

LA RANDONNEE PEDESTRE A L'ECOLE PRIMAIRE

Ce document a été élaboré à partir d'un document réalisé par les CPD et CPC EPS du Rhône, le comité USEP et le comité départemental de randonnée pédestre du Rhône. [Les modifications apportées sont notées en bleu.](#)

Ce document prend également appui sur le document : Randonnée pédestre à l'école – Essai de réponse MEN FF de randonnée et USEP – éditions revue EPS

Sommaire

1. Définitions	page 2
2. Cadre réglementaire	page 2
- Sortie dans le temps scolaire	
- Sortie dépassant le temps scolaire	
3. Cadre des programmes d'EPS	page 4
- maternelle	
- Cycle 2	
- Cycle 3	
4. Compétences générales à travailler	page 5
5. Des compétences à construire en randonnée – des apprentissages spécifiques	page 6
6. Des compétences transversales à développer – croisements entre enseignements	page 7
7. Une démarche et des conditions spécifiques pour sortir de l'école	page 9
- Avant la sortie	
- Pendant la sortie	
8. Une check-list pour l'enseignant	page 11

1. DEFINITIONS


La randonnée pédestre à l'école c'est se déplacer sur des chemins, des sentiers tracés (balisés ou non), ne présentant pas de dangers objectifs, en s'orientant au moyen de divers outils, dans des environnements ruraux et/ou urbains. Elle se pratique en groupe. Elle n'a pas de caractère compétitif. Des chaussures de sport sont obligatoires. Cette activité requiert une VIGILANCE PARTICULIERE compte tenu du fait qu'elle se déroule dans un milieu ouvert, inhabituel. Elle doit être auparavant préparée et travaillée en classe.

La randonnée pédestre à l'école, ce n'est ni de la course d'orientation, ni de la course de durée, ni de la randonnée pédestre sur des terrains requérant des techniques de progression et un équipement spécifiques (chaussures crantées notamment) et qui nécessiterait un taux d'encadrement renforcé.

La randonnée pédestre peut être programmée à tous les cycles en lien avec un travail dans d'autres champs et disciplines. Cette activité permet en effet, une éducation aux comportements responsables dans le cadre de l'éducation à la citoyenneté (parcours citoyen), à la sante (parcours éducatif de santé), à la sécurité et au développement durable. Elle va notamment permettre de faire des liens avec l'étude de l'environnement physique, social, économique, l'histoire patrimoniale, l'orientation, la lecture de paysage, la connaissance du milieu, la géologie, l'eau, la faune, la flore... Elle contribue pleinement à l'acquisition des compétences des cinq domaines de formation du « socle commun de connaissances, de compétences et de culture », à l'école élémentaire.

2. CADRE REGLEMENTAIRE

L'activité « randonnée pédestre » recouvre plusieurs types de pratique supposant pour chacun une organisation différente.

 SORTIE DANS LE TEMPS SCOLAIRE (exemple : sorties à la demi – journée)

Conditions de pratique : Elle n'excède pas trois heures de marche et reste dans les horaires scolaires.

Conditions règlementaires :

- Taux d'encadrement

Cette sortie peut être considérée comme une sortie pédestre scolaire de proximité. Bien que l'enseignant puisse encadrer seul ces sorties de proximité, il est préférable de prendre comme cadre règlementaire de référence celui des sorties scolaires occasionnelles, où deux adultes sont présents de façon systématique (voir ci-dessous).

- Qualification des encadrants

Dès lors que l'enseignant ne confie aucune tâche d'enseignement aux adultes présents et que la classe fonctionne en un seul groupe, sous sa responsabilité, il n'y a pas nécessité que les adultes bénévoles accompagnateurs soient agréés.

Lorsque la classe est divisée en groupes, et/ ou qu'une tâche d'encadrement est donnée à un adulte, il faut que les personnes accompagnant la sortie, qu'elles soient bénévoles ou rémunérées, soient obligatoirement agréées par les services de l'éducation nationale conformément aux articles D 312-1-1 à 312-1-3 du code de l'éducation.

