

## Module d'apprentissage

# Randonnée pédestre au cycle 2



<b>La randonnée pédestre : une activité physique de pleine nature</b>	<b>p. 2</b>
<b>La randonnée pédestre : sa contribution à l'acquisition des compétences du deuxième palier du Socle Commun</b>	<b>p. 2</b>
<b>La randonnée pédestre : ce que l'élève apprend</b>	<b>p. 4</b>
<b>La randonnée pédestre : organiser son enseignement (proposition de module)</b>	<b>p. 5</b>
<b>Les situations d'apprentissage</b>	<b>p. 7</b>
<b>Annexes</b>	<b>p. 18</b>

## La randonnée pédestre : une activité physique de pleine nature

La randonnée pédestre est une activité d'Education Physique et Sportive qui, au cycle 2, 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, appropriation de l'itinéraire et sensibilisation au choix 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 premier 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 clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié</i>	Exprimer ses sensations à l'issue de la randonnée
	<i>Participer en classe à un échange verbal en utilisant les règles de la communication</i>	Elaborer des règles d'action Echanger autour de la charte du randonneur
Lire	<i>Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple</i>	Lire la charte, des panneaux thématiques
Ecrire	<i>Ecrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes</i>	Légender la charte, des photos Ecrire pour exprimer ses sentiments suite à la randonnée et pour décrire l'itinéraire
Etude de la langue Vocabulaire	<i>Utiliser des mots précis pour s'exprimer</i>	Nommer précisément les éléments du paysage
	<i>Commencer à utiliser l'ordre alphabétique</i>	Compléter un abécédaire

### 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>
<b>Grandeurs et mesures</b>	<i>Utiliser les unités de mesures usuelles</i>	Utiliser une mesure de longueur Mesurer une durée

### 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>
	<i>Commencer à s'approprier un environnement numérique</i>	Utiliser l'appareil photo numérique

### Compétence 6 : Compétences sociales et civiques

Compétences du socle	Propositions de mises en oeuvre à partir de l'activité <i>Randonnée pédestre</i>
<i>Respecter les autres et les règles de vie collective</i>	Respecter les règles de fonctionnement données au groupe Connaître et respecter les commandements du randonneur : <ul style="list-style-type: none"> <li>- respecter le tracé des sentiers et ne pas utiliser de raccourcis</li> <li>- respecter les sites</li> <li>- rester discret (autres usagers, habitants...)</li> <li>- être poli, courtois</li> <li>- laisser zéro trace</li> <li>- être équipé</li> <li>- savoir s'hydrater, s'alimenter.</li> </ul>

### Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

Compétences du socle	Propositions de mises en oeuvre à partir de l'activité <i>Randonnée pédestre</i>
<i>Travailler en groupe, s'engager dans un projet</i>	Savoir marcher en groupe : s'attendre, accompagner, s'entraider.
<i>Maîtriser quelques conduites motrices</i>	Marcher longtemps à allure régulière
<i>Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée</i>	Repérer des points remarquables sur le plan et/ou la photographie aérienne

# 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
- Principaux codes de la légende du plan
- Règles d'hygiène, santé
- Sur l'environnement : lien avec EDD

### Capacités

- Marcher, en fin de cycle 2, de 5 à 8 km dans la journée, en moyenne à une vitesse de 2,5 km/h (soit 3h 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.

### 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 :

	<b>Objectif ou Contenu</b>	<b>Lieu</b>
<b>1</b>	Entrée dans l'activité : Randonnée au départ de l'école	Itinéraire à partir de l'école
<b>2.1</b>	Situation décrochée d'EPS : Marcher en groupe, à allure régulière : « Aller / Retour »	Stade ou parc
<b>2.2</b>	Situation décrochée d'EPS : Marcher en groupe, longtemps, à allure régulière : « Arriver à l'heure »	Stade ou parc
<b>2.3</b>	Situation décrochée d'EPS : Marcher en groupe, à allure régulière : « Les relais »	Stade ou parc
<b>2.4</b>	Situation décrochée d'EPS : Marcher en groupe et tenir différents rôles : « A chacun sa tâche »	Stade ou parc
<b>3.1</b>	Situation décrochée : Orientation du plan	Ecole ou lieu protégé de proximité
<b>3.2</b>	Situation décrochée : Compréhension de la légende de la carte IGN	Ecole ou lieu protégé de proximité
<b>3.3</b>	Situation décrochée : Utilisation du balisage	Ecole ou lieu protégé de proximité
<b>3.4</b>	Situation décrochée : Appropriation de la « Charte du randonneur »	Ecole ou lieu protégé de proximité
<b>4.1</b>	Situation décrochée pendant la randonnée : Lecture de paysage	Circuit balisé
<b>4.2</b>	Situation décrochée pendant la randonnée : Observation et identification d'éléments remarquables (faune, flore, patrimoine...)	Circuit balisé
<b>5</b>	Randonnée en milieu inconnu	Circuit en milieu inconnu
	+ Annexes 1 à 17	

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.

Construire un module

<p><b>Conduire une séance</b></p>	<p><b>En classe :</b></p> <p>Resituer la séance dans le module (mise en perspective).</p> <p>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.</p> <p>Définir clairement le but de situation (rapport temps/espace...) et les critères de réussite (points de passage, arrivée, durée...).</p> <p>Expliquer clairement les consignes (notamment celles relatives aux règles de sécurité).</p> <p>Constituer des groupes autonomes de 3 ou 4 élèves.</p> <p>Distribuer le matériel à utiliser (carte, planchette, chemise plastique, crayon, sac).</p> <p><b>Sur le terrain :</b></p> <p>Débuter la séance par une vérification du matériel (tenue, lacet, vêtement adapté...).</p> <p>Echelonner les départs des groupes.</p> <p>Prévoir un 1<sup>er</sup> arrêt assez rapidement pour s'assurer du confort de marche de chacun.</p> <p>Programmer des temps de repos et veiller à ce qu'ils soient de même durée pour tous.</p> <p>Adapter la séance aux contextes météorologiques (température) ainsi qu'aux réponses physiques (fatigue).</p> <p>Faire tenir différents rôles aux élèves (tête de groupe, prise de notes, fin de groupe) et favoriser les échanges (ressenti...).</p> <p><b>De retour en classe :</b></p> <p>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.</p>
<p><b>Gérer la sécurité</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconnaître l'itinéraire peu de temps avant la sortie.</li> <li>• Prévoir un itinéraire de substitution.</li> <li>• Exclure les routes dangereuses.</li> <li>• Prévoir un accès facile à des points de secours et d'alerte.</li> <li>• Prévoir les n° de téléphone d'urgence et de l'école (téléphone portable indispensable).</li> <li>• Se renseigner sur les prévisions météorologiques (annulation possible).</li> <li>• Prévoir 1 trousse de secours.</li> <li>• S'informer des éventuelles allergies.</li> <li>• Prévoir des regroupements réguliers à des endroits reconnus le permettant.</li> <li>• 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).</li> </ul> <p><b>Encadrement :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'enseignant avec l'aide d'1 adulte agréé (annexe 5) jusqu'à 30 élèves. Au-delà, 1 adulte supplémentaire pour 15 élèves.</li> </ul>
<p><b>Conditions matérielles</b></p>	<p><b>Prévoir :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tenue vestimentaire adaptée à la nature et à l'état du terrain (vêtements de pluie, chaussures).</li> <li>• Sac à dos léger par élève.</li> <li>• Eau et éventuellement en-cas.</li> </ul>

## Randonnée au départ de l'école

1

<b>Apprentissages visés</b>	- Connaître les règles de sécurité - Prendre conscience des habiletés (motrices et autres) nécessaires à l'activité
-----------------------------	--

<b>Matériel</b>	1 cadre vierge pour abécédaire, un support rigide, un crayon / groupe 1 appareil photo numérique par 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.

