

Projet Escalade Jonage

Niveau 1

Compétence visée :

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

13/09/2012

Sommaire

1- La Compétence 2 et ses enjeux éducatifs	Page 3
2- Analyse de l'activité escalade	Page 4
3- Sécurité passive, sécurité active en escalade	Page 6
a- La sécurité passive : Les règles, l'organisation, le dispositif matériel et humain (adultes)	Page 6
b- La sécurité active : Les élèves, leurs connaissances, leur formation	Page 7
4- Objectifs du module 1 (CE2)	Page 8
5- Déroulement du module 1 (CE2)	Page 9
6- Lire, parler, écrire en escalade	Page 16
Annexes	Page 17

Rédaction :

F. DELAY-GOYET CPC EPS

F. MOLERO ETAPS

1- La Compétence 2 et ses enjeux éducatifs :

« Adapter ses déplacements à différents types d'environnement »

Adapter signifie mettre en adéquation les ressources dont on dispose et les contraintes du milieu. On doit donc tenir compte de ces deux facteurs :

- ses propres ressources (physiques, mentales)
- le milieu (ou plutôt ce qu'on en perçoit).

Le mot **déplacement** fait référence à deux notions :

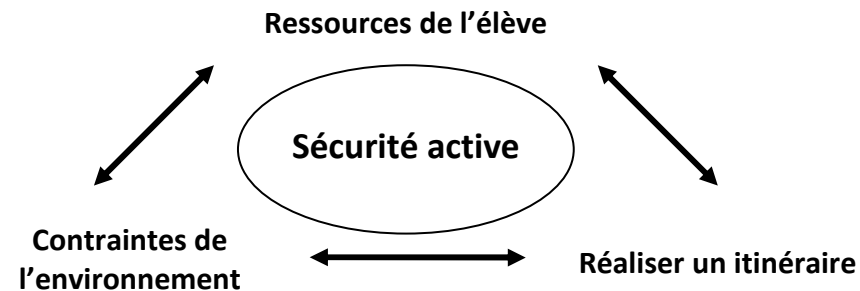
- Notion d'itinéraire : Cela suppose d'aller d'un point à un autre en suivant un itinéraire assez précis.
- Notion de mobilité : le déplacement se fait de manière inhabituelle, adaptée aux particularités du milieu (motricité spécifique).

Le terme **d'environnement** peut recouvrir deux concepts :

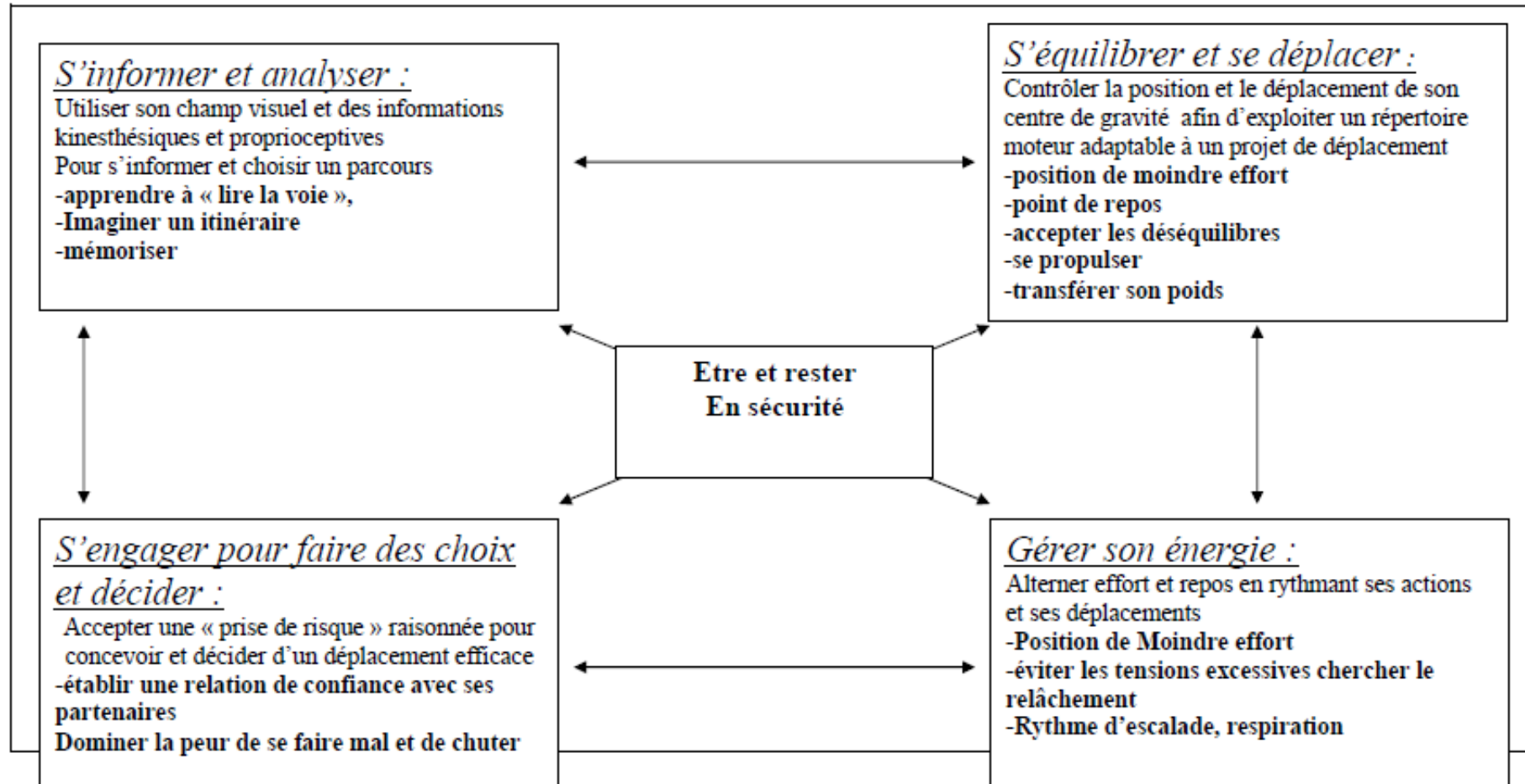
- l'environnement physique, le milieu de pratique.
- l'environnement humain, c'est-à-dire les relations sociales présentes dans la pratique.

L'enjeu éducatif de cette compétence est donc d'amener les élèves à faire **des choix d'itinéraires** (plus ou moins difficiles, plus ou moins longs...) en analysant d'une part **leurs propres ressources** (physiques, affectives...) et d'autre part **l'environnement** (estimer la difficulté, le niveau de risque, les compétences des partenaires...).

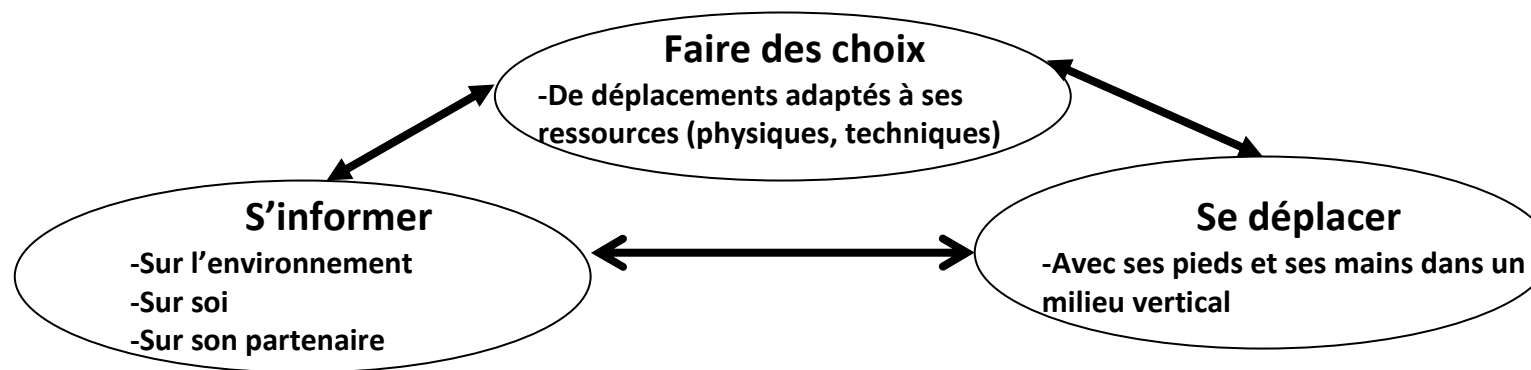
Cela suppose donc d'enseigner à la fois **une motricité, des savoirs faire et des attitudes spécifiques** (grimper, nager, skier, assurer, maîtriser ses émotions...), mais des capacités à **se connaître** (évaluer son niveau), et à « lire » **l'environnement** (déterminer si tel ou tel itinéraire - voie, piste de ski...- est facile, difficile, risqué...). Le but est d'amener les élèves à **une pratique autonome, en toute sécurité** (construction d'une **sécurité active**, Cf plus loin).



