

Quelques outils pour
favoriser les apprentissages
sur un cycle CO

Sommaire



Les objets d'enseignement prioritaires



La réussite par le jeu: exemple du Vampir'O



La réussite par les formes de groupement:
exemple du Mémo



La réussite par la répétition: exemple du Vrai
Faux Manquant

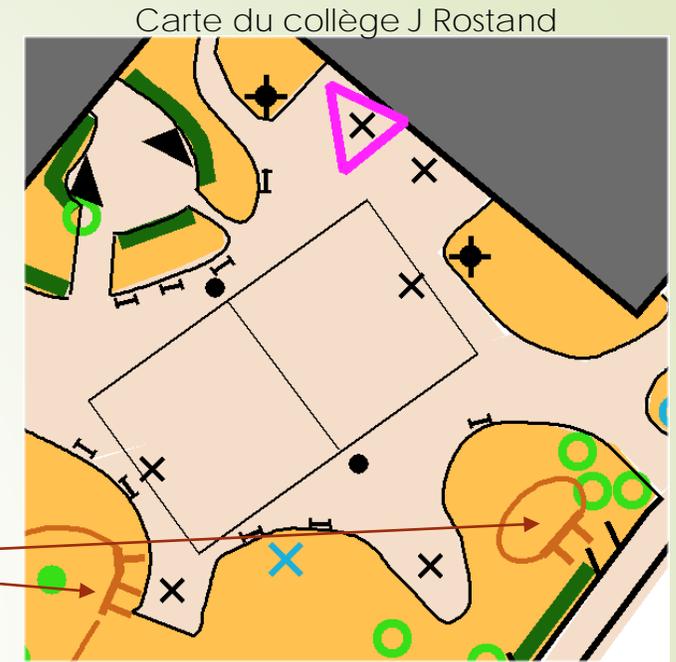


Les outils de l'enseignant pour les élèves

I. Les objets d'enseignement en CO pour favoriser la réussite:

1. Les connaissances: légende
n'explorer et n'utiliser que les éléments disponibles sur les cartes à disposition

Éléments des circuits de CO	Rochers	Hydrographie
Éléments linéaires dus à l'homme	Végétation	
Éléments ponctuels dus à l'homme	Topographie	



2. Les savoirs méthodologiques :
Etape de la construction du déplacement à venir, j'oriente, je sais dans quelle direction partir, je sais ce que je cherche, je construis les étapes si nécessaire

3. Les savoirs faire (habiletés motrices) indissociables de la prise de décision (habileté cognitive):
de passer de la marche à la course, à courir et se resituer, à courir et se situer, à courir et se situer précisément, à courir et anticiper ma position pour envisager la suite sans arrêt (technique du haut et du bas du corps, vitesse de déplacement, équilibre et ré équilibre avec une grosse charge mentale: lucidité).

II. Réussite par le jeu: le **Vampir'O**



Dispositif

- 3 ou 4 équipes de 6 joueurs au moins
- 3 ou 4 espaces de jeu : le camp



- But : dans un temps imparti, dans mon équipe, poinçonner le plus de balises possibles indiquées sur ma carte. Je suis en concurrence avec les joueurs de mon équipe. Il y a un vampire qui lui n'a pas les balises sur sa carte. Pour récupérer une carte joueur (avec toutes les balises) il doit toucher un joueur de son équipe pour échanger la carte.



Cartes vampires



Cartes joueurs

Equipe orange



Equipe verte

Règles du jeu

Distribuer autant de cartes que de joueurs dont une vierge

En 10 min, poinçonner le maximum de balises

Si le vampire me touche, j'échange ma carte avec lui

Je ne peux pas retoucher immédiatement celui qui m'a touché

Mon camp  est une cabane permanente (aide prof)

La balise est une cabane temporaire (15sec) le vampire compte (ref :ultimate) 

- Carte retournée au départ, je découvre mon statut quand je retourne la carte (carte vierge ou avec balises) et je joue. Les élèves de la même équipe ont la même carte



Variables:

- Jeu 1: 10 min, jeu 2: 9 min jeu 3: 8 min
- Bonus points si je rentre avant le temps limite avec toutes les balises justes.
- Ajouter des vampires
- **Carte d'immunité:** mettre un brassard au joueur concerné
- Varier le décompte du vampire (de 15 à 5 sec)

Attendus prioritaires

- Se situer et se resituer
- Passer de la marche à la course

Critères de réussite

- Poinçonner + de balises donc marquer + de points que les autres joueurs de mon équipe
- Etre l'équipe qui cumule le + de points sur toutes les parties.



