

Objectif Rando

Education physique et sportive

Projet proposé par l'équipe EPS de l'Eure en partenariat avec : l'USEP27



Objectif Rando

Sommaire

Mise en oeuvre de l'activité

Essence de l'activité :	page 2
Compétences à développer	page 2

Module d'apprentissage cycle 1

page 4

- Le cache objet	page 5
- Jonathan le Goéland	page 6
- Le chat botté	page 7
- L'itinéraire photos	Page 8
- Promenons dans les bois	page 9
- Fiche accompagnateur	page 10
- Le Petit Chaperon Rouge	page 11
- Le Petit Poucet	page 12
- Le voyage de Gulliver	page 13
- Plume Voyage	page 14
- Le Voyage d'Oregon	page 15
- Randonnée	page 16
- Fiche accompagnateur	page 17

Module d'apprentissage cycle 2

page 18

- Le jeu des circuits	page 19
- Le fil d'Ariane	page 20
- Je pose ... Je retrouve ...	page 21
- Rando - Lecture de paysage	page 22
- Le petit géographe	page 23
- Je pose - Tutrouves	page 24
- Le Petit Poucet part en forêt	page 25

Module d'apprentissage cycle 3

page 26

- Première sortie	page 27
- Apprendre à s'orienter	page 28
- Le parcours jalonné	page 29
- Situation de référence	page 30
- Suivez la piste	page 31
- Photo carte	page 32
- Marcher en montée à une allure régulière	page 33
- Marcher et observer	page 34

Ressources

pages 35

Objectif Rando

Essence et compétences

Essence de l'activité

Aller ailleurs pour découvrir autre chose, d'autres sites.

« Aller loin et longtemps mais en contrôlant son itinéraire et son effort. »

La randonnée permet à l'individu de lire le milieu, de décider de son projet d'action de déplacement, d'agir pour conduire son déplacement et enfin de s'engager et être autonome.

Compétences à développer dans l'activité Randonnée

Compétence A : Prendre des indices		
Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
<ul style="list-style-type: none"> ● Se déplacer dans un secteur connu et arriver à un point défini. ● Observer, situer, décrire des éléments remarquables sur un terrain connu 	<ul style="list-style-type: none"> ● Se déplacer avec une carte simplifiée, identifier les principaux symboles ● Observer, situer, décrire des éléments remarquables sur un terrain connu 	<ul style="list-style-type: none"> ● Suivre un itinéraire tracé sur une carte au 1 : 25000 ● Observer, situer, décrire des éléments remarquables sur un terrain connu

Compétence B : Comprendre et s'appropriier le milieu		
Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
<ul style="list-style-type: none"> ● Adapter la marche à la nature du terrain ● Observer, situer, décrire des éléments remarquables sur un terrain connu 	<ul style="list-style-type: none"> ● Adapter la marche à la nature du terrain ● Observer, situer, décrire des éléments remarquables sur un terrain connu 	<ul style="list-style-type: none"> ● Adapter la marche à la nature du terrain ● Observer, situer, décrire des éléments remarquables sur un terrain connu

Compétences à développer dans l'activité Randonnée (suite)

Compétence C : Marcher longtemps (endurance)

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
• Marcher sur une distance donnée sans être essouffé	• Marcher à une allure régulière	• Marcher en régulant son effort sur une durée donnée

Compétence D : Se déplacer en groupe

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
• Randonner en se déplaçant avec les autres dans un secteur connu	• Randonner dans un groupe et assumer une tâche précise	• Randonner dans un groupe en s'entraïdant

Module d'apprentissage

Cycle 1

Place dans le module	Situation	Compétence(s)	Page
Pour entrer dans l'activité	Le cache objet	A	Page 7
Pour entrer dans l'activité	Jonathan le Goéland	A - D	Page 8
Pour entrer dans l'activité	Le chat botté	A - B - D	Page 9
Pour entrer dans l'activité	L'itinéraire photos	A - B - D	Page 10
Situation de référence	Promenons dans les bois	A - B - C - D	Page 11
Situation de référence	Fiche accompagnateur	A - B - C - D	Page 12
Pour apprendre et progresser	Le Petit Chaperon Rouge	A - B - D	Page 13
Pour apprendre et progresser	Le Petit Poucet	A - B	Page 14
Pour apprendre et progresser	Le voyage de Gulliver	A - B	Page 15
Pour apprendre et progresser	Plume Voyage	A - B - D	Page 16
Pour apprendre et progresser	Le Voyage d'Oregon	A - D	Page 17
Pour évaluer	Randonnée	A - B - C - D	Page 18
Situation de référence	Fiche accompagnateur	A - B - C - D	Page 19

La compétence C « Marcher longtemps » sera travaillée de façon transversale au cours des différentes situations d'apprentissage.

LE CACHE OBJET

Buts :

- Indiquer à un camarade où un objet a été caché
- Retrouver un objet à partir des indications données par un camarade

Conditions d'exécution :

La situation est proposée dans un premier temps dans la classe. Un enfant cache un objet. Il indique ensuite à un camarade l'endroit où il a été dissimulé. Le camarade à partir des indications données doit le retrouver.

Durée :

15 minutes

Critères de réussite :

Les informations données sont précises et devraient permettre de trouver l'objet.

Variantes

- Proposer l'activité dans la salle de jeu, dans l'école ou dans la cour de récréation.
- Proposer l'activité en constituant des équipes de 2 ou de 3 élèves.
- Proposer de dissimuler des objets de tailles différentes (une balle, un ballon, un cône, un cerceau...)
- Proposer une terminologie précise pour cacher l'objet (sous le tapis vert, à côté de...)



JONATHAN LE GOÉLAND

But :

- Effectuer un parcours en suivant les jalons accrochés régulièrement le long du parcours et les flèches placées au sol lors des changements de direction

Conditions d'exécution :

Un parcours dans un milieu connu (cour d'école, parc, ...) avec des jalons placés régulièrement et des flèches posées sur le sol lors des changements de direction est installé.

Les enfants sont répartis en groupes de 3 ou 4 (sans adultes). Les groupes s'échelonnent.

Consignes :

- **1^{er} temps :** Par demi-classe (1 groupe avec l'ATSEM - 1 groupe avec la maîtresse) et de manière échelonnée, nous partons sur le circuit. Nous devons suivre les indications rencontrées (jalons et flèches) pour effectuer la boucle. L'adulte insistera sur la signification des indices (jalons et flèches) et laissera une large place à la parole de l'enfant.
- **2^{ème} temps :** Par groupe de 3 ou 4, les élèves partent sur le même circuit sans adultes

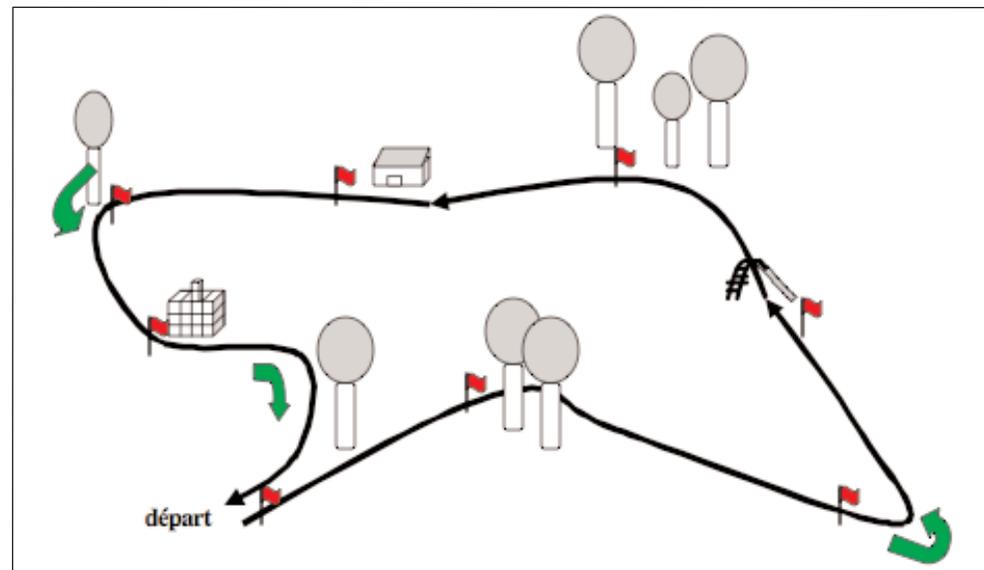
Remarques :

L'enseignant insistera sur la règle de sécurité à respecter « rester ensemble » durant tout le parcours.

