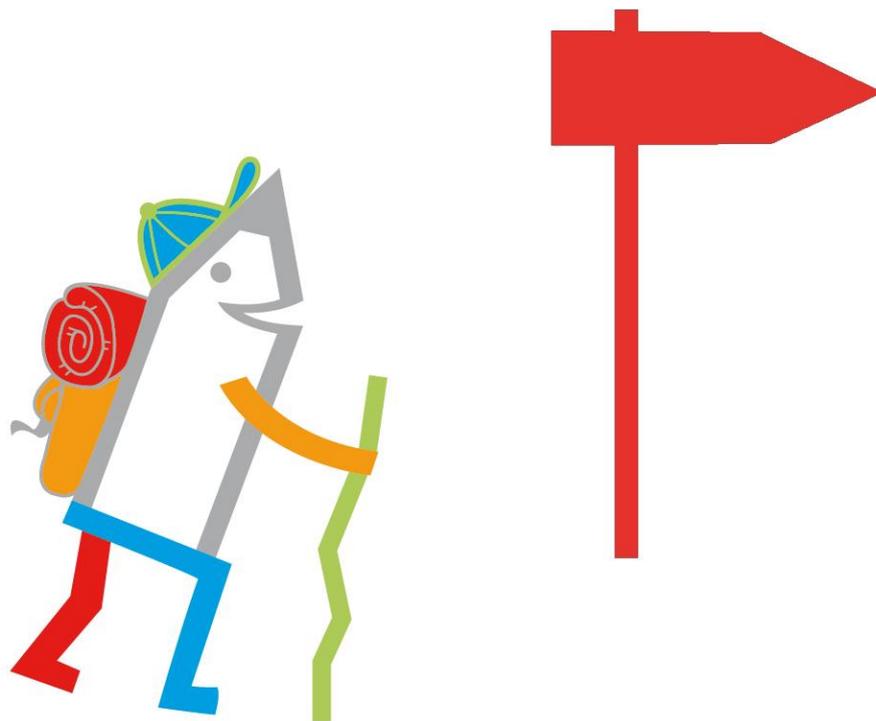


# RENCONTRE USEP

# RANDONNÉE



## PREAMBULE

Les rencontres organisées dans les secteurs ou au niveau départemental doivent respecter un certain nombre de règles pour recevoir le label USEP13.

Elles s'inscrivent dans la logique de la charte USEP13 et en reprennent les axes principaux :

- Les rencontres proposées finalisent un cycle d'apprentissage qui permet aux enfants de mettre en œuvre les connaissances, capacités et attitudes acquises.
  - Ceux-ci doivent pouvoir exprimer **leur choix sur le niveau de pratique** auquel ils désirent s'inscrire. **Deux niveaux de pratique au minimum** seront proposés chaque fois que cela sera possible.
- Les enfants sont **acteurs de la rencontre** en assumant outre la pratique sportive, les rôles sociaux qu'ils ont travaillés tout au long de la préparation. Le niveau attendu d'engagement dans ces responsabilités sera précisé en fonction de l'âge des enfants. **Le rôle des adultes participant à l'organisation de la rencontre devra être clairement défini.**
- **L'esprit sportif et la convivialité** doivent être pris en compte. Ainsi la lecture ou l'affichage du code sportif (voir annexes) doivent faire partie intégrante de la rencontre. **De même l'échange de fanions ou de poignées de mains** à l'issue de chaque temps d'activité en sont des exemples forts.
- La remise de **diplôme** de participation ou brevet attestant de ce que l'enfant a accompli lors de la rencontre doit être un temps solennel.
  - Enfin, les **dimensions Santé, Besoins particuliers et Education à l'environnement** doivent rester des préoccupations permanentes tant pour les organisateurs que pour les participants. Pour exemples, le lieu choisi accessible pour tous, la **collecte des déchets** anticipée, le choix des goûters réfléchi.