Marcher à allure régulière en restant groupés.

**Organisation**

L'enseignant prépare et reconnaît le parcours de la randonnée au préalable. La randonnée s'effectue avec l'aide d'au moins deux adultes supplémentaires.

**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 3 groupes accompagnés chacun par un adulte, séparés d'au moins 50 mètres. Chaque groupe doit :

- identifier une photographie prise par l'enseignant (nommer et situer sur la carte)
- photographier 6 lieux remarquables (les situer sur la carte).

L'enseignant prévoira une pause à mi-chemin pour :

- laisser un temps de rédaction de l'abécédaire à chaque groupe.
- permettre au groupe de réfléchir aux règles d'action
- faire le point sur les photographies (à prendre et à identifier).

**Consignes**

- Effectuer le trajet en restant groupés.
- Se déplacer en marchant (ne pas courir)
- Compléter l'abécédaire le mieux possible
- 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**).

Demander à l'adulte de laisser les élèves se déplacer en suivant la consigne : rester groupé.

**- Temps 3 en classe**

Le groupe-classe échange sur l'abécédaire et effectue un bilan sur le vécu de l'activité.

Après une mise en commun, l'enseignant prend note des règles d'action à l'issue de cette première expérience :

**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

## Situation décrochée d'EPS : Marcher en groupe, à allure régulière

C2

Situation 1	« Aller / retour »	2.1
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"><li>- Fixer et maintenir une allure</li><li>- Se concerter en équipe</li></ul>	
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<sup>er</sup> signal sonore, font ½ tour au 2<sup>ème</sup> (et placent un autre cône) et s'immobilisent au 3<sup>ème</sup>.

### 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<sup>ème</sup> coup de sifflet, se trouver le plus près possible de la base de départ.

Pour les observateurs :

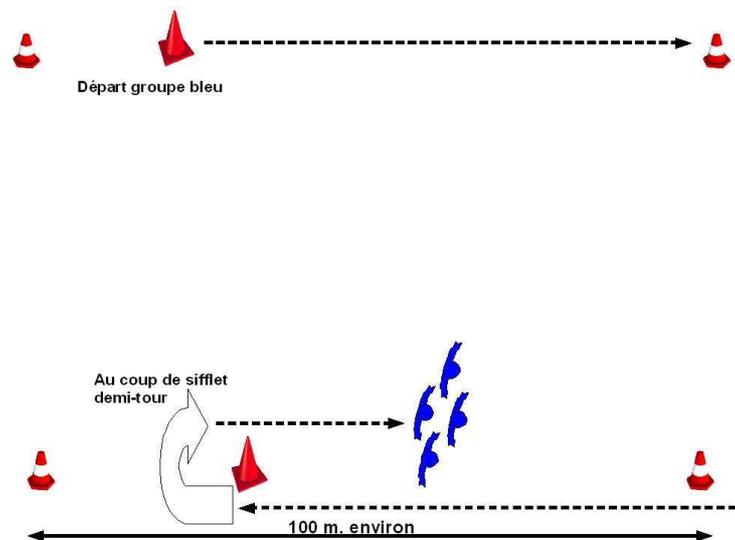
Valider la réussite : + ou – 5m par rapport au plot de départ.

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<sup>ème</sup> coup de sifflet.



### Variables

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

## Situation décrochée d'EPS : Marcher en groupe, longtemps, à allure régulière

C 2

Situation 2

« Arriver à l'heure »

2.2

**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

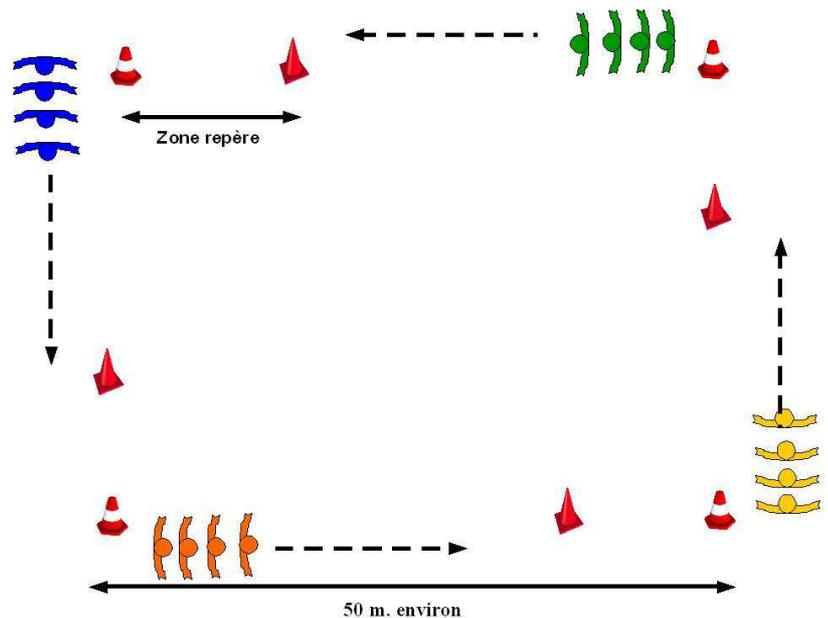
Marcher pendant 5 tours. Les groupes de même niveau doivent passer en même temps devant leur repère.

### 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..).

Situation 3	<b>« Les relais »</b>	<b>2.3</b>
<b>Apprentissages visés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Marcher sans s'arrêter.</li> <li>- Maintenir une allure.</li> <li>- Doser son effort.</li> <li>- Améliorer ses performances.</li> </ul>	
<b>Matériel</b>	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<sup>ème</sup> devient obligatoirement meneur au coup de sifflet.

**Critères de réussite**

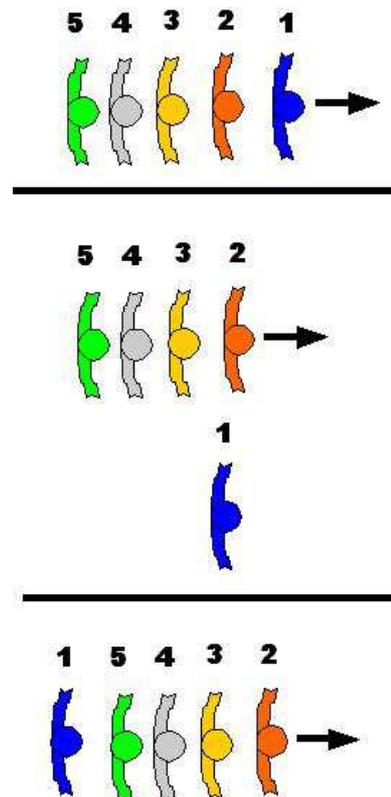
Le groupe a réussi la marche de x minutes sans jamais se dissocier.