2^{ème} temps : Cette séance sera proposée à l'identique, puis légèrement modifiée plusieurs fois.

Durée :

30 à 45 minutes

**Critères de réussite :**

- Les élèves ont suivi le parcours.
- Les élèves ont marché ensemble.

Variantes :

On fera varier le parcours légèrement en le rallongeant ou en le complexifiant (de plus en plus éloigné).

Source : IA de la Loire

LE CHAT BOTTE

But :

Sur le même parcours jalonné, récolter les bonnes photos.

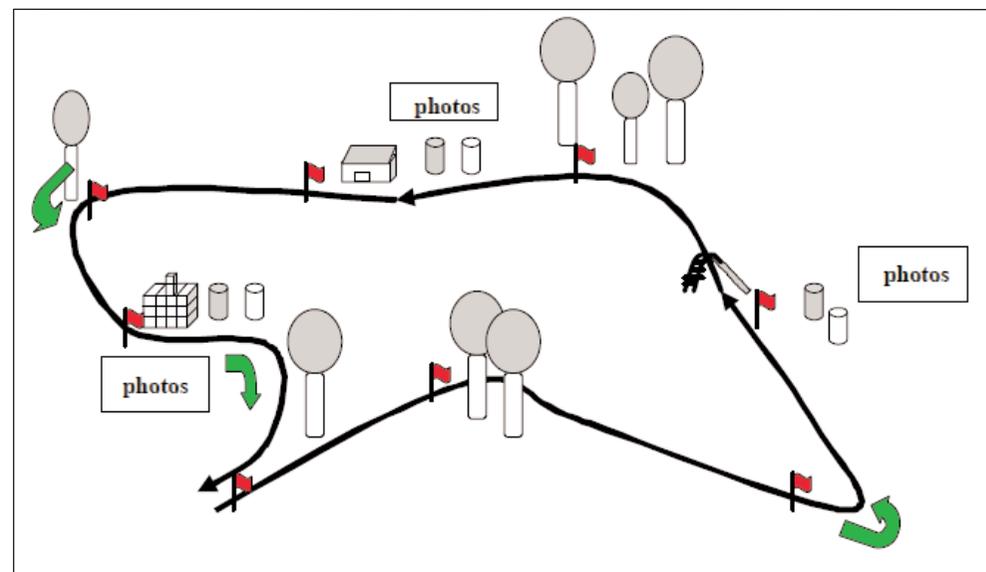
Conditions d'exécution :

Les élèves évoluent sur le même parcours dans le même milieu connu avec des jalons placés régulièrement et des flèches posées sur le sol lors des changements de direction.

- Dans un premier temps, les enfants sont répartis en groupes de 3 ou 4 (sans adultes). Sur le parcours on disposera, près de 3 éléments remarquables, deux boîtes. L'une contient la photo de l'élément remarquable (toboggan), l'autre la photo d'un élément quel'on ne peut pas trouver sur le circuit (magasin, mairie ...).
- Dans un deuxième temps, les élèves seront répartis par 1/2 classe (1 groupe avec la maîtresse, 1 groupe avec l'ATSEM) et referont, à l'identique le circuit. L'adulte disposera d'un plan figuratif, simplifié sur lequel seront collées les bonnes photos rencontrées lors de la randonnée.

Consignes :

- 1^{er} temps : "Par groupe de 3 ou 4, vous partez sur le circuit jalonné. Lorsque vous rencontrez 2 boîtes contenant des photos, vous en choisissez une. Ce sera celle qui représente l'objet près duquel vous passez (toboggan dans notre exemple). A la fin de votre parcours vous devrez ramener 3 photos.
- 2^{ème} temps : Par 1/2 classe avec un adulte, nous referons le même circuit en récoltant les bonnes photos aux mêmes endroits. Nous les placerons sur le plan du circuit.

**Durée :**

30 à 45 minutes

Critères de réussite :

- Les élèves ont suivi le parcours.
- Les photos du parcours ont été identifiées.
- Les photos ont été replacées sur le plan du parcours.

Variantes :

On peut proposer un parcours plus long, avec plus de photos.

Source : IA de la Loire

L'ITINÉRAIRE PHOTOS

Buts :

Repérer des indices pertinents dans l'environnement ou sur un plan.
Etablir une correspondance entre un espace réel et sa représentation.

Conditions d'exécution :

Les élèves évoluent sur un nouveau parcours dans le même milieu connu.
Différents lieux ont été photographiés, l'ensemble des prises de vue constitue un parcours à réaliser.

- Dans un premier temps, les élèves répartis par groupes de 3 ou 4 enfants doivent se rendre à l'endroit figuré sur la première photo pour y trouver la seconde représentant un autre lieu et ainsi de suite.
- Dans un second temps, les mêmes groupes sur un nouveau parcours doivent valider leur passage dans un lieu en prélevant une gommette qu'ils conservent sur un coupon de contrôle.

Consignes :

- 1^{er} temps « Par groupe de 3 ou 4, vous devez vous rendre à l'endroit indiqué sur la photo. A cet endroit vous trouverez une nouvelle photo qui indique le nouvel endroit où vous devez aller ».
- 2^{ème} temps « Par groupe de 3 ou 4, vous devez vous rendre à l'endroit indiqué sur la photo. A cet endroit vous trouverez une nouvelle photo qui indique le nouvel endroit où vous devez aller. A côté de chaque photo vous trouverez des gommettes, vous en prenez une et vous la collez sur la carte de contrôle.

Durée :

30 à 45 minutes

Critères de réussite :

Les élèves ont suivi le parcours.
Il y a correspondance entre les gommettes et les cartes de référence.

Variantes :

On peut proposer un parcours plus long.
On varie le niveau de détail représenté par les photos (l'ensemble de la structure à grimper / un seul élément de cette même structure).

Groupede :	Gommettes
Photo 1	
Photo 2	
Photo 3	
Photo 4	
Photo 5	

Exemple de carte de contrôle

Source : IA de la Loire

PROMENONS NOUS DANS LES BOIS

But :

Réaliser le parcours prévu dans un milieu inconnu à l'aide de la carte, des photos et des jalons.

Conditions d'exécution :

- Les élèves sont répartis en groupes de 4 à 6 élèves encadrés par un adulte
- Chaque groupe aura à sa disposition une carte avec des gommettes. (celle-ci renvoie à des photos)
- Un parcours jalonné de 2 à 3 kilomètres correspondant à 1 à 2 heures de pratique est installé.
- Chaque groupe part à 5 minutes d'intervalle.
- Chaque élève sera meneur à tour de rôle.
- L'adulte mesurera l'engagement dans l'action et le respect des règles (fiche d'observation).

Consignes :

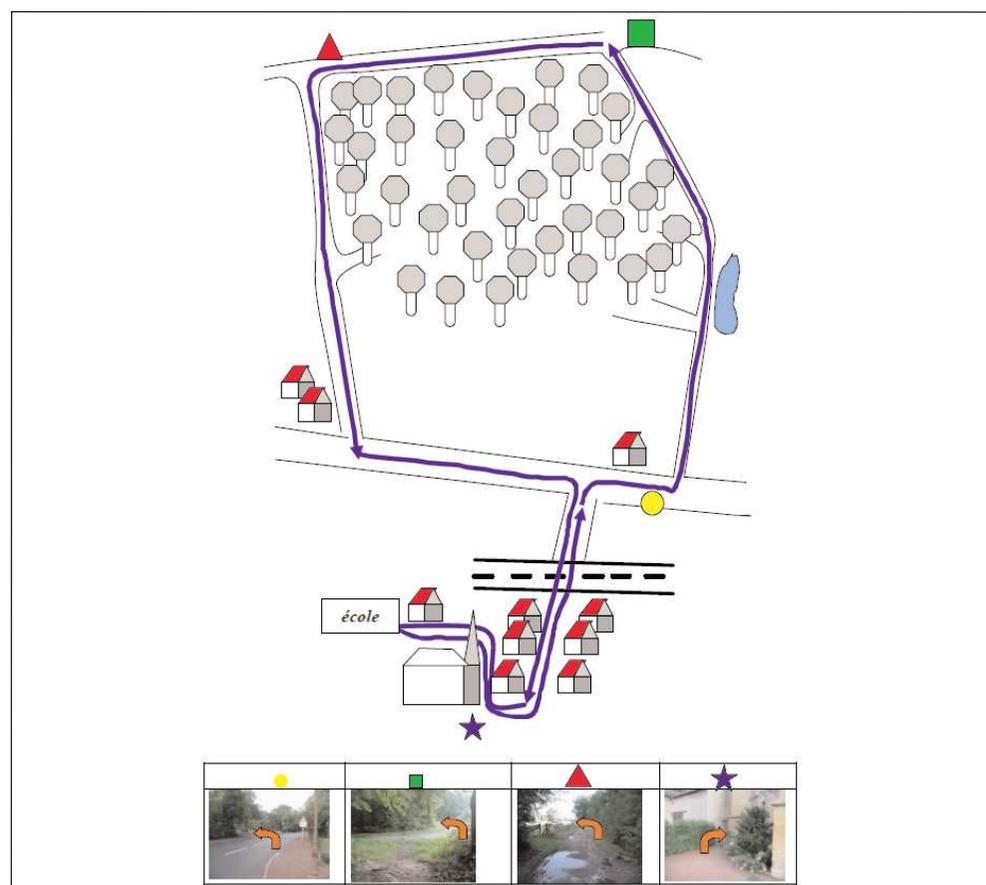
- Aux **ELEVES** : «Vous suivez les indications données sur la carte et sur les chemins pour effectuer la randonnée en respectant les règles de sécurité». Vous serez guide chacun à votre tour»
- Aux **ADULTES** : "Veillez à faire respecter les règles de sécurité" - "Vous assurez la rotation du rôle de guide des élèves à plusieurs reprises et sur une durée courte (entre 2 photos successives du carnet de route)" et "Vous compléter la fiche d'observation"

