

Module d'apprentissage

Randonnée pédestre au cycle 3



La randonnée pédestre : une activité physique de pleine nature	P. 2
La randonnée pédestre : sa contribution à l'acquisition des compétences du deuxième palier du Socle Commun	P. 2
La randonnée pédestre : ce que l'élève apprend	P. 5
La randonnée pédestre : organiser son enseignement (proposition de module)	P. 6
Les situations d'apprentissage	P. 9
Annexes documentaires	P. 21

La randonnée pédestre : une activité physique de pleine nature

La randonnée pédestre est une activité d'Education Physique et Sportive qui, au cycle 3, développe l'endurance et des habiletés motrices comme la marche et l'équilibre sur divers terrains, avec des dénivellations variées.

Elle permet également l'acquisition de compétences sociales et civiques (évoluer en groupe, gérer la sécurité pour soi et pour les autres, respecter l'environnement) et contribue grandement au développement de l'autonomie et de l'initiative de l'élève (repérage sur le plan, choix de l'itinéraire et du matériel adéquat, utilisation du balisage ...).

La randonnée pédestre est l'occasion de mettre en place des liens interdisciplinaires :

- les moments d'observation sont multiples et permettent d'observer et de comprendre l'environnement (le paysage, la faune, la flore) à l'aide des 5 sens.
- le langage oral, la lecture et l'écriture sont sollicités concrètement.

Activité simple à mettre en œuvre, particulièrement riche, elle peut être pratiquée par tous les élèves. Contribuant à l'éducation à la santé, elle trouve toute sa place dans une programmation de classe et/ou de cycle quel que soit le lieu où se situe l'école.

La randonnée pédestre : sa contribution à l'acquisition des compétences du deuxième palier du Socle Commun

Randonnée et livret personnel de compétences

Compétence 1 : La maîtrise de la langue française		
Compétences du socle		Propositions de mises en oeuvre à partir de l'activité <i>Randonnée pédestre</i>
Dire	<i>S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis</i>	Participer à l'élaboration d'un projet d'activité : choix d'un itinéraire... Exprimer ses sensations lors de la randonnée, décrire ses déplacements, sa position. Nommer des objets, des actions, des sensations.
	<i>Répondre à une question par une phrase</i>	Lors d'un atelier prévu à un point précis, répondre à des questions sur des thèmes divers (nature, environnement...).
	<i>Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue</i>	S'exprimer sur le choix d'un itinéraire, négocier et expliquer.
Lire	<i>Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne</i>	Lire la fiche-guide, les consignes du randonneur, le code, un panneau documentaire.
	<i>Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédia)</i>	Se documenter sur l'activité « randonnée », sur un thème précis lié à la sortie (environnement, histoire, paysage...).
Ecrire	<i>Répondre à une question par une phrase</i>	Compléter un questionnaire durant la randonnée.
	<i>Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes</i>	Rédiger le texte du topo-guide d'une randonnée.
Etude de la langue Vocabulaire	<i>Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient</i>	Employer les termes de l'activité : balise, boussole, courbe de niveau, dénivelé, échelle, GR, PR, halage, itinéraire, ONF, podomètre, sentier...

Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Compétences du socle		Propositions de mises en oeuvre à partir de l'activité <i>Randonnée pédestre</i>
Nombre et calcul	<i>Utiliser les nombres entiers, les nombres décimaux</i>	Calculer une distance parcourue, à parcourir.
	<i>Calculer mentalement</i>	Calculer une distance parcourue, à parcourir (compteur kilométrique). Totaliser les distances parcourues lors du module, dans l'année...
Grandeurs et mesures	<i>Utiliser des instruments de mesure</i>	Utiliser un podomètre, décamètre ...
	<i>Utiliser les unités de mesures usuelles</i>	Convertir des distances (multiples du mètre). Mesurer, estimer une distance.
Organisation et gestion des données	<i>Résoudre un problème mettant en jeu une situation de proportionnalité</i>	Calculer la vitesse moyenne d'un déplacement...
Pratiquer une démarche scientifique ou technologique	<i>Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner</i>	Se repérer dans le paysage, identifier des indices, confronter l'observation à la représentation.
Environnement et développement durable	<i>Mobiliser ses connaissances pour comprendre quelques questions liées à l'environnement et au développement durable et agir en conséquence</i>	Apprendre le respect de la nature, ne pas laisser de trace de son passage (en lien avec une sensibilisation à la durée de vie des déchets, cf. annexe 5).

Compétence 4 : La maîtrise des T.U.I.C

Compétences du socle		Propositions de mises en oeuvre à partir de l'activité <i>Randonnée pédestre</i>
Créer, produire, traiter, exploiter des données	<i>Produire un document numérique</i>	Utiliser un outil informatique afin d'élaborer un itinéraire de randonnée (cf annexe n°15) Rédiger un article pour le site de l'école.
S'informer, se documenter	<i>Chercher des informations par voie électronique</i>	Rechercher des articles et des informations sur les itinéraires empruntés (histoire, géographie, sciences...).

Compétence 5 : La culture humaniste

Compétences du socle		Propositions de mises en oeuvre à partir de l'activité <i>Randonnée pédestre</i>
Avoir des repères relevant du temps et de l'espace	<i>Connaître les principaux caractères géographiques physiques et humains de la région</i>	Identifier les grands ensembles physiques : plateaux, forêts, espaces urbanisés...
Lire et pratiquer différents langages	<i>Lire et utiliser textes, cartes, croquis, graphiques</i>	Utiliser une représentation du réel et s'y repérer (comprendre la légende, connaître les symboles, distinguer les courbes de niveau, les cours d'eau, les voies de circulation...) Elaborer un itinéraire sur une carte. Savoir suivre un itinéraire. Connaître la légende et les symboles utilisés sur une carte, un plan.

Compétence 6 : Compétences sociales et civiques

Compétences du socle		Propositions de mises en oeuvre à partir de l'activité <i>Randonnée pédestre</i>
Connaître les principes et fondements de la vie sociale et civique	<i>Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application</i>	Prendre en compte la sécurité : rester en groupe, ne pas s'isoler, tenir compte du rythme des coéquipiers, respecter les points de rendez-vous.
Avoir un comportement responsable	<i>Respecter les règles de vie collective, notamment dans les pratiques sportives</i>	Connaître et respecter les 10 commandements du randonneur : - respecter le tracé des sentiers et ne pas utiliser de raccourcis - respecter les sites - rester discret (autres usagers, habitants...) - être poli, courtois - laisser zéro trace - être équipé - savoir s'hydrater, s'alimenter.
	<i>Respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons</i>	Echanger les responsabilités, tenir des rôles différents. S'entraider. Partager les documents de la randonnée. Coopérer avec un ou plusieurs camarades.

Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

Compétences du socle		Propositions de mises en oeuvre à partir de l'activité <i>Randonnée pédestre</i>
S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome	<i>Respecter des consignes simples en autonomie</i>	Savoir marcher en groupe sans le maître: s'attendre, accompagner, s'entraider.
	<i>Etre persévérant dans toutes les activités</i>	Remplir le contrat initial : connaître la distance à parcourir et terminer la randonnée.
Faire preuve d'initiative	<i>S'impliquer dans un projet individuel ou collectif</i>	Participer activement : à la préparation de la randonnée, aux ateliers, à la randonnée (repérer l'itinéraire, donner son avis, proposer une piste ...). Encourager.
Avoir une bonne maîtrise de son corps et une pratique physique	<i>Se déplacer en s'adaptant à l'environnement</i>	Réguler son allure en tenant compte du relief, de la nature du chemin. Développer l'aisance dans ses déplacements. Marcher en groupe, sans être essoufflé.

La randonnée pédestre : ce que l'élève apprend

(Apprentissages visés / Connaissances / Capacités / Attitudes)

Compétence spécifique

- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Ce que l'élève apprend

Connaissances

- Codes du balisage
- Codes de la légende du plan
- Règles d'hygiène, santé
- Sur l'environnement : lien avec EDD

Capacités

- Marcher, en fin de cycle 3, de 9 à 12 km dans la journée, en moyenne à une vitesse de 3,5 km/h (soit 4h sur terrain plat). Les sorties sont organisées sur des parcours adaptés au niveau de pratique des élèves (longueur, dénivelée...).
- Adapter son allure, sa position du corps au profil du parcours.
- Adapter son allure à celle des autres membres du groupe .
- Utiliser un plan.
- Utiliser un balisage.
- Coopérer au sein du groupe.
- S'auto-évaluer .

Attitudes

- Etre curieux par rapport à l'environnement.
- Adopter un comportement citoyen.
- Persévérer.

La randonnée pédestre : organiser son enseignement

Le module d'apprentissage « Randonnée pédestre » décrit dans ce document est avant tout un module EPS. Il propose un certain nombre de situations de marche.

Comme tout module d'apprentissage en EPS, il comporte au minimum 6 à 8 séances. Il s'articule autour de séances d'apprentissages spécifiques menées dans un lieu clos (Stade par exemple) et de randonnées proprement dites, menées sur des parcours plus ou moins éloignés de l'école.

Proposition de déroulement du module :

Construire un module

	Objectif ou Contenu	Lieu
1.1	Entrée dans l'activité : Randonnée au départ de l'école	Itinéraire à partir de l'école
1.2	Situation de référence : Randonnée dans un espace proche de l'école	Itinéraire à partir de l'école
2.1	Situation décrochée d'EPS : Marcher en groupe, à allure régulière : « Aller / Retour »	Stade ou parc
2.2	Situation décrochée d'EPS : Marcher en groupe, longtemps, à allure régulière : « Arriver à l'heure »	Stade ou parc
2.3	Situation décrochée d'EPS : Marcher en groupe, à allure régulière : « Les relais »	Stade ou parc
2.4	Situation décrochée d'EPS : Marcher en groupe et tenir différents rôles : « A chacun sa tâche »	Stade ou parc
3.1	Situation décrochée : Orientation du plan	Ecole ou lieu protégé de proximité
3.2	Situation décrochée : Compréhension de la légende de la carte IGN	Ecole ou lieu protégé de proximité
3.3	Situation décrochée : Utilisation du balisage	Ecole ou lieu protégé de proximité
3.4	Situation décrochée : Appropriation de la « Charte du randonneur »	Ecole ou lieu protégé de proximité
4.1	Situation décrochée pendant la randonnée : Lecture de paysage	Circuit balisé
4.2	Situation décrochée pendant la randonnée : Observation et identification d'éléments remarquables (faune, flore, patrimoine...)	Circuit balisé
5	Randonnée en milieu inconnu	Circuit en milieu inconnu
	+ Annexes 1 à 16	

On pourra répéter plusieurs fois un même parcours, en proposant des points caractéristiques différents (faune, flore, paysage..) afin de stabiliser les apprentissages moteurs (doser l'effort...).

Cette activité physique s'appuie bien sûr sur un certain nombre d'apprentissages transversaux qui seront menés sur d'autres temps.

