

CYCLE 3

Randonnée

CHAMP d'APPRENTISSAGE : adapter ses déplacements à des environnements variés.

Compétences à travailler : conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité ; Adapter son déplacement aux différents milieux ; Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation...) ; Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ ; Aider l'autre.

Attendus de fin de cycle : réaliser, seul, ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel ; Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement ; Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

SITUATION 1 : Randonnée au départ de l'école

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Réaliser une randonnée pédestre dans un cadre connu.

Marcher à allure régulière en restant groupés.

Consignes : Tu vas devoir effectuer un parcours en restant groupé avec les camarades de ton groupe. Sur ce parcours, tu devras identifier, nommer et situer sur la carte les 6 lieux figurant sur les 6 photographies que je t'ai données et prendre en photo 6 lieux remarquables que tu auras indiqués sur la carte. Un abécédaire sera à compléter également.

Descriptif :

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

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).

- Temps 3 en classe

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

Variables : Distance et dénivelé du parcours

Matériel : Un abécédaire vierge, un support rigide, un crayon, un appareil photo par groupe

CYCLE 3

Randonnée

CHAMP d'APPRENTISSAGE : adapter ses déplacements à des environnements variés.

Compétences à travailler : conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité ; Adapter son déplacement aux différents milieux ; Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation...) ; Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ ; Aider l'autre.

Attendus de fin de cycle : réaliser, seul, ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel ; Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement ; Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

SITUATION 2 : ALLER/RETOUR

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Fixer et maintenir une allure régulière

Consignes : Tu vas devoir marcher à allure régulière en effectuant le même parcours à l'aller et au retour (sens inverse). Je vais donner 3 coups de sifflet : un au départ, un après 3 mn, un après 6 mn. Au 3ème coup de sifflet, tu devras être le plus près possible de la base de départ. Tu auras plusieurs essais.

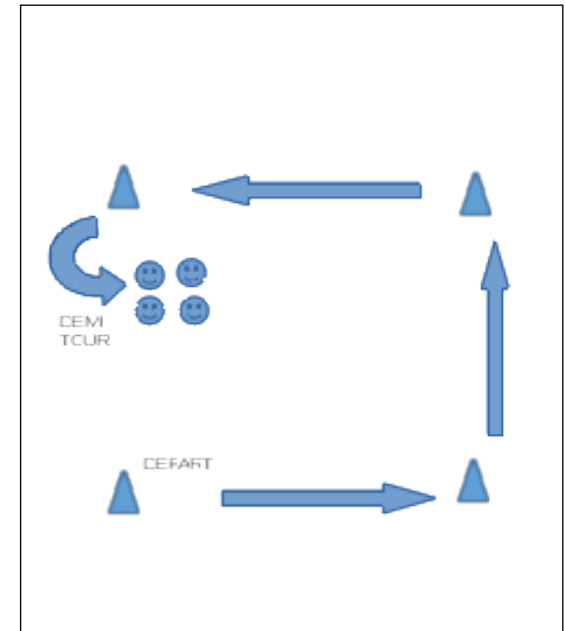
Descriptif : Chaque groupe de niveau homogène se place sur la base de départ du parcours défini.

Tous les groupes partent au 1^{er} coup de sifflet, font demi-tour au 2ème et s'immobilisent au 3ème.

Variation :

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

Matériel : 1 chronomètre, 1 sifflet, des plots



CYCLE 3

Randonnée

CHAMP d'APPRENTISSAGE : adapter ses déplacements à des environnements variés.

Compétences à travailler : conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité ; Adapter son déplacement aux différents milieux ; Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation...) ; Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ ; Aider l'autre.

Attendus de fin de cycle : réaliser, seul, ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel ; Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement ; Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

SITUATION 3 : Utilisation du balisage (3 sous situations travaillées)

COMPETENCES travaillées pendant la séance : **Comprendre la signification du balisage et réaliser un itinéraire en suivant un balisage. Mettre en place un balisage à destination d'un groupe d'élèves.** 1- s'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements 2- lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes 4 - respecter les règles essentielles de sécurité

Consignes :

#Sous situation n°1 : Nous allons effectuer une randonnée pour que tu cherches tous les signes de balisage que tu trouveras. Chaque fois que tu trouveras des indications (marques à la peinture, panneaux, ...), tu le signaleras au groupe et nous nous arrêterons pour que chacun puisse écrire et/ou dessiner ce qu'il voit. De retour en classe, à l'aide de documents nous chercherons la signification exacte de chacune des informations que nous aurons trouvées.

#Sous situation n°2 : A partir de l'endroit où l'on se trouve, tu vas réaliser avec les camarades de ton groupe, un itinéraire en suivant le balisage que tu trouveras sur ton chemin pour te rendre à ..., sans utiliser de carte ni de plan.