Exemple de carte

Chaque gommette de couleur renvoie à une photo

Sur la carte on trouvera

- une boucle avec le sens de déplacement
- des points remarquables dessinés (maisons, arbres, usines, église, école, ...)



Source : IA de la Loire

FICHE ACCOMPAGNATEUR

FICHE ACCOMPAGNATEURS

Nom de l'accompagnateur :

Liste des élèves :
.....

Consignes de sécurité :

- L'accompagnateur aura pris des repères sur le carnet de route avec l'enseignant.
- Il veille à ce que les élèves restent toujours groupés près de lui
- En cas d'erreurs de parcours, l'adulte laisse les élèves s'essayer avant de les remettre dans le droit chemin.
- L'accompagnateur doit connaître les personnes à prévenir en cas de problème (n° portable, talkie-walkie).

Remarques :

- L'accompagnateur sollicitera les guides successifs tout au long du parcours.
- L'accompagnateur renseignera la fiche d'observation ci-contre.

FICHE D'OBSERVATION DES ELEVES

Nom et prénom	Accepte le rôle de guide OUI / NON	Assume le rôle de guide (il conduit le groupe) OUI / NON	Reste dans le groupe OUI / NON	Type de marcheur (rapide-moyen-lent)

Source : IA de la Loire

LE PETIT CHAPERON ROUGE

But :

Placer un élève de son groupe sur le terrain au même endroit que la silhouette sur la photo

Conditions d'exécution :

La classe est partagée en 2 groupes avec un adulte par groupe.
Un circuit est prévu dans un parc proche de l'école présentant des choix de directions possibles.
Un itinéraire est proposé et une photo est prise à chaque croisement.
Sur la photo est insérée une silhouette qui indique la direction à prendre.

Consignes :

"Vous partez sur le circuit accompagné d'un adulte. A chaque croisement, l'élève « guide » place un des escamards à l'emplacement de la silhouette de la photo et choisit la bonne direction." – "Le choix du guide est validé, sur place, par l'adulte et les élèves." – "A chaque croisement, vous changez de « guide »"

Durée :

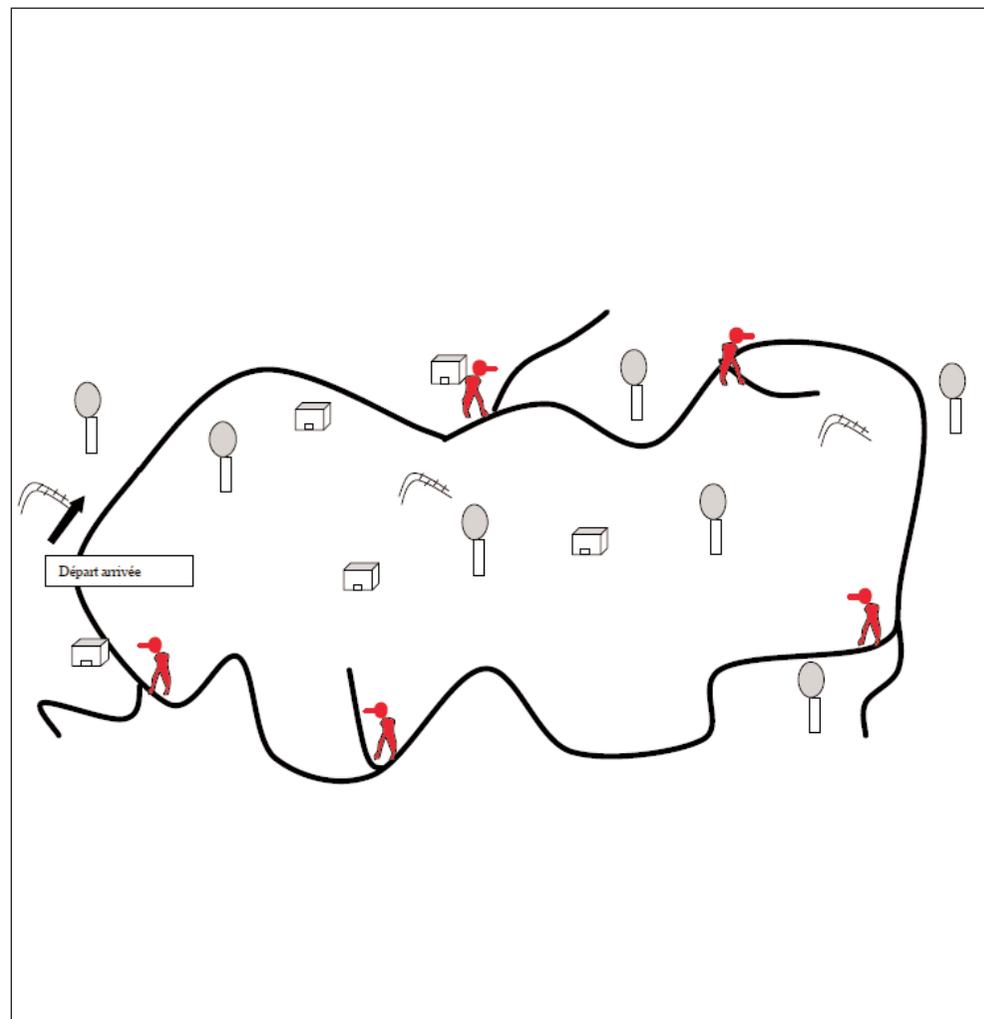
30 à 45 minutes

Critères de réussite :

Les élèves parviennent à placer leurs camarades comme l'indique la photo.

Variante :

On fait varier le nombre et la longueur des circuits.



Source : IA de la Loire

LE PETIT POUCKET

But :

Placer au sol les flèches comme sur la photo.

Conditions d'exécution :

La classe est partagée en 2 groupes avec un adulte par groupe.

Un circuit dans un parc proche de l'école présentant des choix de directions possibles est prévu.

Un itinéraire est proposé et une photo est prise à chaque croisement.

Sur la photo est insérée une flèche qui indique la direction à prendre.

Consignes :

"Vous partez sur le circuit. A chaque croisement, vous placez au sol la flèche dans le même sens que sur la photo. Le choix du guide est validé, sur place, par l'adulte et les élèves. A chaque croisement, vous changez de « flèche ».

