



Rencontre USEP Orientation

Consignes aux accompagnateurs

I Consignes dans la forêt.

La forêt d'Escoublac est un milieu très fragile, difficile à préserver. Tout au long de la journée, vous aurez à respecter les consignes suivantes:

- 1) Rester sur les chemins et ne jamais couper à travers les parcelles.
- 2) Ne rien jeter (papier, pain, trognon...) même si cela peut se biodégrader.
- 3) Ne pas emprunter les pistes réservées aux cavaliers.
- 4) Ne rien cueillir ni ramasser.

II Consignes pour l'activité

2 activités sont proposées, une par ½ journée.

Activité 1 : Suivre un parcours.

Chaque équipe se voit remettre une carte « parcours » plastifiée. Tous les parcours partent et reviennent au carrefour du pique nique. Il est marqué par une étoile sur la carte. Le parcours est à réaliser dans un ordre précis, indiqué dans la petite bande en haut à droite de la carte. Les lettres correspondent aux initiales des noms d'animaux ou de plantes des bornes « natures » de la forêt. Il faut donc vérifier à l'aide de la liste fournie et répondre au questionnaire.

Activité 1 : Suivre un parcours.

Chaque équipe prend, à son tour, une carte « balise » plastifiée. Certaines proposent un azimut à la boussole, d'autres proposent une lecture de carte. Tous les balises sont à trouver à partir du carrefour du pique nique, marqué par une étoile sur la carte. Avant de partir, il faut orienter sa carte en la posant sur le piquet central du carrefour. Les balises sont des carrés de bois de couleur rouge et blanche. Une fois trouvée, un élève reporte sur la feuille de pointage de l'équipe, le damier qui se trouve au dos de la balise. Puis l'équipe revient au départ pour faire vérifier le codage. Et ainsi de suite... il y a 10 balises à trouver.

III Sécurité

Le parcours reste toujours dans la partie centrale de la forêt (voir carte). **Il n'est donc jamais utile de traverser une route ou la voie ferrée.**

Règle 1 : L'équipe reste toujours groupée, aucun enfant ne doit se trouver isolé.

Règle 2 : Le rythme de déplacement de l'équipe est basé sur les élèves les plus lents.

Règle 3 : Ce n'est pas celui qui parle le plus fort qui a raison, mais celui qui justifie le choix de direction.

Règle 4 : Avant de prendre une direction, ou de tourner à un carrefour, toute l'équipe consulte la carte ou la boussole. Tous les membres de l'équipe doivent être d'accord.

Règle 5 : Lorsqu'une équipe s'aperçoit qu'elle n'est pas sur le bon chemin, elle revient exactement sur ses pas, jusqu'au carrefour précédent. Ne jamais prendre « un raccourci »

Si une équipe perd vraiment son chemin (ce qui est très rare), elle s'arrête là où elle est, sur le bord du chemin, pour ne pas « aggraver » sa situation. Aucun membre ne la quitte (même l'adulte) pour trouver quelqu'un. Elle fait le plus grand silence, pour entendre d'autres groupes ou la personne qui mène la recherche.

L'adulte appelle le portable :

Ce numéro correspond à la personne chargée de la sécurité, présente en forêt et pouvant se déplacer rapidement en tout point.

Bonne journée