2- Analyse de l'activité escalade :



PRINCIPES D'ACTION	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	CE2	CM1	CM2
S'informer et analyser	Prendre des informations pendant l'escalade	★★	★★	★★
	Anticiper les séquences des gestes à réaliser (« lire » la voie)	★	★	★★
S'équilibrer et se déplacer	S'équilibrer pendant les mouvements	★★	★★	★
	Coordonner l'action des bras et des jambes	★	★★	★★
	Utiliser ses appuis pédestres (pousser sur les pieds)	★★	★★	★
	Augmenter l'amplitude des gestes	★★	★★	★
	Construire un répertoire gestuel varié (préhensions, positions du corps)	★★	★★	★★
	S'engager dans des déséquilibres	★	★★	★★
Gérer son énergie	Repérer et utiliser des PME (positions de moindre effort)	★	★★	★★
	Adapter la vitesse d'escalade (ralentir, accélérer) selon la difficulté	★	★	★★
S'engager, faire des choix d'itinéraire en toute sécurité	Connaître et respecter les règles d'or	★★	★	★
	Choisir des voies adaptées à ses ressources	★★	★★	★★
	Savoir assurer en 5 temps	★	★★	★
	Savoir communiquer entre assureur et grimpeur	★	★★	★
	Savoir faire un noeud en huit	★	★★	★
	Savoir vérifier la sécurité de la cordée avant de grimper	★	★★	★★
	Accepter la chute	★	★★	★★



3- Sécurité passive, sécurité active en escalade :

L'escalade est un moyen efficace **d'éduquer à la sécurité et à la responsabilité...** Mais on ne peut pas se permettre de **faire courir le moindre danger** aux élèves.

L'enseignant doit donc mettre en place **des situations à risque objectif nul (sécurité passive maximum)**, mais permettre **l'engagement de chacun** à son niveau grâce à des dispositifs riches, différenciés et très cadrés, et en parallèle faire de **la sécurité active** des élèves **un objectif d'apprentissage**.

a- La sécurité passive : Les règles, l'organisation, le dispositif matériel et humain (adultes) :

- L'escalade est une activité à **taux d'encadrement renforcé**. L'enseignant accompagné d'un adulte qualifié ou bénévole agréé peut encadrer jusqu'à **24 élèves**. Au-delà, un adulte qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant **par tranche de 12 élèves** à l'école élémentaire est obligatoire (B.O HS n°7 du 23/09/99, note de service 94-116 du 09 mars 1994, circulaire ministérielle 2004-138 du 13 juillet 2004).

- **Qualités des personnes chargées de compléter l'encadrement** : Il peut s'agir d'un autre enseignant ; d'un adulte bénévole agréé : **Voir en annexe la procédure d'agrément**.

- REGLES DE SECURITE PREALABLES :

- Les cheveux longs doivent être attachés ;
- Les bijoux et autres ornements doivent être enlevés : bagues, bracelets, montres, colliers... ;
- Les élèves devront être équipés de chaussures de sport lacées ou de chaussons d'escalade.

- REGLES DE SECURITE POUR L'ESCALADE SANS CORDE :

Pour les élèves :

- 1- Ne pas **dépasser** une hauteur de **3 m** au cycle 3. Cette hauteur sera matérialisée de manière très visible sur toute la surface du mur consacrée à ce type d'évolution. Cette hauteur est infranchissable **avec les mains**
- 2- Il est impératif d'apprendre aux élèves à **désescalader** et à ne pas sauter
- 3- Deux enfants ne doivent jamais **grimper l'un sous l'autre**
- 4- Ne jamais mettre les doigts dans **les points d'ancrage**.

Pour les adultes :

- 1- La **parade** entre deux élèves est **interdite**. Si un adulte vient à parer un élève, il le fait à la hauteur **de la taille et des épaules**, jamais au niveau des pieds
- 2- Pas d'escalade sans **des tapis** au pied du mur
- 3- L'adulte responsable reste **au sol**, il doit avoir tous les enfants dans son champ de vision. Il sera toujours en mesure d'intervenir immédiatement.

- REGLES DE SECURITE POUR L'ESCALADE ENCORDEE :

<p>Le Baudrier :</p> <ul style="list-style-type: none">- Il doit être ajusté au dessus de la taille, par-dessus les vêtements, sangles non vrillées- Le retour de boucle (lorsqu'il existe) doit être systématiquement vérifié par l'adulte- L'encordement se fait obligatoirement sur le pontet placé devant le baudrier, à l'aide d'un double noeud de huit- Les risques repérés : l'encordement sur un porte matériel situé à l'avant du baudrier. Les retours de passages aux toilettes.	<p>L'assurage :</p> <ul style="list-style-type: none">- Placer des tapis au pied du mur (tapis type lutte)- Réagir s'il y a trop de mou (progression du grimpeur à corde tendue obligatoire)- Utiliser des dispositifs d'assurage autobloquants- Réagir si la distance au mur de l'assurage est dangereuse (l'assureur doit être placé entre 1 et 2 m du mur, il est nécessaire de matérialiser cette limite)- Vérifier que le mousqueton de sécurité est correctement verrouillé, il doit être vérifié par l'adulte)- Les cordées comportent 3 personnes : 1 grimpeur, 1 assureur, 1 contre assureur.
<p>Les moments à risques :</p> <ul style="list-style-type: none">- Lorsque le grimpeur atteint le sommet de la voie : l'assureur doit bien tendre la corde avant de faire amorcer la descente- La fin de séance : fatigue, relâchement- Les situations faisant intervenir l'émulation et la vitesse d'exécution sont à proscrire : courses de vitesse etc...- La 3ème ou 4ème séance d'un module d'enseignement : excès de confiance, chacun pense maîtriser les éléments de sécurité, ce qui entraîne un relâchement de l'attention.	

b- La sécurité active : Les élèves, leurs connaissances, leur formation :

Toutes les compétences qui permettent aux enfants de pratiquer sans risque, en acteurs responsables :

- Connaître les règles d'or ;
- Savoir mettre le baudrier et connaître les critères de réussite pour se vérifier ;
- Savoir faire le noeud et connaître les critères de réussite pour se vérifier ;
- Savoir assurer en 5 temps ;
- Savoir tenir le rôle de contre assureur ;
- Savoir communiquer entre assureur et grimpeur ;
- Etre capable d'estimer son niveau ;
- Etre capable de gérer ses émotions (peur, excitation).

Il faut donner aux enfants des outils qui leur permettront de pratiquer en autonomie contrôlée par les adultes : connaissances, procédures à respecter....

4- Objectifs du module 1 (CE2):

<p style="text-align: center;">Capacités</p> <p style="text-align: center;">EQUIPEMENT, TECHNIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je sais enfiler mon baudrier. - Je sais assurer en 5 temps. - Je sais contre assurer. <p style="text-align: center;">EQUILIBRATION, REPERTOIRE GESTUEL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je sais m'équilibrer dans différentes positions. - Je suis capable d'aller chercher des prises de main plus éloignées. - Je suis capable de pousser sur mes pieds. <p style="text-align: center;">PRISE D'INFORMATIONS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je commence à « lire » la voie pour repérer l'itinéraire, les prises... - Je sais communiquer avec mes partenaires de cordée <p style="text-align: center;">GESTION DE L'EFFORT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je commence gérer mon effort en fonction des difficultés (ralentir, accélérer, trouver des PME¹). 	<p style="text-align: center;">Connaissances</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je commence à savoir évaluer mon niveau. - Je connais les noms des matériels utilisés. <p style="text-align: center;">Attitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je respecte les règles d'or de l'escalade sans corde. - Je maîtrise mes émotions (peur, excitation).
---	---

Découverte 3 séances	Référence 1 séance	Apprentissages 5 séances	Bilan 1 séance
<i>Activité</i> : Découvrir l'escalade sans corde, dans le respect des 4 règles d'or. Commencer à évaluer son niveau.	<i>Activité</i> : Faire un projet de traversée que l'on a de bonnes chances de réussir.	<i>Activité</i> : À partir des résultats de la situation de référence, s'entraîner pour résoudre les problèmes rencontrés.	<i>Activité</i> : Faire un projet de traversée que l'on a de bonnes chances de réussir.
<i>Tâches</i> : jeux sans corde pour découvrir une équilibration, des déplacements spécifiques.	<i>Tâche</i> : Choisir une traversée à son niveau et la réussir.	<i>Tâches</i> : ateliers avec et sans corde pour améliorer : <ul style="list-style-type: none"> - son équilibre et ses déplacements - sa « lecture » des chemins - sa gestion de l'effort Et découvrir l'escalade encordée.	<i>Tâche</i> : Choisir une traversée à son niveau et la réussir pour mesurer ses progrès par rapport à la séance de référence.
<i>Dispositif</i> : Jeux sans corde en classe entière ou par petits groupes (2 ou 3 élèves).	<i>Dispositif</i> : Traversée sans corde, élèves en binômes.	<i>Dispositif</i> : 2 groupes, jeux sans corde avec l'enseignant, escalade encordée avec l'ETAPS.	<i>Dispositif</i> : Traversée sans corde, élèves en binômes.

¹ PME : positions de moindre effort.

