ESCALADE

MODULES D'APPRENTISSAGE SUR LE MUR MOBILE

Module 1 (cycle1)..... page 2

Module 2 (cycle 2)..... page 4

Module 3 (cycle 3)..... page 9

ANNEXE Apprentissage assurage avec un YOYO ..... page 29

ANNEXE Jeux en escalade ..... page 34

CT USEP

(M. MATERA – P MERMET LAVY – R CHORIER

d'après le document ADEPS 69 Jeux en escalade)

ESCALADE AU CYCLE 1

1. COMPETENCE SPECIFIQUE DES PROGRAMMES

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement- dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre ;

Compétence attendues de fin de cycle

Grimper dans toutes les directions sans matériel spécifique en parcourant des chemins différents et de difficultés variées pour atteindre un point précis.

2. LES ETAPES DU MODULE D'APPRENTISSAGE

Phase de DECOUVERTE	Phase de REFERENCE	Phase d' ENTRAINEMENT	Phase de BILAN
Les numéros indiquent la page de l'annexe jeux ➢ **Le compte à rebours (1)** ➢ **Vider son camp (2)** ➢ **La clochette (3)** ➢ **Le passage obligé (4)** ➢ **Le parcours d'obstacles (5)**	**Jeu du grimpeur** : Sur l'une des voies choisie LIBREMENT par l'enfant, partir du cerceau et grimper pour aller toucher (ou prendre) l'un des animaux et redescendre sans tomber	S'équilibrer **Le croisement (6)** **Le manchot (17)** **La pieuvre (11)** S'informer **Le passage obligé (4)** **La clochette (3)** Se déplacer **L'entonnoir (14)** **Les indiens aux pieds colorés (15)** **La patinette (16)**	**Jeu du sommet :** Sur les 5 voies proposées , choisir les 3 voies que l'on pense escalader jusqu'au sommet.
CT : se conduire dans le groupe en fonction de règles			
CT : S'engager dans l'action	CT ; Identifier et apprécier les effets de l »activité.	CT : Faire un projet d'action.	CT ; Identifier et apprécier les effets de l »activité

NB : si l'on dispose uniquement de 6 séances on se limitera à deux phases (ex DECOUVERTE BILAN ou ENTRAINEMENT BILAN si c'est un deuxième module dans l'activité)

3. PLANNING BILAN DES SAVOIRS :

Il s'appuie sur la définition de la compétence d'Anne de Blinière : « La compétence est un savoir-faire en situation qui intègre des apprentissages pratiques, des contenus cognitifs, des attitudes et motivations ».(proche de la définition du socle commun utilisant la terminologie européenne : les compétences sont conçues comme une combinaison de connaissances, de capacités et d'attitudes à mettre en œuvre dans des situations concrètes).

	Apprentissages pratiques	Contenus cognitifs	Attitude et motivation
	POUVOIR	**SAVOIR**	**VOULOIR**
	FAIRE le bon choix	**DIRE** ce qu'on a réussi, ce qu'on veut faire	Mettre en relation **FAIRE / DIRE**
Emergence repérage	S'engage dans les actions (grimper, traverser, redescendre) en sécurité active. Réussit au moins un niveau de difficulté.	Connaît, nomme le matériel, le dispositif. Répète le but de la tâche sur chaque atelier. Comprend le critère de réussite. Repère les niveaux de difficulté sur chaque atelier.	Accepter de ranger le matériel. Veut s'engager sur les dispositifs. Respecte les consignes de sécurité et d'organisation du groupe.
Stabilisation structuration	Choisit ses actions en fonction des difficultés et en sécurité. Réussit plusieurs fois l'action la plus difficile pour lui, réussit 4 / 5 essais.	Repère, explique ses réussites à l'aide des affiches d'atelier. Corrige ses choix en fonction de ses erreurs (chutes)	Marque l'intention de réussir. Veut réussir une action plus difficile. Accepte l'effort, la répétition d'une action.
Développement réinvestissement	Réalise son niveau maximal de difficulté. Réussit ce qu'il a choisi pour gagner le maximum de points sur quelques ateliers… sur tous.	Lit et connaît les affiches de la classe. Situe son niveau de difficulté sur chaque affiche d'atelier. Situe son niveau de difficulté sur fiche individuelle (s'évalue).	Annonce à l'avance ce qu'il veut réussir. Respecte le contrat : réalise ce qu'il a dit. Prend des risques mesurés et réussit ses actions (ose en sécurité).

4. <u>LES SITUATIONS DU MODULE D'APPRENTISSAGE : VOIR ANNEXE JEUX</u>

ESCALADE AU CYCLE 2

1. COMPETENCE SPECIFIQUE DES PROGRAMMES

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement- dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre ;

Compétence attendue de fin de cycle

Progresser sans assurage ou avec assurage par un adulte sur un support proche de la verticale (voies verticales, diagonales, avec obstacles ; avec des prises imposées).
Sur 3 parcours proposés, choisir celui que l'on se sent capable de réussir et l'exécuter sans chuter. Les parcours sont de niveaux différents mais comportent tous un **départ au sol, un milieu** (point le plus haut à atteindre), et **un point d'arrivée**

2. LES ETAPES DU MODULE D'APPRENTISSAGE

Module niveau A : Premiers Pas , Première approche de l'ESCALADE :

➔ Premier temps : Activité sans matériel privilégiée / limite hauteur 2m50 C2
➔ Second temps : Activité avec matériel mais assurage adulte C2 seconde période

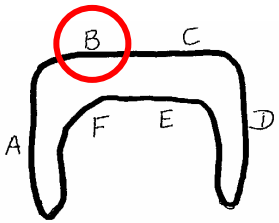
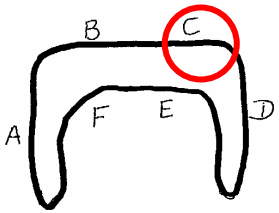
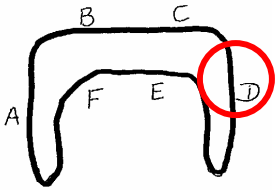
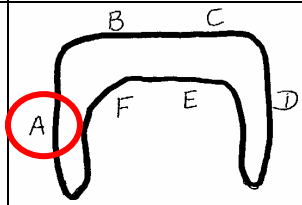
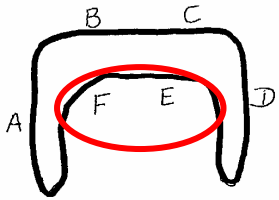
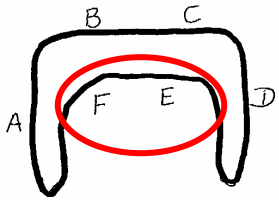
OBJ. : Permettre aux élèves et à l'enseignant de se confronter à l'activité en toute sérénité….*Découvrir la quadrupédie verticale ! ! ! !*

Nbre et durée des séance variables dans chaque phase : en fonction âge , niveau de motricité des élèves , du feeling de l'enseignants et des attentes des élèves

Entrer dans l'activité, **Situations globales**	**Se situer,** **Situation référence initiale** (1 à 2 séances)	**Apprendre et progresser,** **Structuration , Remédiation** (6 séances à minima)	**Mesurer les progrès,** **Retour situation référence** (1 à 2 séances)	**Réinvestissement**
Objectifs : - **Introduire les règles d'or** - **Se familiariser avec l'activité et ses contraintes** - **Découvrir** la structure : Les différentes faces du mur usep ou zones d'évolution en lien avec la difficulté des voies pour autre structure Les différentes sortes de prises	***Objectifs :*** - Repérer le niveau initial	***Objectifs :*** - Enrichir le répertoire d'actions dans les domaines du placement, de l'équilibre, de la prise d'informations - Parcourir des voies de plus en plus verticales et redescendre sans sauter - Utiliser efficacement ses jambes - Maîtriser le vocabulaire spécifique - Découvrir la grimpe avec assurage : o « accepter de prendre de la hauteur » o « accepter de se laisser descendre »	***Objectifs :*** - Repérer le niveau atteint - Comparer les résultats des séances diagnostic et ceux de la séance Eval finale - Etablir sa carte d'identité de grimpeur	Obj Accepter de s'engager dans un type d'actions, une voie en hauteur en connaissant ses points forts
TRAVAIL transversal et interdisciplinaire sur ***mon cahier de grimpeur***en amont , avant et après la séance***				

Entrer dans l'activité, Situations globales	**Se situer, Situation référence initiale (1 à 2 séances)**	**Apprendre et progresser, Structuration , Remédiation (6 séances à minima)**	**Mesurer les progrès, Retour situation référence (1 à 2 séances)**	**Réinvestissement**
Situations possibles (les numéros correspondent aux pages de l'annexe jeux) : **1° <u>vers VERTICAL</u>** ***<u>Se déplacer/ Grimper/ S'équilibrer</u>*** • le compte à rebours (1) • les statues (7) • le prénom caché (8) • le chat perché (9) • les cibles (10) **2°<u>en traversée</u>** ***<u>Effectuer des traversées en jouant sur :</u>*** • départs imposés • direction imposée • nombre de prises imposées • zone de déplacement imposée	Situations possibles : « **les chemins en couleur** » **<u>6 voies</u>** de difficultés différentes à emprunter avec des **prises repérées** avec une couleur ou un codage (idéogramme) et <u>2 zones de hauteur</u> matérialisées dont la zone de 2m50 et une zone inf entre sol et 1,80 en fonction profil des élèves	Situations possibles par rapport aux problèmes : ***Sans matériel*** : **Accepter d'aller chercher une prise éloignée** o jeu de la pieuvre (11) o compléter un dessin o le manchot (17) **Accepter de s'écarter de la paroi :** o jeu du gros ventre o jeu des cercles (18) o jeu de l'entonnoir (14) **Favoriser la prise d'information et mieux anticiper :** o je fais le marché o parcours imposé **Surmonter sa peur :** o parcours d'obstacles (19) o la chaîne (20) o jeux d'équipe : de transport d'objet, complèter un dessin,… <u>Se déplacer</u> ➢ *en coordonnant appuis pieds-mains* ➢ *enrichissement répertoire* ➢ *travail sp*écifique des appuis, transfert poids et équilibres - effectuer des traversées - l'égyptien (21) - l'entonnoir (14) - la frontière (22) ***Vivre des situations encordé et assuré par un adulte*** - la frontière (22) - la séquence habillage (23) - le passage obligé (12) - l'écureuil (24)	Situations possibles : Dispositifs des **6 voies** de difficultés différentes 1)avec réussite 1 seul niveau de sans équipement 2m50 et 2) éventuellement, avec matériel et assurage adulte, au vue des situations des séances centrales « apprendre et progresser », voies jusqu'en haut avec 2 hauteurs matérialisées (ligne 2m50 et sommet de voie)	

Pour l'évaluation diagnostique penser à procéder soit avec des triplettes d'élèves qui tourne sur les voies
Soit par ateliers avec des responsables chargés de redonner les consignes et covalider
Dispositif avec diff des voies à transférer avec matériel

Zone haute						
Zone moyenne						
	Voie 1 **ZONE B** du mur	**Voie 2** **Zone C**	**Voie 3** **Zone D**	**Voie 6** **Zone A**	**Voie 5** **Zone E F**	**Voie 6** **Zone E F**
	Toutes les prises de la zone Peu écartées Pan incliné	**Prises repérées** Ecartement variable Pan incliné	Toutes les prises de la zone Peu écartées Pan vertical	Quelques prises imposées + quelques prises interdites réparties dans la hauteurs et dans les options de cheminement vertical	Toutes les prises de la zone Point départ/ point d'arrivée imposé Pan vertical et dévers	**Prises repérées** Cheminement imposé : peu de choix Pan vertical et dévers
						

3. PLANNING BILAN DES SAVOIRS :

Il s'appuie sur la définition de la compétence d'Anne de Blinière : « La compétence est un savoir-faire en situation qui intègre des apprentissages pratiques, des contenus cognitifs, des attitudes et motivations ».(proche de la définition du socle commun utilisant la terminologie européenne : les compétences sont conçues comme une combinaison de connaissances, de capacités et d'attitudes à mettre en œuvre dans des situations concrètes).

niveau	Apprentissages pratiques	Contenus cognitifs	Attitude et motivation
	POUVOIR	**SAVOIR**	**VOULOIR**
	FAIRE le bon choix	**DIRE** ce qu'on a réussi, ce qu'on veut faire	Mettre en relation **FAIRE / DIRE**
Emergence repérage	Se placer et se déplacer librement sur le mur en limitant les retours au sol.	Savoir identifier : les moyens de réchappe, les zones faciles ou difficile, les différents types de prise et leur utilisation, ses performances dans la tâche, le vocabulaire minimum de l'activité.	Accepter de s'engager dans l'action, de quitter le sol, de se déplacer, de s'élever, de désescalader en utilisant des prises, de sauter.
Stabilisation structuration	Se placer et se déplacer sur le mur en respectant des contraintes (ex : couloirs, prises, couleurs imposées, règles de déplacement) ou en franchissant des obstacles (dévers, surplomb, interruption de prises, zone interdite).	Repérer, connaître, identifier les éléments nécessaires à la coordination d'actions élémentaires (ex : balayage visuel, information tactile, mémorisation) et quelques principes d'actions complexes (tirer et pousser, s'informer et s'engager).	Accepter l'effort, la répétition nécessaire à la stabilisation des nouveaux pouvoirs moteurs en construction. Accepter le risque de chuter, accepter le plus haut, le plus difficile, le plus loin.
Développement réinvestissement	Se placer et se déplacer sur le mur avec aisance en s'informant, en anticipant et en s'économisant.	Identifier et mesurer le décalage entre les exigences de la tâche nouvelle à réaliser et les conduites motrices disponibles (régulation, maîtrise). Savoir choisir une voie, un itinéraire en fonction de ses capacités. Savoir s'engager, savoir renoncer. Savoir choisir la situation qui aidera à progresser.	Accepter de remettre en cause un état d'équilibre récemment construit. Changer de niveau de voie, de profil de voie (inclinaison, relief) de support (autre structure artificielle ou milieu naturel) de hauteur de voie. Accepter de tenter un niveau de voie supérieur.

4. **<u>LES SITUATIONS : VOIR ANNEXE JEUX</u>**

MODULE CYCLE 3

1. COMPETENCE SPECIFIQUE DES PROGRAMMES ET COMPETENCE ATTENDUES DE FIN DE CYCLE

Réaliser une performance mesurée

- de différentes façons (en forme, en force, en vitesse...),
- dans des espaces et avec des matériels variés
- dans différents types d'efforts (relation vitesse, distance, durée),
- régulièrement et à une échéance donnée (battre son record).

UN PREALABLE : L'APPRENTISSAGE EN SECURITE DE LA TECHNIQUE D'ASSURAGE
VOIR LE DOCUMENT APPRENTISSAGE ASSURAGE .

Les étapes du module d'apprentissage

<table>
<tr><th>Phase de DECOUVERTE</th><th>Phase de REFERENCE</th><th>Phase d' ENTRAINEMENT</th><th>Phase de BILAN</th></tr>
<tr><td>Etablir les mesures

Se mesurer à une performance</td><td>Mesurer ses performances</td><td>Augmenter ses performances :
<u>Affiner la prise d'informations</u>
• Elargir son champ de vision pour anticiper la préhension
(La casquette – Le peintre – Les bonnes prises – L'économe)
• Diversifier ses prises d'information
(L'aveugle – Le chef d'orchestre – Le musicien)

<u>Trouver un équilibre</u>
• Transférer le poids du corps
(La pieuvre – Le fil à plomb – Le prisonnier – Le hamster jovial – La voie zébrée – L'étendage – Les deux trésors)
• Accepter un déséquilibre pour progresser
(La cascade –La frontière – Les obstacles – Le déménageur bis – La ligne droite)
<u>Développer un répertoire gestuel</u>
• Utiliser ses pieds
(Les mains gelées – J'emporte lon trésor – L'artiste des cimes – Le déménagement – Le couloir – Les zones interdites – Pousse pousse)
• Poser les pieds avec précision
(Le roi du silence – Les danseuses – Je regarde où je mets les pieds)
• Utiliser ses pieds et ses mains
(Le crabe – Grimper sur des œufs – Touche à tout – Les pieds mains – L'araignée)</td><td>Se mesurer à ses performances de grimpeur</td></tr>
<tr><td colspan="4"><u>S'engager lucidement dans la pratique de l'activité</u>
- S'engager dans les activités: - Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons</td></tr>
<tr><td><u>Se confronter à l'application</u> et à <u>la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif</u>
- Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets.
- Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités</td><td><u>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</u>
- Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources, ses possibilités de performance: pour réaliser des actions précises,
pour s'engager dans un type d'effort particulier , pour s'engager dans une situation de risque mesuré</td><td><u>Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action</u>
- Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée: pour viser une meilleure performance</td><td><u>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</u>
-Evaluer, juger ses actions, mesurer ses performances et celles des autres avec des critères objectifs</td></tr>
</table>

2. **LES SITUATIONS DU MODULE D'APPRENTISSAGE :**

PHASE DE DECOUVERTE

1. « ÉTABLIR LES MESURES »

(2 à 3 séances)

OBJECTIF : explorer toute la structure d'escalade et classer les voies par niveau de difficulté pour établir un topo de référence.

