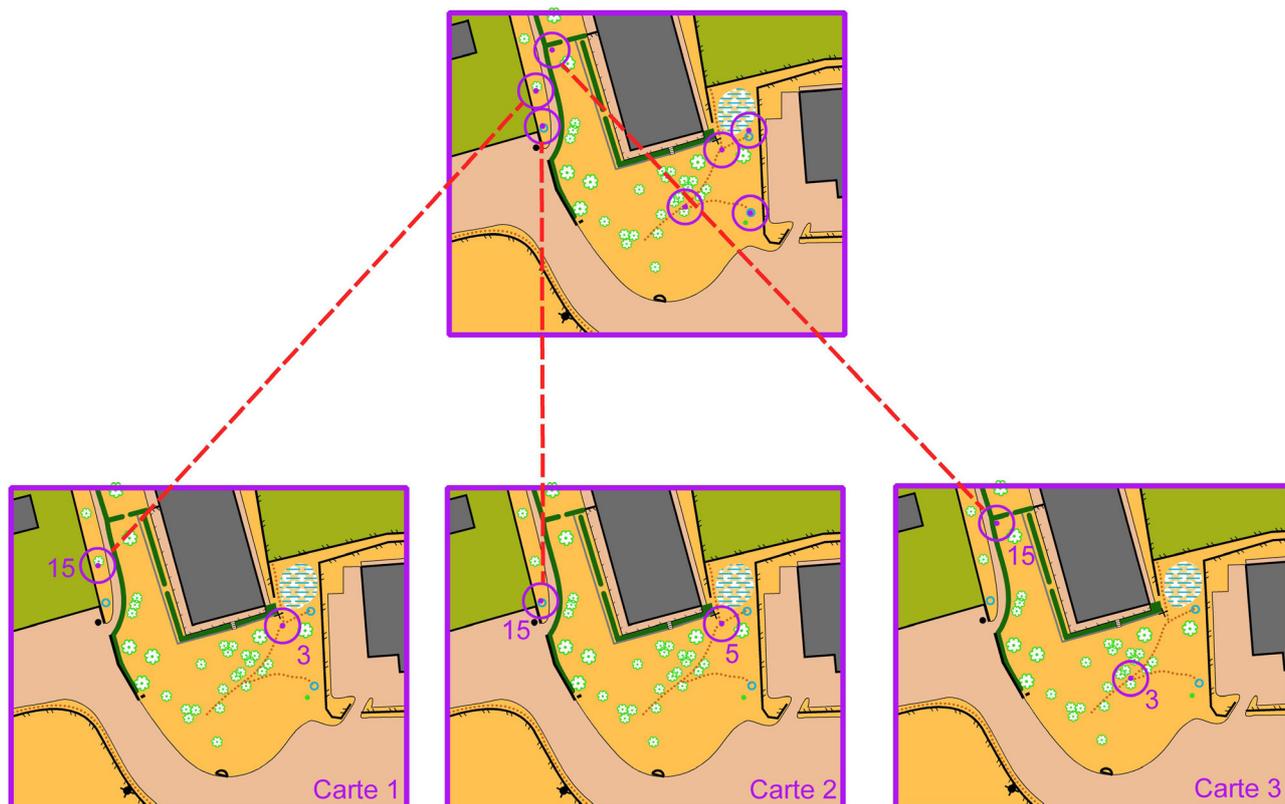


Carte 3

Le traçage de parcours interpénétrés et la conception de nids de postes permettent de créer de l'incertitude dans un espace connu. Les balises d'un parcours constituent des leurres pour les autres cartes. Les coureurs sont ainsi confrontés à la présence de plusieurs balises dans l'espace proche de chaque poste.

(voir Thème 3 « Attaquer », forme de pratique scolaire « Poseurs de leurres » pour identifier le type de leurres et le niveau de difficulté des leurres proposés aux élèves lors de la création des nids de postes avec l'interpénétration des parcours)

Pour créer un milieu qui oblige chaque coureur à individualiser ses décisions, l'enseignant peut jouer, pour chacun des parcours, sur la numérotation des postes situés dans le même espace proche. Selon le parcours à réaliser, une même balise peut correspondre à plusieurs numéros de postes ou un même numéro de poste peut faire référence à plusieurs balises sur le terrain. Il devient difficile de copier, de se référer aux actions des autres coureurs pour poinçonner la bonne balise.



## LES MÉDIAS

Avant le départ et pendant le temps de course, les élèves ne disposent d'aucune correspondance entre numéros de postes sur la carte et numéros de balises sur le terrain. Ils n'ont pas d'élément objectif leur permettant de savoir avec certitude qu'ils poinçonnent la bonne balise.

### LES CARTES

#### **Pour une équipe de 3 élèves**

Une carte mère pour chaque coureur avec 18 postes numérotés de 1 à 18. Elle est identique pour les 3 coureurs.

Elle est découpée en 3 zones avec 6 postes dans chacune.

Cette carte mère reste en permanence dans la zone de départ.

Une carte vierge de postes par coureur: toute la légende de la carte mère est présente mais les postes ne figurent pas.

Le coureur utilise cette carte vierge pour aller sur le terrain à la recherche de ses balises.

#### **Pour la classe**

2 ou 3 cartes mère (carte 1, carte 2 et carte 3) sont réparties entre les groupes dans la classe.

