

# Démocratiser la performance en EPS

Illustration au sein d'une démarche d'enseignement en CO en forêt et en square



**Martin Mottet**

Collège Bellevue – Guémené Penfao (44)

[Martin.mottet@ac-nantes.fr](mailto:Martin.mottet@ac-nantes.fr)

# LA PERFORMANCE...

## Contre l'Education Physique et Sportive ?

- « le culte de la performance » emblématique d'un néolibéralisme débridé

Ehremberg, Le culte de la performance, 1991

Laval, L'école n'est pas une entreprise, le néo-libéralisme à l'assaut de l'enseignement public, 2003



How to Measure  
Management  
Performance  
&  
Effectiveness

- « l'évaluation de la performance » à la recherche d'une élite sportive

Bonnin, Le problème de l'évaluation de la performance en EPS, 2018



➤ « trouver les meilleurs et leur donner les moyens de vaincre » Herzog, 1964

« Une confusion qui s'est établie entre les objectifs du sport et ceux de l'EP » Pineau, 1991

« Les réalisations de certains, furent-elles éblouissantes, ne saurait faire oublier l'intérêt qui doit être porté à tous. Il convient donc, de façon prioritaire, d'apprécier les progrès des élèves et d'évaluer les effets de leurs apprentissages » Pineau, 1992



# LA PERFORMANCE...

## Contre l'Education Physique et Sportive ?

### - Les « niveaux d'habiletés »

« Il s'agit de juger la performance et, complémentairement, les niveaux d'habileté atteints dans les activités pratiquées » IO 87

### - la « maîtrise » bac 95

« les critères utilisés sous le vocable performance, [...] dans un certain établissement, fait l'objet dans un établissement voisin, de l'évaluation de la maîtrise. » SNEP, 1996

### - l'évaluation par compétences (motrices, méthodologiques et sociales) et les échelles de positionnement

« Cette nouvelle usine à gaz ne sert qu'à égarer certains d'entre nous dans des clics interminables, réalisés souvent à la louche, sans réfléchir vraiment à une évolution des pratiques pédagogiques qui permettrait de faire travailler les compétences » Voleau, Une avalanche d'évaluations, APMEP n°497 », 2012

Evaluation par compétence		Parcours d'orientation	6ème
Nom, Prénom:			
Dimension de la scolarité et compétences transversales			
Méthodes de culture des compétences évaluées			
Niveau de maîtrise atteints par l'élève	10	5	10
Niveau de maîtrise des compétences visées	12	7	11
Champ d'apprentissage et AFAA supporté			
Parcours d'orientation			
Compétences travaillées			



Sur quoi se base-t-on pour évaluer cela alors que les élèves évoluent en dehors du regard du prof.? Quel « pas en avant » lisible dans quel contexte?



« ...privilégier une évaluation positive, simple et lisible, valorisant les progrès, encourageant les initiatives et compréhensibles par les familles. » Loi d'orientation, BO spécial n° 11 du 26 novembre 2015



## Mais

- « ne pas bannir de nos discours la notion de performance en même temps que nous rejetons les discours et pratiques prônant un culte immodéré, ou une quête forcenée, de la performance. **Car la performance est avant tout un indice de compétence, d'adaptation, et d'apprentissage** » Saury, 2014
- « La compétence n'est pas directement observable. C'est la condition d'une performance. Elle la rend possible, non aléatoire, prévisible. La compétence est en quelque sorte une promesse de performance » Perrenoud, 2011

**PERFORMANCE** - Une réussite remarquable dans un domaine quelconque dont l'exécution obéit à des règles établies (Larousse)  
~~« Une performance révèle l'efficacité du sujet jugée par rapport aux meilleures réalisations communes à une tranche d'âge donnée » Hébrard, 1986~~

« élargir l'espace, raccourcir le temps » Jeu, 1967

Performance  
« du dehors »

En EPS : Donner du sens à la mesure : « fils rouges macro et micro »

« La performance impose de reculer ses limites et d'amener le possible aux confins de l'impossible » Jeu, 1967

Performance  
« du dedans »

En EPS « champion de soi-même » & sentiment de compétence

Saury, Performance « du dehors », performance « du dedans », performance « incarnée » in La Performance, Contre-Pied HS 10, 2014



# La performance un droit pour toutes et tous !



à condition de ne pas organiser les conditions de la réussite que pour certains !

« la performance, comme résultat d'une action, ne prend de sens que dans un système d'acquisition de compétences pour toutes et tous et pas dans un système de sélection des meilleurs » Testevuide & Ubaldi, Cahier 18 du Cedreps, 2022



« La performance saturée en compétence [...] Le résultat de l'action porte le processus et les transformations qui ont été souhaitées » Coston & Ubaldi, Les cahiers du Cedre n°7, 2007

« la réussite dans l'action dépend directement de la compétence ciblée et pas des ressources physiques intrinsèques de chaque élève. » Testevuide & Ubaldi, Cahier du Cedreps 18, 2022

## DEMOCRATISER mettre à la portée de tous, libérer des déterminismes



Permettre à tous de vivre une  
expérience d'orienteur émancipatrice

3 dimensions de l'activité corporelle (Bernard, 1972)

- **Corps vital** : naviguer en tirant profit d'une représentation cartographique riche dans un terrain non préparé pour la course
- **Corps social** : rompre avec la représentation qu'il faut couper pour gagner du temps, courir très vite quand c'est facile, utiliser une boussole ou avoir un bon « sens de l'orientation » pour trouver des balises « cachées ».
- **Corps symbolique** : oser s'engager seul en forêt (imaginaires) et en sortir indemne aux yeux de tous (*L'Epreuve*)

+ mise à distance des déterminismes sociaux, sexués...

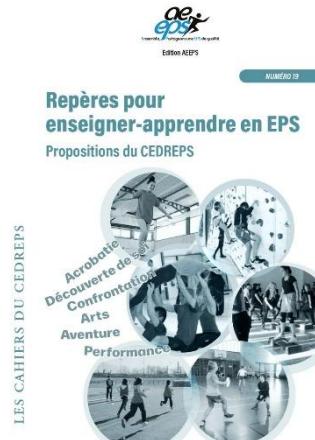
Dans le temps limité de l'EPS, on ne peut enseigner « toute l'APSA » en agissant seulement sur le niveau de difficulté de celle-ci. Il s'agit plutôt de **cibler** certaines dimensions du pratiquant agissant (une « tranche de vie du... ») afin de retenir et définir des « *contenus apprenables dans les conditions scolaires* » permettant à tous les élèves, dans leur diversité, de progresser réellement et de ressentir de la fierté dans « le pas en avant » atteint, grâce à la lisibilité d'une **performance saturée** en compétence réalisée dans la FPS

Coston & Ubaldi, *Une EPS, malade de ses non choix* in *Cahiers du CEDREPS* n°7, 2007

## Le ciblage ou que retenir en EPS qui soit :

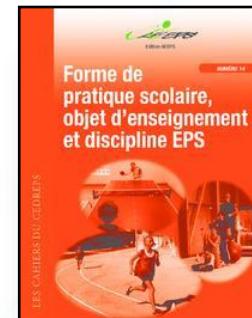
- Culturellement fondée (cf. fonds culturel et activité adaptive du pratiquant)
- Permettent « un pas en avant » réel des élèves dans un contexte scolaire (sentiment de compétence)
- Accessible à tous (s'émanciper des déterminismes)
- Faisable (problématiques professionnelles)

# Quoi et comment enseigner en CO? Une démarche d'enseignement scolaire pour que TOUS les élèves puissent vivre UNE tranche de vie d'orienteur performant



Mottet, Salliot, & Testevuide, (2024).  
→ Un parcours de formation autour de 5 objets d'enseignement et 5 propositions de FPS

Mottet, Le "Shaker O'défi": vivre une tranche de vie d'orienteur en square c'est possible! in *Cahiers du Cedreps* n°17