5- Déroulement du module 1 (CE2) :

Séances 1, 2, 3 : découverte

En classe avant :	Au gymnase :	En classe après :
<p>-Recueil de représentations sur l'activité. -Présentation de la séance (Objectifs, déroulement, dispositif).</p> <p>-Rappel des règles d'or</p> <p>-Présentation de la séance (Objectifs, déroulement, dispositif).</p>	<p style="text-align: center;"><u>Séance 1 :</u></p> <p>-Explication des règles d'or de l'escalade sans corde (collectif) -Jeux d'escalade sans corde (collectif) : Touche prises, Le compte à rebours, Jacques a dit, La rivière aux crocodiles, Chasse aux trésors. -Bilan : respect des règles, problèmes rencontrés par les enfants.</p> <p style="text-align: center;"><u>Séance 2 :</u></p> <p>-Rappel des règles d'or -Echauffement : Touche prises (avec contraintes), Le compte à rebours -Jeux d'escalade sans corde (collectif et par 2 ou 3) : Les statues, L'artiste ou les gommettes, La rivière aux crocodiles avec contraintes, Chasse aux trésors. -Bilan : présentation de statues intéressantes, comment faire pour répondre aux contraintes ?</p> <p style="text-align: center;"><u>Séance 3 :</u></p> <p>-Rappel des règles d'or -Echauffement (10') : Touche prises, Le compte à rebours. -Jeux d'escalade sans corde (classe divisée en 2, 25'X2) :</p> <p style="text-align: center;"><u>Groupe 1 :</u></p> <p>Les statues (par 2 ou 3), Jacques a dit, Chasse au trésor par équipes.</p> <p style="text-align: center;"><u>Groupe 2 :</u></p> <p><i>La rivière aux crocodiles (traversée de référence, Cf page 12) ; essayer différentes difficultés (couleurs).</i> -Bilan (qu'est ce qui est le plus difficile, pourquoi, quels problèmes posés par cette traversée ?..)</p> <p style="text-align: center;">On peut ajouter une séance « S3 bis » pour mieux préparer la Séance de Référence => 11 ou 12 séances.</p>	<p>-Travail sur les règles d'or (Etude de la langue).</p>

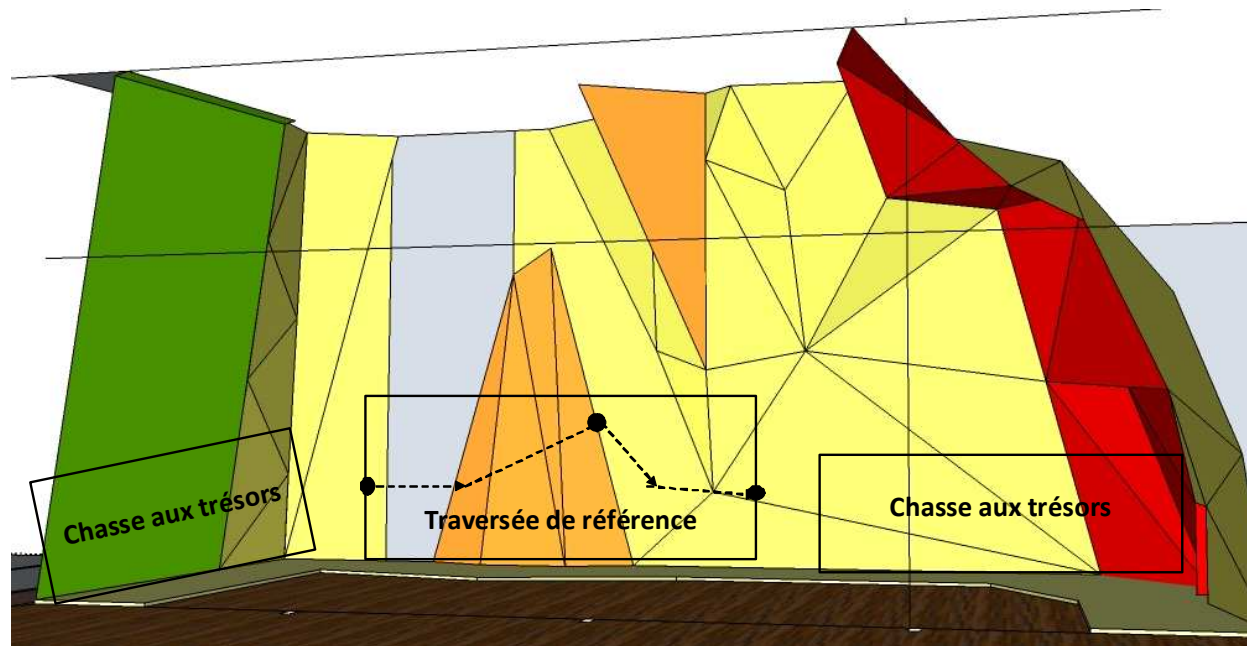
Les jeux sans corde des séances 1, 2, 3

Jeux	Dispositif	Critères de réussite	Problèmes posés	Opérations pour réussir
TOUCHE PRISES Monter toucher une prise à la fois, le plus de fois possibles dans un temps limité.	Marquer une trentaine de prises d'une croix à toutes hauteurs.	Toucher au moins 5 prises marquées.	- Se déplacer.	- Choisir des endroits où l'escalade est la plus facile (taille des prises, inclinaison du mur).
COMPTE A REBOURS Trouver une position stable sur le mur, temps limité.	Les enfants sont alignés en face du mur. L'encadrant décompte à partir de 10, puis 9, 8... etc.	N'avoir aucun appui au sol quand le maître arrive à zéro.	- Recherche de positions d'équilibre, ou PME : positions de moindre effort.	- Repérer les grosses prises, les endroits inclinés, les zones plus riches en prises.
JACQUES A DIT Sur le mur, respecter les consignes données.	- Collectif - Les enfants doivent obéir aux consignes du maître.	Respecter les consignes données.	- S'équilibrer. - Concentration, écoute.	
LA RIVIERE AUX CROCODILES Réussir la traversée sans chuter.	- Une traversée. - Eventuellement des tapis espacés matérialisant les îles (refuges).	Atteindre l'arrivée sans chuter.	- Gestion de l'effort. - Se déplacer latéralement (transfert d'appuis).	- Ne pas grimper trop vite. - Repérer les grosses prises avant de grimper et en grim pant. - Déplacer d'abord les pieds, puis les mains.
CHASSE AUX TRESORS Une équipe cache des objets sur le mur, l'autre doit les trouver.	- Deux équipes. - Des objets à cacher.	Avoir placé et/ou trouvé au moins 3 objets.	- Motricité (s'équilibrer, se déplacer).	- Se répartir les rôles dans l'équipe (s'organiser).
LES STATUES Inventer et reproduire une position originale sur le mur.	- Par 2 ou 3 - Un enfant invente une statue, les autres doivent la reproduire.	La statue du camarade est reproduite à l'identique.	- S'équilibrer différemment. - Mémoriser une position.	
LA PIEUVRE la pieuvre doit toucher de la main le maximum de prises autour de la prise imposée sans jamais toucher celle-ci. Cependant, le changement de main sur celle-ci est autorisé.	- Par 2. - Une prise repérée sur le mur. - L'observateur compte le nombre de prises touchées. Ensuite, les rôles sont inversés.	Avoir touché le plus de prises.	- S'équilibrer. - Aller chercher des prises éloignées.	- Varier la position des pieds pour garder son équilibre. - S'étirer. - Monter les pieds plus haut.
L'ARTISTE Reproduire un dessin simple, par équipes, sur le mur.	- 2 équipes de 4 élèves. - Des feuilles préalablement placées au sommet de plusieurs chemins - Un dessin simple à reproduire.	L'élève reproduit le plus fidèlement possible le dessin.	- Se tenir en équilibre sur les pieds et une seule main.	- Choisir des prises de pieds pour pouvoir tenir le temps du dessin. - Se concentrer sur le dessin et son équilibre.
Les variables à utiliser pour complexifier ou simplifier les jeux :				
<ul style="list-style-type: none"> - La couleur des prises utilisées (toutes, supprimer une couleur, choisir une couleur...) - La longueur des chemins - La présence ou non de zones ou prises interdites 		<ul style="list-style-type: none"> - La présence ou non de prises à toucher dans l'itinéraire (points de passage obligés) - La position des prises cibles (près des 3 m, près du sol, au milieu) - Des consignes sur la façon de grimper (avec une main, les yeux bandés...) - Le temps (durée de l'exercice) 		

Séance 4 : référence

En classe avant :	Au gymnase :	En classe après :
<p>- Présentation du dispositif, de la tâche et de la fiche d'observation.</p> <p>- Chaque élève fait son projet (<i>fiche élève page 21</i>).</p>	<p>-Echauffement (10'): Touche prises, Le compte à rebours, Traversée</p> <p>-Jeux sans corde (2 groupes, 25'X2) :</p> <p style="text-align: center;"><u>Groupe 1 :</u></p> <p>-Traversée référence avec observation en binômes. But : Réussir la traversée jusqu'au bout, avec le moins d'essais possibles, en respectant son projet (<i>fiche élève page 21</i>).</p> <p>L'adulte peut également évaluer les élèves à l'aide de la grille d'observation (<i>Annexe 2</i>).</p> <p style="text-align: center;"><u>Groupe 2 :</u></p> <p>-Jacques a dit, Chasse aux trésors par équipes.</p>	<p>-Calculer son score en fonction de ce qui a été réussi.</p> <p>-Lister les difficultés à surmonter pour progresser :</p> <ul style="list-style-type: none"> -réussir à prendre des prises mal orientées, plus éloignées -s'équilibrer de plusieurs façons -mieux poser ses pieds -repérer à l'avance les bonnes prises -gérer son effort pour moins se fatiguer <p>...</p>