### LES TALONS DE CONTRÔLE

Un talon de contrôle par coureur: il regroupe toutes les informations complétées au cours des différents temps de jeu de la situation :

- La proposition individuelle de répartition des 18 postes en 3 parcours A, B et C,
- la répartition choisie par l'équipe,
- l'ordre des parcours réalisés au fur et à mesure des rotations et l'ordre des postes recherchés,
- les poinçons,
- le temps de course pour chacun des 3 parcours,
- et le résultat final (nombre de bonnes balises et temps total de course)

Nom :	Prénom :	Classe : Equipe :	Carte :	Balises validées : /18	Temps total :
-------	----------	----------------------	---------	------------------------	---------------

Ma proposition de répartition :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

La répartition choisie par l'équipe :

Parcours A						Parcours B						Parcours C					

Ma course :

Rotation 1	Parcours :		Temps :		Rotation 2	Parcours :		Temps :		Rotation 3	Parcours :		Temps :	

### LES RÈGLES DU JEU

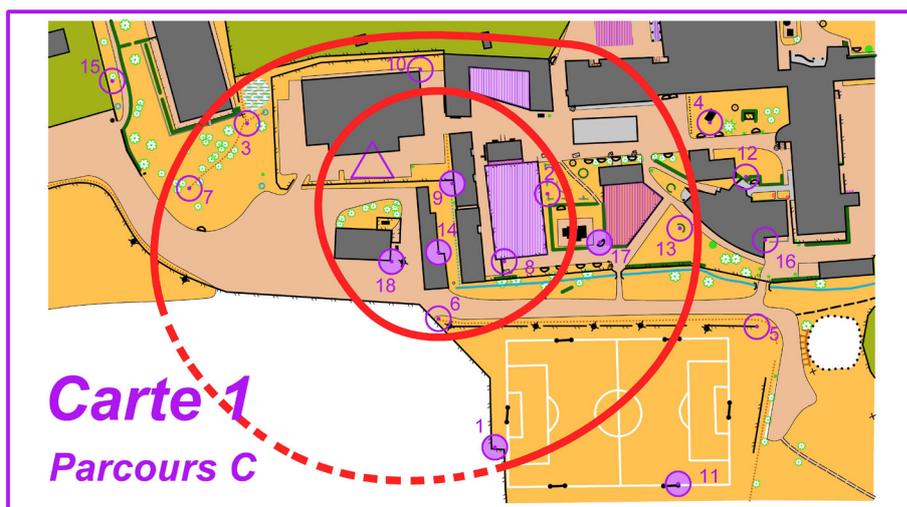
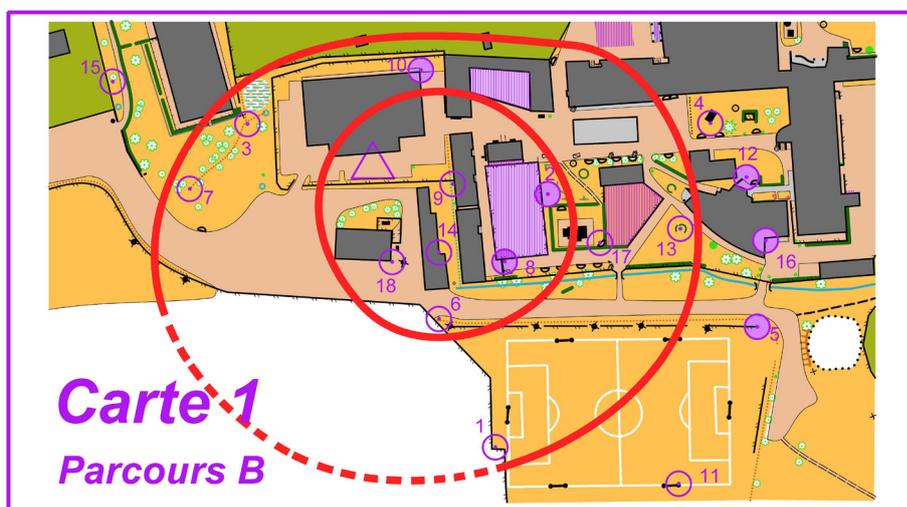
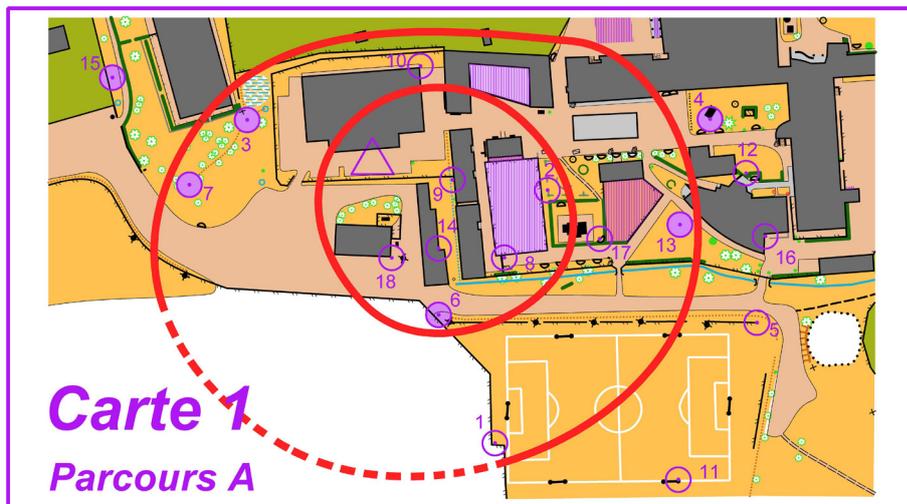
**Par équipe de 3 en coopération.** Chaque coureur de l'équipe réalise 3 parcours. Le résultat final additionne les 3 parcours des 3 partenaires pour faire le classement entre équipes à la fin.

