

COMPORTEMENT TYPE		Le suiveur	Le sprinteur	Le réfléchi	Le performeur
ANALYSE CONDUITE	Ce qui l'organise (INTENTION)	⇒ Ne pas se perdre ⇒ Ne pas se fatiguer	⇒ Aller vite pour gagner	⇒ Trouver le plus de postes au regard de son potentiel	⇒ Trouver un maximum de balises en étant le plus rapide et lucide possible.
	Ce qu'il perçoit (PERCEPTION)	⇒ Les indices proches (un camarade, un chemin) ⇒ Difficulté à se repérer dans l'espace. ⇒ Peu de liaison carte terrain ⇒ Fatigue (essoufflement)= arrêt.	⇒ Repère les postes sur la carte ⇒ Construit un itinéraire global sans prendre en compte la difficulté (topographie, distance) vis-à-vis du temps et les indices liés à la légende	⇒ Les indices macroscopiques de la carte (lignes d'arrêt, points de décision) ⇒	⇒ Les indices de la carte (légende connue), son allure vis-à-vis de la topographie (estimation de temps)
	Ce qu'il fait (ACTION)	⇒ Suit un camarade sans réfléchir. (réduction kilométrique (rk) >15' en terrain facile) ⇒ Peut se tromper pour refaire un itinéraire dans un sens opposé	⇒ Est souvent en retard ⇒ Court et s'entête (réflexion a posteriori)	⇒ Est à l'heure ⇒ Se remet en question régulièrement. (rk entre 5 et 10')	⇒ Décide en courant ⇒ Rk= <5' en terrain facile
Problèmes fondamentaux		⇒ Peur de se perdre ⇒ Repérage dans l'espace et sur la carte	⇒ Accepter d'analyser son itinéraire avant d'agir ⇒ Prise en compte de l'horaire et de la carte	⇒ Prendre en compte des indices plus précis (point d'attaque, lignes de niveau,...) ⇒	⇒ Etre en forme ⇒ Connaître davantage de codes légende.
Projets de transformation		⇒ Identifier des indices concrets pour se repérer ⇒ Construire un itinéraire simple	⇒ Construit et met en place un itinéraire raisonnable. ⇒ Accepte de faire demi tour en cas d'erreur	⇒ Construit et met en place un itinéraire basé sur des indices précis ⇒ Décider en courant	⇒ Développement des ressources et apprentissage de légendes
Indicateur de fin d'apprentissage		⇒ Mène seul un itinéraire sur des lignes directrices et arrive à l'heure	⇒ Arrive à l'heure et trouve des postes proches des lignes directrices.	⇒ Trouve des postes éloignés des lignes directrices	⇒ Diminue sa rk et s'adapte à des environnement inconnus et variés.
NIVEAU COMPETENCE		⇒ N1	⇒ N1	⇒ N2	⇒ LYCEE

