

Cahier pédagogique

Prim'infos

Ugsef

Numéro 162 - Décembre 2007



Dans une société où bon nombre de revendications sont trop souvent marquées par la recherche d'une reconnaissance individuelle et d'un mode de vie égocentrique, il est bon de se recentrer sur le sens de la personne humaine. Et à ce défi éducatif contemporain, l'Enseignement catholique souhaite répondre par la mise en œuvre de ses résolutions et de ses engagements.

Quatre axes de développement sont proposés par Eric de Labarre, nouveau secrétaire général, pour donner aux jeunes toutes leurs chances de réussir leur formation et leur vie :

- Accompagner chaque jeune sur un chemin de réussite dans sa formation.
- Prendre en compte toute la personne en reliant l'enseignement du fait religieux, la dimension religieuse de la culture, l'éducation aux valeurs et le sens chrétien de l'homme.
- Permettre de vivre la différence, la diversité pour une éducation à la liberté et à la responsabilité.
- Mobiliser toutes les ressources éducatives et pédagogiques, tant en formations initiale et continue ou en insertions sociale et professionnelle, qu'en expérimentations pédagogiques innovantes. Et c'est bien dans l'ensemble de ces propositions que l'Ugsef, organisme de l'Enseignement catholique, entend prendre toute sa place pour contribuer à relever, dans ses projets et ses orientations, ces enjeux institutionnels.

Après la déclinaison de « terre d'enjeux » en mars 2008, l'Ugsef saura alors proposer des chantiers innovants dans un prochain projet triennal 2009 / 2011.

Nous comptons sur vous tous, acteurs de terrain, pour vous engager sur ce chemin de réussite avec toutes les convictions dont vous témoignez au service de l'Enseignement catholique.

*Philippe Brault, Directeur de la rédaction
p-brault@ugsef.scolanet.org*



© Photo : Jean-François Godet

Randonnée pédestre

Donnons du sens :

★ Joyeux Noël ! ★

L'école à la croisée des chemins !

« Pour une école sans murs », cette résolution de l'Enseignement catholique prend ici tout son sens autour de l'activité de randonnée. L'invitation qui nous est faite à sortir de l'école pour créer du lien et s'ouvrir sur le monde culturel et professionnel environnant devrait davantage conduire notre système éducatif. Alors poussons les murs afin qu'ils deviennent collines, les bureaux pour qu'ils se transforment en terre, et l'encre en rivière.

Activité physique de marche, la promenade peut devenir ainsi lieu d'apprentissage. Il suffit de s'appuyer sur la renommée de la route de St Jacques de Compostelle (partie entre le Puy et Figeac), chemin chargé d'histoire où pèlerins du monde entier s'évadent chaque année en marchant, pour comprendre la richesse de cette activité.

Le plaisir de l'effort dans la nature, le goût de l'évasion, de la découverte et pourquoi pas, le devenir de futurs explorateurs doivent aussi guider nos propositions pédagogiques d'activités motrices. De la ballade à l'excursion de plusieurs jours, des principes fondamentaux sont pourtant à acquérir. Alors pourquoi ne pas les aborder en classe et les vivre sur le terrain ?

Les actions menées aujourd'hui deviendront peut-être des réflexes de demain. En effet, apprendre la gestion de sa vie physique commence par des pratiques scolaires simples. Et la marche reste la pratique sportive la plus répandue et adaptée à tous, pour lutter, notamment, contre l'ensemble des troubles cardiovasculaires. Notre approche est relativement axée sur l'interdisciplinarité qui se dégage facilement sur la rencontre avec son environnement naturel.

Mieux connaître le milieu naturel nous permettra de le préserver davantage !

Le comité de rédaction

Vie du mouvement

- Réunion du GICOM, le vendredi 7 décembre à l'Ugsef, de 10 h à 16 h.
- Participation au groupe de pilotage Éducation du SGEC, le 11 décembre.
- Colloque « Éduquer au Développement Durable » le 13 décembre à l'Institut Supérieur de Pédagogie.
- Conseil national de l'Ugsef, les 14 et 15 décembre 2007, rue Saint Jacques.

Union Générale Sportive
de l'Enseignement Libre (Ugsef)
277 rue Saint-Jacques - 75240 Paris cedex 05
Tél. : 01 44 41 48 50 - Fax : 01 43 29 96 88
www.ugsef.org



0 800 31 12 97
www.wesco.fr

Valeurs :

- Respect.
- Volonté.

Compétence spécifique :

- Adapter ses déplacements à différents types d'environnements : se déplacer dans un nouveau milieu en ayant le souci de sa sécurité et de celle des autres.

Compétence générale :

- S'engager lucidement dans l'action.

