

# Animation pédagogique EPS – USEP

Saint--Valery – 16/10/13

## Pourquoi randonner ?

L'essence de l'activité : randonner, c'est marcher longtemps, en groupe ou non, dans un milieu naturel, selon un itinéraire préalablement identifié et préparé en fonction des difficultés et du niveau des participants.

Objectifs randonner à l'école	Aspect interdisciplinaire
Endurance	Découvrir le monde
Gestion de l'effort	Géographie et lecture de carte, météorologie
Adapter sa marche au terrain	Histoire et patrimoine
S'orienter	Géologie et patrimoine
Développer la confiance en soi	Biologie et patrimoine
Coopérer, s'entraider	Botanique
Mieux connaître son corps	Lecture de paysages
Connaître ses limites et progresser	Education civique (relation aux autres et à l'enseignant, environnement, socialisation, citoyenneté, vivre ensemble, risques majeurs...)
Gérer ses émotions dans un milieu chargé d'incertitude	Langue française (langage, lecture, littérature, écriture, compte rendu d'activité ou de recherches, vocabulaire, poésie, etc.)
	Mathématiques : mesure du temps et des distances, échelles, graphiques des dénivelées...
	Arts plastiques
	Musique

## **A travers la pratique de la randonnée pédestre, nous développons la compétence 6 du socle commun**

- s'impliquer dans un individuel ou collectif
- adapter ses déplacements à différents environnements
- être persévérant dans toutes les activités

### **Les textes officiels**

- Encadrement minimum : le maître + un adulte jusqu'à 30 élèves en élémentaire (1 adulte pour 8 conseillé). Obligatoirement 1 adulte pour 8 enfants en maternelle.
- La randonnée s'inscrit dans les programmes E.P.S. et permet de construire la compétence « adapter ses déplacements à différents environnements »
- Documents administratifs à prévoir : demande d'autorisation de sortie régulière ou occasionnelle (facultative ou obligatoire),
- La randonnée pédestre n'est pas une activité à encadrement renforcé mais il existe des recommandations :

#### **Pour préparer l'activité le maître doit :**

- 🕒 Repérer le parcours qu'il va proposer à ses élèves
- 🕒 Organiser l'encadrement (définir le rôle des accompagnateurs) et préparer la sortie en classe avec ses élèves
- 🕒 Demander une autorisation de sortie à son (sa) directeur (-trice) en utilisant les document annexes de la circulaire 99-136 pour les sorties scolaires. Joindre l'itinéraire prévu et les horaires.
- 🕒 Transmettre un document d'informations aux familles et demander une autorisation parentale en cas de sortie facultative (qui dépasse la demi-journée). L'équipement et la tenue des élèves seront rappelés sur ce mot.
- 🕒 Il doit s'informer sur les risques d'allergies ou autres contre indications médicales
- 🕒 S'assurer que les élèves sont couverts par une assurance en cas de sortie facultative
- 🕒 Il s'assure dès que possible que la météo sera favorable le jour de la sortie.
- 🕒 Prévoir et organiser la sécurité.

- Pendant la sortie : vérifier l'équipement collectif et individuel avant le départ, rappeler les consignes liées à l'organisation, la sécurité, les tâches.
- Après la sortie : faire le point, évaluer les acquis, exploiter les richesses du vécu (lire, dire, écrire)

# EVALUER LES NIVEAUX DE PRATIQUE

Niveau de pratique	Autonomie dans l'activité	Degré de guidage	Éléments de progression
<b>Elève promeneur</b>	Activité subie : Enfant dépendant.	L'élève suit l'adulte.	Repérer et identifier (points remarquables, intersections). Découvrir un balisage. Lâcher la main / aller au devant / accepter de se perdre. Identifier sur soi les manifestations physiologiques de l'activité en relation avec le terrain.
<b>Elève marcheur</b>	Activité vécue : Se situe dans l'espace, sait où il est.	L'élève suit un balisage pour ne pas se perdre.	Utiliser le balisage pour décider. Observer le terrain pour gérer son effort, utiliser un pas adapté. Marcher en groupe devant l'adulte. Respecter le nombre d'arrêt donné. Utiliser des photos pour anticiper (hypothèses de cheminement).
<b>Elève randonneur</b>	Activité perçue : Se repère, sait où il est et où il va, gère ses efforts.	L'élève utilise et gère en situation une représentation de l'espace (photos, schémas).	Gérer le déplacement en fonction des sections, du temps prévu. Préparer son sac. Connaître la météo . Confirmer, infirmer in situ les hypothèses faites. Revenir en un point connu en cas de doute. Etre attentif au groupe, choisir une allure adaptée aux autres. Exploiter une représentation de l'espace pour gérer.
<b>Elève guide</b>	Activité conçue : Conçoit et régule, sait où il va, par où et comment.	L'élève utilise des outils topologiques (cartes simplifiée, IGN).	Suivre l'itinéraire prévu. Retrouver les éléments attendus et mémorisés. Mener un groupe à destination. Décider des moments d'arrêt, en respectant le temps donné pour le déplacement, en fonction de la fatigabilité du groupe. Adapter l'itinéraire en fonction des autres, de la météo, d'incidents.