DISPOSITIF :

Matériel :

- Un mur d'escalade où 8 à 9 voies d'escalade peuvent être matérialisées (couloirs verticaux d'environ 1 m 50 de large sur 6 à 12 m de haut) et identifiées (un numéro, un nom de voie, une couleur de prise). Plus les reliefs peuvent être variés (plan incliné, surplomb, dévers, arêtes, dièdres…) plus la situation sera riche.
- Un baudrier par élève, un système de frein autobloquant et mousquetons pour 3, une corde par voie préinstallée en moulinette, une « fiche de résultat cordée » pour trois (cf. modèle joint).
- Un couloir vertical = une seule voie, mais on peut complexifier et enrichir le dispositif si deux itinéraires différents (2 couleurs de prises différentes) sont équipés dans chaque axe vertical (ainsi, les élèves pourront faire apparaître selon la taille des prises qu'une dalle inclinée (avec de toutes petites prises) peut se montrer plus difficile qu'un surplomb équipé de grosses prises.

Humain :

- les élèves constituent par affinité des cordées de 3 (9 cordées = 27 élèves)
- Chacun dans la cordée est tour à tour grimpeur, assureur, observateur juge secrétaire.
- Une rotation est organisée pour qu'au bout de 2 à 3 séances chacun ait pu essayer au moins 2 fois chaque voie du mur. (par exemple pour une cordée, passage des 3 grimpeurs dans 3 voies pour une séance = 15 mn pour la cordée dans chaque voie).

BUT :

- pour le grimpeur, atteindre en deux essais le haut d'une voie sans jamais se reposer sur la corde.
- Pour l'assureur, assurer le grimpeur en cas de chute, mais sans jamais tendre la corde puis le redescendre lentement au sol après la chute. (intercaler les essais de chacun pour ménager un temps de récupération).
- Pour l'observateur-juge, déterminer si le grimpeur a réussi ou non la voie (cf. critères de réussite)

CRITERES DE REUSSITE :

- le grimpeur a réussi et validé son essai s'il a pu grimper (sans limite de temps, deux essais maximum) sa voie sans jamais se reposer sur la corde (pour ceci un critère observable très simple à mettre en place est de faire un petit nœud de mule sur la corde ou de pincer une petite boucle de corde avec un élastique au dessus du grimpeur, et si celui-ci est encore en place à l'arrivée du grimpeur au sommet, c'est qu'effectivement il n'a pu se reposer sur la corde tendue : à l'assureur de bien doser aussi la tension de la corde). Le grimpeur doit toucher un repère matérialisé (un foulard, la barre d'assurage, la chaîne…) au sommet de la voie pour la valider.

CONSIGNES :

- après une phase d'échauffement à base de petit jeux sans matériel et après avoir révisé par des essais à faible hauteur les manipulations d'assurage (on suppose qu'au début de ce module d'enseignement les élèves savent tous parfaitement assurer et être assuré), la classe est divisée en cordées de 3 élèves et un tableau de rotation indique la répartition de ces cordées (une cordée par voie) et l'ordre de permutation dans le dispositif.
- Le maître et l'intervenant (2 adultes jusqu'à 24 élèves et 3 au-delà de 24) gèrent le temps (signal toutes les 10 ou 15 mn), veillent à la sécurité, aident au bon déroulement de la séance.
- À la fin de chaque rotation, chaque équipe a noté ses résultats sur la fiche inventaire.
- En fin de séance un bilan permet aux équipes d'échanger entre elles sur leurs performances et à faire émerger des critères de difficulté en escalade (le profil de la voie, la taille des prises, leur éloignement, la complexité des mouvements à réaliser, la peur, fatigue des avants bras …) et les solutions apportées par certains.

FICHE DE RESULTATS :

X = REUSSI **O** = ECHEC

CORDEE N° …			
VOIE N°	**NOM prénom**	**NOM prénom**	**NOM prénom**
V1			
V2			
V3			
V4			
V5			
V6			
V7			
V8			
V9			

HIERARCHISATION DES VOIES :

Pour classer les 8 ou 9 voies, il suffit de reporter toutes les fiches de résultat des différentes « cordées » dans un même tableau et de les ordonner de la plus facile à la plus difficiles en fonction du pourcentage de réussite de tous les élèves de la classe dans ces voies.

TABLEAU DE RESULTAT DES PERFORMANCES :

+ = REUSSI **-** = ECHEC

VOIES / NOMS	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7	V8	V9
CHRISTEL			+	-					
CYRIL			+	-					
CEDRIC			-	-					
CORINNE			+	+					
HENRI			-	+					
AHMED			+	-					
……..			+	+					
…….			+	-					
…….			+	-					
			-	-					
			-	-					
			-	-					
			+	+					
			-	-					
			+	-					
			+	-					
			+	+					
			+	-					
			+	+					
			-	+					
			+	-					
			-	-					
			+	+					
			+	+					
			+	-					
TOTAL			**17**	**9**					

On voit que la Voie 3 est plus facile que la Voie 4 (17 réussites contre 9 / 24 élèves). On pourra donc ainsi classer ces voies en 9 ou 6 niveaux de difficulté (si égalité de résultat pour certaines voies) et établir ainsi la mesure des difficultés croissantes pour toutes les voies (trouver un système de cotation des voies avec les élèves, couleur, n°….). Il est important de garder le même aménagement tout au long du module d'apprentissage.

Il sera intéressant avec l'aide d'un appareil photo numérique d'établir le topo précis des différentes voies et de leur niveau de difficulté établi par les élèves. Ils pourront aussi, à partir de ce topo photographié, localiser des zones repérées pour leur difficulté ou leur particularité et échanger ou envisager des solutions motrices originales. A partir de gros plans photographiés des ces zones, les élèves pourront échanger sur leur façon de faire ou sur des hypothèses énoncées qu'ils vérifieront dans l'action.

2. « SE MESURER à UNE PERFORMANCE »

Compétition inter-équipes

(1 séance)

OBJECTIF : Afin d'établir une autre mesure : la hauteur atteinte dans la voie, cette situation ludique permettra de confronter l'élève au fait de se mesurer aux autres dans leur performance dans un contexte cependant moins dévalorisant affectivement sur le plan individuel (résultat collectif).

DISPOSITIF :

- cette situation demande un minimum de préparation du mur, les élèves pourront installer eux-mêmes le dispositif comme phase d'échauffement dans la séance.
- faire deux équipes dans la classe (deux couleurs définies) avec des cordées de 2 ou 3 élèves (nombre égal de cordées par équipe en fonction du nombre total de voies, par exemple 2 équipes de 4 cordées pour 24 élèves pour 8 voies sélectionnées).
- 2 réserves de bracelets des deux couleurs choisies pour les équipes (une couleur par équipe, cordelettes fines d'escalade collées bout à bout, en prévoir un grand nombre).
- Placer dans chaque voie 3 mousquetons différenciés (sangles, dégaines, cordelettes ou couleurs de mousquetons) à 3 hauteurs différentes :
  Exemple :
  - 1 mousqueton bleu à environ 3 m 50 = 1 point
  - 1 mousqueton jaune à environ 6 mètres = 3 points
  - un mousqueton rouge au sommet de la voie = 6 points

- un chronomètre pour organiser les rotations.

BUT DU JEU :

- individuellement : accrocher dans le mousqueton le plus haut qu'on peut atteindre, le plus possible de cordelettes de la couleur de son équipe, pendant toute la durée de la rencontre.
- Collectivement : avoir accroché dans tous les mousquetons les plus hauts le plus grand nombre de bracelets et totaliser plus de point que l'équipe adverse.

CONSIGNES :

- chaque cordée (groupe de 3 enfants) se place au pied d'une voie (placer les cordées de chaque équipe les unes à côté des autres sous les différentes voies en alternance au pied du mur).
- Au signal, un grimpeur par cordée, escalade pour accrocher un seul bracelet à la fois au plus haut de ses possibilités, sans jamais se reposer sur la corde. En cas de chute, entre deux points, on place son bracelet sur le mousqueton inférieur et l'assureur redescend le grimpeur qui doit laisser son tour.
- L'enseignant a la garde de la réserve de bracelets et les distribue à la demande, un bracelet à la fois par grimpeur et par essai.
- Chaque enfant de la cordée, chacun son tour essaie dans le temps imparti de monter un bracelet le plus haut possible.

- Au second signal donné par l'enseignant, les enfants cessent de grimper (ils ont pu recommencer autant de fois qu'ils l'ont voulu à tour de rôle entre les deux signaux).
- On décale les équipes d'un rang pour changer de voie, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cordées soient passées dans toutes les voies (diviser le temps total par le nombre de voies pour déterminer le temps d'escalade entre les rotations (par ex : pour 8 voies et 8 cordées = environ 7 mn d'escalade par voie + 2 mn pour changer de place = environ 1 heure 10 d'activité. Prévoir au moins 1 h 30 pour cette séance).

CRITERES DE REUSSITE ET RESULTATS :

- avoir fait plus de points que l'équipe adverse.
- A la fin du jeu, on récupère tous les mousquetons fixés au mur aux 3 différentes hauteurs en laissant les cordelettes accrochées dedans => 8 voies X 3 mousquetons = 24 mousquetons. On totalise ensuite avec les élèves les points de chaque équipe en triant les bracelets de couleurs (indique à quelle équipe appartient le point) par couleur de mousqueton (indique la valeur des points). On peut matérialiser et garder au fur et à mesure du tri le résultat de chaque équipe (par exemple : une boite ou enveloppe pour les bracelets à 6 points, une autre pour les bracelets à 3 points, une autre pour les bracelets à 1 point pour une même équipe, il suffit ensuite de multiplier et additionner pour trouver le total de points de cette équipe).

exemple

EQUIPE BLEU = 20 bracelets à 6 points + 50 bracelets à 3 pts + 30 bracelets à 1 pt = 300pts

EQUIPE JAUNE = 15 bracelets à 6 pts + 45 bracelets à 3 pts + 50 bracelets à 1 pt = 275 pts

C'est L'EQUIPE JAUNE qui a gagné

SITUATION DE REFERENCE

« MESURER SES PERFORMANCES »
(1 OU 2 SEANCES)

OBJECTIF : Après cette phase d'exploration où les élèves ont affiné leur connaissance du mur et des différentes voies (il est important que l'aménagement de ces voies ne change pas durant tout le module d'enseignement), chaque grimpeur va déterminer son niveau de performance en escalade d'après ce qu'il connaît du mur (hiérarchie des voies, styles d'escalade et nature des voies (physique ou techniques) et d'après ses ressources actuelles.

DISPOSITIF :

- on conserve le même aménagement du mur que lors de la phase de découverte. Les différentes voies sont bien matérialisées par un couloir vertical bien délimité, ainsi que les trois hauteurs qui ont servi à la compétition inter équipes (marques de couleurs sur le mur ou mousquetons accrochés servant de repères).
- Les élèves se groupent encore par trois et alternent dans les différents rôles de grimpeur, assureur, juge.
- Chaque élève aura choisi 1 voie de chaque difficulté (certaines sont équivalentes après le classement opéré par les élèves dans la phase de découverte) et on peut arriver à un projet de 5 voies par élève. Il bénéficie de 2 essais maximum pour réussir les voies choisies par lui.
- Chaque grimpeur reportera ses résultats sur une fiche de performance (cf. fiche jointe).

BUT :

- pour chaque grimpeur, aller le plus haut possible « en second » contre assuré du bas en moulinette dans les voies retenues par lui.
- Chaque grimpeur n'a que 2 essais pour chaque voie.
- La hauteur atteinte n'est validée que si le grimpeur a atteint ce point sans repos sur la corde (point de repos naturel autorisé, le grimpeur gère son escalade comme il veut (pas de limite de temps pour 1 essai) et se repose et s'arrête là où il peut dans la voie).

CONSIGNES :

- après une phase d'échauffement, les cordées de 3 élèves se regroupent par projet identique ou proche en difficulté et fonctionnent en autonomie pendant la séance.
- On ne peut aller sur une autre voie que si la cordée l'occupant est sur le point de la quitter.
- Pour chaque voie et pour chaque cordée, les élèves opèrent une rotation dans les 3 rôles déterminés pour la séance : grimpeur, assureur, juge.
- L'enseignant et l'intervenant veille à la sécurité et aident à la rotation dans les différentes voies.

CRITERES DE REUSSITE :

- avoir essayé toutes les voies de son projet (une voie de chaque difficulté) même les plus difficiles, 2 fois si échec à la 1ère.
- Avoir établi sa fiche de performance.
- Être passé dans les différents rôles : grimpeur, assureur, juge.

FICHE DE PERFORMANCE DE GRIMPEUR					
Nom : …….. Prénom : ……					
HAUTEUR					
H 3					
H 2					
H 1					
VOIES	**V 1**	**V 2**	**V 3**	**V 4**	**V 5**

L'élève grimpeur peut colorier les niveaux atteints dans chaque voie et ainsi visualiser son niveau de performance. Les voies V 1 à V 5 (si 5 niveaux ont été déterminés dans la classe) sont rangées de la plus facile V 1 à la plus difficile V 5.

PHASE D'ENTRAÎNEMENT

« AUGMENTER SES PERFORMANCES »

SITUATIONS D'ENTRAINEMENT

OBJECTIFS : Pour cette phase d'entraînement du module d'enseignement nous proposerons des situations permettant à l'élève de progresser en :

1. lecture, information = AFFINER LA PRISE D'INFORMATION
2. en équilibration, prise de repos = TROUVER UN EQUILIBRE
3. en gestuelle, déplacement = DEVELOPPER UN REPERTOIRE GESTUEL

La dimension affective n'est pas première pour ce module d'apprentissage (on suppose que l'élève a vécu plusieurs modules escalade en cycle II et qu'il maîtrise déjà bien les techniques d'assurage). En cohérence avec la compétence visée **« rechercher la meilleure performance en escalade et pouvoir la mesurer »**, nous avons choisi d'abaisser volontairement la prise de risque (escalade en second). Cette dimension psychologique de l'escalade pourra être réinvestie plus tard dans un autre module d'enseignement par exemple au collège en introduisant l'escalade « en tête » où l'élève retrouvera la notion d'épreuve associée à la difficulté.

1. AFFINER LA PRISE D'INFORMATION

ELARGIR SON CHAMP DE VISION POUR ANTICIPER LA PREHENSION

VECU PRATIQUE			EXPLOITATION	
But	**Dispositif humain et matériel**	**Critères de réussite**	**Quelles opérations pour réussir ?**	**Quels problèmes en liaison avec la compétence ?**
LA CASQUETTE : atteindre une prise marquée avec une visière sur la tête	- par deux - une visière par groupe de deux	- atteindre la prise marquée	- élargir latéralement son champ de vision - monter les pieds pour grimper - utiliser les mains pour s'équilibrer	- utiliser efficacement les prises visibles
LE PEINTRE : atteindre une prise marquée en ne prenant que des prises de la couleur choisie préalablement	- par deux - marquer dans une même voie des prises de trois couleurs différentes	- atteindre le sommet en respectant la consigne	- sélectionner des prises - augmenter son champ de vision	- anticiper les difficultés
LES BONNES PRISES : atteindre une prise marquée dans une voie suréquipée de prises variées	- par deux - équiper des voies abondamment avec différents types de prises (piège : grosses mais fines…)	- atteindre le sommet (**la voie est faite au moins deux fois de suite**) sans hésiter : prise touchée = prise utilisée	- sélectionner des prises - penser sa voie avant de grimper	- savoir anticiper
L'ECONOME : atteindre une prise marquée en utilisant le moins de prises possible	- par deux	- atteindre le sommet en respectant la **consigne (la voie est faite plusieurs fois de suite)**	- sélectionner - anticiper	- savoir anticiper

DIVERSIFIER SES PRISES D'INFORMATION

VECU PRATIQUE			EXPLOITATION	
But	**Dispositif humain et matériel**	**Critères de réussite**	**Quelles opérations pour réussir ?**	**Quels problèmes en liaison avec la compétence ?**
L'AVEUGLE : atteindre le sommet d'une voie, ou en traversée, les yeux bandés	- par deux - un bandeau par groupe de deux **la voie doit être repérée plusieurs fois auparavant sans bandeau**	- atteindre le sommet en respectant la contrainte	- prendre des informations tactiles - mémoriser des informations	- enrichir ses sources d'information (tactile et kinesthésique)
LE CHEF D'ORCHESTRE : grimper une voie en repérant des prises et des difficultés qu'on indiquera au deuxième grimpeur	- par deux - voies à prises abondantes et variées	- que le deuxième grimpeur n'hésite pas dans la préhension	- lire une voie - donner des informations pertinentes faisant appel à diverses sources : visuelle, tactile…	- penser les difficultés en vue de les restituer - mémoriser des informations
LE MUSICIEN : grimper en utilisant les indications orales d'un autre	- idem	- atteindre le sommet malgré la contrainte	- grimper à l'écoute - se concentrer	- transformer des mots en gestes et actions

