

## PLAN D'ACTIVITE ET EVALUATION DES RISQUES

### ORIENTATION / ORIENTEERING

Durée de l'activité : 2h45 ou 1h15

Nombre animateur/participants : 1/14 (il peut arriver que, pour des raisons exceptionnelles, la direction place 2 groupes en même temps en Orientation ; ceci reste exceptionnel et ne peut être fait que sous accord de la direction)

Objectifs de l'activité : Apprendre les termes/expressions liés à l'activité orientation. Initier les enfants à un sport de manière ludique et en toute sécurité.

Equipement nécessaire : cartes plastifiées, cartes de poinçonnage, stylos, trousse de secours, matériels spécifiques pour les jeux d'orientation.

Lieu d'activité: l'activité orientation peut-être menée de n'importe quel endroit de la propriété. Si vous souhaitez poster votre point de rendez-vous en intérieur, vérifiez avec les autres animateurs des lieux disponibles (cabane orientation, salle de jeux, salle de classe 3, salle découverte, ...). Si vous souhaitez poster votre point de rendez-vous en extérieur, choisissez un lieu stratégique par rapport au circuit utilisé et aux autres activités afin de ne pas les perturber. **Interdiction de se mettre sur les tables devant le château** (dérangement dues aux pauses des autres activités) et de se placer à proximité d'une autre activité (2 hectares devraient suffire pour pouvoir trouver plusieurs endroits assez distants les uns des autres ...)

Préparation de l'activité (minimum 20 minutes avant l'activité)

Vérifiez les infos concernant le groupe : âge, aptitude, expérience et nombre de participants. Assurez-vous d'être en possession de toutes les informations médicales nécessaires. Préparez votre matériel pour la séance en le récupérant dans le local équipement. Vérifiez que tout soit en ordre et que vous avez le matériel nécessaire pour votre activité. SVP, ne prenez pas la dernière plaquette de cartes de poinçonnage et si besoin faites des photocopies AVANT l'atelier découpage qui le suit (pensez à remercier la personne qui vous a précédé et qui a oublié de vous prévenir de ce manquement ...).

Prise en main du groupe

Soyez bien à l'heure prévue au point de rendez-vous ! Vérifiez que tout votre groupe est bien présent et que chaque participant a l'équipement adapté pour l'activité = nécessaire médical, vieux vêtement, chaussures adéquates (bottes si possible, PAS DE CHAUSSURES OUVERTES), le journal et un stylo.

Présentation de l'activité

Présentez-vous et l'activité proposée en expliquant le déroulement de la séance. Demandez à chaque participant de se présenter.

L'objectif de votre séance doit permettre à chaque participant de tester ses aptitudes en effectuant au minimum un des circuits possible sur la propriété.

## Les Jeux

Pour toute séance de 2h45, vous devez prévoir de faire un jeu avec les participants. L'idéal étant de placer ce jeu en amont afin de vérifier et d'approfondir les compétences des participants sur l'activité. **Adaptez votre jeu** en fonction des objectifs pédagogiques que vous vous êtes fixés sur la séance. De nombreux jeux sont à disposition au local équipement mais vous pouvez très bien en créer de nouveau. L'intérêt étant d'aborder un/des principes de l'orientation (orientation de la carte, utilisation de la boussole, lecture de légende). Les enfants doivent ressortir de ce temps fort avec toutes les clés en main pour aborder la suite de la séance.

## Les Circuits

Cinq circuits sont à votre disposition sur la propriété du château. A vous de choisir les circuits les plus appropriés à votre groupe et votre session. Sur une session, vous aurez le temps de faire 2 à 3 circuits (un seul sur une demi-session). **Avant de lancer les groupes sur un circuit** assurez-vous que tous les participants connaissent les règles de sécurité élémentaire pour cette activité :

- Attirez l'attention des enfants sur les endroits interdits et sur les dangers potentiels (lac, arbre, limite de la propriété, ...)
- Divisez les enfants en groupe de trois personnes minimum. Expliquez-leur qu'ils doivent TOUJOURS rester en groupe et donnez-leur les consignes à suivre en cas de blessures.  
**Conseil pratique** : Notez la composition des groupes.
- Donnez-leur une limite de temps très claire et vérifiez qu'ils ont une montre par groupe.

