

La course d'orientation du gymnase à la forêt

Aujourd'hui, la CO se pratique sous des formes très diversifiées, dans des lieux tout aussi divers à l'encontre des représentations les plus habituelles valorisant la forêt, la nature. Gymnases, stades, villes sont autant de terrains de jeu où se multiplient des compétitions engagées. En milieu scolaire, est-il possible de transposer la multiplicité des lieux tout en préservant l'authenticité de l'activité ? Sylvaine Duboz interroge Cédric-Chaslot-Denize, enseignant en collège.

En EPS, la course d'orientation pratiquée en gymnase est-elle toujours de la CO ?

J'enseigne rarement la course d'orientation en gymnase, je vais en milieu naturel dès que c'est possible !

La CO en gymnase est une situation joker pour moi !

En gymnase, il est clair qu'il n'y a pas d'adaptation du déplacement en fonction du milieu.

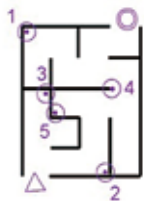
De plus les problèmes posés ne portent pas sur l'orientation puisqu'on n'a pas besoin de d'interpréter le milieu.

En gymnase, le milieu est structuré de manière artificielle, schématique. Par exemple, en situations de labyrinthes le milieu est structuré par des barrières, des piquets, de la rubalise.

Il n'y a pas non plus à identifier sur la carte des éléments de terrain permettant de construire un itinéraire comme un talus, une souche, un chemin, une mare, un bosquet...

En revanche, il y a beaucoup d'informations à traiter sur une distance très petite, une quinzaine de mètres. Cela met la tête à l'envers ! Il y a beaucoup de changements de direction, il faut anticiper et mémoriser l'itinéraire.

Par exemple, sur la situation labyrinthe :



Comment aller à la 1 : prendre à droite puis contourner la barrière qu'on aura devant soi par la droite, tourner à gauche. Mais déjà quand on va à la 1, il faut anticiper sur l'itinéraire pour aller à la 2 : savoir que l'on fait le même chemin à l'envers, puis que pour la 3, on repasse près vers le départ qui, sur sa gauche est quasiment un point d'attaque.

Bien souvent, pratiquer la CO en gymnase correspond à une phase d'entraînement sur un axe spécifique.

Contrairement aux apparences, puisque le gymnase est un espace petit, cela peut être l'occasion de s'entraîner sur le plan physiologique par l'intermédiaire du chronomètre ou la confrontation aux autres sous forme de défis. Les durées sont courtes, l'effort intense et répété.

En gymnase, on peut aussi entraîner à l'amélioration de la prise de décision rapide sur le choix d'un itinéraire et la construction de routines pour orienter la carte.

Le chronomètre exerce une pression supplémentaire: il faut prendre une décision très vite.

Les problèmes posés par la pratique en gymnase sont une petite partie des problèmes que pose la CO en forêt.

Alors, que peut on faire apprendre en gymnase ?

On peut proposer des situations de simulation.

Dans mon exemple, nous sommes sur un niveau collège avec des 3^e.

Les élèves ont avec eux 3 documents :

- Une carte virtuelle
- Une carte réelle
- Un questionnaire

Et aussi de quoi valider leur réponses: crayons ou cartons de contrôle ou « doigt électronique ».

Il s'agit à partir d'une carte « virtuelle » (elle existe, mais les élèves ne sont pas in situ), de répondre à des questions (nature des postes, précisions sur les itinéraires...) puis de rejoindre dans le gymnase les postes qui permettront de valider les réponses.

La carte « virtuelle », ici au 1/3500°



Le questionnaire

Poste	Questions	Propositions	Poinçons
1	La balise se situe entre 2	levées de terre abrupts de terre Vrai	31 32 33
2	La balise se situe dans une zone boisée facilement pénétrable	Faux	34
3	Au poste n°3, dans quel sens descend la pente ?	Du nord vers le sud Du sud vers le nord	35 36
4	En allant au poste n°4 par le sentier est, combien d'intersections ou de jonctions vais je rencontrer ?	8	37
5	La balise n°5 se situe t-elle	Entre 2 trous Un trou et une souche	38 39
6	S'agit il	D'une souche D'un arbre particulier	40 41 42
Arrivée	1cm sur la carte représente	3500m 35m	43 44

Les questions posées dans ce questionnaire sont en partie celles que l'élève doit se poser pour rejoindre le poste qu'il recherche. Elles sont principalement axées dans cet exemple sur la nature des postes et à la légende. Pour répondre à la question N°6, l'élève devra connaître la différence entre croix verte (souche) et un cercle vert (arbre particulier).