2. TROUVER UN EQUILIBRE

TRANSFERER LE POIDS DU CORPS

VECU PRATIQUE			EXPLOITATION	
But	**Dispositif humain et matériel**	**Critères de réussite**	**Quelles opérations pour réussir ?**	**Quels problèmes en liaison avec la compétence ?**
LA PIEUVRE : prendre des objets sur des prises sans enlever ses pieds de deux prises marquées	- par groupes de deux - marquer des prises pour les pieds - fixer des objets sur les prises de mains avoisinantes	- saisir tous les objets en respectant la contrainte	- trouver son équilibre - le conserver malgré des changements de positions	- trouver et garder son équilibre dans des positions variées
LE FIL A PLOMB : atteindre une prise marquée en ne déplaçant un pied que quand le fil/descendeur fixé dans le dos (au baudrier) est au dessus de l'autre pied	- par groupes de deux - un baudrier par enfant + un descendeur et une sangle	- réussir l'ascension en respectant la consigne	- transférer le poids du corps dans un déplacement vertical	- comment utiliser son poids pour progresser
LE PRISONNIER : atteindre une prise en traversée, les mains attachées à une distance correspondant à l'écartement des épaules	- par groupes de deux - marquer une prise de départ et une d'arrivée - des sangles pour attacher les mains	- atteindre la prise d'arrivée sans poser un pied à terre	- transférer le poids du corps dans un déplacement horizontal	- relier les problèmes de transfert à la qualité des prises utilisées
LE HAMSTER JOVIAL : faire le tour d'un circuit ovale en n'utilisant pas les prises marquées	- - dessiner sur le mur un circuit ovale - marquer les prises intérieures au circuit	- faire le tour en respectant la consigne - recommencer en changeant le sens de la rotation	- transférer le poids du corps dans un déplacement vertical et horizontal - changer le côté de transfert	- utiliser son poids selon le type de déplacement
LA VOIE ZEBREE : atteindre le sommet de la voie en ne prenant avec les mains que les prises marquées	- par groupes de deux - marquer des prises, à la craie par exemple, avec écart horizontal important et nécessitant des changements de mains	- atteindre la prise marquée en respectant la consigne	- changer de main ou croiser les bras - transférer son poids	- choisir la façon de prendre une prise en fonction d'un but et des conséquences
LA VOIE ZEBREE BIS : idem avec les pieds	- par deux - marquer des prises de façon à induire des changements de pieds	- idem	- changer de pieds - transférer son poids	- trouver des façons efficaces de placer ses pieds
L'ETENDAGE : atteindre une prise marquée en montant à hauteur du buste et après chaque déplacement de main, une pince à linge d'une couleur sur la corde. Associer à chaque main une couleur	- par deux - une corde tendue entre le sommet et le départ de la voie - 2 pinces à linge de couleurs différentes accrochées au point bas de la corde	- atteindre le sommet en respectant la consigne	- lâcher un appui - tenir sur 3 appuis tout en accomplissant une tâche précise	- travailler sur les conditions qui permettent de tenir un équilibre précaire et d'accomplir une tâche donnée, jusqu'à grimper en tête
LES DEUX TRESORS : fixer au sommet d'une voie deux objets portés (dégaines accrochées à une sangle…) sur deux prises marquées, l'une à droite de la voie, l'autre à gauche	- par deux - deux dégaines accrochées à deux sangles par groupe - marquer des prises de chaque côté des voies choisies	- respecter la consigne	- lâcher un appui - changer de mains - se rééquilibrer	- affiner les habiletés propres aux situations d'équilibre

ACCEPTER UN DESEQUILIBRE POUR PROGRESSER

VECU PRATIQUE			EXPLOITATION	
But	**Dispositif humain et matériel**	**Critères de réussite**	**Quelles opérations pour réussir ?**	**Quels problèmes en liaison avec la compétence ?**
LA CASCADE : atteindre une prise marquée sans prendre de prise dans une zone verticale à traverser obligatoirement	- par deux - marquer une zone verticale	- atteindre le sommet en respectant la consigne	- changer de pieds, de mains - accepter un déséquilibre	- accepter des situations momentanées de déséquilibre - problèmes liés à l'amplitude des gestes
LA FRONTIERE : atteindre une prise marquée en maintenant les mains d'un côté d'une ligne et les pieds de l'autre	- par deux - tracer une ligne / frontière verticale ou oblique	- atteindre le sommet en respectant la consigne	- utiliser le déséquilibre pour grimper ou une opposition de forces	- arriver à faire du déséquilibre un atout dans certaines conditions
LES OBSTACLES : atteindre une prise marquée par franchissement d'obstacle(s)	- par deux - fixer dans la voie des cartons	- atteindre le sommet en respectant la consigne	- utiliser un déséquilibre avec éloignement du corps de la paroi pour franchir l'obstacle - faire des pieds-mains - regrouper et détendre le corps	- déséquilibre arrière
LE DEMENAGEUR BIS : monter un objet au sommet d'une voie sans poser les mains dans la zone finale	- par deux - délimiter une zone (environ 30cm) au haut de la voie sous la prise d'arrivée	- fixer l'objet en respectant les consignes	- se regrouper en fixant ses pieds correctement (bonnes prises) - se déployer doucement en poussant sur ses pieds	- passer d'un équilibre en position regroupée à une équilibration déployée
LA LIGNE DROITE : atteindre le sommet en ne prenant que des prises placées les unes au dessus des autres sur un axe vertical	- par deux - construire une voie avec des prises placées le long d'un axe vertical	- respect des consignes	- utiliser le poids de son corps pour s'équilibrer - doser ses mouvements	- gérer le poids de son corps pour s 'équilibrer

3. DEVELOPPER UN REPERTOIRE GESTUEL

UTILISER SES PIEDS - POUSSER AVEC SES PIEDS :

VECU PRATIQUE			EXPLOITATION	
But	**Dispositif humain et matériel**	**Critères de réussite**	**Quelles opérations pour réussir ?**	**Quels problèmes en liaison avec la compétence ?**
LES MAINS GELEES : atteindre une prise marquée en grimpant avec les mains à plat	- faire évoluer les enfants sur un plan incliné - les élèves se répartissent par deux - chaque élève choisit sa voie.	- atteindre le haut de la voie malgré la contrainte	- choisir une voie qu'on maîtrise - utiliser les mains pour s'équilibrer, les pieds pour tenir et progresser - dégager le buste de la paroi.	- savoir utiliser ses pieds.
J'EMPORTE MON TRESOR : monter un trésor en haut d'une voie, le fixer à une prise.	- par groupes de deux - chacun choisit sa voie - un paquet de dégaines par groupe fixé à un anneau à poser sur une prise, ou tout autre trésor qui mobilise la préhension d'une main (balle…)	- atteindre le sommet en n'utilisant qu'une main	- choisir la main grimpeuse - choisir les prises - choisir le pied qui propulse en fonction de la main grimpeuse	- définir les différents registres de rôles des mains et des pieds - en déduire des interactions et interdépendances entre eux
L'ARTISTE DES CIMES : faire un dessin au sommet d'une voie	- des feuilles sont préalablement placées au sommet de plusieurs voies, ainsi qu'un crayon posé par exemple sur la prise sommet - chaque feuille est partagée en deux parties égales dont une comporte un dessin simple à reproduire	- l'élève reproduit le plus fidèlement possible le dessin	- choisir des prises de pieds pour pouvoir tenir le temps du dessin - se concentrer sur le dessin et son équilibre - définir la partie du pied utilisée	- se tenir en équilibre sur les pieds et une seule main
LE DEMENAGEMENT : déplacer un objet (dégaine par exemple) d'un point à un autre	- par groupes de deux - des dégaines (ou autre) sont placées dans les voies - des prises sont marquées (à la craie par exemple), situées à droite ou à gauche de l'objet	- prendre l'objet, le changer de main et le fixer à la nouvelle prise	- tenir sur ses pieds - faire un changement de main	- lâcher un appui de main
LE COULOIR : atteindre la prise d'arrivée en passant dans le couloir	un parcours transversal en forme de couloir	- atteindre la prise d'arrivée en n'utilisant que des prises situées à l'intérieur du couloir	- choisir des prises de main limitée à une certaine hauteur - définir les appuis des pieds en position accroupie du corps	- tenir les prises en position regroupée du corps
LES ZONES INTERDITES : atteindre une prise en évitant celles situées à l'intérieur d'une zone	utiliser le dispositif du parcours précédent mais en grimpe verticale	1) arriver en haut de la voie sans avoir utilisé avec les mains des prises de la zone interdite 2) idem avec les pieds	- regrouper le corps pour franchir et ensuite le détendre - tenir dans des positions difficiles - alterner regroupement / détente / regroupement / détente	- passer d'une position regroupée à une position détendue du corps
POUSSE-POUSSE : atteindre le haut de la voie en ne posant un pied que lorsque la jambe d'appui de l'autre pied est complètement tendue	- par groupes de deux	- toucher le point d'arrivée de la voie en respectant la consigne	- développer complètement les segments de jambes - lier les notions d'appui et de poussée	- trouver les caractéristiques de l'action de pousser - en définir des critères de qualité d'appuis (par adhérence, prise de "grattons"…)

POSER SES PIEDS AVEC PRECISION :

VECU PRATIQUE			EXPLOITATION	
But	**Dispositif humain et matériel**	**Critères de réussite**	**Quelles opérations pour réussir ?**	**Quels problèmes en liaison avec la compétence ?**
LE ROI DU SILENCE : atteindre une prise marquée en posant ses pieds sans bruit	- par groupe de deux	- atteindre le sommet malgré la contrainte	- être attentif à la pose des pieds - éloigner le bassin de la paroi pour voir les prises de pieds	- être précis dans le placement des pieds
LES DANSEUSES : atteindre une prise marquée en n'utilisant que la pointe des pieds	- par groupe de deux	- atteindre le sommet malgré la contrainte	- être attentif au positionnement des pieds - tenir sur ses pointes de pieds malgré la contrainte	- utiliser une partie précise des pieds pour s'équilibrer
JE REGARDE OU JE METS LES PIEDS : grimper en posant ses pieds uniquement sur des prises marquées	- par groupe de deux - marquer des prises, à la craie ou avec des anneaux	atteindre le sommet malgré la contrainte	- repérer les prises de pieds - éviter tout tâtonnement - position du bassin	- définir les actions nécessaires au repérage : anticipation, réflexion pour l'action

UTILISER SES PIEDS ET SES MAINS :

VECU PRATIQUE			EXPLOITATION	
But	**Dispositif humain et matériel**	**Critères de réussite**	**Quelles opérations pour réussir ?**	**Quels problèmes en liaison avec la compétence ?**
LE CRABE : grimper en n'utilisant que trois doigts à chaque main	- par groupes de deux - voie choisie	- atteindre la prise marquée en ayant respecté la règle	- choisir des prises de main adaptées au type de préhension autorisé - établir une relation entre prises de mains et prises de pieds	- choisir des prises de main en fonction des appuis de pieds
GRIMPER SUR DES ŒUFS : - escalader une voie sans faire tomber les objets placés sur les prises - n'utiliser que des prises avec objets	- par groupes de deux - chacun choisit sa voie - des legos, par exemple, sont placés sur un nombre important de prises - n'utiliser que des prises avec objets	- atteindre le sommet en respectant la consigne - aucun lego au sol	- repérer à l'avance les prises à prendre - coordonner les pieds avec les mains	- précision de la pose de pieds - coordonner les appuis de pieds et de mains
TOUCHE A TOUT : escalader une voie comportant différents types de prises (pincettes, réglettes, prises inversées, verticales…)	- par groupes de deux - prévoir des voies équipées de prises variées	- arriver à la dernière prise	- trouver des façons de tenir avec des préhensions inhabituelles	- problèmes posés par la variété des prises - rechercher l'efficience dans l'utilisation de la prise
LES PIEDS-MAINS : escalader une voie en posant les pieds sur les mêmes prises que les mains	- par groupes de deux - marquer les prises qui devront être utilisées	- grimper en respectant la consigne	- placer ses pieds à hauteur des mains - pousser avec ses pieds - coordonner ses mouvements	- difficultés du placement pieds-mains et problème de la poussée en position difficile
L'ARAIGNEE : grimper une voie en prenant la 1ère prise main droite, la 2ème main gauche, la 3ème pied gauche, la 4ème pied droit…	- par deux	- atteindre la prise marquée en respectant la consigne	- dissocier les pieds des mains	- d'une façon générale, pour toutes les variantes de cet exercice, travailler sur les problèmes de relation pieds-mains : coordination, dissociation, opposition
BIS : 1ère main droite, 2ème pied gauche, 3ème main gauche, 4ème pied droit	- idem	- idem	- coordonner l'action des mains avec celles des pieds opposés	
TER : faire varier l'ordre des préhensions	- idem	- idem	fonction des caractéristiques de l'action / au rôle pousseur ou tracteur des pieds et des mains, et de l'ordre des préhensions	

PHASE DE BILAN

« SE MESURER A SES PERFORMANCES DE GRIMPEUR»
(1 SEANCE)

OBJECTIF : En fin de module d'apprentissage on retrouvera une situation proche de la situation de référence, où l'élève pourra chercher à atteindre son meilleur niveau de performance en escalade grâce à tous les éléments et repères enregistrés et vécus par lui au fil des différentes séances. Il devra sous forme de défi choisir 3 voies de difficulté croissante pour obtenir le meilleur résultat possible en fonction de ce qu'il croit savoir faire et ce qu'il connaît des difficultés du mur d'escalade (l'aménagement du mur est resté identique).

DISPOSITIF :

- le mur est aménagé comme au début du module : 9 voies classées et connues, 3 hauteurs repérées dans chaque voie.
- Les élèves sont toujours par 3 (assureur, grimpeur, juge) de même niveau de performance.
- Chaque grimpeur a « une fiche projet de performance », les deux autres élèves (assureur et observateur) valident ou non la tentative du grimpeur.
- Les cordées tournent librement et en autonomie dans les 3 voies retenues, lorsque celles-ci sont libres.

BUT :

- tenter et réaliser les 3 voies choisies, dans un ordre croissant ou aller le plus haut possible dans une voie tentée après avoir réussi la précédente.
- grimper sans repos sur la corde dès que les pieds ont quitté le sol. (le grimpeur n'a qu'un essai par voie)
- Remplir sa « fiche projet de performance » au fur et à mesure des essais (3 essais maximum en tout)

CONSIGNES :

- choisir 3 voies de difficulté croissante (exemple : à partir de 5 difficultés déterminées au cours du module d'enseignement, un élève choisira les voies V 1 (niveau de difficulté 2), voie 5 (niveau 3), voie 7 (niveau 4). Les inscrire sur sa fiche projet (cf. fiche jointe).
- Chaque grimpeur n'a que 3 essais en tout, il peut gérer son échauffement comme il le veut (réaliser avant l'épreuve des voies plus faciles).
- Les 3 partenaires de la cordée (si possible sur les mêmes projets) grimpent à tour de rôle et gèrent de façon autonome le temps des rotations et les repos nécessaires.
- Le principe de l'épreuve consiste à faire un essai dans la voie la moins difficile de son projet : si le grimpeur réussit, il peut essayer sa seconde voie après avoir récupéré le temps nécessaire (laisser passer le tour des 2 autres grimpeurs) et de même pour la troisième. S'il échoue il doit recommencer dans la même voie et ne pourra plus prétendre qu'à la réussite de 2 voies. La fiche de projet fait apparaître au fur et à mesure les résultats. On ne peut tenter la voie suivante que lorsque la précédente est validée et le plus haut point atteint dans la voie la plus difficile n'est compté que si la voie précédente a été validée. Une valeur croissante a été attribuée à chaque voie (par exemple toujours pour 5 niveaux de difficulté : 4 points pour les voies de niveau 1 ; 8 points pour les voies de niveau 2 avec 3 niveaux de hauteur, H1=2points, H2=4points,

H3=8points, 12 points pour les voies de niveau 3 avec H1=3, H2=6, H3=12, et ainsi de suite jusqu'à 24 points pour la voie de niveau 5 : H1=6, H2=12, H3=24 points)

- Le total des points permettra de départager les concurrents.

CRITERES DE REUSSITE :

- toucher le point le plus haut dans la voie qui est tentée, sans jamais se reposer sur la corde (on peut comme dans la phase de découverte matérialiser par un nœud placé au dessus du grimpeur qui se peut se défaire dans le cas d'une tension trop forte de la corde et ainsi on peut visualiser ce critère de réussite observable).
- Avoir réussi la voie précédente avant d'en tenter une seconde.
- Avoir réalisé ses 3 essais à partir de son projet de performance pendant la séance (1 heure)
- Avoir assuré dans sa cordée les 3 rôles (grimpeur, assureur, observateur juge)

FICHE DE MES PERFORMANCES de GRIMPEUR			
GRIMPEUR : Nom…….. prénom……			
H 3 = … pts			
H 2 = … pts			
H 1 =… pts			
Hauteur / **Voies**	**Voie n°…** facile	**Voie n°…** moyenne	**Voie n°…** difficile

Les notions de difficulté indiquée sous les voies (facile, moyenne, difficile) sont propres à chacun en fonction de ses possibilités et des voies choisies.
Le grimpeur doit colorier les cases réussies.

RESULTATS :

Voie n°…= ….points
Voie n°…= ....points
Voie n°…= …points
TOTAL =….points

VARIANTE COLLECTIVE :

2 variantes sont envisageables pour dédramatiser un classement individuel dans la classe :

1. RESULTATS PAR EQUIPE : partager la classe en 2 équipes comme pour la situation n°2 de la phase de découverte et chaque élève, à partir du même dispositif décrit dans cette phase de bilan, additionne ses points obtenus à ceux de ses partenaires à partir des 3 essais individuels. L'équipe qui totalise le plus de points a gagné.

