

Corrigé Question VTT UE 37

Session 1 décembre 2008

Sujet : Réalisez une analyse comparative (différences et ressemblances) des activités Vélo Tout Terrain et Course d'orientation.

Course d'orientation	Vélo tout terrain
Ce sont des APSA Ce sont des activités sportives institutionnalisées Ce sont des Activités Physiques de Pleine Nature (APPN)	
Parmi les APPN, ce sont deux activités terrestres (nature du substrat identique)	
Elles sollicitent et développent des habiletés ouvertes : nécessité de lire et choisir souvent sous forte pression temporelle	
Les choix portent sur l'allure et la gestion d'un effort physique	
Les choix portent sur les itinéraires → Le parcours est choisi	Les choix portent sur les trajectoires → Le parcours est imposé
Pression temporelle modérément forte	Parfois très forte pression temporelle pour lire et décider
Activités à risque posant des problèmes de sécurité	
Risque lié aux éléments naturels (trous, falaises, lac, rivière...) et à la perte des repères (impossibilité de retrouver son chemin)	Risque lié à la possibilité de tomber et de tomber avec de la vitesse
Activités où il faut se déplacer	
Déplacement sans engin Pas de pré-requis (autre que savoir courir)	Déplacement avec engin (vélo) Un pré-requis = savoir faire du vélo
Modalités de la propulsion = courir → équilibre bipédique	Modalités de la propulsion = rouler → équilibre sur deux roues
Des vitesses de déplacement assez faibles (maxi 20 km/h)	Des vitesses de déplacement qui peuvent être élevées (sup. à 50 km/h)
Avec des outils pour se repérer et se diriger (boussole, carte)	Sans outil pour se repérer et se diriger : seulement lire le balisage du terrain (sauf randonnée)
Se pratique uniquement en contre-la-montre	Se pratique en contre-la-montre (descente) ou en départ groupé

	(cross-country, boarder cross)
Espace d'évolution important	Espace d'évolution pouvant être très important (cross country, randonnée)
La CO est l'une des APPN les plus enseignée à l'école	Le VTT est peu enseigné à l'école
Sollicitation des ressources <u>bioénergétiques</u> et développement de l'endurance aérobie, de la gestion de l'effort, et du goût de l'effort	
Sollicitation des ressources <u>psychoaffectives</u> et développement de la gestion de ses émotions, de la confiance en soi et de la maîtrise du risque	
Sollicitation des ressources <u>bio-informationnelles</u> et développement d'une expertise à percevoir et décider rapidement et adéquatement dans des situations d'urgence c'est-à-dire avec pression temporelle forte (surtout le VTT)	
Développement du goût pour l'aventure sportive et pour le contact avec le milieu naturel (+ respect de la nature)	
Développement de la capacité à se repérer en établissant la correspondance carte / terrain	
	Développement d'une expertise mécanique permettant une autonomie et matière de réglage et de petites réparations d'un vélo (savoir se dépanner)
Activité peu spectaculaire	Activité pouvant être très spectaculaire (descente et boarder cross notamment)
<u>Origine</u> = militaire Culture sportive digitale	<u>Origine</u> = fun, glisse Culture sportive analogique
<u>Conclusion</u> : le VTT-orientation rassemble presque toutes ces caractéristiques	