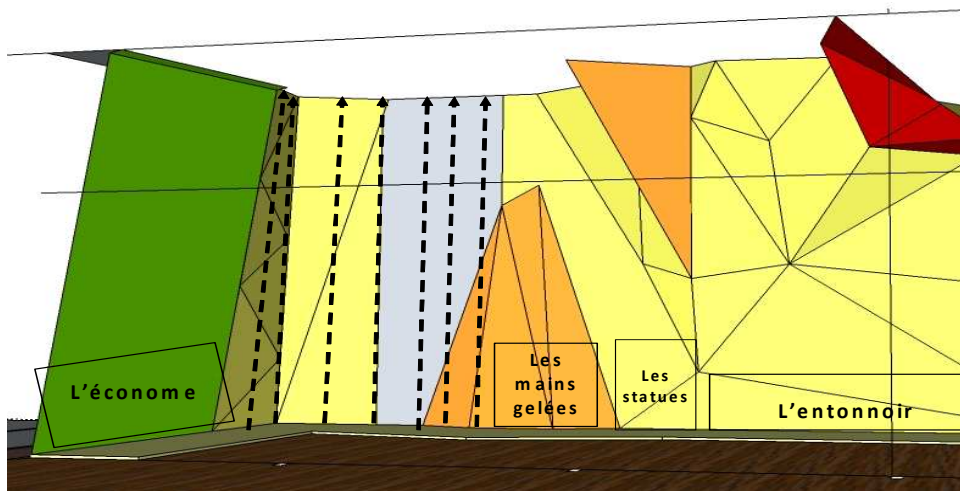
Référence et évaluation



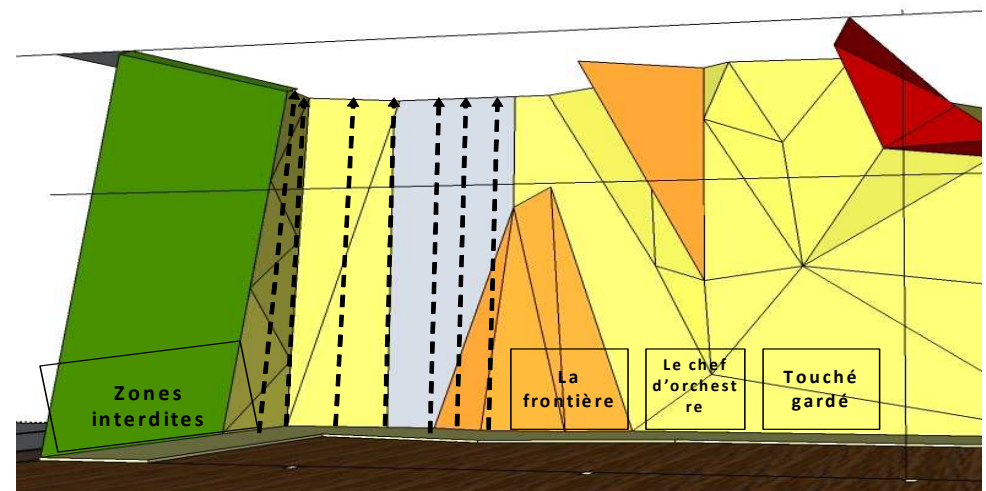
Séances 5 à 9 : entraînement

En classe avant :	Au gymnase :	En classe après :										
<p>-Présentation des ateliers (<i>fiches ateliers page 22 et suivantes</i>) et de la fiche de résultats (<i>fiche élève page 30</i>).</p> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; margin-top: 20px;"> <p>NB : Si la séance ne dure qu'1h00, on peut faire tourner les 2 groupes sur 2 séances.</p> </div>	<p>-Echauffement :</p> <p>-Ateliers avec et sans corde (2 groupes, 2X30') :</p> <p style="text-align: center;"><u>Groupe 1 :</u></p> <p>1 Atelier encordé. Consignes possibles : Couleurs, accroche dégaines, nœud magique,</p> <p style="text-align: center;"><u>Groupe 2 :</u></p> <p>7 Ateliers sans corde², à répéter au moins deux séances d'affilée :</p> <table border="1" style="width: 100%; margin: 10px 0;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">1^{ère} série (S5, S6)</th> <th style="width: 50%;">2^{ème} série (S7, S8)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-Les mains gelées</td> <td>-Zones interdites</td> </tr> <tr> <td>-L'économe</td> <td>-La frontière</td> </tr> <tr> <td>-Les statues</td> <td>-Le chef d'orchestre</td> </tr> <tr> <td>-L'entonnoir</td> <td>-Touché gardé</td> </tr> </tbody> </table> <p>-Bilan : il porte sur l'explicitation des manières de faire dans tel ou tel atelier, avec éventuellement des démonstrations d'élèves.</p> <p>NB : la séance 9 peut permettre de reprendre certains ateliers sans corde, ou de préparer l'évaluation bilan de S10.</p>	1 ^{ère} série (S5, S6)	2 ^{ème} série (S7, S8)	-Les mains gelées	-Zones interdites	-L'économe	-La frontière	-Les statues	-Le chef d'orchestre	-L'entonnoir	-Touché gardé	<p>-Bilan de ce qui a été fait/réussi, des progrès d'une séance à l'autre</p> <p>-Travail sur le lexique des matériels</p> <p>-Travail sur les critères de réussite du double nœud en huit</p> <p>-Travail sur l'assurage en 5 temps</p> <p>-Travail sur la communication assureur/grimpeur</p>
1 ^{ère} série (S5, S6)	2 ^{ème} série (S7, S8)											
-Les mains gelées	-Zones interdites											
-L'économe	-La frontière											
-Les statues	-Le chef d'orchestre											
-L'entonnoir	-Touché gardé											

Ateliers 1



Ateliers 2



² Voir la liste des jeux en page suivante (déroulement, objectifs, complexifications possibles...).

Jeux sans corde des séances 5 à 9

Jeu	Dispositif	Critères de réussite	Problèmes posés	Opérations pour réussir
L'ÉCONOME Atteindre une prise marquée en utilisant le moins de prises possible, ou en supprimant des prises à chaque passage.	- Par 2 ou 3. - Un chemin matérialisé (départ, arrivée), avec beaucoup de prises. - A chaque passage un enfant enlève une ou 2 prises ; pour valider il faut réussir ce passage.	Réussir le passage avec le moins de prises possibles.	- Sélectionner. - Anticiper.	- Décaler ses pieds avant ses mains. - Monter très haut les pieds. - S'étirer.
LES MAINS GELEES Atteindre une prise marquée en grim pant avec les mains à plat.	- Par 2. - Faire évoluer les élèves sur un plan incliné. - Chaque élève choisit sa voie.	- Atteindre le haut de la voie malgré la contrainte.	-Savoir utiliser ses pieds (poussée de pieds). -Transfert d'appui (déplacer le centre de gravité).	- Utiliser les mains pour s'équilibrer, les pieds pour tenir et progresser. - Dégager le buste de la paroi.
L'ENTONNOIR Garder les pieds et les mains à l'intérieur de l'entonnoir.	Un parcours en entonnoir sur le mur, avec une prise de départ et une prise d'arrivée.	Atteindre la ligne d'arrivée en utilisant les prises dans l'entonnoir.	- S'équilibrer (se regrouper).	- Descendre les fesses vers le sol - Garder les bras tendus le + possible.
LES CHEMINS Atteindre une cible en utilisant uniquement les prises repérées.	Un parcours avec un départ, une arrivée, un chemin matérialisé (prises repérées ou de couleur).		- Anticiper.	- Repérer le chemin avant de grimper. - Imaginer les mouvements.
ZONES INTERDITES Réaliser une traversée en s'interdisant les prises ou les zones repérées.	- Par 2 ou 3. - Un enfant essaie, l'autre observe, conseille, valide.	Atteindre la prise d'arrivée sans utiliser les prises interdites.		- Aller chercher des prises plus éloignées.
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		- Arriver à faire du déséquilibre un atout dans certaines conditions.	- Utiliser le déséquilibre ou une opposition de forces.
LE CHEF D'ORCHESTRE Inventer puis répéter un court chemin.	- Par deux. - Un enfant « invente » et réalise un chemin pour aller toucher une prise cible. L'autre doit répéter le même chemin.		- Anticiper, prévoir, mémoriser son itinéraire. - Réaliser des déplacements inhabituels.	- « Lire » ensemble le chemin avant de démarrer.
TOUCHE GARDE Réaliser un chemin en gardant les prises touchées (mains, ou pieds et mains)	- Par deux. - Un enfant réalise, l'autre vérifie le respect de la consigne.	- Avoir tâtonné le moins possible (nombre de prise touchées mais pas utilisés le + faible possible).	- Anticiper, prévoir son itinéraire. - Sélectionner les meilleures prises, les mieux placées	- Repérer les grosses prises avant de grimper. - Imaginer son itinéraire à l'avance.
Les variables à utiliser pour complexifier ou simplifier les jeux :				
<ul style="list-style-type: none"> - La couleur des prises utilisées (toutes, supprimer une couleur, choisir une couleur...) - La longueur des chemins - La présence ou non de zones ou prises interdites 		<ul style="list-style-type: none"> - La présence ou non de prises à toucher dans l'itinéraire (points de passage obligés) - La position des prises cibles (près des 3 m, près du sol, au milieu) - Des consignes sur la façon de grimper (avec une main, les yeux bandés...) - Le temps (durée de l'exercice) 		