**CIRCUIT 1 (NIVEAU DEBUTANT)** : **Durée** : de 20 à 30 minutes.

Ce circuit se situe autour de la forêt uniquement. Les participants doivent trouver toutes les balises en suivant l'ordre que vous aurez établi. **Conseil pratique** : Pensez à un système pour éviter que les groupes ne se suivent (modification de l'ordre des points, départs différés, ...) / à faire en premier ou deuxième temps / déplacez-vous au point de départ si vous l'effectuez en premier

**CIRCUIT 2 (NIVEAU DEBUTANT A INTERMEDIAIRE)** : **Durée** : de 30 à 45 minutes.

Les participants sont envoyés à une balise avec une carte en plastique indiquant sa position. Lorsqu'ils la trouvent, ils poinçonnent leur carte de suivi et retournent voir l'animateur qui vérifie si la marque est bonne avant de leur donner une nouvelle balise à trouver. Préciser bien qu'ils ont un maximum de 10 minutes pour chaque balise. **Conseil pratique** : notez les balises attribuées pour chaque groupe / adaptez la difficulté des balises (ne pas donner les plus durs en premier ...) / à faire en premier ou deuxième temps

**CIRCUIT 3 (NIVEAU INTERMEDIAIRE)** : **Durée** : de 30 à 45 minutes.

Les participants doivent trouver le maximum de balises pendant le temps imparti pour gagner le maximum de points. Attention, le nombre de points obtenu diffère selon la balise trouvée. Ils ne sont pas obligés de trouver les balises dans l'ordre. **Conseil pratique** : insistez sur l'importance de la stratégie et du travail en équipe

**CIRCUIT 4 (NIVEAU CONFIRME)** : **Durée** : de 45 à 60 minutes.

L'utilisation de la boussole est indispensable pour ce circuit. Sur chaque balise est indiquée la distance et l'azimut qu'il faut suivre pour trouver la prochaine balise. Bien entendu, la première balise est notée sur la carte. Il y a deux départs possibles. **Conseil pratique** : faire un exemple avec eux / à éviter par temps de pluie

**CIRCUIT 5 (NIVEAU CONFIRME) : Durée** : de 45 à 60 minutes.

Il faut trouver le maximum de balises sur un temps imparti. Toutes les balises sont indiquées mais sont TOUTES difficile à trouver. Elles suivent un parcours il est donc recommandé de les chercher dans l'ordre.

### **Le Journal**

Avant de lancer les participants sur un circuit, vous devez leur rappeler les règles principales de sécurité liées à cette activité. Le troisième exercice du journal peut s'avérer être un bon appui pour les premières séances étant donné qu'il reprend les trois éléments clés pour le bon déroulement de votre séance. Il est donc adapté pour un début de séance, mais peut tout aussi bien être abordé en fin de séance pour faire un bilan du vocabulaire acquis sur la session.

### **Pause**

Pensez à faire des pauses régulièrement (au moins 5 minutes entre chaque circuit). Prévoyez vos boissons si vous préférez les faire directement sur votre point de rendez-vous.

**Pendant toute la durée de sa session**, l'animateur doit savoir depuis combien de temps un groupe est parti.

Derrière chaque carte de circuit, il y a des exercices de français que peuvent faire les enfants.

Si un groupe ne revient pas, l'animateur doit utiliser un adulte responsable pour chercher les enfants aux alentours. Il doit ensuite utiliser le reste du groupe pour faire le tour du centre. Si le groupe n'est pas retrouvé, l'animateur doit avertir la personne de garde.

### **Fin de séance / Bilan**

Vérifier que tous les enfants sont là ainsi que l'équipement.

**Conseil pratique** : Prévoyez une marge entre votre dernière heure de rendez-vous et la fin de votre activité / donnez des points malus en cas de retard.

A la fin de votre séance, faites un bilan avec les enfants pour connaître leur ressenti et les acquis linguistiques de la séance : vocabulaire sur les directions, l'environnement, ...