2. COMPETITION INTER-EQUIPES PAR CONTRAT :
On détermine 4 secteurs sur le mur avec 2 voies dans chaque secteur (8 voies au total,cf. croquis ci-joint).
Chaque secteur a un niveau de difficulté différent et croissant (secteur 1 = facile, secteur 2 = moyen, secteur 3 = difficile, secteur 4 = très difficile). Deux équipes (les X et les O) sont également constituées et doivent répartir leurs grimpeurs par secteur (1 cordée de 3 grimpeurs par secteur et par équipe => 2 cordées adverses par secteur. Cf. croquis). Les mêmes valeurs de points sont attribuées pour 3 hauteurs repérées : H1=2 points, H2=6 points, H3= 12 points. Ainsi chaque élève en fonction de ses performances maîtrisées peut rapporter autant de points que ses camarades quel que soit son niveau. Cette situation

demande aussi une stratégie collective intéressante (il faut répartir de façon profitable au groupe tous les grimpeurs de son équipe dans les 4 secteurs). Dans chaque secteur les grimpeurs de chaque cordée essaient de grimper le plus haut possible dans les deux voies à tour de rôle et notent les résultats sur une fiche de performance.

DISPOSITIF pour une classe de 24 élèves 2 équipes (X et O) et 8 voies d'escalade.

HAUTEURS	**V 1**	**V 2**		**V 3**	**V 4**		**V 5**	**V 6**		**V 7**	**V 8**
H 3 = 12pts											
H 2 = 6pts											
H 1 = 2 pts											
Secteurs=>	**Secteur 1**			**Secteur 2**			**Secteur 3**			**Secteur 4**	
Cordées	X	O		X	O		X	O		X	O
Équipes X	X	O		X	O		X	O		X	O
Équipes O	X	O		X	O		X	O		X	O

ANNEXE : LES REGLES DE SECURITE

Sans encordement (mains ne dépassant pas la ligne des 2m50)

- ne pas dépasser avec les mains la ligne des 2m50
- ne pas sauter pour redescendre mais désescalader
- ne jamais mettre de doigts dans les anneaux d'ancrage
- ne pas grimper sous un autre élève

Avec encordement (assurage par un élève au cycle 3)

Pour le grimpeur :

- vérifier puis faire vérifier par un adulte le matériel avant de démarrer : mise du baudrier, noeud de 8.
- attendre le feu vert de l'adulte avant d'escalader à l'issue de la vérification
- prévenir l'assureur avant de grimper : « je suis prêt à grimper ! »
- ne jamais mettre de doigts dans les anneaux d'ancrage
- avant de descendre, prévenir l'assureur : « je suis prêt à descendre ! »

Pour l'assureur :

- vérifier puis faire vérifier par un adulte le dispositif d'assurage : mise du baudrier, YOYO.
- prévenir le grimpeur quand on est prêt : « je suis prêt à t'assurer ! »
- ne pas quitter le grimpeur des yeux
- faire grimper corde relativement tendue
- avant la descente
    - assurer « très sec (tendu) »
    - vérifier que le grimpeur est assis dans le baudrier
    - prévenir le grimpeur : « Je te descends ! »

Pour le contre-assureur :

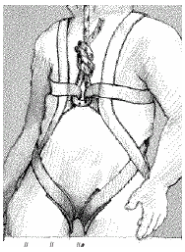
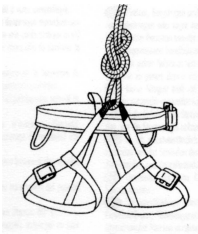
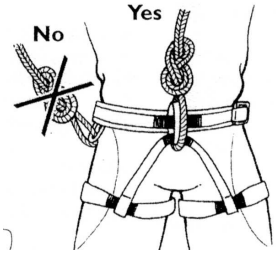
- vérifier l'équipement du grimpeur et de l'assureur
- demandeur au grimpeur de s'arrêter si la corde n'est pas relativement tendue

LISTE DE VERIFICATIONS : à effectuer chaque changement de rôle dans la cordée
GRIMPEUR-ASSUREUR-CONTRE ASSUREUR

1° VERIFIER AVANT DE GRIMPER :

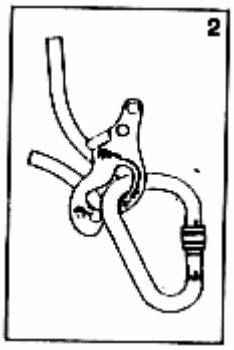
BAUDRIER

- Ceinture ajustée sur la taille (au-dessus des hanches)
- Réglage à la ceinture et aux cuisses
- Pas de sangle « vrillée »
- Mousquetons à vis sur le pontet (MOUSQUETON VISSE)

YOYO

- Le circuit de la corde pour l'assureur
- Le brin libre de la corde de l'assureur du côté du dessin du poignet , l'autre brin du côté du dessin du grimpeur
- La partie large du mousqueton à vis dans le yoyo (MOUSQUETON VISSE)



CORDE

- Au sommet de la voie, la corde passe dans un mousqueton à vis fixé sur l'anneau (2 points de fixation)
- Vérifier le nœud de double 8 et que le brin libre du nœud mesure au moins 10 cm
- Vérifier le nœud au bout du brin libre de la corde.

FAIRE VERIFIER L'EQUIPEMENT PAR UN ADULTE AVANT DE GRIMPER

2° TESTER L'ENSEMBLE (GRIMPER + DESCENDRE) A FAIBLE HAUTEUR

(mains au dessous de la ligne des 2 m 50)

3° GRIMPER PLUS HAUT avec nœud de 8 sous le YOYO à 2m50.

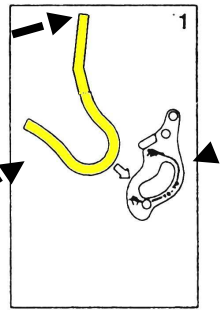
ANNEXE APPRENTISSAGE DE L'ASSURAGE AVEC UN YOYO AU CYCLE 3

ETAPE OBJECTIF	BUT	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE
1ère séance **Savoir s'équiper, faire un nœud d'encordement en huit**	***Atelier 1 : Enfiler son baudrier*** **Atelier 2 : Faire un nœud de huit simple puis tricoté en utilisant les schémas** **Atelier 3 : Installer le yoyo**	**ATELIERS EN SALLE DE CLASSE** **Travail par 2 (1 baudrier pour 2)** ▪ Un élève s'équipe à l'aide de la fiche ENFILER SON BAUDRIER puis l'autre vérifie avec le fiche contrôle ▪ Inverser les rôles. **Travail à partir de cordes ou bouts de cordes de 3 m environ.** **Travail par 2 avec un mousqueton, un YOYO et une corde (3m environ)** ▪ Un élève s'équipe à l'aide de la fiche INSTALLER LE YOYO puis l'autre vérifie avec le fiche contrôle ▪ Inverser les rôles.	**Les 4 critères de la fiche de contrôle sont respectés.** ▪ C'est un nœud de huit (photo) ▪ La corde est à double. Les critères de la fiche de contrôle sont respectés.
2ème séance **Maîtriser la technique d'assurage en 5 temps.**	**Apprendre en sécurité le rôle de l'assureur.**	Travail sur le mur, corde installée ou sous un préau. (un nœud de huit bloque le coulissement de la corde). ▪ Un élève sur chaque brin de la corde ▪ Deux élèves qui annonce les 5 temps et vérifient ▪ Inverser les rôles. **VOIR AFFICHE**	▪ **La corde est toujours tenue comme un marteau.** ▪ **Les 5 temps sont respectés.** ▪ **L'élève ne lâche jamais le brin libre.** ▪ **L'élève regarde majoritairement le haut du mur en assurant.**
3ème séance **Installer la cordée de 3 en situation de grimpe jusqu'à 2m50.**	**Installer une cordée (grimpeur – assureur – contre assureur) jusqu'à 2m50.**	**Travail sur le mur en moulinette avec tapis au pied de la structure.** **1er temps : Installer une cordée grimpeur-assureur. Reprendre la technique d'assurage jusqu'à ce que le grimpeur pose « les fesses » sur le tapis.** **2ème temps : Grimper jusqu'à 2m50 en installant la communication grimpeur – assureur.**	• **Voir fiche assurage.** • **Voir fiche communication grimpeur assureur**

AFFICHE INSTALLER LE YOYO

1 je plie la corde et la passe dans le YOYO .

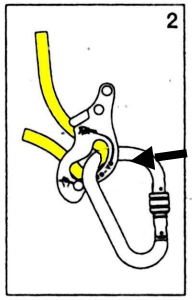
corde qui va en haut du mur



attention au sens du YOYO

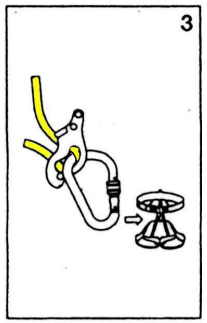
Brin libre de la corde

2 je passe le gros côté du mousqueton à travers le YOYO et la corde



gros côté du mousqueton à vis dans le YOYO

3 j'attache le mousqueton au baudrier sur l'anneau ou le pontet.
Je n'oublie pas de visser le mousqueton

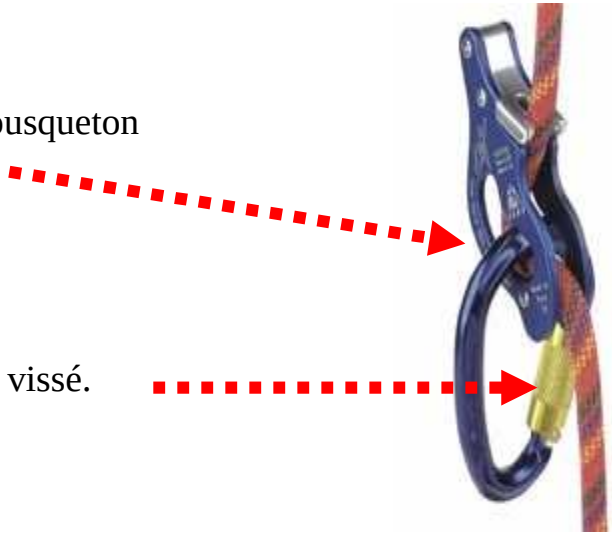


Sur le pontet

sur l'anneau

VERIFIER L'INSTALLATION DU YOYO

- Le gros côté du mousqueton est dans le yoyo.



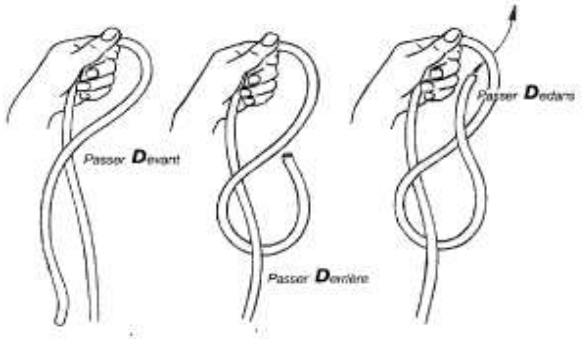
- Le mousqueton est vissé.

- Si je tire la corde qui va vers le haut du mur, le YOYO bloque la corde

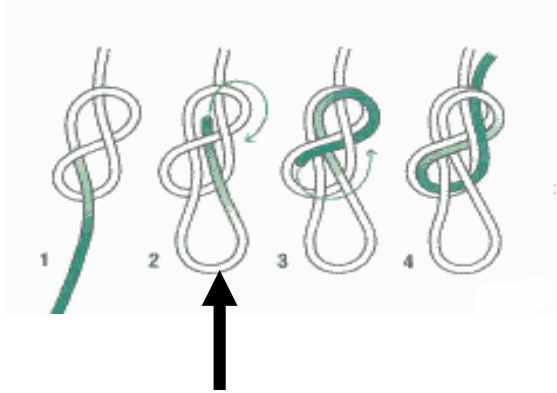
AFFICHE NŒUD DE HUIT PUIS TRICOTAGE

1. **Faire un nœud de huit simple :**

Passer devant **Passer derrière** **Passer dedans**



2. **Passer le brin dans le pontet ou suivre l'anneau du pontet puis « tricoter » en mettant la corde à double**



Point d'attache

Après avoir passé la corde dans le baudrier, je refais le trajet de la corde dans le nœud en sens inverse.
Quand j'ai fini de tricoter, je serre le nœud.
Je vérifie que l'extrémité de la corde dépasse du nœud d'au moins une main (15 cm).

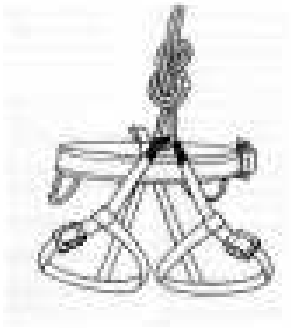
VERIFIER LE NŒUD DE HUIT

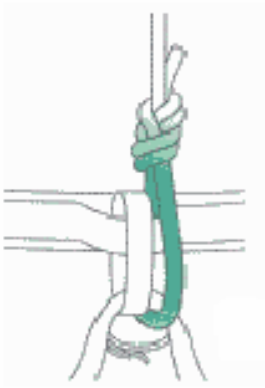
La corde est toujours à double.

Le brin qui sort du nœud mesure au moins 15 cm .

La corde est fixée au baudrier :

SUR LE PONTET ou EN SUIVANT L'ANNEAU





AFFICHE TECHNIQUE D'ASSURAGE

Cette fiche est faite pour un droitier ; pour un gaucher, il suffit d'inverser main droite / main gauche.

POUR AVALER LA CORDE (MONTEE)

1 POSITION DE DEPART : main gauche juste au dessus du YOYO, main droite contre la cuisse.sur le brin libre

2 J'AVALE (les deux mains devant, les deux brins de la corde se touchent)

3 JE BLOQUE DEVANT MA CUISSE EN RESTANT DROIT.

4 JE PASSE LA MAIN GAUCHE SOUS LE YOYO.
(laisser la place d'une main sous le YOYO)

5 JE RAMENE LA MAIN DROITE SOUS LE YOYO.

JE RECOMMENCE AU 1.

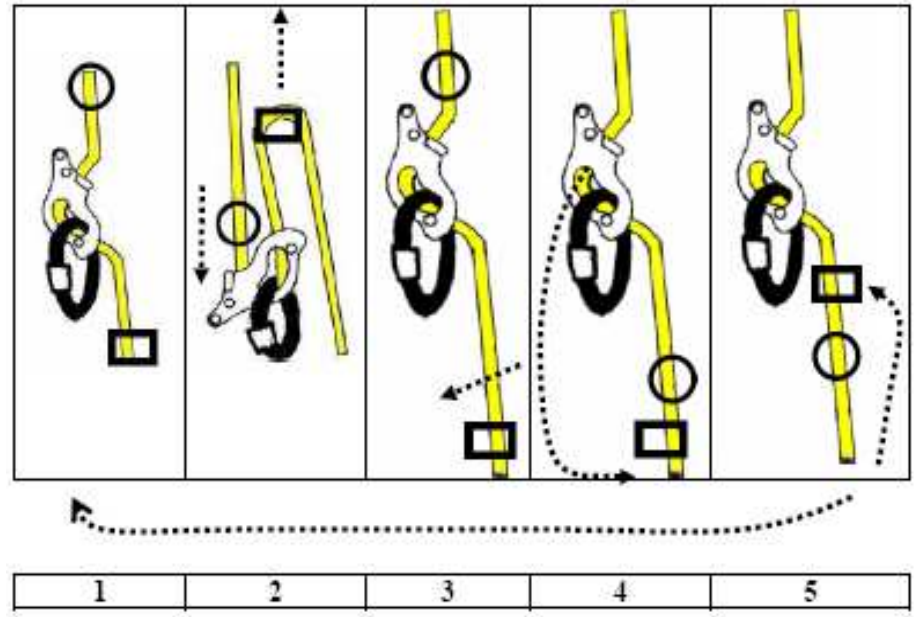
POUR LA DESCENTE

POSITION DE DEPART :
Main droite sur le brin libre sous le yoyo. Main gauche sur la tête du yoyo.

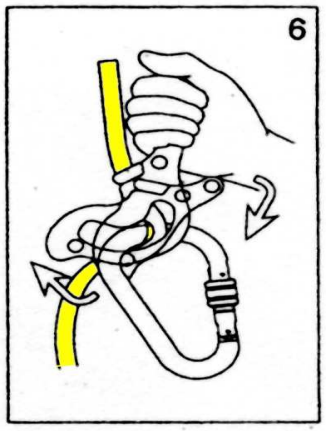
DEUX ACTIONS SIMULTANEES :

1 Pousser de la main gauche le yoyo à l'intérieur du mousqueton pour que la corde coulisse (la corde sort à peine de la gorge).
2 Contrôler le coulissement de la corde de la main gauche (en laissant filer ou en reprenant de la corde quand la main arrive sous le yoyo.

SCHEMAS



Main DROITE **Main GAUCHE**



AFFICHE COMMUNICATION ASSUREUR - GRIMPEUR

AVANT LA MONTEE

Grimpeur : ***Je suis prêt à grimper !***

Assureur : ***Je suis prêt à assurer !***

PENDANT LA MONTEE

Grimpeur : ***Sec !*** **(si la corde n'est pas relativement tendue)**
Du mou ! **(si la corde est trop tendue)**

Assureur : ***Stop !*** **(s'il n'arrive pas à avaler la corde assez rapidement)**

POUR LA DESCENTE

Grimpeur : ***Je suis prêt à descendre !***

Assureur : ***Prêt, je te descends. !*** **(après avoir assuré très sec et vérifié que le grimpeur était assis dans le baudrier, prises de main lâchées)**

EVALUER LA COMMUNICATION

Je coche les phrases prononcées :

AVANT LA MONTEE

Grimpeur : ***Je suis prêt à grimper !***

Assureur : ***Je suis prêt à assurer !***

PENDANT LA MONTEE (SI BESOIN)

Grimpeur : ***Sec !***
Du mou !