Conditions requises

Les personnes bénévoles devront avoir obligatoirement préparé la sortie, avec l'équipe pédagogique. Ces sorties requièrent une autorisation préalable du directeur d'école et une information à l'IEN.

 SORTIES DEPASSANT LE TEMPS SCOLAIRE (exemple sortie à la journée)

Conditions de pratique La randonnée proposée ne fait pas appel aux techniques des sports de montagne. En fonction du dénivelé, de la nature des chemins empruntés, il conviendra de proposer un parcours adapté aux possibilités de tous les élèves. Le parcours doit être adapté à l'âge des enfants, en durée et en dénivelé.

A titre indicatif (source académie Orléans / Tours)

CYCLES	MATERNELLE		CYCLE 2		CYCLE 3	
Séances	Distances	Tps de marche	Distances	Tps de marche	Distances	Tps de marche
1ère	Environ 1,5 km	30 mn	2 à 2,5 km	40 mn	3 à 4 km	1 heure
	Lors de la première séance, choisir un trajet aller-retour, faire demi-tour après 15 mn de marche et évaluer la distance parcourue		Lors de la première séance, choisir un trajet aller-retour, faire demi-tour après 20 mn de marche et évaluer la distance parcourue		Lors de la première séance, choisir un trajet aller-retour, faire demi-tour après 30 mn de marche et évaluer la distance parcourue	
2ème	De 2 à 2,5 km	30 mn	3 à 4 km	1 heure	5,5 à 6,5 km	1heure à 1h30 mn
3ème	De 2,5 à 3 km	45 mn	4 à 5 km	1heure à 1h30 mn	7 à 8 km	2 heures à 2h30 mn
4ème	De 3 à 4 km	1 heure	5,5 à 6,5 km	1h30 mn à 2 heures	8 à 9,5 km	2h30 à 3h30 mn
5ème	De 3,5 à 4,5 km	1h15 mn	6,5 à 7,5 km	2 heures à 2h30 mn	9,5 à 11 km	3 heures à 4 heures
6ème	De 4 à 5 km	1h30 mn	7 à 10 km	3 heures	12 à 15 km	4 à 5 heures

** Lors de la seconde séance si nécessaire, proposer des parcours en boucle. La suite du tableau (distances et temps de marche) sera adaptée au potentiel de la classe.

NB : Pour atteindre le niveau attendu des élèves, des séances supplémentaires seront peut-être nécessaires (modules d'apprentissage de 7 à 10 séances)

Conditions réglementaires •

Taux d'encadrement : dès lors que les horaires sortent du temps scolaire (exemple randonnée + pique-nique), le taux d'encadrement vie scolaire est à respecter impérativement.

Taux d'encadrement correspondant à celui de la vie collective lors des sorties scolaires occasionnelles	
École maternelle, classe maternelle ou classe élémentaire avec section enfantine	École élémentaire
2 adultes au moins dont le maître de la classe, quel que soit l'effectif de la classe	2 adultes au moins dont le maître de la classe, quel que soit l'effectif de la classe
Au-delà de 16 élèves, 1 adulte supplémentaire pour 8 élèves. 2 adultes au moins dont le maître de la classe, quel que soit l'effectif de la classe,	Au-delà de 30 élèves, 1 adulte supplémentaire par tranche de 15 élèves.

3. CADRE DES PROGRAMMES D'EPS

Maternelle : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées ;

Attendus de fin de cycle :

- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Cycle 2 : adapter ses déplacements à des environnements variés.

Adapter ses déplacements à des environnements variés

Attendus de fin de cycle

- Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.
- Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.
- Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices. S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements. Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes. Respecter les règles essentielles de sécurité. Reconnaître une situation à risque.	Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, randonnée pédestre en pleine nature, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc.

Repères de progressivité

En natation, les activités proposées permettent de passer de réponses motrices naturelles (découvrir le milieu, y évoluer en confiance) à des formes plus élaborées (flotter, se repérer) et plus techniques (se déplacer). L'objectif est de passer d'un équilibre vertical à un équilibre horizontal de nageur, d'une respiration réflexe à une respiration adaptée, puis passer d'une propulsion essentiellement basée sur les jambes à une propulsion essentiellement basée sur les bras.