### Les axes de la charte USEP 13

- 1 - Une préparation nécessaire, suffisante et coordonnée.
- 2 - Plusieurs niveaux de pratique définis pour chaque A.P.S.A.
- 3 - Des tâches sociales assumées par les enfants.
- 4 - Un engagement explicite au respect mutuel.
- 5 - Des documents remis à l'enfant pour valider ce qu'il a fait.
- 6 - Santé, environnement, besoins particuliers :  
trois incontournables

# SOMMAIRE

1. Présentation générale
2. Organisation
3. Déroulement
4. Description des ateliers
5. Annexes

# PRESENTATION GENERALE

**Classes engagées :**

**26 classes de cycle 1**

**50 classes de cycle 2 et cycle 3**

**Lieu :**

**Massif de l'étoile**

**Départ : complexe sportif de Fontainieu**

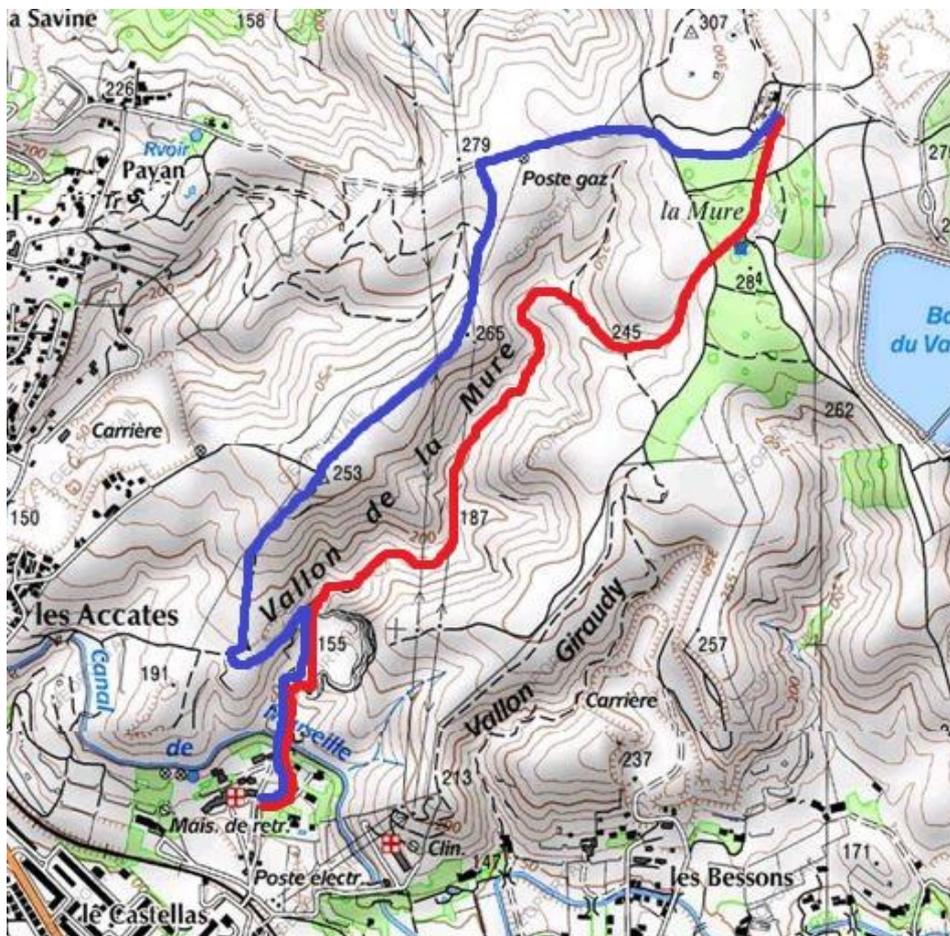
**Plan d'accès :**



**Complexe de Fontainieu**

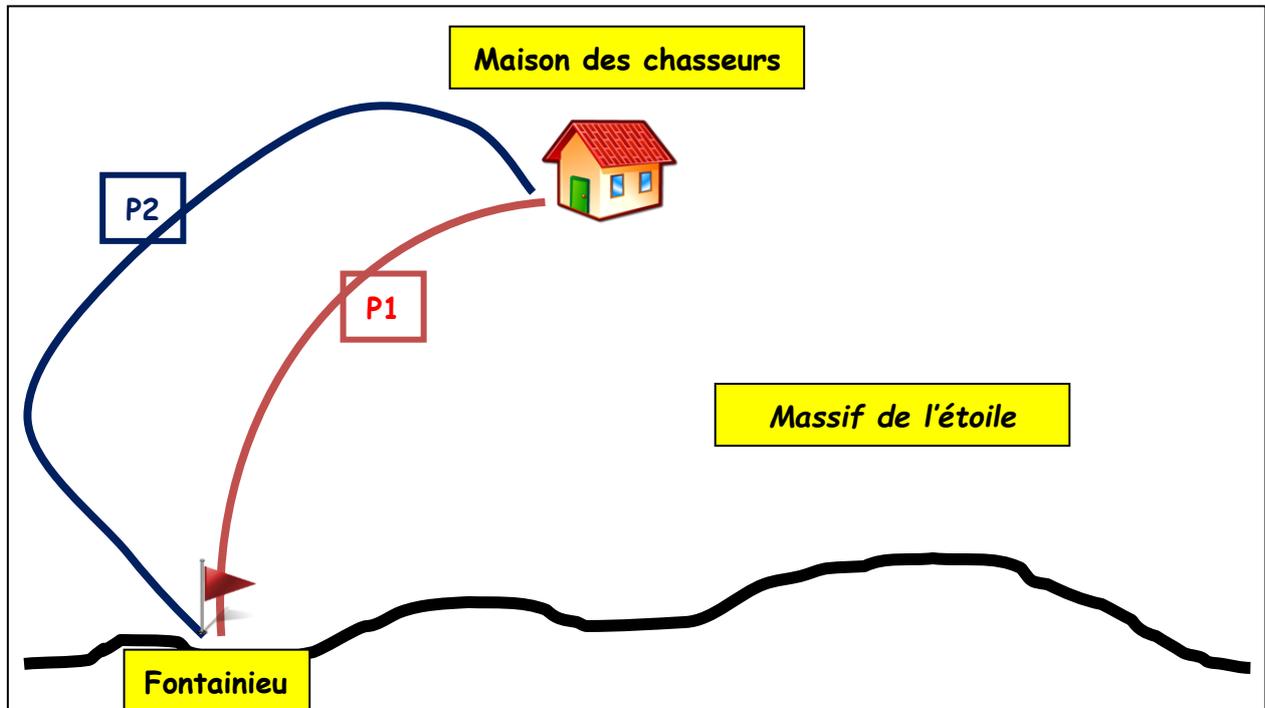
## Le parcours est une boucle :

- **Un parcours 1 (P1) moins long, avec un terrain favorable, mais un dénivelé continu**  
**Guidage facile**
- **Un parcours 2 (P2) plus long, avec un terrain plus accidenté et dénivelé plus variable**  
**Guidage plus difficile**



**Les 2 parcours arrivent à la « maison des chasseurs », point de ralliement pour le pique nique !**

## Ce qui donne sur un plan simplifié :



**Les élèves s'étant situés sur un niveau de pratique (voir plus loin)**

**On peut faire au choix :**

**P1 + P2 pour la moitié des élèves  
et P2 + P1 pour l'autre moitié**