Objectifs d'apprentissage :

- Se déplacer dans un environnement nouveau.
- Marcher sur de nouveaux terrains.
- Appréhender de nouveaux paysages (forêt, prés, sentiers...).
- Découvrir de nouvelles odeurs.
 - Ecouter des bruits nouveaux, insolites.
- Toucher la terre, le bois, les feuilles.
- Apprécier et découvrir les couleurs.
- Exercer et développer ses sens.

Savoirs à construire :

- Gérer un effort de longue durée.
- Se déplacer dans un espace nouveau.
- Eveiller tous ses sens.
- Ecouter en silence.

Monde vivant, monde de la matière

Donnons aux élèves la possibilité de faire le « plein de sens » en apprenant à respecter l'environnement. C'est l'automne dans nos écoles, nos villages, notre région... Proposons à nos élèves de découvrir ce que la nature peut nous offrir, les changements que nous pouvons observer, les jeux, les trésors que nous ramènerons...

Phase de découverte

Se promener, voir, écouter, sentir... : « Le parc, un lieu sécurisé »

But d'action Durant une petite promenade dans la nature, récolter le maximum d'éléments pouvant être exploités en classe.

Consignes - Sécurité Promenade en boucle, 3 à 4 parents (établir une liste de parents pour chaque sortie). Laisser un adulte en serre file (qui ferme la marche). Il serait souhaitable que l'enseignant ait déjà fait le parcours. Ne pas oublier de récupérer les fiches.

Matériel Pour les enfants, un petit sac. Pour les adultes, un appareil photo, caméra. L'enseignant a préparé des fiches plastifiées sous forme d'icônes, informant les élèves de ce qu'ils ont à faire... (8 à 10 fiches différentes). Un sifflet pour le regroupement. Ramasser • Sentir • Toucher • Regarder • Ecouter.

Organisation - Déroulement

L'enseignant fixera les fiches aux endroits stratégiques (du parc, de l'espace naturel...). Se déplacer calmement en groupes espacés. Donner aux accompagnateurs une carte où figurent les fiches placées. Lancer les recherches, laisser une certaine liberté aux enfants. Prendre le temps à chaque poste de bien découvrir la fiche. Faire des photos (adultes), lancer la verbalisation, faire avec eux.

Retour en classe

Exposer toutes les fiches de la promenade, exploiter une à deux fiches par jour. Établir des « coins » fiches d'expositions avec les éléments et photos recueillis. Les éléments de la nature récoltés seront ensuite exploités. Énumérer les nouvelles couleurs, les nouvelles odeurs, les nouveaux bruits...

Phase de structuration de l'apprentissage

Chercher / trouver et marcher dans un site inconnu

But d'action Lors d'une promenade d'une demi-journée, oser s'aventurer pour chercher.

Consignes / Sécurité

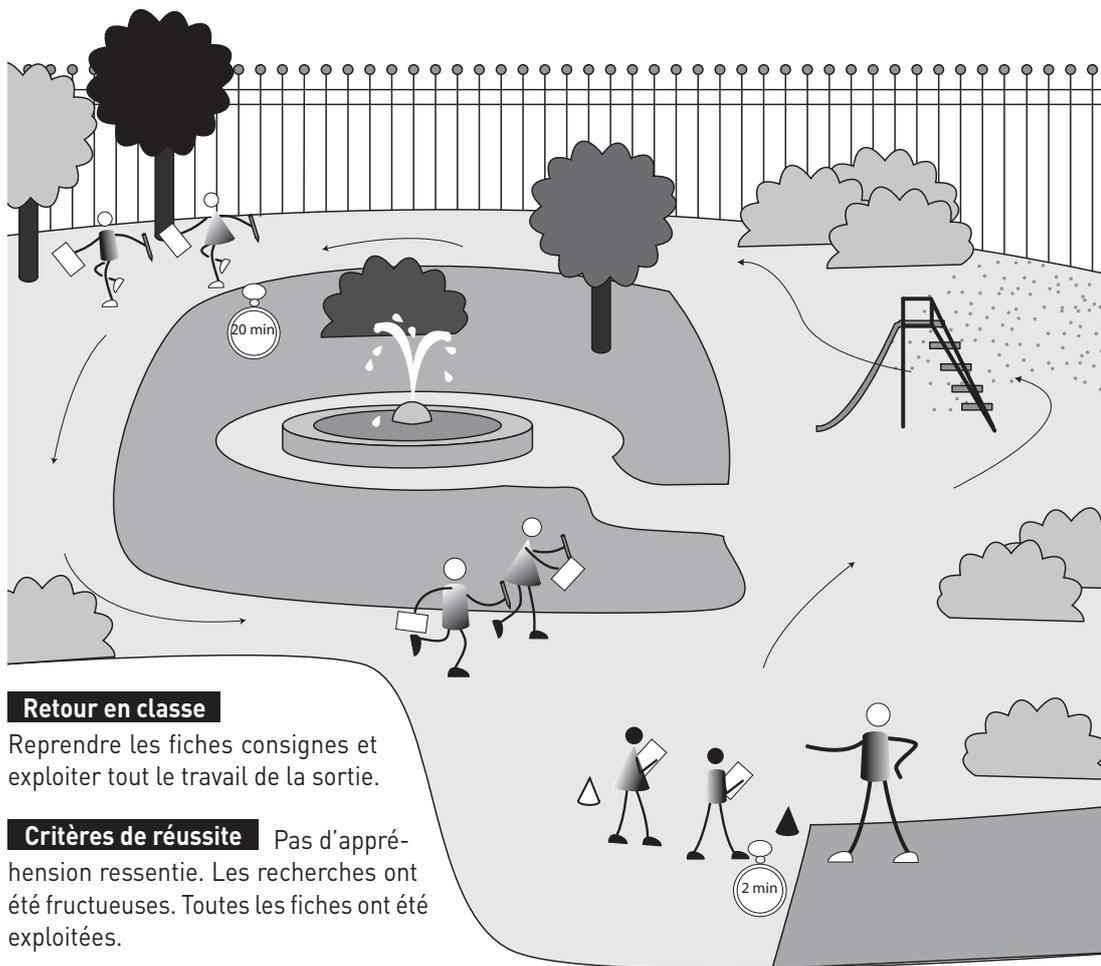
Les mêmes consignes pour le jeu de recherche. La zone choisie est connue de l'enseignant et dépourvue d'espaces à risques (rivière, mare, ravins...).