Tout au long du cycle, les activités d'orientation doivent se dérouler dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus ; les déplacements doivent, au fur et à mesure de l'âge, demander l'utilisation de codes de plus en plus symboliques. Au fur et à mesure du cycle, la maîtrise des engins doit amener les élèves à se déplacer dans des milieux de moins en moins protégés et de plus en plus difficiles.

Cycle 3 : adapter ses déplacements à des environnements variés.

Attendus de fin de cycle

- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.
- Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité. Adapter son déplacement aux différents milieux. Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.). Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ. Aider l'autre.	Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, randonnée pédestre en pleine nature, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager, etc.

Repères de progressivité

La natation fera l'objet, dans la mesure du possible, d'un enseignement sur chaque année du cycle.

Les activités d'orientation peuvent être programmées, quel que soit le lieu d'implantation de l'établissement. Les autres activités physiques de pleine nature seront abordées si les ressources locales ou l'organisation d'un séjour avec nuitées le permettent.

4. COMPETENCES GENERALES A TRAVAILLER

Compétences générales	Compétences générales associées à l'activité randonnée
<p>Compétence générale 1</p> <p>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps</p>	<p>Adapter sa motricité, apprendre à se déplacer dans des environnements variés, inhabituels.</p> <p>Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle pour agir de manière efficiente, en fonction de l'itinéraire.</p> <p>Surmonter ses émotions.</p> <p>Verbaliser les émotions et sensations ressenties.</p> <p>Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire, argumenter la motricité d'autrui et la sienne.</p>
<p>Compétence générale 2</p> <p>S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils.</p>	<p>Connaitre le but et le résultat de son action pour réguler ses efforts, s'améliorer.</p> <p>Identifier des progrès.</p> <p>Apprendre à observer, à analyser son activité et celle des autres, le milieu dans lequel on évolue.</p> <p>Apprendre à mettre en œuvre des projets, apprendre à planifier son action avant de la réaliser, apprendre à s'approprier des informations et à utiliser différentes ressources, la météo.</p> <p>Apprendre à utiliser différents outils (plan, carte, boussole, outils numériques.....), à se repérer dans l'espace, à travailler sur les distances et la notion d'échelle (cycle 3).</p>
<p>Compétence générale 3</p> <p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.</p>	<p>Comprendre, respecter et faire respecter les règles de sécurité, les règles liées à l'environnement (la charte du randonneur).</p> <p>Apprendre à travailler en groupe, à mener un travail collaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> - assumer différents rôles dans le projet, au cours de la randonnée, - accepter et prendre en considération toutes les différences, interindividuelles au sein d'un groupe, pour pouvoir marcher ensemble. <p>Se doter d'une posture sociale : accepter les difficultés, la persévérance, la solidarité, l'empathie.</p> <p>Avoir un comportement responsable par rapport à l'environnement.</p>
<p>Compétence générale 4</p> <p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.</p>	<p>Connaitre et appliquer les principes d'une bonne hygiène, d'une bonne alimentation, avoir un matériel adéquat (apprendre à faire son sac).</p> <p>Apprendre à évaluer les éléments potentiellement dangereux, respecter les règles de sécurité élémentaires, assurer sa sécurité, adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.</p> <p>Contrôler son engagement en gérant ses émotions.</p> <p>Prendre conscience de l'importance de son engagement et du plaisir qui en découle pour continuer cette activité</p>
<p>Compétence générale 5</p> <p>S'approprier une culture physique sportive et artistique.</p>	<p>Comprendre que l'activité pratiquée est une forme de la culture humaine :</p> <ul style="list-style-type: none"> - savoir parler du milieu dans lequel on évolue avec un vocabulaire précis - expliquer les exigences spécifiques à ce milieu, - s'informer sur les différentes formes de pratique. <p>Comprendre et respecter l'environnement.</p>

La charte du randonneur, site de la fédération française de randonnée - <https://www.ffrandonnee.fr>