Conduire une séance	En classe : Resituer la séance dans le module (mise en perspective). Présenter en classe les règles d'action, les consignes et le trajet à réaliser en précisant les temps de passage envisagés mais également les points caractéristiques à identifier. Définir clairement le but de situation (rapport temps/espace...) et les critères de réussite (points de passage, arrivée, durée...). Expliquer clairement les consignes (notamment celles relatives aux règles de sécurité). Constituer des groupes autonomes de 3 ou 4 élèves. Distribuer le matériel à utiliser (carte, planchette, chemise plastique, crayon, sac). Sur le terrain : Débuter la séance par une vérification du matériel (tenue, lacet, vêtement adapté...). Echelonner les départs des groupes. Prévoir un 1^{er} arrêt assez rapidement pour s'assurer du confort de marche de chacun. Programmer des temps de repos et veiller à ce qu'ils soient de même durée pour tous. Adapter la séance aux contextes météorologiques (température) ainsi qu'aux réponses physiques (fatigue). Faire tenir différents rôles aux élèves (tête de groupe, prise de notes, fin de groupe) et favoriser les échanges (ressenti...). De retour en classe : Garder la trace (affiche mémoire) des règles d'action (allure, position du corps dans les pentes, respiration, ...) trouvées par les élèves, du profil du parcours.
Gérer la sécurité	• Reconnaître l'itinéraire peu de temps avant la sortie. • Prévoir un itinéraire de substitution. • Exclure les routes dangereuses. • Prévoir un accès facile à des points de secours et d'alerte. • Prévoir les n° de téléphone d'urgence et de l'école (téléphone portable indispensable). • Se renseigner sur les prévisions météorologiques (annulation possible). • Prévoir 1 trousse de secours. • S'informer des éventuelles allergies. • Prévoir des regroupements réguliers à des endroits reconnus le permettant. • Dans le cas exceptionnel de l'emprunt d'une voie de circulation, le groupe-classe doit être reconstitué. Les règles du code de la route doivent alors être respectées (un groupe marche sur le côté droit de la chaussée). Encadrement : • L'enseignant avec l'aide d'1 adulte agréé (annexe 5) jusqu'à 30 élèves. Au-delà, 1 adulte supplémentaire pour 15 élèves.
Conditions matérielles	Prévoir : • Tenue vestimentaire adaptée à la nature et à l'état du terrain (vêtements de pluie, chaussures). • Sac à dos léger par élève. • Eau et éventuellement en-cas.

Randonnée au départ de l'école**Situation 1.1**

Apprentissages visés	- Connaître les règles de sécurité - Prendre conscience des habiletés (motrices et autres) nécessaires à l'activité
Matériel	1 cadre vierge pour abécédaire, un support rigide, un crayon / groupe

But

Réaliser une randonnée pédestre dans un cadre connu, au départ de l'école, pour découvrir l'activité physique et son aspect social et civique.

Organisation

L'enseignant prépare et reconnaît le parcours de la randonnée au préalable. La randonnée s'effectue avec l'aide d'un adulte supplémentaire.

Déroulement en 3 temps :**- Temps 1 : en classe**

- Présenter l'activité.
- Faire émerger les représentations initiales.
- Donner les consignes de sécurité.
- Expliquer le principe de l'abécédaire qui consiste à écrire un élément en lien avec la randonnée commençant par chaque lettre de l'alphabet (relever des éléments dans le paysage, le matériel, les actions, sensations...).

- Temps 2 : Randonnée

La classe est partagée en groupes (4 ou 5 élèves) séparés de 30 à 40 mètres. L'enseignant prévoira une pause à mi-chemin pour laisser un temps de rédaction de l'abécédaire à chaque équipe.

Consignes

- Effectuer le trajet en restant groupés.
- Compléter l'abécédaire.
- Respecter les consignes de sécurité.

Observation envisageable : signes de fatigue de certains élèves.

Recommandations : veiller à choisir un itinéraire adapté et limiter la durée de l'activité (maximum 1h30).

- Temps 3 en classe

Chaque équipe échange :

- elle complète son abécédaire
- elle rédige un bilan sur son vécu de l'activité

Après une mise en commun, l'enseignant garde la trace des découvertes des élèves :

- sur le plan moteur
- sur le matériel nécessaire (tenue...)
- sur l'activité de groupe

Randonnée dans un espace proche de l'école

Situation 1.2

Apprentissages visés

Formuler des règles d'action à partir des difficultés relatives :

- à l'allure et à la régularité
- à la marche en groupe

Matériel

1 chronomètre, 1 vélo, 1 feuille de route / groupe

But

Marcher à allure régulière en restant groupés.

Organisation

La classe est encadrée par deux ou plusieurs adultes (en fonction de la dangerosité du site). Un adulte (sur un vélo) précède le premier groupe.

Par groupe hétérogène de 4 ou 5, randonner sur 4 km environ en faisant une halte tous les kilomètres.

Les groupes partent toutes les minutes.

A chaque arrêt l'adulte de tête chronomètre pour chaque groupe le temps qui sépare le premier du dernier du groupe. Les élèves reportent ce temps sur leur feuille de route.

Les élèves comptent le nombre de fois où ils se sont arrêtés entre un départ et une arrivée. A chaque pause, ils reportent le nombre total d'arrêts sur la feuille de route.

Consignes

Au signal vous devez partir en marchant (interdit de courir) jusqu'au prochain arrêt. Vous devez rester groupés.

Exploitation en classe

Les différentes feuilles de route servent de support à une analyse de l'activité des élèves et à la définition des règles d'action.

Temps 1 : questionnaire

- Quels écarts ? Pourquoi ces écarts ? Combien d'arrêts ? Pourquoi ces arrêts ?

Temps 2 : définition collective des règles d'action (à écrire sur une affiche pour servir de mémoire à la classe) :

Pour randonner en groupe nous devons :

→ Désigner un meneur pour chaque tronçon

Le meneur doit :

→ Marcher à allure régulière en s'adaptant à ses camarades

Les « suiveurs » doivent :

→ Marcher en file indienne (en bord de route)

→ Adapter leur allure à celle du meneur

→ Ne pas se dépasser

Remarque :

- cette situation de référence est à proposer plusieurs fois dans le module

Feuille de route**Groupe :**

Noms :

-
-
-
-
-
-

	Ecart entre le premier et le dernier du groupe	Nombre total d'arrêts (de tous les membres du groupe)
Arrêt N°1		
Arrêt N°2		
Arrêt N°3		
Arrêt N°4		

« Aller / retour »

Situation 2.1

Apprentissages visés	- Fixer et maintenir une allure - Se concerter en équipe
Matériel	1 chronomètre, 1 sifflet, des plots pour les bases de départ de chacune des équipes.

But

Effectuer un aller/retour en marchant en groupe, à allure régulière, pendant 4mn.

Organisation

Chaque groupe, de niveau homogène, de 3 à 4 élèves (constitué suite à la séance précédente) place sa base de départ librement (à l'aide d'un cône) sur le parcours défini.

Tous les groupes partent au 1^{er} signal sonore, font ½ tour au 2^{ème} (et placent un autre cône) et s'immobilisent au 3^{ème}.

Consignes

Marcher ensemble pendant 4 minutes, à la même allure au retour (2min) qu'à l'aller (2 min).

Au retour, emprunter le même itinéraire qu'à l'aller, en sens inverse.

Au 3^{ème} coup de sifflet, se trouver le plus près possible de la base de départ.

Pour les observateurs :

Valider la réussite : + ou – 5m par rapport au plot de départ.

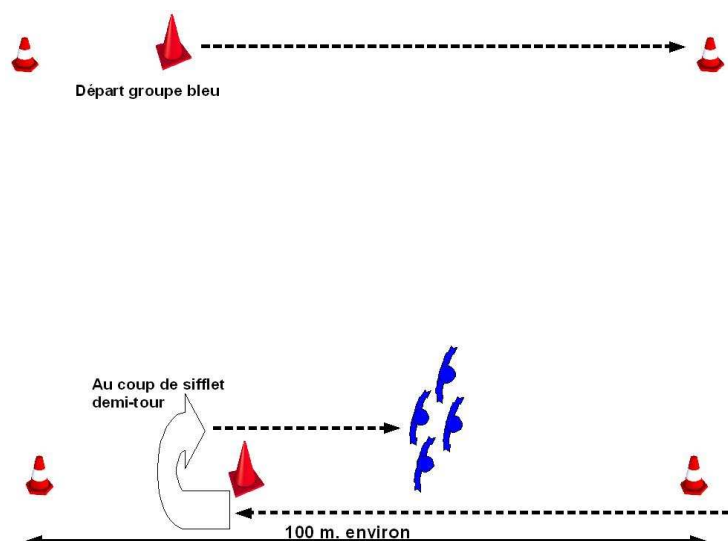
Pour le maître :

Donner 3 coups de sifflet :

un au départ, un après 2 mn et un après 4 mn.

Critères de réussite

Arriver groupés à moins de 5m de la base de départ, au 3^{ème} coup de sifflet.



Variables

- Faire marcher les groupes de niveau sur des itinéraires différents.
- Augmenter les durées.

« Arriver à l'heure »

Apprentissages visés	- Se déplacer en groupe à allure régulière. - Prendre conscience du temps nécessaire pour parcourir une distance.
Matériel	4 grands cônes (terrain), 8 cônes pour matérialiser 4 zones, 1 sifflet, dossards de même couleur pour une équipe.

But

A chaque tour, les groupes de même niveau doivent arriver en même temps dans leur repère.

Organisation

Sur un stade :
Circuit de 200 mètres (coins matérialisés par des cônes ; matérialiser une zone représentant les repères).
4 groupes (trains) de 3 ou 4 élèves.
Désigner un meneur d'allure par groupe.

Consignes

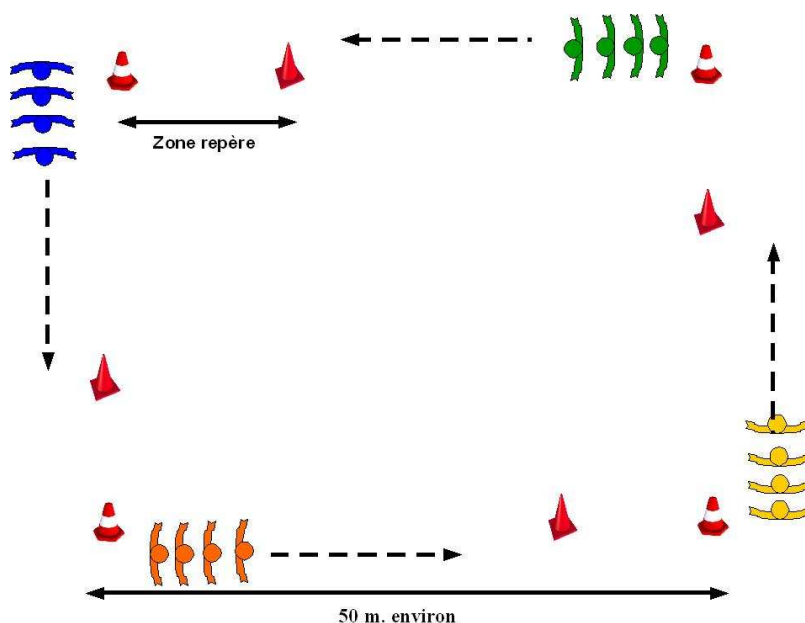
Marcher pendant 5 tours. Les groupes de même niveau doivent passer en même temps devant leur repère.

Critères de réussite

Le dernier marcheur arrive avant que le meneur de son groupe sorte du repère.
Les groupes entrent simultanément dans leur repère.

