

RALLYE VÉLO USEP – JVM
Accueil échelonné de 10h00 à 10h30

Modalités :

Chaque enseignant.e :

- signale l'arrivée de sa classe à la table des jeux (flamme ou Pop-up USEP)
- donne 1 exemplaire de la fiche accompagnateur pour chacun de ses groupes et conserve 1 exemplaire pour chaque accompagnateur + 1 exemplaire pour l'enseignant
- identifie son parking à vélos, y fait poser les sacs, l'eau etc...

les groupes seront appelés pour recevoir les instructions,

- seuls les adultes accompagnateurs responsables du groupe se présentent,
- les enfants restent au parking vélos réservé à leur classe.

Chaque adulte accompagnateur devra vérifier ses coordonnées de portable sur le listing à la table des jeux.

Chaque groupe recevra :

un sac à dos numéroté avec la première énigme,

- un crayon,
- une carte de secours scellée,
- le carnet de route,
- la charte du promeneur en forêt,
- la longue vie des déchets, la fiche sécurité et circulation à VÉLO.

Après un café (offert par l'USEP), le groupe pourra partir sur l'énigme.

Déroulement de la rencontre RALLYE VÉLO USEP :

Il s'agit d'un parcours cycliste en étoile dans la forêt, c'est à dire qu'après chaque énigme le groupe doit revenir à la table des jeux.

Attention : chaque épreuve doit être réalisée dans un temps limité qui ne peut être dépassé, avec retour obligatoire à la table des jeux.

Les énigmes :

Elles comportent toutes plusieurs extraits de carte avec des indices qui peuvent être :

- photos,
- zone de recherche,
- texte, énigme...
- les balises avec pince de marquage sont identifiées par une petite étoile rouge

La grande étoile rouge indique sur chaque carte le lieu de regroupement.

La réponse doit être notée sur le carnet de route, JAMAIS sur les cartes !

les adultes accompagnateurs encouragent et aident les enfants mais ne font pas à la place !

exemple : aider à lire la carte, à se repérer par superposition avec le terrain, expliquer ou reformuler les indices...

Pour obtenir l'énigme suivante, seul un accompagnateur du groupe avec 1 ou 2 enfants (par rotation) se présentent à la file d'attente de la table des jeux avec :

- Le carnet de route
- Les fiches énigmes (à rendre, en principe 3 exemplaires)

Accès à la zone d'accueil :

- VÉLO À LA MAIN en file indienne
- Entrée par la Route Royale face à la parcelle 112
- Sortie au niveau du carrefour Royal donnant sur le Chemin Noir

Pique-nique « Zéro déchet » ([affiche ICI](#)) :

- Arrêt des groupes échelonné entre 12h30 et 13h30.
- Reprise échelonnée à partir de 13h15 avec obligation de signaler son départ à la table des jeux.

Pique-nique « zéro déchet » à prévoir sur place en forêt par les participants qui devront être autonome en eau pour la journée, prévoir 1 l mini, voire 1,5 l par enfant gourde ou bouteille individuelle avec bouchon pas de cannette, ni de brique etc... (voir fiche pique-nique).

- 20 litres d'eau en secours seront disponibles pour l'ensemble des groupes.
- Jeux calmes pendant la pause,
- Vélo interdit,
- Vélos stationnés au parking classe
- Déchets : pas de regroupement dans un sac poubelle ! encourager le « Zéro déchet » et la gestion individuelle : ce que l'on apporte dans son sac repart dans son sac (cf Hibou ONF charte du promeneur)

Commodités :

Pas de toilettes ! éloignez-vous des chemins ! pensez au papier toilette... remportez vos papiers ... pensez à prendre de petits sacs plastiques...

Fin de la rencontre :

Arrêts échelonnés à partir de 15h15

Un adulte accompagnateur par groupe rapporte à la table des jeux :

le sac à dos numéroté avec

- la dernière énigme,
- le crayon,
- la carte de secours scellée,
- la charte du promeneur en forêt,
- la longue vie des déchets, la fiche sécurité et circulation à VÉLO.

Le carnet de route est conservé et transmis avec le N° de l'équipe à l'enseignant.

Si les conditions le permettent, les résultats seront communiqués sur place, sinon aux enseignants ultérieurement.