Temps 1 de 5 minutes: proposition individuelle d'une répartition

Chaque élève dispose d'une carte mère avec 18 postes (cartes mère identiques au sein de l'équipe en coopération, et identiques avec les équipes en compétition). Sur cette carte mère, 3 zones sont délimitées (l'espace de jeu est découpé en 3 zones avec les 18 postes répartis entre ces zones)

Il doit créer 3 parcours A, B et C de 6 postes en utilisant impérativement les 18 postes de la carte (tous les postes doivent être utilisés une fois ; un même poste ne peut pas être utilisé dans deux parcours). Cette répartition doit respecter une contrainte supplémentaire relative au découpage de la carte en 3 zones: dans les 3 parcours créés doivent figurer au moins un poste et au plus 3 postes de chacune des zones.

Exemple de répartition de 3 parcours respectant les contraintes à partir de la carte 1



Chaque équipier note, dans le premier tableau de son talon de contrôle, sa proposition de répartition des 18 postes en 3 parcours.

Temps 2 de 5 minutes: choix collectif de la répartition

Les 3 coéquipiers échangent et commentent leurs propositions individuelles pour sélectionner celle qui leur semble la plus pertinente. Ils notent, dans le second tableau de leur talon de contrôle, la répartition choisie collectivement.

Ils attribuent ensuite à chacun l'un des 3 parcours A, B ou C à réaliser lors de la première rotation.

Temps 3 de 10 minutes: rotation 1

- Chaque coéquipier effectue un parcours différent.
- Déclenchement du chrono,
- 2 minutes minimum obligatoires de concertation (temps pendant lequel aucun orienteur ne peut partir), ensuite les 3 orienteurs partent groupés quand ils veulent.
- Protocole à respecter avant le départ de cette 1<sup>re</sup> rotation : placer sur sa carte vierge les postes numérotés de son premier parcours et placer sur son talon de contrôle les numéros des 6 postes, dans l'ordre prévu du trajet.
- Retour impératif dans les 10 minutes (les 2 minutes de concertation incluses dans l'épreuve) avec pénalité pour chaque minute entamée = 1 poste validé supprimé.
- Au retour, noter son temps sur son talon.
- À l'arrivée des 3 coureurs, pas de vérification de la validité des poinçons entre les rotations.

Temps 4 de 10 minutes: rotation 2

- Chaque coureur prend le parcours de 6 postes d'un partenaire.
- Déclenchement du chrono,
- 2 minutes obligatoires de concertation (sans départ possible pendant ce temps) pour échanger les cartes, communiquer des indices à son partenaire qui récupère sa carte et numéroter dans l'ordre sur son talon les 6 nouvelles balises à trouver.
- Départ groupé des 3 coureurs (libre après le temps de concertation imposé).
- Au retour, noter son temps sur son talon. À l'arrivée des 3 coureurs, pas de vérification de la validité des poinçons.

Temps 5 de 10 minutes: rotation 3

- Les coéquipiers partent pour leur 3<sup>e</sup> parcours.
- Organisation identique (2 minutes concertation, échange d'informations, départ groupé)
- Au retour de la 3<sup>e</sup> rotation, les coureurs vérifient les poinçons de leurs 3 parcours respectifs, calculent le temps total par orienteur et additionnent tous les temps pour obtenir le résultat final de l'équipe (nombre de bons poinçons et temps total).

Temps 6 de 5 minutes: débriefing

- Concertation pour tracer sur les cartes vierges le trajet idéal de chaque parcours (faire un choix commun de l'ordre et de l'itinéraire de chaque parcours de 6 balises, les plus pertinents).
- Lors de ce bilan de course, l'équipe peut également dégager une répartition différente, plus judicieuse que celle initialement choisie.

---

Au cours d'une leçon, un élève effectue 6 parcours [2 cartes x 3 rotations] sur 2 temps de jeu de 30 à 40 minutes de course. Il parcourt entre 3 000 et 4 000 mètres [% FC très élevé : 90 à 95 % FC max] et poinçonne 36 balises.

