

Rencontre équitable

En orientation

Suite aux travaux de l'équipe du Tarn sur « les défis coopératifs », nous avons engagé une réflexion dans un stage de formation avec un groupe d'une quinzaine d'enseignants de cycle 2 et 3 sur :

Comment mettre en place une rencontre d'orientation en prenant en compte la notion d'équité ?

Nous avons expérimenté nos idées en faisant vivre une rencontre à des élèves de CM1 en fin de stage.

Nous avons retenu des points incontournables :

- La nécessité d'avoir une situation d'évaluation du groupe en début de rencontre pour proposer ensuite une remédiation allant dans le sens de l'équité. Lors d'une rencontre, les performances n'étant pas forcément connues par rapport au contexte (situation, environnement, partenaires,...)
- La répétition de la même situation pendant la rencontre en la faisant évoluer pour la rendre de plus en plus équitable.
- De jouer sur les variables pour transformer les situations. En orientation on utilisera l'espace, le temps, les conditions de mise en œuvre (référence au document variable en orientation sur le site : <http://www.ac-grenoble.fr/eps1> dans la rubrique pédagogie orientation).

Pour la mise en œuvre de la rencontre nous avons dû résoudre les problèmes suivants :

- Avant

- choisir un lieu adapté : espace en fonction du nombre de participants, milieu plus ou moins connu de tous, notion de sécurité
- avoir les autorisations pour utiliser le lieu
- définir le temps nécessaire au déroulement de la rencontre (date, horaire)
- le matériel nécessaire pour les situations (balises, rubalise, corne de brume, chronomètre,...), pour les élèves (crayon papier, support, eau, alimentation, casquette,...)
- le point de rassemblement, départ des épreuves
- la répartition des rôles pour les adultes (accueil, consignes, secrétariat, sécurité,...)
- les situations retenues : Le parcours photos, Le parcours vrai-faux, La course au score
- construction des supports d'orientation :
 - prise des photos, classement par difficulté, impression
 - construction d'un plan à partir de géo-portail, puis visite sur le terrain pour rajouter des compléments (modifications, éléments particuliers, repères indispensables).
- les pré-requis nécessaires aux élèves pour participer à la rencontre

- Pendant

- mise en place du matériel
- Sécurité : sécuriser la zone d'orientation (faire reconnaître les limites du jeu, balisage, mise en place des adultes à leur poste avec un gilet fluo)
- répartition des équipes
- accueil, fonctionnement, bilan, moment convivial
- rangement

- Après

- bilan avec les différents acteurs de la rencontre
- remerciements des différents partenaires

Les trois situations choisies sont des situations souvent utilisées en orientation, elles sont décrites sur le site EPS 38 dans la rubrique orientation.

Voici les choix que nous avons faits pour les rendre plus équitables dans leur déroulement.
 Pour chaque situation nous avons fonctionné en trois manches.

Situation : le vrai-faux

Description de la situation :

Chaque groupe de 2 (affinités) reçoit un plan avec un trajet surligné avec 3 balises indiquées. Il l'observe, puis il va sur le terrain pour relever le code des 3 balises. Sur son trajet, il rencontre des balises non notées sur son plan, il faut donc relever seulement les bonnes. Le trajet le ramène au point de contrôle.

Les parcours ne sont pas jalonnés sur le terrain.

L'espace d'activité est partagé en deux zones : zone 1 (proche du point de contrôle) et zone 2 (plus éloignée)

Préparation :

Nous avons prévu pour ne pas avoir d'équipe avec le même plan sur une manche et dans les différentes manches de construire un nombre important de trajets différents (14 pour chaque manche). Les plans sont numérotés, le trajet est surligné sur les plans (couleurs différentes). Une feuille récapitulative permet de noter à chaque départ le plan donné à l'équipe.

1^{ère} manche :

- 7 itinéraires de 3 balises : ils fonctionneront dans les deux sens (14 parcours différents) sur la zone 1.