Recommandations

- Mesurer le temps nécessaire pour effectuer 1 km (5 tours).



Variable

- Faire marcher les équipes par groupes de niveau (plusieurs circuits..).

« Les relais »

Apprentissages visés

- Marcher sans s'arrêter.
- Maintenir une allure.
- Doser son effort.
- Améliorer ses performances.

Matériel

Plots pour baliser un circuit, un chronomètre, un sifflet.

But

Marcher avec les autres et adapter son allure à celle proposée par le meneur.

Organisation

- Groupes de 4 à 6 marcheurs.
- Les marcheurs sont en file indienne.
- Ils restent groupés.
- Au coup de sifflet, le premier, s'écarte, ralentit, se laisse doubler par le groupe, se met en position de dernier.

Consignes

- 1- Marcher en groupe.
- 2- Changer de meneur au coup de sifflet, toutes les minutes.
- 3- Le 2^{ème} devient obligatoirement meneur au coup de sifflet.

Critères de réussite

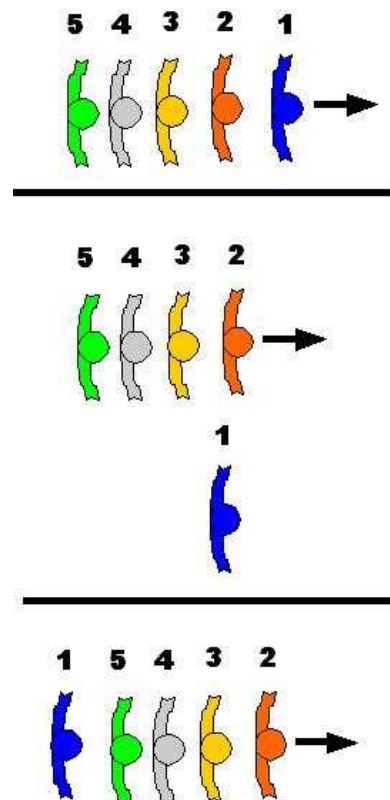
Le groupe a réussi la marche de x minutes sans jamais se dissocier.

Recommandations

- La durée de l'activité : nombre de marcheurs x 1 minute.

Variables

- Faire marcher les équipes par groupes de niveau.
- Faire marcher les équipes par groupes hétérogènes.
- Augmenter la durée avec chaque meneur.
- Varier le nombre de marcheurs par groupe.



« A chacun sa tâche »

Apprentissages visés	- Se répartir les tâches et les assumer.
Matériel	3 dossards (une couleur par groupe), un plan avec l'itinéraire surligné, une feuille de route.

But

Effectuer un parcours en assumant des tâches différentes.

Organisation

Prévoir un parcours en boucle de 1000 mètres environ qui pourra être effectué dans les 2 sens.

Constituer des groupes hétérogènes de trois élèves.

Faire partir 2 groupes (1 dans chaque sens) toutes les 2 minutes.

Chaque élève a une tâche précise à accomplir dans le groupe :

- Tâche1 : indique la direction à suivre d'après le plan.
- Tâche 2 : gère l'allure de déplacement (groupe complet).
- Tâche 3 : renseigne la feuille de route (indices, codes des balises,...).

Prévoir un accompagnateur par groupe si lieu autre que le stade.

Consignes

Randonner par équipes de 3.

Pour chaque élève : effectuer la tâche qui lui a été confiée et uniquement celle-ci.

Critères de réussite

- L'équipe arrive groupée.
- L'itinéraire a été respecté.
- La feuille de route est correctement renseignée.
- La durée totale de la randonnée a été respectée.
- Chaque élève a accompli avec succès chacune des tâches au moins une fois.

Recommandations

- Jouer sur la durée de l'activité : 3 fois 15 minutes en changeant les rôles.
- Changer de lieu de départ à chaque fois.

Variables

- Choisir un terrain plus au moins accidenté.
- Augmenter le temps et la distance.
- Envisager des parcours différents.

Orientation du plan

Apprentissages visés	- Identifier des points caractéristiques du paysage et les repérer sur le plan. - Disposer correctement un plan en fonction des éléments repérés. - Savoir repérer le lieu où l'on se trouve au cours d'un déplacement. - Au cours d'un déplacement, savoir repositionner un plan après un changement de direction.
Matériel	- Plans - Planchettes - Crayons

But

Orienter le plan de façon à placer le lieu vers lequel on se dirige « vers l'avant ».

Organisation

Chaque élève dispose du plan de l'espace déterminé (stade, parc ...). Le groupe se situe à proximité de points caractéristiques facilement identifiables sur le plan.

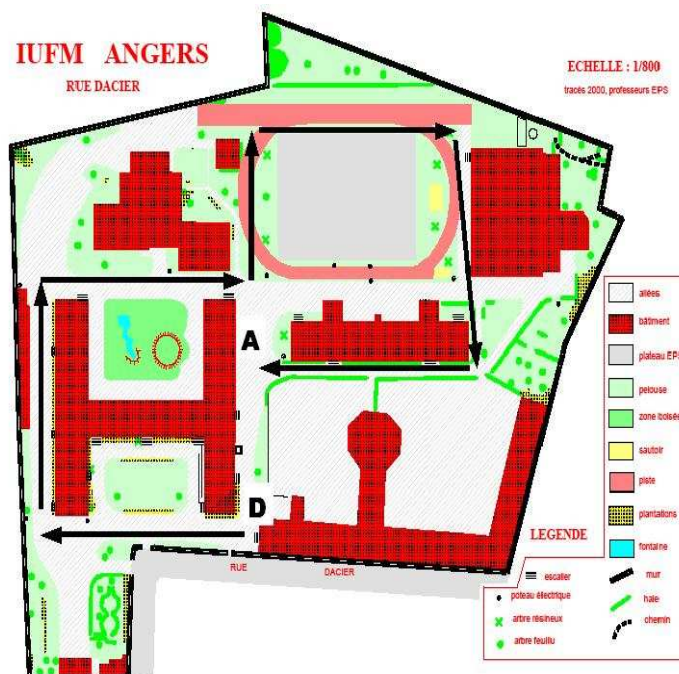
Consignes**Temps 1**

- 1- En groupe, montrer sur le plan l'emplacement de points caractéristiques remarquables dans le paysage.
- 2- Repérer précisément l'endroit où l'on se trouve.
- 3- Se déplacer en groupe, en indiquant au fur et à mesure sur le plan le trajet effectué : à chaque changement de direction, vérifier la nouvelle orientation du plan.

Temps 2

1. En groupe : Tracer un ou plusieurs chemin(s) pour se rendre à un point déterminé (avec nécessité de changements de direction).
2. Faire réaliser le parcours élaboré sur papier par un autre groupe. Pour effectuer physiquement le parcours, les élèves devront orienter correctement le plan.
3. Le trajet réalisé est validé par le groupe qui l'a proposé.

Exemple :

**Variables**

- Réaliser des trajets plus ou moins longs, plus ou moins complexes.
- Réaliser la tâche seul, à deux, en petits groupes...
- Utiliser des plans plus ou moins détaillés.

Prolongements

- Décrire le parcours oralement pour qu'il soit tracé par celui qui va le réaliser.
- Décrire le parcours à l'écrit (type topo-guide).

Compréhension de la légende de la carte IGN

Apprentissages visés	- Identifier les codes utilisés pour légender différents plans. - Prélever des informations sur un plan grâce à la légende utilisée.
Matériel	- Différents plans + ou – complexes, avec des légendes + ou – détaillées. - 1 carte IGN ou une partie de carte IGN, plastifiée si possible. - Légende simplifiée de carte IGN (cf. annexe n°1).

But

Connaître les codes de la légende pour comprendre les renseignements donnés par la carte.

A partir de l'observation de la carte, repérer des éléments caractéristiques du paysage pouvant être déterminants pour se repérer au cours d'une randonnée pédestre.

Organisation

Travail réalisé en classe.

Chaque petit groupe d'élèves dispose d'une carte légendée.

Consignes

1. A partir d'un plan simple ou du plan d'un site connu, indiquer par écrit la signification des codes de la légende.
2. Sur une carte (une partie de carte IGN), repérer des éléments caractéristiques : un village, une autoroute, une forêt, une rivière, un château,...
3. Classer ces éléments en fonction de leur couleur sur la carte. (flore en vert, constructions humaines en noir, points d'eau en bleu, ...)
4. Compléter les listes avec d'autres éléments.
5. Prendre connaissance de la légende pour :
 - Repérer des éléments moins évidents (moulin, pont, ...).
 - Comprendre la signification de codes observés sur la carte (courbes de niveau, point de vue,...).

Prolongement envisageable

6. Imaginer un trajet à partir de contraintes données faisant référence à des éléments de la légende : passer en forêt, longer une rivière, traverser au maximum 2 routes secondaires...

Remarques

Tous les éléments de la légende d'une carte IGN ne sont pas à exploiter avec des élèves de cycle 3.

Variables

- Nombre de codes.
- Difficulté des codes (fréquence ...).

Utilisation du balisage

Apprentissages visés	- Comprendre la signification du balisage. - Réaliser un itinéraire en suivant un balisage. - Mettre en place un balisage à destination d'un groupe d'élèves.
Matériel	- Plan d'un site de proximité (square, stade...). - Fiches plastifiées avec différents codes du balisage (+ système de fixation ou supports à enfoncer). - Tableau récapitulatif des codes de balisage de la Fédération Française de Randonnée pédestre (cf. annexe n°2).

Situation 1

But : Identifier les différents codes du balisage et en comprendre la signification.

Organisation : Autant de groupes que d'accompagnateurs.

Consignes

Sur un circuit balisé, dans un espace sécurisé, se rendre à un carrefour et repérer les différents signes du balisage mis en place. Les dessiner sur le plan.

En classe, répertorier les signes identifiés. En rechercher la signification exacte. A partir de documents de la Fédération de Randonnée, constituer la liste exhaustive des codes existants avec leur signification.

Critères de réussite : Savoir associer code et signification.

Remarque : à défaut de lieu de proximité adéquat, on peut proposer la situation en classe à partir de photos

Situation 2

But : Réaliser un itinéraire en suivant un balisage.

Organisation : Petits groupes d'élèves.

Consignes

Réaliser un itinéraire en suivant le balisage (existant ou mis en place temporairement par l'enseignant), sans utiliser le plan.

Critères de réussite : Rejoindre le point d'arrivée.

Situation 3

But : Mettre en place un balisage pour un autre groupe d'élèves pour qu'il réalise un itinéraire déterminé.

Organisation : Chaque groupe d'élève dispose de codes à installer d'une couleur déterminée. Le trajet est imposé ou choisi par les élèves sur le plan.

Consignes

A partir de l'itinéraire tracé sur le plan, installer, de façon temporaire, les codes permettant à un autre groupe de réaliser le trajet.

Critères de réussite : L'autre groupe réussit à effectuer le trajet par le bon itinéraire.

Variables

- **Espace** : augmenter la longueur du circuit
- **Temps** : réaliser la tâche le plus rapidement possible. Noter heures de départ et d'arrivée
- **Effectif** : diminuer le nombre de membres du groupe

Appropriation de la «Charte du randonneur»

Situation 3.4

Apprentissages visés	- Produire un texte court illustrant un comportement « recommandé » ou « interdit » de randonneur - Connaître la charte du randonneur et la respecter
Matériel	- La charte du randonneur (cf. annexes n°3, 4 et 5) - Papier, crayon, affiches ...

