

Module d'apprentissage

Randonnée pédestre au cycle 3



Sommaire et présentation de l'activité

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. 3
La randonnée pédestre : ce que l'élève apprend	P. 6
La randonnée pédestre : organiser son enseignement	P. 7
Les situations d'apprentissage	P. 10

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, dans le sens où elle ne nécessite pas d'installations ou de matériels coûteux, 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.
	<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.
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 traces de son passage (en lien avec une sensibilisation au tri sélectif et à laisser un environnement propre).

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 l'application d'un logiciel type « openrunner » afin d'élaborer un itinéraire de randonnée. 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 en ouvrant sur les dimensions historiques, géographiques, scientifiques, patrimoniales, environnementales...

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 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 : <ul style="list-style-type: none"> - 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

- Connaître les codes du balisage
- Connaître les codes de la légende du plan
- Respecter les règles d'hygiène, santé
- S'éduquer à l'environnement et au développement durable.

Capacités

- Marcher, en fin de cycle 3, de 9 à 12 kms 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, dénivelé,...).
 - 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
- Gérer son effort**

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 ou parc 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	En classe
1.2	Randonnée : Situation de référence	Itinéraire à partir de l'école, en milieu connu
2.1	Marcher en groupes, à allure régulière	Stade ou parc, en milieu connu
2.2	Marcher en groupes, longtemps, à allure régulière	Stade ou parc, en milieu connu
2.3	Marcher en groupes et tenir différents rôles	Stade ou parc, en milieu connu
3.1	Orienter un plan	Ecole ou lieu protégé de proximité
3.2	Comprendre une légende	Ecole ou lieu protégé de proximité
3.3	Utiliser le balisage	Ecole ou lieu protégé de proximité
3.4	Acquérir le comportement du randonneur / charte. <i>A compléter tout au long de la séquence.</i>	Ecole ou lieu protégé de proximité
4.1	Randonnée à thème : observer la flore, la faune, le patrimoine	Circuit balisé
5.1	Randonnée : évaluation finale	Circuit en milieu inconnu
	+ Annexes 1 à 16	

On pourra utiliser plusieurs fois un même parcours, en proposant des observations différentes (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.

<p style="text-align: center;">Conduire une séance</p>	<p>En classe : (cf séance 1.1)</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>Sur le terrain :</p> <p>Débuter la séance par une vérification du matériel (tenue, lacets, vêtements adaptés,...).</p> <p>Echelonner les départs des groupes.</p> <p>Prévoir un 1^{er} arrêt assez rapidement pour s'assurer du confort de marche de chacun.</p> <p>Programmer des temps de récupération et veiller à ce qu'ils soient de même durée pour tous.</p> <p>Après l'effort, faire un point sur les ressentis des élèves (transpiration, soif, fatigue...) et proposer des solutions (boire, gestion de l'effort).</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>De retour en classe :</p> <p>Garder la trace (affiche mémoire, cahier d'EPS) des règles d'action (allure, position du corps dans les dénivelés, respiration...) trouvées par les élèves et du profil du parcours.</p>
<p style="text-align: center;">Gérer la sécurité</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître l'itinéraire peu de temps avant la sortie, afin de vérifier la nature du terrain en fonction des intempéries, travaux... • Prévoir un itinéraire de substitution. • Exclure les routes dangereuses. • Prévoir un accès facile à des points de secours et d'alerte. • Prévoir les numéros 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, même sens que les véhicules). <p>Encadrement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'enseignant avec l'aide d'1 adulte agréé (annexe 5) jusqu'à 30 élèves. Au-delà, 1 adulte supplémentaire pour 15 élèves (textes Education Nationale) • Au-delà de 75 randonneurs, un dossier en Préfecture est à remplir 6 à 8 semaines (texte Ministère de l'Intérieur). Voir annexe 11
<p style="text-align: center;">Conditions matérielles</p>	<p>Prévoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tenue vestimentaire adaptée à la nature et à l'état du terrain (vêtements de pluie et soleil, casquettes, chaussures). • Sac à dos léger par élève et par accompagnateur. • Eau et éventuellement en-cas.



E.P.S. : Séquence « Randonnée »

Cycle 3

Objectif :

- Préparer la randonnée, avant en classe.

Attitude du socle :

- S'impliquer dans un projet collectif.

Séance 1.1	Objectifs détaillés de la séance :	
Durée 30 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Concevoir une randonnée pédestre dans un cadre connu, de l'école à ..., pour découvrir l'activité physique et son aspect social et civique. ➤ Préparer son équipement 	
Matériel	Capacités travaillées : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se situer sur un plan, une carte. ➤ Construire un itinéraire Attitudes travaillées : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anticiper son action, se projeter dans une activité. 	Elèves : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Plans et cartes locales
	Enseignant : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Si TNI, Google earth, google map 	

Phases :	Durée :	L'enseignant :	Les élèves :
Contextualisation	5min	- Questionner les élèves sur les outils nécessaires à la pratique de l'activité randonnée	- S'interroger pour s'impliquer dans le projet et faire un état des lieux exhaustifs.
Analyse et élaboration du projet d'apprentissage	15 min	- Expliciter l'abstraction d'une carte, d'un plan. - Vérifier que les élèves disposent d'une tenue adaptée à l'activité. - Présenter le point de départ et d'arrivée	- S'approprier le document (légende, échelle...) - Tracer l'itinéraire retenu par groupe de 4-5 élèves - Privilégier collectivement (classe entière) en fonction des critères : sécurité, intérêt environnemental...
Organisation de l'activité	10 min	- Prévoir le matériel adapté à l'activité	- Lister la tenue du randonneur, les outils nécessaires (cartes, trousse de secours...)



E.P.S. : Séquence « Randonnée »

Cycle 3

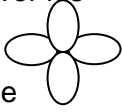
Objectif :

- Suivre un parcours balisé entre 2 et 3 km.

Attitude du socle :

- Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités.

Séance 1.2	Objectifs détaillés de la séance : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Réaliser une randonnée pédestre dans un cadre connu, proche de l'école, pour découvrir l'activité physique et son aspect social et civique. 	
Durée 60 min	Connaissances travaillées : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaître les règles de sécurité. Attitudes travaillées : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Prendre conscience des habiletés (motrices et autres) nécessaires à l'activité. 	
Matériel	Enseignant : <ul style="list-style-type: none"> ➤ De quoi baliser le parcours (rubalise) 	Elèves : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ligne du temps (de 1 à 40 minutes) et un chronomètre par groupe

Phases :	Durée :	L'enseignant :	Les élèves :
Contextualisation	10 min	- Présenter l'activité : réaliser un parcours (de préférence en huit, de façon à motiver les élèves).  - Expliciter le fonctionnement de la grille d'auto-évaluation. - Vérifier que les élèves disposent d'une tenue adaptée à l'activité.	- Découvrir l'activité. - S'approprier le fonctionnement de la ligne du temps : <i>Sur une ligne du temps graduée en minutes les élèves notent par une croix les moments auxquels ils veulent s'arrêter, et ils entourent la croix s'ils s'arrêtent effectivement. Le dernier arrêt est colorié en rouge.</i>
Evaluation diagnostique	40 min	- Montrer comment est balisé le parcours. - Observer les différents comportements des élèves.	- Marcher sur le terrain à son rythme. - Compléter la ligne du temps.
Analyse et élaboration du projet d'apprentissage	10 min	- Faire verbaliser et reporter dans le cahier d'EPS les ressentis : Les élèves ont-ils continué longtemps après avoir eu pour la première fois envie d'arrêter. - Faire verbaliser les difficultés rencontrées - Constituer des groupes d'allure homogènes pour la séance suivante	- Participer aux échanges. - Compléter dans le cahier d'EPS : mes réussites, mes difficultés, mes étapes pour progresser



E.P.S. : Séquence « Randonnée »

Cycle 3

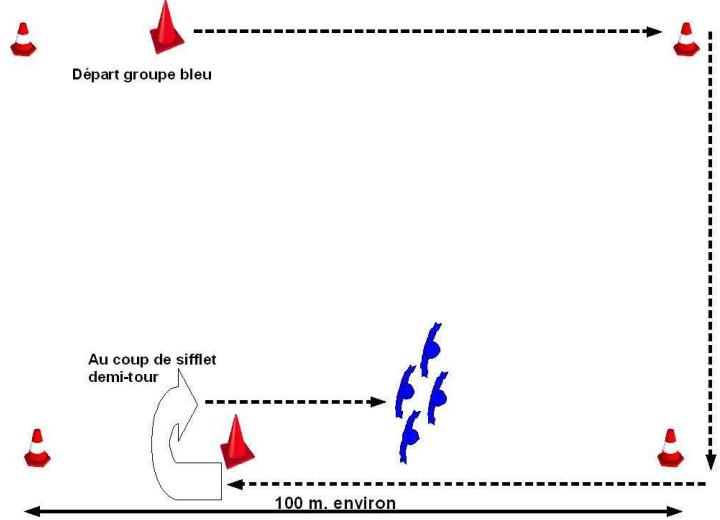
Objectif :

- Marcher en groupe, à allure régulière

Attitude du Socle :

- Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités et travailler en groupe

Séance n° 2.1	Objectifs détaillés de la séance : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Fixer et maintenir une allure en groupe. ➤ Se concerter en équipe Capacités travaillées : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaître son potentiel et estimer ses possibilités Attitudes travaillées : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Etre à l'écoute des autres afin de maintenir une allure régulière. 	
Durée 40 min	Enseignant : <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 chronomètre, 1 sifflet. Elèves : <ul style="list-style-type: none"> ➤ des plots pour les bases de départ de chacune des équipes. 	