Carton Contrôle: VAMPIRE COLLEGE

Parcours	B 1	B 2	B 3	B 4	B 5	B 6	B 7	B 7	B 9	B 10	Points
1											
2											
3											

Parcours	B 1	B 2	B 3	B 4	B 5	B 6	B 7	B 7	B 9	B 10	Points
1	41	37	54	55	59	45	39	44	34		
2	31	33	37	58	40	45	56	51	52	55	

III. Réussite par les formes de groupement

- Seul: circuit de référence après les essais corrigés.

Travail sur la relation carte terrain et terrain carte (S2), s'organiser pour réaliser un parcours dans l'ordre imposé (S3) – enrichir son vocabulaire technique (légende) (S4) – prendre des habitudes de fonctionnement

- En binôme:

- l'enrichissement réciproque, l'entraide, dépasser à 2 les capacités du moment, éviter l'errance : erreur erratique (Jeu du Mém'O à suivre) – renforcer la routine globalisée (construction précis de l'itinéraire S5)
- l'opposition, la confrontation (Duels) passer de la marche à la course (S6et+) anticiper ses trajectoires et éviter les erreurs cardinales – avoir un meilleur compromis vitesse décision.

- En trinôme :

- Jeu du renard : confrontation - passer de la marche à la course – anticiper ses trajectoires – avoir un meilleur compromis vitesse décision. (S6et+)

- En groupe mais comment? Donner l'illusion du groupe mais inciter un travail individuel, la performance dans l'équipe: Vampir'O (S6 et +)

Un exemple ➡

L'exercice du MEM'O: la situation scolaire à 2 (entraide)

Mém'O en EPS: mobiliser la capacité à décrire un choix (grosse séance méthodo), l'**exprimer** aux autres pour mieux le comprendre moi-même.

D1: des langages pour penser et communiquer.



2 parties dans la séquence : l'entraînement puis l'application

L'entraînement

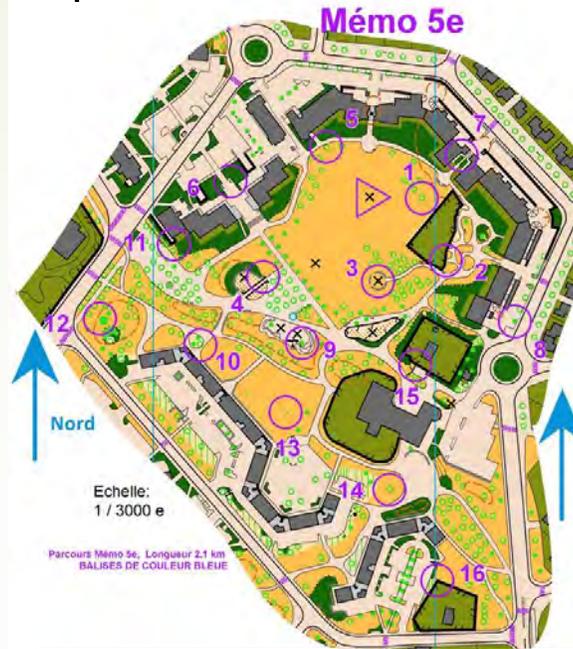
Les élèves ont tous la même carte.

Par 2, dans un premier temps le joueur 1 doit faire deviner par des mots où se trouve la balise imposée. Le partenaire y va :

1. il a trouvé la balise, on considère que la description de l'**itinéraire** est conforme à la méthode.

2. Il **n'a** pas trouvé: on cherche quelle partie de la méthode est manquante. Parfois la régulation se fait **d'elle-même** car l'**élève** se rend compte que sa description est trop floue

Enfin on joue à 2
mais je travaille aussi pour moi – même



METHODE en 4 POINTS

1. dire ce que je cherche (l'élément technique)
2. Dire dans quelle direction aller (carte orientée)
3. Donner des points d'appuis (repère décodé entre la carte et le terrain)
4. Indiquer la ligne d'arrêt: l'élève doit pouvoir reconnaître s'il a dépassé la balise ou non (sécurité)

Le combat

Les équipes jouent l'une contre l'autre en relais. Le joueur 1 regarde la carte, part à la balise (la méthode pour moi-même). Pendant ce temps le joueur 2 regarde la carte et part à la balise quand 1 revient.