## Organisation de rencontre pour deux classes

Rencontre 1 du...

Enseignant	École	Niveau	effectifs	Groupes			
A				1	2	3	4
B				5	6	7	8

Les enseignants des deux classes constituent 4 équipes d'environ 6 élèves : deux équipes de niveau 1, deux équipes de niveau 2

Appairages :

Adulte	Équipe N°...	Niveau	effectifs	Groupes
Enseignant A				1 - 5
Parent A				2 - 6
Enseignant B				3 - 7
Parent B				4 - 8

Ainsi avec deux adultes agréés (un par classe),  
chacun peut prendre 12 élèves

## Organisation de rencontre pour trois classes

### Rencontre 1 du...

Enseignant	École	Niveau	effectifs	Groupes					
				1	2	3	4	5	6
A				1	2	3	4	5	6
B				7	8	9	10	11	12
C				13	14	15	16	17	18

Les enseignants des trois classes constituent 6 équipes d'environ 4 élèves :  
trois équipes de niveau 1, trois équipes de niveau 2,

### Appairages :

Adulte	Équipe N°...	Niveau	effectifs	Groupes
Enseignant A				1 - 7 - 13
Parent A				2 - 8 - 14
Enseignant B				3 - 9 - 15
Parent B				4 - 10 - 16
Enseignant C				5 - 11 - 17
Parent C				6 - 12 - 18

Ainsi avec trois adultes agréés (un par classe),  
chacun peut prendre 12 élèves

## Organisation de rencontre pour les maternelles pour 2 classes

Le taux d'encadrement étant d'un adulte pour 6 élèves...  
L'idéal est de constituer des groupes de 3 enfants

Rencontre 1 du...