**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.



Situation	<b>Orientation du plan</b>	<b>3.1</b>
<b>Apprentissages visés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier des points caractéristiques du paysage et les repérer sur le plan.</li> <li>- Disposer correctement un plan en fonction des éléments repérés.</li> </ul>	
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plans</li> <li>- Planchettes</li> <li>- Crayons</li> </ul>	

**But**

Découvrir la carte, le plan

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 ...Milieux proches et connus). Le groupe se situe à proximité de points caractéristiques facilement identifiables sur le plan.

**Consignes**

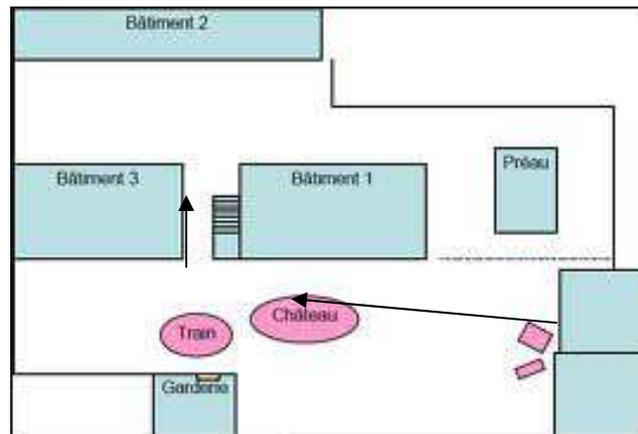
**Temps 1**

- 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 : Plan de cour d'école



**Variables**

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

**Remarque :** Cette situation est à rapprocher d'un module orientation.

## Situation décrochée : découverte du monde

C2

Situation	<b>Compréhension de la légende de la carte IGN</b>	<b>3.2</b>
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"><li>- Identifier les codes utilisés pour légender différents plans.</li><li>- Prélever des informations sur un plan grâce à la légende utilisée.</li></ul>	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"><li>- Plans et cartes simplifiées de lieux connus des élèves</li><li>- Annexe 1 si prolongement</li></ul>	

### **But**

Découvrir les codes de la légende pour comprendre les renseignements donnés par une carte ou un plan du milieu proche.

### **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. *Tracer l'itinéraire emprunté régulièrement lorsque le classe se déplace vers le stade, la bibliothèque...*

### **Remarque**

Si l'équipement de l'école le permet, il sera judicieux d'utiliser le support numérique pour découvrir à l'aide des différents calques les niveaux de lecture proposés : vue aérienne – carte – carte topographique – carte IGN...

Sites officiels : <http://www.ign.fr/> - <http://geoportail.fr>

### **Prolongement :**

1. Présentation du document : annexe 1
2. Faire décrire le document aux élèves
3. Demander aux élèves de colorier le document en respectant le code couleur (eau en bleu...)

---

### **Variables**

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

## Situations décrochées : découverte du monde et EPS

C2

Situation	Utilisation du balisage	3.3
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprendre la signification du balisage.</li><li>- Réaliser un itinéraire en suivant un balisage.</li><li>- Mettre en place un balisage à destination d'un groupe d'élèves dans l'enceinte scolaire.</li></ul>	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"><li>- Plan de l'école.</li><li>- Fiches plastifiées avec différents codes du balisage (+ système de fixation ou supports à enfoncer).</li><li>- Tableau récapitulatif des codes de balisage de la Fédération Française de Randonnée pédestre (cf. annexe n°2).</li></ul>	

### Situation 1 (si la configuration locale le permet)

**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** : A 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 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.

**Variable** : Augmenter la longueur du circuit.

## Situation décrochée : Instruction civique et morale

C2

Situation	Appropriation de la «Charte du randonneur»	3.4
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"><li>- Produire un texte court illustrant un comportement « recommandé » ou « interdit » de randonneur</li><li>- Connaître la charte du randonneur et la respecter</li></ul>	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"><li>- La charte du randonneur (cf. annexes n°3, 4 et 5)</li><li>- Papier, crayon, affiches ...</li></ul>	

### 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), par 2, élaborer à l'écrit une règle correspondant à chaque image.*
- *Echanger en grand groupe sur les productions affichées.*
- *Le groupe classe **rédige une charte du randonneur.***

### Situation simplifiée

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

### Prolongement

- Présenter la charte de la Fédération Française de Randonnée Pédestre (simplifiée ou non) et la comparer avec celle de la classe.
- Expliciter le lexique utilisé : érosion, milieu sensible, sérénité, parc national...

### Critères de réussite

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

---

---

Situation	Lecture de paysage
Apprentissages visés	- Repérer, nommer, classer les différents éléments du paysage.
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, les constructions humaines.

**Consignes**

Compléter ces listes avec d'autres éléments du paysage observé.

**Critères de réussite**

Compléter chacune des listes avec au moins un autre élément.

Végétal	Relief	Constructions humaines
Peuplier Prairie Forêt	Colline Fleuve	Ferme Pont Eglise

**Situation 2**

**But :** Disposer des éléments caractéristiques d'un paysage sur une représentation de celui-ci..

**Organisation**

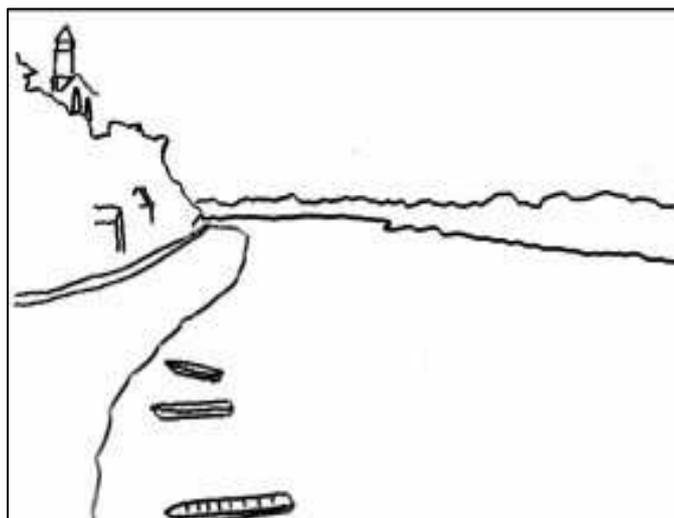
Chaque élève dispose d'un schéma du lieu observé.

**Consignes**

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

**Critères de réussite**

Un élément au moins est bien placé.