But

Rédiger une charte de bonne conduite du randonneur.

S'approprier les règles élémentaires de bonne conduite lors de la pratique de la randonnée pédestre.

Organisation :

En classe.

Chaque élève dispose de 2 illustrations parmi les 10 de l'annexe n°4.

Consigne :

Temps 1 :

- En faisant référence aux randonnées déjà effectuées, faire émerger les représentations sur le comportement du randonneur.

Temps 2 :

- A partir de 2 illustrations (parmi les 10), individuellement, élaborer à l'écrit une règle correspondant à chaque image.
- Par deux, comparer les productions, synthétiser et rédiger ensemble un intitulé pour chacune des illustrations.
- Echanger en grand groupe sur les productions affichées.
- Par groupe de 2 ou 3, finaliser la **rédaction d'une des règles**.

Temps 3 :

- Présenter la charte de la Fédération Française de Randonnée Pédestre et la comparer avec celle de la classe.

Critères de réussite

Respect du Code de bonne conduite lors de chacune des randonnées.

Variable

Situation simplifiée :

A partir d'une liste d'images et d'une liste de règles, associer une image et la règle s'y rapportant.

Lecture de paysage

Situation 4.1

Apprentissages visés

- Repérer, nommer, classer les différents éléments du paysage.
- Les représenter schématiquement.
- S'interroger sur leur origine, leur emplacement, les liens qui les unissent.

Matériel

- planchette, papier, crayons de plusieurs couleurs.
- jumelles (éventuellement).

Situation 1 :

But : Identifier et classer les éléments du paysage.

Organisation : A partir d'un point haut permettant de découvrir un paysage ouvert, après un échange verbal en grand groupe, compléter individuellement un tableau pour classer les éléments du paysage en 3 catégories : le végétal, le relief, le bâti.

Consignes : Donner un titre à chacune des listes proposées. Compléter ces listes avec d'autres éléments du paysage observé.

Critères de réussite : Trouver 3 titres en cohérence avec les listes. Compléter chacune des listes avec plusieurs autres éléments.

.....		
Peuplier Prairie Forêt	Colline Fleuve	Ferme Pont Eglise

Situation 2 :

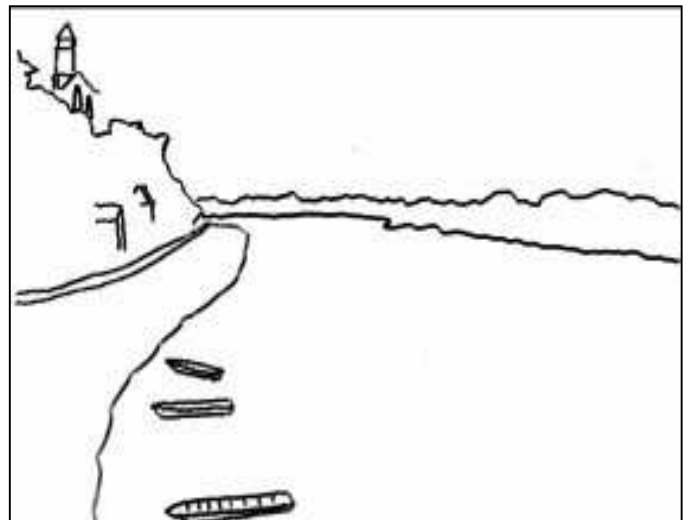
But : Distinguer les différents plans constituant le paysage (1^{er} plan, ligne d'horizon,...).

Organisation : A partir du point haut, chaque élève réalise un schéma avec son matériel individuel (planchette, crayon, feuille).
Par 2, échanger autour des 2 schémas réalisés.

Consignes : Représenter schématiquement le paysage observé en utilisant un minimum de traits (entre 5 et 10).

Placer sur le schéma plusieurs éléments caractéristiques : château d'eau, église,...

Critères de réussite : Utiliser le nombre de traits imposés. Réaliser un schéma compréhensible par un camarade.



Variables :

- situation 2 : diminuer le nombre de traits imposés

Observation et identification d'éléments remarquables (faune, flore, patrimoine,...)

Situation
4.2

Objectifs visés	- Identifier les éléments caractéristiques présents dans un lieu indiqué sur le plan. - Observer les éléments permettant leur identification.
Matériel	- Planches de détermination en annexes (faune, flore, patrimoine). - Un crayon et un support par groupe. - Un ou plusieurs appareils photo.

Préalable : connaissance des planches en amont en classe

But

Identifier des éléments remarquables observés à un endroit précis de l'itinéraire, à l'aide des outils mis à disposition.

Les décrire : faune : catégorie, couleur, mode de déplacement,...

flore : forme, port, couleur, taille,...

patrimoine : nom, fonction, matériaux, date de construction, particularités...

Organisation

Chaque groupe d'élèves dispose des documents en annexes ...

Consignes

A chaque endroit indiqué sur le plan, vous devez repérer et identifier un ou plusieurs éléments remarquables, puis noter leur nom.

Exemple 1 : repérer au moins un animal ou ses traces dans chacun des lieux et les identifier correctement.

Exemple 2 : identifier 2 types de feuillus à chacune des 3 pauses.

Exemple 3 : identifier l'élément du patrimoine (bâtiment, plaque de rue enseigne,...), le décrire, donner sa fonction et réaliser une représentation (croquis, esquisse).

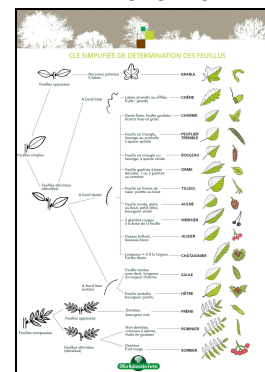
Critères de réussite

Le groupe a identifié correctement chaque arrêt ; il a repéré le nombre d'éléments remarquables demandés et les a identifiés correctement. Il a su les décrire.

Remarques

- Un travail sur l'utilisation de la clé de détermination est nécessaire au préalable.
- Prendre le temps de valider le travail avec les élèves sur place.
- Si besoin, prendre la photo de l'élément repéré pour une exploitation ultérieure.
- Selon le niveau, une description écrite peut être demandée.
- Un croquis peut compléter l'observation.

Annexe n°6



mais aussi
annexes n°7, 8, 9, 10

Variables

- nombre d'éléments à observer.
- organisation : chaque groupe a une consigne identique ou des consignes particulières (un type d'éléments à observer par exemple).

Randonnée en milieu inconnu

Apprentissages visés	- Lire une carte (IGN 1/25000^{ème} ou tirée d'un topo-guide). - Suivre un parcours sur une carte. - Suivre un parcours grâce aux indications de la carte ou du topo-guide. - Annoter le carnet de route au fur et à mesure du déplacement (points remarquables).
Matériel	Par groupe : - Topo-guide ou carte (itinéraire préparé par l'enseignant). Le parcours y est surligné. - Une fiche observation et « Points remarquables ». - Une montre. - Plaques de bois et crayons - La fiche « accompagnateur » Cf annexe n°14

Situation préalable en classe

Prendre connaissance de l'itinéraire à travers le topo ou la carte.

Situation d'EPS sur le terrainBut

- Rejoindre l'arrivée en restant en groupe, en se guidant grâce à la carte ou au topo.
- Mener le groupe tour à tour.
- Identifier les points remarquables et les lieux d'observation.

Organisation

Choisir un parcours d'une douzaine de kilomètres maximum.
En fonction du nombre d'accompagnateurs adultes, constituer des groupes hétérogènes de 4 à 15 élèves.
Départ tous les 5 mn.

En fonction du parcours retenu, l'enseignant aura au préalable choisi des lieux d'observation permettant aux groupes d'effectuer une lecture de paysage et/ou une identification de la faune et/ou de la flore et/ou un élément du patrimoine. Il les identifiera sur la carte ou le topo.

Consignes

S'arrêter à chaque « carrefour » (changement de direction) pour faire le point et éviter les erreurs de circuit.

Ne repartir que lorsque le groupe est d'accord sur l'itinéraire à suivre.

Compléter, au fur et à mesure du déplacement, à chaque lieu d'observation, la ou les fiches.

Prendre éventuellement des photographies des observations.

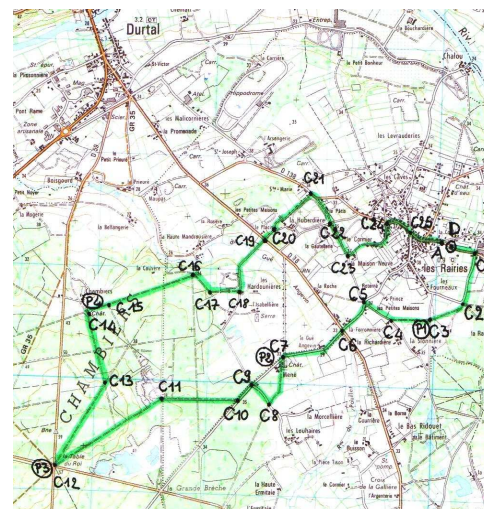
Critères de réussite

Effectuer le parcours en groupe dans le temps imparti.

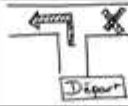
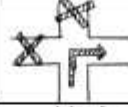
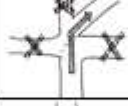
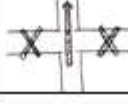
Mener à bien la ou les observations confiée(s) au groupe.

Recommandations

Tout en veillant à leur sécurité, laisser les élèves expérimenter sur le parcours.



Randonnée pédestre sur un circuit inconnu.
Carnet de route

Carrefour n°	Représentation des carrefours Par convention, on arrive toujours par le « bas » du carrefour	Distance totale
Départ : D		0 km
Après 500 m. carrefour : C1		0,5 km
Après 1000 m. carrefour : C2		1,5 km
Après 1000 m. carrefour : C3		1,9 km

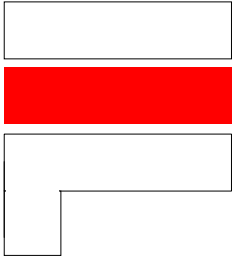
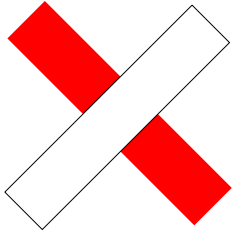
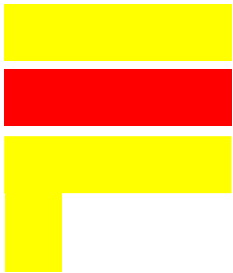
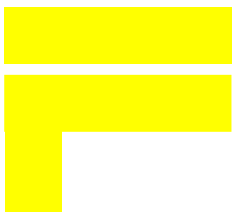
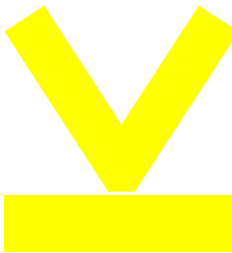
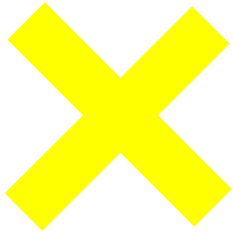
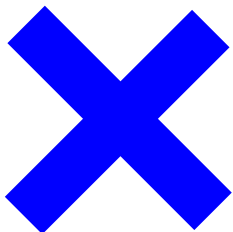
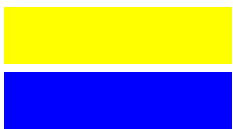
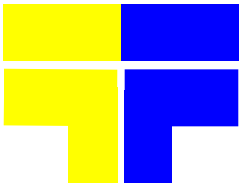
Variables

- Circuits surlignés différents pour chaque groupe.

