

Préparer un cycle Randonnée pédestre culturelle

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.

Les enjeux :

Randonner c'est être capable de...	pour...
1-S'INFORMER	<ul style="list-style-type: none">- concevoir un trajet de déplacement avant l'action (informations, guides de randonnée, documentaires, cartes, plans, photos)- trouver des repères attendus au cours de l'action (panneaux indicateurs, balisage sentier...)- aller au-delà de l'incertitude en contrôlant ses émotions (mémoire visuelle)
2-SAVOIR PILOTER UN DOCUMENT	<ul style="list-style-type: none">- établir une relation entre ce qui est vu sur le terrain et ce qui est lu sur le document- comprendre l'organisation d'un document d'orientation simple (plan, carte, ...)- savoir utiliser un outil de guidage pour compléter les informations données par la carte (guide touristique par exemple)
3-SAVOIR GERER LA SPECIFICITE DU TERRAIN	<ul style="list-style-type: none">- concevoir des déplacements adaptés à la nature du terrain- comprendre et respecter l'environnement- gérer sa sécurité- mieux connaître le patrimoine culturel
4-SAVOIR GERER SES EFFORTS	<ul style="list-style-type: none">- s'adapter à une épreuve d'endurance (gérer son effort pour marcher loin et longtemps)- adopter une marche efficace
5-SAVOIR MARCHER EN GROUPE	<ul style="list-style-type: none">- se déplacer en groupe- réguler son allure à celle du groupe- assurer les différents rôles (guide ; serre-fil afin que personne ne reste en arrière)- assurer la sécurité des autres

Les programmes BO n°3 du 19/06/2008

CYCLES	COMPETENCES DE FIN DE CYCLE
Cycle 1	<ul style="list-style-type: none">- Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;- se repérer et se déplacer dans l'espace ;- décrire ou représenter un parcours simple.
Cycle 2 et Cycle 3	<ul style="list-style-type: none">- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

La maîtrise du socle commun :

PALIER N°1	
COMPETENCES ATTENDUES FIN DE CE1	L'ELEVE EST CAPABLE DE...
<u>Compétence n°6</u> Les compétences sociales et civiques	- respecter les autres et les règles de la vie collective.
<u>Compétence n°7</u> L'autonomie et l'initiative	- travailler en groupe, s'engager dans un projet ; - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer ; - se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée
PALIER N°2	
COMPETENCES ATTENDUES FIN DE CM2	L'ELEVE EST CAPABLE DE...
<u>Compétence n°5</u> La culture humaniste	- lire et utiliser différents langages : cartes, croquis, graphiques, chronologie, iconographie
<u>Compétence n°6</u> Les compétences sociales et civiques	- respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives
<u>Compétence n°7</u> L'autonomie et l'initiative	- s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ; - se déplacer en s'adaptant à l'environnement ; utiliser un plan

Savoirs pour réussir dans les activités de randonnée

- Avant – Pendant – Après l'action → Prendre des informations
 - sur le milieu (contraintes – ressources)
 - sur le document codé,
 - sur ses propres ressources (rapidité, endurance, maîtrise de l'émotion, capacité informationnelles, etc....)
 pour construire et ... décider d'un projet de déplacement adapté.

- Pendant l'action → Agir avec efficacité
 - construire l'itinéraire,
 - conduire son déplacement, et/ou piloter son engin (vélo, bateau...)

- Autour de l'action → Accompagner l'action
 - organiser : * gérer le matériel (respect, installation, entretien, fonctionnement)
* préparer un parcours.
 - contrôler : * vérifier le passage aux points remarquables
 - gérer la sécurité : * règles individuelles et collectives
 - bâtir une éthique : * respect des autres, entraide, coopération, respect de l'environnement.