Situation	<b>Observation et identification d'éléments remarquables (faune, flore, patrimoine,...)</b>	<b>4.2</b>
Objectifs visés	- Observer et décrire les éléments caractéristiques présents lors de la randonnée.	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un crayon et un support par groupe.</li> <li>- Un ou plusieurs appareils photo.</li> </ul>	

**But**

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

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

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

patrimoine : nom, fonction, matériaux, particularités...

**Organisation**

Chaque groupe d'élèves dispose d'une feuille pour noter les observations et d'un appareil photo permettant d'en garder une trace.

**Consignes**

*Repérez les éléments du paysage et observer leur(s) caractéristique(s).*

**Critères de réussite**

Le groupe a observé et décrit correctement plusieurs éléments.

**Remarques**

- 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.
- Une description écrite peut être intéressante (dictée à l'adulte).
- Un croquis peut compléter l'observation.
- Utiliser des annexes simplifiées (feuillus/résineux).

**Annexes 6 à 12**

## Randonnée

C2

<b>Situation</b>	<b>Randonnée en milieu inconnu sur un circuit balisé</b> Cette randonnée s'effectuera selon des modalités semblables à la randonnée de début de module d'apprentissage	5
<b>Apprentissages visés</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Suivre un parcours grâce au balisage, aux indications de la carte ou du topo-guide.</li><li>- Repérer des éléments remarquables tout au long du parcours.</li><li>- Se déplacer en groupe à allure régulière</li></ul>	
<b>Matériel</b>	Par groupe : <ul style="list-style-type: none"><li>- Une fiche observation et « Points remarquables ».</li><li>- Une carte avec itinéraire surligné</li><li>- Plaques de bois et crayons</li><li>- La fiche « accompagnateur » cf. annexe n°14</li></ul>	

### Situation d'EPS sur le terrain

#### But

- Rejoindre l'arrivée en restant en groupe, en se guidant grâce au balisage, à la carte ou au topo illustré de photographies.
- S'arrêter aux points remarquables, repérer les éléments photographiés.
- Mettre en ordre chronologique les photographies correspondant aux points remarquables sur le parcours.

#### Organisation

Choisir un parcours de 8 km de kilomètres maximum.

En fonction du nombre d'accompagnateurs adultes, constituer des groupes hétérogènes de 4 à 12 élèves.

Départ toutes 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 (photographies). Il les identifiera sur la carte.

#### 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 en concertation avec l'adulte accompagnateur.

Compléter, au fur et à mesure du déplacement, à chaque lieu d'observation, la fiche avec les photographies.

#### Critères de réussite

Effectuer le parcours en groupe dans le temps imparti.

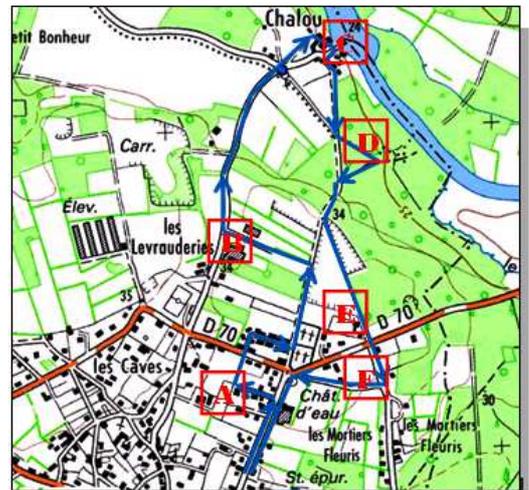
Mener à bien la ou les observation(s) confiée(s) au groupe.

#### Recommandations

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

#### Variable

- Circuits surlignés différents pour chaque groupe.



Randonnée en milieu inconnu sur circuit balisé  
Fiche collective  
Points remarquables : Repérage des éléments photographiés

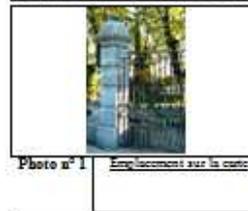


Photo n° 1 Emplacement sur la carte



Photo n° 2 Emplacement sur la carte



Photo n° 3 Emplacement sur la carte



Photo n° 4 Emplacement sur la carte



Photo n° 5 Emplacement sur la carte



Photo n° 6 Emplacement sur la carte

# choisis tes couleurs

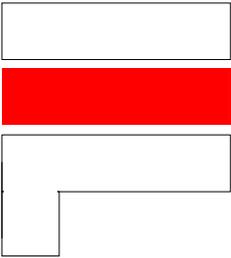
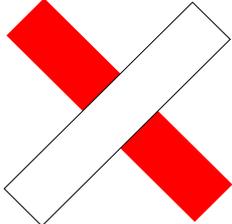
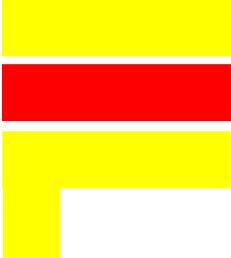
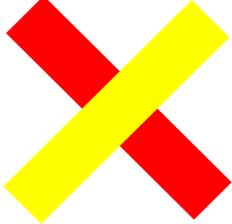
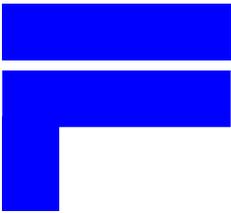
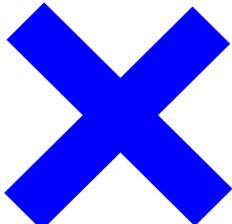
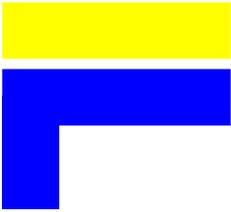
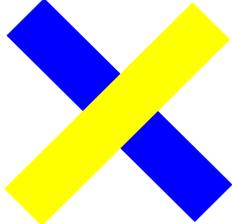
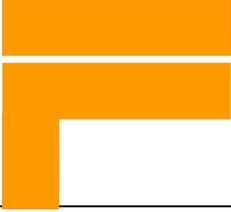
Avec les cartes IGN, tu peux choisir d'aller où tu veux quand tu veux. L'essentiel est de savoir les lire pour choisir ton parcours. Les couleurs vont t'aider à voir quel type de paysage tu vas traverser. Si tu adores te balader dans les bois, les forêts et les champs, commence par mettre du **vert** ; si tu préfères te baigner, repère tous les étangs, les lacs, les rivières et colorie-les en **bleu** ; si tu as envie d'atteindre le sommet d'une montagne ou de grimper une colline opte pour le **orange** ; et n'oublie pas de passer du noir sur les routes et les chemins (et toutes les constructions qui sont dessinées en **noir**). Enfin pour ta randonnée mets du **rouge** sur les sentiers et les symboles touristiques. Une fois que c'est fait, imagine-toi dans les différents endroits que tu as coloriés. N'as-tu pas envie d'y aller ?