2^{ème} manche :

- 4 itinéraires de 3 balises sur la zone 1 (réutilisation de parcours de la manche 1).
- 3 itinéraires de 3 balises à réaliser dans les deux sens (6 parcours différents) sur les zones 1 et 2
- 2 itinéraires de 4 balises à réaliser dans les deux sens (4 parcours différents) sur les zones 1 et 2

3^{ème} manche :

- 2 itinéraires de 4 balises à réaliser dans les deux sens (4 parcours différents) sur les zones 1 et 2 (réutilisation de parcours de la manche 2).
- 5 nouveaux itinéraires de 4 balises à réaliser dans les deux sens (10 parcours différents) sur les zones 1 et 2.

Tableau de correction enseignant :

Zone 1				Zone 1 et 2				Zone 1 et 2				
	Code balise				Code balise				Code balise			
	A	B	C		A	B	C		A	B	C	D
Carte 1/8	9	14	41	Carte 15	4	13	41	Carte 19/26	1	9	23	32
Carte 2/9	13	10	25	Carte 16	33	2	18	Carte 20/27	29	6	12	43
Carte 3/10	11	42	15	Carte 17	23	29	8	Carte 21/28	39	27	7	19
Carte 4/11	40	16	12	Carte 18	7	24	30	Carte 22/29	9	38	24	4
Carte 5/12	8	43	18					Carte 23/30	5	15	41	35
Carte 6/13	17	22	39					Carte 24/31	25	2	14	30
carte 7/14	37	19	20					carte 25/32	31	42	3	21

Feuille de résultat élève :

A	B	C	D

Mise en œuvre – organisation :

1- PREMIERE MANCHE

Chaque équipe reçoit un plan révélant un parcours surligné passant par 3 balises. Ce parcours est centré sur la zone 1.

Il est donné 1 minute à toutes les équipes pour observer le plan.

Après cette minute d'observation, tout le monde part en même temps, les équipes ont 5 minutes pour réaliser leur parcours en trouvant les bons codes des 3 balises.

Ils partent avec un carton réponse sur lequel ils noteront les codes.

Les élèves revenant avec les bons codes se rangent dans l'ordre d'arrivée. Ceux qui ont des erreurs repartent tant que le temps le permet. A la fin du temps, la corne de brume signale la fin de la première partie

Les équipes sont ainsi classées par ordre d'arrivée.

Consigne : *Chaque équipe va recevoir un plan sur lequel il y a un chemin à suivre. Sur celui-ci, il y a 3 balises repérables par un petit cercle et une lettre.*

Vous allez suivre le chemin dans le sens indiqué et vous devez noter sur le carton réponse le code correspondant aux balises. Vous ne devez pas rapporter les balises.

Dès que vous avez tous les codes vous revenez au point de contrôle.

Vous avez 5 minutes, ensuite la corne de brume vous indique la fin de la partie, vous devez donc revenir ici même si vous n'avez pas terminé.

2- DEUXIEME MANCHE

On joue sur les variables « espace » (éloignement des balises) et « condition de mise en œuvre » (nombre de balises).

Chaque équipe se voit remettre un nouveau plan en fonction de son ordre d'arrivée à la première partie.

Les plans sont remis dans l'ordre inverse d'arrivée (les derniers ont un peu plus de temps pour consulter avant le top départ).

L'équité est respectée dans la mesure où les équipes arrivées avant se confrontent à un défi plus complexe :

- les 4 premières équipes reçoivent un plan avec 4 balises réparties sur les zones 1 et 2.
- les 5 équipes suivantes reçoivent un plan avec 3 balises réparties sur les zones 1 et 2.
- les 4 dernières équipes repartent avec un plan de 3 balises sur la zone 1.

Les équipes ont à nouveau 5 minutes pour réaliser leur parcours.

Même déroulement que lors de la première partie.

Les équipes sont à nouveau classées par ordre d'arrivée.