Durée :

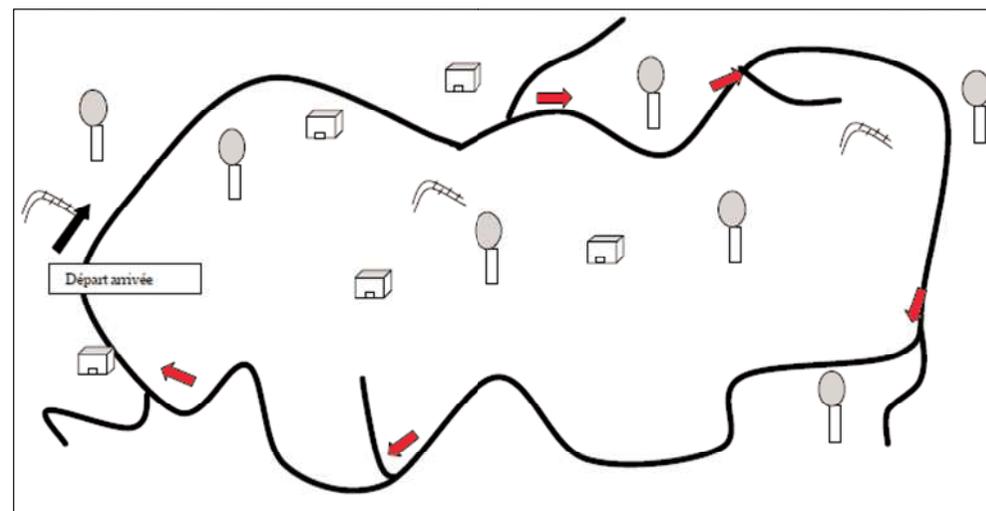
30 à 45 minutes

Critères de réussite :

Les élèves parviennent à placer correctement les flèches.

Variantes :

Le nombre de circuits ; le nombre de changements de direction, la fréquence de l'échange des rôles ...



Source : IA de la Loire,

LES VOYAGES DE GULLIVER

But :

Remplir les caisses qui sont indiquées sur le plan.

Conditions d'exécution :

- Dans un premier temps on fonctionnera par ½ classe accompagnée d'un adulte.
- Dans un deuxième temps, on fonctionnera par groupes de 5 à 6 élèves en autonomie.

Chaque groupe, muni d'un plan a 3 objets identiques et différents des autres groupes (ex : groupe 1 : ballons – groupe 2 : peluches...).

6 caisses sont posées sur un circuit jalonné, 3 sont représentées sur le plan.

Consignes :

"Vous partez sur le circuit jalonné avec 3 objets identiques. Vous déposez un objet dans une caisse si, et seulement si, elle est positionnée sur le plan."

Durée :

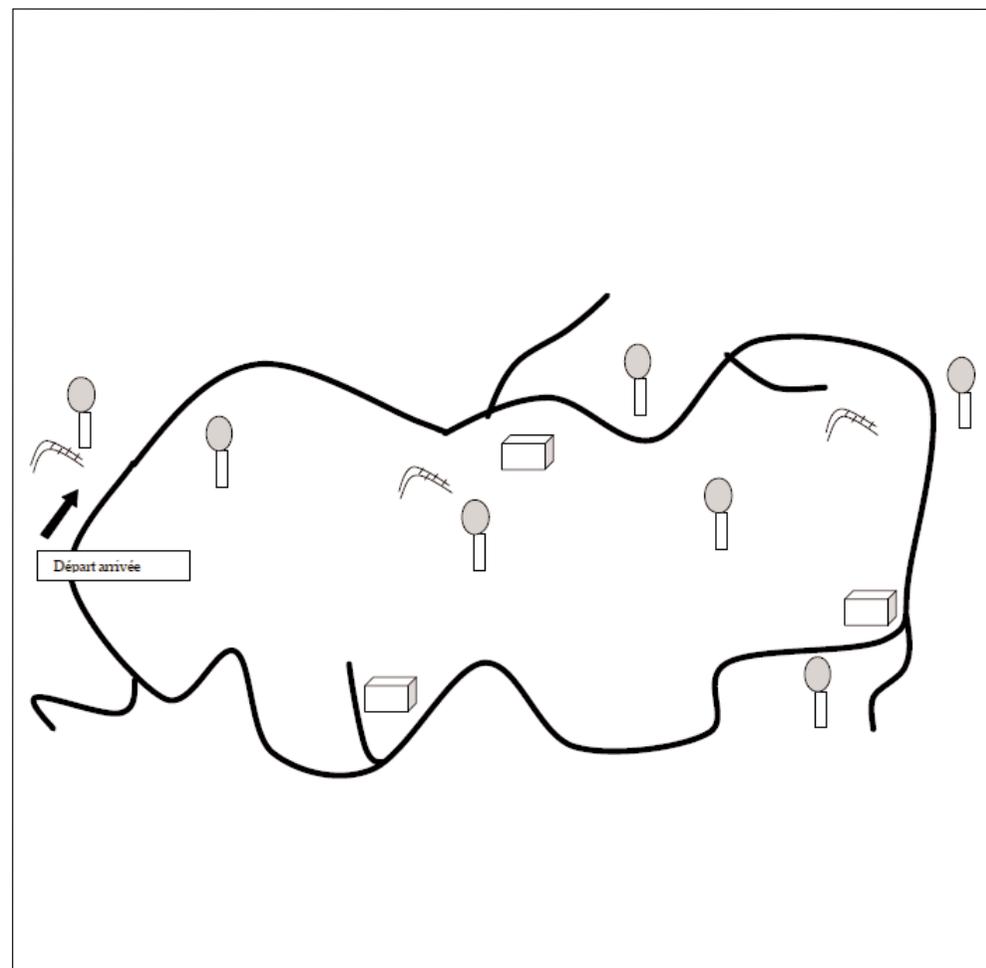
30 à 45 minutes

Critères de réussite :

Les 3 ballons sont posés dans les caisses indiquées sur le plan.

Dans un premier temps le choix est validé par l'adulte qui accompagne.

Dans un deuxième temps, la validation se fera en groupe classe avec l'enseignant sur le terrain.



Source : IA de la Loire

PLUME VOYAGE

But :

Choisir la bonne photo parmi d'autres.

Conditions d'exécution:

- Dans un premier temps on fonctionnera par ½ classe accompagnée d'un adulte.
- Dans un deuxième temps, on fonctionnera par groupes de 5 à 6 élèves en autonomie.

Un circuit jalonné est installé dans un parc proche de l'école.

Un plan simplifié du parcours est proposé aux élèves. La direction à prendre à chaque croisement est indiquée par une flèche.

A chaque croisement, plusieurs photos ont été prises, avec des flèches indiquant des directions possibles.

En se référant au plan et en observant la photo, les élèves doivent choisir la bonne direction.

Consignes :

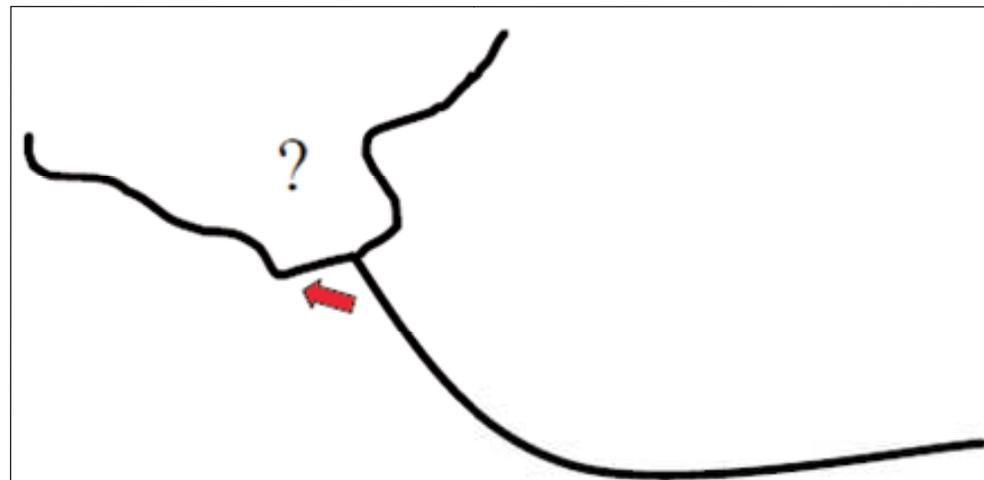
« Vous partez sur le circuit jalonné. A chaque croisement, vous choisissez la bonne photo en vous servant de la direction indiquée par le plan »

Durée :

60 minutes

Critères de réussite :

Les élèves choisissent les photos correctes et les bonnes directions.



Source : IA de la Loire

LE VOYAGE D'ORÉGON

But :

Colorier les ballons dans les caisses du plan.

Conditions d'exécution :

Groupes de 5 à 6 élèves échelonnés avec un plan par groupe sur lequel sont dessinées 6 caisses.

6 caisses sont posées sur un circuit jalonné, 3 contiennent un ballon.