- Vert** les forêts, les bois
- Bleu** les rivières, les étangs
- Noir** les routes, les maisons
- Orange** le relief
- Rouge** les sentiers de randonnée et les informations touristiques



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

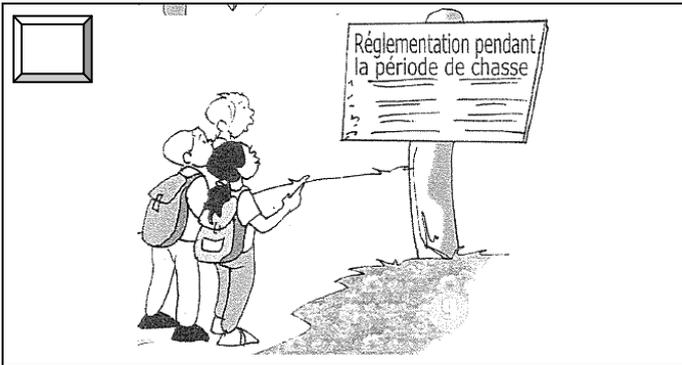
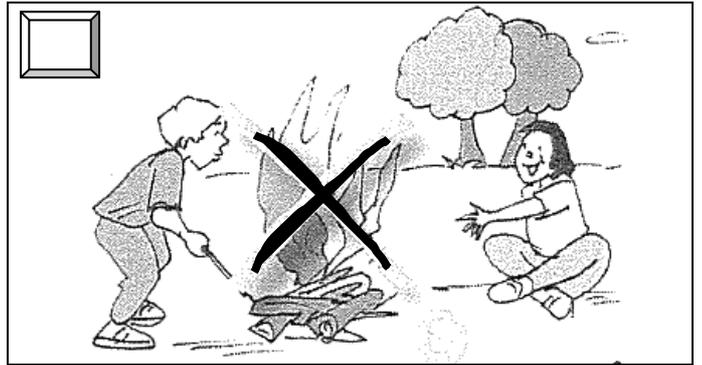
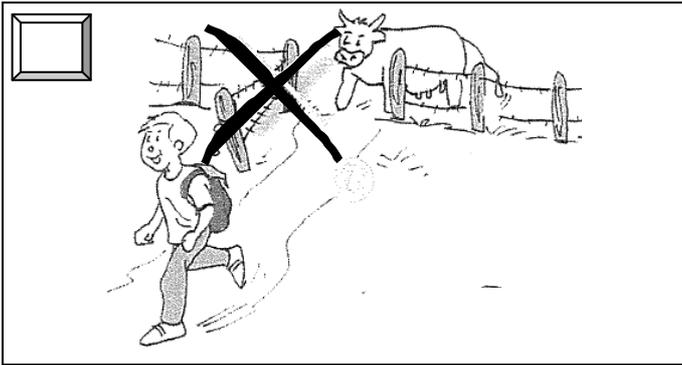
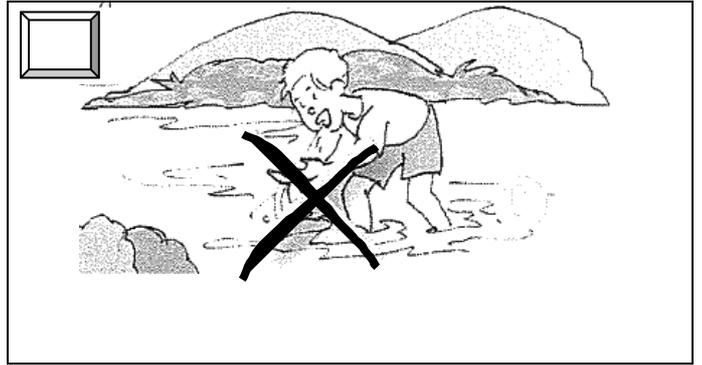
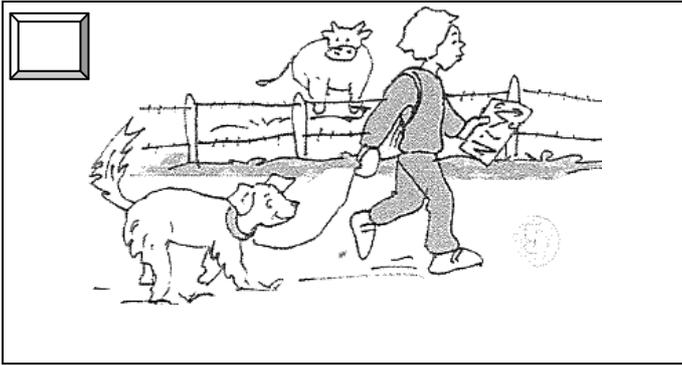
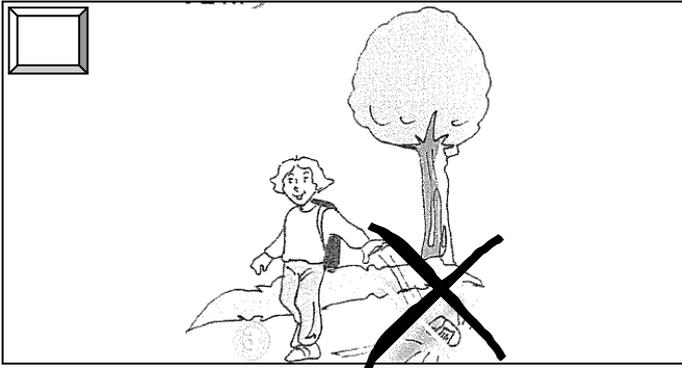
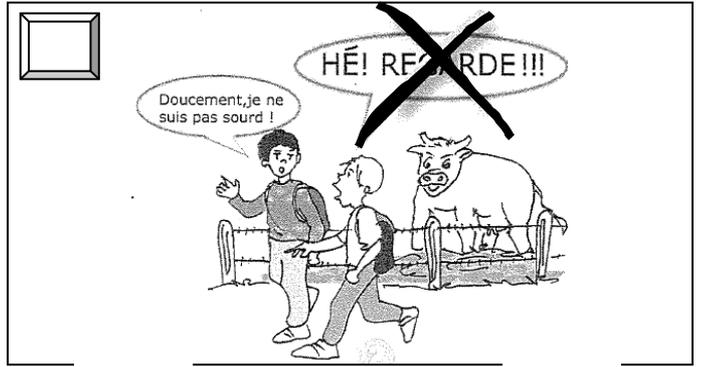
<b>Balisage des sentiers</b>	<b>Continuité de sentier</b>	<b>Changement de direction</b>	<b>Variante sur PR</b>	<b>Mauvaise direction</b>
<b>Sentier GR®</b>				
<b>GR de Pays GRP®</b>				
<b><u>Sentier PR®</u></b>				
<b>Sentier PR</b> <i>En cas de circuits mitoyens</i>				
<b>Sentier PR</b> <i>Sur la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