## Permettre à tous de vivre une expérience d'orienteur émancipatrice

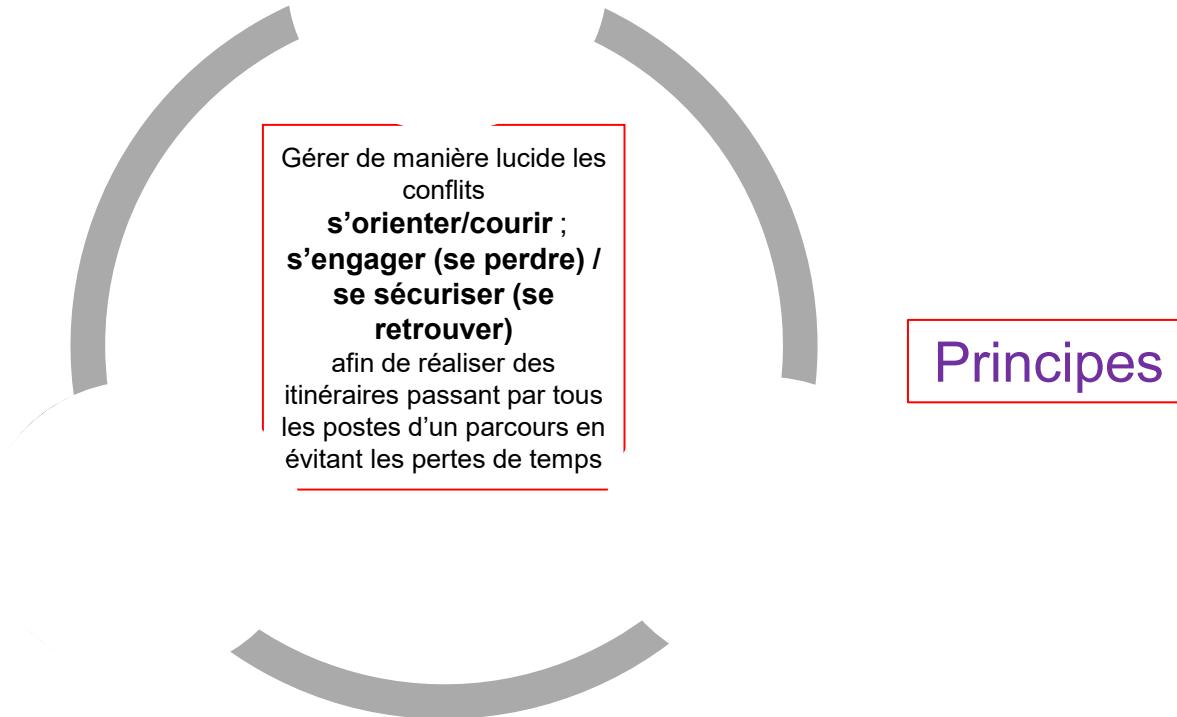


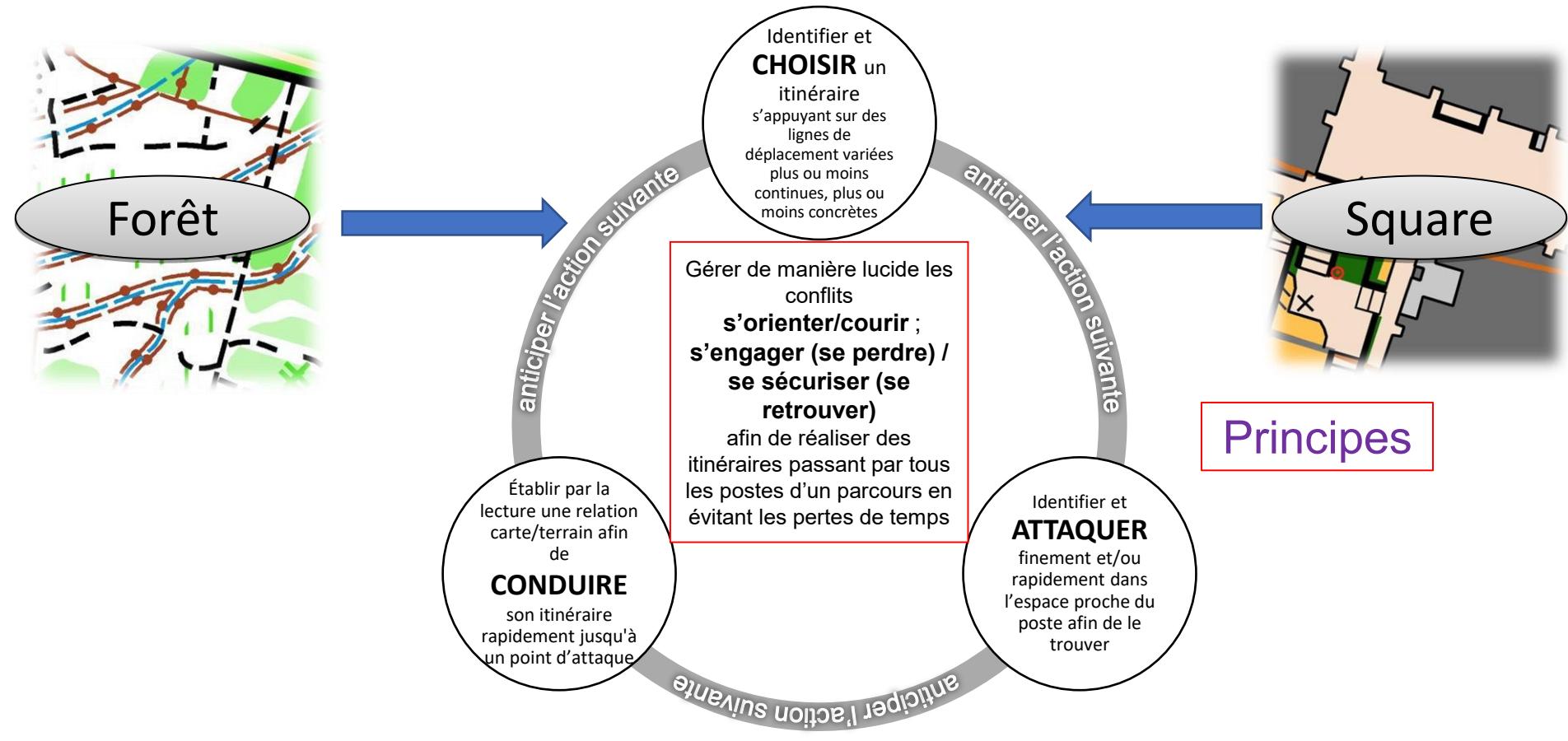
1. Partir du Fonds culturel à faire vivre aux élèves

2. Cibler un objet d'enseignement (OE) pour favoriser les apprentissages de tous les élèves compte tenu des contraintes scolaires

3. Concevoir des **Formes de Pratiques Scolaires et des fils rouges** pour rendre lisible les « pas en avant » dans l'appropriation de l'OE

## 1. Partir du Fonds culturel à faire vivre aux élèves





## 2. Cibler un objet d'enseignement (OE) pour favoriser les apprentissages de tous les élèves compte tenu des contraintes scolaires

### Principes

CONDUIRE

Corridor

ENTREE 1

**FORET(S)**

**OE A** : distinction lignes à longer pour se déplacer et points remarquables pour se situer. Association d'images perçues des éléments du terrain à des symboles nommés de la carte

ATTAQUER

A l'attaque!

**OE D** : identification des caractéristiques liés à la fiabilité d'une attaque de poste puis déplacement selon un azimut en minimisant les risques de déviations

CHOISIR  
Pour conduire

J'ai fait mieux!

**OE E** : sélection de l'itinéraire le plus rapide/sécurisant pour soi dans le déroulement de la course associées à une identification des différentes techniques (sauts de lignes et navigation au cap avec point d'appuis Vs. Suivi de lignes continu) à mettre en œuvre dans la pratique.

ENTREE 2

**SQUARE(S)**

Vrai ou Manquant

**OE C** : adaptation de son allure/concentration afin de se construire une image de l'environnement du poste grâce à une lecture précise qui croise les différentes informations pour dissiper rapidement un éventuel doute

Shaker O'défi

**OE B** : identification et comparaison des caractéristiques liés à la rapidité d'un itinéraire pour décider vite d'une option d'itinéraire pouvant être conduit rapidement dans la pratique

## Principes

CONDUIRE



ENTREE 1

### FORET(S)

**OE A** : distinction lignes à longer pour se déplacer et points remarquables pour se situer. Association d'images perçues des éléments du terrain à des symboles nommés de la carte

ATTAQUER



**OE D** : identification des caractéristiques liés à la fiabilité d'une attaque de poste puis déplacement selon un azimut en minimisant les risques de déviations

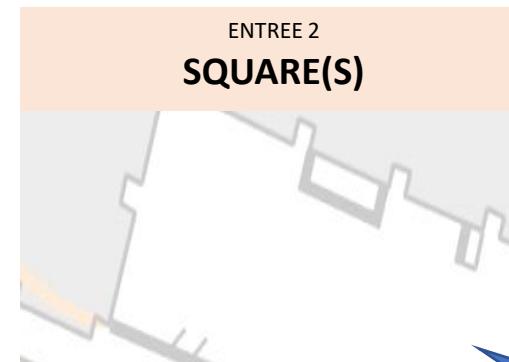
CHOISIR  
Pour conduire



**OE E** : sélection de l'itinéraire le plus rapide/sécurisant pour soi dans le déroulement de la course associées à une identification des différentes techniques (sauts de lignes et navigation au cap avec point d'appuis Vs. Suivi de lignes continu) à mettre en œuvre dans la pratique.

ENTREE 2

### SQUARE(S)



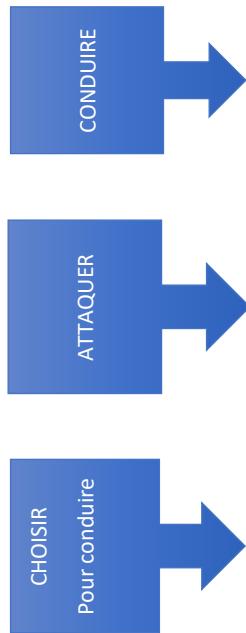
**OE C** : adaptation de son allure/concentration afin de se construire une image de l'environnement du poste grâce à une lecture précise qui croise les différentes informations pour dissiper rapidement un éventuel doute

Vrai ou Manquant

**OE B** : identification et comparaison des caractéristiques liés à la rapidité d'un itinéraire pour décider vite d'une option d'itinéraire pouvant être conduit rapidement dans la pratique

Shaker O'défi

## Principes



### ENTREE 1 **FORET(S)**

#### ENTREE 1

#### **FORET(S)**

**OE A** : distinction lignes à longer pour se déplacer et points remarquables pour se situer. Association d'images perçues des éléments du terrain à des symboles nommés de la carte

Corridor

**OE 4** : identification des caractéristiques liés à la fiabilité d'une attaque de poste puis déplacement selon un azimut en minimisant les risques de déviations

A l'attaque!

**OE 5** : sélection de l'itinéraire le plus rapide/sécurisant pour soi dans le déroulement de la course associées à une identification des différentes techniques (sauts de lignes et navigation au cap avec point d'appuis Vs. Suivi de lignes continu) à mettre en œuvre dans la pratique.

J'ai fait mieux!

#### ENTREE 2

#### **SQUARE(S)**

leurre

**OE 2** : identification et comparaison des caractéristiques liés à la rapidité d'un itinéraire pour décider vite d'une option d'itinéraire pouvant être conduit rapidement dans la pratique

Shaker  
O'défi

## 2. Cibler un objet d'enseignement (OE) pour favoriser les apprentissages de tous les élèves compte tenu des contraintes scolaires

Compétence : **CONDUIRE** seul et rapidement un itinéraire continu qui suit et enchaîne des lignes variées



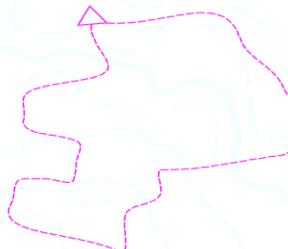
**OE A** : distinction lignes à longer pour se déplacer et points remarquables pour se situer. Association d'images perçues des éléments du terrain à des symboles nommés de la carte

- **Dépasser la fausse alternative « suivre les chemins » ou « couper »** : exploiter la diversité des lignes de la carte comme un moyen sûr et rapide de navigation
- **Renoncer à apprendre à naviguer à l'azimut/distance** : un mode de navigation approximatif, rébarbatif et sexué
- **Renoncer à apprendre à « choisir » au début** : éviter le « tout droit en direction de la balise » (chance de voir la balise) ou la « randonnée sur les chemins »
- **Renoncer à apprendre à « attaquer »** des postes difficiles, éloignés des lignes de déplacement

### 3. Concevoir des **Formes de Pratiques Scolaires et des fils rouges** pour rendre visible les « pas en avant » dans l'appropriation de l'OE

#### *Les contraintes emblématiques des FPS associés à l'OE*

- Traçage imposant le suivi d'un itinéraire continu composé de lignes variées, sans choix d'itinéraire .
- Pas de difficulté liée à la découverte du poste « à prendre en passant » (sur la ligne)
- Parcours chronométré (fixer des objectifs pour une allure moyenne faible) et à réaliser seul (minimiser les possibilités de se suivre de manière continue entre élèves)

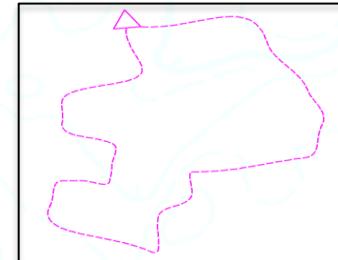


Le parcours « surligné » intéressant pour s'approprier l'OE?

MAIS quid de l'activité réelle des élèves en situation?