Annexe n°1 : Légende de la carte IGN

Autoroute : péage, aires de service, de repos	
Route à 2 chaussées séparées	
Route de très bonne viabilité (4 voies)	
Route de bonne viabilité (2 voies larges ou 3 voies)	
Route de moyenne viabilité (2 voies étroites)	
Route étroite régulièrement entretenue	
Autre route étroite : régulièrement entretenue, irrégulièrement entretenue	
Chemin d'exploitation. Laie forestière. Ligne de coupe. Sentier	
Vestiges d'ancienne voie carrossable. Route en construction	
Tunnel routier : longueur inférieure à 500 m, supérieure à 500 m	
Route en remblai, en déblai. Route et chemin bordés d'arbres	
Mur en maçonnerie. Mur de soutènement. Mur en ruine ou en pierres sèches	
Clôture en treillage métallique. Fossé habituellement à sec. Haie, rangée d'arbres	
Levée de terre. Détail linéaire non identifié, limite de végétation	
Chemin de fer à 2 voies, à 1 voie	
Ligne électrifiée. Aérotrain, monorail	
Voies de garage ou de service. Voie étroite	
Voie ferrée : en construction, abandonnée, déposée	
Gare, Arrêt, Tunnel	
Passage à niveau, supérieur, inférieur	
Chemin de fer à crémaillère. Funiculaire	
Ligne de transport d'énergie électrique. Téléphérique. Remontée mécanique	
Limite d'état avec bornes	
Limite et chef-lieu de département	
Limite et chef-lieu d'arrondissement	
Limite et chef-lieu de canton	
Limite et chef-lieu de commune	
Limite de camp militaire, de zone réglementée de champ de tir	
Limite de forêt domaniale. Limite de parc naturel, de zone périphérique	
Point géodésique	
Église, Chapelle, Oratoire. Calvaire, tombe, statue religieuse. Cimetière	
Tour isolée, donjon. Moulin à vent. Éolienne. Cheminée	
Réservoir d'hydrocarbure, de gaz. Haut fourneau. Pylônes. Carrière	
Entrée d'excavation souterraine : mine, cave, grotte, gouffre, aven	
Habitation troglodytique. Monument, stèle. Ruines	
Monument mégalithique : dolmen, menhir. Point de vue. Camping	
Malle, hangar, serre. Fort. Casemate	
Terrain de sport. Tennis. Refuge. Tremplin de ski	
Aérodrome	
Surfaces bâties : noyau urbain, faubourg, constructions non agglomérées	
Bâtiments remarquables (1). Mairie (2)	
Population en milliers d'habitants	183.2 0.4 0.15 0.06
Désignation des routes	A 6 N 144 D 28
Pont. Passerelle. Gué. Bac	
Nappe d'eau permanente. Zone inondable. Marais	
Source. Fontaine. Puits. Citerne. Château d'eau. Réservoir	
Cascade. Barrage. Digue	
Cours d'eau bordé d'arbres	
Canal navigable, d'alimentation	
Écluse. Traction mécanique. Canal souterrain	
Aqueduc : au sol, élevé, souterrain	
Courbes de niveau, équidistance 5 m. Dépression	
Petite cuvette. Talus. Tas de cailloux	
Arbre repère. Bosquet, bouquet d'arbres	
Bois	
Broussailles	
Jardins	
Verger. Plantation	
Vigne	
Plainière	
Rizière	

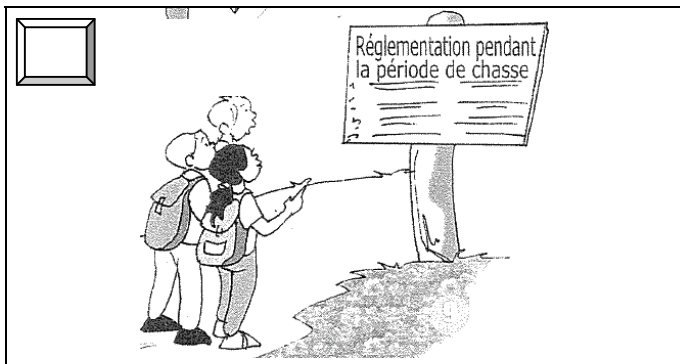
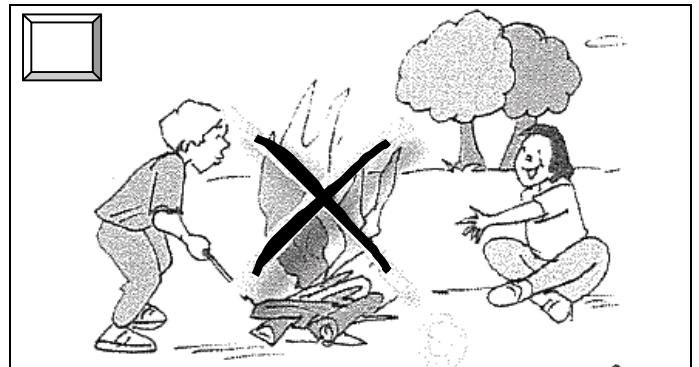
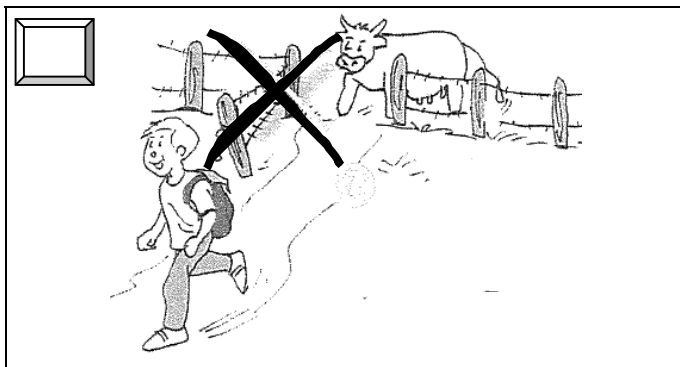
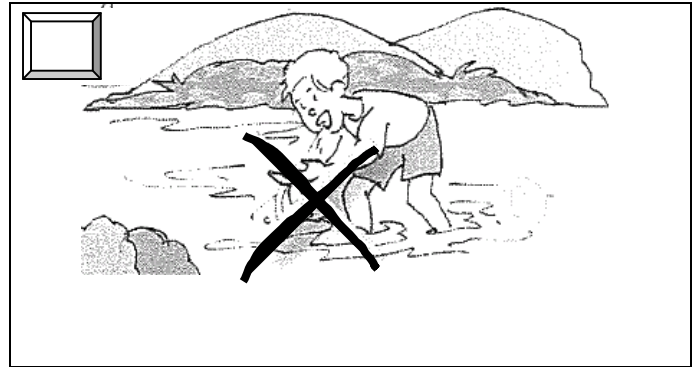
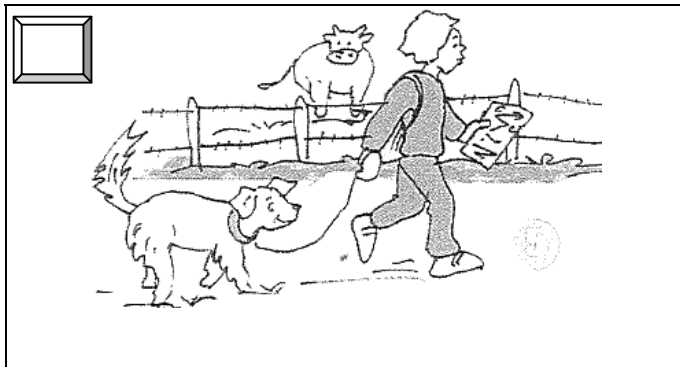
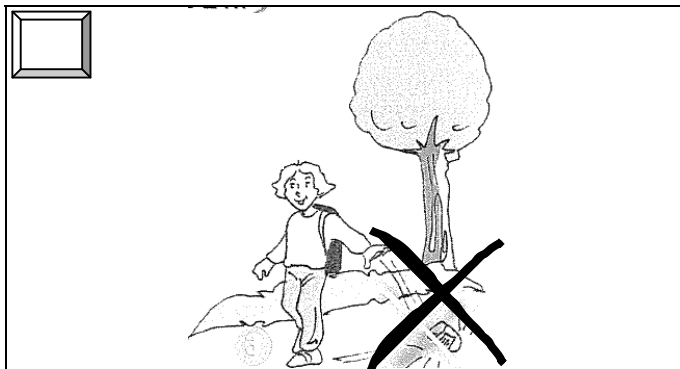
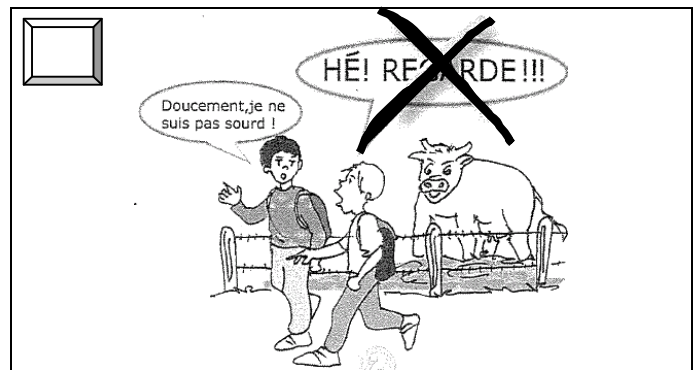
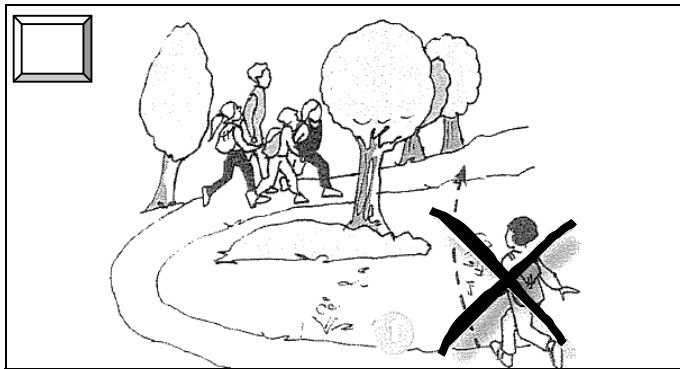
Annexe n°2 : les codes de balisage de la Fédération Française de Randonnée Pédestre

Balisage des sentiers	Continuité de sentier	Changement de direction	Variante sur PR	Mauvaise direction
Sentier GR®				
GR de Pays GRP®				
<u>Sentier PR®</u>				
Sentier PR En cas de circuits mitoyens				
Sentier PR Sur la portion commune aux deux circuits			 Séparation des 2 circuits	
Sentier Équestre				