Nécessité de communiquer pour dire où je vais.

S'entraider sur les balises les plus dures mais y aller chacun son tour.

La première équipe rentrée avec toutes les balises gagne et on fait le podium des 3 premières équipes.

Temps max 25 min



IV. Réussite par la répétition (mais pas le bachotage)

- Performance du dehors (chrono + nombre de balises justes) – plusieurs essais nécessaires pour confirmer un degré de réussite.



- Performance du dedans : sensations, recherche d'amélioration chrono ou questionnement avec le prof, les autres...
- Vers une performance incarnée qui développe le sentiment de compétences: comprendre, faire des choix, s'engager dans un contexte émotionnel favorable en percevant les objectifs. Se mettre en projet.

Circuits – **suivi d'itinéraire** – Vrai Faux Manquant

3 situations qui ont le même cadre pédagogique (gain de temps) mais des intentions didactiques différentes : construire l'expérience

Côté pédagogique

- Même carton de contrôle
- La maison du prof avec les corrections
- 5 circuits d'entraînement et 1 circuit d'autoévaluation
- Même dispositif visuel: le contexte rassurant

Côté didactique

- Des objectifs différents
- Des étapes méthodologiques
- Des résolutions pour un engagement affectif minoré: confiance, estime de soi
- La séance d'avant qui sert pour la séance d'après...

Suivi d'itinéraire – S2

situer la balise précisément:
légende + liaison carte terrain

Circuit- S3

respecter l'ordre des balises,
comprendre par où je passe. Notion de choix simples – prise de décision

VFM – S4

se situer précisément-
respecter l'ordre des balises,
comprendre par où je passe, situer la balise précisément: légende – prise de décisions

Situation Vrai Faux Manquant



Dispositif:

- 6 circuits : 5 + 1 d'évaluation formative
- 5 seaux contenant: cartes, correction, chrono
- 1 carton de contrôle par élève

Critères de réussite

- Aucune erreur
 - Temps inférieur à 10min sur le parcours
- (Possibilité de mettre en contrat)

Attendus

Savoir se situer précisément – gagner en confiance – améliorer les connaissances de la légende – prendre des décisions simples

But:

- Sur le circuit imposé, à réaliser dans l'ordre, identifier les balises :
- Vraies: légende carte = élément du terrain, couleur de la balise violette
- Fausses: légende carte = élément du terrain, couleur de la balise différente de violette (bleu, verte orange)
- Manquantes: je suis au bon endroit mais il n'y a pas de balise

Carton Contrôle Vrai/Faux/ Manquant GRAND CHAIGNAY

Parcours	NOM : Balises violettes de 80 à 88 (V)				Heure Départ	Heure Arrivée	Temps
1	80 V	83 V	M	39 F			
2	M	84 V	117 F	81 V			

Carton Contrôle Vrai/Faux/ Manquant GRAND CHAIGNAY

Parcours	NOM :				Heure Départ	Heure Arrivée	Temps
1							
2							



IV. Les outils à disposition de l'enseignant

Le professeur a la responsabilité de créer dans sa classe les conditions favorables à la réussite de tous « Mission du professeur Circulaire no 97-123 du 23 mai 1997 »

- Cartes claires, petite échelle, tenue dans une main (ou leur apprendre le pliage)
- Tracés courts favorisant les retours et donc les échanges
- Progression dans la difficulté des tracés: de la balise à vue à la balise hors vue, de la balise sur ligne à la balise hors ligne, des parcours partiels avec choix ou pas, d'un milieu connu à un milieu partiellement connu ou inconnu (AS)
- Se détacher de l'organisation des situations pour être disponible pour les élèves: nécessité de garder un cadre organisationnel commun en début de cycle pour gagner du temps.
- Insister sur les fondamentaux à chaque séance (fil rouge): légende, centre du rond, orienter avant de décider, décider puis partir, clarté du carton de contrôle, prendre son temps, temps limite...



Références

- Caillois: « Les jeux et les hommes 1958 » (« agon », « alea », « mimicry » et « ilinx »)+
- TO 1997: mission du professeur
- Martin Mottet: « seul mais pas isolé ». Revue EPS n°355 2013
- Jacques Saury Revue Contrepied HS n°10 « *La performance, un droit pour toutes et tous !* ». 2014
- Hayer et Rage: « la course orientation en situation » 2017