Phases :	Durée :	L'enseignant :	Les élèves :
Contextualisation	5 min	<p>-Présenter l'activité : 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. - <i>Marcher ensemble pendant 4 minutes, à la même allure à l'aller (2min) qu'au retour (2 min).</i> <i>Au retour, emprunter le même itinéraire qu'à l'aller, en sens inverse.</i> <i>1^{er} coup de sifflet, départ, 2^{ème} coup de sifflet à 2mn, au 3^{ème} coup de sifflet, se trouver le plus près possible de la base de départ.</i></p>	<p>- Découvrir la situation et comprendre les consignes</p> <p>-Disposer d'une tenue adaptée à l'activité</p>
Mise en pratique	30 min	<p>- <i>Pour le maître, donner 3 coups de sifflet : un au départ, un après 2 mn et un après 4 mn.</i> - Dupliquer le parcours en fonction du nombre de groupes en activité</p> <p><u>Variables :</u> -Répéter de 3 à 5 fois la situation afin de renforcer la régularité de l'allure et la cohésion du groupe. - Augmenter le temps de marche de 4 minutes à 6 minutes, par exemple. - Déterminer par groupe un meneur d'allure - Réaliser plusieurs allers retours successifs</p> <p><u>Critères de réussite :</u> Arriver groupés à moins de 5m de la base de départ, au 3ème coup de sifflet.</p>	<p>- Marcher sur le terrain selon son propre rythme tout en tenant compte du rythme du groupe. - Marcher à allure régulière pour arriver au plot au signal. - <i>Pour les observateurs (1 observateur par groupe) :</i> Valider la réussite : + ou – 5m par rapport au plot de départ.</p> 
Analyse et retour sur le projet d'apprentissage	5 min	- Faire verbaliser les difficultés rencontrées.	<p>- Participer aux échanges.</p> <p>- Compléter dans le cahier d'EPS : mes réussites, mes difficultés, mes étapes pour progresser</p>

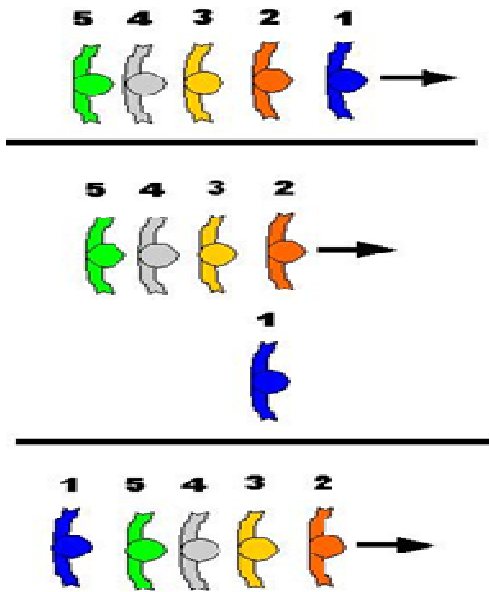


E.P.S. : Séquence « Randonnée »

Cycle 3

- **Objectif** : Marcher en groupe, à allure régulière
- **Attitude du Socle** : Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités et travailler en groupe

Séance n°2.2	Objectifs détaillés de la séance : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Marcher sans s'arrêter ➤ Maintenir une allure ➤ Doser son effort ; ➤ Améliorer ses performances Connaissances travaillées : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaître son potentiel et estimer ses possibilités Attitudes travaillées : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Etre à l'écoute des autres afin de maintenir une allure régulière. 	
Durée 40 min		
Matériel	Enseignant : <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 chronomètre, 1 sifflet. 	Elèves : <ul style="list-style-type: none"> ➤ des plots pour les bases de départ de chacune ➤ des équipes.

Phases :	Durée :	L'enseignant :	Les élèves :
Contextualisation	5 min	-Présenter l'activité : <ul style="list-style-type: none"> - Groupes de 4 à 6 marcheurs, groupés, en file indienne. - Au coup de sifflet, le premier, s'écarte, ralentit, se laisse doubler par le groupe, se met en position de dernier. 	- Découvrir la situation et comprendre les consignes -Disposer d'une tenue adaptée à l'activité
Mise en pratique	30 min	- Pour le maître : <i>Marcher en groupe</i> 1- <i>Changer de meneur au coup de sifflet, toutes les minutes.</i> 2- <i>Le 2^{ème} devient obligatoirement meneur au coup de sifflet.</i> 3- La durée de l'activité : nombre de marcheurs x 1 minute <u>Variables</u> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <u>Critères de réussite :</u> Le groupe a réussi la marche de x minutes sans jamais se dissocier.	- Marcher selon son propre rythme tout en tenant compte du rythme du groupe. - Marcher à allure régulière 
Analyse et élaboration du projet d'apprentissage	5 min	- Faire verbaliser les difficultés rencontrées.	- Participer aux échanges. - Compléter dans le cahier d'EPS : mes réussites, mes difficultés, mes étapes pour progresser
























E.P.S. : Séquence « Randonnée »

Cycle 3

- **Objectif** : Marcher en groupe et tenir différents rôles
- **Attitude du Socle** : Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités, assumer différents rôles

Séance n°2.3	Objectifs détaillés de la séance : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se répartir les tâches et les assumer Capacités travaillées : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Savoir lire et se repérer sur un plan Attitudes travaillées : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Etre solidaire et marcher en restant regroupé. ➤ Etre meneur et se laisser mener 	
Durée		
60 min		
Matériel	Enseignant : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Plots de couleurs différentes pour baliser un circuit, feutres aux couleurs des plots. 	Elèves : <ul style="list-style-type: none"> ➤ un plan et une feuille de route par groupe.

Phases :	Durée :	L'enseignant :	Les élèves :														
Contextualisation	10 min	- Présenter l'activité : Effectuer un parcours en suivant une feuille de route, tout en restant groupé.	- Découvrir la situation et comprendre les consignes - Disposer d'une tenue adaptée à l'activité														
Mise en pratique	40 min	- <i>Pour le maître</i> : Dans un espace vert (parc, terrain de football, espace herbé...), positionner différents points de contrôle (plots de couleur avec un élève muni d'un feutre à la couleur du plot), suffisamment espacés les uns des autres. Chaque groupe constitué de 3 élèves de niveau hétérogène devra suivre une feuille de route différente. Arrivé à chaque plot, l'élève « contrôleur » validera le passage du groupe en entourant la couleur du plot et indiquera si le groupe est arrivé ensemble. Le meneur du groupe cèdera alors sa place à un autre élève du groupe. <u>Recommandations</u> - La durée de l'activité : 3 fois 10 minutes en changeant les rôles. - Changer de lieu de départ à chaque fois. - A chaque arrivée de groupe, le contrôleur échange sa place avec un membre du groupe. <u>Variables</u> - Choisir un terrain plus au moins accidenté et visible. - Augmenter le temps et la distance - Envisager des parcours différents	- Mener le groupe à tour de rôle - Marcher en restant en groupe - Savoir lire le plan et suivre la feuille de route : <table border="1" data-bbox="1361 568 2078 703"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ensemble</td> <td>1 en retard</td> <td>1 en avance</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <u>Critères de réussite</u> : <ul style="list-style-type: none"> • 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.								Ensemble	1 en retard	1 en avance				
																	
Ensemble	1 en retard	1 en avance															
Analyse et élaboration du projet d'apprentissage	10 min	- Faire verbaliser les difficultés rencontrées.	- Participer aux échanges. - Compléter dans le cahier d'EPS : mes réussites, mes difficultés, mes étapes pour progresser														



E.P.S. : Séquence « Randonnée »

Cycle 3

Objectif :

- Orienter un plan

Attitude du socle :

- Savoir orienter une carte pour se situer

Séance 3.1	Objectifs détaillés de la séance :	
Durée 60 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Orienter le plan de façon à placer le lieu vers lequel on se dirige « vers l'avant » 	
	Connaissances et capacités travaillées : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifier des points caractéristiques du paysage et les repérer sur le plan. ➤ Au cours d'un déplacement, savoir repositionner un plan après un changement de direction. 	
Matériel	Attitudes travaillées :	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prendre conscience des habiletés (motrices et autres) nécessaires à l'activité. 	
	Enseignant :	Elèves :
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Plans plastifiés ou sous pochette plastique 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ feutre type Velleda, planchettes, carnet de croquis

Phases :	Durée :	L'enseignant :	Les élèves :
Contextualisation :	10min	Présenter l'activité et l'objectif poursuivi : Chaque groupe dispose du plan de l'espace déterminé (espace naturel, parc...). Le groupe se situe à proximité d'un point défini et facilement identifiable sur le plan. En groupe, montrer sur le plan l'emplacement de points caractéristiques Repérer précisément l'endroit où l'on se trouve.	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir l'activité. - Composer des groupes - Se familiariser et se situer dans un espace défini : par exemple en dessiner par un croquis ce que l'on voit - S'approprier le plan - Se repérer précisément sur le plan - Disposer d'une tenue adaptée à l'activité
Mise en pratique	15 min	Vérifier l'orientation du plan Faire tracer un ou plusieurs chemin(s) pour se rendre à un point déterminé (avec nécessité de changements de direction).	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Tracer le chemin sur le plan
	15 min	Faire réaliser le parcours élaboré sur papier par un autre groupe.	<ul style="list-style-type: none"> - Effectuer physiquement le parcours - Orienter correctement le plan, prendre des repères.
Synthèse, analyse des productions	15 min	Le trajet réalisé est validé par le groupe qui l'a proposé.	<ul style="list-style-type: none"> - Participer à des échanges - Verbaliser ses ressentis, et difficultés - Verbaliser les critères de réussite et les reporter dans le cahier d'EPS
Prolongements	5 min	Faire élaborer une trace écrite ou dessinée.	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire le parcours à l'écrit (type topo guide) ou en dessin



E.P.S. : Séquence « Randonnée »

Cycle 3

Objectif :

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

Attitude du socle :

- Savoir utiliser des cartes à différentes échelles pour se situer

Séance 3.2	<p>Objectifs détaillés de la séance :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaître les codes de la légende pour comprendre les renseignements donnés par la carte. <p>Capacités travaillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifier les codes utilisés pour légender différentes cartes ➤ Prélever des informations sur une carte grâce à la légende utilisée 	
Durée 60 min		
Matériel	<p>Enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 carte IGN ou une partie de carte IGN, plastifiée si possible ➤ Légende simplifiée de carte IGN 	<p>Elèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Différents plans + ou – complexes, avec des légendes + ou – détaillées

Phases :	Durée :	L'enseignant :	Les élèves :
Contextualisation	30 min	<p>-Présenter l'activité et l'objectif poursuivi : Rappel de la séance précédente : orienter la carte Demander aux élèves de verbaliser les modes de représentations des différents éléments qui composent une carte ou un plan. Réponse attendue : éléments présents dans la LEGENDE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sur une carte (une partie de carte IGN), repérer des éléments caractéristiques : un village, une autoroute, une forêt, une rivière, un château,... 2. Classer ces éléments en fonction de leur couleur sur la carte. (flore en vert, constructions humaines en noir, points d'eau en bleu, ...) 3. Compléter les listes avec d'autres éléments. 4. Prendre connaissance de la légende pour : <ul style="list-style-type: none"> - Repérer des éléments moins évidents (moulin, pont...) - Comprendre la signification de codes observés sur la carte (courbes de niveau, point de vue,...) 	Travail réalisé en classe. Chaque petit groupe d'élèves dispose d'une carte légendée.
Mise en pratique	15 min	-Mettre en œuvre et mettre en commun, confronter les propositions d'élèves et valider	A partir d'un plan simple ou du plan d'un site connu, indiquer par écrit la signification des codes de la légende.
Analyse et élaboration du projet d'apprentissage	15 min	- Faire verbaliser les difficultés rencontrées.	- Participer aux échanges. - Compléter dans le cahier d'EPS : mes réussites, mes difficultés, mes étapes pour progresser



E.P.S. : Séquence « Randonnée »

Cycle 3




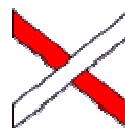

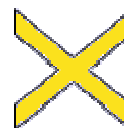
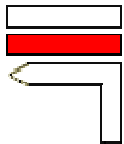
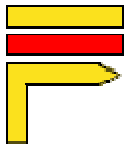
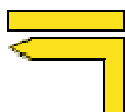
Objectif :

- Connaître et utiliser un balisage pour s'orienter lors d'une randonnée.