Consigne : *Chaque équipe va recevoir un nouveau plan sur lequel il y a 3 ou 4 balises en fonction de votre ordre d'arrivée à la première partie.*

Vous allez suivre le chemin dans le sens indiqué et vous devez noter sur le carton réponse le code correspondant aux balises.

Dès que vous avez tous les codes vous revenez au point de contrôle.

Vous avez 5 minutes, ensuite la corne de brume vous indique la fin de la partie, vous devez donc revenir ici même si vous n'avez pas terminé.

3- TROISIEME MANCHE

On joue sur la variable « temps »

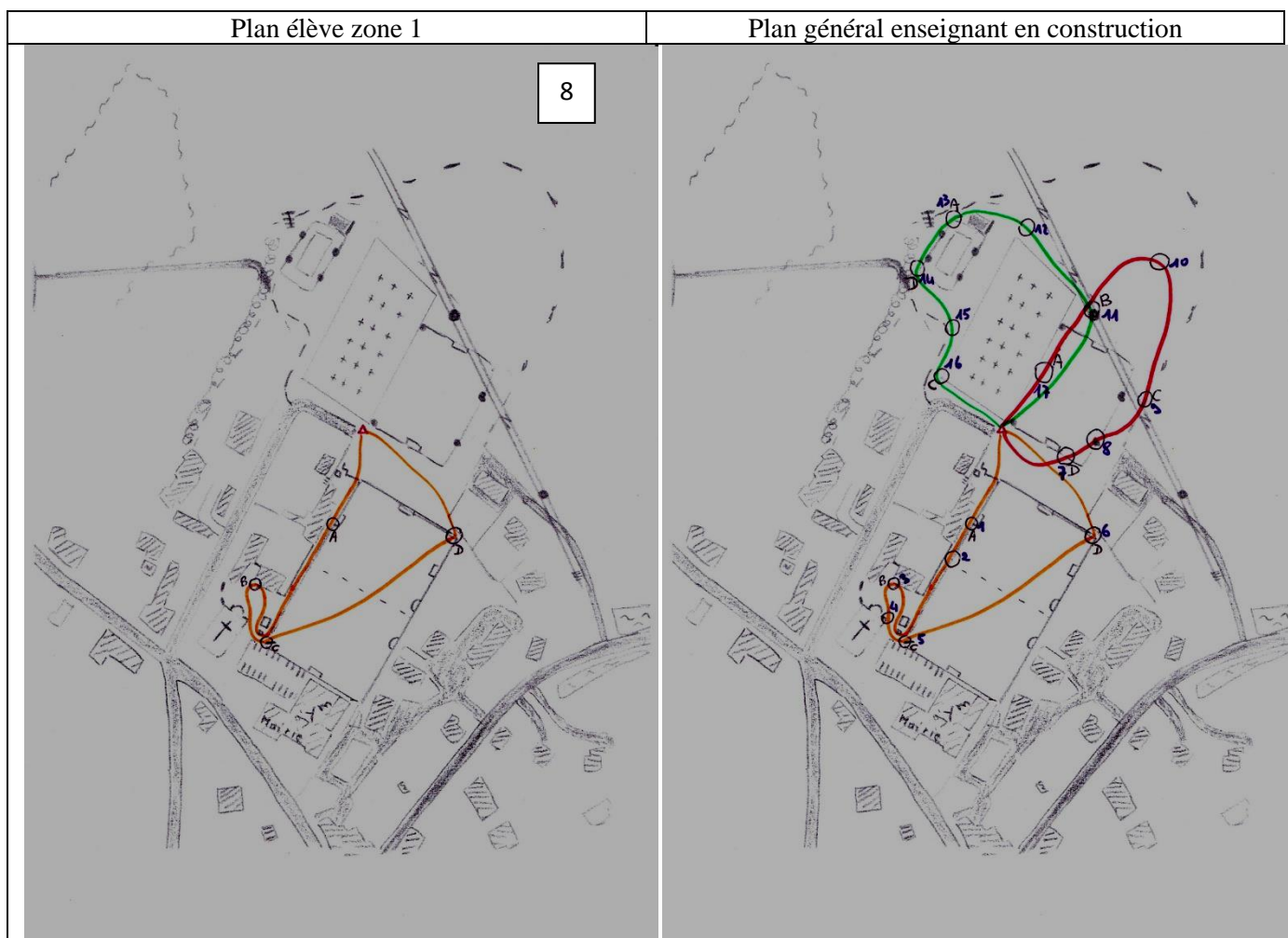
Chaque équipe se voit remettre un nouveau plan de 4 balises réparties sur les zones 1 et 2.