Et si l'enseignant est un peu joueur il pourra proposer la question relative à l'arrivée...

Toutes ces questions permettent de mettre l'accent sur les éléments remarquables qui peuvent constituer une ligne directrice, une ligne d'arrêt, un point d'attaque et de construire ces notions.

LIGNE DIRECTRICE: (ou main courante, ou fil conducteur) :

– Route, chemin, ruisseau, clôture, ligne électrique... que l'on peut repérer sur la carte et suivre facilement sur le terrain.

– Petit sentier, limite de forêt, rupture nette du relief... éléments du terrain moins évidents à suivre.

– Limite de changement de végétation, ou d'indice de pénétrabilité, pourtour de grande dépression... qui demandent plus d'analyse et d'observation.

LIGNE D'ARRÊT: élément linéaire évident (ligne électrique, ruisseau, crête, chemin...) sensiblement perpendiculaire au déplacement et situé immédiatement après le poste à découvrir;

C'est un repère pour le coureur qui a dépassé ce poste.

POINT DE STATION: endroit où l'on se trouve pour faire une opération d'orientation.

POINT D'ATTAQUE: élément remarquable à proximité d'un poste. C'est un point sûr à partir duquel on peut aborder le poste recherché en toute certitude.

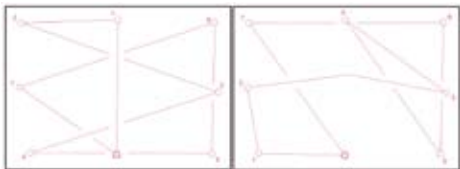


La carte «réelle»: celle du gymnase

Exemple: pour valider la réponse à la première question relative au poste n°1 de la carte «virtuelle», l'élève doit se rendre au poste n°1 de la carte «réelle», il y trouvera deux pinces ou deux boîtiers électroniques correspondants au choix à faire (ici: les pinces ou boîtiers n° 31 et 32)

Les élèves courent individuellement. On essaye de faire en sorte qu'ils ne voient pas leurs camarades évoluer dans la zone avant leur propre course.

D'autre part, afin d'augmenter «le trafic» il est tout à fait envisageable de concevoir un autre questionnaire relatif à un autre circuit sur la même carte «virtuelle» et d'utiliser les mêmes postes de la carte réelle (pris dans un autre ordre) pour valider les réponses.



Cartes réelles

Autre situation favorisant la prise de décision rapide (ici: orientation rapide de la carte)



Des circuits différents pour les élèves

Cette situation peut se faire dans un gymnase, les balises sont disposées sur un cercle d'environ 15 m de diamètre. La carte de gauche est celle de l'enseignant, il s'agit de tous les postes dont il dispose.

Les 3 autres cartes sont les 3 circuits différents sur lesquels les élèves vont s'opposer.

L'idéal est de pouvoir isoler les élèves qui attendent pour qu'ils ne puissent pas voir leurs camarades faire leur parcours.

On fait évoluer les élèves les uns après les autres mais aussi trois par trois, pour augmenter la surcharge informationnelle (prendre en compte le déplacement des autres et ne pas se laisser influencer par leur parcours, rester concentré sur sa carte)

À quelles conditions est-il possible de pratiquer la CO dans l'enceinte de l'établissement ?

Il faut un peu d'espace, et un peu de variété!

Mais, surtout, il faut une carte. On ne peut faire de la CO avec un plan ou un schéma. Il faut vraiment des supports plus élaborés.

Il existe des moyens qui permettent de cartographier au 1/1000^e, c'est très intéressant car cela permet de faire figurer beaucoup d'éléments qui existent dans l'espace en question: banc, arbre, poubelle, poteau...

Nous disposons d'un logiciel qui permet de faire le dessin de la carte, c'est le paramètre le plus important, à partir d'une carte IGN, d'un plan architectural, d'un plan cadastral et on procède aux relevés sur le terrain pour replacer et dessiner les éléments sur le fond de carte. Plus on enrichit les cartes et plus on complexifie.

On peut alors travailler un peu, mais cela reste limité car le milieu est trop connu et souvent pas assez varié.

Alors on peut travailler sur la complexification et la finesse de la définition des postes par le jeu de postes leurre. Cela permet aux élèves de comprendre qu'on cherche toujours en CO un poste défini par un élément remarquable et qu'on ne devine pas où se trouve la balise.

