

Animation Pédagogique Brest 3  
Sylvaine Talarmin CPC

## **Randonnée et Patrimoine**

Plouguin 19/03/08

# **Randonnée et Patrimoine**

Plouguin 19/03/08

## **I) Mise en situation**

- Circuit de randonnée de la Vallée des Moulins (5 km)
- Lecture de paysages
- Croquis

## **II) Formalisation**

- 1) La randonnée pédestre; une Activité Physique de pleine nature
- 2) Pistes de travail pour une exploitation artistique de la sortie

## **III) Illustration**

"Randonner à Plouguin" projet pluridisciplinaire en MS-GS  
(Randonnée et patrimoine)

## **IV) Ressources et pistes de travail**

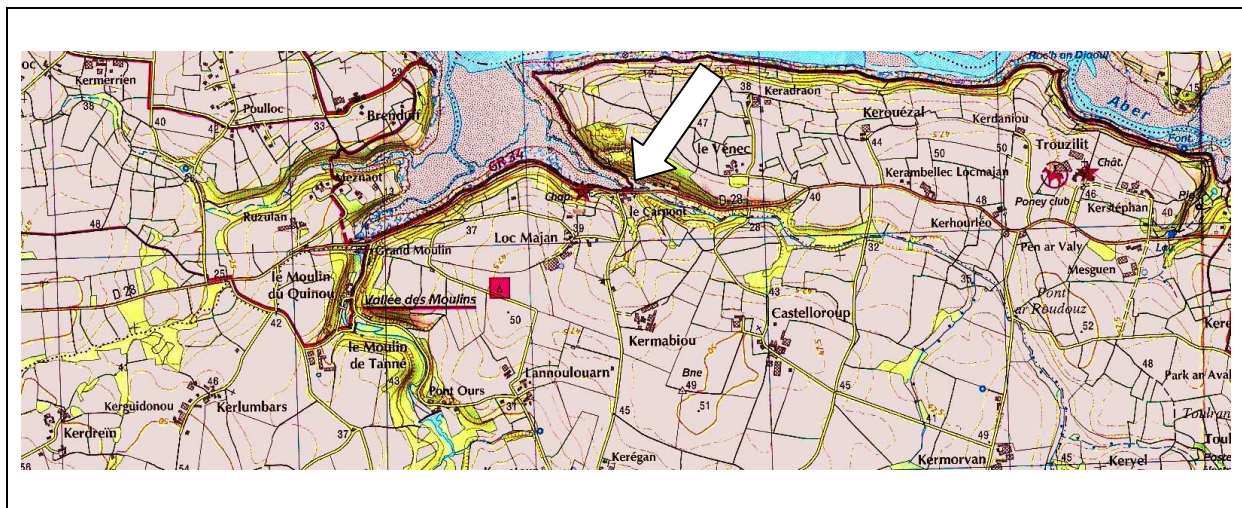
# Animation "Randonnée et Patrimoine "

## Cycle 1 et 2

Date : Mercredi 19 Mars à 9heures

Lieu de rendez-vous: "Le Carpont"

( Sur la D28 allant de Ploudalmézeau à Tréglonou et longeant l'Aber-Benoit)



La première partie de l'animation se déroulera en situation. Puis nous regagnerons l'école de Plouguin pour un temps de formalisation.

### Matériel à prévoir:

- Equipement de randonneur (parcours facile)
- Planchette
- Pastels secs, pastels gras, fusains (si vous avez ce matériel dans votre école)

(N° portable au cas où vous auriez des difficultés à rejoindre Le Carpont :  
06-87-14-07-69)