L'équité est respectée dans la mesure où ici le temps de recherche est augmenté pour les équipes en ayant le plus besoin (départ inversé par rapport à l'ordre d'arrivée)

Les plans sont remis au moment du départ.
 La dernière équipe arrivée à la 2^{ème} partie part la première.
 L'avant-dernière équipe part 10 secondes après.
 Ainsi de suite toutes les 10 secondes.

Le temps d'activité entre la première équipe et la dernière équipe était de 2 minutes, pratiquement la moitié de temps en plus (situation durant 5 minutes). Ainsi les moins à l'aise ont plus de temps que les plus débrouillés.

Consigne : Chaque équipe va recevoir un nouveau plan sur lequel il y a 4 balises.
 Vous allez suivre le chemin dans le sens indiqué et vous devez noter sur le carton réponse le code correspondant aux balises.
 Dès que vous avez tous les codes vous revenez au point de contrôle.
 L'équipe arrivée en dernier va repartir en premier. Ensuite toutes les 10 secondes, on appelle une équipe qui récupère son plan et part sur le terrain.



équipes	Manche 1		Manche 2		Manche 3	
	N° de carte	classement	N° de carte	classement	N° de carte	classement
A	C12		C7			
B						
C						
D						
E						
...						
Z						

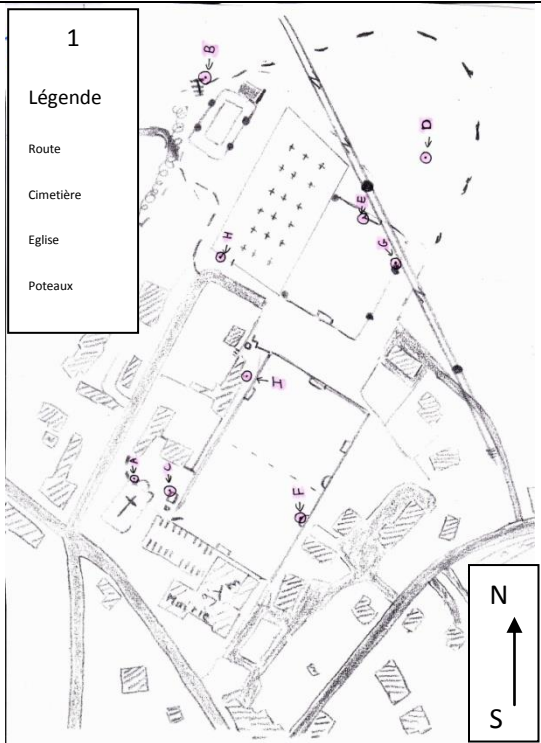
Situation : la course au score

Description de la situation :

Chaque équipe de 2 (affinités) reçoit un plan avec 9 balises indiquées et le nombre de points qui leur sont attribuées. A chaque manche l'équipe change de plan. Elle l'observe, puis va sur le terrain pour relever le code des balises en s'organisant pour répondre à la consigne.

Préparation :

Prévoir 3 plans différents avec 9 emplacements de balises (plan photocopié pour chaque équipe), feuilles réponses avec la valeur des balises, une grille de correction avec les réponses, un tableau récapitulatif des résultats, crayon, chronomètre, corne de brume, gilet fluo.