5. DES COMPETENCES A CONSTRUIRE EN RANDONNEE - DES APPRENTISSAGES SPECIFIQUES

A travers des situations adaptées à chacun des cycles			
Apprendre à	Cycle 1 : GS	Cycle 2	Cycle 3
GERER SES EFFORTS	Marcher sur une distance donnée sans être essoufflé.	- Marcher sur une distance donnée à une allure optimale / distance. - Marcher en montée à allure régulière.	Réguler son effort par rapport à la distance, dénivelé, adopter une marche efficace
GERER LA SPECIFICITE DU TERRAIN	Identifier les différentes caractéristiques dans le parcours. Respecter l'environnement.	Identifier la nature du terrain et y adapter sa marche. Comprendre et respecter l'environnement	Identifier les caractéristiques des terrains, analyser les difficultés potentielles et y adapter sa marche. Comprendre et respecter l'environnement
S'INFORMER	Savoir retrouver des repères attendus pendant la randonnée (photos, panneaux, balisage...)	Utiliser des sources d'informations pendant et après la randonnée : observer, situer décrire des éléments remarquables dans un itinéraire connu. Identifier les risques et les analyser dans un espace connu.	Utiliser des sources d'informations pour préparer la randonnée : concevoir un itinéraire (cartes, plan, photo, topo, documentaires, guide outils numériques ...). Apprendre à rédiger des descriptifs. Identifier les risques et les analyser dans un espace inconnu.
SE REPERER	Se déplacer dans un espace connu et arriver à un point prédéfini : (photos, trajet dessiné).	Se déplacer dans un espace connu, identifier les principaux symboles (carte, plan simplifié). Connaître et utiliser le balisage de la FFRP et/ou du club vosgien	Suivre un itinéraire tracé sur une carte (1: 25000) en s'aidant ou non de la boussole. Maitriser le balisage de la FFRP et/ou du club vosgien Choisir le bon chemin en cas d'incertitude : utilisation concomitante de la carte et du balisage
SAVOIR MARCHER EN GROUPE	Randonner en groupe homogène pendant une durée déterminée.	Randonner en groupe homogène pendant une durée déterminée. Régler son allure à celle du groupe. Assumer une tâche précise (renseigner la feuille de route, veiller au déplacement homogène du groupe...)	Randonner en groupe homogène pendant une durée déterminée en s'entraidant, en tenant certains rôles (par exemple guide et serre file)

Voir les situations d'apprentissage dans « Randonnée pédestre à l'école »

En lien avec la maîtrise de la langue *

L'activité randonnée offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique (cycle 2) et à développer des compétences de communication en pratiquant un langage dans un genre codifié (par exemple, restituer une observation faite à partir de critères précis face à un collectif ou un individu) (cycle 3).

Elle offre également la possibilité de travailler le langage écrit. Les élèves sont amenés à produire des écrits variés (par exemple, décrire un itinéraire)

Voir en annexe les liens avec les outils numériques.

* voir glossaire : annexes du document « Randonnée pédestre à l'école »

En lien avec « questionner le monde » et les mathématiques

Les activités de randonnée pédestre mettent en place les notions d'espace et de temps. Elles permettent de se repérer et se déplacer dans un environnement proche, de s'orienter. Les activités de randonnée permettent de se représenter dans l'espace.

En articulant le concret et l'abstrait, elles peuvent aussi donner du sens et permettre d'expérimenter des notions mathématiques comme les notions d'échelles, de distance, de calcul de pente, de vitesse.

En lien avec les outils numériques

CYCLE 1 :

- ✓ Explorer le monde : découvrir différents milieux

Conduire les enfants de l'observation de l'environnement proche à la découverte d'espaces moins familiers en se questionnant et en produisant des images

= utilisation d'appareils photo numériques, de tablettes (pour photographier mais aussi pour faire des enregistrements sonores des différents lieux découverts).

De retour en classe, les photographies peuvent servir de support au langage d'évocation.

Cela peut donner lieu à des enregistrements audio d'élèves.