Enseignant	École	Niveau	effectifs	Groupes									
				1	2	3	4	5	6	7	8		
A													
B													

Les enseignants des deux classes constituent 8 équipes de 3 élèves :  
4 équipes de niveau 1, 4 équipes de niveau 2

Appairages :

Adulte	Équipe N°...	Niveau	effectifs	Groupes
Enseignant A				1 - 9
Parent A1				2 - 10
Parent A2				3 - 11
Parent A3				4 - 12
Enseignant B				5 - 13
Parent B1				6 - 14
Parent B2				7 - 15
Parent B3				8 - 16

Ainsi avec 6 adultes agréés (3 par classe),  
chacun peut prendre 6 élèves

# Organisation de rencontre pour les maternelles pour 3 classes

Rencontre 1 du...

Enseignant	École	Niveau	effectifs	Groupes											
A				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B				13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	32	24
C				25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36

Les enseignants des deux classes constituent binômes d'élèves

Appairages :

Adulte	Équipe N°...	Niveau	effectifs	Groupes
Enseignant A				1 - 13 - 25
Parent A1				2 - 14 - 26
Parent A2				3 - 15 - 27
Parent A3				4 - 16 - 28
Enseignant B				5 - 17 - 29
Parent B1				6 - 18 - 30
Parent B2				7 - 19 - 31
Parent B3				8 - 20 - 32
Enseignant C				9 - 21 - 33
Parent C1				10 - 22 - 34
Parent C2				11 - 32 - 35
Parent C3				12 - 24 - 36

Ainsi avec 9 adultes agréés (3 par classe),  
Chacun peut prendre 6 élèves

## Établir des niveaux de pratique

### FICHE NIVEAUX DE PRATIQUE

A partir des travaux élaborés lors d'un stage sur la randonnée organisé par les circonscriptions d'Aix en Provence Bouches du Rhône. 2006.

#### 1 - EVALUER LA PENIBILITE DU PARCOURS

Caractéristiques	Distance à parcourir		Dénivelé +		Nature du terrain	
Indice 1	Jusque 5 km 1 à 2 heures de marche	1	aucun	1	Chemin Sentier	1
Indice 2	Jusque 10 km 2 à 4 heures de marche	2	Dénivelé ≤ 400m	2	Sente caillouteuse	2
Indice 3	Jusque 15 km 4 à 6 heures de marche	3	Dénivelé ≥ 400m	3	Escarpé /aérien / quadropédique	3

Choisir 3 indices soit:

- Pour un parcours de niveau 1, choix de 2 indices 1 et 1 indice 1 ou 2 pour un total [3-4]
- Pour un parcours de niveau 2, choix de 2 indices 2 et 1 indice 1 ou 2 pour un total [5-6]
- Pour un parcours de niveau 3, choix de 2 indices 3 et 1 indice 1 à 3 pour un total [7-9]

#### 2 - UNE PROPOSITION POUR EVALUER LE NIVEAU DE PRATIQUE

Niveaux de pratique	Autonomie dans l'activité	Typologie du guidage	Rôle de l'adulte
<b>N1</b> <b>Élève promeneur</b>	<u>Activité subie</u> <b>Élève dépendant</b>	L'élève suit l'adulte	Prégnance et permanence de l'adulte
<i>Pour passer de N1 à N2</i>	<i>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 Jeu de l'adulte balise</i>		
<b>N2</b> <b>Élève marcheur</b>	<u>Activité vécue</u> <b>Élève actif</b> Se situe dans l'espace, sait où il est	L'élève suit un balisage pour ne pas se perdre. (jalons, traces au sol)	L'adulte valide des choix personnels
<i>Pour passer de N2 à N3</i>	<i>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)</i>		
<b>N3</b> <b>Élève randonneur</b>	<u>Activité perçue</u> <b>Élève acteur</b> Se repère, sait où il est et où il va et gère ses efforts	L'élève utilise et gère in situ une représentation de l'espace. (photos, schéma,)	L'adulte accompagne
<i>Pour passer de N3 à N4</i>	<i>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 Être attentif au groupe, choisir une allure adaptée aux autres, au terrain Exploiter une représentation de l'espace pour gérer.</i>		
<b>N4</b> <b>Élève guide</b>	<u>Activité conçue</u> <b>Élève auteur</b> Conçoit et régule : sait où il va, par où et comment	L'élève gère l'outil topo (plan simplifié, carte IGN)	L'adulte supervise