Assureur : ***Stop !***

POUR LA DESCENTE

Grimpeur : ***Je suis prêt à descendre !***

Assureur : ***Je suis prêt à te descendre !***

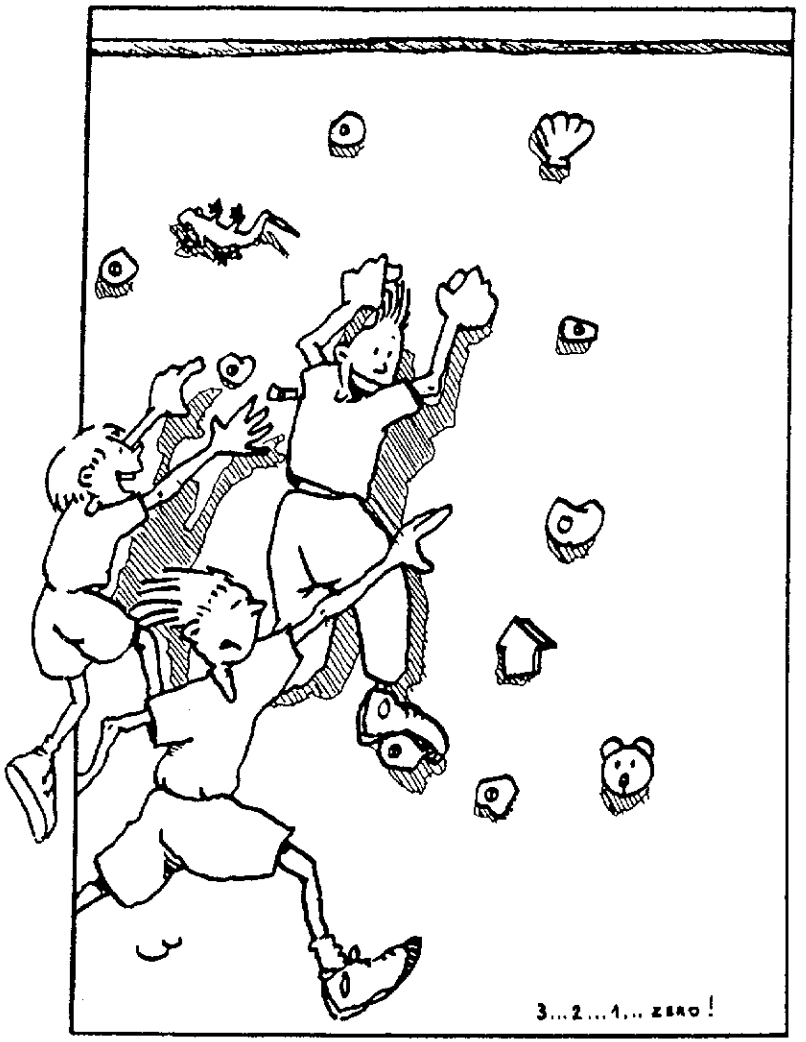
ANNEXE

Les jeux sont extraits du document

« JEUX EN ESCALADE » ADEPS 69

Page annexe	NOM DUJEU	Module Cycle 1	Module Cycle 2
1	Le compte à rebours.	X	X
2	Vider son camp.	X	
3	La clochette.	X	
4	Le passage obligé.	X	X
5	Le parcours d'obstacles.	X	
6	Le croisement.	X	
7	Les statues	X	X
8	Le prénom caché.	X	X
9	Le chat perché.	X	X
10	Les cibles.	X	X
11	Jeu de la pieuvre	X	X
12	Le passage obligé	X	
13	La clochette.	X	
14	L'entonnoir.	X	X
15	Les indiens aux pieds colorés.	X	
16	La patinette.	X	
	Compléter un dessin		X
17	Le manchot.		X
	Jeu du gros ventre		X
18	Jeu des cercles		X
	Je fais le marché.		X
	Parcours imposé.		X
19	Parcours d'obstacles.		X
20	La chaîne.		X
	Jeux d'équipe, de transports d'objets.		X
21	L'égyptien.		X
22	La frontière.		X
23	La séquence habillage.		X
24	L'écureuil.		X

C1	C2	C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	◑	○	○	◑	◕

LE COMPTE A REBOURS

DISPOSITIF :

- une ligne de départ à 5 mètres du mur
- tous les joueurs derrière la ligne
- l'enseignant ou un joueur décompte de 10 à zéro, puis de 9 à zéro, puis de 8...

BUT :

- atteindre le mur et s'accrocher avant la fin du compte à rebours.

CONSIGNES :

- il faut être accroché au mur à la fin du décompte (aucun appui au sol)
- les joueurs gagnants retournent au départ pour un nouveau décompte
- changer de place au départ pour ne pas s'accrocher toujours au même endroit.

CRITERES DE REUSSITE :

- n'avoir aucun appui au sol et rester 5 secondes sans tomber.

VARIANTES :

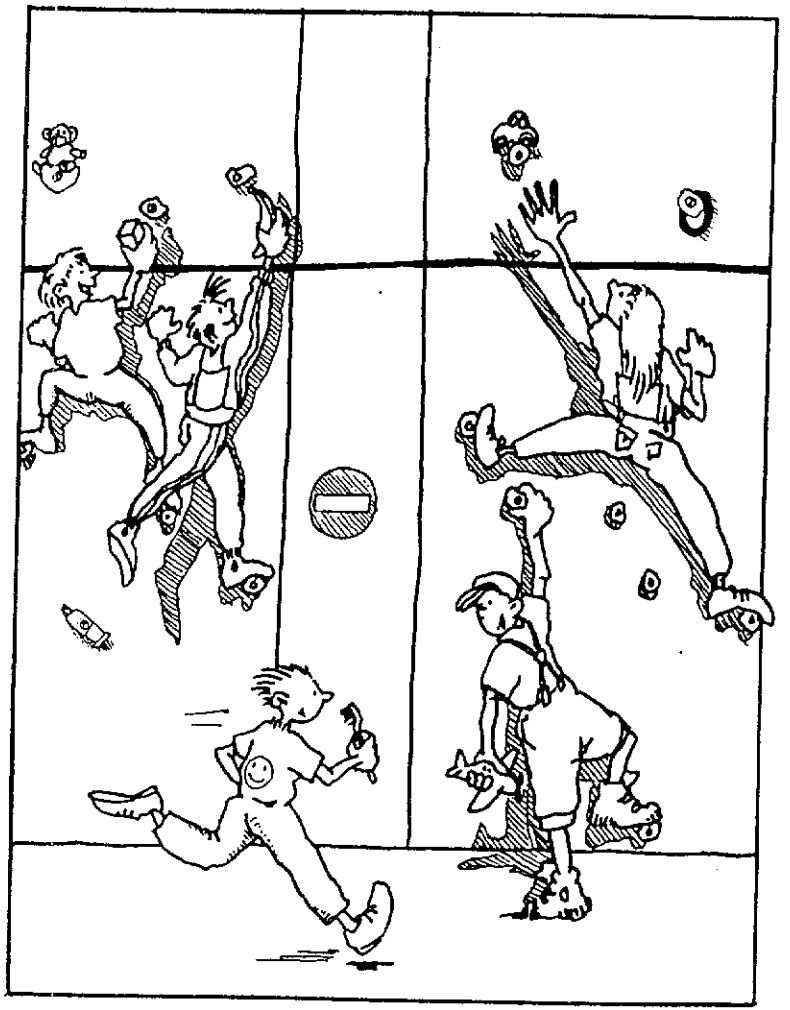
- s'accrocher au mur en lâchant une main ou un pied...
- remettre tous les enfants en jeu à chaque décompte.

COMMENTAIRE :

- très bon exercice de mise en train et de découverte du mur.

C1	C2	C3

VIDER SON CAMP



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◑	○	◑	◔	◕

DISPOSITIF :

- délimiter 2 camps par une ligne verticale sur le mur
- 2 équipes
- fixer un nombre égal d'objets dans les 2 zones à grimper (aimants, fils de laine,...) placés au dessus d'une limite (ex. 2m) cela constitue la "réserve".

BUT :

- vider son camp des objets accrochés au mur pour les accrocher dans la zone de l'équipe adverse.

CONSIGNES :

- au signal, en respectant rigoureusement les règles de sécurité (ne pas grimper l'un sous l'autre et ne pas sauter), débarrasser son camp :
  - . prendre un seul objet
  - . descendre au sol
  - . déposer l'objet dans le réservoir du camp adverse
- au second signal, on arrête de grimper, on compte le nombre d'objets accrochés dans chaque camp.

CRITERE DE REUSSITE :

- l'équipe qui a le moins d'objets dans sa zone a gagné.

Annexe page 2

AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	◑	◑	●	◕	◑

LA CLOCHETTE

DISPOSITIF:

- matérialiser un parcours en triangle avec un point de départ et un point d'arrivée
- accrocher une clochette au sommet du triangle
- 5 à 6 joueurs par parcours.

BUT :

- effectuer le parcours en faisant sonner la clochette au passage

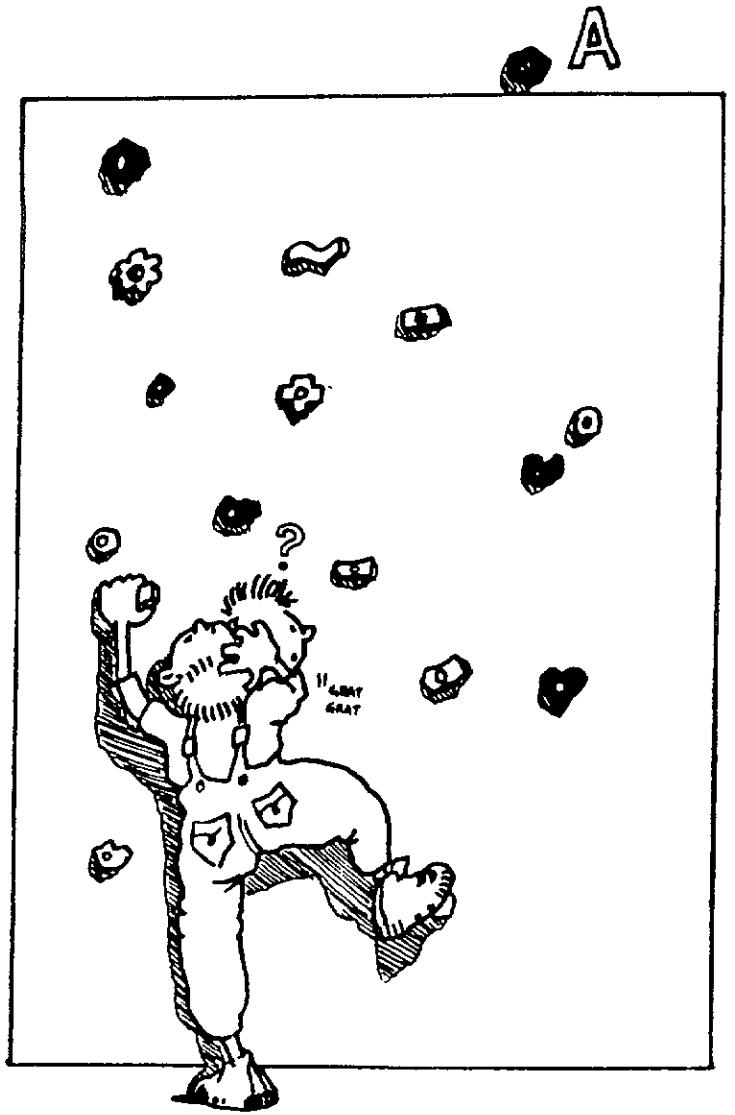
CONSIGNE :

- grimper jusqu'à la clochette, la faire sonner et rejoindre le point d'arrivée.

CRITERE DE REUSSITE :

- toucher la prise d'arrivée en ayant fait tinter la clochette.

Annexe page 3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◑	◑	◑	●	◔

PASSAGE OBLIGE

DISPOSITIF :

- un point de départ, une prise d'arrivée matérialisée
- des prises repérées (craie, couleurs...) disposées sur le mur
- par groupe de 2 : un grimpeur, un observateur.

BUT :

- atteindre l'arrivée en utilisant toutes les prises repérées.

CONSIGNES :

- on peut se servir de toutes les prises mais en passant obligatoirement par les prises repérées
- l'observateur contrôle le passage par toutes les prises repérées.

CRITERE DE REUSSITE :

- atteindre la prise d'arrivée en étant passé par toutes les prises repérées.

VARIANTE :

- organisation par atelier de 4 ou 5 joueurs et rechercher des itinéraires différents.

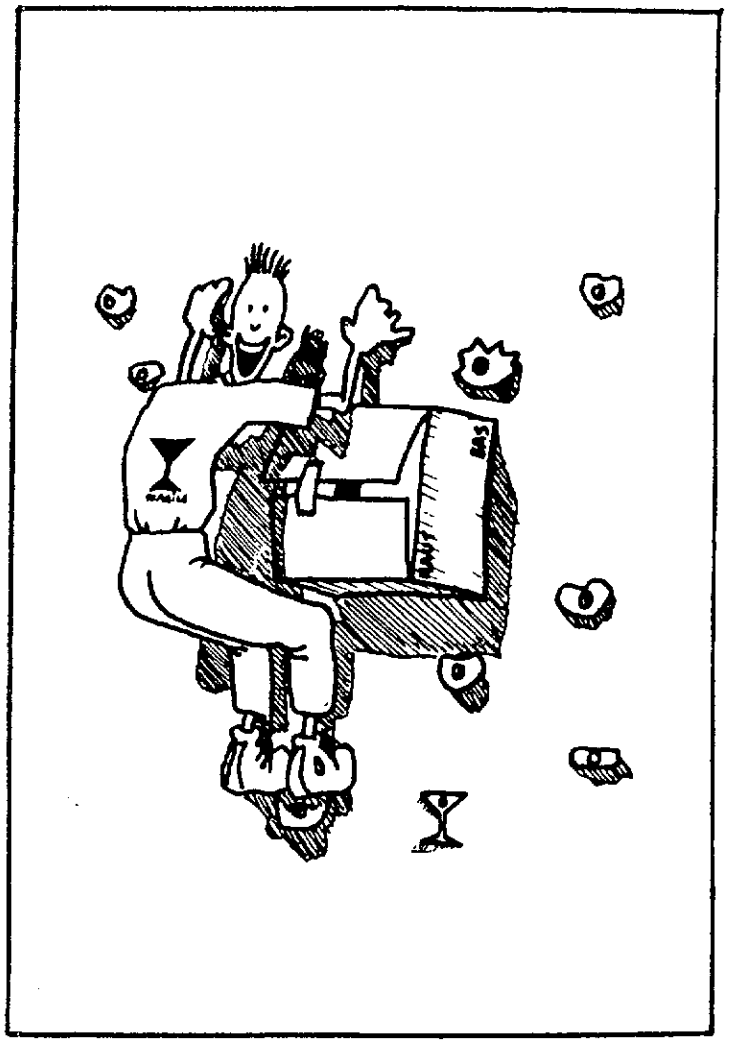
OBSERVATIONS :

- pour stimuler la capacité de choix de l'enfant, on essaiera d'installer les prises repérées de manière à susciter des réponses variées (plusieurs itinéraires possibles, la réponse la plus évidente n'étant pas la plus facile, parcours complexe...).

Annexe page 4

C1	C2	C3

PARCOURS D'OBSTACLES



DISPOSITIF :

- sur un itinéraire vertical, on matérialise un obstacle à franchir (bande de papier, carton, ...)
- on peut faire varier la dimension de l'obstacle.

BUT :

- réaliser la voie sans toucher l'obstacle.

CONSIGNE :

- atteindre le haut de la voie sans tomber, ni toucher l'obstacle.

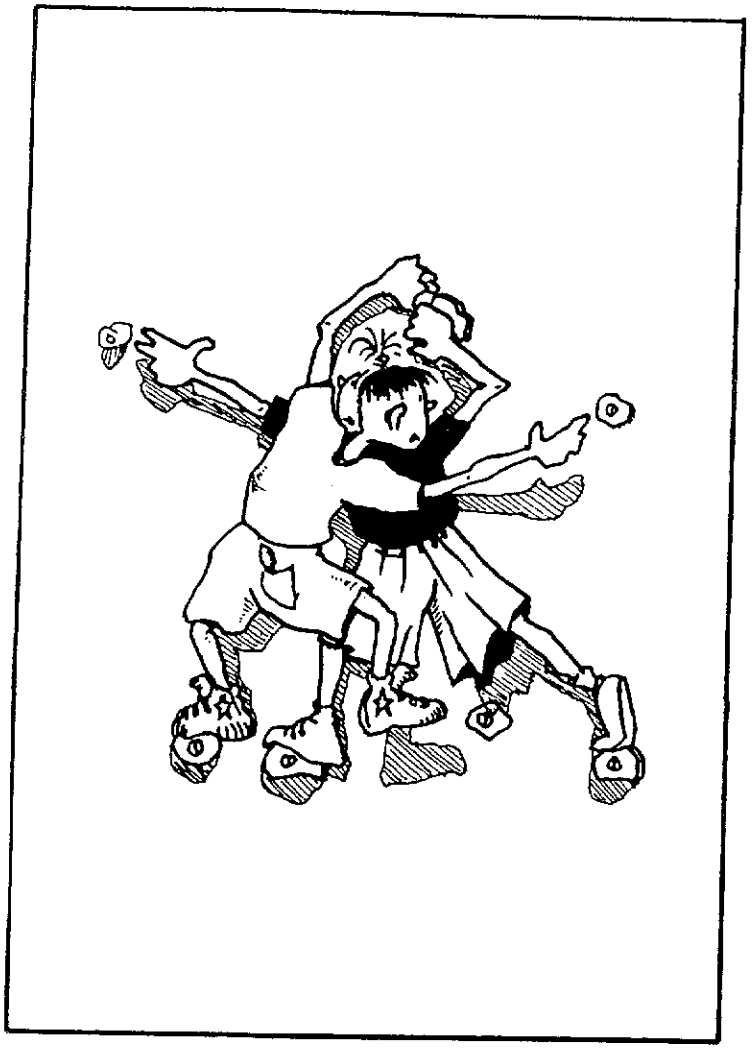
VARIANTES :

- même jeu en traversée (jouer sur la largeur de l'obstacle)
- multiplier et diversifier les obstacles (ex. : passer sous un fil, dans un cerceau, enjamber un volume, un carton, ...)
- slalomer entre des obstacles.

AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	◕	◕	●	○	◔

Annexe page 5

C1	C2	C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◑	◕	◕	◑	◑	◑

LE CROISEMENT

DISPOSITIF :

- par équipes de 2.
- matérialiser une ligne à 2m du sol, à ne pas dépasser avec les mains
- escalade en traversée.

BUT :

- les joueurs sont partenaires et essaient de se croiser sur le mur.

CONSIGNES :

- choisir une prise de départ
- rejoindre la prise de départ de son partenaire sans mettre un pied au sol.

CRITERE DE REUSSITE :

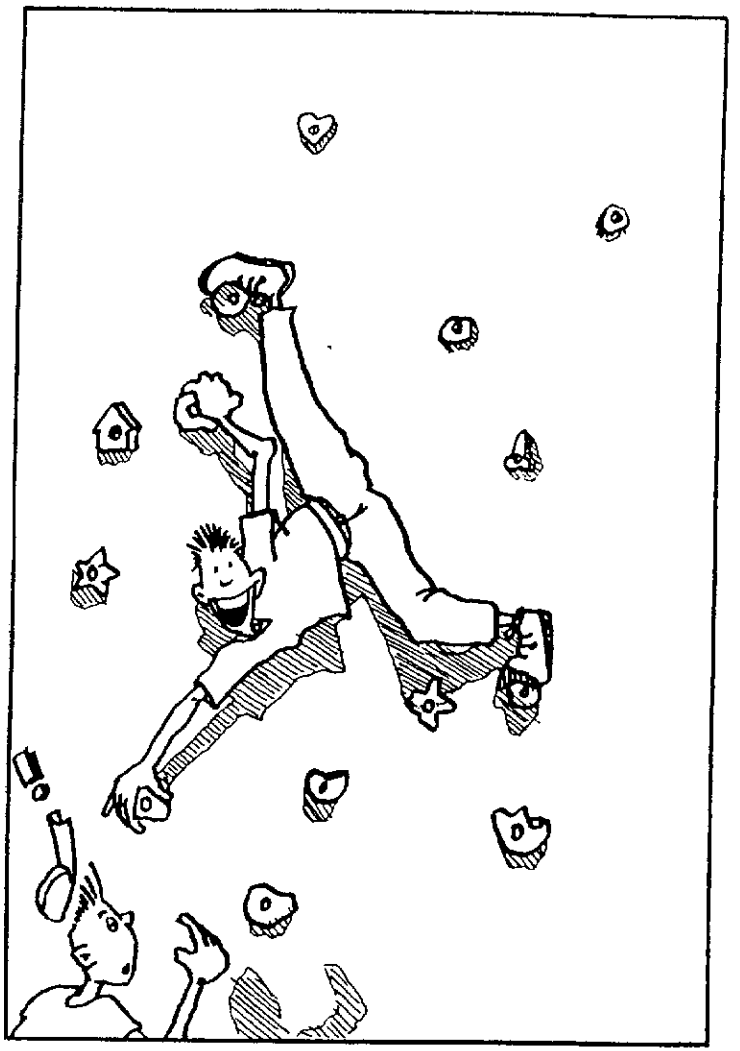
- atteindre la prise de son camarade.

VARIANTE :

- une " chenille " composée de plusieurs élèves croise une autre " chenille ".

Annexe page 6

C1	C2	C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◑	●	○	●	○

LES STATUES

DISPOSITIF :

- par 3, 2 grimpeurs, un contrôleur.

BUT :

- reproduire avec exactitude la position réalisée par son partenaire.

CONSIGNES :

- le premier grimpeur crée une statue originale (position immobile)
- le deuxième grimpeur observe et reproduit la statue
- le contrôleur vérifie et valide la fidélité de la reproduction.

CRITERE DE REUSSITE :

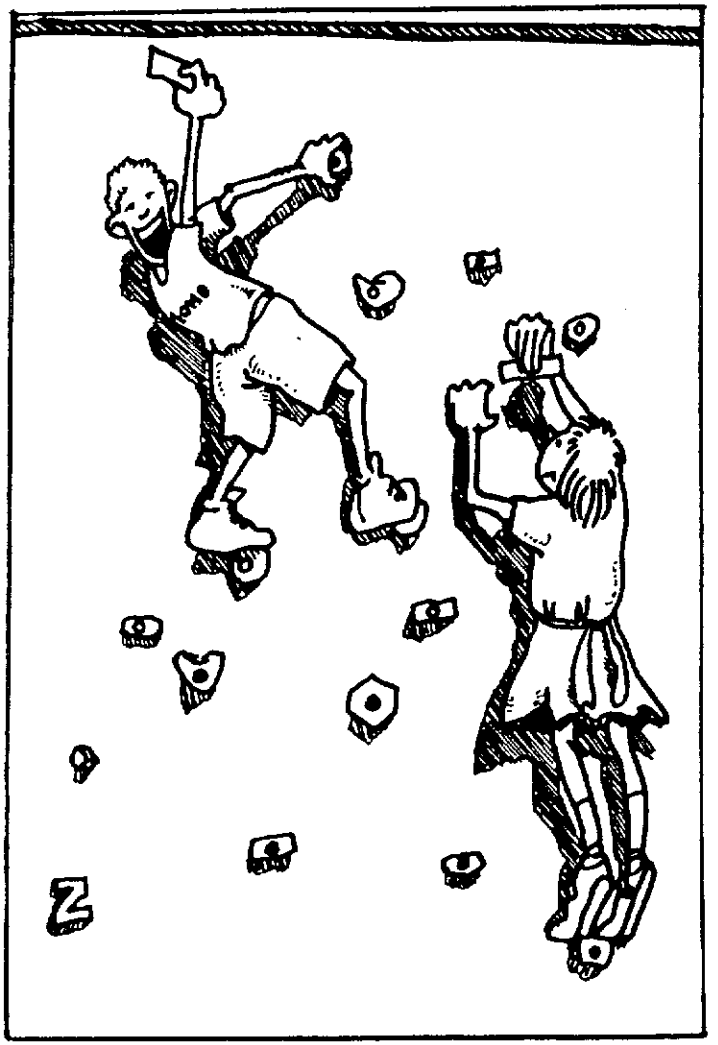
- réaliser la posture de son partenaire (prises de mains et prises de pieds identiques).

VARIANTES :

- mémorisation de .2 " statues " de suite
- tableau collectif " clic clac photo " (en 2 groupes : grimpeurs et spectateurs)
- dessiner la statue
- l'animateur peut lui-même proposer les modèles
- compétition par équipes
- au signal, garder la pose sans bouger.

Annexe page 7

C1	C2	C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◑	◕	◑	◑	◑	◕

LE PRENOM CACHE

DISPOSITIF :

- prévoir une étiquette par enfant, sur laquelle est écrit son prénom
- fixer toutes ces étiquettes éparpillées sur le mur à une hauteur d'environ 2m50 (le prénom ne doit pas être visible)
- un numéro est inscrit sur la face apparente des étiquettes.

BUT :

- trouver son prénom.

CONSIGNES :

- au signal, tous les enfants explorent le mur à la recherche de leur prénom :
  . montent lire une étiquette
  . redescendent au sol
  . remontent en lire une autre
- bien respecter les consignes de sécurité (ne pas grimper l'un au-dessus de l'autre)
- dès qu'on a trouvé son prénom, on retient le numéro de l'étiquette, et on le communique à l'enseignant qui vérifie sur sa fiche récapitulative .

CRITERE DE REUSSITE :

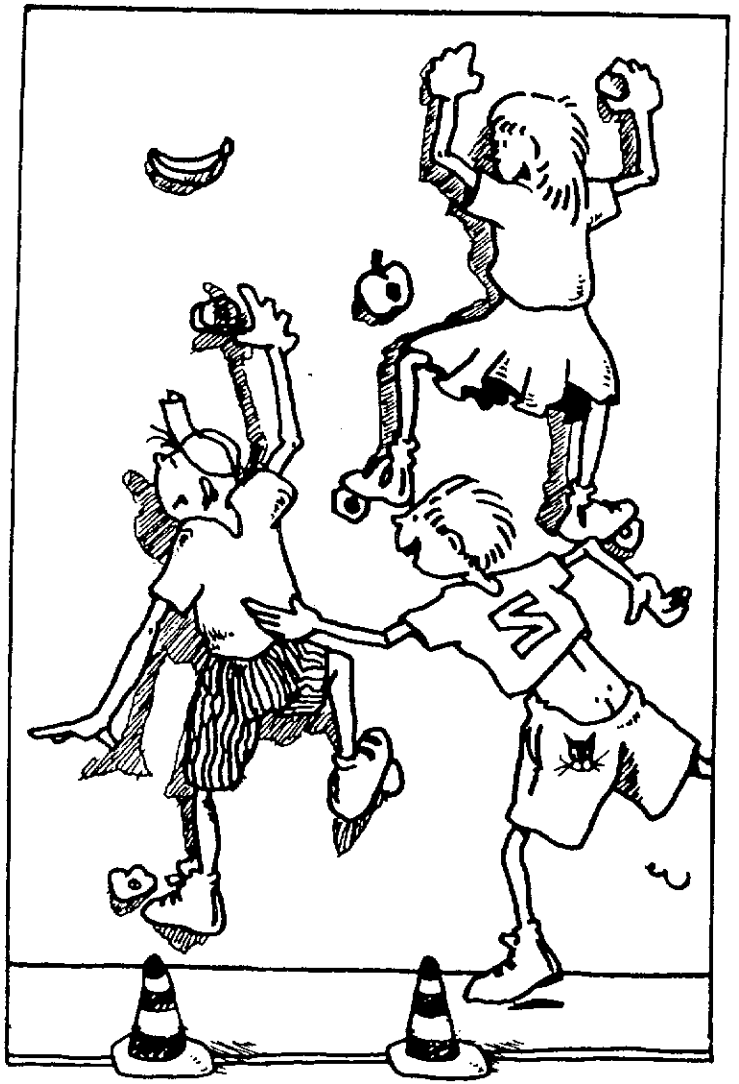
- donner le numéro correspondant à son prénom.

VARIANTES :

- mettre les enfants par 2 : affrontement un contre un, le premier qui a trouvé son prénom
- faire 2 équipes : l'une observe et contrôle les réussites, l'autre grimpe pendant un temps déterminé (les grimpeurs n'ont pas le droit de se communiquer leurs découvertes) ; l'équipe gagnante est celle qui a trouvé le plus grand nombre de prénoms
- parcours en étoile (système course d'orientation) : toute la classe joue ; quand un élève a trouvé son prénom, l'enseignant l'envoie chercher un autre prénom ; il coche au fur et à mesure les résultats sur une grille.

Annexe page 8

C1	C2	C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
●	◔	○	○	◔	◕

CHAT PERCHE

DISPOSITIF :

- le camp des souris : le mur d'escalade
- des balises posées à quelques mètres du mur, sur une ligne parallèle à ce dernier
- position de départ : un chat au sol et des souris accrochées au mur.

BUT :

- le chat : attraper une souris
- les souris : toucher l'une des balises pour marquer un point, retourner sur le mur, puis aller toucher une autre balise.

CONSIGNES :

- le chat n'a pas le droit d'attraper les souris lorsqu'elles sont sur le mur
- chaque souris qui touche une balise marque un point
- lorsque le chat touche une souris, celle-ci perd ses points et devient chat.

CRITERE DE REUSSITE :

- la première souris ayant atteint le capital points défini (5 points, 10 points, ...) a gagné.

Annexe page 9

C1	C2	C3

LES CIBLES

DISPOSITIF :

- entourer les prises avec des craies de couleur (les cibles) et attribuer un certain nombre de points à chaque cible en fonction de la difficulté du passage ou de la hauteur par rapport au sol
- équipes de 2 .

BUT :

- toucher les prises choisies par l'équipe.

CONSIGNE :

- chaque équipe choisit dans un temps donné des cibles à atteindre ; pour que les points des cibles soient validés, il faut que les deux joueurs de l'équipe touchent la cible chacun à leur tour et désescaladent sans sauter.

CRITERE DE REUSSITE :

- l'équipe qui a le plus de points est gagnante.

COMMENTAIRE :

- cet exercice est essentiellement un jeu de stratégie d'équipe (à 2, faire les bons choix de cibles accessibles).

AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◕	◑	◔	◕	◕	◔

Annexe page 10

C1	C2	C3

AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◕	●	○	◔	○

LA PIEUVRE

DISPOSITIF :

- par 2, une pieuvre, un observateur.
- une prise est repérée sur le mur (entourée à la craie)

BUT :

- toucher le maximum de prises.

CONSIGNES :

- la pieuvre doit toucher de la main le maximum de prises autour de la prise imposée, sans jamais lâcher celle-ci (cependant, le changement de main sur cette prise est autorisé, ce qui permet d'explorer toutes les directions)
- l'observateur compte le nombre de prises touchées
- inverser les rôles.

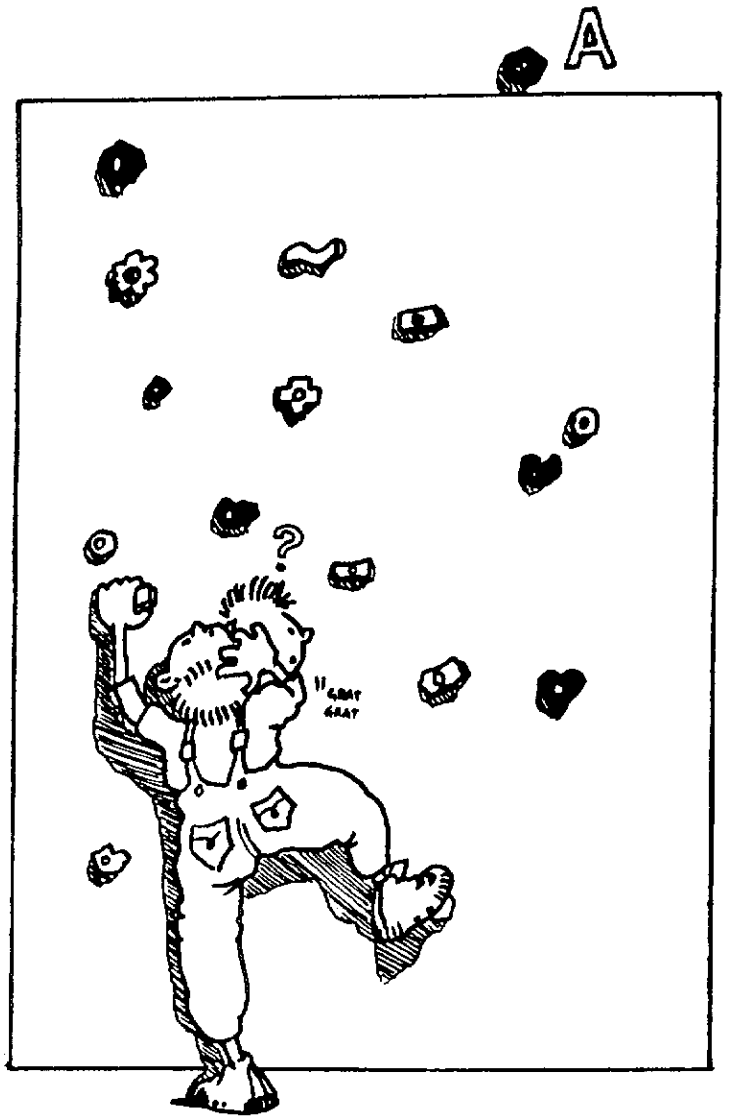
CRITERE DE REUSSITE :

- avoir touché plus de prises que son partenaire.

VARIANTES :

1. même jeu, mais avec les pieds : une main au moins tient la prise imposée, on touche le maximum de prises du bout du pied
2. en déplacement vertical : en grimpant le long d'une ligne verticale, toucher le maximum de prises situées à droite de cette ligne avec la main droite, ou à gauche avec la main gauche (la main opposée doit toujours rester dans la zone, et ne pas franchir la ligne)
   puis même jeu avec les pieds.

Annexe page 11



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◑	◑	◑	●	◔

PASSAGE OBLIGE

DISPOSITIF :

- un point de départ, une prise d'arrivée matérialisée
- des prises repérées (craie, couleurs...) disposées sur le mur
- par groupe de 2 : un grimpeur, un observateur.

BUT :

- atteindre l'arrivée en utilisant toutes les prises repérées.

CONSIGNES :

- on peut se servir de toutes les prises mais en passant obligatoirement par les prises repérées
- l'observateur contrôle le passage par toutes les prises repérées.

CRITERE DE REUSSITE :

- atteindre la prise d'arrivée en étant passé par toutes les prises repérées.