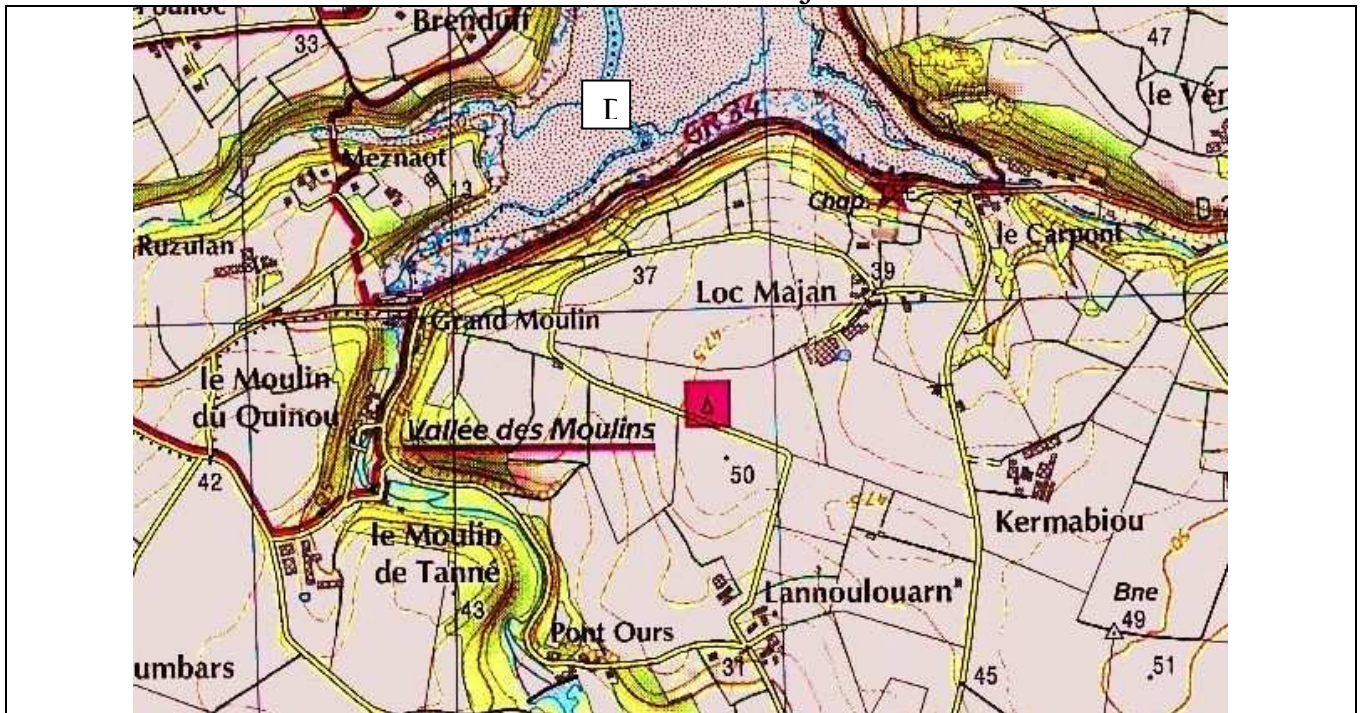
# 1) Mise en situation

Randonnée : " La vallée des moulins"

Circuit:

- **Départ:** Le Carpont, parking de la carrière face à la chapelle de Loc Majan.
- Traverser la D28, prendre la route qui monte pour gagner **le plateau de Lannoulouarn**. Prendre le temps de "déguster" le splendide panorama sur l'Aber-Benoit
- Continuer pour rejoindre **le menhir**
- Descendre jusqu'au **Pont-Ours** et continuer le long de la vallée jusqu'au **Grand Moulin**
- Traverser à nouveau la D28 et continuer sur **le sentier piéton** qui longe l'Aber-Benoit jusqu'au parking de la carrière

Je trace sur la carte le trajet effectué



Je prends des informations sur l'environnement  
"J'ai vu, j'ai entendu, j'ai senti"

Eléments naturels	Eléments construits par l'homme

## 2) Formalisation

### La randonnée pédestre: une Activité Physique de Pleine Nature.

#### 1) Définition

**Les APPN sont des activités de déplacement qui imposent différents modes de locomotion, avec des choix d'itinéraires dans des milieux complexes et incertains.**

Elles se pratiquent autant que possible dans un milieu naturel qui sera choisi ou aménagé pour assurer des conditions suffisantes de sécurité. L'incertitude du milieu implique une vigilance particulière: la nature du milieu et sa complexité influent sur les émotions ressenties.

- **Les déplacements** peuvent s'effectuer:
  - A pied: course d'orientation, randonnée pédestre...
  - En quadrupédie: escalade
  - Avec des engins: randonnée cycliste, ski, voile, canoë ou kayak...
  - Sur un animal: équitation
  
- **La complexité du milieu** est liée :
  - Aux conditions météorologiques
  - A l'environnement physique
  - A l'environnement humain

#### 2) Choix de l'activité "Randonnée Pédestre"

Parmi toutes les APPN, la randonnée pédestre est la plus facile à organiser, puisqu'elle ne demande pas de spécialisation poussée à l'enseignant et peut se pratiquer sans avoir recours à des intervenants extérieurs.