Attitude du socle :

- Travailler en groupe

Séance 3.3	<p>Objectifs détaillés de la séance :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaître et utiliser un balisage pour s'orienter lors d'une randonnée. ➤ Sélectionner les prises d'indices (codes de balisages) <p>Capacités travaillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Prélever des indices de balisages sur le terrain <p>Connaissances travaillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaître les codes de balisage 	
Durée 50 min		
Matériel	<p>Enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 carte IGN ou une partie de carte IGN, plastifiée si possible 	<p>Elèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Carte ou plan avec trajet tracé

Phases :	Durée :	L'enseignant :	Les élèves :
Contextualisation	10 min	-Présenter à chaque groupe, un court circuit balisé, différent selon chaque groupe (on peut proposer dans un sens ou dans l'autre, par exemple). - Prélever les codes de balises et les placer sur la carte.	Par groupe de 3-4 élèves, prélever les codes sur le terrain
Mise en pratique	30 min	-Mettre en œuvre et contrôler les indices relevés.	A partir d'un plan simple ou du plan d'un site connu, - Repérer la signification des codes de balisage. - Prélever les codes de balises et les placer sur la carte
Analyse et élaboration du projet d'apprentissage	10 min	-Présenter les codes de balisages principalement utilisés en randonnée (voir annexe 3) Continuité de sentier <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>G.R.®</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>G.R.P.®</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>P.R.®</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Mauvaise direction</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>G.R.®</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>G.R.P.®</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>P.R.®</p>  </div> </div>	- Participer aux échanges - Compléter dans le cahier d'EPS : mes réussites, mes difficultés, mes étapes pour progresser Changement de direction <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>G.R.®</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>G.R.P.®</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>P.R.®</p>  </div> </div>



E.P.S. : Séquence « Randonnée »

Cycle 3

Objectif :

- Elaborer la charte du randonneur.

Attitude du socle :

- Avoir une attitude citoyenne et respectueuse de la nature

Séance 3.4	Objectifs détaillés de la séance :	
Durée 40 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sélectionner les attitudes à privilégier 	
Matériel	Connaissances travaillées :	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaître la charte du randonneur 	
	Attitudes travaillées:	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prendre en compte son environnement et le respecter 	
	Enseignant :	Elèves :
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Annexe n°5 : La durée de vie des déchets dans le sol 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En classe, matériel pour rédiger ou dessiner

Phases :	Durée :	L'enseignant :	Les élèves :
Contextualisation	15min	<ul style="list-style-type: none"> -Brainstorming sur ce que devrait être une charte du randonneur par groupe. -Confrontation, mise en commun des idées 	Par groupe de 3-4 élèves, en classe. Recueil de représentations des élèves
Mise en pratique	20 min	<ul style="list-style-type: none"> -Représenter une échelle du temps de 4m au sol, représentant 4000 ans. Placer le temps d'une vie humaine et estimer le temps de détérioration des différents déchets (bois, métal, plastiques...) voir annexe fiche 4 USEP -Sensibiliser les élèves à la fragilité des ressources naturelles 	<ul style="list-style-type: none"> -Noter les attitudes bienveillantes à respecter lors des randonnées et les hiérarchiser. - Agrémenter de dessins ou découpages - Confectionner un panneau ou affichage pour la classe
Mise en commun Elaboration de la trace	5min	<ul style="list-style-type: none"> -Elaborer une charte pour la classe (10 commandements du randonneur (voir annexe 4)) <p><i>* Enrichissement et appropriation au fur et à mesure des séances</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Participer aux échanges. - Proposer la charte élaborée par les groupes.



E.P.S. : Séquence « Randonnée »

Cycle 3

Objectif :

- Retrouver plusieurs photos ou indices de la faune, flore ou patrimoine en s'aidant d'une carte.

Attitude du socle :

- Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités.

Séance	Objectifs détaillés de la séance :	
4.1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Réaliser une randonnée pédestre dans un circuit balisé, au départ de l'école, pour découvrir l'activité physique et son aspect social et civique. 	
Durée	Connaissances travaillées :	
40 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaître les règles de sécurité. 	
	Attitudes travaillées :	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prendre conscience des habiletés (motrices et autres) nécessaires à l'activité. 	
Matériel	Enseignant :	Elèves :
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Repérer le circuit, le baliser 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Grille de parcours
Phases :	Durée :	L'enseignant :
Contextualisation	10 min	Les élèves : <ul style="list-style-type: none"> - Suivre l'itinéraire - Prélever les indices pertinents selon la thématique choisie (flore, faune ou patrimoine). Les élèves peuvent eux-mêmes prendre des photos des caractéristiques remarquables et les traiter numériquement.
		<ul style="list-style-type: none"> - Présenter l'activité : réaliser une randonnée en un temps donné - Expliciter le fonctionnement de la grille (fiche avec photos annexe 10) - Vérifier que les élèves disposent d'une tenue adaptée à l'activité.
Mise en pratique	20 min	<ul style="list-style-type: none"> - Vérifier que les élèves suivent correctement le balisage. - Observer les différents comportements des élèves.
		<ul style="list-style-type: none"> - Marcher à son rythme, en restant disponible pour trouver les indices (jeu de piste). - Compléter la fiche.
Analyse et élaboration du projet d'apprentissage	10 min	<ul style="list-style-type: none"> - Faire verbaliser les ressentis : Les élèves ont-ils fait des progrès ? Lesquels ? - Faire verbaliser les difficultés rencontrées.
		<ul style="list-style-type: none"> - Participer aux échanges. - Compléter dans le cahier d'EPS : mes réussites, mes difficultés, mes étapes pour progresser



E.P.S. : Séquence « Randonnée »

Cycle 3

Objectif :

- Retrouver plusieurs photos ou indices dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte.

Attitude du socle :

- Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités.

Séance	Objectifs détaillés de la séance :	
5.1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Réaliser une randonnée pédestre dans un cadre connu, au départ de l'école, pour découvrir l'activité physique et son aspect social et civique. 	
Durée	Connaissances travaillées :	
60 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaître les règles de sécurité. 	
Matériel	Attitudes travaillées :	Enseignant :
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prendre conscience des habiletés (motrices et autres) nécessaires à l'activité. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤
		Elèves :
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Grille de parcours

Phases :	Durée :	L'enseignant :	Les élèves :
Contextualisation	10 min	<p>-Présenter l'activité : réaliser une randonnée en un temps donné</p> <p>-Expliciter le fonctionnement de la grille (topo guide ou fiche avec photos) (voir exemples en annexe11)</p> <p>-Vérifier que les élèves disposent d'une tenue adaptée à l'activité.</p>	<p>- Reconnaître l'itinéraire</p>
Evaluation finale	40 min	<p>-Vérifier que les élèves prennent le bon chemin.</p> <p>-Observer les différents comportements des élèves.</p>	<p>- Marcher sur le terrain à son rythme.</p> <p>- Compléter la fiche.</p>
Finalisation du projet d'apprentissage	10 min	<p>- Faire verbaliser les ressentis : Les élèves ont-ils réussis ou non? Pourquoi ?</p> <p>- Faire verbaliser les difficultés surmontées.</p>	<p>- Participer aux échanges.</p> <p>-Compléter dans le cahier d'EPS : bilan sur mes réussites, mes difficultés, les étapes que j'ai franchies.</p>

La randonnée littéraire

Au pays du « Lys dans la Vallée »...



... sur le territoire de Saché et Pont de Ruan

Le val de l'Indre et la promenade littéraire

Le principe d'une promenade littéraire est de se laisser guider par des lectures pour découvrir un pays, un environnement auquel un homme de lettres a été sensible.

Ici, l'auteur, c'est **Honoré de Balzac**.

Le roman du « **Lys dans la vallée** » livre des pages de descriptions précieuses pour apprécier les attributs de la campagne tourangelle et du Val d'Indre en particulier ; précisément dans sa portion entre Azay le Rideau et Montbazou.

De courts extraits de textes ont été choisis. Ils sont présentés en guise d'invitation :

- invitation à découvrir, à observer, à identifier les éléments qui composent la qualité des sites.
- invitation à appréhender la langue écrite comme moyen d'expression pour rendre compte des choses en un espace, de la nature, des formes,... qui entourent le promeneur.
- invitation enfin à apprécier les mots et les phrases qui signalent une esthétique localisée et les sensations qu'elle peut procurer.

Pour avoir accès à ce trésor dans la vallée, il faut savoir s'orienter et trouver grâce aux indications données (cartes et directives d'orientation), les points d'arrêts recommandés où la vue peut se conjuguer avec la lecture.

Il faut également être sage et discipliné pour son propre confort de promeneur et pour sa sécurité. Il faut bien savoir que se déplacer en groupe, à pied ou à bicyclette, nécessite d'être attentif en permanence à tout ce qui peut représenter du risque ou devenir subitement du risque. Soyez vigile, réfléchi, responsable en toute circonstance.

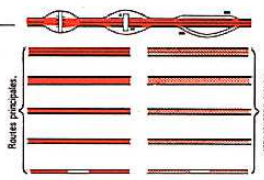
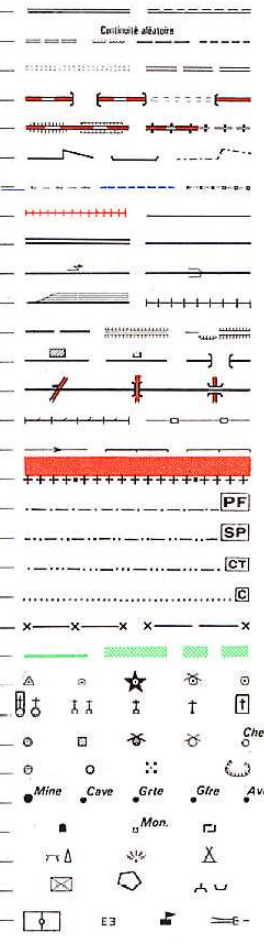


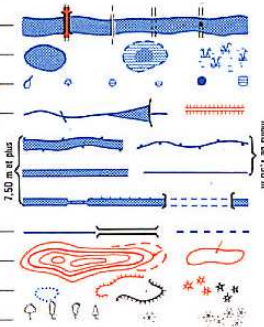

La qualité de la promenade et visite est directement proportionnelle à la qualité des comportements et conduites individuelles et collectives des visiteurs.