Consignes :

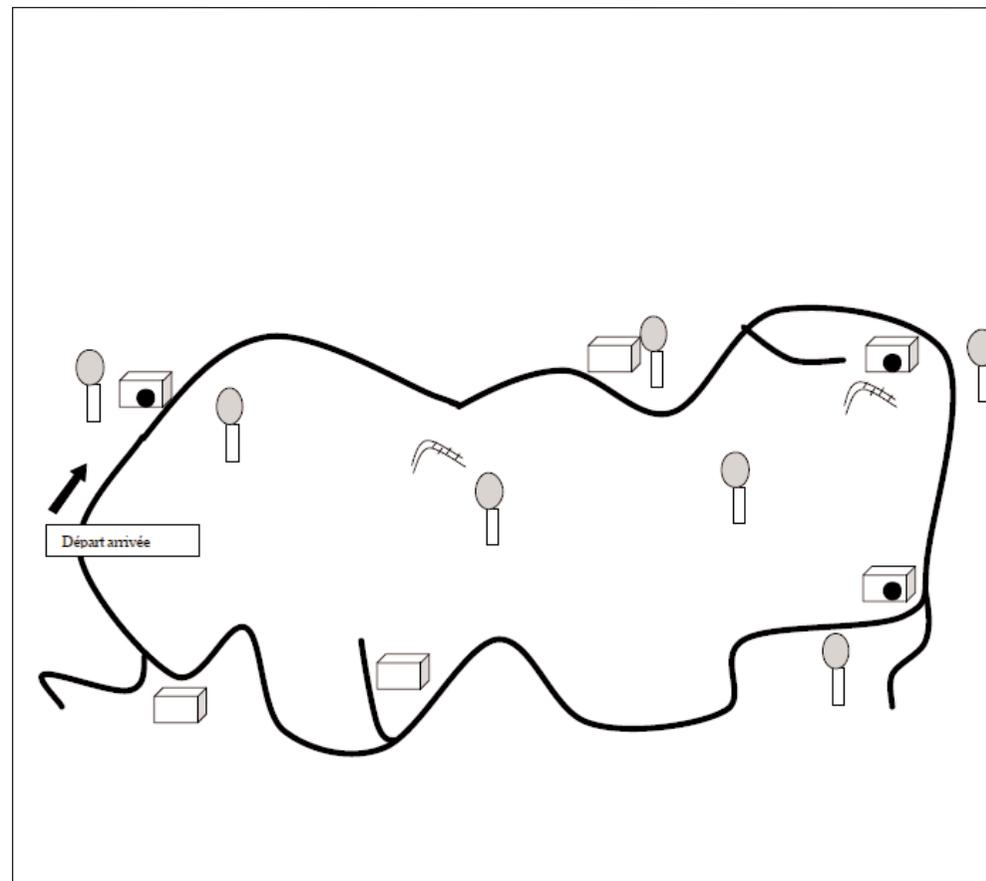
"Vous partez sur le circuit jalonné. Lorsque vous rencontrez une caisse qui contient un ballon, vous le dessinez sur le plan dans la caisse correspondante."

Durée :

60 minutes

Critères de réussite :

Les ballons sont dessinés dans les bonnes caisses.



Source : IA de la Loire

R A N D O N N É E

But :

Réaliser le parcours prévu dans un milieu inconnu à l'aide de la carte, des photos.

Conditions d'exécution :

Les élèves sont répartis en groupes de 4 à 6 élèves encadrés par un adulte.

Chaque groupe aura à sa disposition 2 documents séparés :

- un plan figuratif
- un carnet de route avec photos et gommettes de couleur

Chaque élève sera meneur à tour de rôle

L'adulte mesurera l'engagement dans l'action, la prise d'indices et le respect des règles (fiche d'observation).

Chaque groupe part à 5 minutes d'intervalle

Le circuit mesure 3 à 4 kms et nécessite 2 heures.

Consignes :

- Aux **ELEVES**: « Vous suivez les indications données sur le plan pour effectuer la randonnée en respectant les règles de sécurité » - "Vous collez les gommettes sur le plan à l'aide des photos du carnet de route" - « Vous serez guide chacun à votre tour »
- Aux **ADULTES**: "Veillez à faire respecter les règles de sécurité" - "Assurez la rotation du rôle de guide des élèves à plusieurs reprises et sur une durée courte" - "Complétez la fiche d'observation"

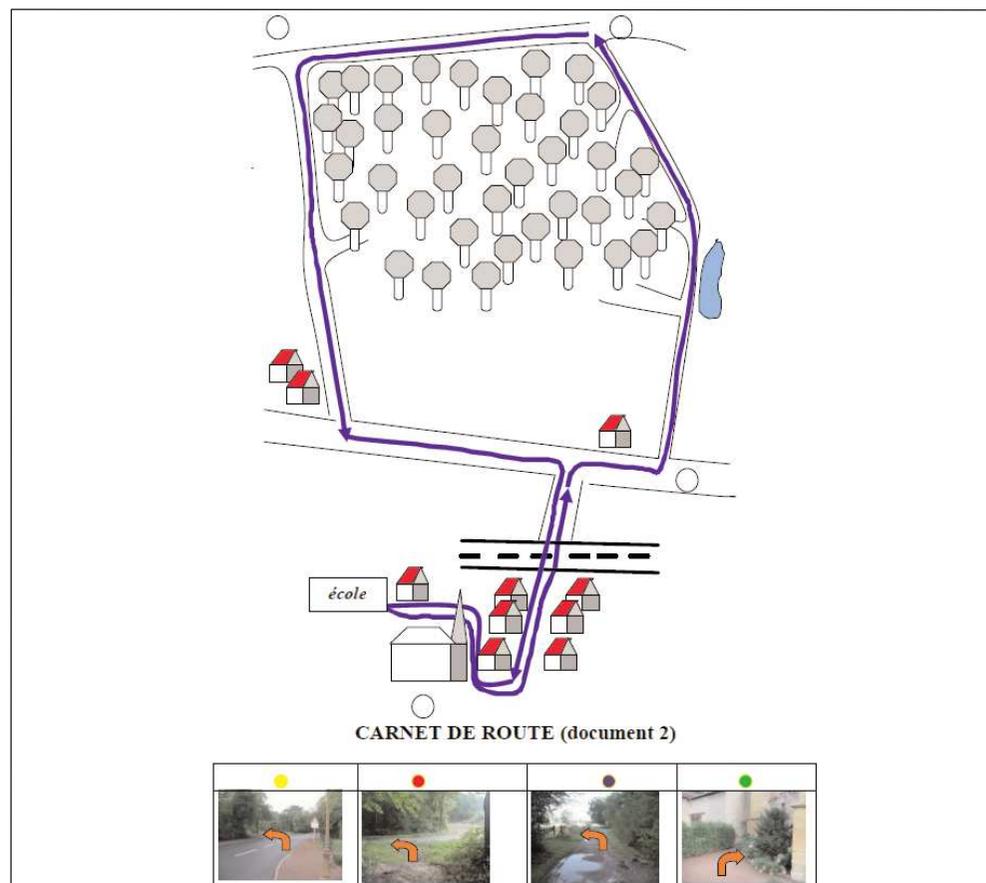
Source : IA de la Loire

Plan simplifié

Chaque gommette de couleur renvoie à une photo

Sur le plan on trouvera :

- une boucle avec le sens de déplacement
- des points remarquables dessinés (bâtiments, arbres, cours d'eau, route, chemin,...)



FICHE ACCOMPAGNATEUR

FICHE ACCOMPAGNATEURS

Nom de l'accompagnateur :

Liste des élèves :

Consignes de sécurité :

- L'accompagnateur aura pris des repères sur le carnet de route avec l'enseignant.
- Il veille à ce que les élèves restent toujours groupés près de lui
- En cas d'erreurs de parcours, l'adulte laisse les élèves s'essayer avant de les remettre dans le droit chemin.
- L'accompagnateur doit connaître les personnes à prévenir en cas de problème (n° portable, talkie-walkie).

Remarques :

- L'accompagnateur sollicitera les guides successifs tout au long du parcours.
- L'accompagnateur renseignera la fiche d'observationci-contre.

FICHE D'OBSERVATION DES ELEVES

Nom et prénom	Accepte le rôle de guide OUI / NON	Assume le rôle de guide (il conduit le groupe) OUI / NON	Se sert du carnet de route et du plan pour diriger le groupe OUI / NON	Reste dans le groupe OUI / NON	Type de marcheur (rapide-moyen-lent)

Source : IA de la Loire

Module d'apprentissage

Cycle 2

Place dans le module	Situation	Compétence(s)	Page
Pour entrer dans l'activité	Le jeu des circuits	A	Page 21
Pour entrer dans l'activité	Le fil d'Ariane	A	Page 22
Pour entrer dans l'activité	Je pose ... Je retrouve ...	A	Page 23
Pour apprendre et progresser	Rando - Lecture de paysage	B	Page 24
Pour apprendre et progresser	Le petit géographe	A	Page 25
Pour apprendre et progresser	Je pose - Tutrouves	A	Page 26
Pour apprendre et progresser	Le Petit Poucet part en forêt	B - C - D	Page 27

JEU DES CIRCUITS

But :

- Se déplacer d'une base à une autre en suivant un chemin passant par des points précis.