On peut intégrer ces photographies, enregistrements d'ambiances et d'élèves à des livres numériques conçus par l'enseignant avec des applications dédiées type book creator.

Les recherches en lien avec la sortie et effectuées par l'enseignant peuvent être faites en temps réel face à de petits groupes ou à la classe entière.

CYCLE 2 :

- ✓ Questionner le monde : situer un lieu sur un écran informatique

Situer les trajets où l'on va randonner et certains éléments remarquables :

= utilisation du logiciel [Google Earth](#) (logiciel d'affichage dynamique qui permet de visualiser - éventuellement en 3D - la Terre à partir d'images satellites et de photos aériennes compilées).

Le site [Google maps](#) permet aussi d'anticiper les vues du sol de certains points remarquables lorsqu'ils sont dans les bases de données (sur les routes ou en milieu urbain) grâce à la fonctionnalité Street view.

- ✓ Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets :

Connaître des caractéristiques du monde vivant et sa diversité :

= utilisation sur tablette ou smartphone de l'application Clés de forêt : clé simplifiée de détermination proposée par l'Office National des Forêts qui permet d'identifier les arbres et animaux forestiers et qui fonctionne sans réseau donc en forêt...

- ✓ Français : écriture

La production d'écrits numériques en lien avec les sorties, leur révision / amélioration peut intégrer des photographies par les élèves, des enregistrements audio d'ambiances ou de commentaires (travail du langage oral) ... L'application book creator permet de réaliser des livres numériques multimédia sur tablettes.

✓ Arts plastiques

Les sorties peuvent être l'occasion de travailler sur la thématique de la représentation du monde grâce à des outils numériques emmenés sur place (tablettes) ou de retour en classe. Un témoignage individuel ou collectif des apprentissages, des activités menées lors de la sortie peut être donné à voir.

CYCLE 3 :

✓ Histoire et géographie : S'informer dans le monde du numérique et pratiquer différents langages en histoire et géographie

Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique, utiliser des cartes numériques à différentes échelles, des photographies de paysages ou de lieux

- ❖ utilisation du site Géoportail qui permet d'accéder à l'information géographique de référence (cartes, photographies aériennes, bases de données géographiques). Des outils intégrés permettent de mesurer sur la carte ou la photo aérienne la distance d'un parcours ou d'en générer le profil altimétrique... Le site [Edugeo](#) offre des bases de données pédagogiques pour certaines zones (photos aériennes anciennes, cartes anciennes, statistiques).
- ❖ utilisation du site Remonter le temps qui propose de comparer des cartes et des photos aériennes anciennes et actuelles
- ❖ [Utilisation du site Umap qui permet de créer des cartes personnalisées sur des fonds OpenStreetMap. Possibilité de mesurer la distance du trajet et d'ajouter des points d'intérêt.](#)

✓ Français : langages oral et écrit :

Des supports numériques en lien avec les sorties peuvent étayer une présentation orale des élèves (diaporama, fichier vidéo). Ils peuvent aussi être présentés sous forme de livre numérique. (avec l'application Book creator par exemple)

✓ Arts plastiques et histoire des arts :

Prises de vues lors des sorties et modifications des images par le biais de logiciels (comme Photofiltre)

- ✓ Une recherche documentaire peut être effectuée par les élèves sur la thématique du paysage par exemple.

✓ Mathématiques

L'utilisation d'un tableur peut permettre d'effectuer des calculs de distances ou d'altitudes cumulées.

✓ En lien avec l'éducation au développement durable, les sciences et technologies

« L'élève connaît l'importance d'un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé et comprend ses responsabilités individuelle et collective ». (*Socle commun de connaissances, de compétences et de culture*)

– Comprendre et respecter l'environnement : les règles du randonneur sur les chemins (*voir annexes du document « Randonnée pédestre à l'école » pages 78, 79*)

– La découverte du milieu naturel : les sentiers et leur organisation, les itinéraires de grande randonnée (*Randonnée pédestre à l'école » pages 58, 59*)

– S'orienter : l'usage de la boussole et de la cartographie (*Randonnée pédestre à l'école » pages 73 à 75*)