La vallée de l'Indre et les moulins

Première suggestion d'exploitation

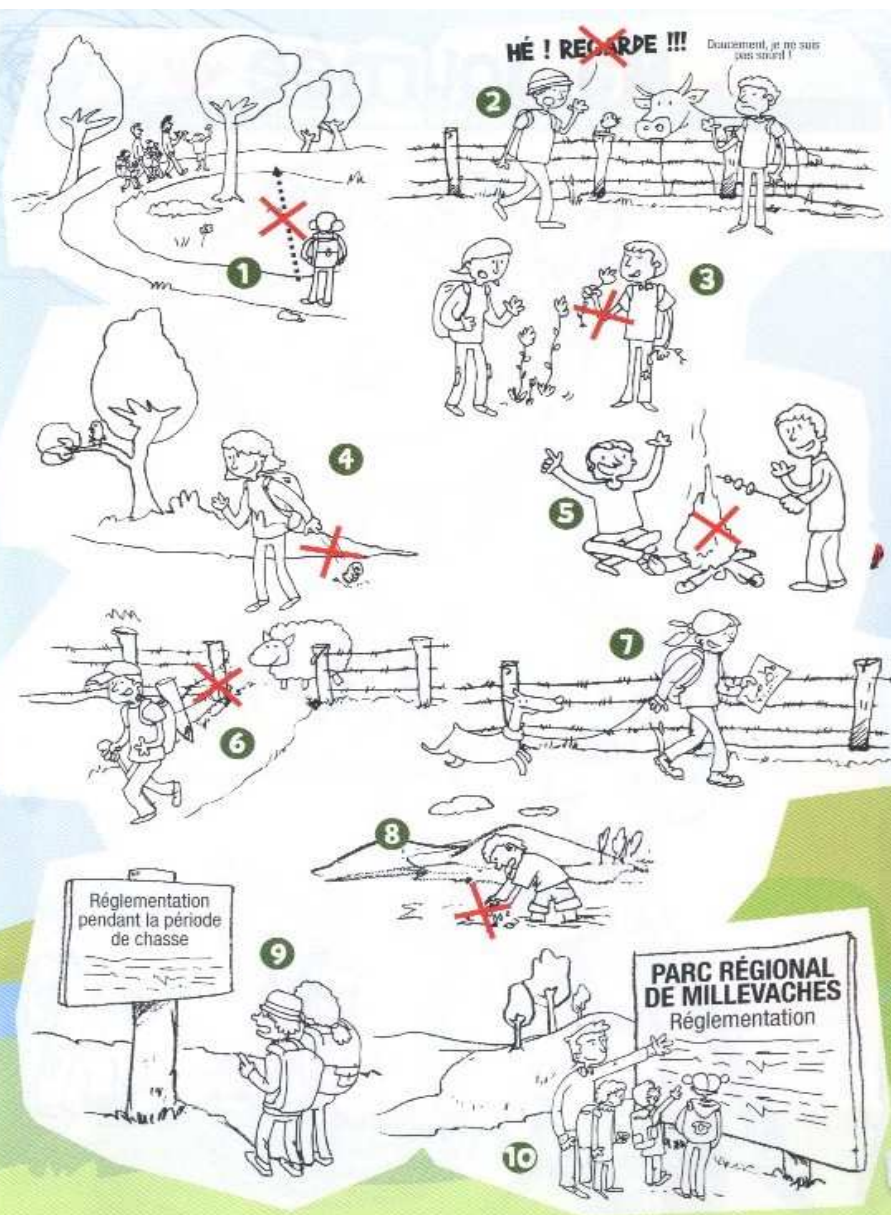
Domaine Lieu	LITTERATURE Vallée de l'Indre et les moulins
Objectifs	Mettre en textes et en images la vallée de l'Indre découverte pendant la randonnée.
Références	Extraits du roman. Paysage de la vallée de l'Indre. Feuille de route points 1, 2,3, 4, 5, 6
Matériel nécessaire	Une enveloppe pour chaque élève contenant : <ul style="list-style-type: none"> • trois photos : une du manoir de Vannes, une du moulin de Pont de Ruan, et une photo « intrus » du château de La Grenadière (St Cyr/Loire) • Textes : ceux qui sont proposés pour les points de route retenus, plus celui du castel de Clochegourde.
Pistes de travail	<p>Pendant la randonnée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire le choix des images et des textes qui correspondent aux paysages découverts ; les numéroter dans l'ordre des étapes, faire des associations quand c'est possible. <p>De retour en classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argumenter sur les tris et les choix opérés ; justifier par des détails ou des indices prélevés dans le texte. • Expliquer pourquoi on a écarté le texte et l'image « intrus ». • Retrouver les passages dans le roman, les situer dans son contexte. • Mettre en évidence les états d'âme de Balzac dans l'évocation des paysages.
Prolongements possibles	<ul style="list-style-type: none"> - « Le jardin de la France » œuvre de Max Ernst. - Lire des extraits de « Carnet de voyage en Touraine » de Raphaël Ponnau et Alain Frébault aux éditions Curandera sur la vallée de l'Indre, Pont de Ruan. - Faire un historique des demeures de Balzac, en y associant ses productions (en annexe).

Annexe n°2 : Légende de la carte IGN

<p>Autoroute : péage, aires de service, de repos _____</p> <p>Route à 2 chaussées séparées _____</p> <p>Route de très bonne viabilité (4 voies) _____</p> <p>Route de bonne viabilité (2 voies larges ou 3 voies) _____</p> <p>Route de moyenne viabilité (2 voies étroites) _____</p> <p>Route étroite régulièrement entretenue _____</p> <p>Autre route étroite : régulièrement entretenue, irrégulièrement entretenue _____</p> <p>Chemin d'exploitation. Haie forestière. Ligne de coupe. Sentier _____</p> <p>Vestiges d'ancienne voie carrossable. Routé en construction _____</p> <p>Tunnel routier : longueur inférieure à 500 m, supérieure à 500 m _____</p> <p>Route en remblai, en déblai. Route et chemin bordés d'arbres _____</p> <p>Mur en maçonnerie. Mur de soutènement. Mur en ruine ou en pierres sèches _____</p> <p>Cltûre en treillage métallique. Fossé habituellement à sec. Haie, rangée d'arbres _____</p> <p>Levée de terre. Dctail linéaire non identifié, limite de végétation _____</p> <p>Chemin de fer à 2 voies, à 1 voie _____</p> <p>Ligne électrifiée. Aérotrain, monorail _____</p> <p>Voies de garage ou de service. Voie étroite _____</p> <p>Voie ferrée : en construction, abandonnée, déposée _____</p> <p>Dare, Arrêt. Tunnel _____</p> <p>Passage à niveau, supérieur, inférieur _____</p> <p>Chemin de fer à crémaillère. Funiculaire _____</p> <p>Ligne de transport d'énergie électrique. Téléphérique. Remontée mécanique _____</p> <p>Limite d'État avec bornes _____</p> <p>Limite et chef-lieu de département _____</p> <p>Limite et chef-lieu d'arrondissement _____</p> <p>Limite et chef-lieu de canton _____</p> <p>Limite et chef-lieu de commune _____</p> <p>Limite de camp militaire, de zone réglementée de champ de tir _____</p> <p>Limite de forêt domaniale, Limite de parc naturel, de zone périphérique _____</p> <p>Point géodésique _____</p> <p>Église, Chapelle, Oratoire, Calvaire, tombe, statue religieuse, Cimetière _____</p> <p>Tour isolée, donjon, Moulin à vent, Éolienne, Cheminée _____</p> <p>Réservoir d'hydrocarbure, de gaz, Haur fourneau, Pylônes, Carrière _____</p> <p>Entrée d'excavation souterraine : mine, cave, grotte, gouffre, oven... _____</p> <p>Habitation troglodytique. Monument, stèle, Ruines _____</p> <p>Monument mégalithique : dolmen, menhir, Point de vue, Camping _____</p> <p>Halle, hangar, serais, Fort, Casemate _____</p> <p>Terrain de sport. Tennis, Refuge, Tremplin de ski _____</p>	 <p style="text-align: center;">Routes principales. Routes secondaires.</p> <p style="text-align: center;">Continuité allatoire</p>  <p style="text-align: center;">Mine Cave Grotte Grotte Aven</p> <p style="text-align: center;">Mon.</p>   <p style="text-align: center;">Population en milliers d'habitants: 183.2, 0.4, 0.15, 0.06</p> <p style="text-align: center;">Désignation des routes: A 6, N 144, D 28</p>  <p style="text-align: center;">7.50 m et plus</p> <p style="text-align: center;">7.50 m et plus</p>  <p style="text-align: center;">Bois Broussailles Jardins Vergers, Plantation Vigne Pépinière Rizière</p>
---	--

Les Dix Commandements du randonneur

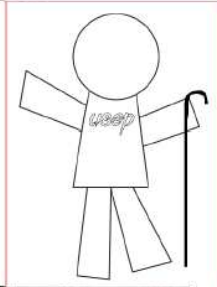
- 1 Respectons** le tracé des sentiers, n'utilisons pas de raccourcis pour limiter le piétinement de la végétation et l'érosion (surtout les milieux sensibles : dunes, marais...).
- 2 Pensons aux autres**, à la sérénité de la nature. Nous ne sommes pas les seuls à fréquenter les chemins.
- 3 Apprenons** à connaître et à respecter la faune et la flore, surtout dans les espaces sensibles, nous comprenons ainsi pourquoi il convient de les préserver.
- 4 Ne laissons** ni trace de notre passage, ni déchets. Emportons-les avec nous 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 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** des périodes 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).



Fiche descriptive de l'atelier : Décomposition des déchets

Dans le cadre de l'opération nationale « L'USEP bouge pour la planète », l'USEP 37 propose sur ses rencontres quelques ateliers de sensibilisation au développement durable et solidaire.

En voici un exemple.