Les différentes étapes à franchir dans les activités de randonnées :

Niveau de pratique	Obstacles à franchir	Cycle
Niveau 1 L'enfant suiveur	S'engager dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en sachant où aller.	1, 2 et 3
Niveau 2 L'enfant promeneur	Mettre en relation le terrain et un document, une carte.	1 dans milieu connu 2 et 3
Niveau 3 L'enfant randonneur	Construire un itinéraire à l'aide de mise(s) en relation de différents systèmes d'informations prenant en compte la distance, le temps, des difficultés et ses ressources	3

Les modes de guidages qui utilisés en fonction des cycles

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
-photos fléchées -à vue -jalonnage	-road-book -photos fléchées -jalonnage -plan figuratif	-descriptif d'itinéraire -road-book -carte/plan conventionnels

Compétences exigées pour réaliser une randonnée

Cycles	Distances	Temps de marche	GUIDAGE						
			A vue	Photos fléchées	Jalonnage	Plan figuratif	Road-book	Descriptif d'itinéraire	Plan et carte
1	4 à 5 km	1 h 30	X	X	X				
2	7 à 10 km	3 h.		X	X	X	X		
3	12 à 15 km	4 à 5 h.					X	X	X

Un exemple de module d'apprentissage pour les 3 cycles

CYCLES	MATERNELLE		ELEMENTAIRE CYCLE 2		ELEMENTAIRE CYCLE 3	
Séances	Distances	Temps de marche	Distances	Temps de marche	Distances	Temps de marche
1ère	Environ 1,5 km	30 mn	2 à 2,5 km	40 mn	3 à 4 km	1 heure
**	Lors de la première séance, choisir un trajet aller-retour, faire demi-tour après 15 mn de marche et évaluer la distance parcourue		Lors de la première séance, choisir un trajet aller-retour, faire demi-tour après 20 mn de marche et évaluer la distance parcourue		Lors de la première séance, choisir un trajet aller-retour, faire demi-tour après 30 mn de marche et évaluer la distance parcourue	
2ème	De 2 à 2,5 km	30 mn	3 à 4 km	1 heure	5,5 à 6,5 km	1heure à 1h30 mn
3ème	De 2,5 à 3 km	45 mn	4 à 5 km	1heure à 1h30 mn	7 à 8 km	2 heures à 2h30 mn
4ème	De 3 à 4 km	1 heure	5,5 à 6,5 km	1h30 mn à 2 heures	8 à 9,5 km	2h30 à 3h30 mn
5ème	De 3,5 à 4,5 km	1h15 mn	6,5 à 7,5 km	2 heures à 2h30 mn	9,5 à 11 km	3 heures à 4 heures
6ème	De 4 à 5 km	1h30 mn	7 à 10 km	3 heures	12 à 15 km	4 à 5 heures

** Lors de la seconde séance si nécessaire, proposer des parcours en boucle. La suite du tableau (distances et temps de marche) sera adaptée au potentiel de la classe.

NB : Pour atteindre le niveau attendu des élèves, des séances supplémentaires seront peut-être nécessaires (modules d'apprentissage de 7 à 10 séances)

Ce qui sera demandé en terme de temps de marche lors de la randonnée culturelle de Coulommiers se situera entre la 3^{ème} et 4^{ème} séance de l'Unité d'apprentissage en cycle 3 . (Repères approximatifs en fonction du niveau des élèves).

Comment évaluer les compétences dans les activités de randonnée ?

Situations de référence selon certains critères :

- observer les conduites typiques des enfants (façon de se déplacer, de s'orienter, de se repérer sur le terrain et sur le plan, les différents rôles, groupe, prise de décision, etc)
- situer le niveau de compétence (voir tableau : différentes étapes à franchir)
- faire le bilan des apprentissages réussis ou en cours d'acquisition.

Il faut évaluer les élèves plusieurs fois au cours d'une unité d'apprentissage ou cycle d'activité (en début pour déterminer les savoirs à construire, au milieu pour réajuster les savoirs à construire et en fin d'unité d'apprentissage pour évaluer les savoirs construits)