Matériel L'enseignant a préparé des fiches plastifiées qu'il distribuera à chaque groupe pour les recherches. Autant de fiches différentes que de groupes. A chaque fiche correspond une tâche, une observation, une photo à réaliser... (adulte). Les fiches ont toutes une couleur différente. Deux fiches de même couleur s'associent : Une fiche rouge unie dans un espace spécifique (sur un arbre, au sol...), et une fiche rouge avec la consigne donnée au groupe (sentir, regarder, toucher, ramasser).

Les adultes accompagnateurs connaissent les points spécifiques où se trouve la fiche à couleur unie. Une carte avec les fiches repérées.

Organisation - Déroulement

Marcher (1/2 heure environ) pour arriver dans l'espace de jeu. Faire des groupes de 4 à 5 élèves et un adulte. Les fiches unies ont été posées aux endroits stratégiques (à vue du point de contrôle). Chaque groupe vient prendre une fiche et part à l'aventure. Laisser chercher, rester grouper. Une fois la couleur trouvée, exploiter la tâche 2 à 3 minutes. Revenir au point de contrôle, rendre la fiche et en récupérer une autre. A chaque poste de travail, l'adulte animera, encouragera et suscitera les échanges. Le poste de contrôle (deux adultes) est responsable du classement, du tri, de l'organisation du retour des groupes et incite les enfants à se désaltérer et à goûter. Un carton par groupe servira à la récolte.



Retour en classe

Reprendre les fiches consignes et exploiter tout le travail de la sortie.

Critères de réussite

Pas d'appréhension ressentie. Les recherches ont été fructueuses. Toutes les fiches ont été exploitées.

Phase de réinvestissement / évaluation

Pourquoi pas une sortie avec un pique-nique sur la journée ?

But d'action

Partir une journée, marcher plus longtemps en intercalant des pauses et rapporter un maximum d'informations pour réaliser une fresque.

Consignes

Les mêmes vis-à-vis de la sécurité et de l'encadrement. Choisir la journée en fonction des conditions météorologiques et de la saison. Les parents gèrent le pique-nique.

Matériel

Appareil photo pour rapporter des images au service de la fresque (parents).

Organisation - Déroulement

Il se peut que pour cette sortie, un moyen de transport en commun soit nécessaire. Constituer les groupes, répartir les enfants par niveaux de marche. Proposer des pauses toutes les 20 minutes, boire, observer, échanger, chanter, raconter des histoires... Se déplacer en groupes espacés afin d'éviter trop de bruit, trop de monde, trop de dispersion. Après le pique-nique, organiser des contes pour un temps calme.

Chaque groupe aura un thème d'observation particulier à rapporter en classe :

- Les arbres, les feuilles.
- Le monde du vivant (insectes, oiseaux...).
- Les cultures (céréales, fruits, vigne...).
- Les champignons.
- Les constructions (maisons, ponts, murets...).
- L'adulte utilisera la photo pour aider à la réalisation de la fresque.