#### 3) Problèmes fondamentaux de l'activité

" Randonner" c'est être capable de :

- **S'informer**
  - Pour concevoir un trajet de déplacement avant l'action (Informations guides de randonnée, documentaires, cartes, plans, photos....)
  - Pour trouver de repères attendus au cours de l'action (Panneaux indicateurs, balisage sentiers....)
  - Pour aller au-delà de l'incertitude en contrôlant ses émotions (Mémoire visuelle)
  
- **Savoir piloter un document**

Etablir une relation entre ce qui est vu sur le terrain et ce qui est lu sur le document

  - Comprendre l'organisation d'un document d'orientation simple (plan, carte...)
  - Savoir utiliser un outil de guidage pour compléter les informations données par la carte (guide touristique par ex)

- **Savoir gérer la spécificité du terrain**
  - Pour concevoir des déplacements adaptés à la nature du terrain
  - Pour comprendre et respecter l'environnement
  - Pour gérer sa sécurité
  - Pour mieux connaître le patrimoine culturel
  
- **Savoir gérer ses efforts**
  - Pour s'adapter à une épreuve d'endurance (gérer son effort pour marcher loin et longtemps)
  - Pour adopter une marche efficace

#### 4) Compétences visées

<b>Compétences spécifiques</b>		
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement		
Compétences attendues		
Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Etre capable en fin de cycle, de marcher de 4 à 6 Km	Etre capable en fin de cycle, de marcher de 6 à 8 Km	
		Etre capable en fin de cycle, de marcher de 9 à 12 Km
<b>Compétences générales</b>		
Cycle 1 et 2		Cycle 2 et 3
▪ Identifier et apprécier l'effet de l'activité		▪ Mesurer et apprécier l'effet de l'activité

#### 5) Les savoirs à construire dans l'activité (quels apprentissages ?)

Cycle 1 et 2	Cycle 2 et 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Prendre des repères dans l'espace, le temps et l'environnement</li> <li>▪ Gérer son énergie et adopter une marche efficace</li> <li>▪ Comprendre que l'on fait partie d'un groupe et respecter les règles de déplacement collectif sur la route, en tant que piéton</li> <li>▪ Respecter son environnement</li> <li>▪ Mieux connaître le patrimoine naturel et culturel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Traiter des informations pour gérer un déplacement</li> <li>▪ Gérer son énergie et adopter une marche efficace</li> <li>▪ Coopérer, s'entraider, se déplacer avec d'autres</li> <li>▪ Connaître quelques règles de sécurité élémentaires et indispensables</li> <li>▪ Gérer son équipement</li> <li>▪ Respecter son environnement</li> <li>▪ Mieux connaître le patrimoine naturel et culturel</li> </ul>

#### 6) Les éléments d'organisation pédagogique essentiels

##### ➤ **Encadrement**

Le taux minimum d'encadrement spécifique aux activités d'EPS pratiquées pendant les sorties scolaires occasionnelles est fixé par la circulaire 99-136 du BO Hors série N°7 du 23-10-99:

Classe maternelle ou classe élémentaire avec section enfantine	Classe élémentaire
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jusqu'à 16 élèves, le maître de la classe + un intervenant</li> <li>• Au-delà de 16 élèves, un intervenant supplémentaire pour 8 élèves</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jusqu'à 30 élèves, le maître de la classe + un intervenant</li> <li>• Au –delà de 30 élèves, un enseignant supplémentaire pour 15 élèves.</li> </ul>

### ➤ **Recommandations**

- **L'équipement**

- Vêtements adaptés à la météo et chaussures adaptées à l'activité
- Sac à dos avec nourriture énergétique et une bouteille d'eau
- Pour le maître, une pharmacie et la liste des élèves
- Pour les accompagnateurs: la liste des élèves, la carte du lieu, l'indication écrite du parcours
- Un téléphone portable et N° de secours

- **Mise en œuvre**

- Choisir un parcours présentant un intérêt pour les élèves: l'enfant de marche pas pour marcher, mais dans un but précis
- Préparer les élèves physiquement à un effort de longue durée, mais de faible intensité
- Prévoir un nombre suffisant de séances pour permettre des apprentissages significatifs de progrès
- Pour les plus jeunes, choisir un réseau de routes peu fréquentées, de chemins ou de sentiers facilement accessibles au départ de l'école.

