

FICHE D'ÉVALUATION ACTIVITE: COURSE D'ORIENTATION N2 5^{ème}- COLLEGE « LE SEMNOZ » SEYNOD – ANNEE 2012/13

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve- situation de référence
Choisir et conduire le déplacement le plus rapide pour trouver des balises à l'aide d'une carte en utilisant essentiellement des lignes et des points remarquables dans un milieu délimité plus ou moins connu. Gérer les efforts en adoptant des allures de course optimales en rapport au milieu et au moment du déplacement. Respecter les règles de sécurité et de l'environnement.	Le coureur doit réaliser un parcours de son choix seul dans un temps limité (30 minutes). Tout retard sera pénalisé. 20 balises sont dispersées dans un milieu boisé plus ou moins connu 10 balises de niveau 1 (proche et/ou facile) et 10 balises de niveau 2 (éloignée et/ou difficile) Le code d'identification du poste est précisé sur la carte mère Pendant 5 minutes, l'élève devra concevoir un projet et choisir 8 balises en fonction du niveau qu'il veut atteindre L'élève peut contrôler la durée de son déplacement à l'aide d'un chronomètre ou d'une montre Des points de pénalité sont donnés en cas de retard.

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	Degré d'acquisition du niveau 2 de compétence	/20
--------	---	---	---	-----

12	Pertinence et efficacité du projet Projet : 0,5 point par balise réussie 4	1 balise : 0,5 2 balises : 1 3 balises : 1,5	4 balises : 2 5 balises : 2,5 6 balises : 3	7 balises : 3,5 8 balises : 4
	Score obtenu 1 balise niveau 1 rapporte 1 point, 1 balise niveau 2 rapporte 2 points 8	4 points : 0,5 5 points : 1 6 points : 1,5 7 points : 2 8 points : 2,5 9 points : 3 10 points : 3,5	12 points : 4 14 points : 4,5 16 points : 5 18 points : 5,5 20 points : 6	22 points : 6,5 24 points : 7 26 points : 7,5 28 points : 8
4	Efficacité du coureur Indicateurs complémentaires d'efficacité : parcours chronométré	Le « coureur juxtaposeur » -Alterne temps de course et de recherche pour s'orienter 0-1,5	Le « coureur orienteur » -S'oriente en se déplaçant -Relève des informations pendant sa course 2-3	Le « coureur anticipateur » -Anticipe son déplacement -Gère son effort : allure et foulée adaptées au milieu 3,5-4
4	Gestion de sa sécurité et gestion du temps	Sécurité aléatoire -Prise de risque inconsidérée -Très en retard 0-1,5	Sécurité respectée -Prise de risque mesurée -Très en avance 2-3	Sécurité optimale -Gestion du couple prise de risque/sécurité optimale -Pile à l'heure 3,5-4