Objectif : Mettre en évidence le temps de dégradation de différents types de déchets afin de sensibiliser les élèves à la nécessité de ramasser ces déchets

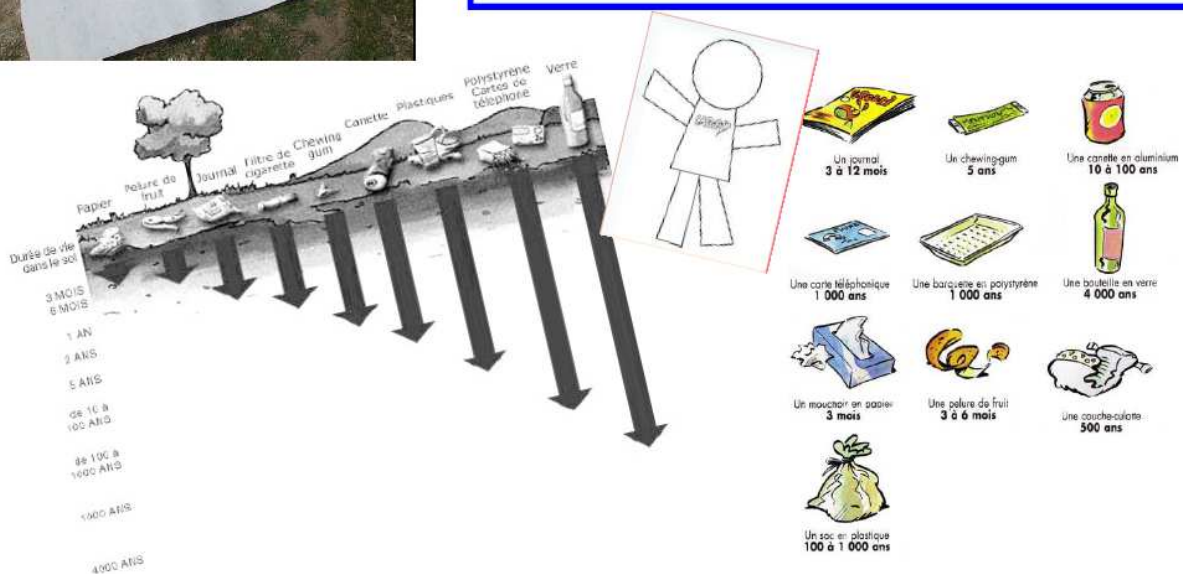
Matériel nécessaire :

- une ligne du temps (de 3 à 6 mètres) graduée jusqu'à 3000 ans
- des déchets de différentes matières
- le tableau indiquant le temps de dégradation de chaque déchet (en grand)
- une silhouette enfant (environ 10 ans)
- une silhouette adulte (environ 40 ans)
- une silhouette sénior

Mise en œuvre :

- Collectivement, les 3 silhouettes sont placées sur la frise du temps, comme points repères.
- Chaque enfant place un objet sur la ligne du temps selon son impression « D'après toi, combien de temps mettra ce déchet pour se détruire dans la nature ? »
- Le tableau « dégradation » est découvert et l'on procède à une correction collective
- Les déchets peuvent ensuite être triés... recyclables / non recyclables

Rq : le travail peut se poursuivre autour de « la seconde vie des déchets ».

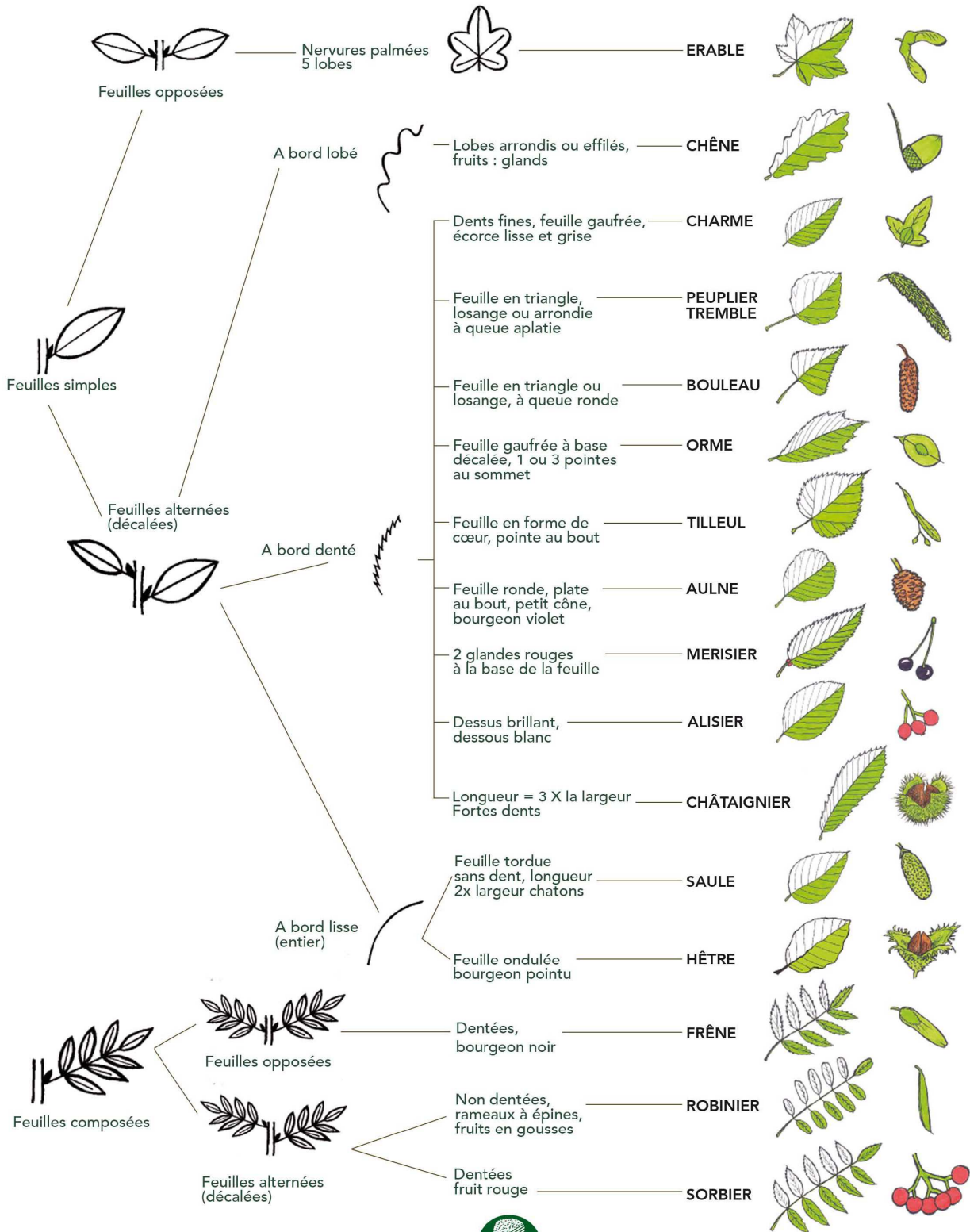


Pour tout renseignement complémentaire, contactez USEP 37 au 02 47 20 40 21 ou contact@usep37.org

Annexe n°5 : clé de détermination des feuillus



CLÉ SIMPLIFIÉE DE DÉTERMINATION DES FEUILLUS

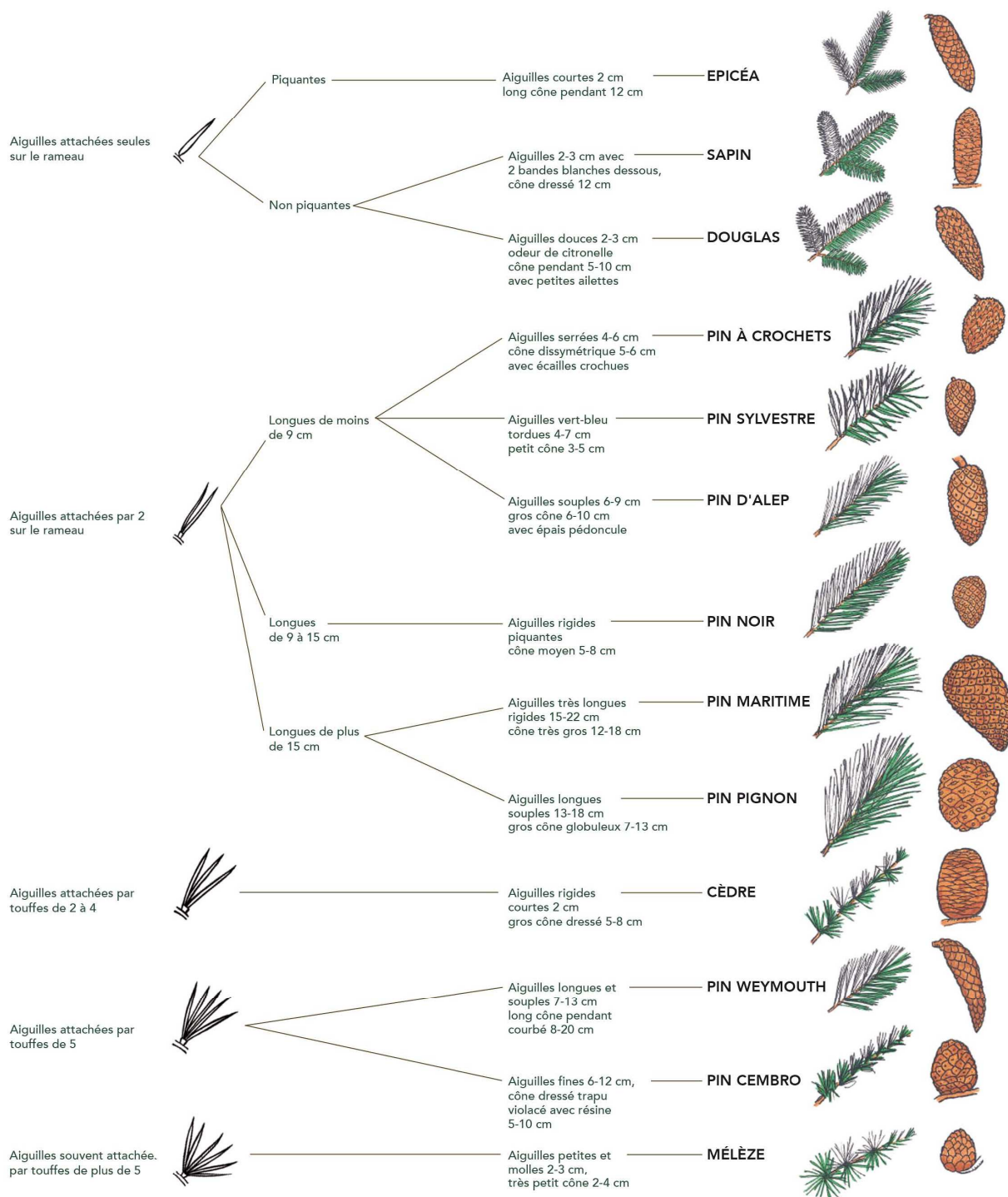


© www.onf.fr - Dessins : Jean-Michel Douche / ONF - Pour en savoir plus, consultez www.onf.fr et indiquez +8ac dans le moteur de recherche