Conditions d'exécution :

Les élèves agissent seuls ou par équipes de 2 ou 3.

Lieux :

Dans une grande salle, la cour de l'école, le stade

Matériel :

Des cerceaux ou des plots de couleurs différents.

Critères de réussite :

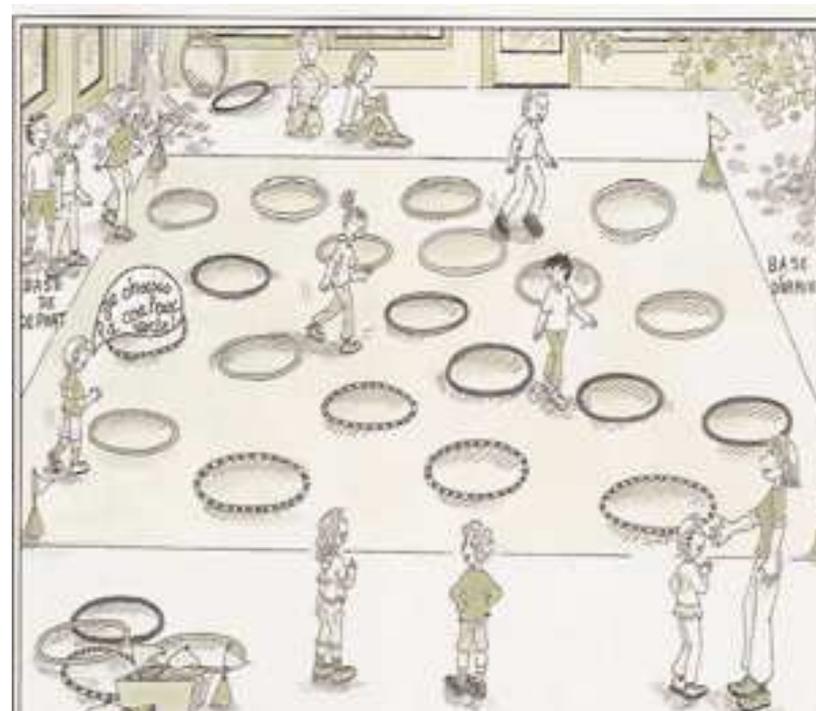
Atteindre l'arrivée sans oublier une seule « base ».

Consignes :

Choisis une couleur et rejoins l'arrivée en passant par toutes les « base » de cette couleur. Tu ne dois pas courir.

Variantes :

- Imposer le retour au départ par le même chemin.
- Imposer le retour au départ sur une couleur différente.
- Par deux : le premier va se placer dans la maison, le deuxième le rejoint et ainsi de suite. Inverser les rôles au retour. Alternier un tour sur deux.
- Trouver plusieurs itinéraires possibles à partir d'une consigne (le chemin le plus court par exemple).



LE FIL D'ARIANE

But :

- Retrouver les messages pour reconstituer le puzzle en suivant un itinéraire balisé.

Conditions d'exécution :

Les élèves agissent seuls. Trois circuits de niveaux de difficultés sont organisés.

Lieux :

Dans une grande salle, la cour de l'école, le stade, un jardin public.

Matériel :

Une ficelle de couleur matérialise chaque circuit en reliant des balises au pied desquelles un message est déposé.

Critères de réussite :

Le puzzle est reconstitué.

Consignes :

Suis la ficelle et retrouve tous les messages.

Variantes :

- Accrocher les ficelles à hauteur (50cm à 1m)
- Modifier le nombre de balises et/ou la longueur des circuits
- Remplacer les ficelles continues par des marques espacées (lattes, briques...)



J E P O S E ... J E R E T R O U V E**But :**

- Aller déposer un objet et le retrouver après un temps plus ou moins long.

Conditions d'exécution :

Les élèves agissent individuellement

Lieux :

Dans une grande salle, la cour de l'école, un gymnase, un jardin public, le bois...

Matériel :

Un objet par élève.

Critères de réussite :

Retrouver son objet et le rapporter.

Consignes :

Place ton objet à un endroit que tu as choisi. Repère bien où tu le mets. Attends le signal de la maîtresse (ou du maître) pour revenir au point de départ. Ensuite tu devras aller le chercher.

Variantes :

- Aller chercher son objet après une activité distrayante.
- Partir d'un point différent.

R A N D O - L E C T U R E D E P A y S A G E

But :

Randonner en découvrant les caractéristiques du terrain.

Conditions d'exécution :

La randonnée doit comporter des passages sur des terrains de nature différentes. Les élèves sont répartis en groupes avec un adulte. Un groupe part toutes les 3 minutes.

Lieu :

La forêt. Le jardin public, un stade...

Matériel :

- Une carte sur laquelle l'itinéraire est tracé.
- Une feuille de route sur laquelle on a listé les éléments à renseigner :
 - ==> Nature du sol
 - ==> Montée/descente
 - ==> Terrain plat/dévers
 - ==> Marche facile/difficile
 - ==> éléments remarquables
- Un bloc note
- Un montre

Critères de réussite :

- Toutes les rubriques de la feuille sont renseignées.
- Les éléments notés sont pertinents.
- Les groupes sont arrivés dans le temps imparti.

Consignes :

- Vous allez randonner en groupe
- Vous complétez votre feuille de route au fur et à mesure.
- Vous devez effectuer le parcours en Minutes (à déterminer par l'enseignant en fonction du nombre d'éléments à noter et de la longueur du parcours).

Variables :

- Varier plus ou moins le terrain.
- Allonger l'itinéraire.
- Faire chercher les éléments à mettre sur la feuille de route. échanger ensuite sur la pertinences des éléments retenus.

LE PETIT G É O G R A P H E**But :**

Réaliser un croquis afin de communiquer un itinéraire.

Conditions d'exécution :

Les élèves agissent par deux

Lieux :

Le gymnase, la cour de l'école, le stade, la forêt.

Matériel :

Une ardoise ou une feuille, crayons ou craies.

Critères de réussite :

Réussir à suivre le parcours indiqué.

Consignes :

- Dessine les éléments remarquables (bâtiments, clôtures...) puis d'une autre couleur, trace un parcours.
- Donne ton plan à un camarade qui devra le suivre.
- Accompane-le pour vérifier.

Variables :

- Changer de lieux.
- Pour l'auteur du plan, suivre ou attendre le vérificateur.
- échanger les productions à deux, inverser les rôles de géographe et vérificateur.

JE POSE - TU TROUVES

But :

- Pour le poseur : poser ou cacher un objet et communiquer à l'autre les indices qui permettent de le retrouver.
- Pour le chercheur : écouter attentivement et mettre en relation les informations et les indices visuels.

Conditions d'exécution :

Les élèves travaillent par deux, un poseur et un chercheur. L'action se déroule en deux temps, l'installation (poser ou cacher) puis la récupération.

Lieu :

En forêt

Matériel :

Un objet par élève.

Critères de réussite :

Rapporter l'objet.

Consignes :

- Pour le poseur : Explique l'itinéraire à ton camarade pour qu'il retrouve l'objet sans le montrer du doigt.
- Pour le chercheur : écoute puis agis. Reviens demander d'autres explications si tu en as besoin.

Variables :

- Cacher deux objets.
- Communiquer par écrit en indiquant la position de l'objet sur un schéma ou sur un plan.

LE PETIT POUCKET PART EN FORÊT

But :

- Réaliser un parcours pour un autre groupe.
- Suivre un parcours réalisé par un autre groupe pour trouver un trésor.

Conditions d'exécution :

La classe est regroupée dans un espace dégagé (clairière, carrefour de chemins...). Les élèves sont répartis en groupes. Chaque groupe est accompagné d'un adulte.

Lieu :

En forêt

Matériel :

- Une feuille « départ »
- Un puzzle (dessin réalisé sur une feuille A3 et découpé en 10 morceaux)
- Un « trésor » préparé préalablement en classe.

Critères de réussite :

- Le groupe a bien trouvé le trésor
- Chacun a marché longtemps, sans se lasser, en dosant son effort et a veillé à ne pas laisser de trace de son passage dans le milieu naturel.