Remerciez votre groupe et rappelez-leur la suite de leur programme (repas, petits-boulots, journal )

### **Rangement**

**A la fin de l'activité, les animateurs doivent :**

- ❖ Ranger la zone, ramasser les déchets, etc....
- ❖ Vérifier que tout l'équipement a été rendu
- ❖ Vérifier que l'équipement n'est pas endommagé et le ranger à sa place
- ❖ Ranger la boîte d'orientation correctement, remplacer l'équipement utilisé (cartes, cartes à poinçonner, papier brouillon) pour que la boîte soit prête pour la session suivante
- ❖ Ranger les jeux utilisés dans la salle d'équipement
- ❖ S'assurer que TOUT équipement abîmé ou inutilisable est signalé et mis de côté à l'endroit prévu à cet effet afin qu'il ne soit pas réutilisé et que les problèmes sont signalés au bureau
- ❖ Remplacer dans la mesure du possible l'équipement abîmé ou inutilisable afin que tout soit prêt pour la session suivante.

EVALUATION DES RISQUES

Dangers	Risques	Personnes à risques	Probabilité	Mesures de contrôle	Bilan
Terrains accidentés ; Pente rapide ; Terrain glissant (humide, gelé, boueux)	Trébucher Tomber Coupures Hématomes Ecorchures	Groupe	Forte	Avertir les enfants des éventuels dangers rencontrés en route. Avant de laisser les enfants partir sur le terrain, observer ensemble sur la carte les endroits principaux et les limites de sécurité. Rester vigilant. Porter des vêtements et chaussures adéquates. L'animateur encouragera les participants à emprunter les sentiers.	Faible
Végétations :	Ecorchures, Piqûres d'orties	Groupe	Moyenne	Rester dans les sentiers. Porter des vêtements et chaussures adéquats (pas de chaussures ouvertes). Vérification des accès réguliers.	Faible
Fils barbelés	Blessures/ Eraflures	Groupe	Moyenne	Ne pas installer de poteaux dans les zones non aménagées. Bien informer les enfants des limites de la propriété à ne pas franchir	Faible
L'eau	Noyade	Groupe	Moyenne	L'animateur doit préciser qu'il y a des lacs/ rivières/zones interdites sur le site et que les enfants n'ont pas le droit d'y aller. L'animateur doit montrer où se trouvent ces endroits sur la carte.	Faible
Circulation : Voitures, camions	Impact/ blessures sérieuses	Groupe	Moyenne	Avertir les enfants des risques : ne pas courir autour des bâtiments, rester toujours vigilant.	Faible
Météo Froid / Pluie Vent soleil	Hypothermie / Branches d'arbres tombées / Coups de soleil / Déshydratation	Groupe	Moyenne	Selon la météo, porter des vêtements adéquates ; utiliser crème solaire et chapeau ou vêtements de pluie ; éviter les longues expositions au soleil ; se baser à l'ombre si temps trop chaud ; donner des boissons de manière régulière. Donner des pochettes plastiques pour protéger les cartes en cas de très mauvais temps.	Faible
Autres personnes	Blessures sur une autre activité	Groupe	Moyenne	Avertir les enfants de ne pas entrer dans une zone dangereuse, hors sentiers ou au sein d'une activité en cours.	Faible

Poinçons	Blessures Doigts perforés	Groupe	Moyenne	Montrer aux enfants comment utiliser un poinçon en insistant sur le fait de ne pas y glisser ses doigts...	Faible
Désorientation	Enfants perdus	Groupe	Moyenne	Proposer des circuits adaptés à l'âge des enfants et vérifier régulièrement les groupes en fixant des heures de rendez-vous et une base fixe. Expliquer aux enfants de rester toujours ensemble durant les circuits. Expliquer aux enfants qu'en cas de blessures sérieuses (impossibilité de se déplacer) 1 personne reste avec le blessé et 2 autres retournent en groupe prévenir l'animateur responsable ou tout autre personne à proximité. En cas de non retour d'un enfant ou d'un groupe, demander de l'aide près des professeurs et informer la personne de garde.	Faible
Mauvaise connaissance des pblms médicaux	Réaction allergiques ou autres (crise d'asthme,....)	Groupe	Moyen	Au point de RDV, trouver le groupe et vérifier les infos médicales - asthmatiques, EPIPEN, ... + s'assurer que les participants concernés ont bien leur inhalateur, épipen ou autre nécessaire médical avec eux durant la course.	Faible
Effets personnels	Perdus	Groupe	Moyenne	A la fin de la séance, redonner tous les effets personnels (journal, inhalateur, ...)	Faible