Les compétences à développer

	Unité d'apprentissage 1 (CE 2)	Unité d'apprentissage 2 (CM 1)	Unité d'apprentissage 3 (CM 2)
1	Marcher sur une distance donnée sans être essouffé	Marcher en montée à une allure régulière	Réguler son effort sur une durée donnée
2	Identifier les caractéristiques des différents terrains	Adapter la technique de marche à la nature du terrain (sur le plat)	Franchir des obstacles dans de bonnes conditions de sécurité
3	Identifier et analyser les risques potentiels dans un espace connu	Identifier, analyser les risques internes et externes dans un espace connu	Identifier, analyser les risques internes et externes dans un espace inconnu
4	Utiliser des sources d'information pendant ou après la randonnée	Observer, situer, décrire des éléments remarquables sur un itinéraire connu	Utiliser des sources d'information pour préparer sa randonnée
5	Randonner en groupe homogène pendant une durée donnée	Randonner dans un groupe hétérogène et assumer une tâche précise	Randonner dans un groupe hétérogène en s'entraîdant
6	Se déplacer dans un secteur connu et arriver à un point prédéfini	Se déplacer avec une carte simplifiée, identifier les principaux symboles	Suivre sur le terrain un itinéraire tracé sur une carte au 1 : 25 000
7	Evaluer les compétences acquises à l'issue de l'unité 1	Evaluer les compétences acquises à l'issue de l'unité 2	Evaluer les compétences acquises à l'issue de l'unité 3

FCHE D'OBSERVATION/EVALUATION

PRENOM	Accepte le rôle de guide OUI/NON	Assume le rôle de guide OUI/NON	Accepte le rôle de serre-fil (ferme la marche) OUI/NON	Assume le rôle de serre-fil (ferme la marche) OUI/NON	Se sert du carnet de route et du plan pour diriger le groupe OUI/NON	Reste dans le groupe OUI/NON	Type de marcheur (rapide/moyen/lent)

<p style="text-align: center;">ETAPE 1 L'enfant suiveur</p>	
<p>Problèmes fondamentaux pour passer d'une étape à l'autre</p>	<p>Suivre un parcours à l'aide d'un système d'informations concret et/ou figuratif pour ne pas se perdre. Pour cela il faut être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre des indices dans la réalité du milieu ; - prendre et suivre une direction.
<p>Proposition de situations</p>	<p style="text-align: center;">Les jeux de piste</p> <p><i>Les tracés peuvent être de nature différente :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - tracés conventionnels (sentiers bleus, P.R. et G.R....) ; - aménagements naturels (branches, pierres...) ; - empreintes ; - messages ; - objets convenus (papiers semés, laines, cartons, ...) - visées successives (dans des tubes solidement accrochés)... <p><i>Les équipes :</i> elles peuvent avoir le même rôle : suivre la piste ou les pistes tracées. L'une peut tracer et les autres suivre...</p> <p><i>Les épreuves :</i> Les pistes peuvent comporter des épreuves de recherche ou d'observation : des devinettes, un message à reconstituer, des éléments naturels à trouver...</p>

ETAPE 2 L'enfant promeneur	
Problèmes fondamentaux pour passer d'une étape à l'autre	Suivre un itinéraire à l'aide d'un système d'informations symbolique (codage). Pour cela il faut être capable de : <ul style="list-style-type: none"> - décoder un message (plan ou carte) ; - orienter plan ou carte pour mettre en relation le réel et une de ses représentations ; - prendre, suivre une direction et trouver des repères ; - adapter son déplacement au terrain.
Proposition de situations	<p style="text-align: center;">Le rallye photos</p> <p><i>But</i> : Effectuer le parcours dessiné sur un plan ou une carte. <i>Matériel pour chaque groupe</i> : plan ou carte, photos des points remarquables. <i>Règles de fonctionnement</i> : suivre le parcours dessiné sur le plan, ralliant différents points remarquables en suivant les chemins ; numéroter chaque photo dans l'ordre chronologique du parcours. <i>Contraintes</i> : respecter le tracé du parcours et l'ordre des points remarquables. <i>Critères de réussite</i> : parcours réalisé et tous les points remarquables identifiés. <i>Variables</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'espace plus ou moins complexe ; - la distance entre les points remarquables ; - le support à décoder : un plan plus ou moins figuratif, une carte topographique.