### Annexe n°3 : La charte du randonneur

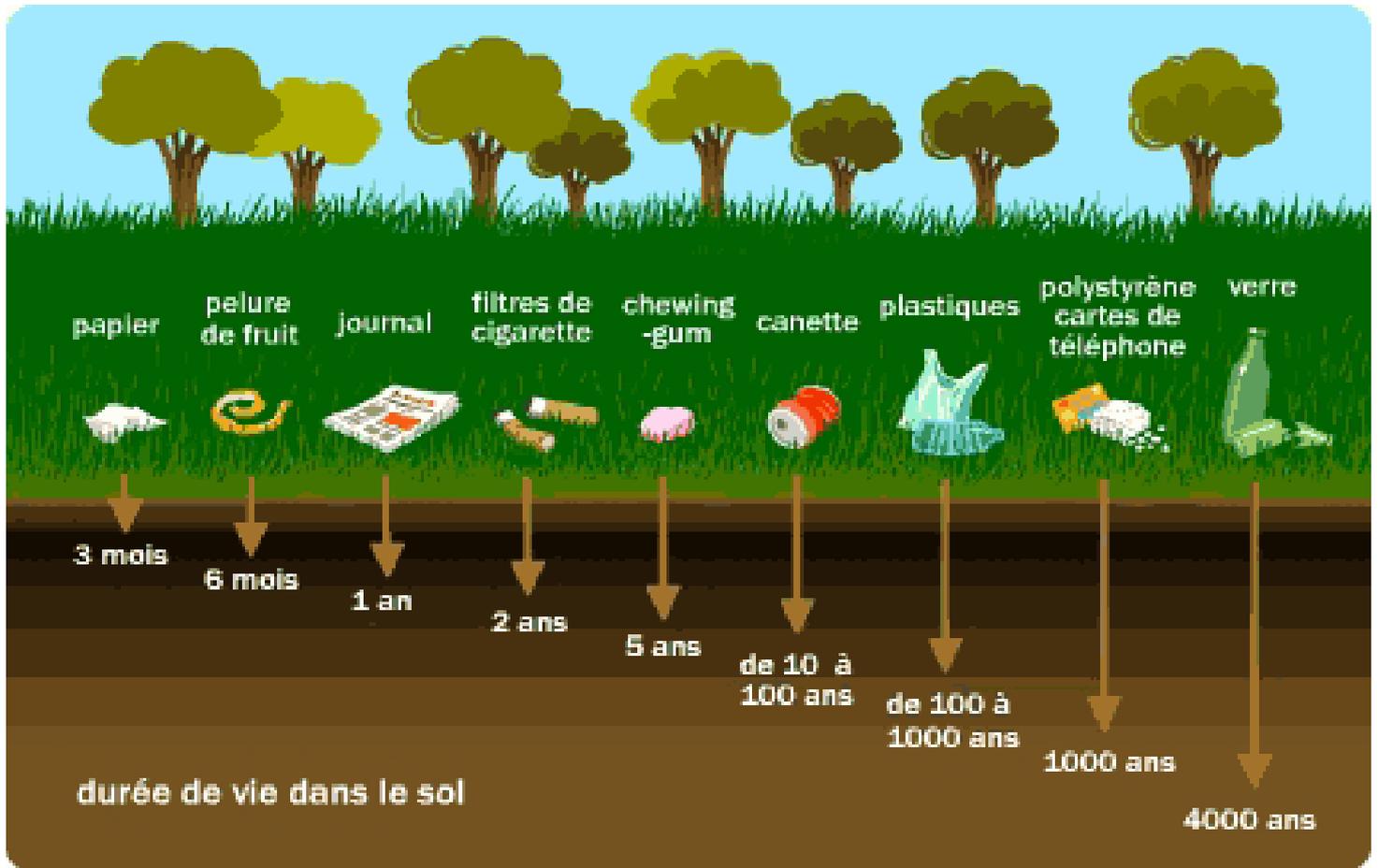
---

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° : clé de détermination des feuillus 1



Annexe n°7 : clé de détermination des feuillus 2

FEUILLUS



Tilleul



Chêne



Oranger des osages



Eucalyptus



Magnolia



Catalpa



Alisier



Orme



Houx



Paulownia



Eucryphia



Noyer



Cytise



Savonnier

**Annexe n°8 : clé de détermination des feuillus 3**



**Annexe n°9 : clé de détermination des conifères**

CONIFÈRES



If



Sapin



Céphalotaxe



Séquoia



Tsuga



Genévrier



Araucaria



Épicéa



Cryptomeria



Séquoia géant



Cyprés



Thuja



Cyprés de Lawson



Cyprés chauve



Métaséquoia



Cèdre



Mélèze



Pin

aiguilles

**Annexe n°10 : Planche d'identification des oiseaux**

Grèbe huppé
  Héron cendré
  Martin-pêcheur
  Merle noir

Aigrette garzette
  Mouette rieuse
  Petit gravelot

Grand cormoran
  Grèbe castagneux
  Cincle plongeur
  Milan noir

Chevalier guignette
  Goéland leucophée
  Cygne tuberculé

Foulque macroule
  Bergeronnette grise
  Hirondelle de rivage

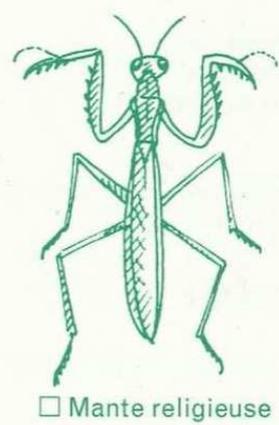
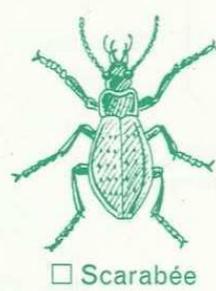
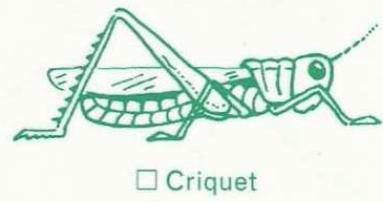
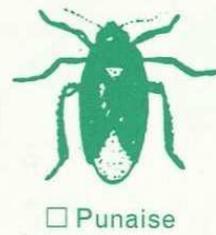
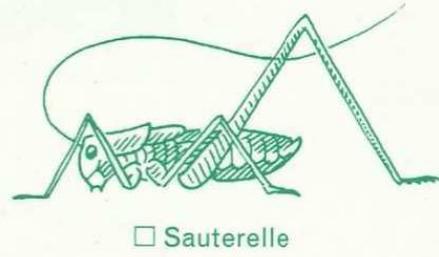
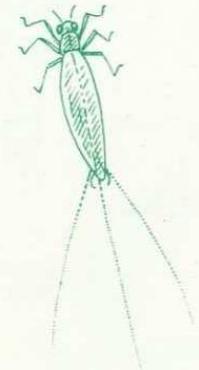
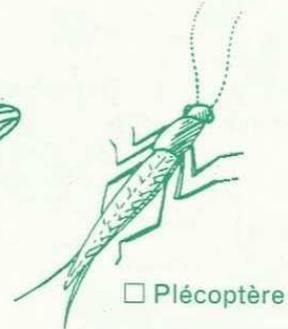
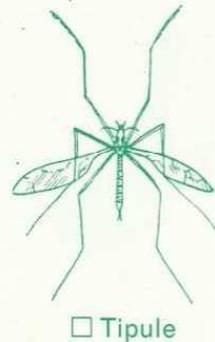
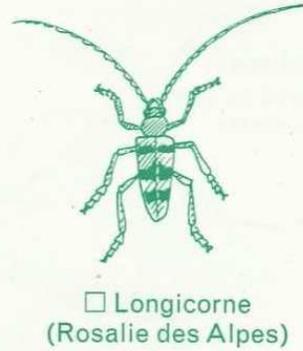
Bergeronnette des ruisseaux
  Poule d'eau
  Mésange charbonnière