Plan 1 élève				Feuille résultat élève																																																												
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">1</p> <p style="margin: 0;">Légende</p> <ul style="list-style-type: none"> Route Cimetière Eglise Poteaux </div>  </div>				<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 20px;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">A</th> <th style="width: 10%;">B</th> <th style="width: 10%;">C</th> <th style="width: 10%;">D</th> <th style="width: 10%;">E</th> <th style="width: 10%;">F</th> <th style="width: 10%;">G</th> <th style="width: 10%;">H</th> <th style="width: 10%;">I</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			A	B	C	D	E	F	G	H	I	15	15	15	10	10	10	5	5	5																																								
A	B	C	D	E	F	G	H	I																																																								
15	15	15	10	10	10	5	5	5																																																								
Tableau récapitulatif exemple de résultat				Correction plan 1																																																												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Equipe</th> <th style="width: 15%;">Plan 1</th> <th style="width: 15%;">Plan 2</th> <th style="width: 15%;">Plan 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td style="text-align: center; color: green;">55</td> <td style="text-align: center; color: orange;">15</td> <td style="text-align: center; color: blue;">35 - 4</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td style="text-align: center; color: green;">5</td> <td style="text-align: center; color: orange;">15</td> <td style="text-align: center; color: blue;">10 - 6</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td style="text-align: center; color: blue;">65 - 2</td> <td style="text-align: center; color: green;">60</td> <td style="text-align: center; color: orange;">70</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td style="text-align: center; color: blue;">60 - 5</td> <td style="text-align: center; color: green;">60</td> <td style="text-align: center; color: orange;">60</td> </tr> <tr> <td>E</td> <td style="text-align: center; color: orange;">65</td> <td style="text-align: center; color: blue;">40 - 1</td> <td style="text-align: center; color: green;">15</td> </tr> <tr> <td>F</td> <td style="text-align: center; color: orange;">35</td> <td style="text-align: center; color: blue;">30 - 3</td> <td style="text-align: center; color: green;">25</td> </tr> </tbody> </table> <p style="margin-top: 10px;">classement Manche 1 : C, D, A, F, E, B Manche 2 : C, E, D, F, B, A Manche 3 : E, C, F, A, D, B</p>				Equipe	Plan 1	Plan 2	Plan 3	A	55	15	35 - 4	B	5	15	10 - 6	C	65 - 2	60	70	D	60 - 5	60	60	E	65	40 - 1	15	F	35	30 - 3	25	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;"></th> <th style="width: 30%;">BALISE</th> <th style="width: 30%;">POINTS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="text-align: center;">A</td><td style="text-align: center;">2</td><td style="text-align: center;">15</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">B</td><td style="text-align: center;">30</td><td style="text-align: center;">15</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">C</td><td style="text-align: center;">4</td><td style="text-align: center;">15</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">D</td><td style="text-align: center;">35</td><td style="text-align: center;">10</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E</td><td style="text-align: center;">38</td><td style="text-align: center;">10</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">F</td><td style="text-align: center;">12</td><td style="text-align: center;">10</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">G</td><td style="text-align: center;">41</td><td style="text-align: center;">5</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">H</td><td style="text-align: center;">26</td><td style="text-align: center;">5</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">I</td><td style="text-align: center;">18</td><td style="text-align: center;">5</td></tr> </tbody> </table>				BALISE	POINTS	A	2	15	B	30	15	C	4	15	D	35	10	E	38	10	F	12	10	G	41	5	H	26	5	I	18	5
Equipe	Plan 1	Plan 2	Plan 3																																																													
A	55	15	35 - 4																																																													
B	5	15	10 - 6																																																													
C	65 - 2	60	70																																																													
D	60 - 5	60	60																																																													
E	65	40 - 1	15																																																													
F	35	30 - 3	25																																																													
	BALISE	POINTS																																																														
A	2	15																																																														
B	30	15																																																														
C	4	15																																																														
D	35	10																																																														
E	38	10																																																														
F	12	10																																																														
G	41	5																																																														
H	26	5																																																														
I	18	5																																																														