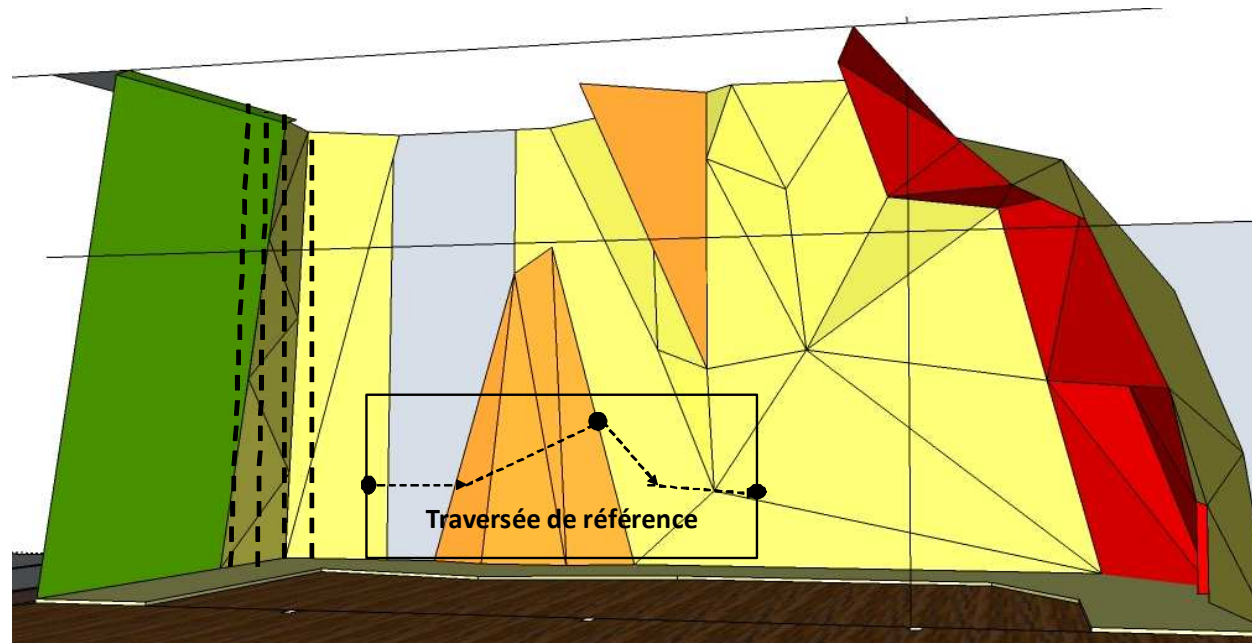
Jeux avec corde des séances 5 à 9

Jeu	Dispositif	Critères de réussite	Problèmes posés	Opérations pour réussir
<p style="text-align: center;">LE NŒUD MAGIQUE</p> <p>Grimper jusqu'en haut sans se reposer sur la corde.</p>	<p>Une voie à grimper en moulinette. On aura fait un « nœud magique » sur la corde du grimpeur ; c'est une boucle qui se défait dès que le grimpeur se met en tension.</p>	<p>Ne pas défaire le « nœud magique ».</p>	<p>- Gestion de l'effort. - Pour l'assureur : tendre la corde sans hisser le camarade.</p>	<p>- Se servir des grosses prises pour se reposer. - Ne pas grimper trop vite.</p>
<p style="text-align: center;">LES COULEURS</p> <p>Grimper la voie en n'utilisant qu'une, ou deux couleurs (pour les mains ; pour les pieds et les mains).</p>	<p>Une voie facile pourvue de différentes couleurs de prises.</p>	<p>Arriver au sommet en n'ayant utilisé que les prises prévues (contrôle par le surveillant).</p>	<p>- Se déplacer. - Anticiper (lecture de la voie) - Gestion de l'effort.</p>	<p>- Repérer à l'avance le chemin des prises, et les grosses prises où on pourra se reposer.</p>
<p style="text-align: center;">L'AVEUGLE</p> <p>Grimper le plus haut possible les yeux bandés.</p>	<p>Une voie facile et connue à grimper en moulinette.</p>	<p>les pieds dépassent la ligne rouge.</p>	<p>- Maîtrise des émotions</p>	<p>- Avoir déjà grimpé la voie sans bandeau. - Bien monter les pieds, pousser sur les pieds.</p>
<p>Les variables à utiliser pour complexifier ou simplifier les jeux :</p>				
<ul style="list-style-type: none"> - La couleur des prises utilisées (toutes, supprimer une couleur, choisir une couleur...) - La longueur des chemins - La présence ou non de zones ou prises interdites 		<ul style="list-style-type: none"> - La présence ou non de prises à toucher dans l'itinéraire (points de passage obligés) - La position des prises cibles (près des 3 m, près du sol, au milieu) - Des consignes sur la façon de grimper (avec une main, les yeux bandés...) - Le temps (durée de l'exercice) 		

Séance 10 : Bilan

En classe avant :	Au gymnase :	En classe après :
<ul style="list-style-type: none"> - Rappel du dispositif, de la tâche et de la fiche d'observation. - Chaque élève fait son projet (<i>fiche élève page 21</i>). 	<p data-bbox="607 209 1541 250">-Echauffement (10') : Touche prises, Le compte à rebours, Traversée</p> <p data-bbox="607 250 1541 292">-Ateliers (2 groupes, 25'X2) :</p> <p data-bbox="1003 292 1149 333" style="text-align: center;"><u>Groupe 1 :</u></p> <p data-bbox="640 333 1514 443">-Traversée référence avec observation en binômes. But : Réussir la traversée jusqu'au bout, avec le moins d'essais possibles, en respectant son projet.</p> <p data-bbox="640 443 1440 523">L'adulte peut également évaluer les élèves à l'aide de la grille d'observation (Cf annexe 2).</p> <p data-bbox="1003 563 1149 604" style="text-align: center;"><u>Groupe 2 :</u></p> <p data-bbox="640 604 1485 684">-Escalade encordée avec évaluation par l'adulte (baudrier, nœud assurage) (<i>fiche page 19</i>).</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Calculer son score en fonction de ce qui a été réussi. -Mesurer ses progrès par rapport à la séance 4. -Auto bilan des savoirs. -Retour sur les représentations initiales, mesure des écarts.

Évaluation finale



6- Lire, parler, écrire en escalade

En EPS, le langage aide les enfants à relier les tâches qu'ils effectuent (le « faire ») aux objectifs d'apprentissages visés (« l'apprendre »). Pour cela, préparer et débriefier les séances en classe (écrit et oral), permettre des échanges au cours des bilans, à la fin des séances.

Module d'apprentissage

DECOUVERTE	REFERENCE	ENTRAINEMENT	EVALUATION
<p><u>« Mettre à distance » les émotions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Exprimer (oral, dessin ou écrit) les émotions ressenties - Écrire les représentations à propos de l'activité <p><u>Apprendre des procédures, des règles, la « culture » de l'activité :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Écrire les règles de sécurité - Nommer les matériels utilisés et leur fonction <p><u>Gérer ses apprentissages :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Classer les voies selon leur difficulté. - Écrire ce que l'on pense pouvoir réaliser (« projet »). <p><u>Faire émerger des règles d'action :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Écrire une procédure pour garantir la communication assureur/grimpeur 	<p><u>Gérer ses apprentissages :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyser sa performance : Lister et classer les problèmes posés en escalade : (difficulté, fatigue, peur, connaissance de l'itinéraire) - Construire un projet pour s'améliorer. 	<p><u>Gérer ses apprentissages :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Écrire ses performances dans chaque atelier - Écrire ce que l'on pense pouvoir réaliser (évaluation finale). <p><u>S'approprier une tâche :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire les fiches d'ateliers (objectifs, dispositif, consignes, critères de réussite) <p><u>Faire émerger des règles d'action :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer sa manière de faire quand on a réussi un atelier 	<p><u>Gérer ses apprentissages :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Évaluer ses apprentissages (fiche bilan). - Écrire ses représentations à propos de l'activité, puis comparer avec les représentations initiales.
<p>Langue orale : tout au long des séances, l'oral est utilisé :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour dire ses émotions, ses difficultés, expliquer et discuter les stratégies - Pour se mettre d'accord sur une réponse commune (productions d'affiches en classe) - Pour évaluer, conseiller un camarade (en petits groupes) 			

Annexes

- 1-Grille d'observation des élèves pour l'adulte : page 18
- 2-Grille d'évaluation de l'escalade encordée : page 19
- 3-Fiche d'agrément pour les intervenants bénévoles : page 20
- 4-Fiche dévaluation élève : page 21
- 5-Fiches d'ateliers : Page 22
- 6-Fiche de résultats : page 30
- 7- Fiche bilan : page 35

1- Grille d'observation des élèves

Cette grille est destinée aux enseignants, elle peut permettre de compléter l'auto évaluation de élèves lors des séances de référence et d'évaluation finale.

Niveaux ↓	S'équilibrer et se déplacer	Gérer son énergie	S'engager, faire des choix d'itinéraire en toute sécurité	S'informer et analyser
Débutant	<ul style="list-style-type: none"> - Difficulté à enlever un appui en maintenant l'équilibre. - Bassin face au Mur. - Corps collé à la paroi. - Mouvements précipités. - Reste longtemps immobile avant de tenter quelque chose. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tire beaucoup sur les bras. - Durée de l'action très limitée due à la fatigue (crispation). - Reste longtemps sur des blocages. - Hypertonie générale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ne connaît pas son niveau. - Refuse la chute, ou comportement « casse cou ». - Ne s'engage pas dans les passages difficiles. -Tétanie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Information par tâtonnement tactile (mains). - Peu sélective au Niveau visuel : tête Immobile. - Sélection de grosses prises de mains horizontales. - Aucune anticipation.
Débrouillé	<ul style="list-style-type: none"> - Capable de rester sur 3 appuis (permet une activité exploratoire). - Bassin face au mur. - Le bassin commence à se déplacer latéralement. - Les phases d'immobilité complète diminuent. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relâchement des membres supérieurs grâce à une utilisation des pieds et une synchronisation bras-jambes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Commence à évaluer son niveau. - S'engage dans les passages difficiles, mais désescalade, peur de chuter dans le mouvement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prise d'information visuelle dirigée vers le haut : regarde au delà des mains dans l'axe de progression. - Vision des prises mais action non réfléchie sur les prises de pieds. - Commence à anticiper grossièrement un court trajet (repérer les grosses prises par ex.).
Confirmé	<ul style="list-style-type: none"> - Accepte des équilibres à 2 appuis. - Bon transfert du poids du corps d'un appui sur l'autre. - Bassin de face ou profil. - S'écarte de la paroi pour observer. - Les phases de déplacement sont supérieures aux phases d'immobilité. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relâche les bras sur les temps de repos (PME). - Cherche à s'économiser par des changements de pieds fréquents. - Capable de changer de rythme (accélérer, ralentir ou se reposer). 	<ul style="list-style-type: none"> - S'engage au risque de chuter. - Confiance dans l'assureur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cherche ses prises en dehors de l'axe de progression. - Le regard guide la pose des pieds. - Utilise des prises variées (horizontales, verticales). - Est capable d'anticiper sur un court trajet (« lire » la voie).