Consignes :

1. Chaque groupe décide de la direction dans laquelle il souhaite s'engager. Il accroche sa feuille de route au départ de son parcours. Ensuite les élèves nouent leurs rubans aux arbres, arbustes, branchages, le long du chemin. Ils doivent être visible. Tous les cinq rubans, ils accrochent également un morceau de puzzle. Lorsque le dernier ruban est accroché, ils déposent le trésor au pied de l'arbre.

2. Revenir au point de départ en restant en groupe et en vérifiant tout au long du chemin, la bonne disposition des rubans et des morceaux de puzzle.
3. Tous les groupes sont rassemblés autour de l'enseignant pour un tirage au sort des points de départ. Chaque équipe emprunte le chemin indiqué par le tirage au sort et suit le parcours rubans en collectant les morceaux de puzzle jusqu'au trésor. Au retour chaque équipe décroche les rubans et arrivé au point de départ reconstitue le puzzle pour valider le parcours.

Variantes :

Les parcours seront de plus en plus long, jusqu'à 8 km pour des CE1. Pour favoriser les temps d'action, contribuer à la récupération et entretenir la motivation, des jeux seront proposés le long du parcours.

Exemple de jeux :

- Kim sonore : écouter des cris d'animaux (ils peuvent être enregistrés), les nommer ou montrer l'image correspondante.
- Loto fruits/légumes : nommer le plus de fruits/légumes dans un temps imparti.
- Jeu des photos : prendre des photos représentant sous des angles différents endroits d'un lieu où les élèves s'arrêteront. Faire trouver ces différents endroits.
- Kim toucher : Cacher une dizaine d'objets ou matériaux naturels dans un sac. Prendre 5 objets en photo. Chaque élève à son tour plonge sa main dans le sac et au toucher il doit retrouver les objets désignés.

Module d'apprentissage

Cycle 3

Place dans le module	Situation	Compétence(s)	Page
Pour entrer dans l'activité	Première sortie	B - C - D	Page 29
Pour entrer dans l'activité	Apprendre à s'orienter	A - B - C - D	Page 30
Pour entrer dans l'activité	Le parcours jalonné	A - C - D	Page 31
Situation de référence	Randonnée 1	A - B - C - D	Page 32
Pour apprendre et progresser	Suivez la piste	A - B - D	Page 33
Pour apprendre et progresser	Photo carte	A - B - D	Page 34
Pour apprendre et progresser	Marcher en montée à une allure régulière	C - D	Page 35
Pour apprendre et progresser	Marcher et observer	A - B - C - D	Page 36

PREMIÈRE

S O R T I E

But :

- Sensibiliser et confronter les élèves aux fondamentaux de la randonnée
- Permettre à l'enseignant d'apprécier l'investissement des élèves dans l'activité

Conditions d'exécution :

1ère sortie d'1h30 : marcher en petits groupes en file indienne

Lieu :

Itinéraire prévu par l'enseignant sous forme d'une boucle

Matériel :

Cf les conditions d'organisation de l'activité

Critères de progrès pour les sorties suivantes :

- Allongement des distances,
- Portage,
- Nutrition (boire même si on n'a pas soif),
- Franchissement d'obstacles,
- Passages avec équilibres,
- Entraide,
- Organisation des pauses sur le parcours.

APPRENDRE à S'ORIENTER

But :

- Positionner sur la carte l'emplacement des balises rencontrées et relever le code

Consignes d'exécution :

Les élèves évoluent par groupes de trois, disposent d'une planchette et d'un crayon et doivent retrouver 10 balises.

Plan simplifié au 1/25000 réalisé par décalquage de photo aérienne et complété avec les éléments remarquables.

Chaque groupe dispose d'un plan et doit suivre un itinéraire différent en respectant un guidage écrit : le texte utilise des verbes d'action, des marqueurs de lieu et du vocabulaire topographique.

Lieu :

Aire d'activité connue, proche de l'école (stade et espaces autour par exemple)

Durée :

1 heure

Critères de réussite :

- Huit balises sur dix sont découvertes et correctement placées sur le plan

Variantes :

- Allonger les distances à parcourir,
- Prévoir le temps pour réaliser le parcours,
- Dans un lieu moins connu, réaliser une recherche de balises en étoile à partir d'un point central de contrôle où l'on revient obligatoirement après chaque recherche.



LE PARCOURS JALONNÉ

But :

- Se déplacer en groupes de 3, en suivant un itinéraire préalablement jalonné par l'enseignant (avec de la rubalise, des fanions, des plots ...)
- Avancer en traçant au fur et à mesure cet itinéraire sur la carte
- Réaliser le parcours en un minimum de temps le parcours jalonné

Consignes d'exécution :

Carte vierge et feutre ou surligneur par élève

Fanions, plots ou rubalise

Prévoir plusieurs parcours en boucle en fonction du nombre d'élèves

Sensibiliser les élèves aux notions de direction et distance

Lieu :

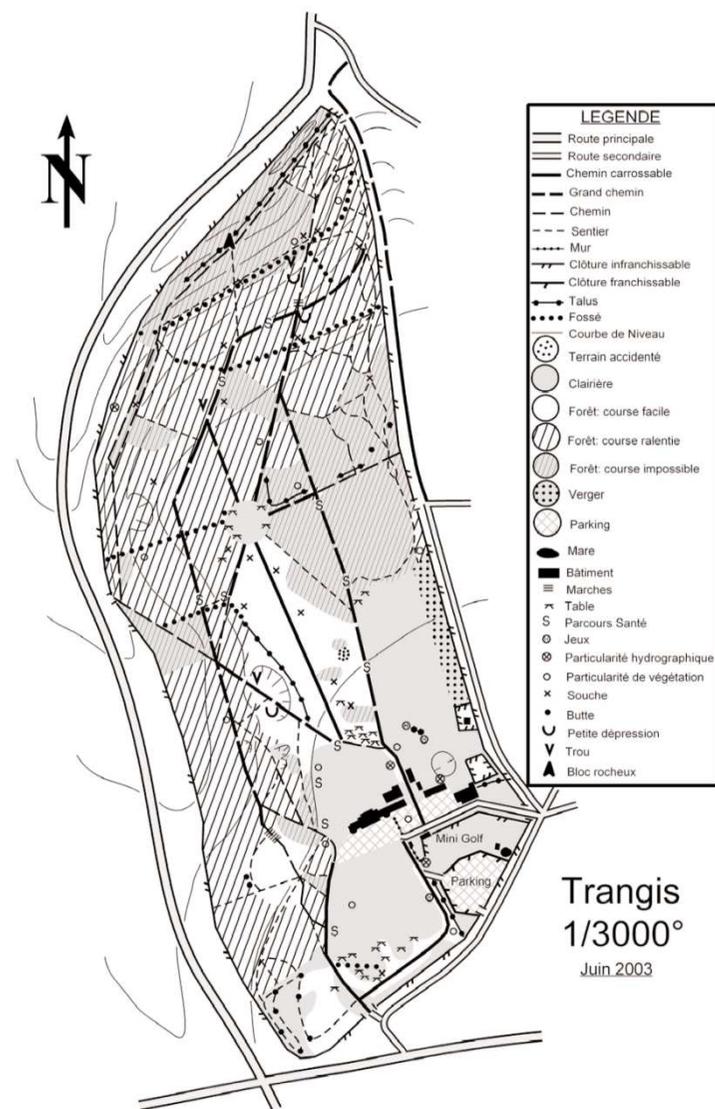
Aire d'activité connue, proche de l'école, avec des zones de végétations variées et des éléments remarquables

Durée

1 heure à 1 heure 30

Variantes :

- Mettre en place un parcours jalonné par un groupe 1 pour un groupe 2 (et inversement)



R A N D O N N É E 1

But :

- Effectuer un parcours en suivant un itinéraire tracé sur une cartesimplifiée

Consignes d'exécution :

Le parcours est balisé à l'aide d'une dizaine de repères (marques) accrochés en des points caractéristiques. Chaque repère comporte un code à l'avant et une consigne ados. Des photos sont prises des différents points remarquables du parcours.

Départs échelonnés des élèves par groupes de 4 à 6, l'itinéraire est tracé sur la carte et l'emplacement des balises est indiqué.

A l'arrivée, les élèves doivent situer sur la carte les photos des éléments remarquables du parcours, évaluer la distance parcourue, la durée.

Durée :

2 heures, avec une pause de 10 minutes à mi-parcours.