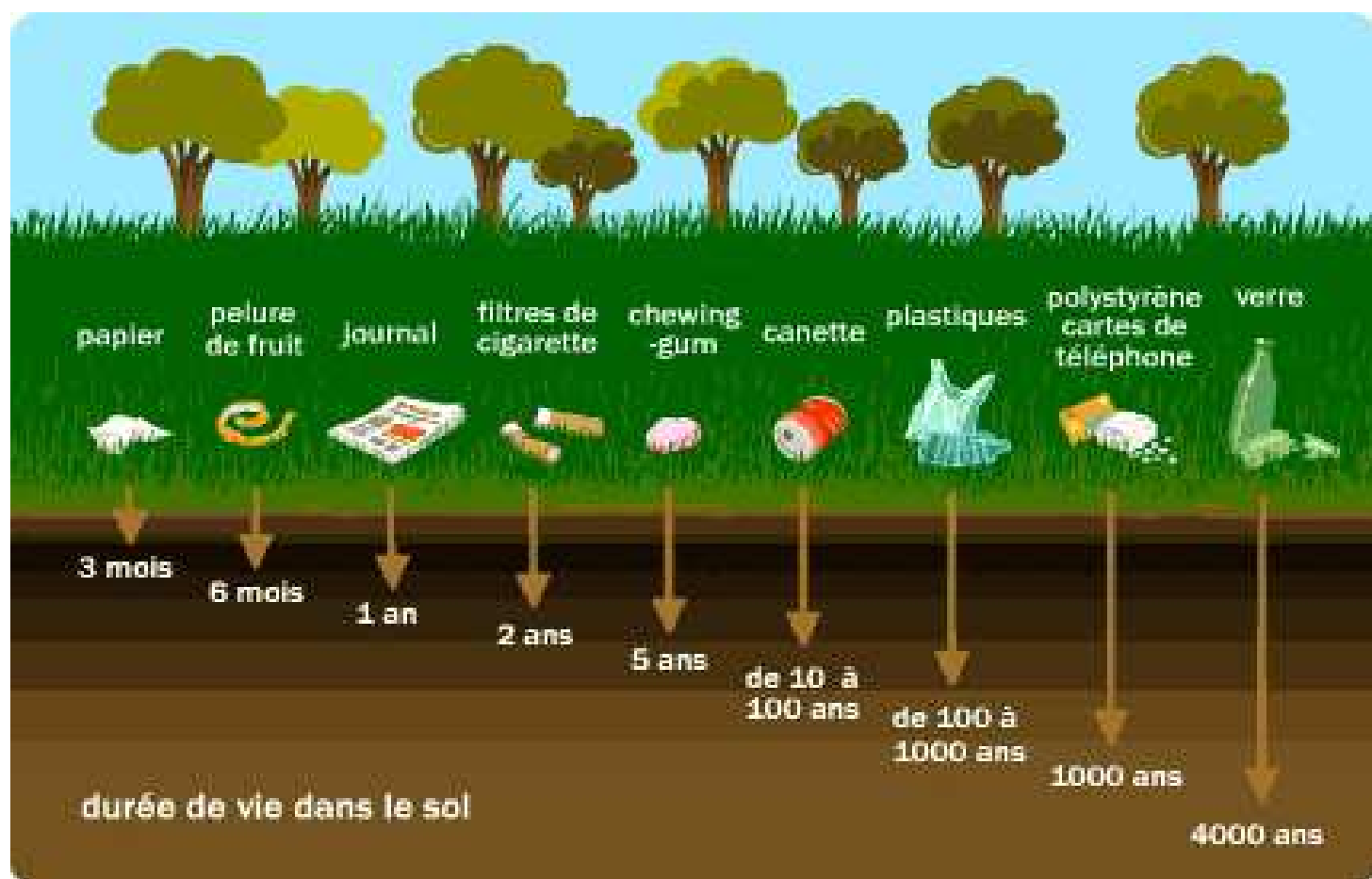
Annexe n°3 : La charte du randonneur

1. Respectons le tracé des sentiers, n'utilisons pas de raccourcis pour limiter le piétinement de la végétation et l'érosion (surtout sur les milieux sensibles : dunes, marais...).
2. Pensons aux autres, à la sérénité de la nature. Nous ne sommes pas les seuls à fréquenter les chemins.
3. Apprenons à connaître et à respecter la faune et la flore, surtout dans les espaces sensibles, nous comprendrons ainsi pourquoi il convient de les préserver.
4. Ne laissons ni trace de notre passage, ni déchets. Emportons les jusqu'à la prochaine poubelle.
5. Ne faisons pas de feu dans la nature (forêts et zones broussailleuses).
6. Ne dégradons ni les cultures, ni les plantations et ne dérangeons pas les animaux domestiques ou troupeaux. N'oublions jamais de toujours refermer derrière nous clôtures et barrières.
7. Tenons les chiens en laisse, ils pourraient malencontreusement provoquer des dommages ou être victimes d'accidents.
8. Ne consommons pas l'eau des ruisseaux, sa limpidité apparente ne signifie pas forcément qu'elle est potable.
9. Renseignons nous en période de chasse auprès des communes. Certains itinéraires peuvent être dangereux.
10. Informons-nous des règlements d'accès aux réserves naturelles et aux parcs nationaux (les chiens, l'utilisation d'engins sonores et la cueillette des plantes peuvent, dans certains cas, être proscrits).

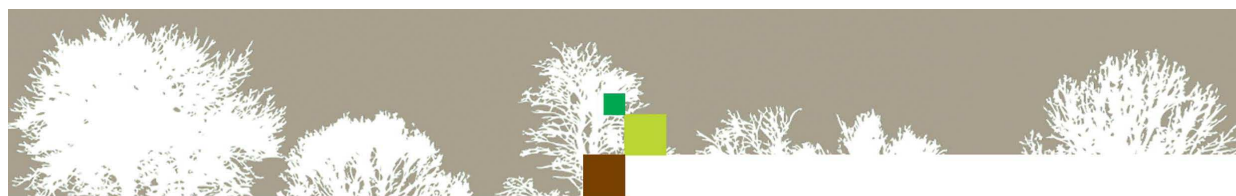
Annexe n°4 : La charte du randonneur (suite)



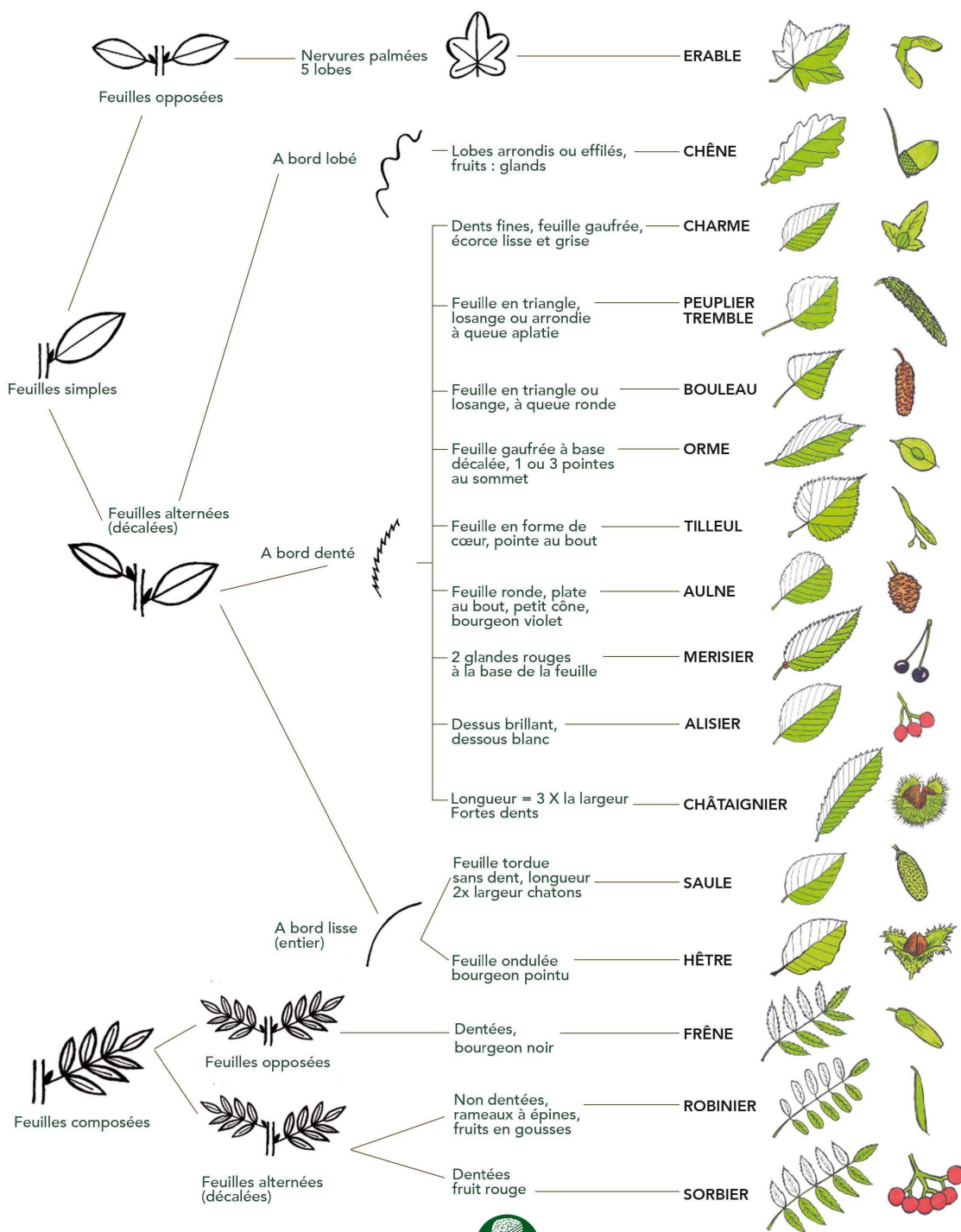
Annexe n°5 : La durée de vie des déchets dans le sol



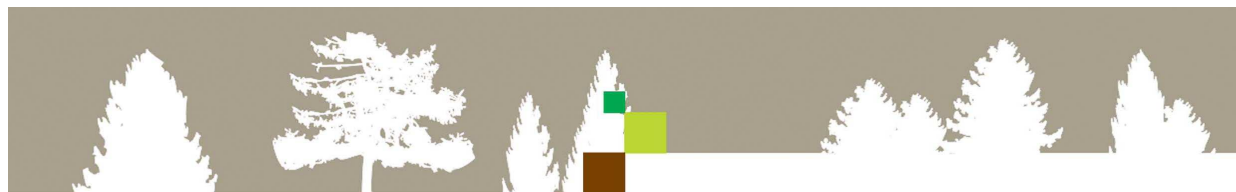
Annexe n°6 : clé de détermination des feuillus



