

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°2 : Adapter son déplacement à des environnements variés ou incertains	2^{nde} GT	COURSE D'ORIENTATION
--	-------------------------------	---------------------------------

PROJET DE FORMATION : « TRAVAILLER ENSEMBLE »

EPREUVE

Les élèves sont en compétition par **clubs de 4** hétérogènes en leur sein.

4 niveaux de difficulté de parcours sont proposés : parcours de 2,3 à 4 balises qui permettent différents itinéraires possibles. Le milieu peut être partiellement inconnu (Bois Lavau, Parc du Menhir...). **L'équipe se répartit les parcours.**

La compétition peut se dérouler en **carré-2-cartes** ou en **relais-coopération** :

Les échanges entre les élèves se font dans une zone délimitée autour de cartes vierges plastifiées devant l'enseignant qui observe la qualité des explications (maîtrise du vocabulaire, appuis sur la carte...) **et l'attitude coopérative.**

TABLEAU DE PERFORMANCE et observables MOTEURS /12 points

AFL1 : S'engager à l'aide d'une motricité spécifique pour réaliser en sécurité et à son meilleur niveau, un itinéraire dans un contexte incertain.

	Convenable « LE RANDONNEUR PERDU »	Assez satisfaisant « LE COUREUR GIROUETTE »	Satisfaisant « LE COUREUR BOUSSOLE »	Très satisfaisant « L'ATHLETE GPS »
S'engager à son meilleur niveau en gérant son potentiel	Abandonne Retard important Marche la plupart du temps, pas de prise de risque	S'engage avec des erreurs Rapport de RK course et RK Orientation	Assuré Rapport de RK course et RK Orientation	Rapport de RK course et RK Orientation
Choisir en équipe son niveau de difficulté	Parcours de niveau 1 avec N° de balise + 2 poinçons de contrôle Place de l'équipe 9ème/8ème place	Parcours de niveau 2 avec un seul poinçon Place de l'équipe 7ème/6ème/5ème place	Parcours de niveau 3 Avec légende Place de l'équipe 4ème/3ème place	Parcours de niveau 4 avec recherche d'azimut Place de l'équipe 1ère place/2ème place
Expliquer à l'autre ses choix d'itinéraire	Oriente difficilement la carte. Ne sait pas situer le point de ralliement.	Donne des repères avec des éléments simples sur la carte. Approximatif dans les termes à utiliser	Se repère sans erreur. Décrit un itinéraire avec des termes spécifiques Mais ne propose pas la trace la plus courte pour gagner du temps	Donne des repères précis avec un vocabulaire varié. Présente des stratégies pour gagner du temps (avec sauts de ligne) Maîtrise l'explication des azimuts

ECHELLES DESCRIPTIVES « EDUCATIVES » /8 points

AFL2 : S'entraîner individuellement et **collectivement**, pour se déplacer de manière efficiente et **en toute sécurité**.

AFL 3 : **Coopérer** pour réaliser un projet de déplacement, en toute sécurité.

	Convenable	Assez satisfaisant	Satisfaisant	Très satisfaisant
<p>COOPERER</p> <p>Respecter les règles de sécurité</p>	<p>L'imprévisible Pas de respect des règles de sécurité : délai de retour, limites d'espace non respectées, oubli de renseigner tableau et carton de contrôle</p>	<p>L'applicateur Applique les règles de sécurité mais des écarts sont visibles, des approximations sont repérables</p>	<p>Le confiant Coureur qui connaît et respecte avec rigueur les 10 règles de sécurité</p>	<p>Le proposant Coureur qui inspire confiance par le respect permanent des règles de sécurité et par ses propositions et suggestions.</p>
<p>COOPERER</p> <p>S'entraider dans des groupes variés</p>	<p>Le remplaçant Je reste discret, je donne peu mon avis, je suis effacé Je m'investis mais irrégulièrement suivant les élèves avec lesquels je dois coopérer.</p>	<p>Le co-équipier Je participe, je communique quelques soient les élèves avec lesquels je dois coopérer Mes propositions sont parfois irréalisables ou</p>	<p>Le capitaine Je partage mes expériences et mes conseils à tous les membres du groupe Je cherche constamment à faire avancer le groupe avec des propositions adaptées et sérieuses</p>	<p>L'entraîneur Je formule des conseils judicieux pour améliorer l'entraide et l'organisation dans le groupe J'encourage</p>