**Nombre total d'espèces observées**

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

**Annexe n°11 : Clé de détermination des insectes**

**PLANCHE D'IDENTIFICATION DES INSECTES**



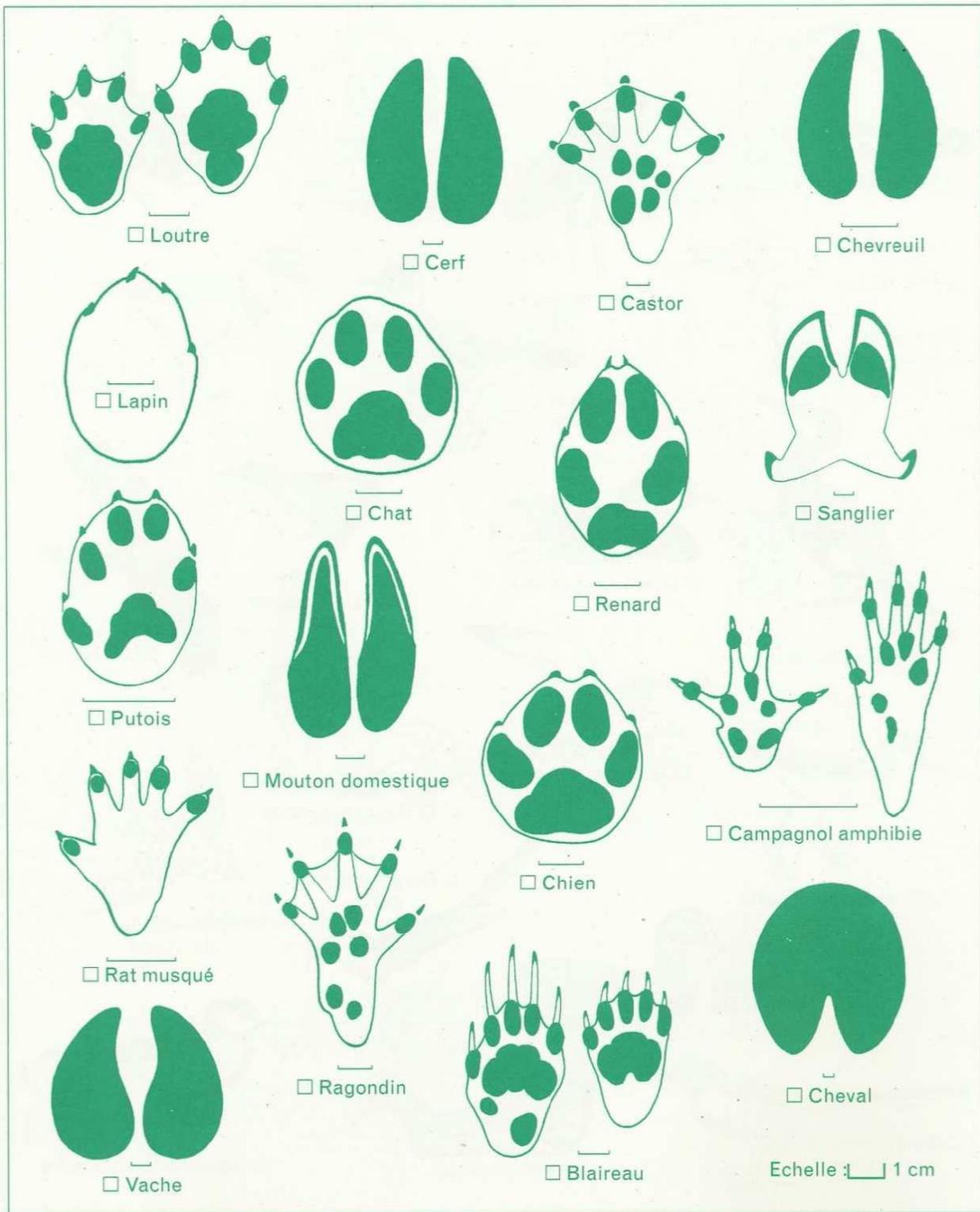
**... et autres petites bêtes**



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

## Annexe n°12 : 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°13 : Cadre pour la rédaction d'un topo-gui de

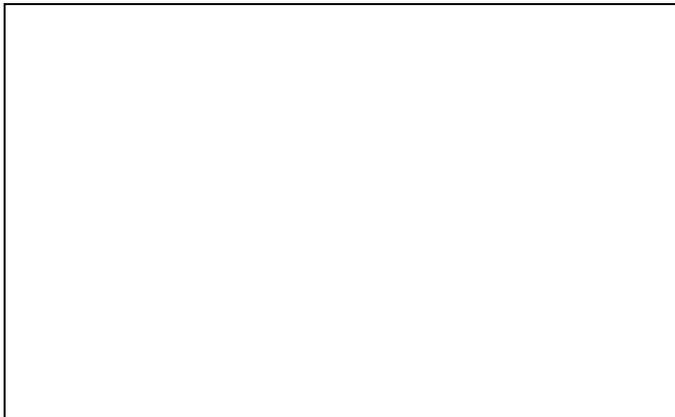
Carrefour n°	Représentation des carrefours <i>Par convention, on arrive toujours par le « bas » du carrefour ↑</i>	Distance totale
Après _____ m, carrefour : <b>C4</b>		_____ km
Après _____ m, carrefour : <b>C5</b>		_____ km
Après _____ m, carrefour : <b>C6</b>		_____ km
Après _____ m, carrefour : <b>C7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