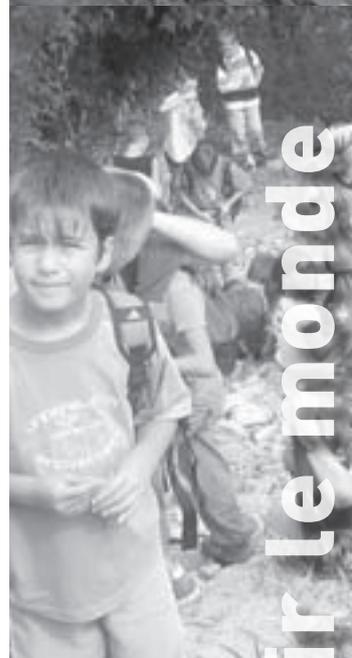
En classe

Par groupe, sur une grande feuille (2 m, nappe en papier). Chacun des groupes constitue sa fresque. Les réalisations seront collées les unes aux autres pour décorer l'école.

Verbalisation

Vivre ensemble dans le respect de l'environnement :

- Pour être mieux écouter... que faire ?
- Pour mieux écouter... que faire ?
- Pour mieux ramasser... que faire ?
- Pour mieux sentir... que faire ?



Valeurs :

- Respect.
- Tolérance.

Compétence spécifique :

- Adapter ses déplacements à différents types d'environnements : se déplacer dans un nouveau milieu en ayant le souci de sa sécurité et de celle des autres.

Compétence générale :

- S'engager lucidement dans l'action.

Objectifs d'apprentissage :

- Se repérer dans un environnement proche, s'orienter, se déplacer.
- Décrire oralement et localiser les différents éléments d'un espace organisé.
- Savoir retrouver le rôle de l'homme dans les différents espaces d'un paysage.
- Observer, identifier et décrire quelques caractéristiques de la vie animale et végétale.

Savoirs à construire :

- Gérer un effort de longue durée.
- Adapter son allure au terrain.
- Apprécier un nouvel environnement.
- Représenter un paysage sur un croquis.
- Oser s'aventurer.

Diversité des formes de végétation, de l'habitat, de la vie animale

Pour apporter aux élèves les connaissances scientifiques, comprendre le monde qui les entoure, il est capital de permettre aux élèves une réelle immersion dans le monde naturel. Il y a toujours un environnement extérieur à proximité de l'école. **Avant l'activité, les notions de topographies simples seront travaillées en classe.**

Préconisation avant chaque sortie : Inventaire du nécessaire pour la randonnée (petit sac à dos, gourde, chaussures de marche montantes, un goûter, un vêtement supplémentaire en fonction des prévisions (pluie ou froid), crayon, bloc-notes). L'enseignant aura en charge une trousse de premiers secours, un téléphone portable.

Phase d'exploration / découverte

« Faire le plein »

Dans les bois, sur le sentier, dans la plaine...

But d'action Marcher durant un après-midi, proposer aux élèves de raconter ce qu'ils voient. Dans la mesure du possible, travailler le monde végétal, animal, minéral.

Organisation - Déroulement

Prévoir 3 à 4 parents à chaque sortie. Pour la première randonnée, proposer une sortie sans trop de dénivelé. Le lieu doit être choisi en fonction des intentions. Dans la mesure du possible, prévoir un espace protégé. L'enseignant propose les arrêts. Etablir 4 à 5 groupes. S'espacer pour organiser la verbalisation, prendre des notes, des photos...

Consignes « Code de bon usage dans la nature »

- Ne pas cueillir certaines plantes protégées.
- Ne pas casser les branches d'arbres.

- Ne pas laisser de déchets.
- Ne pas faire de feu.
- Ne pas prélever de céréales, de fruits qui appartiennent aux agriculteurs.

Retour en classe

Reconstituer les groupes, passer à un écrit commun en spécifiant les trois catégories, classer les éléments perçus du terrain. Ex. : oiseaux, roches, fougères... Regrouper toutes les indications des différents groupes afin d'avoir le maximum de sujets de travail.

Etablir des groupes de travail pour reconstituer au mieux le paysage :

- Le type de terrain, la végétation, les espèces d'arbres...
- Les habitations, le style...
- Quels types d'animaux « habitent » dans la région ? Les activités proposées dans le parc... La présence de l'eau, (capteur, barrage, source...).
- L'élevage, les fromages, l'artisanat...

Phase de structuration de l'apprentissage

« Des balades à thème pour apprendre »

Entre forêt, climats et exploitation.

Dans la mesure du possible, découvrir « le bois et ses principales essences ». Etablir des liens entre l'arbre, les saisons et son utilisation.

