



Cross country

- Répartissez la classe en groupes (le nombre d'élèves dans chaque groupe est à déterminer).
 - Il doit y avoir au moins un enseignant/accompagnateur pour chaque groupe.
- En tant qu'enseignant/accompagnateur, vous disposez d'une carte avec l'itinéraire de la promenade et les réponses aux questions et aux tâches.
- Les élèves disposent de feuilles sur lesquelles sont écrites les énigmes et les devoirs. En résolvant les questions et en remplissant les devoirs, les élèves trouveront leur voie.
 - Tout est sur les chemins, sauf indication contraire.
- Si les élèves voient * dans l'explication, ils peuvent trouver des explications supplémentaires en bas de la page.
- En tant que professeur, vous aidez les élèves à résoudre les énigmes et à remplir les devoirs.

Start:

Le point de départ se trouve à l'intersection de deux chemins forestiers, en haut du Glamping (avant le parking). Marquez-le sur la carte avec "start".

Les enfants commencent leur parcours en direction de l'est (sur la carte vers l'indication 1.).

1. Orienter vers le mât de téléphonie mobile :

Les enfants localisent le mât GSM qui se trouve à un azimut* de 60 degrés de leur position actuelle.



- *L'azimut, c'est quand vous définissez les degrés à suivre sur la boussole.
- Tournez la direction de la boussole sur l'azimut demandé (par exemple 30°) égal à la flèche de la boussole (direction de la marche).
- Ensuite, tournez votre corps et la boussole jusqu'à ce que l'aiguille mobile (rouge) soit au même niveau que le nord sur la carte.

Vous connaissez maintenant la direction dans laquelle vous devez marcher, c'est-à-dire la direction indiquée par la flèche fixe sur le



Les enfants se rendent à la base de ce mât de téléphonie mobile. En chemin, ils résolvent la question suivante.

2. fabriqué:

Pendant votre recherche de la base du mât GSM, vous tombez sur une "petite usine" (à gauche). Qu'est-ce qui est fabriqué ici?

Réponse : la confiture

3. Une marche folle:

Lorsque les enfants arrivent au pied du mât de téléphonie mobile (en quittant le chemin). Ils se tiennent l'un à côté de l'autre. Les élèves saisissent la cheville de la personne qui se tient à gauche et accrochent leur bras autour du bras qui tient la cheville de la personne qui se tient à droite. Si la chaîne se brise, les élèves doivent recommencer depuis le début.

Une fois que vous êtes sur le chemin, continuez à le suivre jusqu'au bout. Tournez ensuite à gauche, suivez un chemin de terre jusqu'à ce que vous arriviez à une fourche à l'orée de la forêt.

4. Trouvez la pierre:

Le rocher est situé à 290° du carrefour. Le plus simple est de suivre les escaliers vers le bas. Les enfants peuvent choisir le chemin qu'ils veulent emprunter. Attention ! Ne sortez pas des sentiers, il y a une partie escarpée de la forêt.

5. Origine de la roche :

Comment cette roche a-t-elle vu le jour?

Réponse :









A l'aide de leur carte, les élèves suivent l'itinéraire balisé jusqu'au kiosque au bord de l'eau.

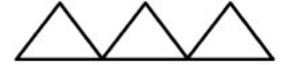
6. Kiosque:

Ici, vous pouvez prendre une photo originale/folle avec tout le groupe dans le kiosque au bord de l'eau.

Puis vous continuez à marcher en amont le long de l'Ourthe, quand vous arrivez aux arbres vous pouvez jouer au jeu des branches (7).

7. Jeu de branche:

Les élèves collectent 9 branches de même longueur et les disposent comme indiqué sur le dessin.



Les élèves doivent ensuite obtenir 5 triangles en déplaçant seulement trois branches.

Solution:



Suivez la rivière en amont jusqu'à ce que vous atteigniez un grand parking. Là, vous prenez les escaliers à gauche.







Attention, vous traverserez une grande piste au sommet, il est préférable d'avoir un guide pour vous aider à traverser ici. Suivez le chemin qui monte entre deux champs à l'ouest. Juste avant d'entrer dans la forêt, cherchez le grand rocher de rappel (8).

8. Trouvez le rocher de rappel :

Le grand rocher de rappel est situé à	(direction du vent).
Réponse : Nord-Ouest	



Suivre le chemin plus loin en direction du sud-ouest et rester sur la gauche. Avant de vous rendre dans la forêt, montrez la grande photo que vous avez comme guide.

9. Trouvez la boîte :

Les élèves cherchent l'arbre représenté sur l'image. Ils peuvent ensuite quitter le chemin une fois qu'ils ont trouvé le bon azimut (320°) et chercher la boîte dans la forêt. Une fois la boîte trouvée, les élèves écrivent un beau message sur un morceau de papier, y compris le nom de l'école.

Revenez ensuite au panneau et continuez sur le chemin jusqu'au carrefour.

Félicitations, vous êtes arrivés!