1- PREMIERE MANCHE

Chaque équipe reçoit un plan (1 ou 2 ou 3) avec 9 balises indiquées. Elle l'observe pendant 3 minutes puis elle va sur le terrain pour relever le plus de codes balises en cherchant à totaliser le plus de points possible. Le temps chronométré est de 6 minutes. Les membres de l'équipe doivent se mettre d'accord sur la manière dont ils vont procéder.

Le retour au point de contrôle se fait au signal de fin (une minute avant on prévient les équipes avec un coup de sifflet pour qu'ils préparent leur retour).

En cas de retour après le temps imparti, on décompte une balise.

2- DEUXIEME MANCHE

On joue sur la variable « temps ».

On compare les résultats sur le tableau récapitulatif de l'ensemble des équipes.

Chaque équipe repart avec un plan (différent) avec 9 balises indiquées. La durée de la manche est toujours de 6 minutes. Un avantage de 30 secondes est donné par tranche de 10 points par rapport à l'équipe la plus faible. Le décompte des 6 minutes démarrera au départ de la dernière équipe.

Le retour au point de contrôle se fait au signal de fin (une minute avant on prévient les équipes avec un coup de sifflet pour qu'ils préparent leur retour).

En cas de retour après le temps imparti, on leur décompte une balise.

3- TROISIEME MANCHE

On joue sur la variable « condition de mise en œuvre ».

On compare les résultats des 2 manches : y a-t-il eu des changements de classement ?

Les équipes repartent avec un plan (différent). Le contrat est de ramener en un temps minimum le nombre de points moyens obtenus sur les deux premières manches.

Le classement est fait dans l'ordre d'arrivée avec le contrat rempli.

Situation : parcours photos

Description de la situation :

Chaque équipe de 2 (affinités) reçoit une photo. Elle l'observe, puis va sur le terrain pour relever le code de la balise correspondante. Puis elle prend une autre photo. Il faut le maximum de balises dans le temps donné (20 mn). Chaque balise rapporte un point.

Préparation :

21 photographies codées avec 3 niveaux de difficulté de lecture, plus une notion de distance (on peut pour augmenter le nombre de supports photos travailler avec des photocopies) [voir document sur le site EPS « différencier les supports photo »], 21 balises sur le terrain, 1 plan avec l'emplacement des balises, 1 grille de correction avec les réponses, 1 tableau à double entrée avec la liste des équipes pour la gestion des photos.

Nous avons choisi de jouer les différentes manches en continu pour garder de l'intensité dans la rencontre.

1- PREMIERE MANCHE

Toutes les équipes reçoivent une photo de niveau 1. Si elles ramènent le code exact en moins de 4 mn, elles repartent avec une photo de niveau 2, sinon elles repartent avec une photo de même niveau.

2- MANCHES SUIVANTES

On joue sur la variable « condition de mise en œuvre » (difficulté de lecture de la photo) et « espace » (distance plus ou moins longue à parcourir).

A chaque retour si le code est exact, on regarde le temps mis.

Moins de 4 mn, on passe au niveau supérieur.

Entre 4 et 6 mn, on reste dans le même niveau.

Plus de 6 mn, on revient à un niveau inférieur.

Pour la gestion du temps par équipe, on utilise des chronomètres, des sabliers, des minuteriers, ... ou le tableau de passage (on note le temps de départ)

	photos	1A	2A	3A	...		1B	2B	3B	...		1C	2C	3C	4C	...		Total
équipes																		
A		10						14						18				
B			10	17														
C																		
...				10			13		18									
M																		

On peut aussi jouer par « tranche » de temps avec un signal sonore, on arrête le jeu, on regarde les résultats (1 point si la balise est trouvée, sinon 0) puis toutes les équipes repartent en même temps pour la manche suivante.