Exemple de quelques essences : le hêtre ou fayard • le sapin blanc ou pectiné • l'épicéa • Le douglas • Le chêne.

Autres thèmes :

- L'aventure de l'eau... C'est la vie !
- L'agriculture, l'élevage, les vignobles...
- Les fleurs, les insectes...

Possibilités de proposer des sorties à thèmes, l'exemple ci-dessous s'applique autour de l'arbre.

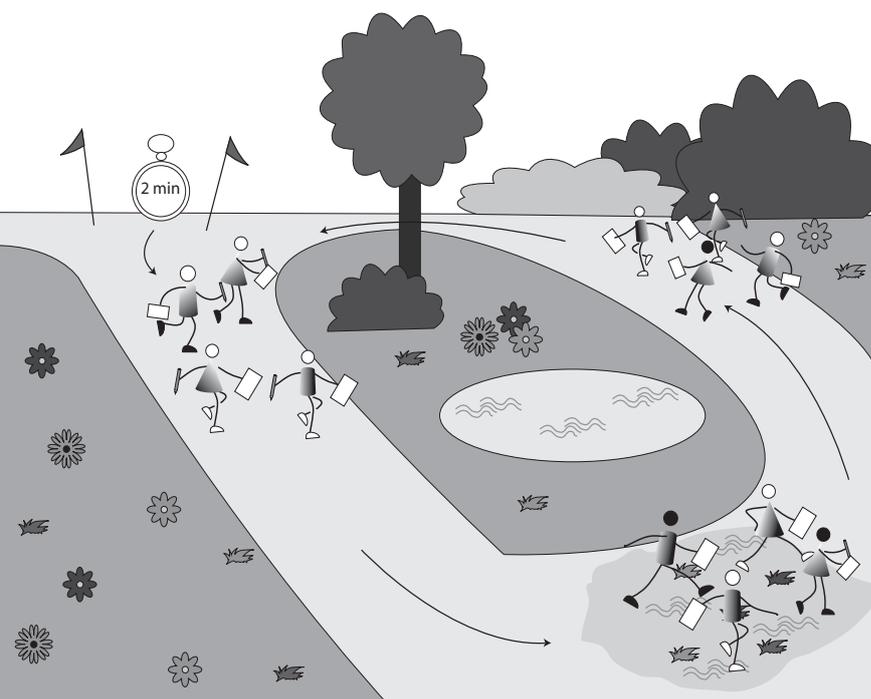
Chasse aux trésors

But d'action Adapter son allure sur des terrains variés et chercher... Durant cette randonnée (demi-journée), récolter le maximum d'éléments naturels rares et originaux se rapportant à l'arbre pour les étudier en classe.

Matériel Un sac en papier pour 6 enfants.

Consignes Durant la randonnée, la récolte se fera au signal de l'enseignant, sur le parcours et aux endroits hors sentiers décidés par l'enseignant. Etablir des zones de « ramassage » différentes pour les groupes.

Le monde



3 ou 4 montées différentes avec chacune des allures proposées : des grands pas, des petits pas, vite à grands pas, doucement à petits pas.

A chaque arrivée, l'enseignant recueille et note les ressentis des élèves : J'ai le cœur qui bat très vite

- Je suis très essoufflé - Je ne sens plus mes jambes
- Je me sens bien...

Déroulement du jeu : À l'école, le jeu se met en place dans la cour (équipe 1 contre la 2, équipe 3 contre la 4). L'équipe 1 présente un élément à l'équipe 2 qui doit

présenter le même. Si ce n'est pas le cas l'équipe marque 1 point. A chaque élément sorti du sac, l'enseignant le note et le classe dans une catégorie spécifique.

Une fois en classe : réalisation de panneaux, exposition des éléments rares et originaux : feuilles, écorce... Établir avec le groupe la meilleure allure à adopter lorsque ça monte, la « mise en œuvre pour faire ».

Classifications des éléments : fleurs, fruits, feuilles, arbres, essences dominantes...

Organisation - Déroulement

Choisir un parcours riche en éléments naturels, si possible, en automne avec des montées marquées (réservées pour le travail de l'allure). Faire 4 groupes (groupe 1 contre groupe 2, groupe 3 contre groupe 4). Chaque groupe ramasse ce qui lui semble rare ou original (un seul exemplaire).

Travail de l'allure dans les côtes : Les mêmes groupes, sur une montée marquée (pas plus de 2 minutes de marche). Demander aux élèves de marcher sur

Phase de réinvestissement / évaluation

« A la recherche d'infos... »

But d'action Durant une sortie d'une journée, suivre à tour de rôle l'équipe qui a la carte (chaque équipe, avec la carte, mène à tour de rôle). Aux arrêts proposés par l'enseignant, chercher...