**Les points forts de *Chemin le plus court***

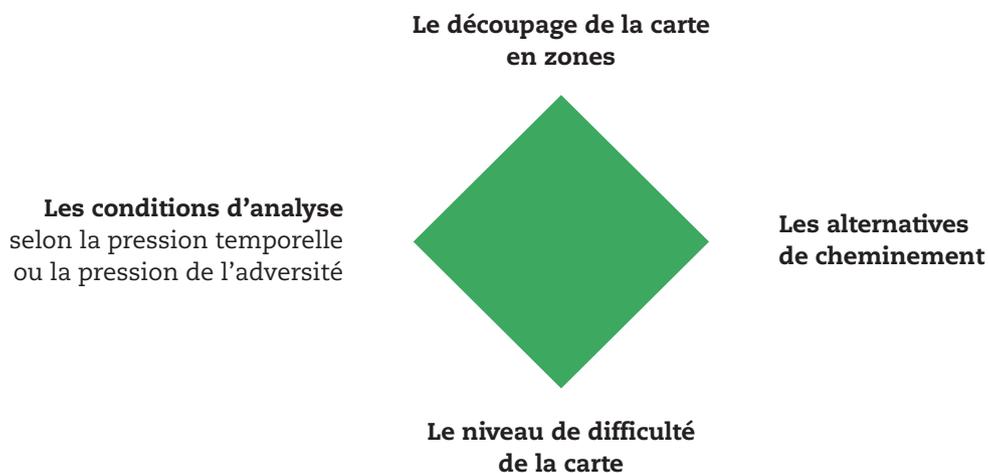
- La mise en activité simultanée de tous les élèves, au sein de l'espace scolaire.
  - La mise en coopération avec la mutualisation d'informations au sein d'une équipe.
  - La centration sur un problème d'expert orienteur accessible dans le temps scolaire.
-

## Vidéo 2

# Les variables didactiques

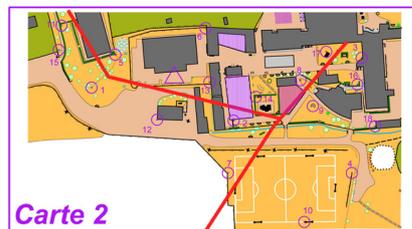
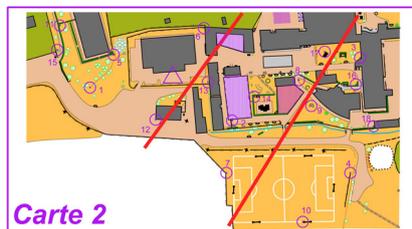
Pour simplifier ou complexifier l'activité de l'élève dans le **Chemin le plus court**, l'enseignant joue avec 4 variables didactiques :

- Le découpage de la carte en zones contraignantes pour la répartition,
- les alternatives de cheminement, en jouant sur la cartographie,
- le niveau de difficulté de la carte, lié à la distance, à la complexité des postes et à la présence de leurres,
- les conditions d'analyse selon la pression temporelle et la pression de l'adversité.



### LE DÉCOUPAGE DE LA CARTE EN ZONES

Sur une même carte mère de 18 postes, le seul changement de découpage des 3 zones oblige les coureurs à concevoir une toute nouvelle répartition et à construire 3 parcours de 6 postes totalement différents.



## LES ALTERNATIVES DE CHEMINEMENT

Dans le *Chemin le plus court*, les élèves jouent à concevoir des parcours et à trouver le bon compromis entre le chemin le plus direct, le chemin le plus sûr et le chemin le plus rapide.

Pour que les coureurs puissent planifier, expérimenter et analyser des choix d'itinéraire, le milieu de pratique doit offrir de nombreuses alternatives de cheminement : un contournement de bâtiments par le sud ou par le nord, des accès différents à un même espace.

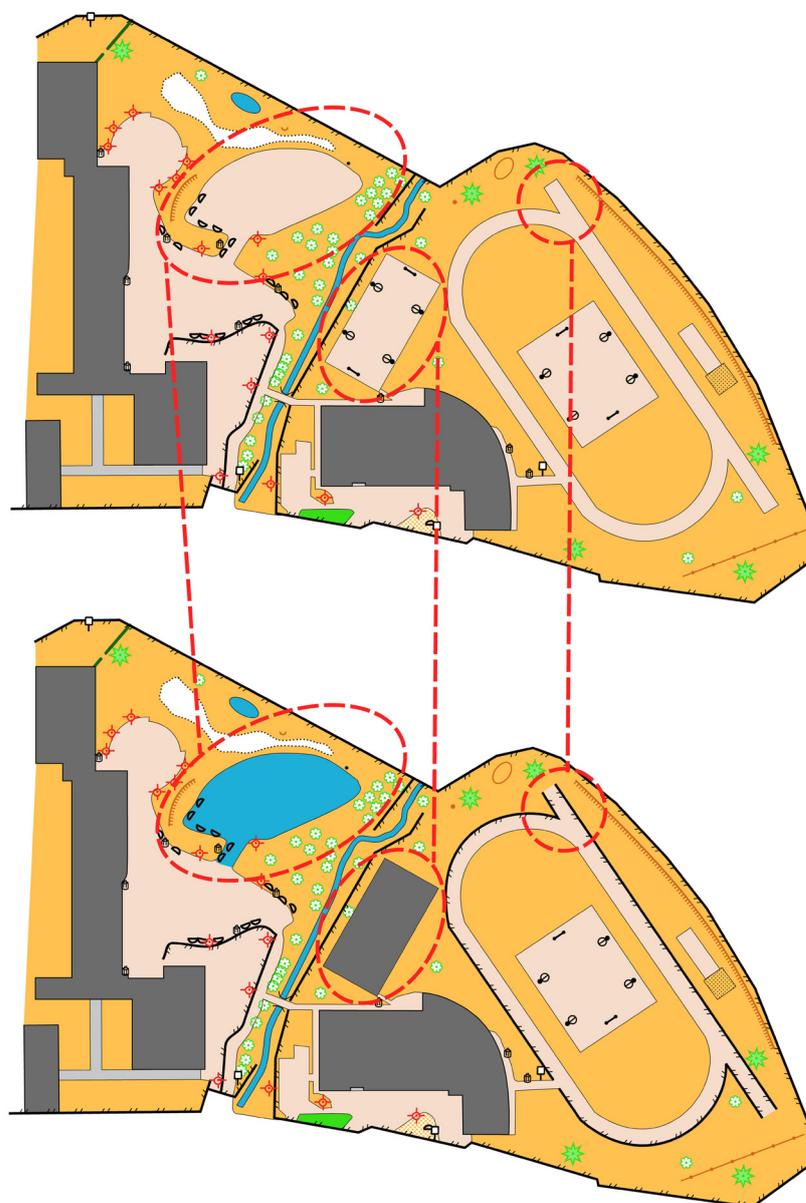
À défaut d'un milieu suffisamment riche, il est possible de créer ces alternatives en jouant sur la cartographie et en transformant des zones bien délimitées en zones infranchissables.