*Compréhension de l'expérience vécue par des débutants lors d'un cycle d'enseignement*



Repérer et suivre les **lignes de la carte** sous le trait rose

Poinçonnage des balises =  
**conséquence** « évidente » d'un  
bon suivi

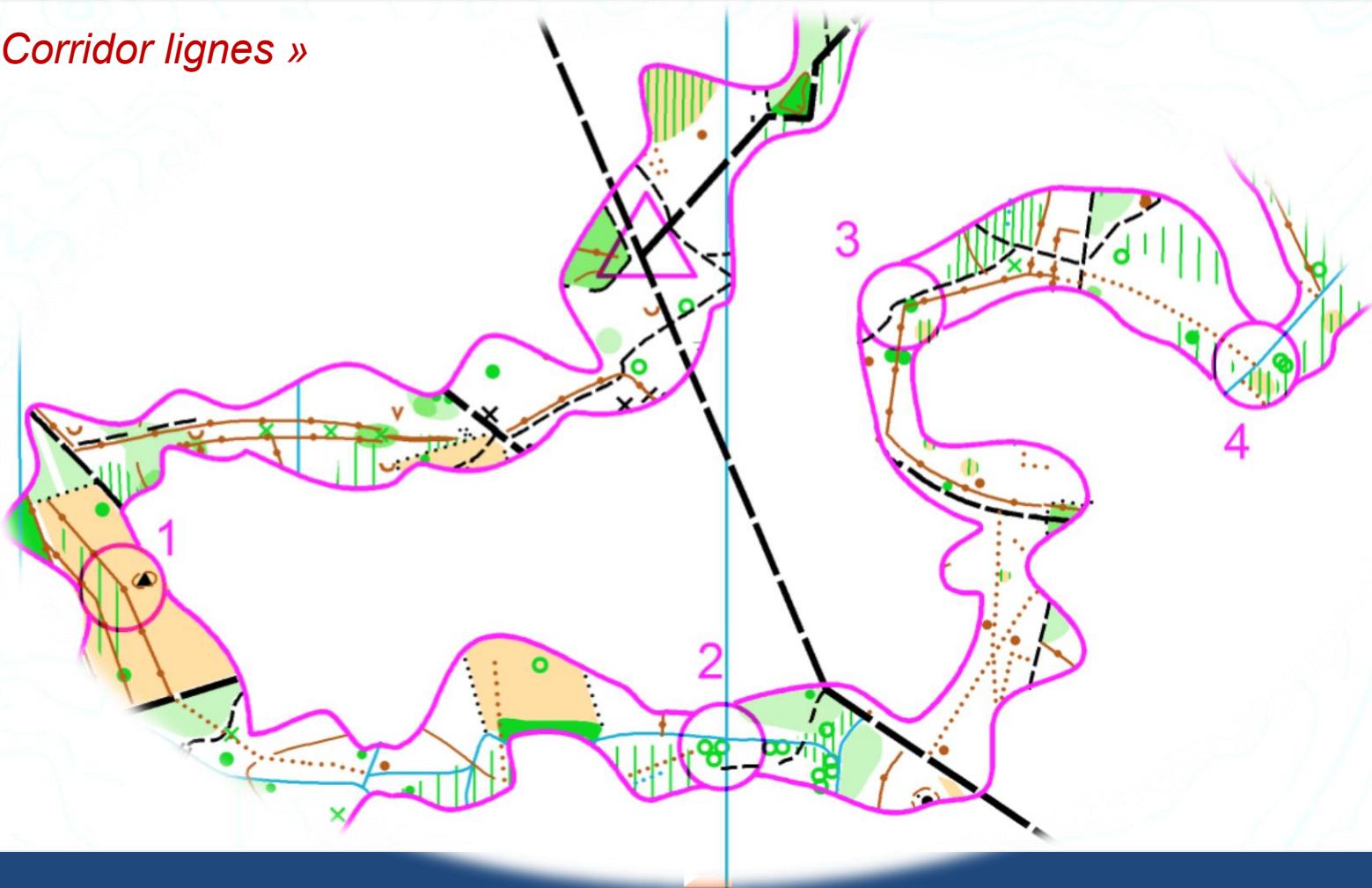
Repérer et suivre la **forme** du  
**trait rose** sur le terrain

« Ne pas passer à côté d'une  
balise sans la voir »



Difficulté à **partager son attention**

## Le « Corridor lignes »



## Le « Corridor lignes »

### Le « corridor » : contourne les limites du parcours « surligné »

- les lignes ne sont pas masquées par le surlignage mais au contraire elles sont mises en avant
- Les élèves ne peuvent pas passer à côté des balises sans les voir car les postes sont représentés sur la carte

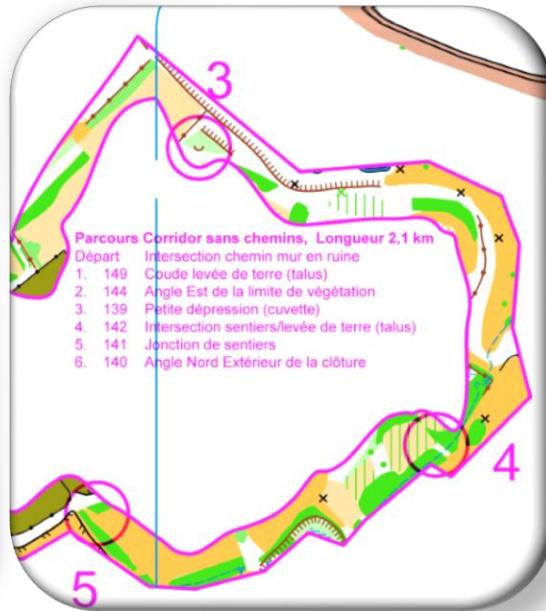
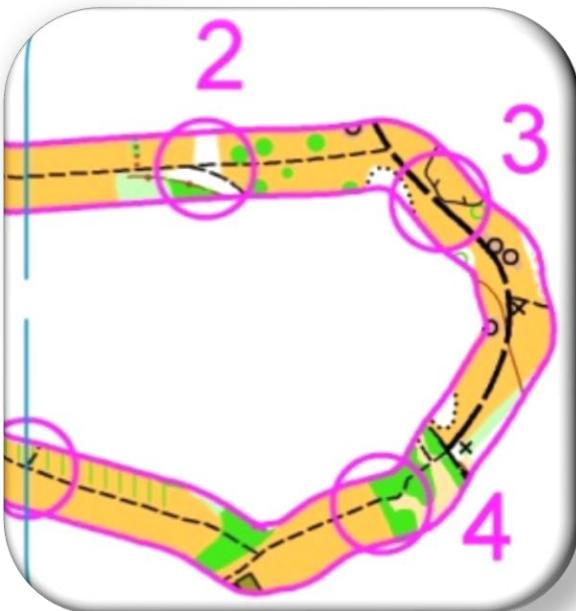
### Autres avantages :

- la carte incomplète minimise la possibilité de naviguer en se fondant trop sur « sa mémoire des lieux » que sur la lecture de la carte
- Sécurité : maîtrise du déplacement de l'élève, et possibilité de se recaler si l'on donne les codes des balises
- Les élèves « se perdent » moins et moins longtemps sur un corridor que sur un surligné (à niveau de traçage équivalent !)
- Pas de « fuite en avant » dans l'espoir de trouver un repère magique pour se recaler comme c'est le cas dans la réalisation d'un surligné sur carte complète

## Le « corridor » Une FPS difficile réservée aux élèves experts?



C'est l'articulation **dispositif+ traçage** qui forme la pertinence de la FPS en CO

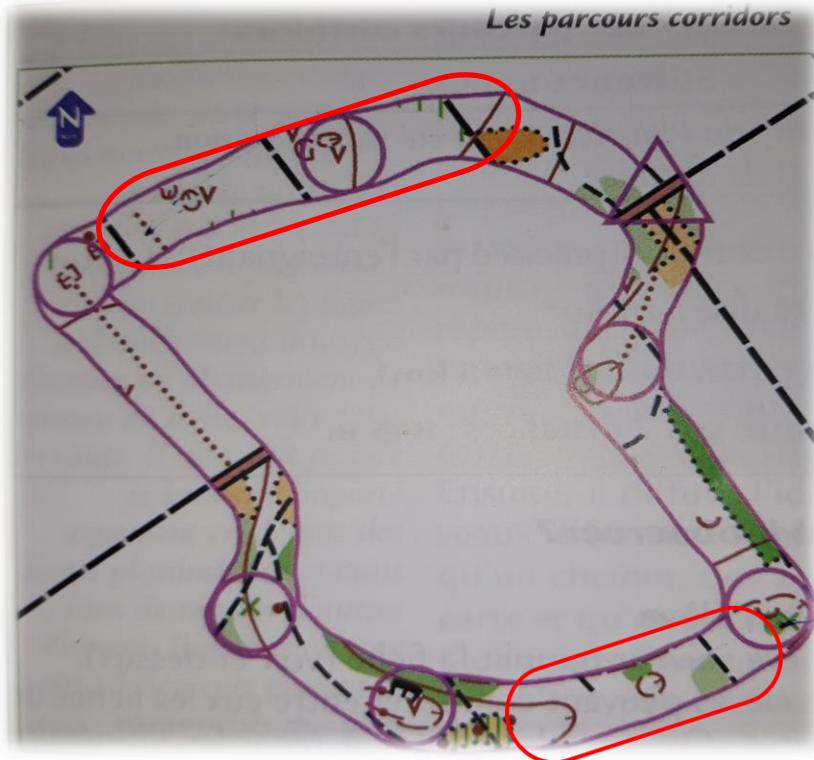




Une FPS est ciblée sur un OE.

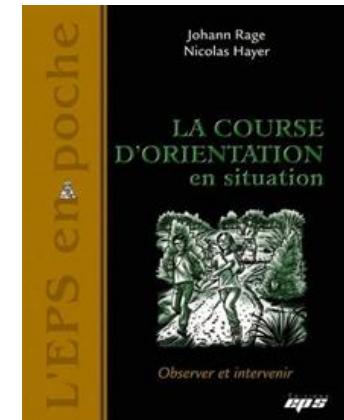
« *Le choix de l'OE est premier, la FPS n'en est qu'une conséquence* »

(J.L Ubaldi et coll., 2018)



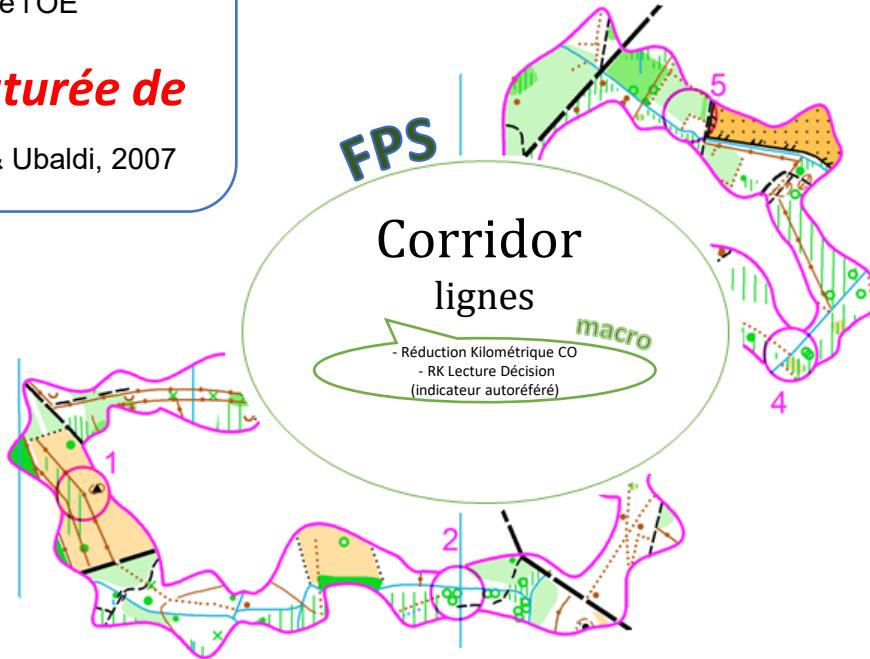
Des dérives possibles :  
La focalisation sur la  
FPS plutôt que l'OE

Exemple d'une  
mauvaise  
interprétation : la  
FPS sans l'OE  
ciblé !