- **Conditions de sécurité**

#### **Avant la sortie**

- La reconnaissance du trajet par les enseignants est impérative. Les espaces reconnus ne doivent présenter aucun danger
- Les consignes de sécurité à respecter sont indiquées aux élèves.

#### **Pendant la sortie**

- Les élèves connaissent le prénom des adultes qui les accompagnent et respectent les consignes qu'ils leur donnent
- Un adulte est en tête de marche et donne un rythme accessible à tous, les élèves les plus rapides devant s'adapter aux plus lents. Des regroupements fréquents seront faits, les élèves marchant en tête ne seront pas toujours les mêmes (faire un roulement)
- Un ou deux adultes sont en serre-file. Ils ne laissent jamais aucun élève en arrière.
- Des arrêtes seront faites toutes les 45 mn pour permettre aux élèves de boire
- Prévoir pour les premiers arrivés une activité pédagogique liée à l'environnement (questionnaire, lecture de carte...)

## 7) Construire une unité d'apprentissage

1	Situations d'entrée dans l'activité  <b>Phase d'installation de l'activité</b>	<b>Situations simples ne nécessitant pas d'apprentissages lourds</b> et permettant <ul style="list-style-type: none"> <li>• De (re)connaître le terrain</li> <li>• De faire émerger les représentations des élèves</li> <li>• Aux élèves de découvrir l'activité et ses contraintes</li> </ul>
2	Situations de référence  <b>Phase d'évaluation diagnostique</b>	<b>Situation permettant une observation plus fine des conduites typiques des élèves</b> dans l'activité <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour situer le niveau des élèves</li> <li>• Pour repérer les besoins des élèves</li> <li>• Pour permettre à l'élève de se confronter aux problèmes de la situation et de relever ses résultats</li> </ul>
3	Situations d'apprentissages  <b>Phase de structuration des apprentissages</b>	<b>Situations d'apprentissages réduisant la complexité de l'activité</b> (un seul problème posé à la fois) et permettant à l'élève <ul style="list-style-type: none"> <li>• D'apprendre de façon ciblée, sur des besoins identifiés</li> </ul>
4	Situations de référence <b>Phase d'évaluation et de réinvestissement</b>	<b>Reprise de la même situation de référence</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour permettre à l'élève de se confronter à nouveau aux problèmes de l'activité et de mesurer ses progrès</li> </ul>

## 8) Randonnées à thème

### Randonnée et découverte du milieu naturel

Il s'agit de découvrir son environnement proche que l'on croit souvent connaître mais qui mérite plus d'attention: un **cours d'eau, une forêt, une prairie** où se cachent de nombreux insectes, oiseaux, plantes ... tout un monde que les élèves peuvent découvrir par l'**observation régulière du vivant** (loupe, jumelles), par les autres sens (le toucher, l'ouïe), **par la création artistique....**

### Randonnée et patrimoine culturel

**Toute école est implantée dans un village, un territoire qui possède une histoire**

- L'habitat, le bâti traditionnel
- L'agriculture, les exploitations maritimes
- L'organisation sociale
- Les contes et légendes

**Connaître son passé, c'est connaître son présent pour mieux envisager l'avenir.**

### Randonnée et développement durable

Les problématiques environnementales sont hélas d'actualité. Cependant un "discours alarmiste" auprès des élèves ne servirait à rien et pourrait même leur donner une vision pessimiste de l'avenir alors qu'ils doivent y trouver leur place.

C'est pourquoi, **les intéresser à leur milieu**, c'est une première étape dans le respect de celui-ci.

Ensuite, leur **faire expérimenter et comprendre des solutions**, les **possibilités dans le quotidien** pour réduire notre impact sur l'environnement sont d'excellents moyens pour en faire des "écocitoyens":

- L'eau : faire prendre conscience de l'importance de l'importance de l'eau et donc de sa gestion au quotidien, le cycle de l'eau, l'eau et l'agriculture
- Les déchets .....
- Le jardin, les engrais, les désherbants.....