Donc pour toi, il faut un lieu type parc ou forêt ?

Oui, j'ai la chance de disposer d'un milieu ouvert (cela signifie que je vois très souvent mes élèves) aux abords d'un lac.

Le lieu est bien sûr cartographié. (J'ai cartographié la zone) Mais je dispose aussi d'un logiciel (gratuit) de traçage: «Purple Pen».

Cela me permet de disposer de tous mes parcours sous forme de fichiers informatiques.

J'insère tous les postes sur ma carte mère, puis je peux créer mes circuits, en fonction de mon thème de travail.

Je dispose de beaucoup de poubelles, de tables, de bosquets, autant d'éléments qui me donnent une grande réserve de postes possibles.

« Les élèves sont confrontés à de vrais problèmes de CO : gérer le rapport gestion de l'effort/création d'itinéraires. Cela leur demande d'anticiper ! »

Par exemple, avec 12 postes, je vais faire 6 circuits. Je peux jouer aussi sur la définition du poste : à partir d'une butte, je peux définir le poste au nord, au sud, à l'est...). Et je peux poser les balises en respectant exactement la définition du poste en utilisant des piquets (ex : ceux qui servent à délimiter des parcs à moutons en montagne). Comme tout est informatisé, je peux aisément proposer des postes différents à chaque séance, ce qui me permet de balayer la diversité de ce qui caractérise les postes de CO :

- les éléments de végétation,
- les particularités dues à l'homme (constructions diverses...),
- les nivellements (butte, fossé, trou...),
- l'hydrographie (ruisseau, rivière, étang, mare...).

Ensuite, je renseigne le poste avec une pince et j'enregistre la forme de la pince. Cela me permet de disposer de cartons de solutions tout prêts.

C'est intéressant car ce sont des outils qui offrent aux élèves la possibilité de faire de l'auto correction.

Dans ce lieu sécurisé, les élèves de 6^e commencent le cycle tout seuls ?

Après avoir passé quelques séances sur des situations « classiques » du type « étoilé » et « papillon », j'enchaîne assez rapidement avec des situations un peu différentes, par exemple : des défis.

On fait du 2 contre 2.

Je dispose de 4 postes : 1, 2, 3, 4 pour le duo 1.

L'autre duo part du même point de départ mais tourne dans l'autre sens.

But du jeu : arriver avant les autres.

C'est très efficace et simple à organiser : pas besoin de chronomètre.

On peut aussi proposer 3 postes à se répartir, duo contre duo, toujours avec une carte mère qui reste au départ. Cela exige de mémoriser son itinéraire et quelques éléments remarquables.

Là, je laisse un temps pour que les coéquipiers aient le temps de se répartir les postes et le départ est donné en même temps pour les 2 équipes.

Je joue essentiellement sur une différence de distance à parcourir relativement importante pour rendre le choix flagrant entre les membres du duo. Mais je peux aussi jouer sur la difficulté technique en fonction de la proximité de lignes directrices (par exemple, je vais utiliser une butte si elle est proche d'une intersection de chemins).

Je peux encore utiliser des leurres qui obligent à bien repérer la définition du poste.

Toutes ces situations peuvent être organisées sous forme de montante/descendante.

Pour l'évaluation, l'épreuve est-elle dans un milieu inconnu ?

Non, le milieu reste connu, mais la variété et la nouveauté des postes (ma carte est suffisamment riche pour proposer des postes différents quasiment à chaque séance) perturbe et crée un doute.

Il n'y a donc aucune incertitude relative à la sécurité, mais du doute dans le cadre de la définition du poste.

Il s'agit d'une course au score.

Il y a un réseau de postes, et à part le 1^{er} poste, l'ordre n'est pas imposé, il s'agit donc de créer son itinéraire. Le fait

d'imposer le 1^{er} poste oblige chaque coureur à partir dans une direction que j'ai définie, et donc de les faire partir à plusieurs sans que cela ne pose le moindre problème. (Les élèves se suivent moins)

Les élèves sont donc confrontés à de vrais problèmes de CO : gérer le rapport gestion de l'effort/création d'itinéraire. Cela leur demande d'anticiper.

L'épreuve dure environ 15 à 20 mn, ils et elles doivent gérer leur temps car une limite leur est imposée.

Il y a une quinzaine de postes à valider.

♦ Entretien réalisé par Sylvaine Duboz