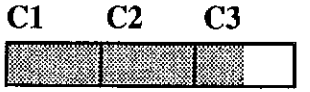
VARIANTE :

- organisation par atelier de 4 ou 5 joueurs et rechercher des itinéraires différents.

OBSERVATIONS :

- pour stimuler la capacité de choix de l'enfant, on essaiera d'installer les prises repérées de manière à susciter des réponses variées (plusieurs itinéraires possibles, la réponse la plus évidente n'étant pas la plus facile, parcours complexe...).

Annexe page 12



LA CLOCHETTE

DISPOSITIF:

- matérialiser un parcours en triangle avec un point de départ et un point d'arrivée
- accrocher une clochette au sommet du triangle
- 5 à 6 joueurs par parcours.

BUT :

- effectuer le parcours en faisant sonner la clochette au passage

CONSIGNE :

- grimper jusqu'à la clochette, la faire sonner et rejoindre le point d'arrivée.

CRITERE DE REUSSITE :

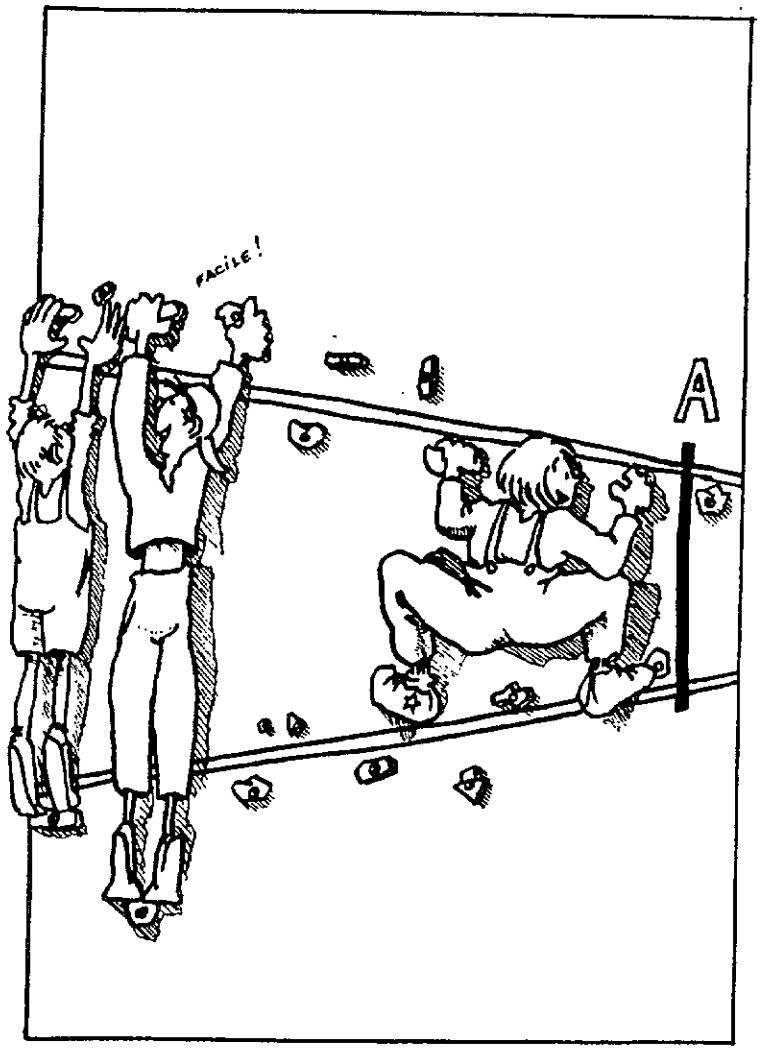
- toucher la prise d'arrivée en ayant fait tinter la clochette.

AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	◑	◑	●	◕	◑

Annexe page 13

C1	C2	C3

L'ENTONNOIR



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◑	◕	●	◔	◔

DISPOSITIF :

- un parcours en entonnoir, matérialisé sur le mur, avec une prise de départ et une prise d'arrivée.

BUT :

- atteindre la prise d'arrivée en passant dans l'entonnoir.

CONSIGNE :

- garder les pieds et les mains à l'intérieur des 2 lignes de l'entonnoir.

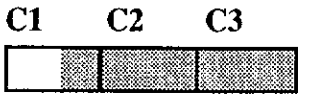
CRITERE DE REUSSITE :

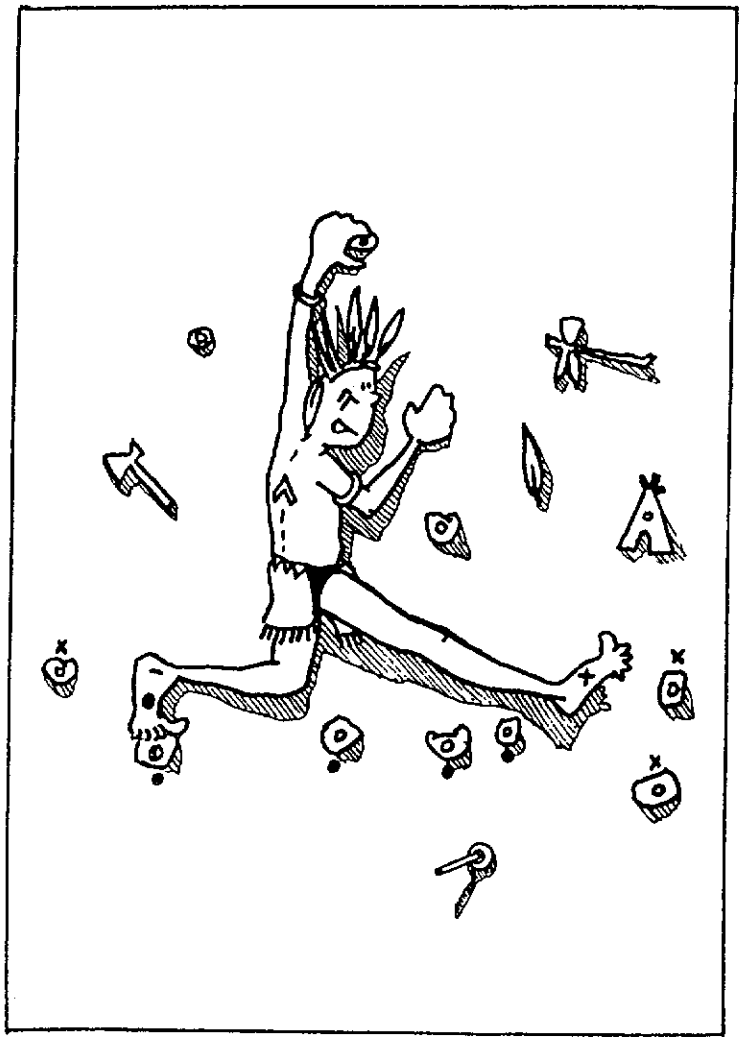
- atteindre la ligne d'arrivée en utilisant les prises dans l'entonnoir.

VARIANTES :

- réaliser le parcours avec les prises extérieures à l'entonnoir, du plus étroit au plus large
- l'entonnoir peut être vertical ou horizontal.

Annexe page 14





AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	◕	◑	●	◕	◔

LES INDIENS AUX PIEDS COLORES

DISPOSITIF :

- un point de départ, un point d'arrivée sur le mur
- escalade en traversée ou à la verticale
- les prises de pieds sont marquées de 2 couleurs (craies, gommettes ou scotch) ; ex. : rouge, bleu
- les élèves sont par 2:
  . un grimpeur, l'indien, avec un pied rouge et un pied bleu (gommette ou croix de couleur sur le dessus de la chaussure)
  .un observateur.

BUT :

- suivre un circuit repéré par 2 couleurs en posant chaque pied sur les prises de couleur correspondantes.

CONSIGNES :

- pour le grimpeur :
  suivre la piste des indiens en posant toujours le pied bleu sur les prises bleues, le pied rouge sur les prises rouges
- pour l'observateur :
  vérifier que l'indien respecte bien strictement la règle (il peut aussi le conseiller).

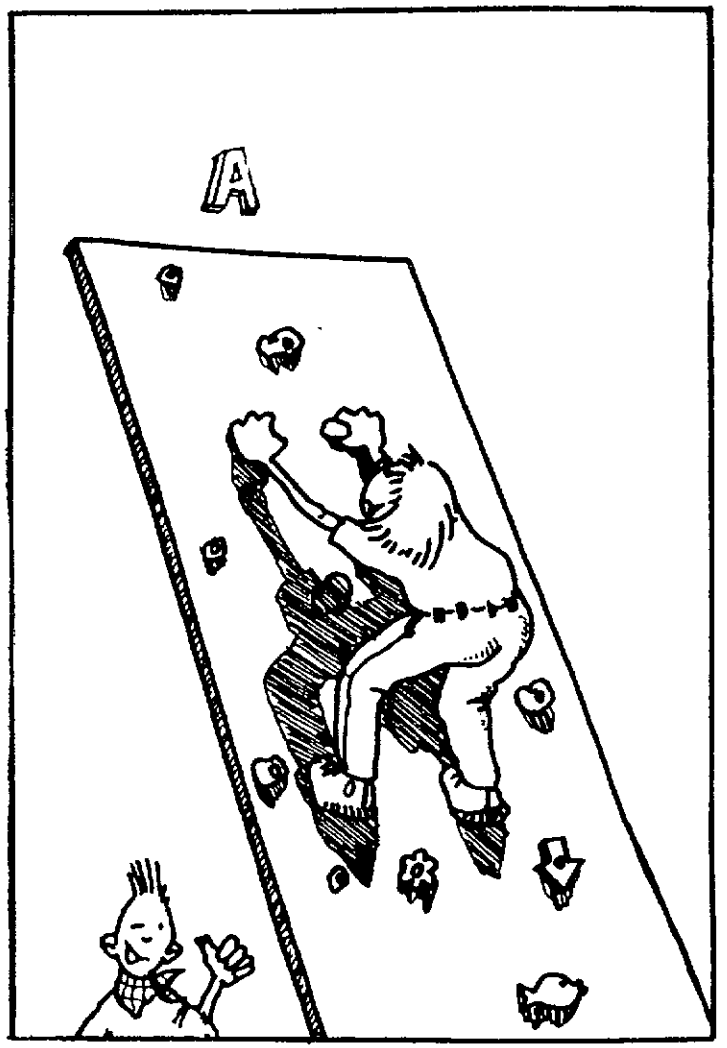
VARIANTES :

- on peut simplifier le jeu (sans croisement de pieds) en demandant aux enfants de suivre une piste tracée avec une seule couleur (ex : n'utiliser que les prises colorées en rouge pour les pieds)
- on peut transposer ce jeu au niveau des mains (croisement de mains)

Annexe page 15

C1	C2	C3

LA PATINETTE



DISPOSITIF :

- surface d'escalade en pente, plan incliné
- atelier de 3, 4 élèves.

BUT :

- atteindre le sommet sans poser les pieds sur les prises.

CONSIGNES :

- n'utiliser les prises qu'avec les mains (pieds " à plat " sur le mur)
- les prises de pied sont autorisées pour la désescalade
- passer à tour de rôle.

CRITERE DE REUSSITE :

- atteindre le haut de la voie sans avoir touché une seule prise avec ses pieds.

VARIANTES :

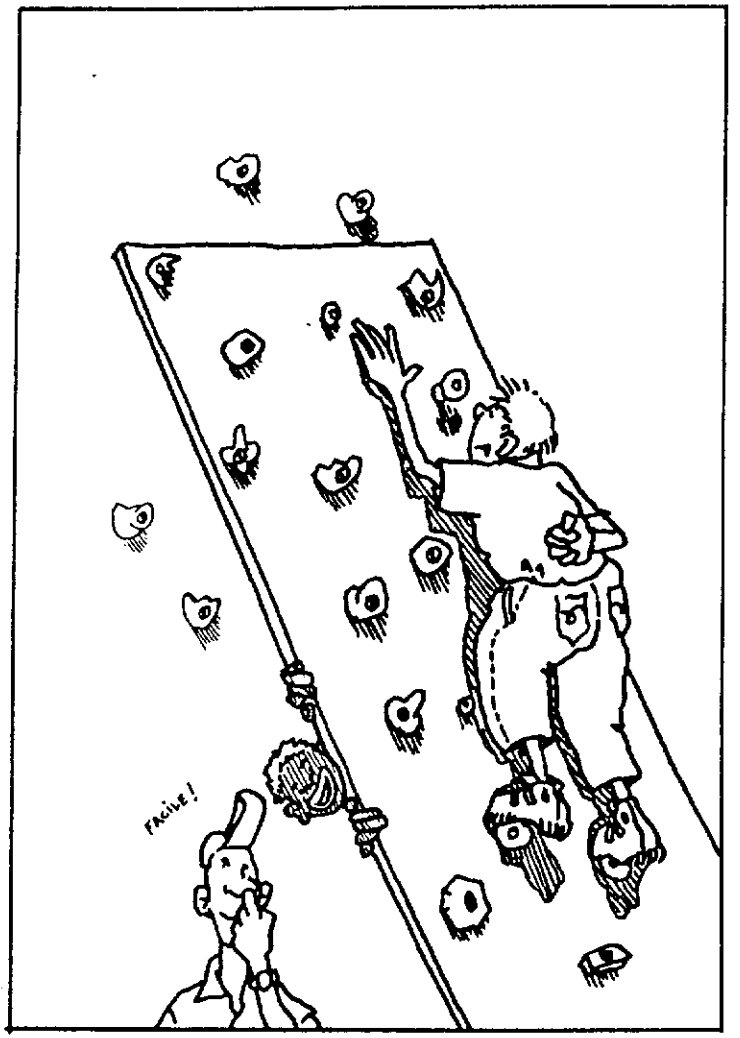
- faire varier progressivement l'inclinaison du support
- possibilité de faire varier la contrainte selon l'âge des enfants, ou la difficulté de la voie (par ex. : droit à une seule prise de pieds).

AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◑	◑	◑	◕	◑	◔

Annexe page 16

C1 C2 C3

LE MANCHOT



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	●	◑	●	○	○

DISPOSITIF :

- une surface d'escalade en pente (plan incliné).

BUT :

- atteindre le sommet en utilisant une seule main.

CONSIGNES :

- grimper avec une main dans le dos, ou une balle dans la main
- on désescalade comme on veut.

CRITERE DE REUSSITE :

- atteindre le sommet de la voie en gardant la main dans le dos, ou sans avoir lâché la balle.

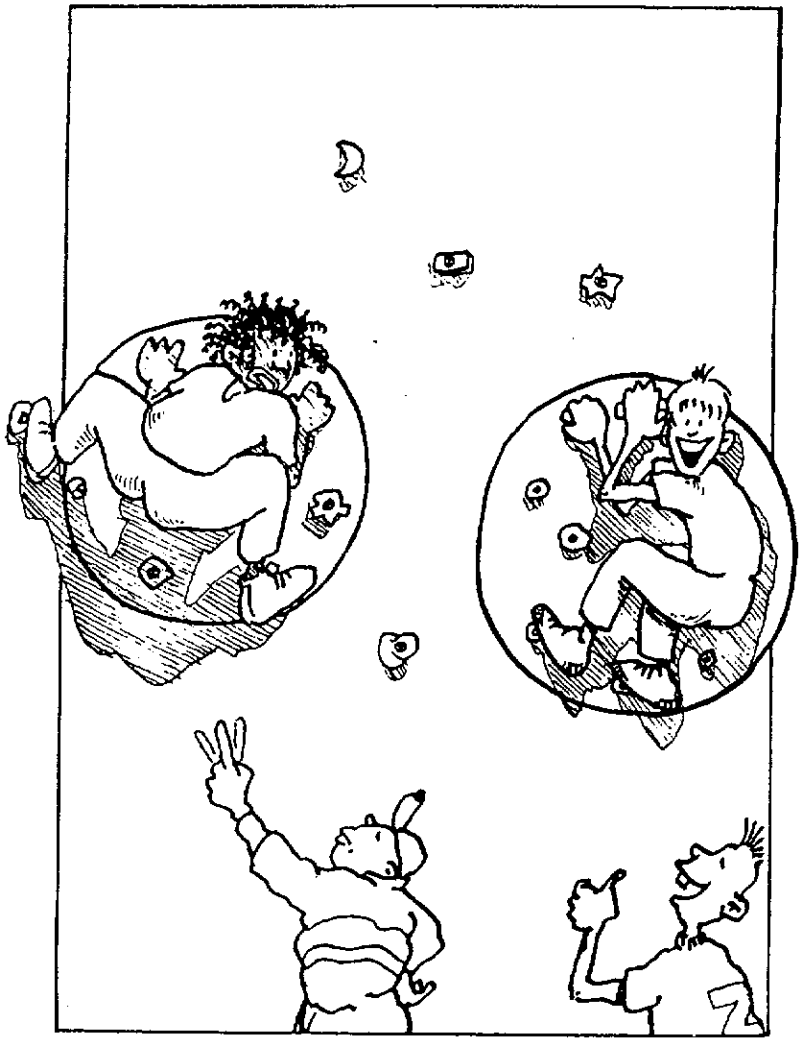
VARIANTES :

- " le gros ventre " : grimper avec un ballon placé devant soi, sous le pull (décoller le buste de la paroi)
- on peut augmenter la difficulté

1. en imposant de grimper les 2 mains posées à plat à côté des prises (rôle équilibrateur des bras) + au signal, taper dans ses mains
2. sur une pente très faible, grimper sans les mains
3. par 2, en parallèle, jouer à la passe à " 5 " en grimpant
4. faire varier l'inclinaison du support
5. les mêmes exercices peuvent être réalisés en désescalade.