Consignes S'informer de la météo. Penser à se désaltérer. Questionnaire choisi en fonction du site. Appareil photo, pique-nique.

Organisation - Déroulement 3 à 4 parents. Constituer des groupes de 4 élèves. Chacun des groupes a un questionnaire et son parcours tracé sur une carte plastifiée. Circuit possible : GR (rouge et blanc). 2 à 3 heures de marche (au total). La randonnée est tracée par l'enseignant sur la carte. Prévoir les moments de recherche dans des zones sécurisantes, et les moments de photographies, d'observation du paysage associés au questionnaire, également adapté à l'âge des enfants.

Le questionnaire : repérer des éléments du paysage créés par l'homme (photos, croquis). A quoi servent ces éléments ? Récolter 4 feuilles d'arbres différents... les connais-tu ? Ramasser au sol des éléments provenant d'arbres. Photographier les champignons.

Faire le croquis de la zone choisie par l'enseignant. Photographier les différentes marques du balisage. Récolter 5 fleurs, des herbes différentes.

Critères de réussite

- Les parcours du circuit se sont faits sans l'aide de l'adulte.
- Les élèves adaptent leur allure au terrain.

Retour en classe

Constitution d'un herbier : de feuilles, d'herbes, de fleurs. Exposition des croquis et photos. Classification des variétés de champignons. Sur une grande carte fixée au mur, placer les photos correspondant au terrain.

Valeurs :

- Respect.
- Tolérance.

Compétence spécifique :

- Adapter ses déplacements à différents types d'environnements : se déplacer dans un nouveau milieu en ayant le souci de sa sécurité et de celle des autres.

Compétences générales :

- S'engager lucidement dans l'action.
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité.

Objectifs d'apprentissage :

- Connaître et maîtriser des techniques fondamentales de l'activité randonnée.
- Savoir interpréter le tracé d'un circuit pédestre.

Savoirs à construire :

- Se situer par rapport à quelques repères spécifiques.
 - Situer son école au sein d'une région.
 - Oser un itinéraire.
 - Gérer son effort en fonction du terrain.
- Coopérer, échanger, être tolérant au sein d'un groupe.

Démarche d'enseignement :

- Une demi-journée par semaine durant 5 semaines. Les notions de géographie seront vécues sur le terrain durant les séances d'EPS et exploitées en classe. A chaque randonnée, un maximum d'informations seront prises, sous forme de croquis, photos...

Le projet de cette classe de fin de cycle : **Vendanger chez le viticulteur...**

Lecture de carte et comparaison sur le terrain

A proximité de l'école, un peu plus loin il y a parfois un parc, un espace protégé, où quelques sentiers permettent de découvrir un patrimoine paysage, viticole... Les propositions ci-jointes sont le fruit du travail effectué à l'école des Granges de Condrieu, entourée de lûnes, d'oiseaux, côteaux et vignobles (lône : bretelle en eau d'un cours d'eau, d'un fleuve du Rhône).

Phase d'exploration / découverte

« Préparer sa première randonnée »

Objectif Établir une correspondance entre la carte et le terrain.

But d'action Marcher durant l'après-midi en mettant en relation la carte, la signalétique, les croisées de chemins...

Matériel Une carte par élève si possible en photocopies couleurs (A4) sous plastique. Echelle au 25 000^{ème} : 1 cm sur la carte représente 250 m sur le terrain. Un sac à dos complet vérifié avant de partir (l'idéal est d'amener son sac la veille). Nécessaire pour écrire. Appareil photo, jumelles. Insister durant la semaine pour que les élèves suivent le bulletin météo afin d'estimer le vêtement à prévoir.

Consignes / Sécurité

Promenade en boucle, 3 à 4 parents (établir une liste de parents pour chaque sortie). Laisser un adulte en serre file (qui ferme la marche). Il serait souhaitable que l'enseignant ait déjà fait le parcours.