## DEROULEMENT type

- **9h - 9h15** : Accueil des classes, discours de bienvenu sur le site de départ : Fontainieu
- **9h15 - 9h30** : Répartition des équipes, Rappel des règles d'or par les adultes, et du code du sportif ou du randonneur déjà vu par les élèves.
- **9h30 - 10h00** : départs échelonnés par niveaux  
Deux pauses sont prévues sur chaque parcours avec des ateliers.
- **12h00** : Grand repas : pique nique en commun.
- **13h00 - 15h00** : les équipes se croisent, on fait l'après-midi ce que les autres ont fait le matin.

## ORGANISATION

### Le rôle des adultes ou comment « aider et accompagner » les élèves

### Taux d'encadrement et Justification des IB

### Voir le dossier « textes officiels »

#### Pour faciliter la mise en œuvre...

#### Des adultes qui encadrent l'activité

- La randonnée est une activité EPS et les adultes sont agréés. Comme les élèves, ils doivent avoir **un rôle et savoir ce qu'ils ont à faire**.
- Ils sont garants de la sécurité du groupe qu'ils accompagnent (être attentif à leur état physique en particulier, en fonction des conditions climatiques)
- Ils n'interviennent pas sur les choix des organisateurs (sauf risque objectif ou incapacité totale des élèves, par exemple, à trouver le « bon » chemin)
- Ils renseignent éventuellement les élèves, à leur demande, afin de les aider dans leur déplacement. Il ne s'agit pas de donner les réponses à des enfants qui pourraient être en difficulté, mais de les guider vers la solution par un questionnement adapté sur les choix à faire.
- Ils veillent au bon déroulement de l'activité sur le plan relationnel et affectif (comportement des enfants, respect de l'environnement, du matériel, des autres...)
- Ils rappellent si nécessaire les consignes qui ont été données par les enseignants (travail à faire, règles de sécurité, temps limite...)
- Encadrant un groupe d'élèves, ils veillent toute la journée à la sécurité, au comportement des enfants et à leur respect de l'environnement, du matériel, des autres.
- Ils participent au confort du groupe (passage aux wc).

## Aider les élèves

Pour aider les élèves à construire des savoirs leur permettant de répondre aux questions posées dans l'activité randonnée, comme par exemple :

- Comment ne pas me perdre ?  
« Savoir où je suis, où je vais, par où je passe... »
- Comment ne pas être trop fatigué ?  
« Gérer son allure, trouver son pas, se reposer mais pas trop... »
- Comment être autonome ?  
« Préparer son sac, surveiller ses affaires, prévoir ses outils... »
- Comment être responsable ?  
« J'aide, je suis aidé, je me suis trompé, j'ai respecté... »
- Comment comprendre l'environnement, le patrimoine ?  
« Ce que j'ai vu, senti, entendu... »

### ... Des exemples de questions qu'on peut poser

- Par où es-tu passé ?
- Où es-tu maintenant ?
- As-tu eu peur à certains moments ?
- Quel repère utilises-tu ?
- Ferais tu un autre choix maintenant ?
- Quel point remarquable as-tu vu sur ce parcours ?
- Quels sont les constructions que tu as rencontrées ?
- Comment as-tu préparé ton sac de randonnée ?
- Comment est la météo aujourd'hui ?
- Combien de temps a-t-on mis pour venir jusqu'ici ?
- Qu'est ce que tu as entendu sur cette partie de circuit ?
- Comment était la pente dans cette partie ?
- Comment était le sol ?
- As-tu été essoufflé ?
- Est-ce que t'es arrêté ? Souvent ?
- Penses-tu être un bon, moyen ou petit marcheur ?
- As-tu marché devant ou derrière ton groupe ? Pourquoi ?
- Tu as suivi les autres ? Tu les as guidés ?
- A quel endroit tu as eu des difficultés pour trouver ton chemin ?
- Comment as-tu décidé de la direction a cet endroit ?
- As-tu décidé seul de la direction à suivre ?
- As-tu eu besoin de l'aide de l'adulte qui t'accompagnait ?