AGREMENT des INTERVENANTS EXTERIEURS BENEVOLES

Je soussigné(e),.....né(e) le , déclare être volontaire pour participer à l'encadrement de l'activité escalade, en qualité de parent bénévole.

Classe: **Nom de l'enseignant(e):** **Ecole :**.....

Je déclare, sur l'honneur, m'engager sur les points suivants :

- Participer à l'encadrement des séances d'escalade sous **la responsabilité de l'enseignant** de la classe ;
- Connaître **le projet pédagogique** de l'enseignant et de l'Éducateur sportif, les dispositifs proposés aux élèves ;
- Connaître et respecter les **dispositions réglementaires de sécurité**
- Etre **assuré** en responsabilité civile.

A....., le

Signature :

APPRECIATION DU NIVEAU D'HABILETE

- Savoir s'équiper seul, s'assurer, sortir en moulinette une voie cotée 5 ;
- Connaître les gestes techniques précis pour l'assurage (en 5 temps) ;
- Savoir vérifier avec attention dans le groupe : l'équipement des élèves (boucles des baudriers, vrillage des baudriers, cheveux, bijoux etc...) et l'encordement (double noeud de 8 fait directement sur le pontet) ;
- Connaître la place de l'adulte en bas des voies, prêt à intervenir auprès des élèves qui assurent ;
- Savoir donner des consignes claires ;
- Connaître l'emplacement du poste téléphonique du gymnase.

Date de passage du test : le

Signature du directeur ou de la directrice de l'école :

Séance de référence - Evaluation finale Niveau 1

Consigne : Tu dois réussir la traversée jusqu'au bout, en utilisant les couleurs de prises que tu as choisies. Tu as 3 essais, mais réussir à ton 1^{er} ou à ton 2^{ème} essai t'apportera un bonus.



Projet : <i>(A faire en classe)</i>	<ul style="list-style-type: none"> -Avec toutes les prises : 2 points -Avec seulement les prises roses : 5 points -Avec seulement les prises bleues : 8 points -Avec seulement les prises jaunes : 10 points
---	--

Bonus :	<ul style="list-style-type: none"> -J'ajoute 10 à mon score si j'ai réussi au 1^{er} essai. -J'ajoute 5 à mon score si j'ai réussi au 2^{ème} essai. -Je n'ajoute rien si j'ai réussi au 3^{ème} essai, ou si je ne réussis pas mon projet.
----------------	--

	Prénom :	Prénom :	Prénom :
<i>En classe</i> → Séance de référence :	Projet àpoints (2, 5, 8 ou 10 points)	Projet àpoints (2, 5, 8 ou 10 points)	Projet àpoints (2, 5, 8 ou 10 points)
	Mon résultat : -Projet réussi : oui non -Bonus : oui non Score : Points	Mon résultat : -Projet réussi : oui non -Bonus : oui non Score : Points	Mon résultat : -Projet réussi : oui non -Bonus : oui non Score : Points
<i>En classe</i> → Evaluation finale :	Projet àpoints (2, 5, 8 ou 10 points)	Projet àpoints (2, 5, 8 ou 10 points)	Projet àpoints (2, 5, 8 ou 10 points)
	Mon résultat : -Projet réussi : oui non -Bonus : oui non Score : Points	Mon résultat : -Projet réussi : oui non -Bonus : oui non Score : Points	Mon résultat : -Projet réussi : oui non -Bonus : oui non Score : Points

Atelier n° 1 : Les mains gelées

Ce qu'il faut apprendre : Je suis capable de pousser sur un de mes pieds pour m'équilibrer et grimper.

Ce qu'il faut faire : grimper pour atteindre la prise cible avec une seule main, ou sans les mains.

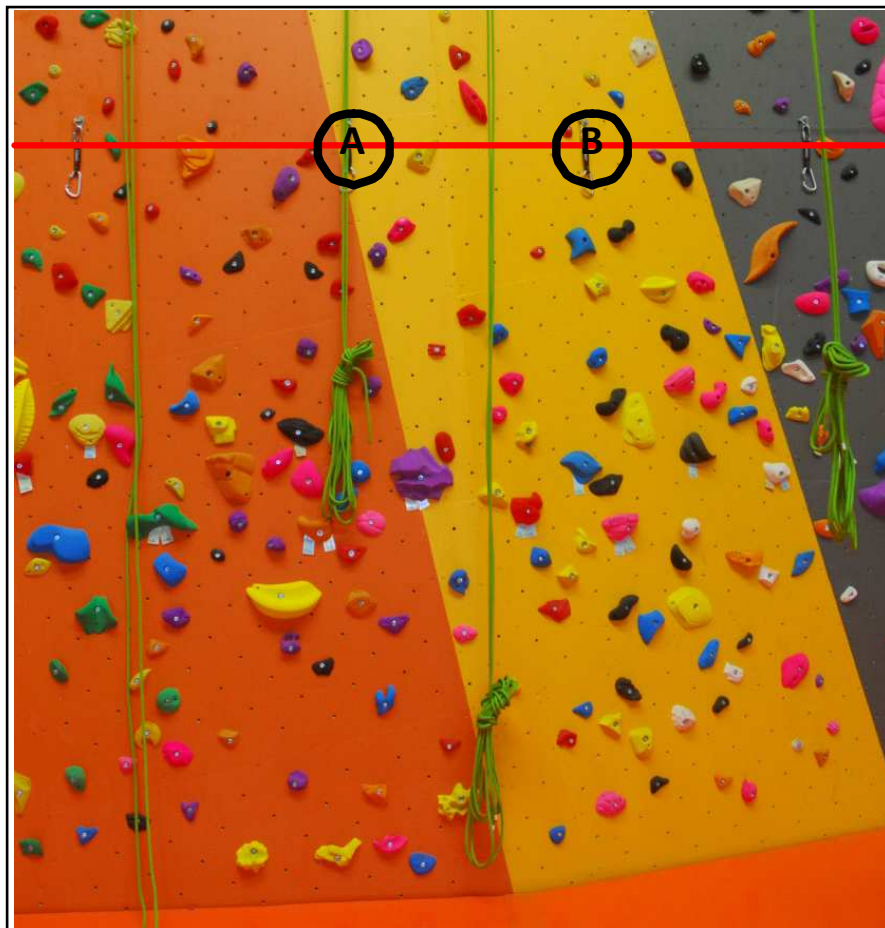
Consignes :

- Tu dois essayer d'atteindre les prises cibles avec une seule main, ou sans les mains.
- Grimpez chacun votre tour dans le groupe.
- Il y a deux cibles possibles, A et B.
- Essaie d'abord avec une main dans le dos, puis l'autre, puis sans les mains (mains à plat sur le mur).
- Note tes résultats sur ta fiche.

Plus facile :

Plus difficile :

- S'interdire une couleur de prises pour les mains.



Atelier n°2: L'économe

Ce qu'il faut apprendre :

Je suis capable d'aller chercher des prises plus éloignées.

Ce qu'il faut faire :

Grimper plusieurs fois jusqu'à la cible, en essayant à chaque fois d'utiliser moins de prises de mains.

Consignes :

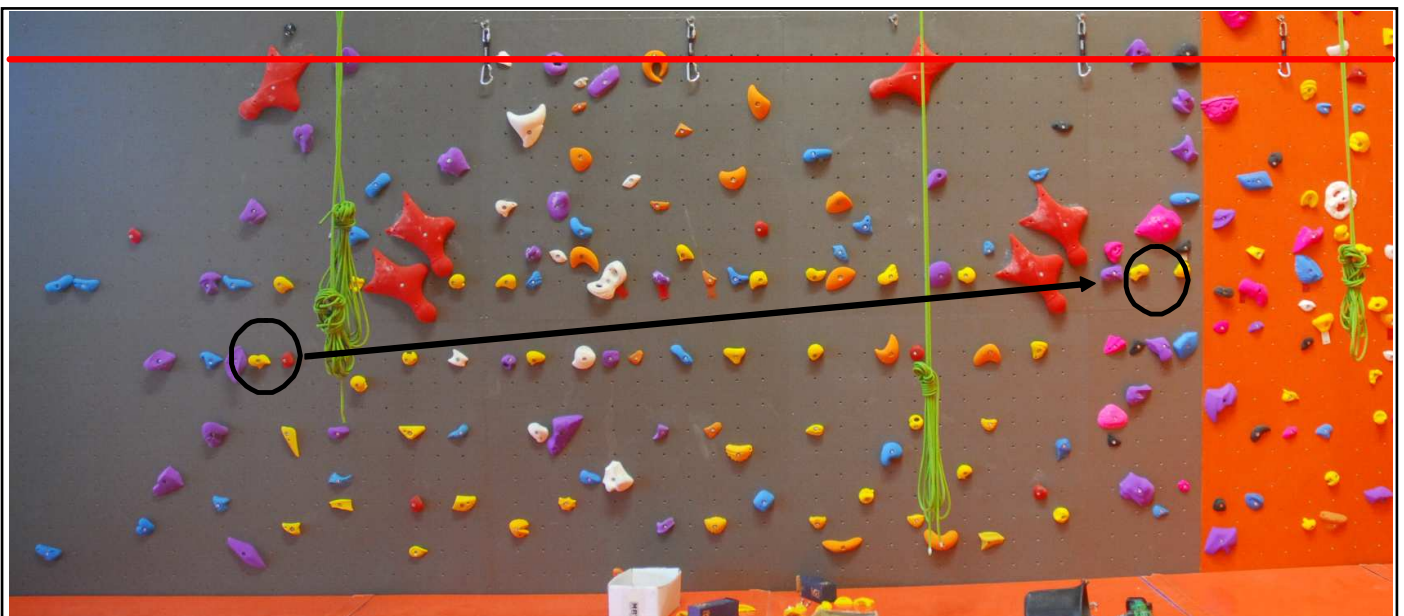
- En partant de la prise de départ, tu dois atteindre la prise cible.
- A chaque essai il faut utiliser le moins de prises possible pour les mains.
- A chaque essai essayez d'utiliser moins de prises qu'à l'essai d'avant.
- Par 3, grimpez chacun votre tour.
- Note tes résultats sur ta fiche.

