

Les compétences du socle commun

- C7 Travailler en groupe, s'engager dans un projet
- C7 Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée

Les compétences EPS

- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Cette fiche présente des situations

Sur les pas du Petit Poucet

Par l'USEP du Val-de-Marne

Randonnée et orientation se combinent dans cette présentation¹ d'une journée de pleine nature.

Pour les jeunes élèves, les activités de pleine nature sont l'occasion de vivre des émotions fortes : se déplacer dans un milieu inconnu dont on ne se représente pas les limites apprend à surmonter les légitimes appréhensions. Pour atteindre cet objectif, il convient de trouver un équilibre entre l'indispensable autonomie accordée aux élèves en activité et la gestion rigoureuse de l'organisation². La référence aux pratiques sociales que constituent la randonnée pédestre et la course d'orientation aide les enseignants à définir les objectifs d'apprentissage et à accompagner les progrès que leurs élèves réinvestissent dans ce dispositif.

Le Petit Poucet part en forêt

Objectifs

- randonnée : adapter ses déplacements à l'environnement ;
- orientation : prendre des informations concernant le milieu pour déterminer un itinéraire (zones de forêt denses ou clair-semées, glacières, relief, etc.).

Dispositif

Les classes sont regroupées dans un espace dégagé (clairière, carrefour de chemins,



etc.). Les enfants sont répartis en groupes de 8 et chaque équipe dispose d' :
 - une cinquantaine de rubans de couleurs distinctes ;
 - une feuille « départ » ;
 - un puzzle (un dessin réalisé sur une feuille A3 et découpé en 10 morceaux) ;
 - un « trésor » préparé préalablement en classe.

Consignes

Chaque groupe décide de la direction dans laquelle il souhaite s'engager. Il accroche alors sa feuille « départ » à l'endroit où il entre dans la zone boisée. Ensuite, les élèves doivent nouer leurs rubans aux arbres, arbustes, branchages, le long du chemin afin que chacun soit visible du précédent. Tous les cinq rubans, ils accrochent également un morceau du puzzle. Lorsque tous les rubans sont posés, ils déposent leur trésor au pied de l'arbre.

Conseils aux accompagnateurs

- être attentif aux signes de fatigue (rougeur, pâleur, essoufflement) et ménager d'éventuelles pauses ;
- gérer l'équilibre risque/sécurité en faisant choisir des trajets "difficiles" (passage dans les sous-bois, franchissement d'obstacles, etc.) mais respectant la règle de visibilité des rubans posés ;
- relancer régulièrement l'intérêt des élèves en variant les rôles (pose de rubans et/ou de morceaux de puzzle) ;
- s'assurer de la visibilité du ruban depuis le poste précédent (par exemple, l'élève qui a posé le ruban reste à côté pendant que le groupe poursuit sa marche jusqu'au moment où il crie "stop" car ses camarades ne sont plus à vue).

Le Petit Poucet retrouve son chemin

Objectifs

- randonnée : doubler le temps d'activité sans se lasser ;
- orientation : se repérer en prenant rapidement des indices et distinguer les différences sur un même itinéraire (aller et retour).

Dispositif

Le déplacement s'effectue toujours en groupe.

1. Cette fiche regroupe des activités proposées lors de différentes journées d'orientation et de rencontres de l'USEP du Val-de-Marne.
2. « La sécurité », *Randonnée pédestre à l'école*, collectif, Revue EPS, 2007.





Consignes

Il s'agit de revenir au point de départ en restant en groupe et en vérifiant, tout au long du chemin, la bonne disposition des rubans et des morceaux de puzzle.

Conseils aux accompagnateurs

- anticiper avec les élèves la durée du retour et choisir une allure compatible avec le doublement du parcours initial ;
- découvrir que la prise d'indices n'est pas simple, qu'un paysage varie selon le point de vue, que des obstacles apparaissent selon le sens où on les aborde ;
- répartir les rôles avec, par exemple, un meneur différent pour chaque nouveau ruban ;
- ajuster éventuellement la hauteur des rubans posés pour améliorer leur visibilité.