Une FPS dans laquelle la réussite de l'élève est révélatrice de son appropriation de l'OE

**« la performance saturée de compétence »** Coston & Ubaldi, 2007



Les fils rouges « macro » associés à la FPS

## Le fil rouge macro. Quel indicateur pour rendre lisible les progrès et évaluer?

- La **RK CO** : allure moyenne en min/km\* sur un parcours d'orientation : comparer des temps de course sur des distances différentes et se voir progresser

LE GUEPARD	LE CHEVAL	LE SANGLIER	L'ELEPHANT	LE SERPENT	LA TORTUE	L'ESCARGOT
						
Rk = 6' à 6'40	Rk = 6'40 à 7'30	Rk = 7'30 à 8'30	Rk = 8'30 à 10'0	Rk = 10'0 à 12'0	Rk = 12'0 à 15'0	Rk = 15 et +



Le « tout juste » est un prérequis pour avoir le droit de calculer sa RK CO

- La **RK lecture-décision** un indicateur auto-référent concernant l'efficacité de « l'orientation » (Bruneau et Testevuide, 1994)

$$\text{RK LD} = \text{RK CO} - \text{RK footing}$$

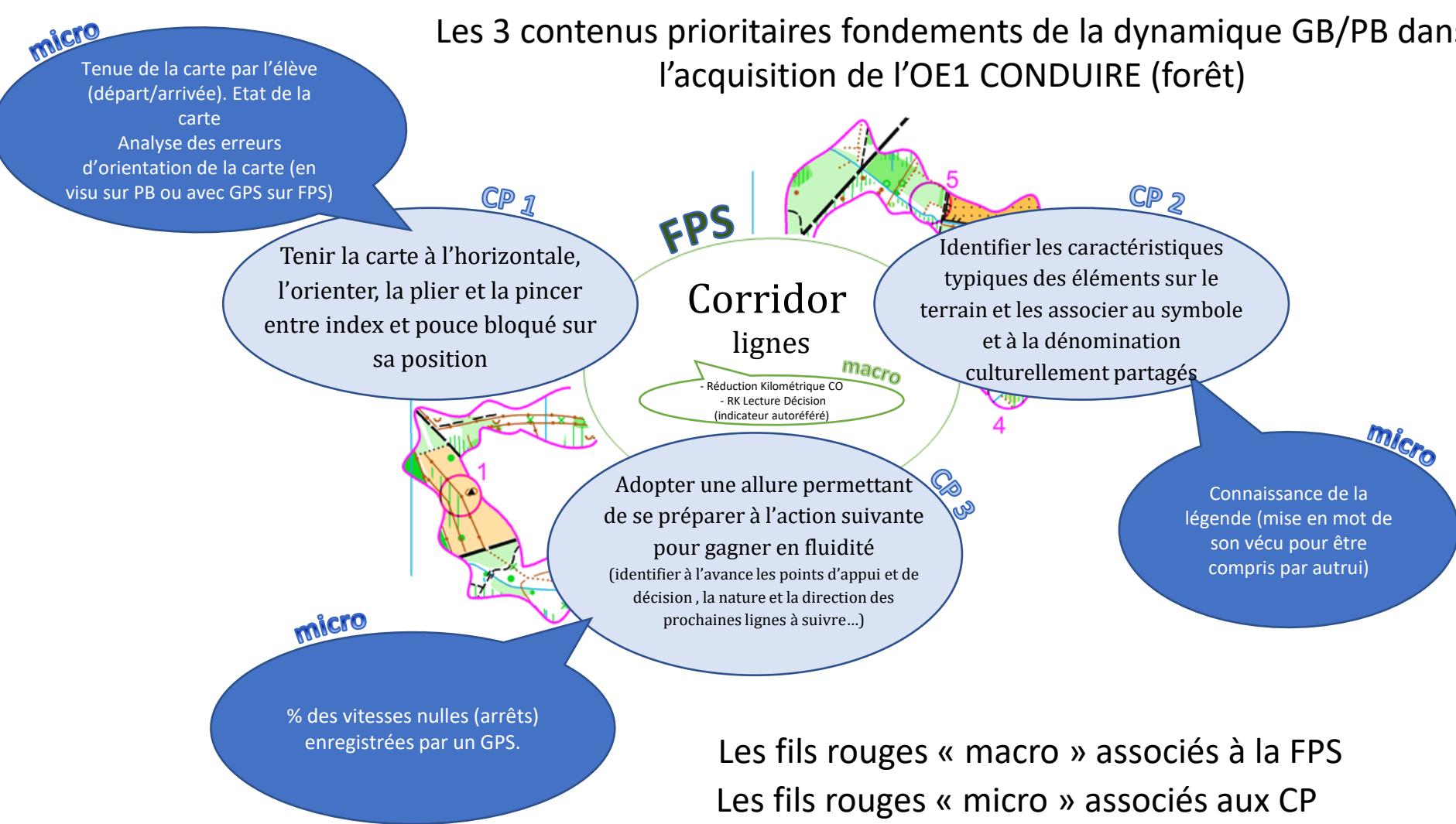
↳ Combien de temps l'élève consacre par Km à lire la carte, faire des choix, se tromper, bref s'orienter

Hanula et al., « Devenir champion de soi-même ». Plaidoyer pour une démarche équitable et égalitaire , 2015



Indicateur pertinent pour des parcours dont on connaît la distance réelle (itinéraire imposé comme corridor). Car la distance des parcours classiques dépendent des choix d'itinéraires de l'élève et des éléments du terrain à contourner

# Les 3 contenus prioritaires fondements de la dynamique GB/PB dans l'acquisition de l'OE1 CONDUIRE (forêt)



# Vers une 2<sup>e</sup> séquence en forêt : Choisir pour conduire

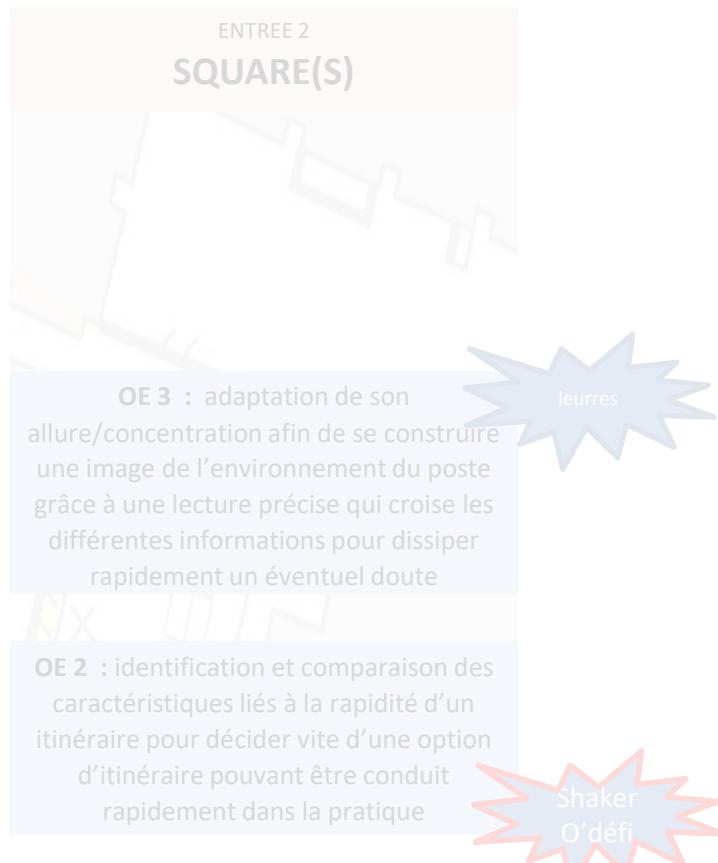
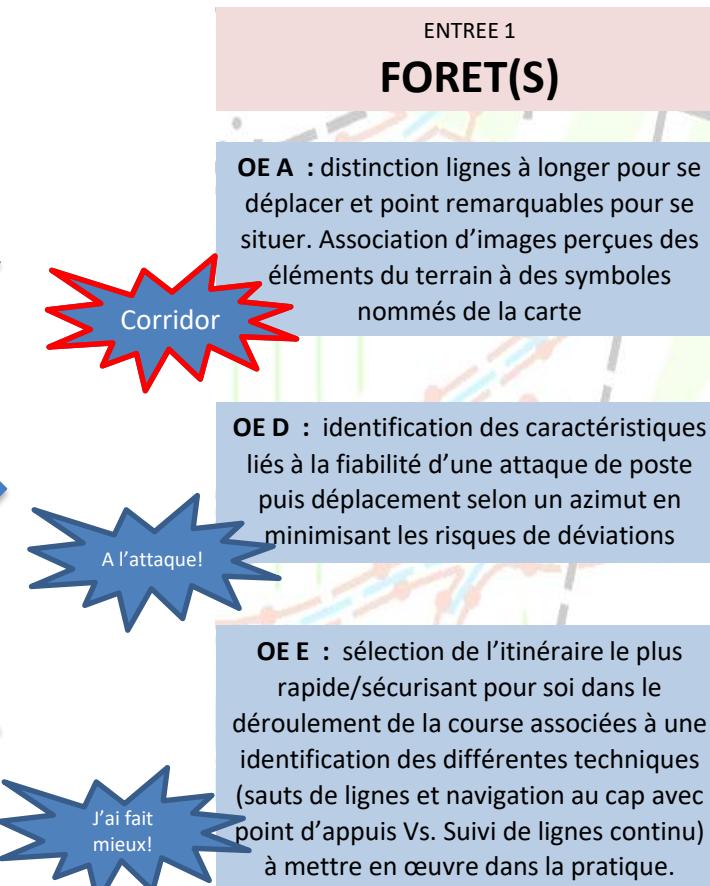
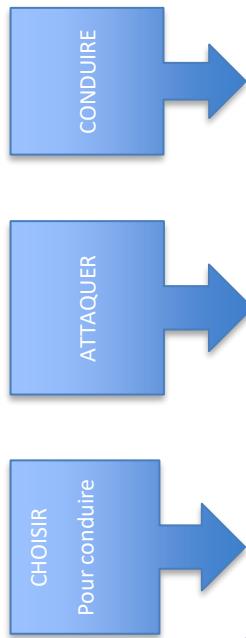
« Dessiner son corridor sur un parcours classique » avant de partir