## Les ateliers

### 1 - Land'art

Chaque groupe monte un projet « collectif » (?), destiné aux groupes qui passeront l'après-midi. Ceux-ci pourront les prendre en photo, les dessiner pour en ramener un souvenir pour la classe.



### 2 - Une pierre sur mon chemin



Chaque élève aura préparé en amont de la rencontre un « galet décoré » à destination d'un autre élève.

Les galets seront posés en « cairn » à destination de la classe qui va passer par ce chemin l'après-midi.

Il faudra également préparer un petit « outil de guidage », permettant de le

retrouver : une photo, photo + une phrase, un court texte...

Ces outils seront regroupés dans des enveloppes par groupes (1, 2, 3) puis échangés avant le départ. De sorte à éviter des échanges au sein d'une même classe.

Chaque élève pourra repartir le soir chez lui avec un caillou décoré.



**Appairages à deux classes :**

<i>Echanges d'enveloppes</i>	
1 & 8	
2 & 7	
3 & 6	
4 & 5	

**Appairages à trois classes :**

<i>Echanges d'enveloppes</i>	
1 & 12	6 & 15
2 & 11	7 & 16
3 & 10	8 & 17
4 & 13	9 & 18
5 & 14	

## ANNEXES

- Feuille de route
- Code du randonneur
- Code du citoyen sportif
- Diplôme de participation

## Feuille de route - Randonnée du .....

Equipe n° : ..... Ecole : ..... Classe : .....  
 Nom de l'animateur USEP (accompagnateur) : .....

PERSONNE A PREVENIR EN CAS DE PROBLEME : .....

### Consignes de sécurité

L'adulte accompagnateur possède l'itinéraire de la randonnée et la liste des élèves (ainsi que la carte IGN 1/250 000ème).

Il veille à ce qu'il n'y ait pas d'écart dans le groupe :

- Tous les élèves sont en permanence sous son contrôle visuel.
- Le groupe s'arrête à chaque carrefour afin de faire le point et d'éviter les erreurs de circuit.
- Laisser les élèves se "tromper" sans mettre le groupe en danger.

L'adulte accompagnateur sollicitera différents enfants pour guider le groupe et il renseignera le tableau ci-dessous

### Liste des élèves et fiche d'observation

Nom et prénom	Reste dans le groupe	Accepte le rôle de guide	Utilise les outils de guidage	Type de marcheur	Autre remarque

Nom et prénom	Reste dans le groupe	Accepte le rôle de guide	Utilise les outils de guidage	Type de marcheur	Autre remarque

## LE CODE DU RANDONNEUR



1. Je reste sur le chemin, sur le sentier.



2. Je marche avec mon groupe, je ne suis jamais seul.



3. Je ne cours pas.



4. Je n'effraye pas les animaux et je ne les touche pas.



5. Je ne jette pas mes déchets, je les jetterai dans une poubelle.



6. Je ne ramasse pas les fleurs, les plantes.



7. Je reste courtois, et je dis bonjour aux autres randonneurs.



8. Je ne crie pas.



9. Je respecte les panneaux.

## LE CODE DU CITOYEN SPORTIF

- 1- Je connais les règles et je les applique.
- 2- Je respecte les décisions de l'arbitre.
- 3- J'accepte et je respecte :  
mes adversaires, mes partenaires, les organisateurs.
- 4- J'accepte les différences et les erreurs des autres  
ainsi que de perdre.
- 5- J'accepte et j'assume les rôles qui me sont confiés  
(joueur, athlète, arbitre, observateur...).
- 6- Je respecte les installations et le matériel.
- 7- Je refuse toute forme de violence et de tricherie.
- 8- Je reste maître de moi en toutes circonstances.
- 9- Je suis honnête sur le terrain et en dehors.