Le Petit Poucet part à la découverte du trésor

Objectifs

- randonnée : doser son effort dans la durée et veiller à ne pas laisser de trace de son passage dans le milieu naturel ;
- orientation : prendre des indices dans un milieu inconnu pour organiser son déplacement.

Dispositif

Tous les groupes sont rassemblés autour de l'enseignant pour un tirage au sort du parcours qu'il faudra effectuer.



Consignes

Les élèves empruntent le chemin indiqué par le ruban tiré au sort : ils cherchent l'affiche « départ » de la couleur correspondante puis suivent le parcours balisé par les rubans. Ils collectent les différentes pièces de puzzle jusqu'à trouver le trésor. Au retour, ils décrochent les rubans et, arrivés au point de départ, ils reconstituent le puzzle. Chaque équipe peut ainsi valider la réalisation du parcours préparé par d'autres élèves.

Conseils aux accompagnateurs

- veiller au respect des règles de déplacement (en groupe, à allure régulière) malgré l'enjeu nouveau ;
- contourner les obstacles sans perdre l'orientation du déplacement (par exemple, un élève assure le point fixe et indique la direction avec son bras, pendant qu'un autre franchit un obstacle) ;
- se relayer, chaque élève assurant le guidage du groupe pendant 5 étapes c'est-à-dire jusqu'au morceau de puzzle suivant ;
- maintenir la motivation tout au long du parcours en dénombant, au fur et à mesure, les rubans collectés.

Les jeux du Petit Poucet

Objectifs

Proposer différentes activités pour favoriser l'alternance des temps d'action des



élèves, contribuer à la récupération et à l'entretien de la motivation de tous. Mises en scène dans une histoire³ lue en classe avant la journée, elles sollicitent les capacités de perception, discrimination sensorielle, manipulation et mémorisation.

Kim toucher

Matériel : une dizaine d'objets (chaussure, poupée, peluche, cuillère, etc.) cachés dans un sac et 5 photos représentant ces objets.
Consignes : plonger la main dans le sac et, au toucher, retrouver les cinq objets désignés ; les sortir pour vérifier.

Atout puzzle

Matériel : des puzzles représentant les personnages de l'histoire.
Consigne : par groupe de 3, reconstituer le personnage choisi.

Roi de la construction

Matériel : deux planches de bois et des éléments de jeux de construction.
Consigne : construire la maison de Rigolo et Rigolote ainsi que la niche de leur chien.

Kim sonore

Matériel : une bande sonore de cris de différents animaux et plusieurs cartes les représentant.
Consignes : écouter les cris des animaux, montrer l'image correspondante et nommer l'animal.

Loto fruits-légumes

Matériel : des photos de fruits et légumes dans un sac et un sablier.
Consigne : nommer le plus possible de fruits et légumes dans le temps imparti.

Jeu des photos

Matériel : 5 photos représentant sous des angles différents le lieu où les enfants se trouvent.
Consignes : identifier chaque vue et montrer l'espace photographié.

Chasseur d'erreurs

Matériel : 2 images des personnages sont proposées aux élèves dont l'une comporte 5 différences.
Consigne : identifier les cinq erreurs.

Mémoire des personnages

Matériel : 5 paires de cartes représentant les différents personnages de l'histoire sont mélangées et étalées face cachée sur le sol.
Consignes : retourner 2 cartes, si la même paire apparaît elles sont gagnées par le joueur, sinon, il les replace et passe son tour. ●

USEP du Val-de-Marne.

3. « Les aventures de Rigolo et Rigolote en forêt » est une création pour motiver le projet orientation des classes de Cycles 1 et 2. Le livret peut être obtenu auprès de USEP 94, www.ligue94.com.