**Connecter les expériences** : tracer SON corridor en sélection les lignes de son choix...

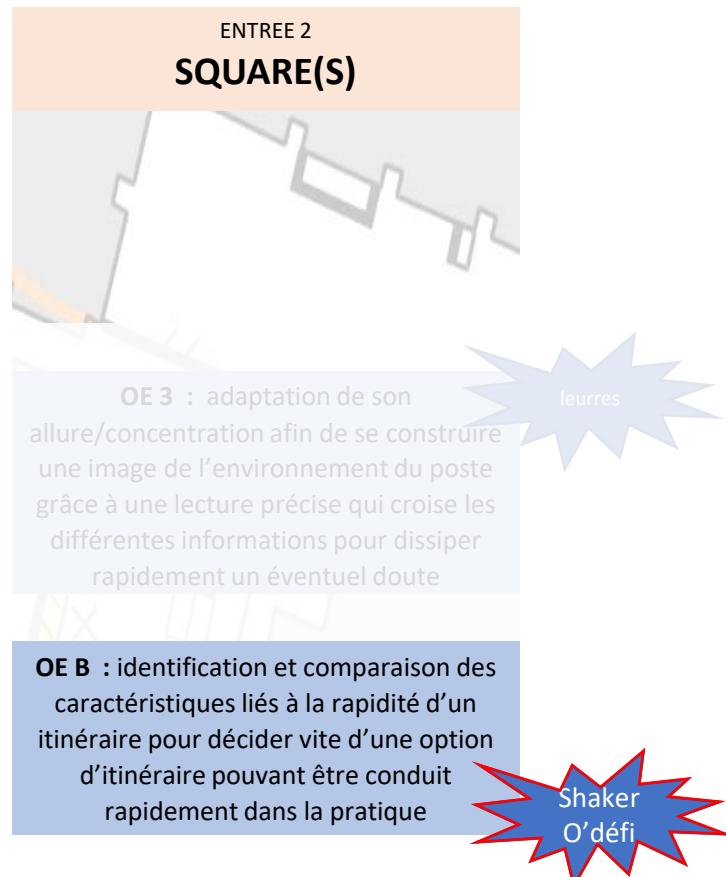
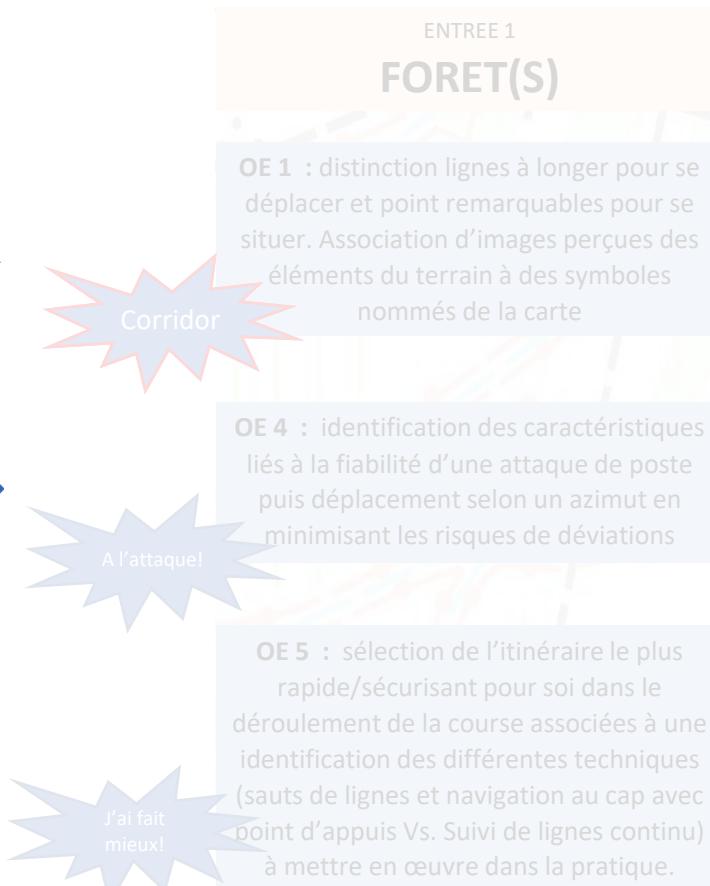
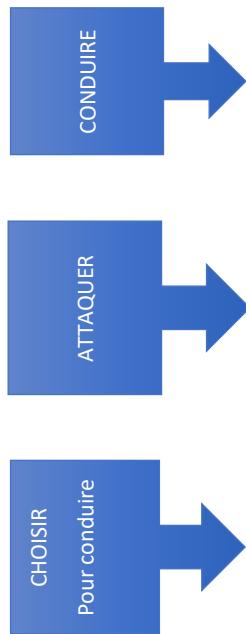
1. À l'aide d'un marqueur opaque
2. A l'aide d'un marqueur imaginaire
3. Mentalement sur chaque interposte



## Principes

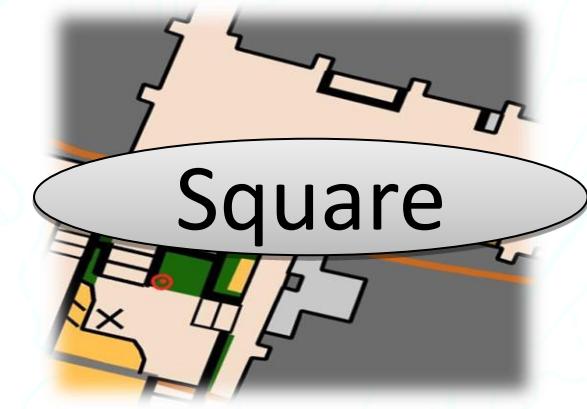


## Principes



## Et en square... du corridor?

- Milieu square : milieu découvert rend caduque le travail sur le suivi de lignes, absence de lignes variées (sens)  
→ autre mode de navigation valorisée par l'orienteur (au cap)
- L'activité adaptative de l'orienteur : *le sprint*. Faire face à la pression temporelle (lucidité, concentration) **pour choisir vite** le meilleur itinéraire, conduire l'itinéraire vite, courir vite.



Comment faire pour « perdre » les élèves et leur poser des problèmes de navigation à résoudre uniquement grâce à leur lecteur de carte dans un petit milieu découvert et connu ?

## 2. Cibler un objet d'enseignement (OE) pour favoriser les apprentissages de tous les élèves compte tenu des contraintes scolaires

Compétence : **CHOISIR** et conduire les meilleurs itinéraires pour relier rapidement des postes simples d'un parcours tracé spécifiquement.



**OE B** : Identification et comparaison des caractéristiques liées à la rapidité d'un itinéraire sur la carte en relation avec son vécu pour décider vite d'une option d'itinéraire pouvant être conduit rapidement dans la pratique

### *Les contraintes emblématiques des FPS associés à l'OE*

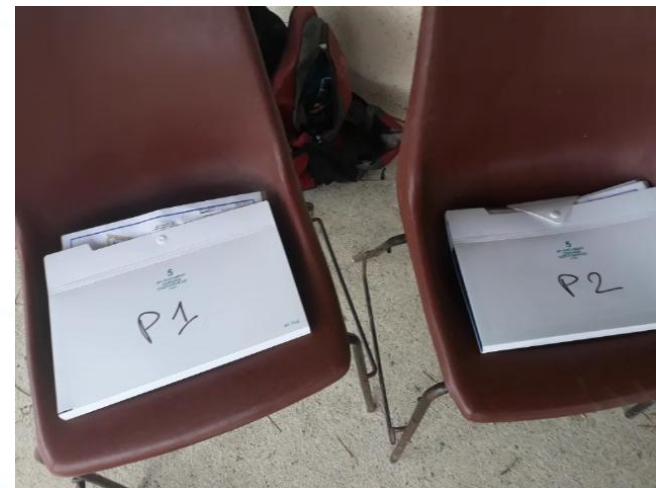
- Traçage imposant des choix d'itinéraire non évidents en jouant sur les différents paramètres du **traçage** (la distance, le dénivelé, les changements de direction, les escaliers, les passages entre éléments infranchissables, le fait de revenir sur ses pas, les « illusions d'optique » liées à l'estimation des distances, les définitions de postes...)
- **Forte incitation à courir (mettre sous pression)**
- Incitation à l'échange et à la comparaison des itinéraires avec les autres
- Traçage dissuadant le recours à la « mémoire des lieux » en milieu connu

## Le « shaker O'Défi »

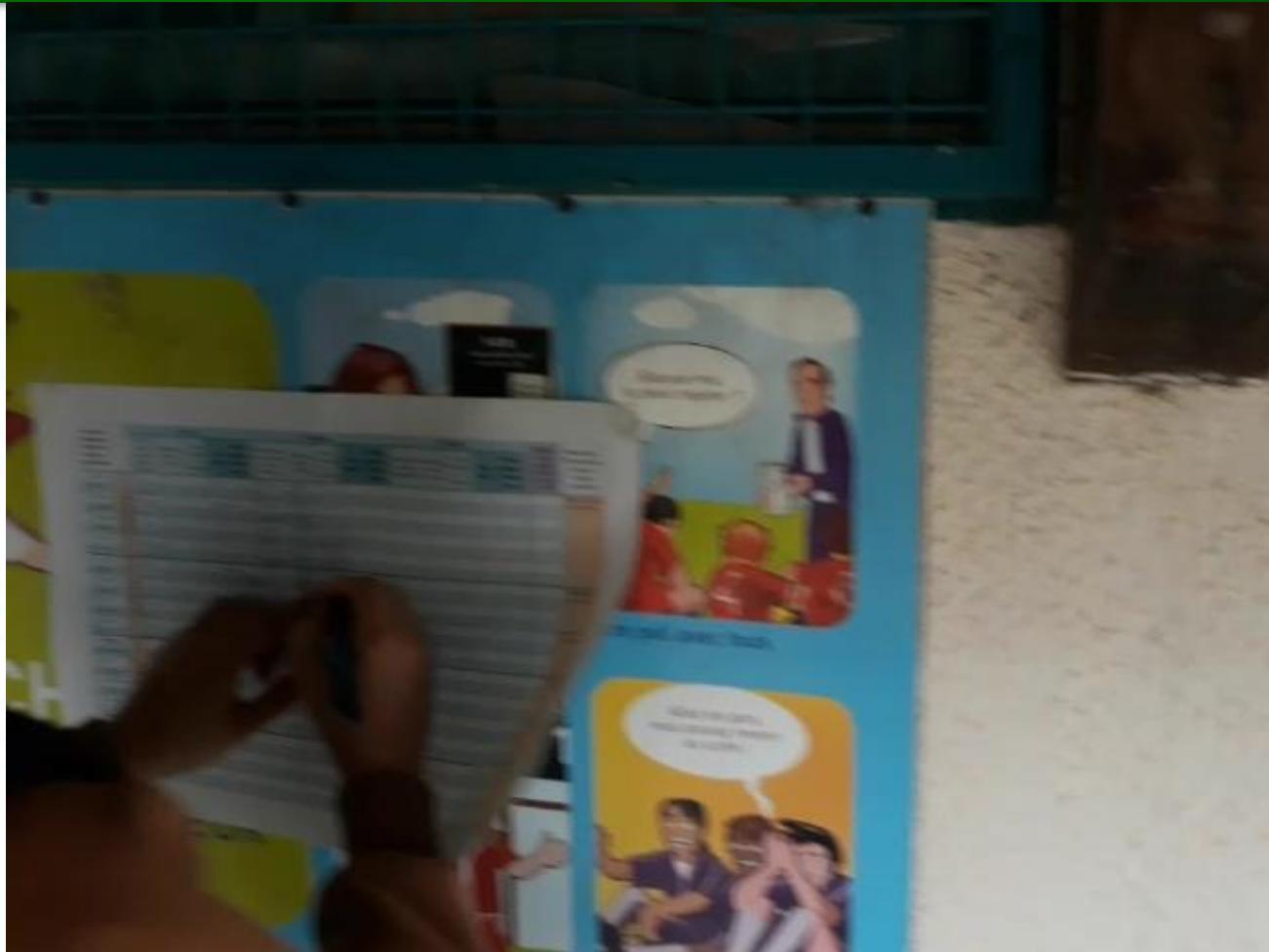
**Une FPS pour démocratiser la performance au sein de la classe** (handicaps, niveaux de cartes, etc. brouillent les hiérarchies qui reposent sur les déterminismes)