Une autre possibilité est de faire jouer individuellement. Suivant le nombre d'élèves, on peut prévoir trois zones de jeu, avec chacune une vingtaine de photos. La première manche se joue sur la zone 1, on joue pendant 15 mn avec des photos de niveau 1, en essayant d'avoir le plus de points possible (on fait un classement). Pour la deuxième manche on répartit les élèves en trois groupes suivant les résultats obtenus avec le niveau de photos correspondant. On joue sur la zone 2 pendant 15 mn (on fait un classement pour chaque niveau). Pour la dernière manche les élèves forment des équipes de 3. Le choix est fait par les élèves du premier niveau en commençant par ceux qui ont eu le moins de points. Chaque équipe reçoit 6 photos de niveaux différents sur la zone 3. Le classement se fait par ordre d'arrivée.

Bilan de la rencontre

- Général
 - Nous avons fait fonctionner tous les élèves sur la situation vrai-faux, puis nous avons divisé le groupe en deux. Un sur la situation photo, un sur la situation course au score.
 - En utilisant les résultats de la première situation, on peut choisir de mettre les élèves ayant eu de moins bonnes performances sur le parcours photos, la lecture d'un plan étant peut être une de leur difficulté.
 - On peut aussi concevoir une rencontre avec une seule situation que l'on peut faire vivre plus longtemps.
 - Nous avons géré dans toutes les situations les solutions proposées pour les rendre plus équitables. Les élèves n'ont pas été associés au choix, cela aurait été difficile car ils n'avaient pas travaillé sur cette notion avant. Pour que les élèves puissent s'inscrire dans cette démarche cela demande un travail sur du long terme.
- Elèves

A la fin de la rencontre les élèves ont rempli collectivement la réglette USEP des émotions. La majorité a pris beaucoup de plaisir dans cette rencontre. Pour les élèves ayant eu un peu moins de plaisir, ils ont exprimé leurs difficultés qui rejoignent les problèmes fondamentaux de l'activité : difficulté à lire le support (pilotage du document), difficulté à se repérer sur le terrain (prise d'information), difficulté à courir longtemps (gestion des efforts). Seul le côté « attitude » (prise de risque, inquiétude, respect de la sécurité,..) n'est pas ressorti, c'est peut être dû à la forme d'expression qui était collective, au choix de travailler en équipe, au terrain connu des enfants.
- Enseignants

Les difficultés soulevées par les enseignants	Les solutions
- le temps nécessaire pour la construction des supports et la rigueur nécessaire pour l'organisation	- le lieu doit servir à plusieurs classes, les situations servent sur plusieurs années, on joue simplement sur les variables - utilisation des outils comme « géoportail »
- L'installation du matériel	- la rigueur d'organisation permet de gagner du temps - on peut faire installer par les élèves, travail en deux groupes sur deux zones différentes. On travaille en 4 temps : 1 installation ; 2 un groupe gère l'activité (sécurité, animation, secrétariat, correction,...), l'autre joue ; 3 inversion des rôles ; 4 rangement. On peut aussi faire organiser par des cycles 3 pour des cycles 2
- la gestion des résultats en fonction du nombre	- il faut diviser en groupes avec un correcteur référent par groupe, les correcteurs peuvent être des adultes ou des élèves.

Conclusion

Suite à notre expérience, ce qui nous semble le plus important n'est pas comment on va proposer une activité pour la rendre plus équitable pour les élèves (*on est sur une notion de différenciation*), mais le travail qui est fait en amont avec les élèves sur le « pourquoi » de l'équité et sur la façon dont les élèves peuvent s'en emparer pour faire fonctionner une activité et prendre du plaisir (*on est sur des notions de valeurs*). Un travail intéressant peut être mené en parallèle sur la discrimination.