**Situations et Variables**

|  |  |
| --- | --- |
| **Axe Facile / Difficile** | **Variables énergétiques, affectifs** |
| **Distance du parcours et nombre de postes** | Parcours +/- long avec plus ou moins de postes |
| **Pénétrabilité du secteur forestier - visibilité** | Postes sur les lignes de niveau 1 vers des postes éloignés des lignes et dans des zones qui offrent +/- de visibilité (le « vert » de la carte est de plus en plus foncé (V1 à V3) |
| **Relief ou non** | Absence ou présence relief sur la carte et sur le circuit proposé |
| **Temps de réalisation imposé** | Situation non chronométrée, à des situations avec temps limite, et puis des situations chronométrées |
| **Familiarité avec le milieu** | Evoluer dans une zone connue, puis vers une zone partiellement connue, pour terminer vers des zones inconnues |
| **Partir à plusieurs ou seul** | Proposer des situations où l’on est à plusieurs (max 3) pour s’engager très rapidement vers un travail individuel |

|  |  |
| --- | --- |
| **Axe Simple / Complexe** | **Varier les contraintes informationnelles** |
| **Nombre et fréquence des changements de direction** | 1, 2 ou 3 changements de direction sur un parcours entre deux postes |
| **Proximité et éloignement d’une « ligne »** | Notion de « sauts » entre deux lignes – suivi de lignes de niveaux différents - mémorisation |
| **Nombre d’éléments de même nature dans un même secteur** | Un seul élément à trouver ou présence de plusieurs éléments identiques (vrai-faux) |

**L’évaluation diagnostique**

Milieu plus ou moins connu, tracer on non des cercles pour situer l’endroit de l’erreur, temps imparti, rajouter la notion d’échelle, nature des éléments manquants (niveau 1 ou 2)

**Echauffement**

Toutes les phases d’échauffement se feront essentiellement par la réalisation de courses variées. Sous forme de circuits plus ou moins proches du lieu de rassemblement. Sous forme de déplacements à allure variée pour reconnaitre les limites d’évolution et les zones de sécurité spécifiques au lieu choisi.

*Numéro 1 :* Echauffement « type EPS ». Activation ludique générale - Course dans toutes les directions avec carte systématiquement orientée - Courses variées (type gammes athlétiques) avec des déplacements orientés (ex : N/E - S - N/O)

*Numéro 2 :* Duel avec visée sommaire ou avec apprentissage des symboles sur un secteur réduit (type plateau sportif)

*Numéro 3 :* Pose ou vérification de Balise(s) dans un espace plus ou moins proche à une allure de course souhaitée.

*Numéro 4 :* Carte Blanche ou simulation sur carte de CO spécifique.

**Le Béret**

Deux équipes, un plan global : toucher ou ramener le plot dans le cerceau avant l’autre

\*Avec des plots : équipe bleue et rouge : avec carte au centre, en mémo, en ajoutant un plot à contourner sur le côté, toucher plusieurs plots

\*Avec coupelles dans cerceaux : en mémo dès le départ, ramener plusieurs coupelles ou simplement se mettre dans le cerceau

\*Avec carte : repérer le bon n° et aller toucher l’élément particulier (variables : lignes de n1/n2, éloignement)

**Pose:**

Avec emplacement de la balise prédéfini par l’enseignant sur la carte mère

\*avec carte, sans carte en mémo, croquis, photo, seul ou à deux (l’un guide l’autre), définitions

\*(difficulté du poste à poser : poste + ou - loin, lignes de niveau)

Avec emplacement laissé libre au choix de l’élève (un pose, un vérifie et/ou dépose)

\*pour rendre attentifs les élèves au comment poser (sans cacher la pince, à une hauteur accessible pour tous !) et où sur un élément fixe (pas une voiture ou un vélo !)

\*relation terrain carte : celui qui pose repère l’emplacement exact sur un plan vierge

*Peut ensuite déboucher sur situation de défi*. Quand chacun a posé cela donne une carte mère. Après par deux ou trois chacun donne un n° à l’autre à aller poinçonner ; le premier qui rentre gagne le défi (travail à faire en mémo, proposer d’aller chercher 1 puis 2, puis 3 postes à la suite etc…notion de stratégie à mettre en place en fonction de l’adversaire de l’emplacement des balises : + loin = plus de temps pour aller poinçonner...