- Défis 1 contre 1 réalisés simultanément au sein de la classe. 1 dans un sens 1 en sens inverse
- Départ en masse de tous les élèves
- Minimum de 6 parcours classiques (ordre imposé avec définitions), de distance (0,8km) et difficulté homogène tracés en cohérence avec l'OE
- Un temps limite peu contraignant (20min)
- 5 points à « gagner ou perdre avec la manière » Mascret, 2006



Scénario 1	Élève hors limite de temps « <i>LA DÉROUTE</i> »		= 0 pt
Scénario 2	Respect du temps limite mais avec au moins une erreur chacun « <i>LA DOUBLE BOURDE</i> »		= 1 pt pour chaque coureur
Scénario 3	Respect du temps limite mais un des deux orienteurs a réalisé au moins une erreur « <i>LA VOLÉE</i> »		Au moins une erreur = 1 pt
			Sans Erreur = 5 pts
Scénario 4	Respect du temps limite et aucune erreur réalisée par les deux orienteurs → on regarde le CHRONO		 
4.1	« <i>LA LUTTE ACHARNÉE</i> »	 Moins de 2 min de retard = 3 pts	 Moins de 2 min d'avance = 4 pts
4.2	« <i>LA VICTOIRE ÉCLATANTE</i> »	 Plus de 2 min de retard = 2 pts	 Plus de 2 min d'avance = 5 pts



- Plusieurs défis réalisés au cours d'une même leçon avec une synthèse des points sur « **Grand Tableau des Défis** » → classement des élèves au sein de divisions (3 montées/descentes pour la leçon suivante)
- Après quelques leçons, départ avec **avantage** ou **handicap** en fonction du nombre de places d'écart au sein de la même division

### Handicaps

				Distance des parcours : 0,8km	
Je suis mieux classé de	1 ou 2 places	que mon adversaire de la même division	je pars avec	20"	de retard sur lui
	3 places			30"	
	4 places			45"	
	5 places			1'	
	6 places			1'15"	
	7 places			1'30"	



- Signes montrant que les élèves naviguent en s'appuyant davantage sur leur « mémoire des lieux » que sur la carte → Introduction des « **coefficients multiplicateurs** » associés à des modalités de carte différentes

Niveau	Modalité de Carte	Coefficient multiplicateur des points (si tps limite ok et aucune erreur)
Bronze	 Carte entière	X 1
Argent	 Carte « shaker » avec morceaux tous orientés au Nord	X 2
Or	 Carte « shaker » avec morceaux aux orientations diverses	X 3
Diamant	 Carte « shaker » avec morceaux aux orientations et aux échelles diverses	X 4

**Scénario 1** Élève hors limite de temps  
« *LA DÉROUTE* »  = 0 pt

**Scénario 2** Respect du temps limite mais avec au moins une erreur chacun  
« *LA DOUBLE BOURDE* »  = 1 pt pour chaque coureur 

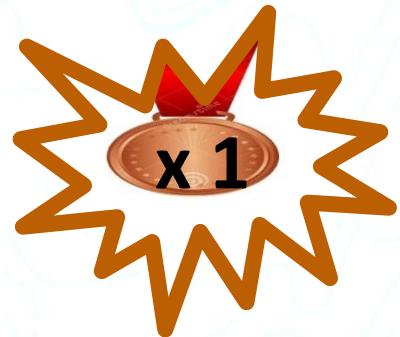
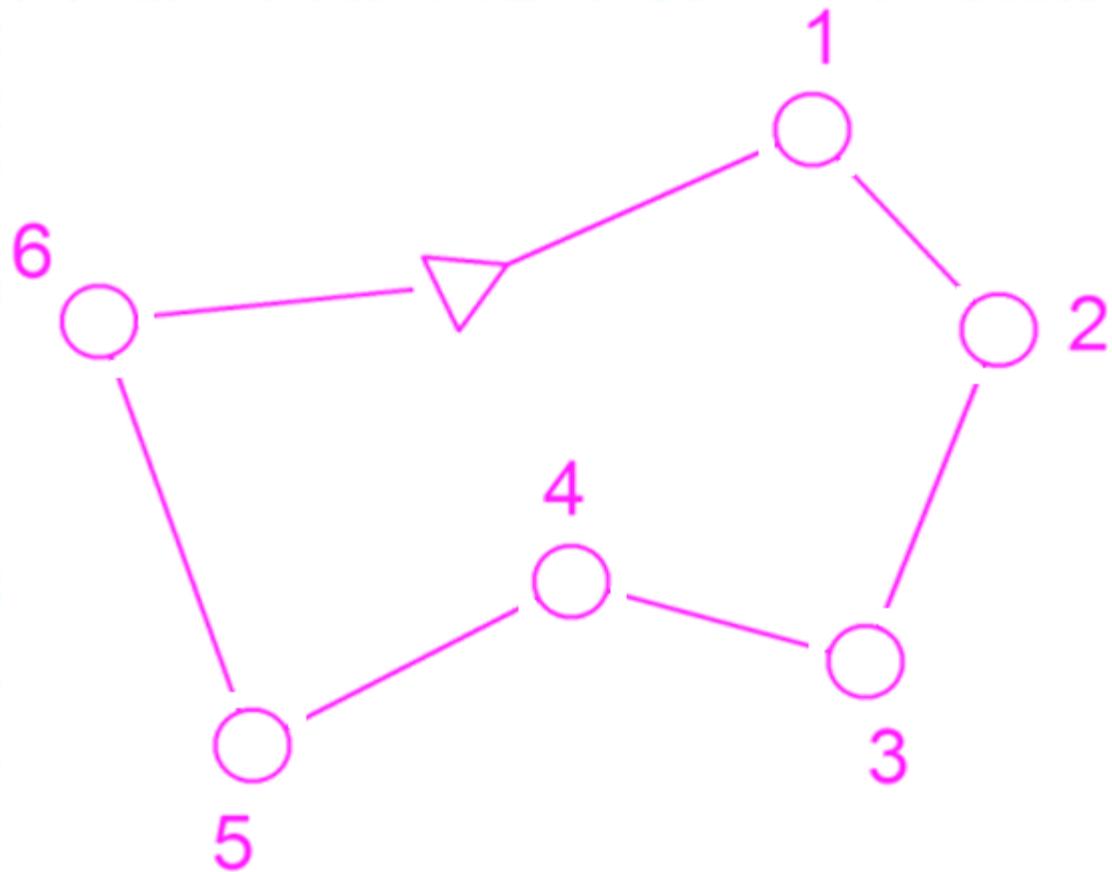
**Scénario 3** Respect du temps limite mais un des deux orienteurs a réalisé au moins une erreur  
« *LA VOLÉE* »  = 1 pt  Sans Erreur = 5 pts 

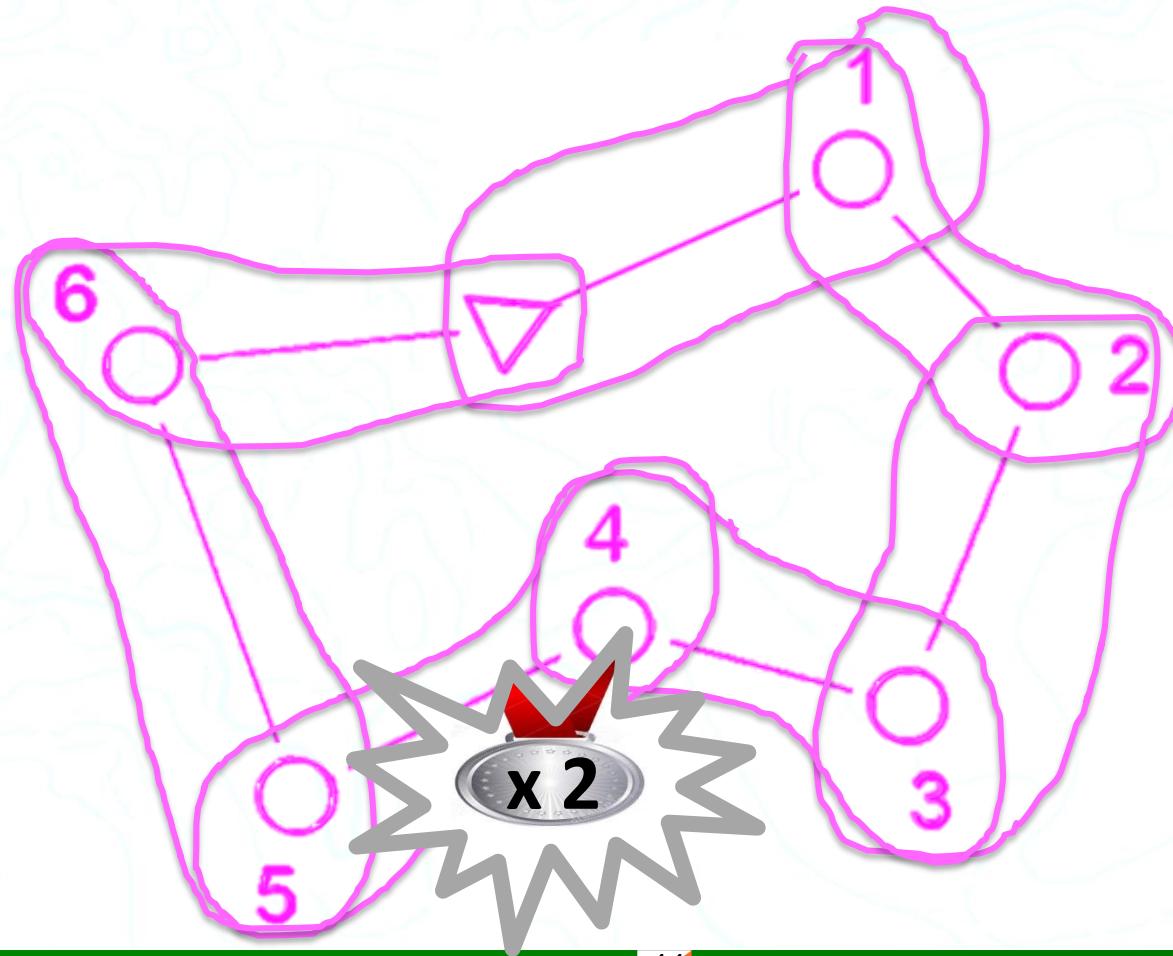
**Scénario 4** Respect du temps limite et aucune erreur réalisée par les deux orienteurs → on regarde le CHRONO   