Plus facile :

- Variante : supprimer 2 prises à chaque essai ; essayer de refaire le chemin sans les prises supprimées.

Plus difficile :

- Utiliser uniquement les prises jaunes pour les mains (et les pieds).
- Utiliser uniquement les prises bleues pour les mains.



Atelier n°3 : Les statues

Ce qu'il faut apprendre :

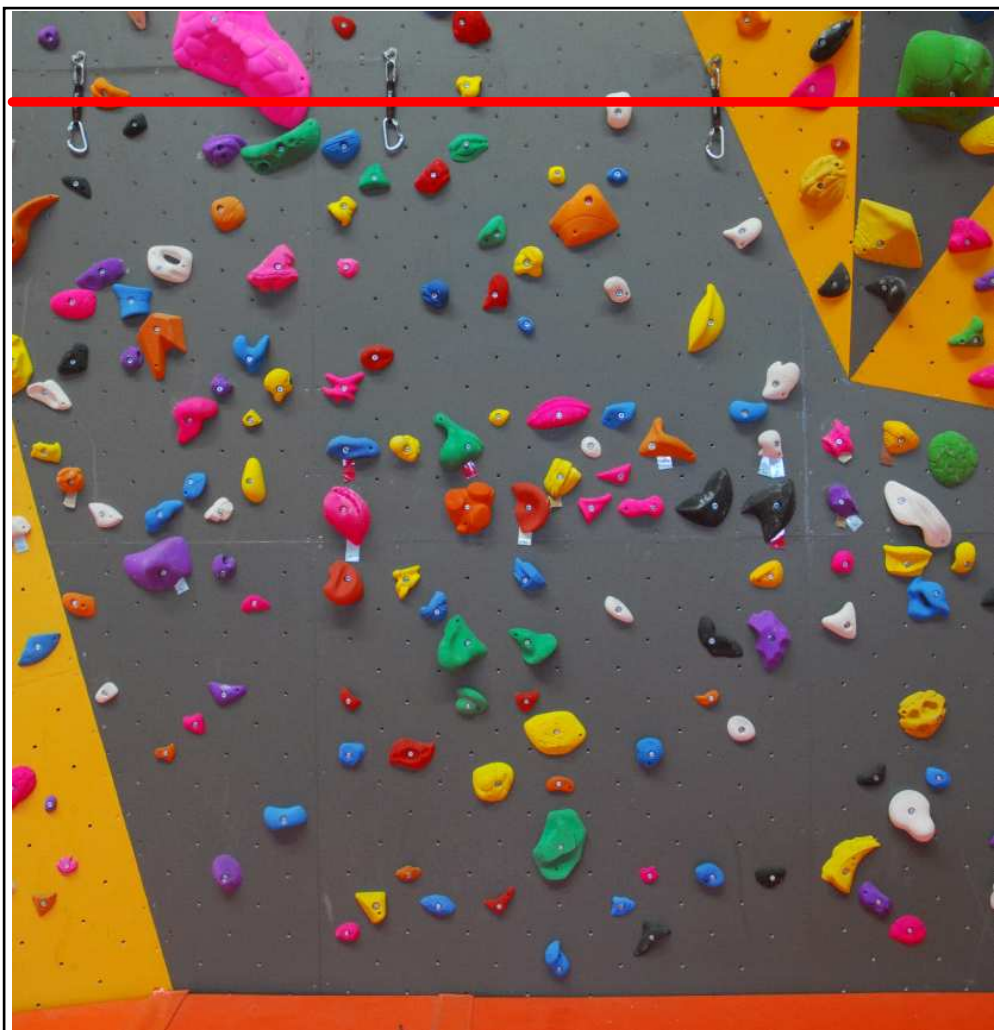
Je suis capable d'aller chercher des prises éloignées et de trouver des équilibres précaires.

Ce qu'il faut faire :

Inventer et recopier une position sur le mur.

Consignes :

- Par 2, le 1er grimpeur invente une statue sur le mur : jolie, immobile et avec un équilibre difficile à trouver.
- Le 2ème grimpeur doit reproduire la même statue, avec l'aide du 1er.
- On inverse les rôles.
- Note tes résultats sur ta fiche.



Atelier n° 4 : l'entonnoir

Ce qu'il faut apprendre :

Je suis capable de me regrouper.

Ce qu'il faut faire :

Atteindre la cible en utilisant uniquement les prises qui sont dans l'entonnoir.

Consignes :

- Le grimpeur doit réussir le chemin en gardant les mains dans l'entonnoir.
- Un grimpeur tente la traversée, les 2 autres l'observent et vérifient s'il respecte les consignes.
- Note tes résultats sur ta fiche.

Plus facile :

- S'autoriser 2 ou 3 prises « joker » en dehors de l'entonnoir.

Plus difficile :

- Utiliser uniquement les prises jaunes pour les mains.
- S'interdire les prises jaunes pour les mains.



Atelier n°5 : zones interdites

Ce qu'il faut apprendre :

Je suis capable d'aller chercher des prises plus éloignées.

Ce qu'il faut faire :

Réussir le chemin sans utiliser les zones interdites.

Consignes :

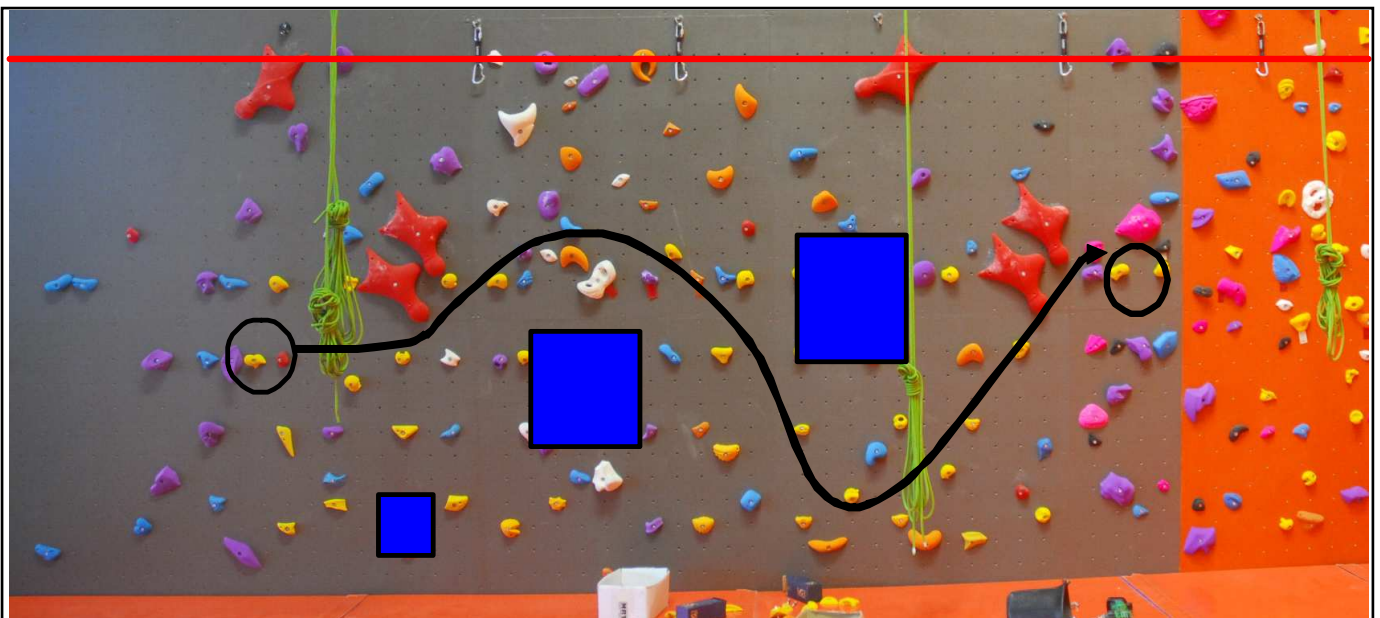
- Le grimpeur doit réussir le chemin sans prendre les prises qui sont dans les zones interdites.
- Par 3, un élève grimpe, les 2 autres vérifient qu'il respecte la consigne.
- Complétez votre fiche de résultats.

Plus facile :

- Enlever ou réduire les zones interdites.
- Zones interdites uniquement pour les mains.

Plus difficile :

- Agrandir les zones interdites.
- Zones interdites pour les mains et les pieds.



Atelier n°6 : la frontière

Ce qu'il faut apprendre :

Je suis capable de m'engager dans des déséquilibres.

Ce qu'il faut faire :

Grimper en gardant les pieds d'un côté de la ligne, et les mains de l'autre.

Consignes :

- Le grimpeur doit réussir le chemin en gardant les pieds d'un côté de la ligne, et les mains de l'autre.
- Par 3, un élève grimpe, les 2 autres vérifient qu'il respecte la consigne.
- Complétez votre fiche de résultats.