ETAPE 3
L'enfant randonneur

<p>Problèmes fondamentaux pour passer d'une étape à l'autre</p>	<p>Construire et suivre un itinéraire à l'aide de mise(s) en relation de différents systèmes d'informations prenant en compte la distance, le temps, les difficultés et ses ressources. Pour cela il faut être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none">- savoir utiliser tous les systèmes d'informations et les outils et choisir l'outil le plus adapté à la situation★ affiner la lecture de cartes (carte IGN...) : des courbes de niveau pour apprécier le relief, de l'ensemble des symboles et légendes pour identifier des repères ;★ évaluer des distances : lire des échelles, apprécier des distances en fonction des échelles.★ utiliser la boussole : orienter l'outil, orienter la carte.- choisir le meilleur itinéraire adapté à ses propres compétences (en suivant les chemins) et le suivre- se déplacer et adapter ses efforts pour rechercher une efficacité optimale en toute sécurité.
<p>Proposition de situation</p>	<p>Cf. document Randonnée pédestre dans le Vaucluse</p>

Exemple de fiche à utiliser pour la randonnée : A,B,C,D étant des points du parcours réalisé.

EVALUATION : "régler son allure"

Complète le tableau	A à B		C à D	
	oui	non	oui	non
Tu as marché				
• <i>Dans un groupe</i>				
• <i>Devant le groupe</i>				
• <i>Derrière le groupe</i>				
<i>Régulièrement</i>				
<i>En t'arrêtant souvent</i>				
<i>Difficilement</i>				
Je pense être un :				
<i>Marcheur "au ralenti"</i>				
<i>Marcheur "normal"</i>				
<i>Marcheur "à fond"</i>				
	A à B		C à D	

Complète :

Entre A et B

Distance:km Dénivelé : m
 Nature du sol :Temps : h

Entre C et D

Distance:km Dénivelé : m
 Nature du sol :Temps : h

Complète pour la randonnée :

Distance :km Temps :h
 Allure moyenne pour la randonnée :

Nom : Prénom :

Date : ... / ... / ... Lieu : connu / inconnu

Retrace le parcours que tu as suivi.

Carte du parcours

BIBLIOGRAPHIE

TITRES DES ARTICLES	REVUES	PAGES	ANNEES	REMARQUES
Les activités d'orientation	EPS 1 n°24	16-21	1985	Tous cycles
Les activités d'orientation	Essai de réponses		1985	Tous cycles
Premiers pas de la randonnée	EPS 1 n°42	8-9	1989	Tous cycles
En sortant de l'école	EPS 1 n°42	17-19	1989	Maternelle
S'orienter de l'école à la nature	EPS 1 n°50	19-22	1990	Cycle 3
La photographie, une piste pour l'orientation	EPS 1 n°62	6-9	1991	Tous cycles
L'orientation en maternelle	EPS 1 n°62	15-16	1993	Cycle 1
Randonnée pédestre	EPS 1 n°69	14-16 21-23 25-26 29-30	1994	Tous cycles
S'orienter	EPS 1 n°70	21-22	1994	Cycle 2
Exploration de l'espace et orientation	EPS 1 n°79	34-36	1996	Cycle 2
Jeux de piste	EPS 1 n°77	19-20	1996	Cycle 2
1, 2, 3... parcourons les bois	EPS 1 n°96	19-20	2000	Cycle 2
Orientation et photographie	EPS 1 n°106	17-18	2002	Maternelle
Le petit géographe	EPS 1 n°108	19-20	2002	Cycle 2
Randonnée pédestre à l'école	Essai de réponses		2007	Cycle 3
Rencontre à la carte	USEP			Cycle 3 classe péda pour rando et CO
La Seine et Marne à pied	randonnée Conseil général			Promenade et randonnée

SITOLOGIE

Séquence C3 rando académie de la Loire : http://www.ac-grenoble.fr/ien.aubenas2/file/AP/11_12_EPS_Rando/progression%20sequence%20c3%20rando.pdf

Dossier orientation au cycle 2 par l'équipe départementale EPS de la Marne <http://www.edeps51.org/downloads/Cocycle2.pdf>

Projet randonnée cycle 2 http://ecoles.ac-rouen.fr/havreouest/ressources/docanimpeda/c2/rando_c2.htm