### 3) Illustration

Un projet pluridisciplinaire C1-C2 : **Randonnée et patrimoine**

## Randonner à Plouguin

Ecole du "Petit Bois".MS- GS

Emmanuelle Perrot - Sylvaine Talarmin

### Objectifs généraux

- Engager des apprentissages en EPS en donnant du sens à l'activité et en agissant avec plaisir
- Découvrir son environnement proche (sa commune et son patrimoine)
- S'exercer à des langages variés et diversifiés
- S'éveiller à une sensibilité artistique en exerçant son regard et son geste

### Compétences visées

- **Dans le domaine de L'EPS**
  - Gérer son énergie et adopter une marche efficace
- **Dans le domaine du vivre ensemble ou de l'éducation à la citoyenneté**
  - Comprendre que l'on fait partie d'un groupe
  - Respecter son environnement
- **Dans le domaine de la découverte du monde**
  - Respecter les règles de déplacement collectif sur la route en tant que piéton
  - Mieux connaître le patrimoine naturel et culturel de sa commune
  - Etablir une relation entre ce qui est vu sur le terrain et ce qui est lu sur un document (plan, photos, cartes, documentaires.....)
  - Observer et garder trace de son observation
- **Dans le domaine de la langue orale et écrite**
  - Donner le compte-rendu d'une suite d'action
  - Utiliser du vocabulaire de référence à un milieu, à l'activité de randonnée
  - Connaître et utiliser les signes conventionnels de la randonnée pédestre
  - Produire des descriptifs de circuits de randonnée (dictée à l'adulte)
- **Dans le domaine artistique**
  - Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation
  - Agir en coopération dans une situation de production collective

**Finalités du projet:** Produire un guide de randonnée pédestre à Plouguin, qui pourra être proposé aux autres élèves de l'école, aux habitants de Plouguin, et à l'office du tourisme des Abers...

**Durée du projet :** L'année scolaire, d'octobre à Juin.

## Déroulement du projet

Séances	Situations EPS	Eléments du patrimoine découverts	Trace pour le <b>cahier de randonneur</b> de l'élève	Trace pour le <b>guide de randonnée</b>
<b>1</b>	<b>Entrée dans l'activité</b> et questionnaire initial: Rando N°1 <b>2 Km</b>	<b>Le camp Romain</b>	dessin "lecture de paysage"	Photos + production" Carte Descriptif parcours (dictée à l'adulte)
<b>2</b>	<b>Situation de référence</b> Rando N°2 <b>3Km</b>	<b>La Fontaine St Pirick</b>	Fiche parcours photos	Carte et descriptif Photos Fontaine + production
<b>3</b> <b>(11/3)</b>	<b>Situation d'apprentissage:</b> Baliser et flécher un itinéraire dans le bourg	<b>la Fontaine Ste Gwenn et le "Petit Bois"</b>	Itinéraire tracé individuellement et décrit (dictée à l'adulte collective)	"Le Bourg" Trajet reporté sur plan Descriptif Photo+production
<b>4</b> <b>(31/03)</b>	<b>Situation d'apprentissage</b> Suivre un balisage conventionnel	<b>Le Moulin du Garo</b>	Itinéraire tracé individuellement Codages listés et légendés	"Le Bourg" Trajet reporté sur plan Descriptif Photo+production
<b>5</b> <b>(07/05)</b>	<b>Situation de référence</b> Rando 4 <b>4 km</b>	"Sentier <b>Milin ar Fleurenn</b>	parcours photos Dessin des fleurs récoltées Herbier collectif	Carte et descriptif Photos Dessins des fleurs
<b>6</b> <b>(06/05)</b>		même distance et même difficulté que la Fontaine St Pirick" <b>La croix de Kérizinou</b>	Trace le trajet en relevant des points remarquables	Carte et descriptif Photos Fontaine + production
<b>7</b> <b>(12/05)</b>	<b>S'entraîner</b> Rando 5 <b>5 km</b>	<b>Le menhir de Loulouarn</b>	Lecture de paysage	Carte et descriptif Photos Fontaine + production
<b>8</b>	<b>S'entraîner</b> Rando 6 <b>5 km</b>	<b>La vallée des moulins (Pont-Ours et le Grand-Moulin)</b>	dessin d'un moulin	Carte et descriptif Photos Fontaine + production
<b>9</b>	<b>Synthèse /Bilan Bilan/ évaluation</b>		les 10 commandements du randonneur Ce que l'on appris Ce qui était difficile...	
<b>10</b>	<b>Réinvestissement</b> Rando 7 <b>7 km</b>	Randonnée en Forêt du Cranou (Forêt c'est chouette)	Diplôme du "Petit Randonneur"	
<b>11</b>	Dernière touche aux productions plastiques pour le guide, au descriptif			
<b>12</b>	Présentation du guide aux autres élèves de l'école.:			