✓ En lien avec l'éducation à la santé et l'éducation à la sécurité

– Connaître et savoir comment se préparer pour ne pas se mettre en danger : avoir un équipement adapté, savoir s'hydrater et s'alimenter (*Randonnée pédestre à l'école » page 67*)

– Savoir utiliser des ressources ; la météo,

– Savoir quelle conduite tenir en cas d'incident, d'orage, d'éloignement du groupe, de piqûres, morsures.... (*Randonnée pédestre à l'école » pages 68 à 70*)

✓ En lien avec l'éducation morale et civique

Les activités de randonnée pédestre créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions.

En lien avec l'histoire, la géographie, le domaine artistique et culturel, le patrimoine humain

Les parcours sont l'occasion de mettre en pratique les activités de repérage ou de déplacement travaillées en géographie (sur un plan, une carte).

Les parcours peuvent permettre de situer des œuvres d'art d'époques différentes, de comprendre l'histoire du lieu.

- Travailler sur le patrimoine culturel et environnemental.
- Travailler sur la lecture de paysage

7. UNE DEMARCHE ET DES CONDITIONS SPECIFIQUES POUR SORTIR DE L'ECOLE

Durant le module ou à la fin du module pour finaliser les apprentissages, des sorties hors école peuvent être nécessaires.

AVANT LA SORTIE	
S'INFORMER	<p>Se renseigner auprès des organismes compétents concernant l'utilisation du site : mairies, parcs régionaux et nationaux, services de l'équipement (accès routier), gardes forestiers...</p>
INFORMER	<p>Réunir obligatoirement toutes les personnes accompagnant le groupe y compris les professionnels pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présenter le projet, les objectifs, les conditions d'organisation, les lieux de rassemblement, les itinéraires, les horaires, l'équipement personnel et collectif, la constitution des groupes - Définir le rôle de chacun, - Rappeler l'ensemble des mesures de sécurité et les diverses recommandations. <p>Informé du projet</p> <ul style="list-style-type: none"> - En fonction du projet, les organismes compétents concernant l'utilisation du site, - Le directeur, - Les conseillers pédagogiques, l'IEN, - Les parents <ul style="list-style-type: none"> o Une demande d'autorisation de sortie avec les problèmes éventuels à prendre en compte (allergie, piqûres d'insecte...) pour chaque élève, o Une vérification après la sortie de la présence éventuelle de tiques (maladie de Lyme). - Les élèves <ul style="list-style-type: none"> o Sur les conditions de sécurité et les règles à respecter o Sur la préparation du sac et du matériel o Sur le but de la sortie, les conditions, les itinéraires,
PROTEGER ANTICIPER	<p>Apprécier les facteurs de risque</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modéliser les différents temps du parcours : le déplacement – la restauration – les visites éventuelles – les temps de repos, - Identifier les fonctions à remplir dans chacun de ces temps, - Identifier les éléments inhabituels pouvant être potentiellement dangereux,

- Formuler des consignes claires et précises.

Connaitre et identifier

- Les n° d'urgence, les n° utiles,
- Les rôles des accompagnateurs,
- Des lieux d'accès faciles le long du parcours où se rendre en cas d'incident,
- Une procédure à suivre en cas d'accident, et faire en sorte que chaque élève puisse être identifié facilement et pris en charge rapidement,
- Un dispositif pour l'élève égaré.

Prévoir un temps **JUSTE AVANT LA SORTIE** pour reconnaître le parcours : les chemins peuvent être entravés, dégradés ou modifiés Vérifier les conditions météo, la veille et juste avant de sortir

Disposer de moyens de communication

Vérifiez que les élèves aient bien identifié les adultes qui les accompagnent (prévoir des gilets ou chasubles de couleur, facilement identifiables) et respectent les consignes données par ceux-ci.

- Installer des rôles précis pour les adultes et pour les élèves

O Un rôle de guide : un adulte en tête de la marche qui donne un rythme accessible à tous, les enfants les plus rapides devant s'adapter aux plus lents, des regroupements fréquents seront faits, les enfants situés en tête ne seront pas toujours les mêmes (faire un roulement).