Annexe n°6 : clé de détermination des résineux



CLÉ SIMPLIFIÉE DE DÉTERMINATION DES RESINEUX



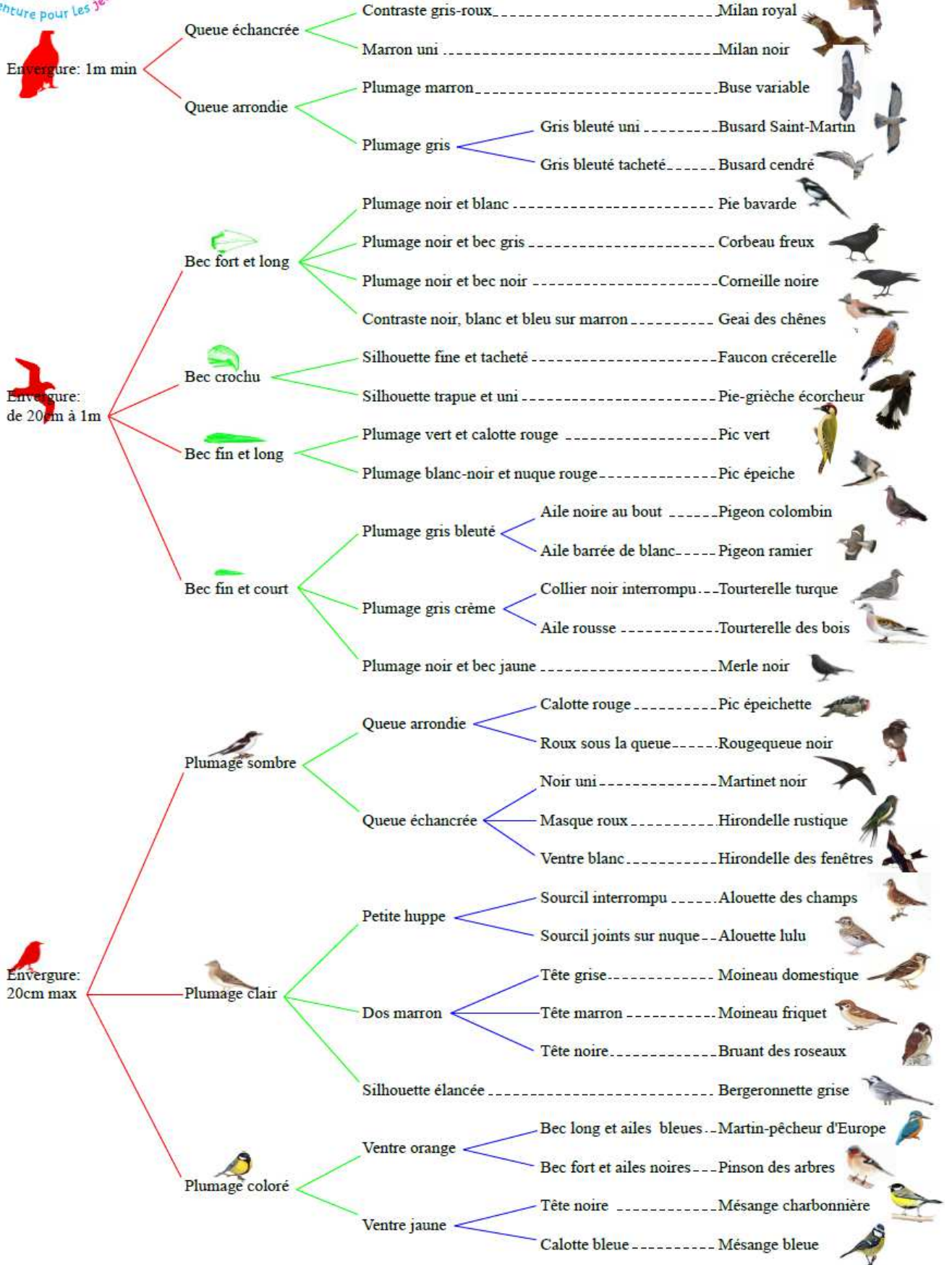
© www.onf.fr - Dessins : Jean-Michel Douche / ONF - Pour en savoir plus, consultez www.onf.fr et indiquez +8ac dans le moteur de recherche



Annexe n°7 : clé de détermination des oiseaux



Clé de Détermination des Oiseaux



Randonnée pédestre sur un circuit inconnu.

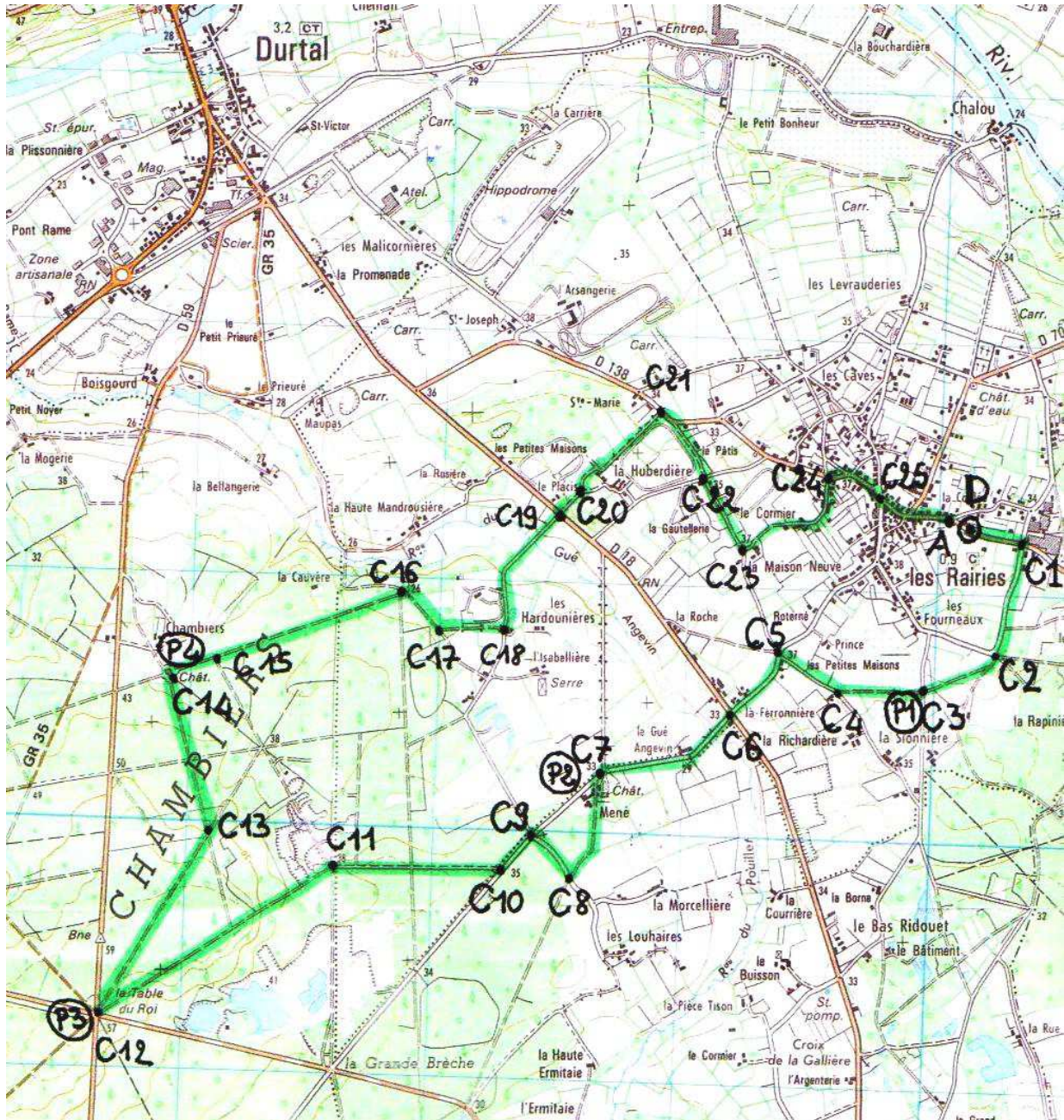
Carte IGN 1/25000^{ème}

Institut Géographique National

1/25000^e ⇨ 1 cm sur la carte est égal à 250 m sur le terrain

numéro	1621 O
lieu	DURTAL

EXEMPLE DE TRACE POSSIBLE (au surligneur sur une carte IGN)

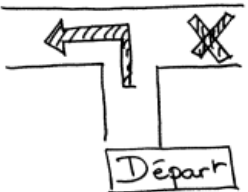
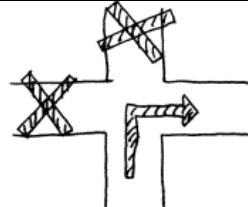
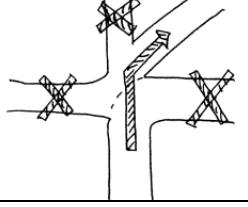
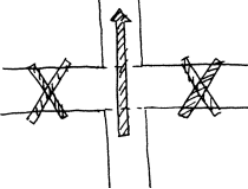


Légende :

C2 = Carrefour n° 2

P1 = Point remarquable n°1 (Élément à observer, décrire et/ou photographier)

Carrefour n°	Représentation des carrefours Par convention, on arrive toujours par le « bas » du carrefour ↑	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

Randonnée pédestre sur un circuit inconnu. Topo-guide		
Carrefour n°	Représentation des carrefours Par convention, on arrive toujours par le « bas » du carrefour ↑	Distance totale
Départ : D		0 km Route passagère sur 300m, marcher sur le trottoir.
Après 300 m, carrefour : C1		0,3 km Attention Δ. Route passagère à traverser. Continuer sur le bord de la route.
Après 1100 m, carrefour : C2		1,1 km Attention Δ. Route passagère à traverser. Continuer sur le chemin en terre en face.
Après 800 m, carrefour : C3		1,9 km Attention Δ, intersection du chemin emprunté avec une route passagère. Continuer tout droit sur le chemin en terre en face. Point Remarquable n° 1 à trouver, à décrire, et à photographier.