**4.1** « *LA LUTTE ACHARNÉE* »  Moins de 2 min de retard = 3 pts  Moins de 2 min d'avance = 4 pts

**4.2** « *LA VICTOIRE ÉCLATANTE* »  Plus de 2 min de retard = 2 pts  Plus de 2 min d'avance = 5 pts

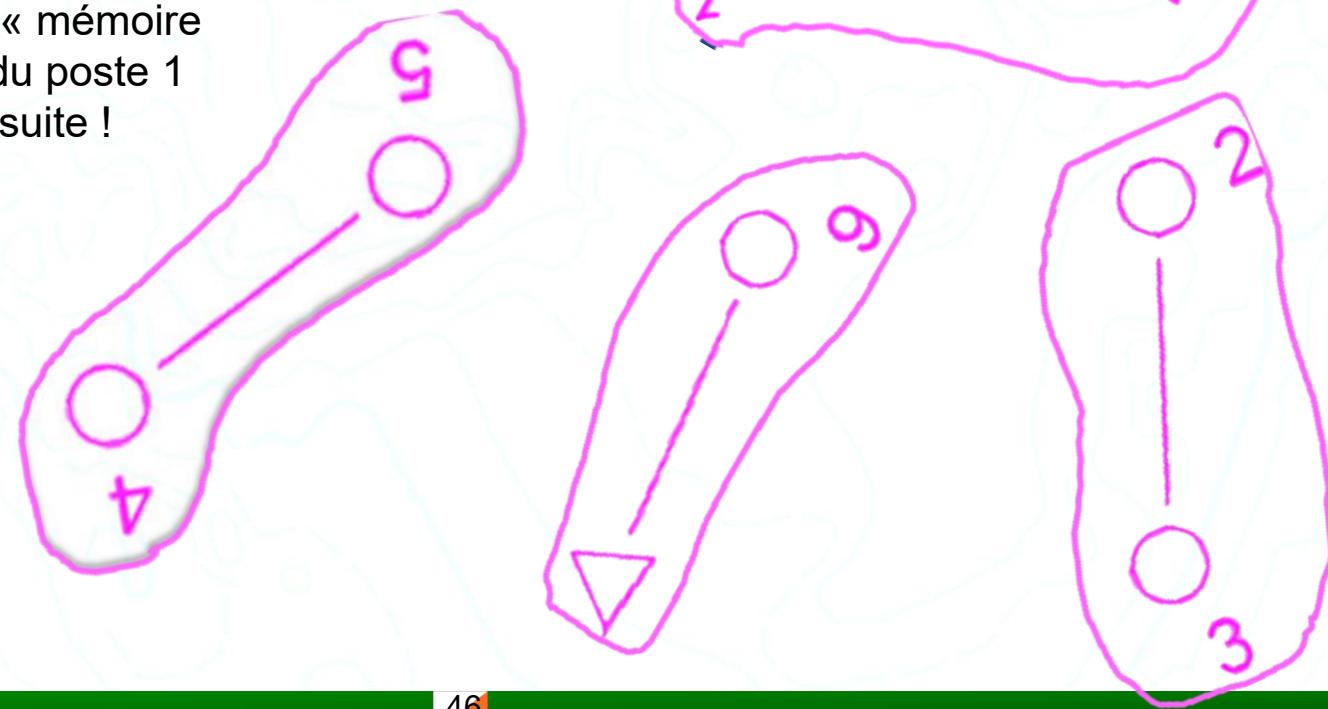


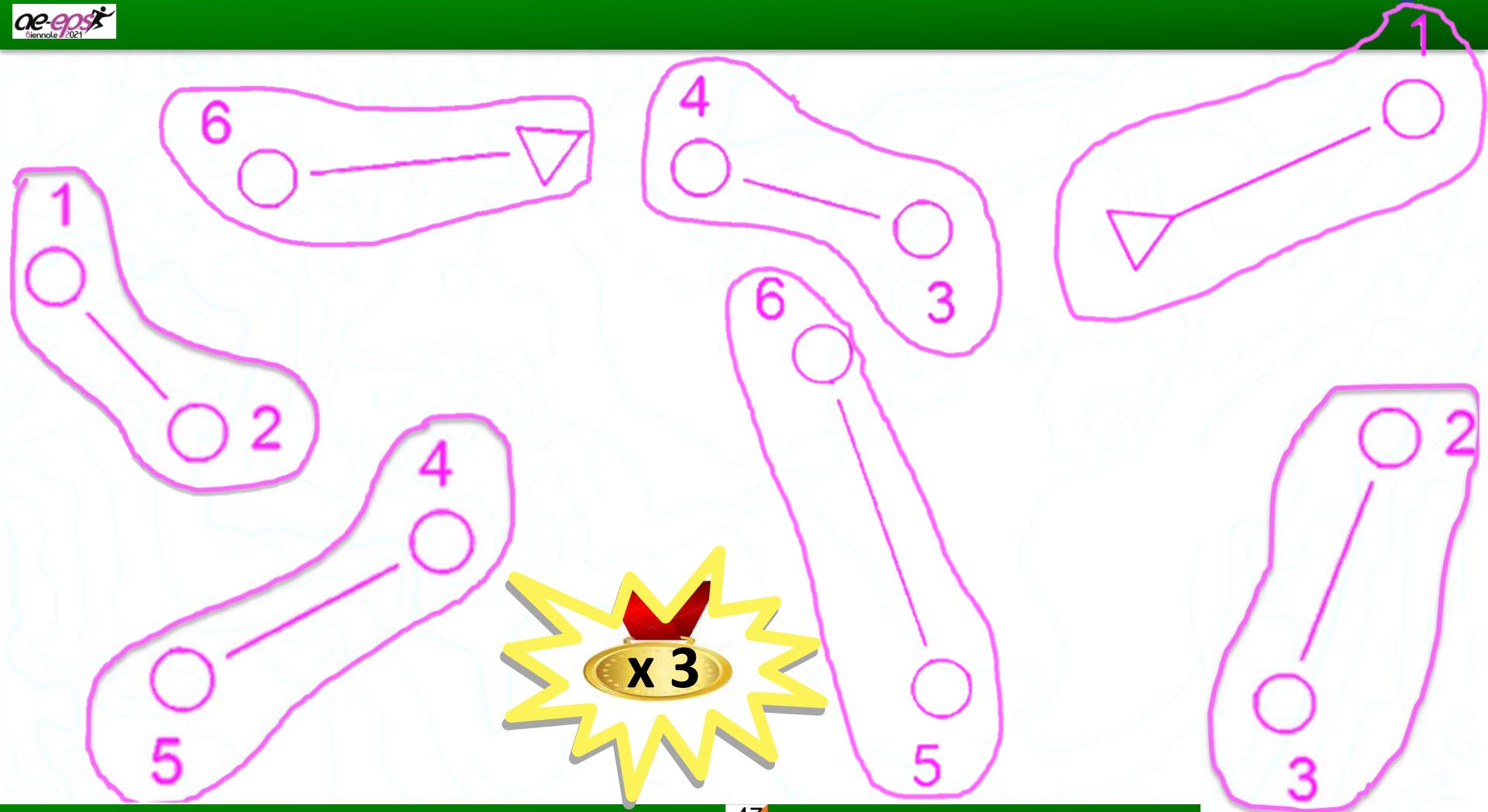


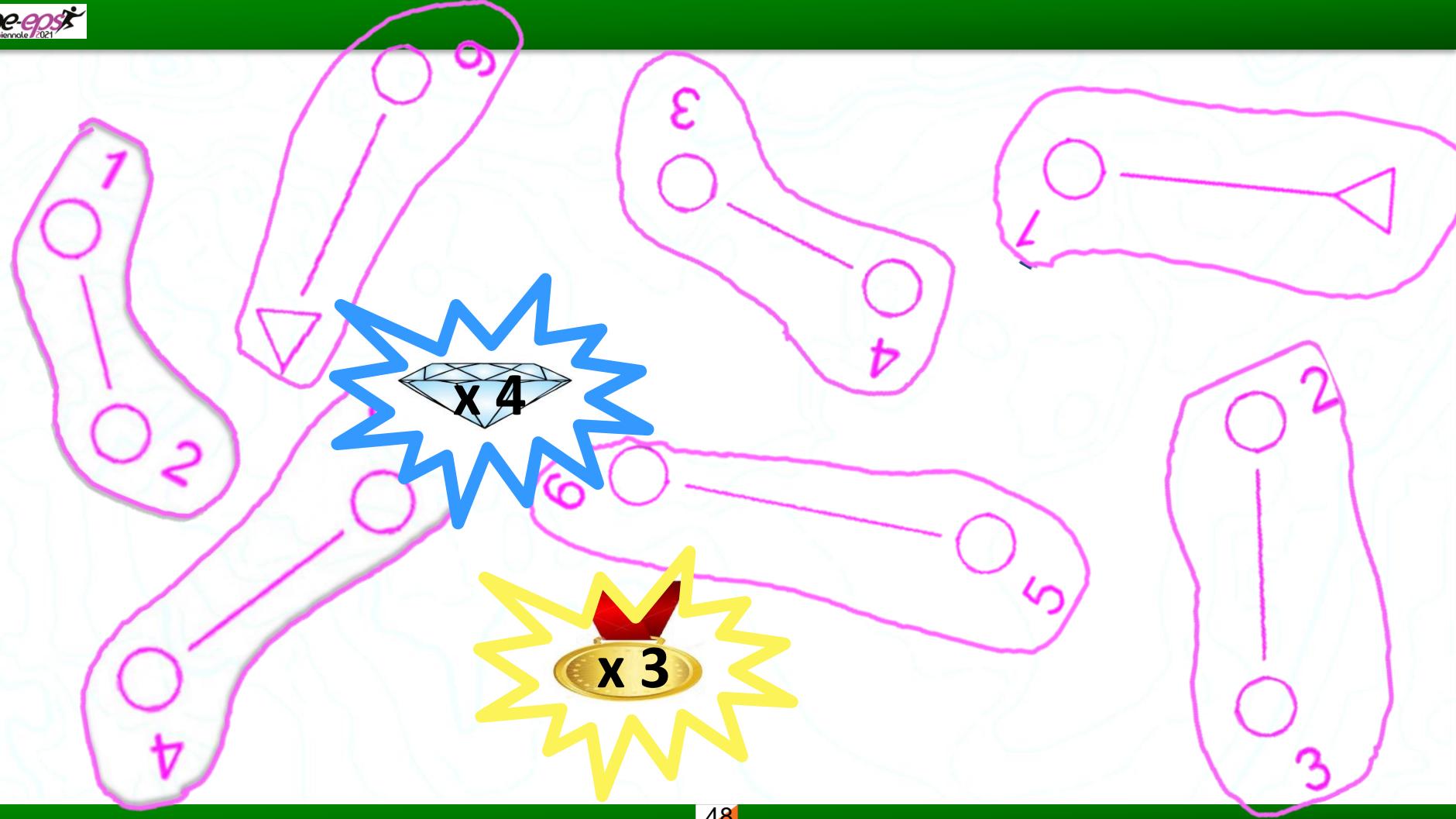


## Des dérives possibles : la forme de la FPS sans le fond

Ci-contre, l'élève n'a pas d'autre choix que d'utiliser sa « mémoire des lieux » pour aller du poste 1 au poste 2 et ainsi de suite !