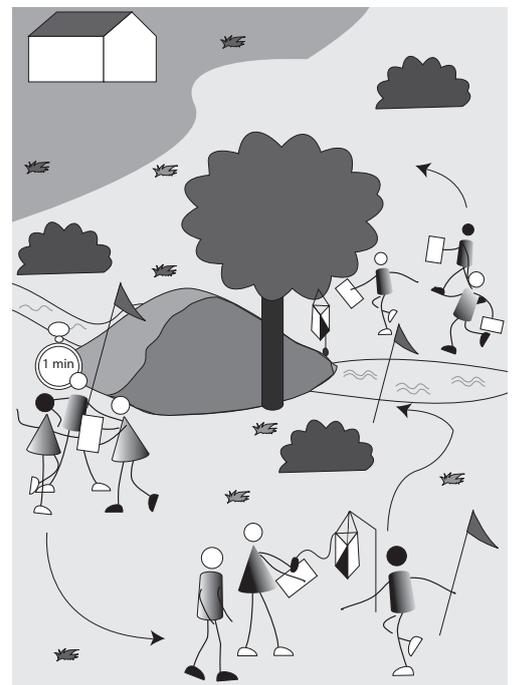
Organisation - Déroulement

La classe évolue à son rythme, l'enseignant reste devant ; une marche de 2 h 30 en boucle. L'enseignant a pris soin de tracer au fluo chaque parcours et proposera un maximum d'arrêts spécifiques : Croisements de chemins • Tout changement de direction • Tout élément fixe (ruines, maisons...) • Tous changements de terrain (forêt, vignes, côteaux...) • Tout point d'eau.

A chaque halte, prendre un maximum d'informations (photo) et repérer sur la carte au crayon

le lieu de l'arrêt. Numéroté chaque arrêt dans l'ordre croissant. Sur le bloc-notes, marquer ce que l'on voit. Prévoir des pauses régulières pour s'hydrater.

Retour en classe Établir la carte type correspondant aux arrêts (suspendue au mur). Chaque arrêt spécifique est identifié avec sa photo et son signe cartographique. Déterminer la distance totale en mètres ou kilomètres. Essayer de trouver s'il y avait plus de montées que de descentes. Comment le vérifier avant de partir (courbes de niveaux) ?



Phase de structuration de l'apprentissage

« Apprendre le paysage en marchant »

Cet exemple illustre une grande variation de paysage (vallée, fleuve, côteaux et vignes).

But d'action Marcher et guider ses camarades, établir des arrêts pour faire des croquis des paysages.

Consignes Au moment des croquis, l'enseignant propose des angles de vue différents. L'enseignant reste vigilant sur le « guidage ». 2 à 3 adultes. Rester 15 minutes sur l'arrêt. Une carte par groupe.

Organisation - Déroulement

La classe est divisée en 5 à 6 groupes (4 à 5 élèves). Chaque groupe dispose d'une partie du circuit tracée sur carte. Chaque circuit est tracé en fonction des spécificités à dessiner. Chaque groupe aura en charge de mener la classe. Le circuit du groupe 2 succède à celui du groupe 1 ainsi de suite...

Exemple :

- Groupe 1 arrêt 1 croisement de chemins
- Groupe 2 arrêt 2 le fleuve et sa vallée
- Groupe 3 arrêt 3 la vigne et ses côtes...

Le dispositif peut se faire sur l'aller/retour.

Retour en classe

Même dispositif que pour la première randonnée. Établir le parcours total à l'aide des différents tracés des groupes (faire tracer le parcours sur la pochette plastique au crayon à ardoise, vérifier l'exactitude avec le tracé sur un papier calque). Exploiter les croquis, faire des liens avec le terrain, la carte. Dégager les caractéristiques propres du paysage. Exploiter les termes techniques. Situer sur la carte les points fixes dessinés. ex : ponts, maisons, sources...

Évolution / variante : il est possible de faire tracer les circuits par les élèves. Ils en détermineront alors avant le départ les caractéristiques (distance, difficultés...). En classe, demander aux élèves de représenter le paysage parcouru, 100 ans plus tôt. Qu'est-ce qui a changé selon eux ?

Représentation : dessiner le même paysage dans 100 ans... travail sur l'imaginaire.

Tableau d'analyse d'un paysage

Cocher la case « présence » si l'impact humain est repéré. L'impact paraît-il positif ou négatif ? Pourquoi ?

Négatif	Positif	Présence	Impact humain
			Villas et résidences
			Cultures céréalières
			Déchets ménagers
			Château d'eau
			Nombreuses haies
			Murets de pierres
			Déchets agricoles
			Panneaux, pancartes

Phase de réinvestissement / évaluation

« La randonnée et les vendanges... »

But d'action

Se déplacer en se repérant sur la carte pour aller chez le viticulteur.

Tâches

En fonction du tracé, repérer avant de partir si le circuit, monte, descend ou alors suit les courbes de niveau...

En classe

Travail sur les points cardinaux, la rose des vents sur la carte de randonnée déjà utilisée, les 4 points cardinaux ont été marqués. Travail sur la vigne, ses origines, les cépages, leurs origines et l'exploitation du raisin pour le vin. La culture en terrasses, le terroir... A l'aide de la carte, repérer les courbes de niveau et exploiter leurs significations. Lien entre distance sur la carte et distance sur le terrain.

Matériel

Une carte pour deux. Le circuit est tracé sur chaque carte. Les points spécifiques sont marqués et exploités en classe.