*Peut aussi être une situation de moulin duo :* je pose un poste et je dépose le poste de l’autre

**FICHE SITUATION 1 : parcours étoile**

*Difficulté* : éloignement des postes, nombre de postes (évolution vers circuit papillon), chronométrage, mémorisation de postes, travail en tutorat.

*Complexité* : emplacement du poste (éléments remarquables de niveau 1 ou 2), multiplier les changements de direction.

**FICHE SITUATION 2 : suivi d’itinéraire**

*Difficulté* : réseau de postes plus ou moins proches de l’itinéraire à suivre, éloignement entre les postes, nombre de postes, chronométrage, travail en tutorat

*Complexité* : lignes de suivi, multiplier les changements de direction, noter ou non l’emplacement du poste sur la carte (+: élève note, - : poste déjà noté)

**FICHE SITUATION 3 : « le moulin duo »**

**Peut se faire avec pose/dépose ou avec postes déjà posés (type « papillon » avec pression temporelle)**

*Difficulté :* postes à poser et déposer plus ou moins loin, éloignement entre les postes, nombre de postes. Dans des duos hétérogènes, on peut introduire une pose, dépose mémo pour un des deux adversaires (voir pose ou dépose, les cartes devant s’adapter….)

*Complexité :* lignes de suivi, dessiner l’emplacement du poste sur la carte (+ : élève dessine, - : poste déjà dessiné) Des juges peuvent être désignés pour la vérification des poses. Les groupes fonctionnent alors en trio, avec trois affrontements.

*Remarque : Le décalage temporel pourra être important entre les duos si différence de niveau importante, en tenir compte pour la durée de la situation.*

**FICHE SITUATION 4 : « Papillon »**

*Difficulté :* éloignement entre les postes, nombre de postes, chronométrage (pénalités temporelles), balises à poinçonner dans un ordre imposé, en mémo, en défi (1 dans un sens un dans l’autre).

*Complexité :* limiter ou augmenter le nombre de lectures, redéfinir mains courantes, choix d’attaque, lignes d’arrêt, emplacement des postes (éléments de niveau 1, niveau 2), traçage de l’itinéraire, multiplier ou non changements de direction.

**FICHE SITUATION 5 : « Course aux croquis »**

*Difficulté* : Si échec, redéfinir les mains courantes utilisées, les choix d’attaques, les lignes d’arrêt. Réaliser l’exercice à deux (seul pour poser et dessiner) ou uniquement par un message verbal.

*Complexité* : complexifier l’itinéraire

**FICHE SITUATION 6 : « Circuits Classiques »**

Nombre de balises posées - Emplacement des postes. (Eloignement-plus ou moins techniques) - Changements de direction plus ou moins marqués - Seul ou en groupe - Restitution verbale de son itinéraire. Indiquer ou non le n° de poste

*Evolution course « mémo carte »* : l’élève court sans carte, à chaque poste il y a une carte pour trouver le poste suivant (de poste en poste ou alors on peut aussi demander de mémoriser 2 ou 3 postes avant d’avoir une nouvelle carte), difficile++ réaliser l’ensemble du parcours en mémo

*Autre évolution possible* : circuit fenêtre (seul ce qui est dans l’environnement proche apparaît sur la carte), circuit couloir (seul un couloir de course apparaît sur la carte en suivant le trait rouge)

**FICHE SITUATION 7 : « Course au score »**

Temps +/- long pour la recherche des balises - Technicité des postes / Eloignement des postes / Attribuer un nombre de points par balise juste trouvée, les plus difficiles ou les plus éloignées valant beaucoup de points. Pénalité en cas de dépassement de temps

*Evolution course aux postes en équipe :* se répartir l’ensemble des postes dans l’équipe en fonction du niveau de chacun, finir ensemble à l’arrivée et mise en commun des talons (celui qui termine avant l’autre doit l’attendre, talon A et talon B). Possibilité de mettre des postes communs pour les 2 élèves ou non ; ou encore les élèves restent ensemble en déterminant les postes qu’ils vont chercher à l’avance