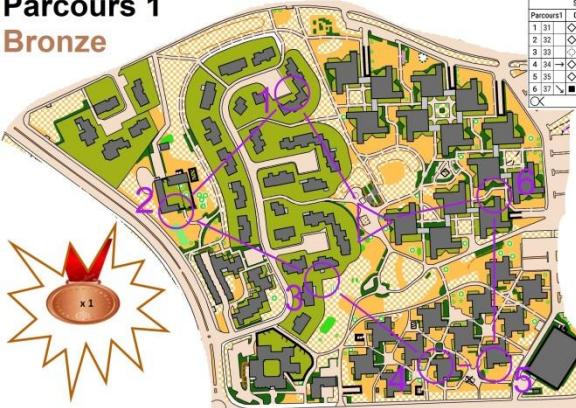






## Parcours 1

## Bronze



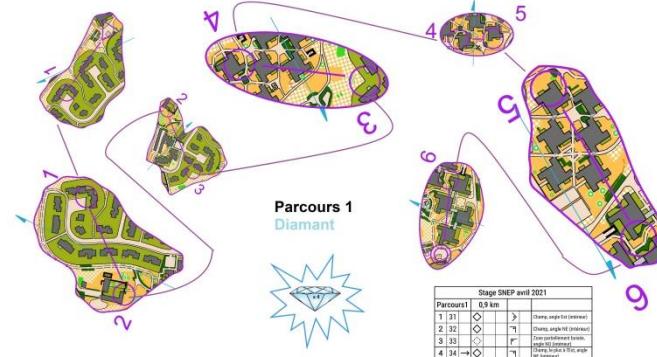
Stage SNEP avril 2021		
Parcours 1	0,9 km	
1 31	◇	➤ Champs, angle Est (entière)
2 32	◇	↗ Champs, angle NE (entière)
3 33	◇	↗ Zone particulière local angle NE (entière)
4 34	→ ◇	➡ Champs, le plus à l'Est, NE (entière)
5 35	◇	↗ Champs, angle NO (entière)
6 37	■	↗ Zone particulière local angle NO (entière) ➡ Champs, angle NE (partie) ➡ Zone particulière local angle NO (partie) ➡ Zone particulière local angle NO (partie) ➡ Zone particulière local angle NO (partie)

## Parcours



Stage SNEP avril 2021		
Parcours 1	0,9 km	
1 31	◇	↗ Champ, angle Est (intrieur)
2 32	◇	↖ Champ, angle NE (intrieur)
3 33	◇	↗ Construction, terrain partiellement boisé (angle NO) (extérieur)
4 34	→ ◇	↖ Champ, angle NE (intrieur)
5 35	◇	↖ Champ, angle NO (intrieur)
6 37	↘ ■	↗ Construction, le plus au sud (angle NO) (extérieur)

## Parcours Diamant



Stage SNEP avril 2021		
Parcours 1	0,9 km	
1 31	◇	➤
2 32	◇	➤
3 33	◇	➤
4 34	◇	➤
5 35	◇	➤
6 37	■	➤

► Deux élèves peuvent s'affronter sur des niveaux de cartes différentes

## Handicaps



1 ou 2 places

3 places

4 places

5 places

6 places

7 places

Distance des parcours : 0,8km

20"

30"

45"

1'

1'15"

1'30"

que mon adversaire de la même division je pars avec de retard sur lui


		Division			
4	Yannick	Mu			
5	Muriel	Yan			
6	Raphaël	Serge	D Diamant	1	13'40
7	Laurence	Sophie	D Diamant	I	10'47
8	Sophie	Laurence	D.Oc	N	10'06

Sophie gagne son défi avec moins de 2' d'avance

8/20

12/20

12/15



- Dernière étape de la séquence : des défis d'équipe (1 élève appartenant à chaque division).

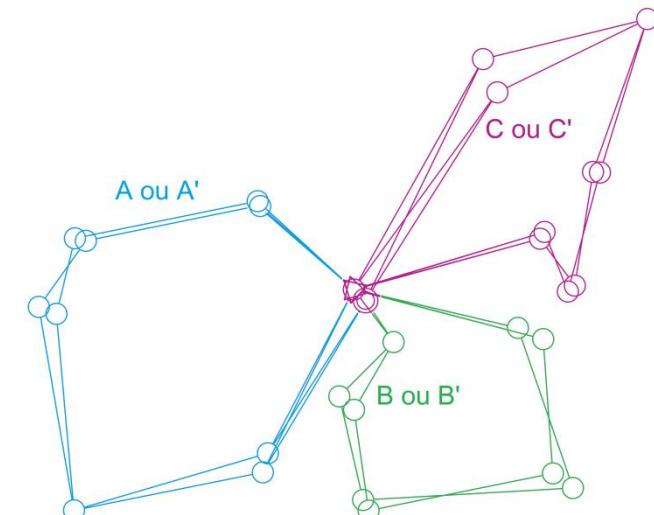
Avant de partir **coaching** entre coéquipiers et **choix stratégiques collectifs** en vue de gagner son défi d'équipe et obtenir un bonus de 10pts



## L'évaluation : un dispositif proche mais différent de la FPS

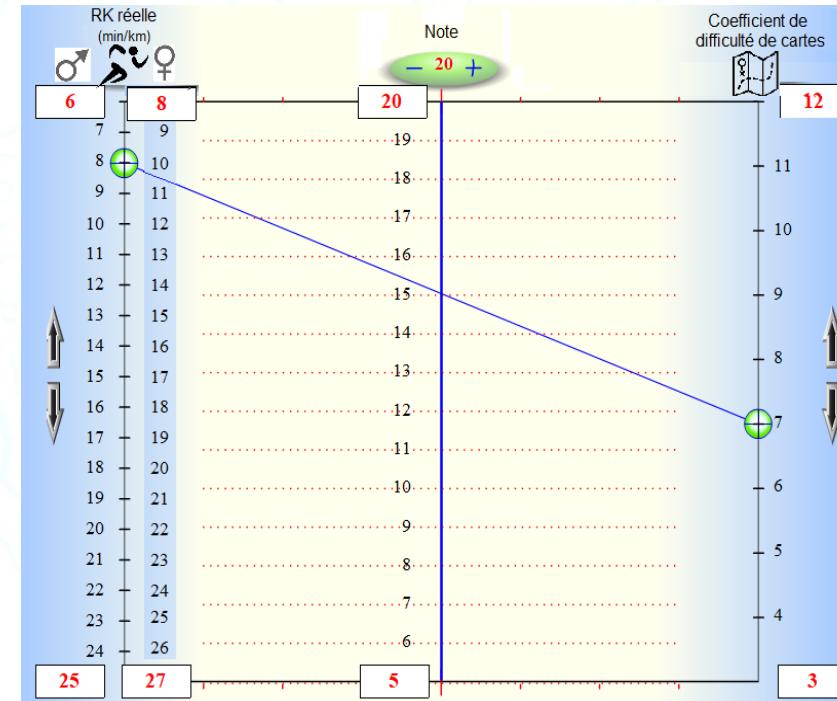
- 3 boucles (avec quelques variations équitables) à faire dans le même sens mais dans un ordre différent
- Départ en masse
- La semaine avant, les élèves ont choisi le niveau des 3 boucles (1pt pour bronze à 4 pour diamant soit 3 à 12pts pour les 3 boucles)

Variantes :  
ABC ; A'B'C ; BCA ; A'C'B',  
etc.



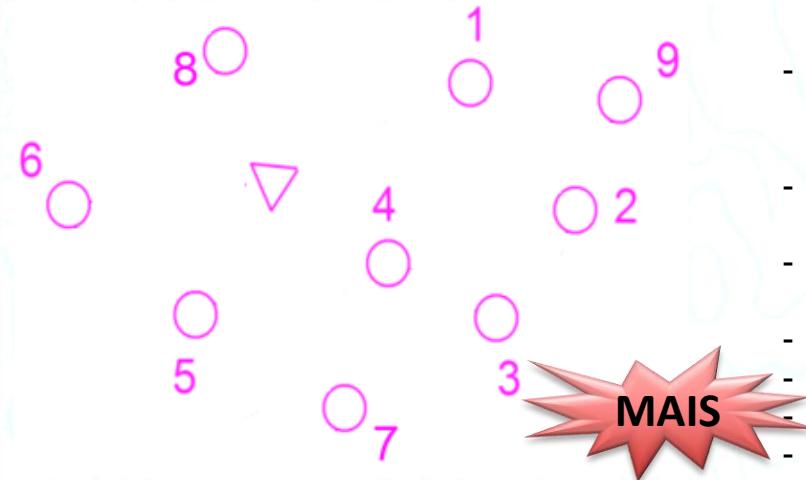
## L'évaluation : un dispositif proche mais différent de la FPS

- Une évaluation qui ne repose pas sur la comparaison des élèves (le classement des défis n'est pas repris)



# Faivre vivre une « chasse aux chiffons rouges, carte dans la poche » ou une expérience authentique d'orienteur?

■ La « course au score » (tout le temps, partout, pour tous) → l'exemple d'un « non ciblage » en CO :



Séduisante sur le plan organisationnel  
(une seule carte pour tous, un temps limite)

- **toute la CO... et même plus** (stratégie et projet). Une prise en compte rationnelle d'une multitude de paramètres...dans un milieu qui est censé être incertain!
- « **parier sur son temps de déplacement** » et prendre le risque de « revenir pile à l'heure » : **une capacité non signifiante de l'activité culturelle de l'orienteur**
- **Impossibilité de maîtriser la difficulté des itinéraires et le déplacement réel des élèves → apprentissage et sécurité mis à mal**
- centration sur **le poste plutôt que l'itinéraire** (peut-on parler de traçage?)
- **régulation** de l'enseignant : sur quoi se porter ?
- **inéquité** : facteur chance très présent (attaque dans tous les sens)
- stratégie de **recherche collective des balises** par les élèves!
- **l'incertitude** du terrain qui « s'épuise » très vite.  
**Focalisation sur une perception globale du terrain. Accentue le recours à leur mémoire des lieux.**

# Merci pour votre attention !

## Questions, débats, critiques...?



**Martin Mottet**