Organisation et déroulement

Dans un premier temps, suivre le GR pour aboutir à la vigne. Prévoir une sortie sur la journée, encadrement avec parents. Chaque groupe de deux a l'initiative de

mener la classe durant 20 minutes environ. Etablir une rotation chronologique des groupes (en amont...). À l'issue des 20 minutes, demander au groupe prenant le relais de se situer sur la carte.

Une évaluation peut se faire à ce moment là (verbalisation, repérage sur la carte). Prévoir les changements sur la journée.

Vendanges : un seau pour deux, une vendangette (ou une paire de ciseaux) pour deux. Lorsque le seau est à moitié plein, le vider dans la benne, puis changer les rôles. Consignes pour vendanger : la coupe se fait dans le calme. Ne pas chercher à aller vite.

En classe

Noter tous les changements de meneurs sur la carte. Déterminer si le dénivelé est positif ou négatif. Exploiter tout le travail de la vigne sous forme de panneaux, expositions... Sous forme de rédaction, demander aux élèves de raconter leur parcours du départ à l'arrivée en employant les termes techniques liés à la végétation, au relief, aux changements de paysages, aux points d'arrêts...

Critères de réussite

- L'adulte n'a pas eu besoin d'intervenir pour les itinéraires.
- Les grappes de raisin sont restées intactes.
- Les liaisons carte / terrain sont justes.



« terre d'enjeux » : un projet fédérateur pour 2008

« Journée des Communautés éducatives » :



Livret de 8 pages encarté dans ECA (octobre 2007) : « Préparer la 4^{ème} journée des Communautés éducatives » du 7 décembre qui donne des pistes, des scénarios possibles pour mieux apprendre à vivre ensemble dans nos établissements et surtout « relier nos regards »
A commander auprès de l'AGICEC.

L'auteur :

Jean-François Godel, professeur d'EPS et formateur au CFP de Caluire, membre de la CNAPEP pour l'UD 69.

Remerciements :

M. Pichon Christophe, viticulteur à Chavannay pour l'accès aux vignes, aux vendanges, aux pressailles et à la dégustation du premier jus.

« Randonnée pédestre à l'école »

Dans la collection « Essais de Réponses ». De nombreuses situations pédagogiques, qui offrent aux élèves l'occasion de découvrir des environnements naturels et donnent ainsi un sens à la marche

à pied, seul ou en groupe.
Éditions EPS, Avenue du Tremblay, Paris.



Thèmes de travail transversaux pour une découverte de son environnement

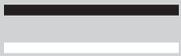
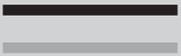
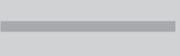
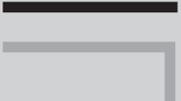
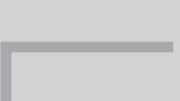
La gestion de sa sécurité, la compréhension du terrain, l'établissement d'un projet de randonnée en lien avec divers champs disciplinaires.

Mathématiques	Sciences	Français	Géographie
Les échelles. Le dénivelé. Les conversions...	La météorologie. La préparation de son sac à dos (boisson, pique-nique, vêtement). Les cultures locales...	Le vocabulaire spécifique. Le patrimoine culturel de sa région...	La rose des vents. Le relief. Les différents types de paysages. Les balisages spécifiques. La trace de l'homme dans le paysage...

Informations complémentaires sur la randonnée : « le plus grand des stades »

La Fédération Française de Randonnée (www.ffrandonnee.fr) compte environ 65 000 kms de sentiers balisés : les GR (rouge et blanc) auquel s'ajoutent 115 000 itinéraires de promenade randonnée, les PR (jaune et blanc).

Le balisage des sentiers

	GR	GR de pays	PR
	Balisés blanches et rouges (orange foncé ci-dessous). Ce sont des sentiers linéaires.	Balisés rouges (orange foncé ci-dessous) et jaunes (orange clair ci-dessous). Viennent souvent compléter les GR.	Balisés : un trait jaune (orange clair ci-dessous). Promenades randonnées. Petites marches.
Continuité de sentier			
Changement de direction			
Mauvaise direction			

Les différentes marques sont inscrites sur les poteaux téléphoniques, les arbres, les rochers, les murs de ruines...

La Rando Challenge :

- Un principe de course identique de 7 à 77 ans...
- Course en équipe, un parcours défini par des points de passage spécifiques avec questions

et poinçonnage de feuille de route.

- Un temps de course à respecter.
- Une arrivée en groupe obligatoire.

Classification d'une randonnée quelle que soit la couleur du balisage :

- Distance totale.
- Temps de marche (estimation à 4,5 km/h de moyenne).
- Dénivelée totale.
- Classement par difficultés : Facile – Difficile – Très difficile.
- Point de départ et point d'arrivée.