Le plateau sportif extérieur peut être colorié en bleu sur la carte. Inondé, il ne peut plus être traversé par les coureurs. Le sens de contournement de cet espace est un nouveau paramètre à prendre en compte pour construire ses itinéraires.

Une zone de réception de saut devient un bâtiment.

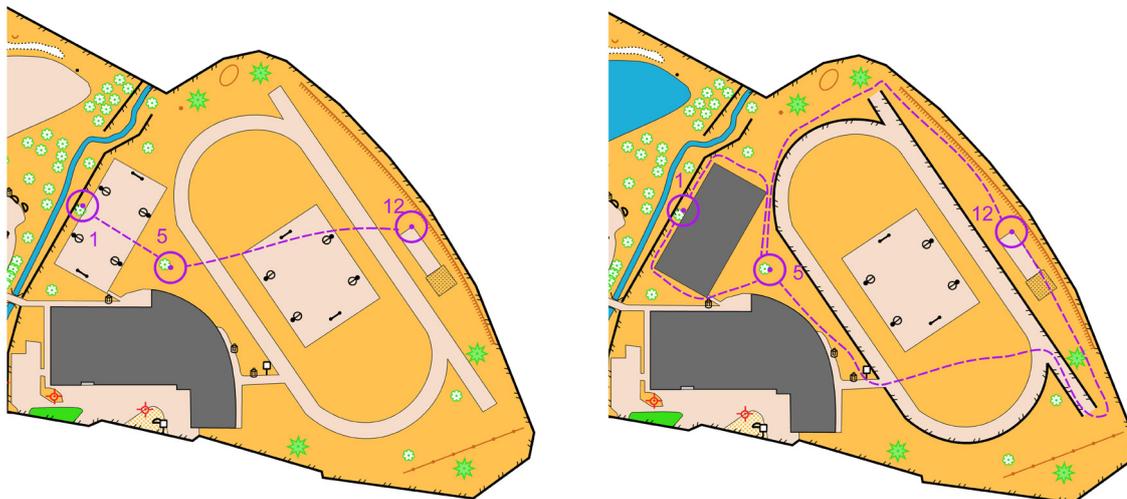
Les lignes d'un terrain se transforment en clôture infranchissable et seuls les buts sont des portes d'entrée et de sortie du terrain...

### Exemple de cartographie modifiée



L'enseignant ajoute ainsi des obstacles qu'il faut contourner.  
Le milieu s'enrichit avec différents cheminements possibles pour aller d'un point à un autre.

### Exemple d'impact d'une modification de la cartographie sur les alternatives de cheminement



## LES CONDITIONS D'ANALYSE EN FONCTION DE LA PRESSION TEMPORELLE ET/OU DE L'ADVERSITÉ

Dans une première étape, le chronomètre est arrêté entre chaque rotation, en attendant que tous les coureurs soient revenus et que toutes les équipes soient complètes dans leur zone. Les 3 temps de jeu de 10 minutes sont indépendants. Le temps d'échange d'informations est imposé et identique pour tous les groupes.

Les élèves doivent rentabiliser ce temps incompressible dédié à la concertation, en organisant au mieux les temps de parole de chaque coéquipier et en partageant le maximum d'informations utiles.

Dans une configuration supérieure de pression temporelle, le chronomètre défile. Les 3 rotations s'enchaînent dès que l'équipe est au complet pour échanger leurs cartes. Le temps de concertation est libre et inclut dans le temps de course. Il s'agit alors pour les élèves de sélectionner les informations à mutualiser et de construire un protocole de communication efficace pour réduire ces temps d'échange.

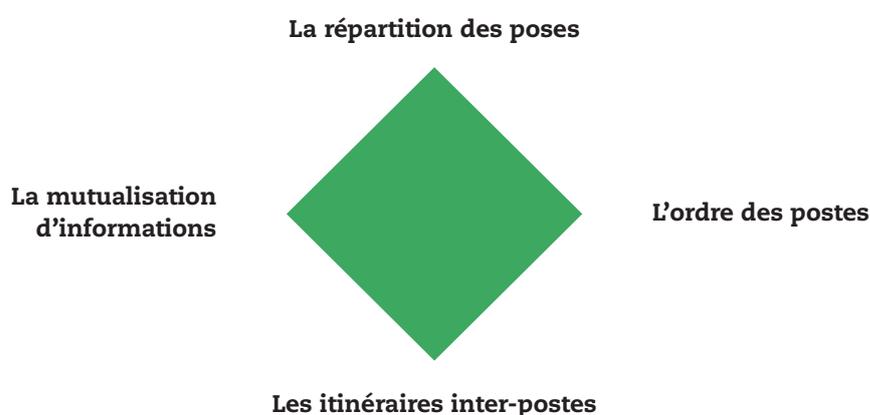
La forme de pratique scolaire le Chemin le plus court se construit progressivement lors des toutes premières leçons et constitue le cœur de notre enseignement sur le thème d'étude 4 « Sélectionner ». En cours de cycle, le jeu avec les variables didactiques permet de cibler les différents paramètres mobilisés par les élèves pour progresser et réussir.