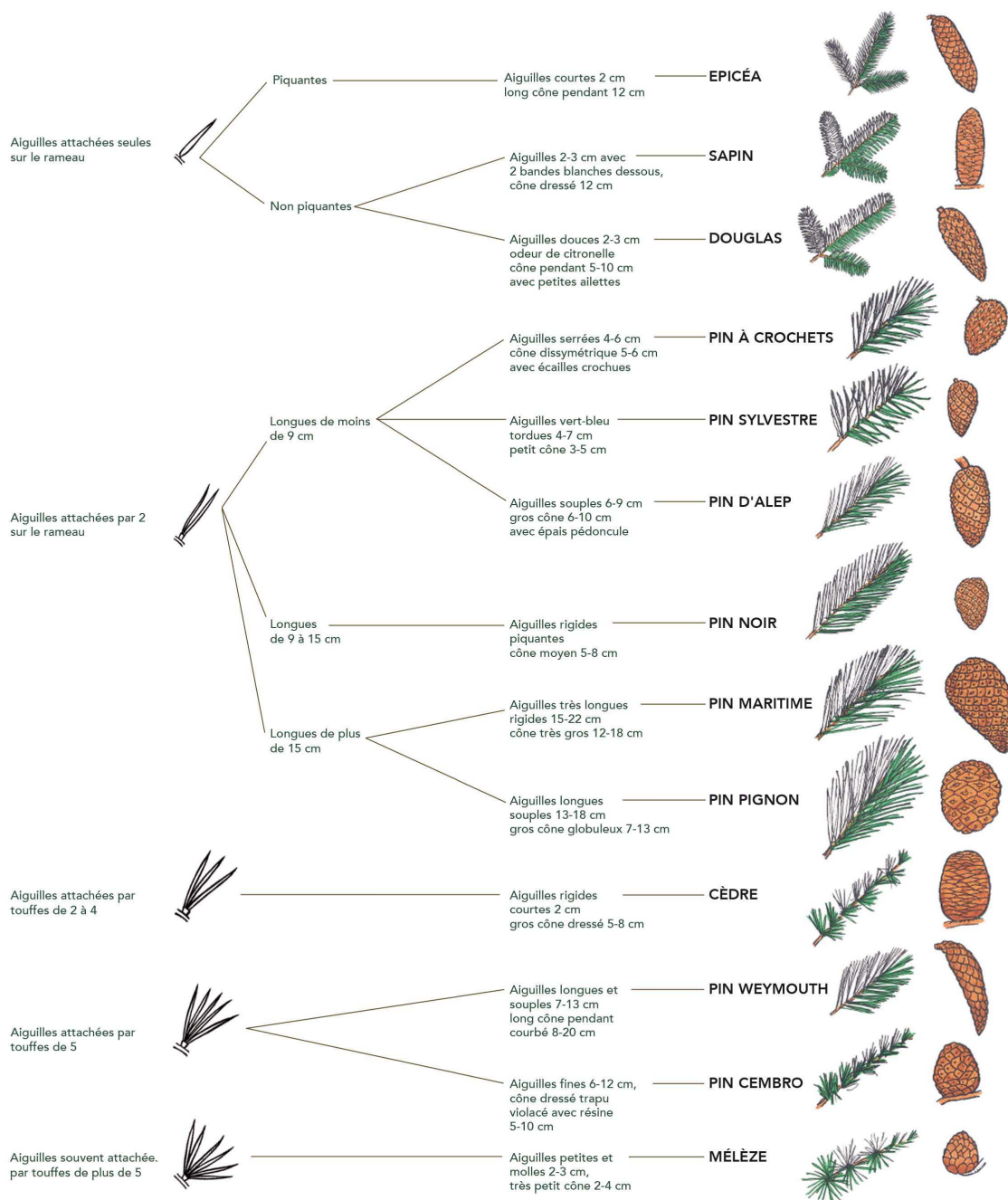
CLÉ SIMPLIFIÉE DE DÉTERMINATION DES FEUILLUS



Annexe n°7 : clé de détermination des résineux



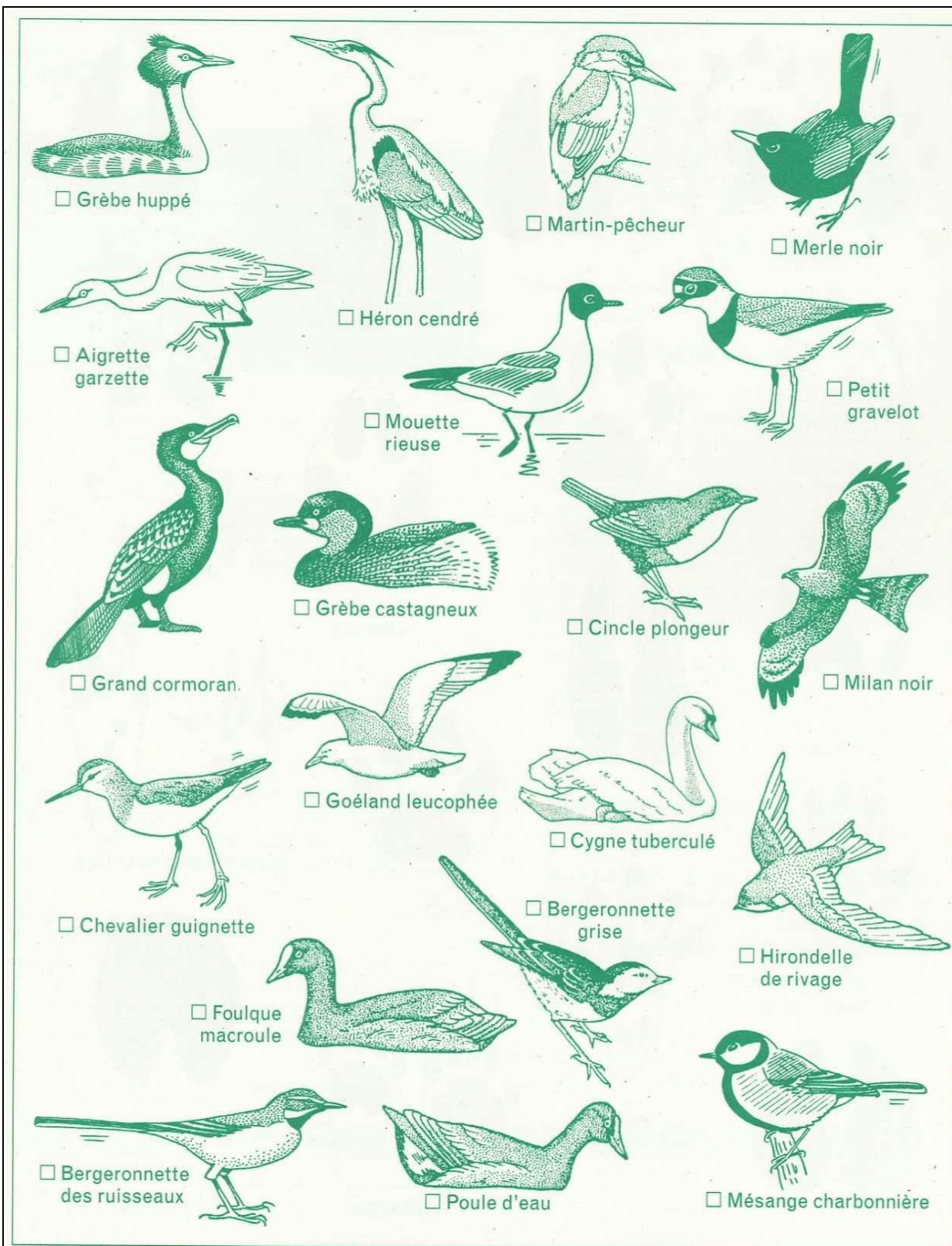
CLÉ SIMPLIFIÉE DE DÉTERMINATION DES RESINEUX



© www.onf.fr - Dessins : Jean-Michel Douche / ONF - Pour en savoir plus, consultez www.onf.fr et indiquez +8ac dans le moteur de recherche



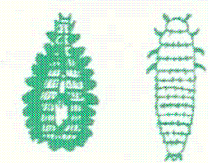
Annexe n°8 : Planche d'identification des oiseaux



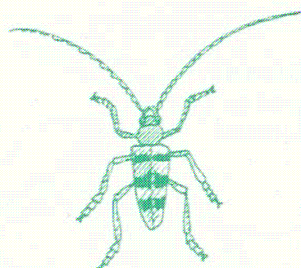
Nombre total d'espèces observées

Source : « La rivière m'a dit » Edition FRAPNA

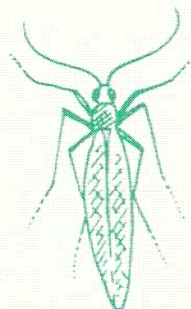
PLANCHE D'IDENTIFICATION DES INSECTES



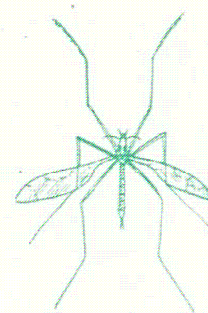
☐ Larve d'insecte
Chenille



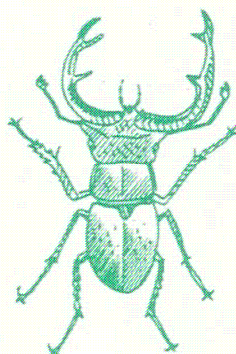
☐ Longicorne
(Rosalie des Alpes)