page 4

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

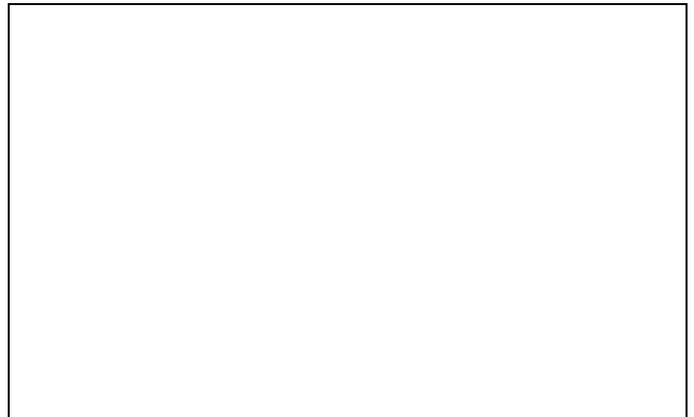
page 1

**Points remarquables : Repérage des éléments photographiés**



**Photo n° 1**    Emplacement sur la carte

--



**Photo n° 2**    Emplacement sur la carte

--



**Photo n° 3**    Emplacement sur la carte

--



**Photo n°4**    Emplacement sur la carte

--



**Photo n° 5**    Emplacement sur la carte

--



**Photo n° 6**    Emplacement sur la carte

--

## Annexe n°15 : Fiche Accompagnateur

***Randonnée pédestre sur un circuit inconnu.***

### **Fiche Accompagnateur**

<b>Nom de l'accompagnateur</b>	
<b>N° téléphone enseignant(e)</b>	

<b>Matériel et Consignes</b>	L'adulte accompagnateur possède : <ul style="list-style-type: none"><li>- la liste des élèves</li><li>- la carte IGN, le Carnet de route, la fiche point remarquable</li></ul>
	L'adulte accompagnateur doit favoriser la réflexion des élèves tout en les guidant si besoin. Néanmoins: <ul style="list-style-type: none"><li>- Pas d'écart dans le groupe :</li><li>- Tous les élèves sont sous son contrôle.</li><li>- Le groupe s'arrête à chaque carrefour afin de faire le point et d'éviter les erreurs de circuit.</li></ul>

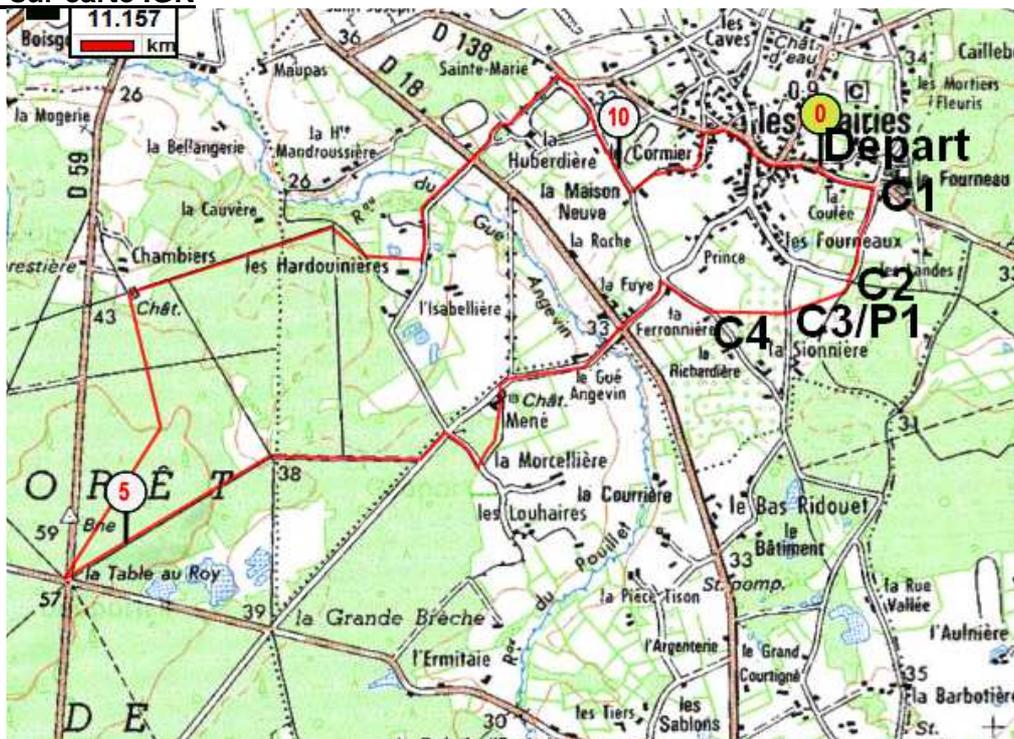
	LISTE DES ELEVES DU GROUPE	Réponse « OUI » ou « NON »		Remarques et ou problèmes
		A-t-il(elle) mené le groupe ?	A-t-il(elle) montré des signes de fatigue ?	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

## Annexe n°16 : Outils pour tracer l'itinéraire

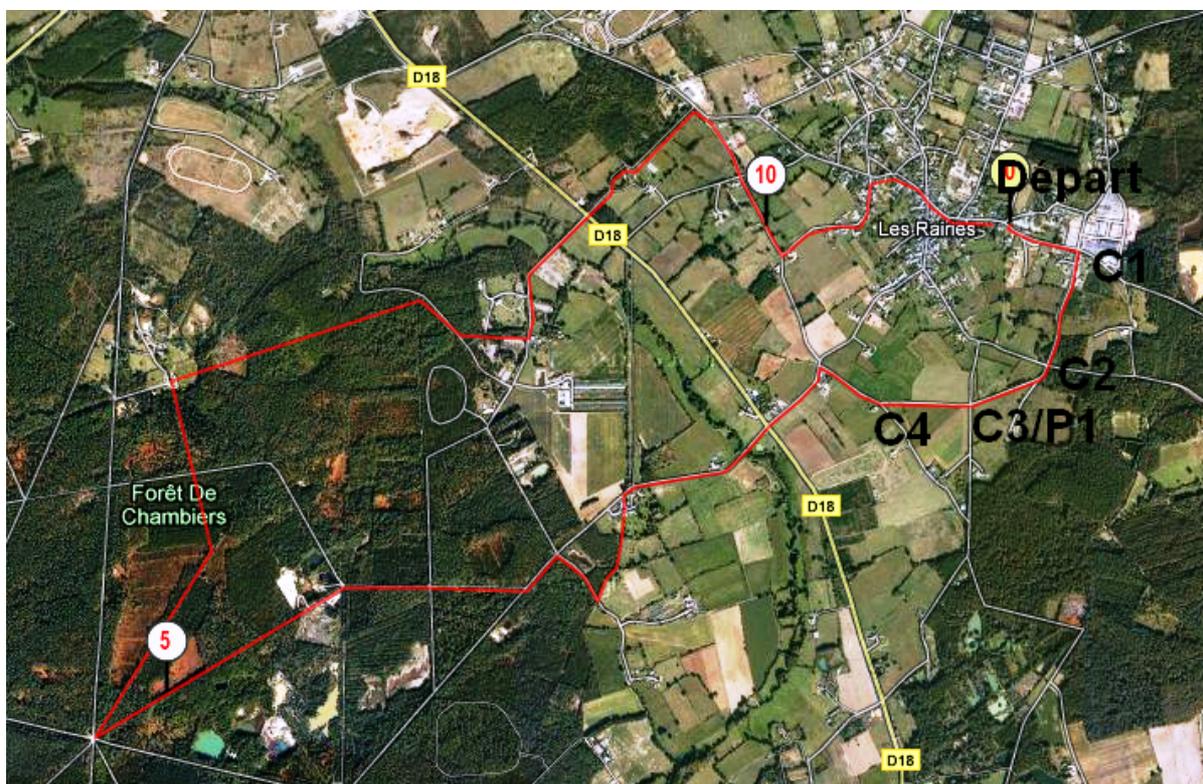
Randonnée pédestre sur un circuit inconnu.

### 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** »