## Vidéo 3

# Les conduites typiques

Pour élaborer des parcours plus directs, plus sûrs, plus rapides, les élèves mobilisent 4 paramètres, qui sont autant d'observables pour l'enseignant :

- La répartition des postes au sein des différents parcours,
- l'ordre des balises à aller découvrir,
- les itinéraires des partiels entre les postes,
- enfin, la qualité de l'échange d'informations lors des rotations de parcours.



### LA RÉPARTITION DES POSTES

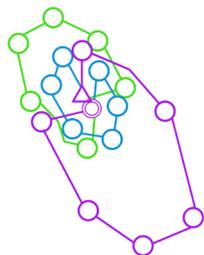
Dans un premier temps, les élèves doivent repérer des enchaînements de postes pertinents, à regrouper dans un même parcours. Ils jouent avec les contraintes imposées par le découpage des 3 zones, différent selon les cartes mères.

Il n'existe pas une solution idéale unique. À partir d'une même carte, plusieurs répartitions peuvent être cohérentes.

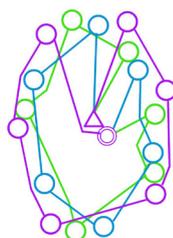
Les coureurs expérimentent différentes formes de répartition :

- Par exemple, une répartition qui cherche à réduire les distances de chaque parcours en partageant les postes par secteur notamment les balises lointaines. Cette forme implique un groupe homogène, une confiance en soi et entre équipiers.
- Autre choix, une répartition qui permet d'évoluer en parallèle. Cette forme est rassurante, car le coureur a souvent à proximité un partenaire pour une aide éventuelle. Les parcours sont équilibrés mais les distances sont rallongées.
- Nouvel exemple, une répartition disproportionnée qui fait le choix d'un parcours long avec toutes les balises lointaines et d'un parcours concentré sur un secteur précis avec de nombreux postes.

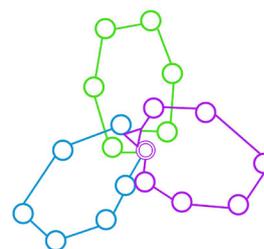
Répartition disproportionnée



Répartition en parallèle



Répartition par secteur



## L'ORDRE DES POSTES

Les élèves doivent ensuite construire une logique de parcours. Ils jouent sur l'ordre des balises à aller poinçonner. Plusieurs parcours peuvent être élaborés à partir d'un même regroupement de 6 postes. Pour choisir l'ordre des postes, les coureurs mobilisent plusieurs critères :

- Réduire la distance totale à parcourir en évitant par exemple un tracé en aller-retour sur une même ligne,
- avoir vite et longtemps en visuel la zone du prochain poste,
- ou permettre, sur un partiel inter-postes, l'observation anticipée d'une future balise.

## LES ITINÉRAIRES INTER-POSTES

Concernant le choix des trajets pour aller de poste en poste, de nombreuses alternatives de cheminement sont possibles.

L'évolution de la distance parcourue par les coureurs d'une équipe sur le même parcours est un indicateur clef.

Au fur et à mesure des indications communiquées entre partenaires lors des rotations, les choix d'itinéraire s'affinent et la longueur des trajets effectués sur ce parcours diminue.

Cette réduction de la distance totale réalisée sur chaque parcours par les coureurs successifs d'une équipe révèle la qualité de la mutualisation d'informations au sein de ce groupe.

*L'étude des tracés des 3 coéquipiers, l'utilisation de podomètres ou l'enregistrement des distances sur des montres GPS permettent de rendre visible cette diminution significative des distances parcourues.*

## LA MUTUALISATION D'INFORMATIONS

Après analyse de son itinéraire, chaque coureur doit sélectionner les informations qu'il estime incontournables à communiquer à ses partenaires.

Lors de cet échange, il peut donner

- des précisions sur l'emplacement des balises
- des propositions sur l'ordre des balises
- des indications sur le trajet à réaliser

Ces temps de mutualisation des expériences constituent le cœur des observations de l'enseignant.

Il peut intervenir sur le protocole mis en place au sein du groupe pour échanger de manière efficace des informations dans un temps contraint :

- L'ordre de prise de parole,
- le temps de parole,
- l'utilisation d'un vocabulaire spécifique et précis,
- le nombre et la pertinence des informations partagées.

## Vidéo 4

# Un autre jeu, *Défi croquis*

### UN OBJET D'ENSEIGNEMENT

Concevoir un parcours optimal en mettant en relation un choix de postes selon leur valeur, une sélection d'éléments cartographiques et un temps de course disponible.