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			<u>0</u> km
Après _____ m, carrefour : C1			_____ km
Après _____ m, carrefour : C2			_____ km
Après _____ m, carrefour : C3			_____ km

page 1

Carrefour n°	Représentation des carrefours Par convention, on arrive toujours par le « bas » du carrefour ↑		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 Par convention, on arrive toujours par le « bas » du carrefour ↑		Distance totale
Après _____ m, carrefour : C9			____ km
Après _____ m, carrefour : C10			____ km
Après _____ m, carrefour : C11			____ km
Après _____ m, carrefour : C12			____ km
Après _____ m, carrefour : C13			____ km

page 3

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)	Photographie prise par
	P __		
	P __		
	P __		
	P __		






Fiche Accompagnateur

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

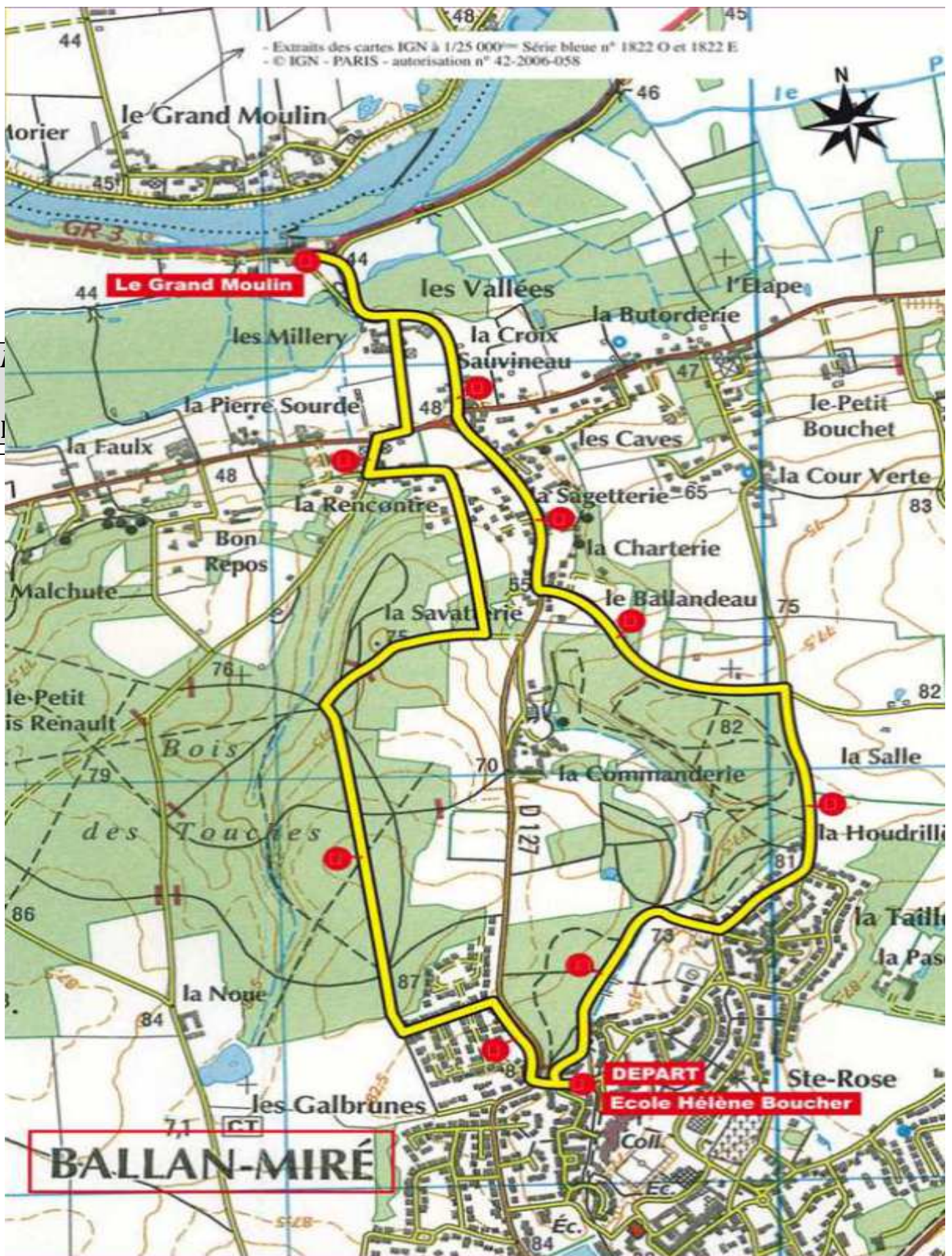
Matériel et Consignes	L'adulte accompagnateur possède : <ul style="list-style-type: none">- la liste des élèves- la carte IGN, le Carnet de route, la fiche « Points remarquables »
	L'adulte accompagnateur doit laisser les élèves se « tromper » sans mettre le groupe en danger. Néanmoins: <ul style="list-style-type: none">- 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			

Repérer les indices sur les photos lors d'une randonnée

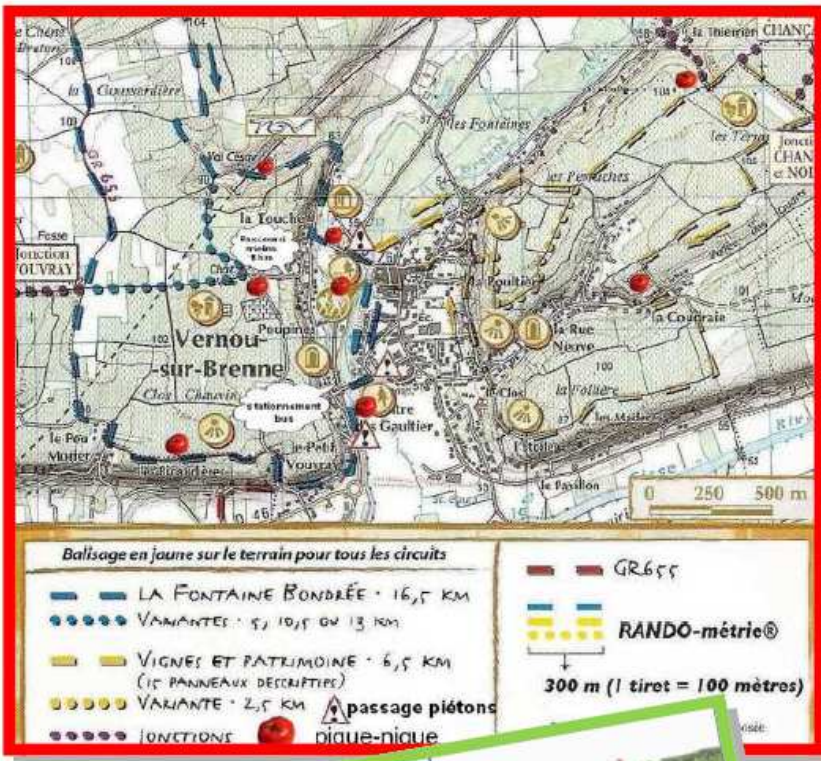
PARCOURS: Photos	Descriptif	Légende
<p>1</p> 		
<p>2</p> 		
<p>3</p> 		
<p>4</p> 		
<p>5</p> 		

Noter sur la carte IGN l'emplacement des photos par leur numéro





Une rando patrimoine... à la découverte de la vigne C2 et C3 Vernou-sur-Brenne



Privilégier la périodes des vendanges afin de rencontrer des vendangeurs qui travaillent à la main, à la machine, de voir les grappes formées...

Un parcours en 8 qui s'adapte à chaque niveau de pratique... voire aux conditions météorologiques !

Le circuit (en 8) se compose de 2 boucles (voir plan) en grande partie à travers les vignes avec le village comme lieu de liaison.

- **Circuit jaune** - 6.5 km : Des panneaux explicatifs fixes sur la vigne et le patrimoine jalonnent le circuit. Les questionnaires C2 et C3 s'y réfèrent.
- **Circuit bleu** - 5 km : Nous placerons quelques panneaux et jeux...
- **Circuit 11.5 km** : circuit jaune + circuit bleu
- **Circuit 10.5 km** : circuit bleu + circuit jaune par le raccourci



Un questionnaire, C2 et C3, remis à chaque groupe au départ, invite à l'observation, à la lecture des panneaux, à l'émission d'hypothèses...



Pour tout renseignement complémentaire, contactez USEP 37 au 02 47 20 40 21 ou contact@usep37.org

Une rando patrimoine... à la découverte de Tours C2 et C3

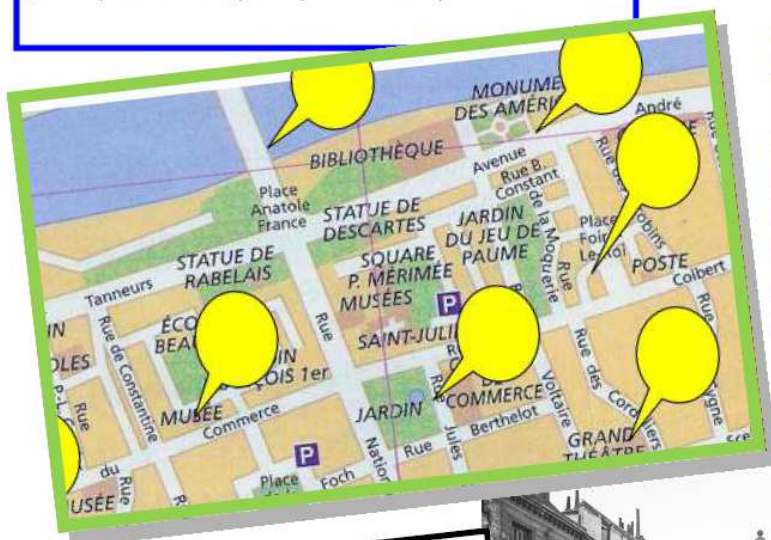
Deux angles de découverte sont proposés :

1- Parcours de la mémoire sur la Shoah.

L'objectif de ce parcours, destiné aux CM2, est de montrer que l'environnement des juifs de Tours était le même que celui de toute la zone occupée jusqu'en novembre 1942 et que la rafle de juillet 1942 s'est également déroulée en Touraine. Vous suivrez ainsi le parcours d'enfants scolarisés à l'école Mirabeau jusqu'à la gare, point de départ pour Drancy...

2- Parcours libre autour de 15 lieux emblématiques.