Plus facile :

- Frontière oblique.

Plus difficile :

- Frontière verticale.
- Supprimer une couleur de prises.



Atelier n°7 : le chef d'orchestre

Ce qu'il faut apprendre :

Avant et pendant l'escalade, je suis capable de « lire » la voie pour repérer l'itinéraire, les prises...

Ce qu'il faut faire :

Inventer un chemin pour aller d'une prise de départ à une prise cible.
Répéter le chemin des camarades.

Consignes :

- Tu dois inventer un chemin qui relie une prise de départ et une prise cible.
- Pour cela choisis à l'avance toutes les prises que tu veux prendre.
- Ensuite tu dois réussir ce chemin.
- Puis tes camarades essaient ton chemin.
- Puis tu essaies le chemin de tes camarades.
- Tu notes tes résultats sur ta fiche.

Plus facile :

- Répéter un chemin de couleur.

Plus difficile :

- Inventer un chemin pour les pieds et les mains (pieds imposés).



Atelier n°8 : touché gardé

Ce qu'il faut apprendre :

Je suis capable de choisir à l'avance les meilleures prises.

Ce qu'il faut faire :

Réussir le chemin en ne touchant que les prises que l'on va utiliser.

Consignes :

- Le grimpeur doit réussir le chemin en utilisant toutes les prises qu'il touche.
- Par 3, un élève grimpe, les autres comptent combien de prises touchées ne sont pas utilisées.
- Complétez votre fiche de résultats.

Plus facile :

Plus difficile :

- Pour les mains et les pieds.



Fiche individuelle de résultats aux ateliers

Atelier 1 : les mains gelées

- Fais une croix à chaque fois que tu réussis un chemin avec les consignes données :

<i>Chemin A</i>	Séance n°....	Séance n°....
Avec la main droite dans le dos :		
Avec la main gauche dans le dos :		
<i>Chemin B</i>		
Avec la main droite dans le dos :		
Avec la main gauche dans le dos :		

- J'ai réussi à lâcher les 2 mains sur le mur : OUI NON

- Comment faut-il faire pour réussir cet exercice ?

Atelier 2 : L'économe

Séance n°.....
Au 1 ^{er} essai, j'ai réussi le chemin en utilisant prises pour les mains.
Au 2 ^{ème} essai, j'ai réussi le chemin en utilisant prises pour les mains.
Au 3 ^{ème} essai, j'ai réussi le chemin en utilisant prises pour les mains. (et prises pour les pieds).
Au 4 ^{ème} essai, j'ai réussi le chemin en utilisant prises pour les mains. (et prises pour les pieds).

Séance n°.....
Au 1 ^{er} essai, j'ai réussi le chemin en utilisant prises pour les mains.
Au 2 ^{ème} essai, j'ai réussi le chemin en utilisant prises pour les mains.
Au 3 ^{ème} essai, j'ai réussi le chemin en utilisant prises pour les mains. (et prises pour les pieds).
Au 4 ^{ème} essai, j'ai réussi le chemin en utilisant prises pour les mains. (et prises pour les pieds).

- Comment faut-il faire pour réussir cet exercice ?

Atelier 3 : les statues

- Dessine deux statues effectuées sur le mur :



Atelier 4 : L'entonnoir

Séance n°....

- J'ai réussi l'entonnoir jusqu'au bout : OUI NON

- J'ai mis essais pour réussir l'entonnoir jusqu'au bout

- J'ai réussi : avec les pieds et les mains avec les mains uniquement
 en prenant seulement les prises jaunes sans les prises jaunes

Séance n°....

- J'ai réussi l'entonnoir jusqu'au bout : OUI NON

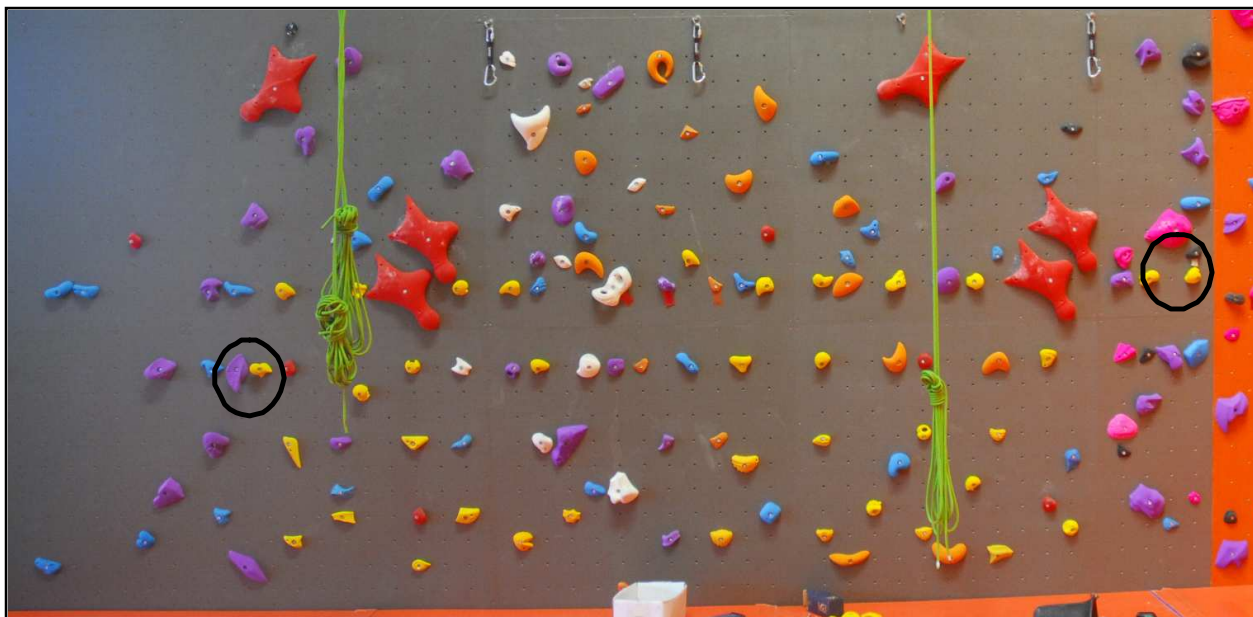
- J'ai mis essais pour réussir l'entonnoir jusqu'au bout

- J'ai réussi : avec les pieds et les mains avec les mains uniquement
 en prenant seulement les prises jaunes sans les prises jaunes

- Explique comment tu as fait pour réussir :

Atelier 5 : Zones interdites

- Sur la photo dessine les zones interdites :



- Comment as-tu fait pour contourner les zones interdites ?

Atelier 6 : La frontière

Séance n°....

- J'ai réussi le chemin : avec une frontière oblique avec une frontière verticale

Séance n°....

- J'ai réussi le chemin : avec une frontière oblique avec une frontière verticale

- Comment as-tu fait pour réussir cet exercice ?

Atelier 7 : Le chef d'orchestre

- Dessine les chemins que tu as inventés et réussis :



Atelier 8 : Touché gardé

Séance n°....	
1 ^{er} essai :	Nombre de prises touchées mais pas utilisées :
2 ^{ème} essai :	Nombre de prises touchées mais pas utilisées :
3 ^{ème} essai :	Nombre de prises touchées mais pas utilisées :

Séance n°....	
1 ^{er} essai :	Nombre de prises touchées mais pas utilisées :
2 ^{ème} essai :	Nombre de prises touchées mais pas utilisées :
3 ^{ème} essai :	Nombre de prises touchées mais pas utilisées :

- Comment tu fais pour ne toucher que les prises que tu vas utiliser ?

Bilan des savoirs :

Nom:	Prénom:	
<i>Ce qu'il faut savoir faire</i>	<i>Mon évaluation</i>	<i>Évaluation du maître</i>
1-Je sais enfiler mon baudrier.		
2-Je sais assurer en 5 temps.		
3-Je sais contre assurer.		
4-Je sais faire mon double nœud en huit.		
5-Je sais m'équilibrer dans différentes positions.		
6-Je suis capable d'aller chercher des prises de main plus éloignées.		
7-Je suis capable de pousser sur mes pieds.		
8-Je commence à « lire » la voie pour repérer les prises.		
9-J'utilise <u>les bons mots</u> pour communiquer avec mon assureur ou mon grimpeur.		
10-Pendant l'escalade, je commence à <u>gérer mon effort</u> en fonction des difficultés rencontrées (ralentir, accélérer, se reposer).		
<i>Ce qu'il faut savoir</i>	<i>Mon évaluation</i>	<i>Évaluation du maître</i>
11-Je commence à savoir évaluer mon niveau.		
12-Je connais les noms des matériels utilisés.		
<i>Comment il faut se comporter</i>	<i>Mon évaluation</i>	<i>Évaluation du maître</i>
13-Quand j'assume, je suis <u>concentré et attentif</u> à mon grimpeur.		
14-Je respecte les <u>règles d'or</u> de l'escalade sans corde.		

Aides pour l'évaluation :

Savoirs faire	
1, 2, 3, 4	Cf fiche d'évaluation escalade encordée (observation par les adultes)
5	Cf fiche de résultats : l'entonnoir, la frontière
6	Cf fiche de résultats : l'économiste, zones interdites
7	Cf fiche de résultats : les mains gelées
8	Cf fiche de résultats : le chef d'orchestre, touché gardé
9	Cf fiche d'évaluation escalade encordée (observation par les adultes)+ fiche élève cahier du grimpeur
10	Cf fiche d'évaluation S4 S10
Savoirs	
11	Cf fiche d'évaluation : réussite ou non du projet
12	Fiche élève cahier du grimpeur
Attitudes	
13	Observations des adultes pendant les séances
14	Observations des adultes pendant les séances