Annexe page 17

C1	C2	C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◕	◕	●	○	◔	○

LES CERCLES (dedans dehors)

DISPOSITIF :

- cercles dessinés à la craie sur le mur, ou cerceaux accrochés (veiller à englober 4 ou 5 prises à l'intérieur de chaque cercle)

BUT :

- être regroupé à l'intérieur du cercle.

CONSIGNES :

- grimpeur : utiliser les prises à l'intérieur du cercle pour s'y maintenir recroquevillé
- observateur : observe si la règle est respectée, si aucune partie du corps ne sort du cercle.

CRITERE DE REUSSITE :

- n'avoir plus aucune partie du corps à l'extérieur du cercle.

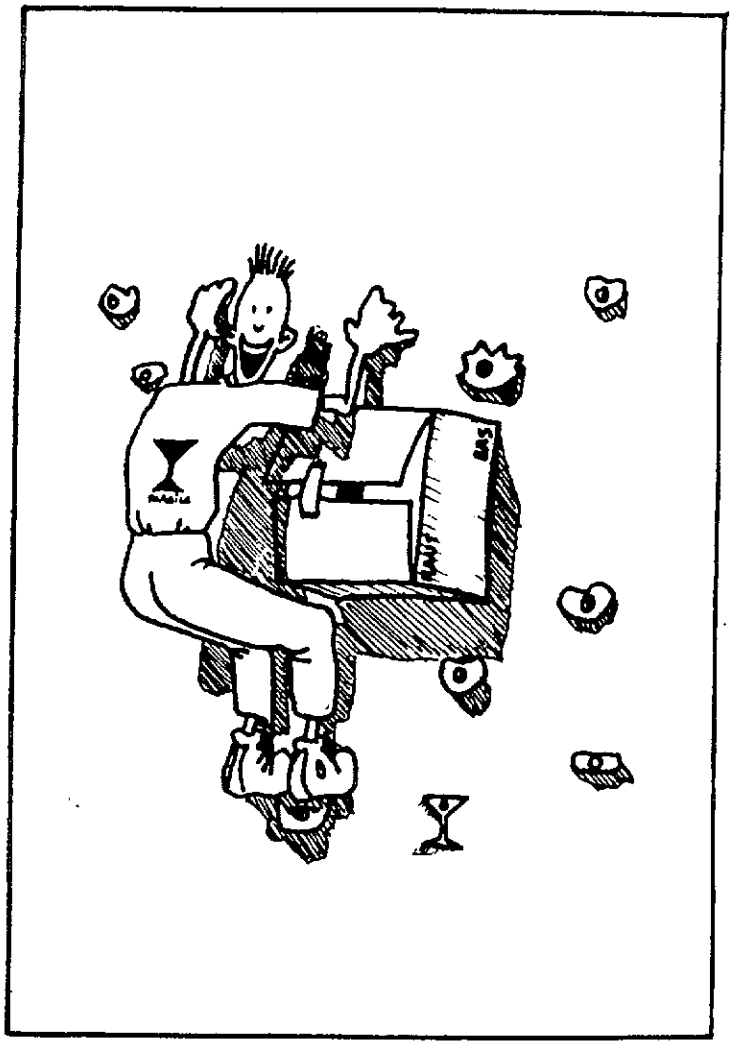
VARIANTES :

- utiliser les prises à l'extérieur du cercle (les plus proches) pour cacher le cercle avec son corps
- changer de cercle au signal (par équipe)
- un meneur de jeu alterne la consigne (dedans - dehors).

Annexe page 18

C1	C2	C3

PARCOURS D'OBSTACLES



DISPOSITIF :

- sur un itinéraire vertical, on matérialise un obstacle à franchir (bande de papier, carton, ...)
- on peut faire varier la dimension de l'obstacle.

BUT :

- réaliser la voie sans toucher l'obstacle.

CONSIGNE :

- atteindre le haut de la voie sans tomber, ni toucher l'obstacle.

VARIANTES :

- même jeu en traversée (jouer sur la largeur de l'obstacle)
- multiplier et diversifier les obstacles (ex. : passer sous un fil, dans un cerceau, enjamber un volume, un carton, ...)
- slalomer entre des obstacles.

AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	◕	◕	●	○	◔

Annexe page 19

C1	C2	C3

AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	●	○	○	○	◔

LA CHAINE

DISPOSITIF :

- équipes de 4 à 5 grimpeurs
- un objet à se faire passer (descendeur, balle de tennis, ...)
- une ou plusieurs équipes sur le mur selon la largeur, les pieds à un mètre du sol, chaque grimpeur espacé d'un mètre.

BUT :

- faire passer l'objet du grimpeur n° 1 au grimpeur n° 5 sans le faire tomber.

CONSIGNES :

- au signal, les grimpeurs d'une équipe se posent en équilibre sur le mur à l'emplacement indiqué
- dès que l'enseignant ou un enfant donne l'objet au premier grimpeur, celui-ci le fait passer à ses partenaires
- on a le droit de se déplacer sur le mur
- lorsque le dernier grimpeur reçoit l'objet, la chaîne est terminée et réussie.

CRITERE DE REUSSITE :

- avoir réussi toute la chaîne sans faire tomber l'objet.

VARIANTE :

- chronométrer le temps de la chaîne pour départager les équipes (avoir réussi la chaîne dans le temps le plus court)
- réaliser le plus grand nombre de chaînes aller et retour à la suite.

Annexe page 20

C1	C2	C3

L'EGYPTIEN

AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◑	●	◕	◔	○

DISPOSITIF :

- une ligne de départ, une ligne d'arrivée
- par 2, un observateur, un grimpeur
- chaque grimpeur a une gommette sur chaque hanche.

BUT :

- grimper en se déplaçant de profil (jamais face au mur).

CONSIGNES :

- réaliser la voie (traversée ou verticale) en conservant le bassin de profil, toujours du même côté, ou changement de profil au cours de l'escalade
- inverser les rôles.

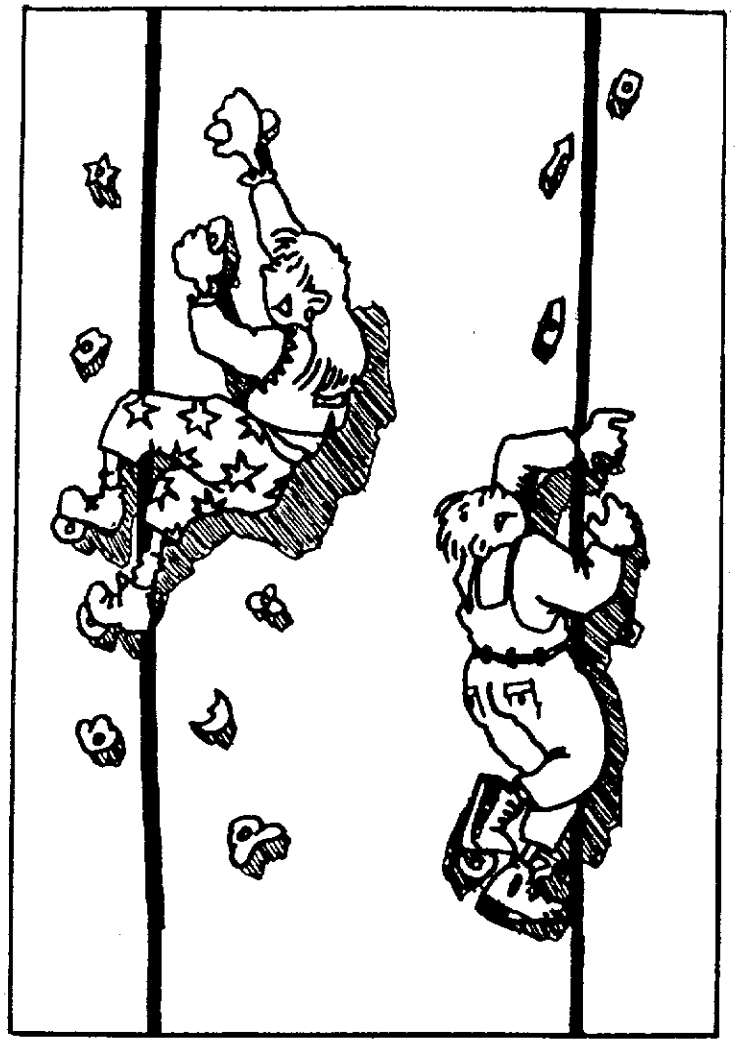
CRITERE DE REUSSITE :

- le grimpeur réussit la voie et l'observateur, face au mur, bien aligné avec le grimpeur, doit toujours voir la gommette.

Annexe page 21

C1 C2 C3

LA FRONTIERE



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	◑	●	◑	◑	◔

DISPOSITIF :

- matérialiser plusieurs voies verticales avec un point d'arrivée repéré
- tracer une ligne verticale sous ce point (la frontière)
- répartir les enfants par équipes de 4 au pied des voies
- ils grimpent à tour de rôle.

BUT :

- atteindre le haut de la voie sans jamais changer de zone pour les mains et les pieds.

CONSIGNES :

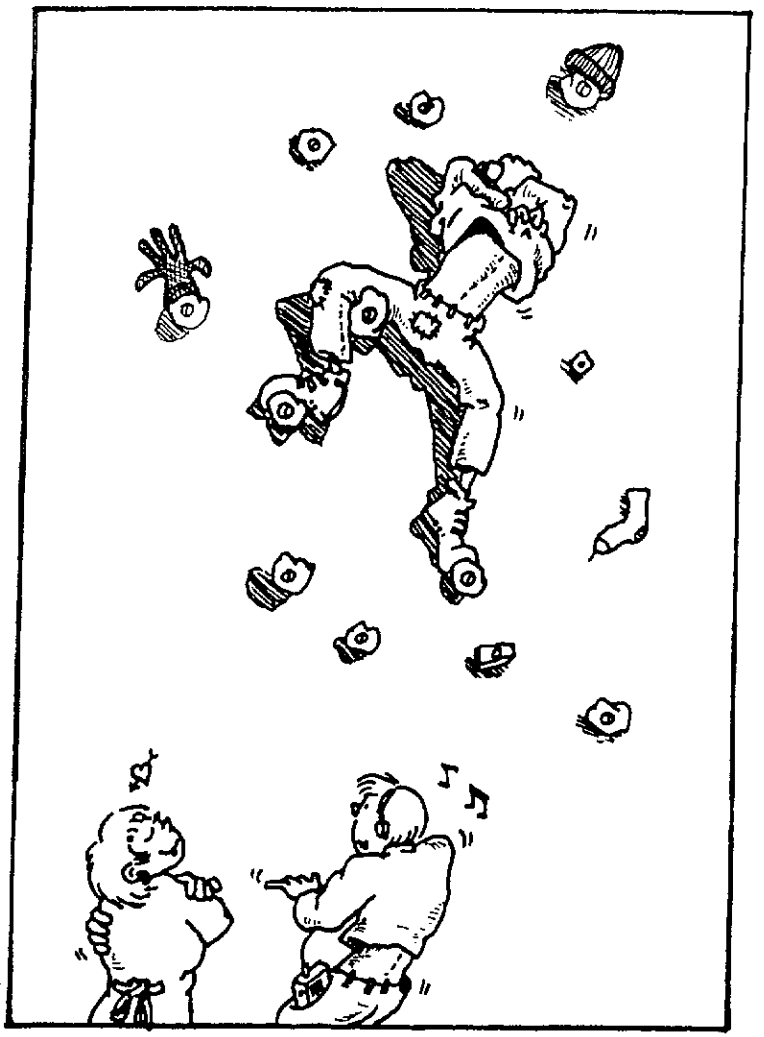
- atteindre le repère avec une règle de déplacement à respecter : pendant toute l'escalade, les mains doivent rester d'un côté de la frontière, et les pieds de l'autre
- les observateurs témoignent du respect de la règle du jeu.

CRITERE DE REUSSITE :

- atteindre le haut de la voie malgré la contrainte.

Annexe page 22

C1 C2 C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
◔	●	◑	◔	○	◔

SEQUENCE HABILLAGE

DISPOSITIF :

- escalade sur un plan incliné
  des vêtements (bonnet, écharpe, pull, gilet, gants, ...) sont accrochés à intervalles réguliers tout au long de la voie
- un seul enfant à la fois dans la voie.

BUT :

- s'habiller tout en grimpant.

CONSIGNE :

- grimper et enfiler les vêtement accrochés sur les prises.

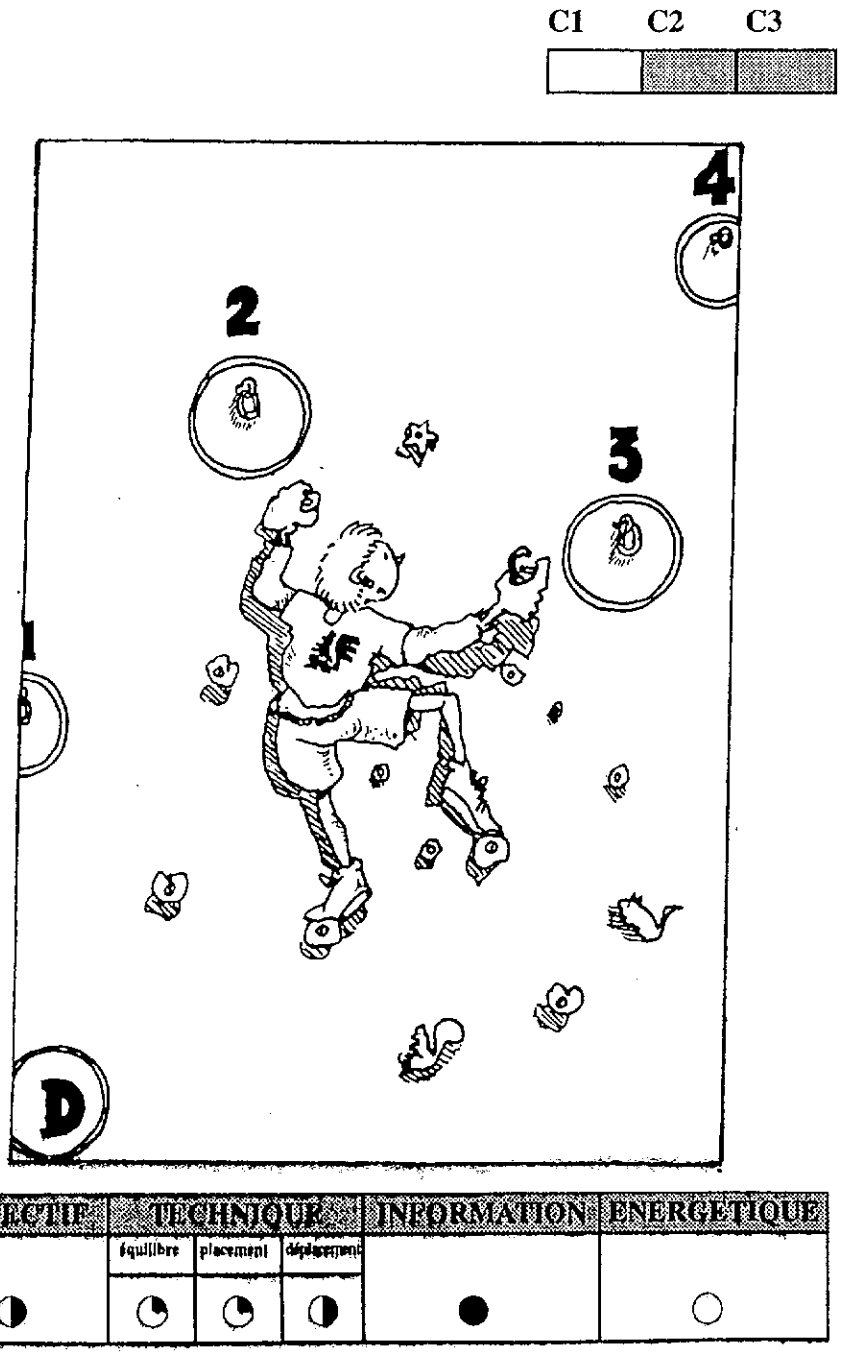
CRITERE DE REUSSITE :

- arriver en haut de la voie en ayant revêtu tous les habits rencontrés le long du parcours.

VARIANTES :

- même jeu, en se déshabillant : à chaque prise repérée sur le mur, le grimpeur doit se débarrasser d'un vêtement.

Annexe page 23



L'ECUREUIL

DISPOSITIF :

- un point de départ et un point d'arrivée matérialisés en traversée
- 4 prises repérées, d'une valeur de 1 à 4 points, selon leur éloignement du point de départ
- équipes de 2: un grimpeur " écureuil " et un observateur
- l'écureuil dispose d'un capital de 3 graines (mousquetons, bouts de laine, ...).

BUT :

- l'écureuil devra réaliser la traversée en essayant de déposer sa graine sur la prise qui lui rapportera le plus de points possibles.

CONSIGNES :

- l'écureuil a 3 essais ; il emporte chaque fois une graine qu'il dépose sur la prise la plus éloignée qu'il pourra atteindre
- l'écureuil ne peut pas reculer ; en cas de chute, il perd le bénéfice de sa graine
- l'observateur compte les points obtenus à l'issue des 3 passages.

CRITERES DE REUSSITE :

- réaliser un maximum de points
- réaliser plus de points que son adversaire.

VARIANTE :

- ce jeu peut se faire à la verticale, il peut servir de préparation à la " compétition inter-équipes " (cf. fiche correspondante).

Annexe page 24