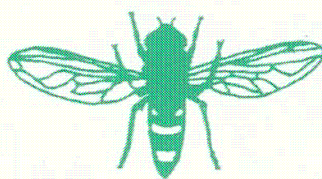
☐ Trichoptère



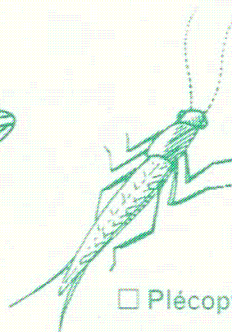
☐ Tipule



☐ Lucane



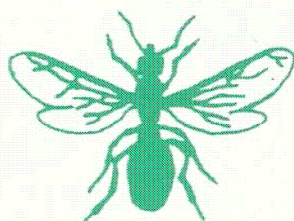
☐ Syrphe



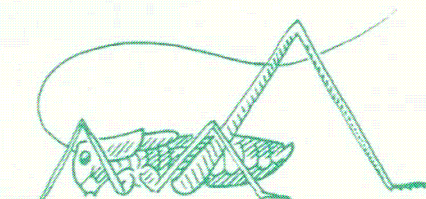
☐ Plécoptère



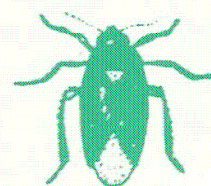
☐ Ephémère



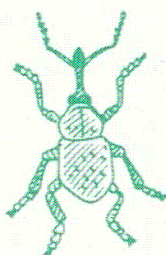
☐ Foumi volante



☐ Sauterelle



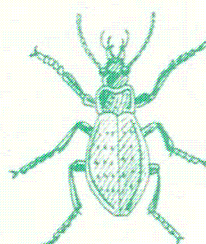
☐ Punaise



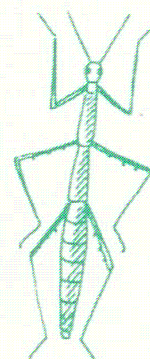
☐ Charançon



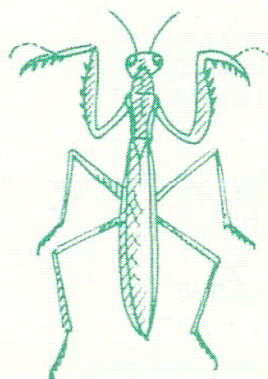
☐ Criquet



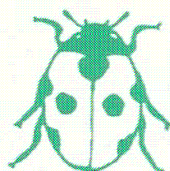
☐ Scarabée



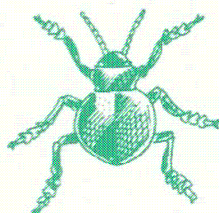
☐ Phasme



☐ Mante religieuse



☐ Coccinelle

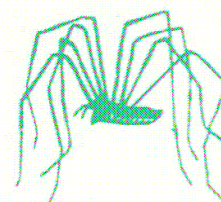


☐ Bousier

... et autres petites bêtes



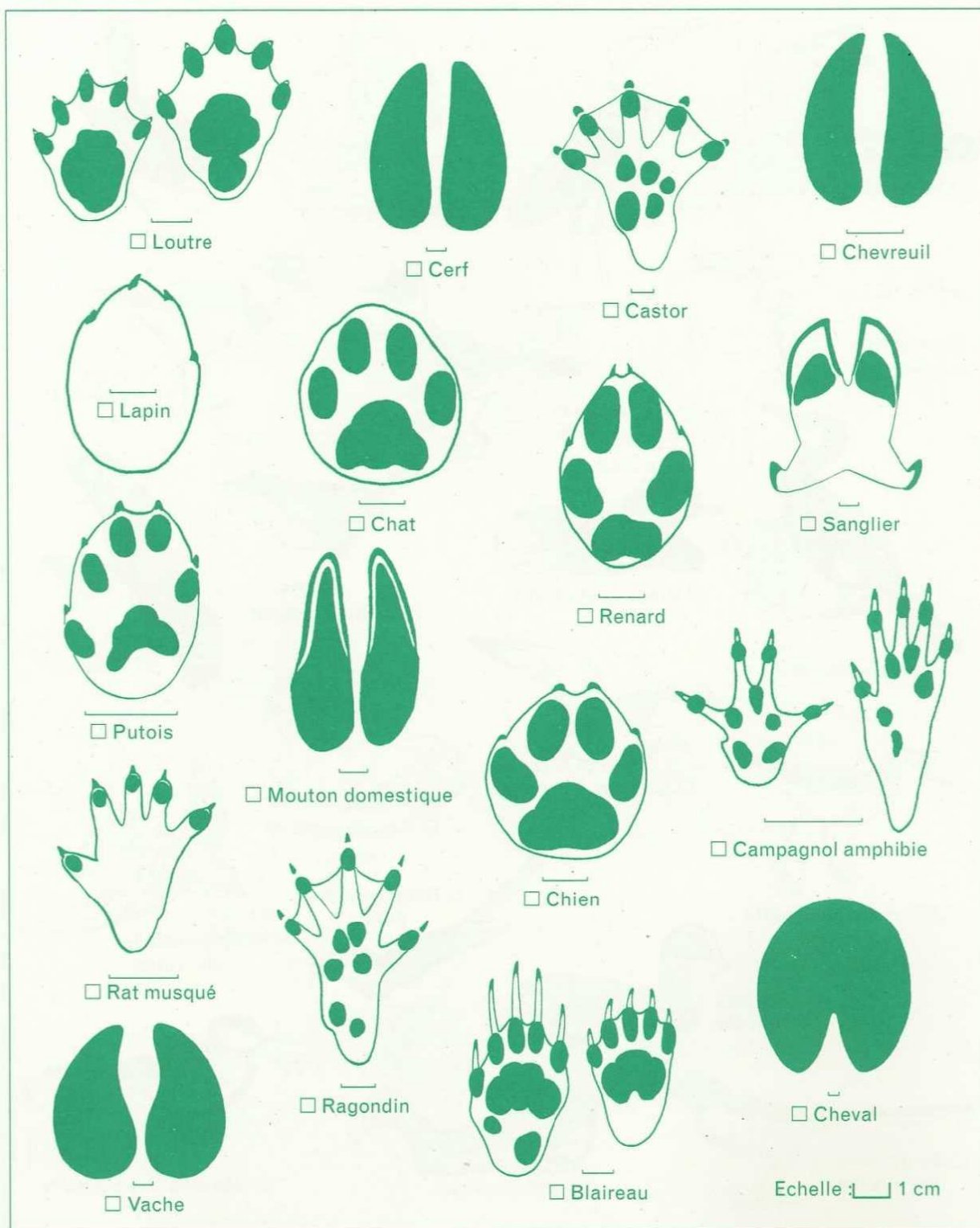
☐ Cloporte



☐ Faucheur

Annexe n°10 : Empreintes d'animaux

Recherchez des zones sables ou vaseuses et cochez ici les traces observées.



Source : « La rivière m'a dit » Edition FRAPNA

Annexe n°11 : Cadre pour la rédaction d'un topo-gui de

Carrefour n°	Représentation des carrefours <i>Par convention, on arrive toujours par le « bas » du carrefour ↑</i>	Distance totale
Après _____m, carrefour : C14		_____km
Après _____m, carrefour : C15		_____km
Après _____m, carrefour : C16		_____km
Après _____m, carrefour : C17		_____km
Après _____m, carrefour : C18		_____km

page 4

Randonnée pédestre sur un circuit inconnu. Topo-guide		
Carrefour n°	Représentation des carrefours <i>Par convention, on arrive toujours par le « bas » du carrefour ↑</i>	Distance totale
Départ : D		0 km
Après _____m, carrefour : C1		_____km
Après _____m, carrefour : C2		_____km
Après _____m, carrefour : C3		_____km

page 1

Annexe n°12 : Cadre pour la rédaction d'un topo-gui de (suite)

Carrefour n°	Représentation des carrefours <i>Par convention, on arrive toujours par le « bas » du carrefour ↑</i>		Distance totale
Après _____ m, carrefour : C4			_____ km
Après _____ m, carrefour : C5			_____ km
Après _____ m, carrefour : C6			_____ km
Après _____ m, carrefour : C7			_____ km
Après _____ m, carrefour : C8			_____ km

page 2

Carrefour n°	Représentation des carrefours <i>Par convention, on arrive toujours par le « bas » du carrefour ↑</i>		Distance totale
Après _____ m, carrefour : C9			_____ km
Après _____ m, carrefour : C1			_____ km
Après _____ m, carrefour : C1			_____ km
Après _____ m, carrefour : C1			_____ km
Après _____ m, carrefour : C1			_____ km

page 3

Randonnée pédestre sur un circuit inconnu.

Fiche collective

Identification des Points Remarquables

Randonnée à thème : les arbres, le patrimoine....

Carrefour n°	(P) Point remarquable N°	Description (préciser par qui elle a été rédigée)	Photographi e prise par
	<i>P</i> —		
	<i>P</i> —		
	<i>P</i> —		
	<i>P</i> —		

Annexe n°14 : Fiche Accompagnateur

Randonnée pédestre sur un circuit inconnu.

Fiche Accompagnateur

Nom de l'accompagnateur	
N°téléphone enseignant(e)	

Matériel et Consignes	L'adulte accompagnateur possède : - la liste des élèves - la carte IGN, le Carnet de route, la fiche point remarquable
	L'adulte accompagnateur doit laisser les élèves se « tromper » sans mettre le groupe en danger. Néanmoins: - Pas d'écart dans le groupe : - Tous les élèves sont sous son contrôle. - Le groupe s'arrête à chaque carrefour afin de faire le point et d'éviter les erreurs de circuit.

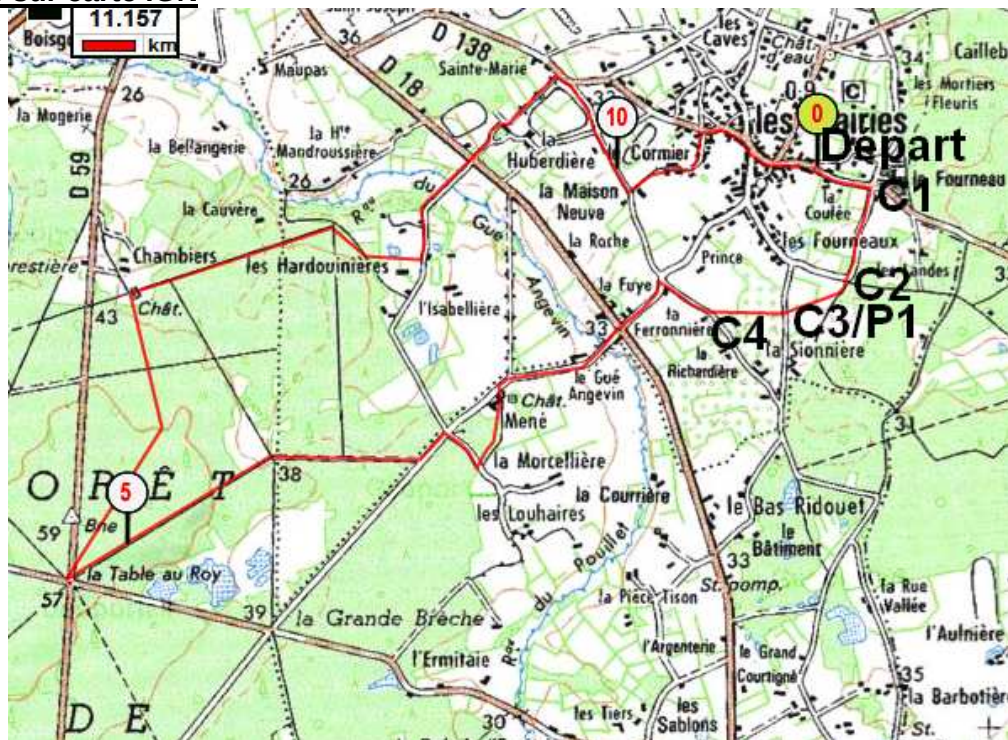
LISTE DES ELEVES DU GROUPE		Réponse « OUI » ou « NON »		Remarques et ou problèmes
		A-t-il(elle) mené le groupe ?	A-t-il(elle) montré des signes de fatigue ?	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

Annexe n°15 : Outils pour tracer l'itinéraire

Randonnée pédestre sur un circuit inconnu.

Utilisation des TUIC pour tracer un itinéraire

Option tracé sur carte IGN



Option plan et photo aérienne



source : <http://www.openrunner.com>

Certains sites ou logiciels permettent de choisir une zone géographique, de travailler sous forme de carte ou de vue aérienne et de faire des tracés. Les distances réelles peuvent être automatiquement mesurées.

Des TOPO GUIDES pour randonner dans le Maine et Loire :

- Ceux proposés par la Fédération Française de Randonnée Pédestre dont :
 - « **Le Maine et Loire en 50 randonnées** »
 - « **De l'Anjou au Pays nantais à pied** »
 - « **Les basses vallées angevines à pied** »

- 1 document décrivant des randonnées adaptées aux possibilités des enfants :
 - « **Les sentiers d'Emilie dans le Maine et Loire** » (Rando Editions)

- Ceux qui concernent les randonnées dans un secteur en particulier dont :
 - « **Balades et découvertes, nature – patrimoine** » **Saumur et sa région**
(Publication du Parc Naturel Régional Loire Anjou Touraine)

 - « **Balades et randonnées en pays Baugeois** »

 - « **Randonnées en Haut-Anjou Segréen** »

 - « **Le plaisir en marche** » **Guide des sentiers de l'agglomération angevine**

 - « **Guide des 24 randonnées pédestres du Choletais** »