UNE VISÉE MOTRICE	UNE VISÉE ÉDUCATIVE	UNE VISÉE MÉTHODOLOGIQUE
Identifier les indices pertinents pour soi.	En situation de crise de temps et d'engagement optimal, <b>prendre et assumer</b> une décision malgré la présence d'incertitudes.	<b>Effectuer des mises en relation pertinentes de paramètres :</b> - Valeur de postes - Temps de planification - Temps de course disponible

### 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	CAPACITÉS	ATTITUDE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier le <b>niveau de difficulté d'un poste</b>.</li> <li>- Repérer <b>des points remarquables</b>.</li> <li>- Connaître les éléments qui guident <b>la construction d'un itinéraire</b> (points d'appui, ligne d'arrêt, point d'attaque, définition du poste).</li> <li>- Estimer le <b>temps de course en fonction de la distance</b> à parcourir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Optimiser le choix des postes</b> en nombre et en qualité (niveau de difficulté) en fonction de ses ressources.</li> <li>- <b>Émettre différentes hypothèses</b> relatives à l'échec ou à la réussite.</li> <li>- <b>Concevoir rapidement son itinéraire</b> à partir des éléments connus.</li> <li>- <b>Mémoriser</b> une suite simple de points d'appui.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Rester lucide</b> dans la réalisation de son projet au regard du temps et de l'espace.</li> <li>- <b>Accepter de renoncer</b> à la recherche d'un poste pour assurer le retour dans le temps prévu.</li> <li>- <b>Annoncer un contrat</b> et l'assumer.</li> </ul>

#### L'ENJEU DU DÉFI CROQUIS

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

- **Sélectionner des indices pertinents** pour trouver une balise avec certitude

#### LE BUT DU JEU

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

- Le coureur doit **construire un parcours** en sélectionnant des postes selon leur valeur. Ensuite il **dessine sa propre carte** à partir des seuls éléments qu'il estime incontournables pour découvrir sans risque d'erreurs les postes choisis.

## LE MILIEU DE PRATIQUE

Dans un établissement scolaire, autour d'un gymnase ou dans un complexe sportif :

- Une zone délimitée pour chaque groupe de 3 en compétition : zone de planification, de départ, d'arrivée et de correction (des tapis ou des tables dans le gymnase, des places délimitées de parking devant le gymnase, des bancs ou des zones de regroupement de classes dans la cour de l'établissement...).
- Dans chaque zone, 1 chronomètre, des cartes mères et des cartes vierges.
- La zone de course : 36 postes posés dans l'espace de course en créant des zones de regroupements de 2 ou 3 postes proches (nids de postes).

## LE TRAÇAGE

### LES PARCOURS

Trois parcours interpénétrés de 12 postes (A, B et C) sont tracés pour une leçon.

*Le traçage de parcours interpénétrés et la conception de nids de postes permettent de créer de l'incertitude dans un espace connu. Les balises d'un parcours constituent des leurres pour les autres cartes. Les coureurs sont ainsi confrontés à la présence de plusieurs balises dans l'espace proche de chaque poste.*

*(voir Thème 3 « Attaquer », forme de pratique scolaire « Poseurs de leurres » pour identifier le type de leurres et le niveau de difficulté des leurres proposés aux élèves lors de la création des nids de postes avec l'interpénétration des parcours).*

*Pour créer un milieu qui oblige chaque coureur à individualiser ses décisions, l'enseignant peut jouer, pour chacun des parcours, sur la numérotation des postes situés dans le même espace proche. Selon le parcours à réaliser, une même balise peut correspondre à plusieurs numéros de postes ou un même numéro de poste peut faire référence à plusieurs balises sur le terrain. Il devient difficile de copier, de se référer aux actions des autres coureurs pour poinçonner la bonne balise.*

## LES MÉDIAS

### LES CARTES

#### **Pour la classe**

Trois cartes mère (cartes A, B et C) sont réparties entre les groupes dans la classe.

#### **Pour un groupe de 3 élèves en compétition**

Une carte mère pour chaque coureur avec 12 postes. Les postes sont identiques pour les 3 coureurs. Cette carte mère reste en permanence dans la zone de départ.

Trois valeurs de postes : 4 postes à 1 point (numérotés dans les dizaines : 10,11,12,13), 4 postes à 3 points (numérotés dans les trentaines : 30, 31, 32, 33) et 4 postes à 5 points (numérotés dans les cinquantes : 50, 51, 52, 53).

*Cette numérotation des postes permet ainsi de visualiser rapidement la valeur des postes.*



Une carte vierge de légende par coureur : sur cette carte blanche figure uniquement la zone de départ, les limites extérieures de l'espace de jeu et les zones interdites. Le coureur utilise cette carte vierge pour aller sur le terrain à la recherche de ses balises.

**A**  
**Défi croquis**

Nom: \_\_\_\_\_  
Prénom: \_\_\_\_\_

Points visés  Temps

Points validés

Pénalité Temps

Pénalité Balise

Points marqués

11	12	13	14	31	32	33	34	51	52	53	54
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

### LES TALONS DE CONTRÔLE

Le talon de contrôle est intégré à la carte vierge.

Chaque coureur doit renseigner son projet avant son départ : il entoure sur son talon de contrôle les 4 balises choisies, il notifie le nombre de points visés selon la valeur des 4 postes choisis.

À l'arrivée, il note son temps de course, sa pénalité de points éventuelle en cas de dépassement de temps imparti et après vérification de la validité de ses poinçons, il comptabilise ses points marqués.