O Un rôle de serre-file pour ne laisser aucun élève en arrière. En cas d'arrêt, l'élève doit déposer son sac au bord du chemin de façon à ce qu'il soit visible. Le serre file s'arrêtera à hauteur du sac jusqu'au retour de l'élève. Si besoin, il prévient le guide de faire stopper le groupe. Ces rôles pourront progressivement être appris par les élèves mais seront toujours sous le contrôle d'un adulte.

PENDANT LA SORTIE

- Vérifiez que les élèves aient bien identifié les adultes qui les accompagnent (prévoir des gilets ou chasubles de couleur, facilement identifiables) et respectent les consignes données par ceux-ci.
- Installer des rôles précis pour les adultes et pour les élèves
 - o Un rôle de guide : un adulte en tête de la marche qui donne un rythme accessible à tous, les enfants les plus rapides devant s'adapter aux plus lents, des regroupements fréquents seront faits, les enfants situés en tête ne seront pas toujours les mêmes (faire un roulement).
 - o Un rôle de serre-file pour ne laisser aucun élève en arrière.

En cas d'arrêt, l'élève doit déposer son sac au bord du chemin de façon à ce qu'il soit visible. Le serre file s'arrêtera à hauteur du sac jusqu'au retour de l'élève. Si besoin, il prévient le guide de faire stopper le groupe.

Ces rôles pourront progressivement être appris par les élèves mais seront toujours sous le contrôle d'un adulte.

- Prévoir des arrêts toutes les 45 mn environ pour permettre aux élèves de boire, ou d'aller au « coin WC ».
- Utiliser des instruments pour faire des relevés permettant la rédaction d'un compte rendu : altimètre, boussole, montre, podomètre.....

Dans les passages délicats, pouvant présenter un danger :

- Anticiper en pensant qu'un enfant peut glisser, avoir peur ou être victime de vertige...
- Prévoir des adultes qui font franchir le passage aux enfants, l'un après l'autre, en accompagnant chacun si nécessaire ou, si cela est possible, en se plaçant de telle manière qu'ils puissent stopper immédiatement une chute éventuelle.

En cas d'accident, qui paraît grave :

- Prendre toutes dispositions pour réconforter et réchauffer le blessé, ne pas le manipuler.
- Avertir les secours après avoir bien repéré le lieu de l'accident : un adulte restera près du blessé, les autres accompagnateurs mettront à distance les autres élèves.
- Minimiser auprès de tous la gravité de l'accident, rassurer les autres élèves.
- Si le secours fait appel à l'hélicoptère de la sécurité civile, (plusieurs sorties d'enfants pouvant avoir lieu dans le même secteur), il est important de connaître les signaux de détresse conventionnels :
 - Un bras levé verticalement : « tout va bien, bonjour »,
 - Les deux bras levés en V au-dessus de la tête : « nous avons besoin de secours ».

8. UNE CHECK-LIST POUR L'ENSEIGNANT

Les listes d'élèves et le n° de téléphone des parents, la liste des élèves allergiques avec indication de l'allergie en cause (ex : prévenir le risque de choc anaphylactique si un enfant a déjà dans le passé été mordu par une vipère)

–Le n° de téléphone des adultes : directeur, accompagnateurs, du secours

–La trousse de secours¹⁵ à emporter

–Rappel à faire la veille aux élèves :

- Sur le sac à dos et sa constitution
 - ✓ Un sac à dos à la taille de l'élève,
 - ✓ Eviter le superflu pour ne pas trop charger le sac,
- Sur la tenue : chaussures de sport, vêtement de pluie ou chaud, chapeau ou casquette, crème solaire, lunettes de soleil
- Sur l'alimentation et l'hydratation : une certaine quantité d'eau en fonction de la distance et de la saison (de l'eau plutôt que du soda), une barre de céréales (ou une pâte de fruit ou des fruits secs), repas si la sortie est à la journée (éviter les aliments salés tels que les chips).