#Sous situation n°3 : A partir de l'itinéraire tracé sur cette carte (ou ce plan), tu vas installer avec tes camarades un balisage en respectant les codes que nous avons découvert ensemble lors de la première sous situation. Il doit permettre à un autre groupe de réaliser le trajet sans la carte (ou le plan)

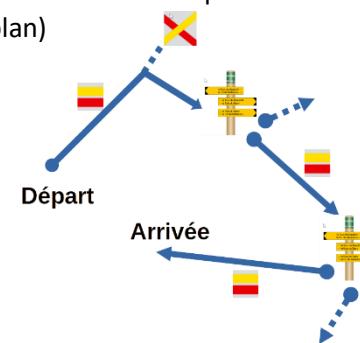
Descriptif :

Il faut identifier, à proximité de l'école, pour chaque sous situation, des itinéraires de courte distance mais contenant une signalétique claire et exhaustive.

Variables : Longueur du parcours. Itinéraire plus ou moins balisé avec possibilité de renforcer le balisage (par des marquages des panneaux temporaires).

Proposer de travailler à la réflexion pour un aménagement d'un réseau de sentiers à dimension intercommunale (Pour tous renseignements contacter Isère attractivité par email gregoire.actis@isere-attractivite.com ou par téléphone au 04.76.00.36.32 ; 04.76.00.37.75)

Matériel : Le lien vers la [charte de balisage et de signalétique de la FFRP](#) et de la [charte de la signalétique du département de l'Isère \(PDIPR\)](#) qui donne les explications sur le balisage et la signalétique observable en Isère.



CYCLE 3

Randonnée

CHAMP d'APPRENTISSAGE : adapter ses déplacements à des environnements variés.

Compétences à travailler : conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité ; Adapter son déplacement aux différents milieux ; Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation...) ; Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ ; Aider l'autre.

Attendus de fin de cycle : réaliser, seul, ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel ; Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement ; Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

SITUATION 4 : Lecture du paysage (de la carte au paysage et du paysage à la carte)

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Savoir identifier sur la carte des éléments du paysage et inversement 1- Repérer et nommer différents éléments du paysage. 2- les classer par familles 3- Les identifier sur une carte (connaître le symbole associé dans la légende d'une carte)

Consignes :




Tu vas effectuer une randonnée qui nous conduit à un point de vue. A ce point de vue, il s'agira de bien observer le paysage et de compléter un tableau permettant de classer ce que tu vois dans les trois catégories suivantes : végétaux, relief, constructions humaines. Puis tu devras pour chaque élément retrouver son symbole dans la légende d'une carte IGN top 25.

Critère de réussite : Compléter chacune des catégories avec au moins un élément supplémentaire et son symbole associé en respectant la couleur utilisée.

Descriptif :

Il s'agit d'identifier à proximité de l'école un point élevé accessible en randonnée permettant une lecture de paysage suffisamment riche en éléments naturels et humains.

Variables : Il pourra être proposé en prolongement de disposer (dessiner ou représenter le symbole) des éléments caractéristiques d'un paysage sur une représentation

Végétal	Symbole sur carte	Relief	Symbole sur carte	Constructions humaine	Symbole sur carte
Exemple : Forêt	 Bois de feuillus	Exemple : Ruisseau		Exemple : petit mur (muret)	

Matériel : Planchettes, papier, crayons de plusieurs couleurs, photocopies de la légende des cartes IGN (une par élève ou par groupe selon la modalité de travail).

CYCLE 3

Randonnée

CHAMP d'APPRENTISSAGE : adapter ses déplacements à des environnements variés.

Compétences à travailler : conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité ; Adapter son déplacement aux différents milieux ; Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation...) ; Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ ; Aider l'autre.

Attendus de fin de cycle : réaliser, seul, ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel ; Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement ; Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

SITUATION 5 : Randonnée en milieu inconnu sur un circuit balisé

COMPETENCES travaillées pendant la séance : - Suivre un parcours grâce au balisage, aux indications de la carte ou du topo-guide

- Repérer des éléments remarquables tout au long du parcours, les identifier sur une carte.

Consignes : Tu vas suivre en groupe un parcours de randonnée grâce au balisage et aux indications de la carte.

Tu devras t'arrêter à chaque changement de direction pour te mettre d'accord avec les camarades de ton groupe sur l'itinéraire et éviter les erreurs de circuits (concertation de l'adulte accompagnateur). Au fur et à mesure du déplacement, tu complèteras la fiche avec les photographies.

Descriptif :

Choisir un parcours de 8 km de kilomètres maximum.

En fonction du nombre d'accompagnateurs adultes, constituer des groupes hétérogènes de 4 à 6 élèves.

Echelonner les départs 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 un élément du patrimoine (photographies).

Il les identifiera sur la carte.

Variables : Longueur de l'itinéraire, différenciation en fonction des groupes

Matériel : Une carte avec itinéraire surligné, support et crayon, fiche « points remarquables »