*Avant le départ et pendant le temps de course, les élèves ne disposent d'aucune correspondance entre numéros de postes sur la carte et numéros de balises sur le terrain. Ils n'ont pas d'élément objectif leur permettant de savoir avec certitude qu'ils poinçonnent la bonne balise.*

### LES RÈGLES DU JEU

Le Défi croquis est une course entre 3 élèves. Les coureurs en compétition, de niveau homogène, ont des chasubles d'une même couleur.

#### Première manche

Au signal de départ, chronomètre déclenché, chaque coureur choisit sur la carte mère 4 postes parmi les 12 postes aux valeurs différenciées de 1, 3 et 5 points. L'objectif est de ramener plus de points que ses deux adversaires.

Les balises à 5 points sont soit plus éloignées, soit plus complexes (plus d'éléments sont à dessiner pour éviter de se faire piéger par les leurres).

Réussir les 4 balises à 5 points dans le même temps de jeu de 10 minutes est impossible pour les élèves. Le choix des 4 postes et des points visés est individuel et les autres concurrents n'en ont pas connaissance.

*Le coureur a un compromis à trouver entre :*

- choisir des postes faciles pour être assuré de trouver les balises mais avec le risque de ramener moins de points que ses adversaires,
- et viser des balises à forte valeur de points avec le risque d'être en difficulté pour les découvrir.

Après avoir fait son choix de parcours de 4 postes, chaque coureur dessine sur sa carte vierge tous les éléments qu'il estime indispensables pour découvrir ses balises avec certitude : les éléments qui vont faire obstacle à son trajet, les points d'appui, ses points d'attaque, les éléments utiles dans la zone proche du poste pour discerner sa balise des éventuels leurres.

Avant de partir, il notifie son projet en entourant sur son talon de contrôle les 4 balises sélectionnées et en précisant le nombre de points visés.

Le temps de jeu de 10 minutes inclut ce temps de planification

Chaque coureur part donc quand il veut, quand il estime avoir suffisamment d'indices sur sa carte vierge et encore suffisamment de temps disponible pour aller poinçonner ses 4 balises avant la fin du temps de jeu.

Toute minute dépassée après les 10 minutes pénalise de 5 points.

*Le coureur a un compromis à trouver entre :*

- quitter vite la zone de départ, mettre la pression sur ses adversaires et avoir du temps sur le terrain pour aller poinçonner ses balises mais avec le risque d'oublier de dessiner des éléments essentiels et donc de faire des erreurs,
- et prendre du temps pour choisir les éléments sur sa carte, pour les dessiner avec précision, et augmenter ses chances de trouver ses balises mais avec le risque de manquer de temps ensuite pour aller les chercher, ou de revenir après ses adversaires.

De retour dans leur zone, les coureurs en compétition prennent connaissance des projets de points visés par leurs adversaires et des numéros de postes choisis puis vérifient la validité des poinçons de chacun.

Le poinçon est correct, le coureur marque les points de la valeur de la balise. Le poinçon est faux, il est pénalisé des points équivalents à la valeur de la balise.

Cette pénalité évite la tentation de poinçonner au hasard lorsque subsiste une incertitude entre la balise et un leurre.

Le poinçon est manquant, il ne marque pas de point et il n'est pas sanctionné.

### **Deuxième manche**

Le Défi croquis se joue en deux manches avec la même carte.

Lors de la deuxième manche, le coureur doit choisir 4 autres postes.

L'addition des points marqués sur les deux manches détermine le classement des 3 concurrents sur un parcours.

À égalité de points, le premier revenu dans sa zone gagne le jeu.

## LES VARIABLES DIDACTIQUES

L'enseignant peut complexifier la situation en ne fixant plus le nombre de balises à aller chercher.

Dans un temps de jeu imposé (avec un retour impératif avant la limite), le coureur doit tenter de rentabiliser ce temps disponible pour ramener le maximum de points :

- En choisissant le nombre et la valeur des postes,
- en décidant de l'ordre des postes et des itinéraires inter-postes
- et en sélectionnant les éléments cartographiques à reporter sur sa carte vierge pour découvrir avec certitude ses balises.

---

Au cours d'une leçon, un élève effectue 6 temps de jeu de 10 minutes (2 manches sur 3 parcours). Il parcourt entre 3 000 et 4 000 mètres (% FC très élevé : 90 à 95 % FC max) et poinçonne 24 balises.

**Les points forts de *Défi croquis***

- La mise en activité simultanée de tous les élèves, au sein de l'espace scolaire.
  - Une forte pression émotionnelle.
  - L'organisation autonome de chaque groupe d'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 4 « Sélectionner »

---

### LE CHEMIN LE PLUS COURT

**DATE DE CRÉATION :**

2009

Contexte : groupe de production et de formation sous l'égide de l'IA IPR EPS Lille

Pilote : Bruno Verneau

Membres du groupe : Gautier Flandrin, Yannick Carouille, Gregory Prins, Pierre Gremminger, Sophie Boissay, Emmanuel Louchaert

**FINALISATION WEB DOC**

2016

Auteurs : Bruno Verneau, Gautier Flandrin, Jérôme Czerniak.

### DÉFI CROQUIS

**DATE DE CRÉATION**

2007

Contexte : enseignement scolaire lycée professionnel et groupe d'étude et de production pour la revue *Cinèse* 2008

Concepteur : Bruno Verneau

**FINALISATION WEB DOC**

2016

Auteurs : Bruno Verneau, Gautier Flandrin, Jérôme Czerniak.