# PISTES PÉDAGOGIQUES

## 🕒 Mettre en œuvre une progressivité des apprentissages :

- Marcher sur une distance donnée sans être essoufflé.
- Se connaître pour choisir une allure de marche qui convient.
- Identifier les caractéristiques des différents terrains.
- Identifier des sensations.
- Identifier et analyser des risques potentiels dans un espace connu.
- Utiliser des sources d'information pendant ou après la randonnée.
- Randonner en groupe homogène pendant une durée donnée avec contrainte (yeux bandés).
- Se déplacer dans un secteur connu et arriver à un point pré défini.
- Vivre une randonnée dans un secteur inconnu puis connu.
- Evaluer les compétences.

➤ Faire varier les modalités d'organisation groupale, la nature des terrains, les distances, les durées, l'équipement, les supports de guidage, les formes des parcours, les types de difficulté, la présence d'adultes accompagnateurs...

## 🕒 Travail sur le codage

- Associer photos et parcours,
- Placer des photos sur une carte,
- Faire un schéma de ce qu'on voit, proposer une légende, proposer ce travail à un autre groupe,
- Utiliser la carte et sa légende pour répondre à des questions, pour construire, décrire le parcours,
- Utiliser une carte et un transparent pour noter des éléments remarquables (parcours connu puis inconnu),
- Utiliser les TICE (traiter une image pour en isoler des informations...)

🕒 Une unité d'apprentissage :

<b>Objectifs</b>	<b>Organisation</b>	<b>Matériel</b>	<b>Variantes</b>
Marcher sur une distance donnée sans être essoufflé. Se connaître pour choisir une allure de marche qui convient.	Dans un espace découvert. Groupes de 5 élèves. Marcher une distance donnée en restant groupé.	Plots pour matérialiser le parcours. Dossards.	Terrain. Distance. Équipement.
Identifier les caractéristiques des différents terrains. Identifier des sensations.	Par groupes. Réaliser un catalogue des terrains et des effets sur le déplacement, sur le corps.	Plots pour matérialiser le parcours. Dossards. Carnet de route. Crayons.	Variété des terrains. Pénibilité du parcours.
Identifier et analyser des risques potentiels dans un espace connu.	Par groupes de 4 élèves. Repérer les risques dans un parcours, éprouver des solutions en sécurité, les relever.	Plots pour matérialiser le parcours. Dossards. Fiches d'observation. Crayons.	Types de chaussures. Équipement. Bâtons de marche.
Utiliser des sources d'information pendant ou après la randonnée.	Les élèves suivent un itinéraire dans un espace connu, en utilisant différentes formes de guidage. Validation par passage à des balises.	Feuille de route. Balises et pinces de contrôle. Dossard.	Type de guidage (itinéraire tracé, photos, dessins, schémas...) Présence d'adulte accompagnateur.
Randonner en groupe homogène pendant une durée donnée avec contrainte (yeux bandés).	Par groupes de 4 élèves, accomplir un parcours avec obstacles divers. Assumer différents rôles (marcheur, guide, pareur).	Plots pour matérialiser le parcours. Bandeau.	Type de difficultés. Météo. Accessoires.
Se déplacer dans un secteur connu et arriver à un point pré défini.	Réaliser un itinéraire prévu en classe et valider son parcours par le recueil de balises.	Balises. Feuilles de route. Feutres. Carte.	Parcours en étoile, parcours jalonnés. Présence d'adulte accompagnateur.
Vivre une randonnée dans un secteur inconnu puis connu.	Réaliser un itinéraire préparé en classe puis vivre de nouveau le parcours en sens inverse.	Feuilles de route. Feutres. Carte simplifiée. Rubalise.	Présence d'adulte accompagnateur.
Évaluer les compétences.	Les élèves choisissent un itinéraire, préparent le matériel nécessaire, gèrent en situation les besoins du groupe...	Feuilles de route. Feutres. Carte simplifiée.	Parcours en étoile, parcours jalonnés... Présence d'adulte accompagnateur.