Lieu :

Aire d'activité connue des élèves, permettant d'effectuer un parcours de 6 à 8 kilomètres en empruntant des terrains variés.

Critères de réussite

- Parcourir en groupe le parcours, en reportant sur le carton de contrôle le code de tous les repères et en répondant aux éventuelles questions posées sur ces repères.
- Adapter la vitesse du groupe pour marcher sur tout le parcours à une allure régulière.

Fiche accompagnateur

Nom de l'accompagnateur :

Liste des élèves :

.....

Consignes de sécurité :

- L'accompagnateur aura pris des repères par rapport au parcours avec l'enseignant.
- Il veille à ce que les élèves restent groupés près de lui.
- En cas d'erreur, il laisse les élèves chercher et prendre des indices avant de les remettre dans le droit chemin.
- L'accompagnateur doit connaître les personnes à prévenir en cas de problème (numéros de portable).

Remarques :

L'accompagnateur sollicitera les observations et initiatives des élèves.

L'accompagnateur enseignera la fiche d'observation ci-contre.

Fiche d'observation

(À construire à partir des critères suivants) :

- Rythme de marche : rapide, lent, régulier, arrêts fréquents...
- Suit l'itinéraire sur la carte.
- Utilise les éléments remarquables, la boussole, ses observations ..., pour se situer sur la carte.
- Prend en compte le reste du groupe pour adapter son allure.
- Prend en compte la nature du terrain pour adapter son allure.

SUIVEZ LA PISTE

But :

- Choisir les éléments déterminants dans un paysage pour guider lors d'un déplacement.

Consignes d'exécution :

Par équipes de 3 : 1 point de départ et 1 point d'arrivée, 1 feuille de papier, 1 support rigide, 1 enveloppe contenant différents messages.

Chaque équipe détermine son parcours et code (par schéma ou mots-clés) pour une autre équipe le chemin à suivre. Elle précise les lieux où les messages ont été cachés.

Deux à deux, les équipes échangent leurs notes et essaient de faire le parcours de l'autre équipe en retrouvant les messages.

Faire un bilan avec les élèves en appuyant sur les difficultés rencontrées, en interrogeant sur la pertinence des indices, en comparant les transcriptions.

Lieu :

Aire d'activité connue des élèves : école, quartier, parc... (limites bien définies)

Durée :

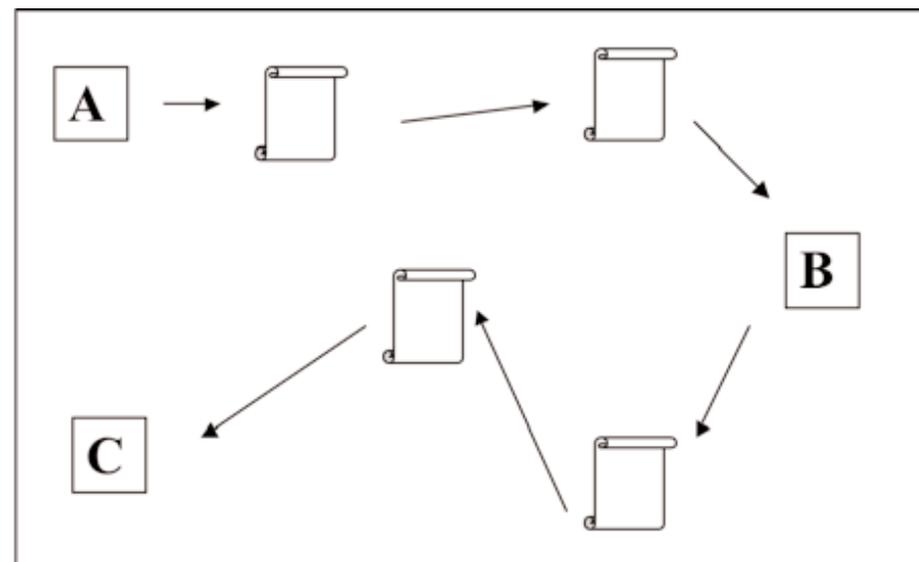
1 heure) à 1h30

Critères de réussite

- Parcours réalisés par l'autre équipe (codage du parcours correct)
- Nombre de messages retrouvés

Variantes :

- Imposer des contraintes pour coder le parcours : topoguide, flèches, dessin du circuit ou d'éléments remarquables, photos du parcours...



P H O T O C A R T E

But :

- Faire le choix entre deux démarches pour atteindre une balise : photo ou carte.

Consignes d'exécution :

Chaque équipe (3 élèves) part avec un jeu de six photos et un plan simplifié du lieu sur lequel sont notés les numéros et les places des balises.

Chaque équipe doit trouver les balises grâce aux photos ou au plan. Arrivés à l'endroit indiqué, les élèves doivent remplir le tableau en précisant en face de la lettre de la photo le numéro de la balise et le symbole trouvé.

Lieu :

Aire d'activité inconnue des élèves : parc clos, jardin public, ...

Durée :

1 heure) à 1h30

Critère de réussite

- Toutes les balises sont trouvées dans le temps imparti et correctement situées.

Variantes :

- Changer la nature de l'aire d'activité : forêt, zone urbaine, ...

Photo	Numéro de balise	Symbole trouvé
(Exemple) A	4	✓
B		
C		
D		
E		
F		
G		

Exemple de tableau de contrôle

MARCHER EN MONTÉE à UNE ALLURE RÉGULIÈRE**But :**

- Marcher en montée à une allure régulière sur une distance de 1000 mètres environ.

Consignes d'exécution :

Par groupes de 4 élèves, de préférence de niveau homogène, un départ toutes les 2 minutes, 4 balises placées à intervalles réguliers.

Le groupe change de guide à chaque balise sans variation de vitesse. Une feuille de route doit être complétée suivant les consignes du maître (essai 1, 2 ou 3, heure de départ et d'arrivée, heure de passage à chaque balise, nombre d'arrêts). Le groupe couvre trois fois le parcours.

Lieu :

Aire d'activité où l'on peut mettre en place un parcours de 1000 à 1500 mètres avec une montée.

Durée :

Trois parcours en 15 minutes (dans le cadre d'une séance d'une heure).

Critères de réussite

- Les élèves restent bien groupés.
- L'allure fixée par le guide est respectée par tous les membres du groupe, sans qu'il y ait d'arrêt.
- Les groupes ne se rejoignent pas.

Variantes :

- Se déplacer seul.
- Se déplacer sans avoir les balises pour se repérer.



Source : Randonnée pédestre à l'école - Editions Revue EPS

MARCHER ET OBSERVER

But :

- Relever les éléments caractéristiques sur l'itinéraire.

Consignes d'exécution :

Le maître fait une reconnaissance préalable du parcours et prend des photos des éléments remarquables, ce qui permet d'étayer la discussion en classe.

En classe, l'itinéraire étant connu des élèves, ils en étudient trois à six éléments caractéristiques, selon le parcours.

Sur le terrain, départs échelonnés à deux minutes d'intervalle : chaque groupe doit suivre l'itinéraire sur la carte, y situer les éléments caractéristiques, les observer pour les décrire, les dessiner...

Au retour en classe, présenter et discuter les observations, dessins, descriptions des groupes.

Lieu :

Aire d'activité où l'on peut mettre en place un parcours avec des éléments remarquables.

Durée :

1 heure à 1 heure 30

Critères de réussite

- Trouver et placer correctement les éléments caractéristiques observés dans le temps imparti.
- Les éléments décrits ou dessinés sont reconnus par les autres groupes.

Variantes :

- La nature et la diversité des éléments observés (liés à l'hydrographie, au patrimoine ...), le nombre d'éléments à trouver.
- La longueur de l'itinéraire.



Source : Randonnée pédestre à l'école - Editions Revue EPS

Ressources

Ressources utilisées pour l'élaboration de ce document :

- Articles de la revue EPS 1
- [Module d'apprentissage randonnée en maternelle IA de la Loire](#)
- Randonnée pédestre à l'école - Editions Revue EPS - Collection Essai de réponses

Autres ressources :

- [Rencontre à la carte](#) (classier réalisé par l'IGN et l'USEP) : nombreuses fiches d'activités pour l'orientation et la randonnée téléchargeables sur le site de l'IGN
- [Site de la Fédération Française de Randonnée](#)
- [Site des balades et randonnées dans l'Eure](#) : propositions de parcours avec topos-guides
- [Site de l'office du tourisme du Grand Evreux](#) : propositions de parcours autour d'Evreux avec topos-guides