Pour tous niveaux. Chaque classe construit son parcours avec tout ou partie des sites proposés en fonction de ses choix pédagogiques. Ainsi elle peut, par exemple, privilégier : la chronologie, une période, l'architecture, les lieux culturels, les lieux de vie...



- Le château
- Pont Wilson
- Hôtel de ville
- Place Plumereau
- La gare
- Le rempart gallo-romain
- Le musée des Beaux Arts
- Le grand théâtre
- Le monstre
- la cathédrale St gatien
- Le jardin de Beunes-Semblançay

Au cours de la randonnée, les élèves doivent localiser chaque site observé sur un plan fourni et tracer le parcours effectué.



Chaque élève est invité à dessiner, noter ses observations sur son carnet de croquis.



A chaque étape, une question invite à l'observation, à la comparaison autrefois/ aujourd'hui, à l'émission d'hypothèses...

Sur certains sites, un atelier est proposé : la chasse aux détails, le jeu des erreurs... pour orienter l'observation.



Pour tout renseignement complémentaire, contactez USEP 37 au 02 47 20 40 21 ou contact@usep37.org

Annexe n°12 : organiser un parcours avec ma classe grâce à l’outil numérique

1-Objectifs :

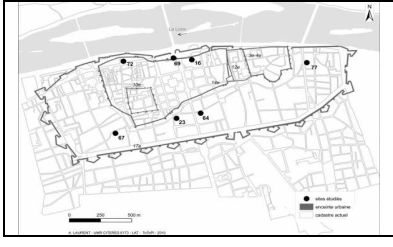

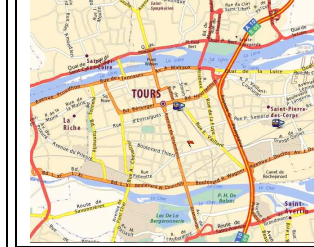
- Mesurer dans sa dimension réelle, l’organisation spatiale de sa ville (parcours urbain), de l’espace forestier (parcours rural).
- Utiliser les outils numériques (tablettes, appareil photographique, TNI, ...) pour concevoir une randonnée.
- Discerner, observer et comprendre les points caractéristiques (arbres centenaires, massifs fleurs, fontaines, statues, monuments, vestiges du passé...) pour se repérer.

2-Aspect géographie :

S’orienter sur place, se repérer :

- /Cours d’eau : déterminer les rives d’un fleuve, d’une rivière. Exemple : La Loire qui coule d’Est en Ouest / Rive droite = Nord / Rive gauche = Sud
- /Vents dominants : souvent Ouest
- /Plan de la ville ou carte IGN. Exemple de Tours : la Loire = Nord / le Cher = Sud, tracés du tramway, route, chemin...

3-Aspect histoire : Exemple ville de Tours

Périodes	Antiquité	Moyen-Age	Renaissance	Temps modernes	Epoque contemporaine
Frise des siècles	I => IV	V => XIV	XV => XVI	XVII => XVIII	XIX => XXI
Vestiges	Mur d’enceinte gallo-romain Poterne Jardin Saint-Pierre-le-Puellier	Quartiers : -Plumereau -Courteline -Colbert -Saint-Pierre-village Château Logis des gouverneurs Quais de la Loire Eglise Saint-Julien Tour Charlemagne Tour de l’horloge	Hôtel Gouïn Fontaine de Beaune-Semblançay Cathédrale Saint-Gatien Pont de pierre Rue Royale Octroi	Hôtel du Grand Commandement Hôtel de ville Gare de Tours Palais de Justice Basilique Saint-Martin	Poste centrale Centre de congrès Vinci Quartier des deux lions Tramway
Cycle 2					
Dessins d’observation		Mur d’enceinte gallo-romain Maisons à pan de bois			
Lexiques		Matériaux, Fonctions			
Cycle 3					
Dessins d’observation			Hôtel Gouïn Fontaine de Beaune-Semblançay	Hôtel de ville Gare de Tours	Centre de congrès Vinci
Documents iconographiques			Cathédrale Saint-Gatien		
Photographies numériques			Pont de pierre		
Lexiques			Matériaux, Fonctions Personnages	Matériaux, Fonctions Personnages	Matériaux, Fonctions Personnages
Evolution des lieux à partir des plans successifs		Plan IV – X - XIV 	Plan XIV 	Plan contemporain 	

4-Outils informatiques ou pour TNI:

- Partir d’une vue aérienne ou plan ou carte (Géoportail-Google Earth...), extraire un plan plus précis.
- Prévoir une boîte à images (photos récentes ou anciennes, tableaux, cartes postales...), des pastilles de couleur numérotées, les placer sur une frise historique. Les repérer sur un plan puis les placer.
- Construire son parcours en couleur (différencier selon les groupes de niveaux) et l’expérimenter en randonnée.

D’après les travaux de Laurent Massé, CPC Tours-centre.

Annexe n°13 : Liste de topo guides

Des TOPO GUIDES pour randonner dans l'Indre et Loire, les sentiers "Balade en Touraine" à télécharger : <http://www.touraineloirevalley.com/je-prends-l-air/randonnees-en-touraine/randonnees-les-sentiers-balade-en-touraine>

De 3 à 15 km, sans difficulté, ces balades sont idéales pour une sortie familiale au grand air. Des fiches présentant ces balades sont à votre disposition dans tous les [offices de tourisme de Touraine](#) et en téléchargement ci-dessous.

- 1 Circuit 1 : Avon-les-Roches - 13km
- 2 Circuit 2 : Braye-sur-Maulne - 9km
- 3 Circuit 3 : Champigny-sur-Veude - 11km
- 4 Circuit 4 : Chenonceaux - 10,5km
- 5 Circuit 5 : Gizeux - 4km
- 6 Circuit 6 : Le Grand-Pressigny - 8,5km
- 7 Circuit 7 : Candes-St-Martin - 3km
- 8 Circuit 8 : Bueil-en-Touraine - 10km
- 9 Circuit 9 : Vernou-sur-Brenne - 6,5km
- 10 Circuit 10 : Seully - 7km
- 11 Circuit 11: Esvres-sur-Indre - 9,5km
- 12 Circuit 12 : Cléré-les-Pins - 13km
- 13 Circuit 13 - Les Puys du Chinonais - 3,5km
- 14 Circuit 14 : Bréhémont - 12km
- 15 Circuit 15 : Panzoult - 12km
- 16 Circuit 16 : Saint-Ouen-les-Vignes - 8km
- 17 Circuit 17: Génillé - 15km
- 18 Circuit 18: Azay-sur-Cher - 10km
- 19 Circuit 19: Chédigny - 13km
- 20 Circuit 20 : Nouans-les-Fontaines - 12km
- 21 Circuit 21 : Louroux - 5,2km
- 22 Circuit 22 : Candé (deux sentiers)

Descriptif et carte : sentier "Santiago Drake del Castillo" (3km)

Descriptif et carte : sentier "A l'ombre des chênes centenaires" (4,5km)

MINISTÈRE DE L'INTÉRIEUR

DECLARATION D'ORGANISATION D'UNE MANIFESTATION SPORTIVE NON MOTORISÉE SUR UNE VOIE PUBLIQUE OU OUVERTE A LA CIRCULATION PUBLIQUE, SANS CLASSEMENT FINAL DES PARTICIPANTS

(Articles R. 331-6 à R. 331-8, R. 331-4 à R. 331-17-2 et A. 331-2 du code du sport)

Vous comptez organiser, sur une voie publique ou ouverte à la circulation publique, une manifestation sportive ne comprenant pas de véhicules terrestres à moteur.

La réglementation vous impose de remplir une déclaration si :

- 1 - cette manifestation se déroule dans le respect du code de la route et impose aux participants un ou plusieurs points de rassemblement ou de contrôle ;
- 2 - cette manifestation ne prévoit pas un horaire fixé à l'avance, ni un classement en fonction :
 - a. soit de la plus grande vitesse réalisée,
 - b. soit d'une moyenne imposée sur une partie quelconque du parcours ;
- 3 - cette manifestation prévoit la circulation groupée, en un point déterminé de la voie publique d'au moins :
 - a. 75 piétons,
 - b. 50 cycles ou autres véhicules ou engins non motorisés,
 - c. 25 chevaux ou autres animaux

1 - LE (OU LES) ORGANISATEUR (S)

Personne Physique

Personne Morale

Vos nom et prénom(s) : _____ Nom : _____

Adresse complète : _____

Code postal

_____ Ville ou Commune

Votre numéro de téléphone : _____ Votre numéro de télécopie : _____

Adresse électronique (en lettre capitales) : _____ @ _____

2 - VOUS SOUHAITEZ ORGANISER (cochez la case correspondant) :

- une manifestation cycliste
 une manifestation pédestre

- une manifestation équestre
 autres (précisez) :

3 - LIEU DE L'ORGANISATION :

1/2

4 - DATE(S) ET HORAIRE(S) DE LA MANIFESTATION :

5 - NOMBRE MAXIMAL DE PARTICIPANTS ET NOMBRE DE VÉHICULES D'ACCOMPAGNEMENT :

A : _____, le _____

Signature :

INFORMATIONS PRATIQUES**A QUI TRANSMETTRE LA DECLARATION ? :**

- *Si la manifestation se déroule dans un département :*

Veillez transmettre le dossier de déclaration au Préfet du département.

- *Si la manifestation se déroule dans plusieurs départements :*

Veillez transmettre le dossier de déclaration au préfet de chaque département traversé.

II - PIÈCES A JOINDRE :

- Nature et modalités d'organisation de la manifestation, notamment son programme et son règlement ;
- Dans le cas où l'itinéraire est imposé aux participants, un plan des voies empruntées sur lequel figurent les points de rassemblement ou de contrôle préalablement définis ;
- Le recensement des dispositions assurant la sécurité et la protection des participants et des tiers ;
- Une attestation de police d'assurance souscrite par l'organisateur de la manifestation.

III - DÉLAI DE DÉPÔT :

Vous devez transmettre le dossier complet de déclaration par voie électronique, postale ou au guichet, en un exemplaire à chaque préfet compétent, au plus tard un mois avant la date prévue pour la tenue de la manifestation sportive.

Toutefois, l'attestation de police d'assurance, mentionnée précédemment, peut être présentée à l'autorité administrative six jours francs, au plus tard, avant le début de la manifestation.

IV - SANCTIONS PÉNALES :

L'article R. 331-17-2 du code du sport prévoit les dispositions suivantes :

- Le fait d'organiser sans la déclaration ou l'autorisation préalables prévues à l'article R. 331-6 une manifestation sportive est puni des peines prévues pour les contraventions de la cinquième classe (soit 1500 euros maximum).