

Projet Escalade Jonage

Niveau 2, classes de CM1

(Elèves ayant déjà suivi un module en CE2)

Compétence visée :

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

25/09/2012

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 2 (CM1)	Page 8
5- Déroulement du module 2 (CM1)	Page 9
6- Lire, parler, écrire en escalade	Page 15
Annexes	Page 1

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 :

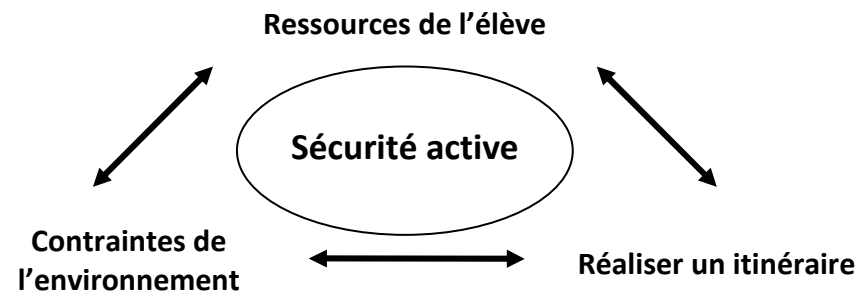
- Notion d'itinéraire : Cela suppose d'aller d'un point à un autre en suivant un itinéraire assez précis.
- Notion de mobilité : le déplacement se fait de manière inhabituelle, adaptée aux particularités du milieu (motricité spécifique).

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

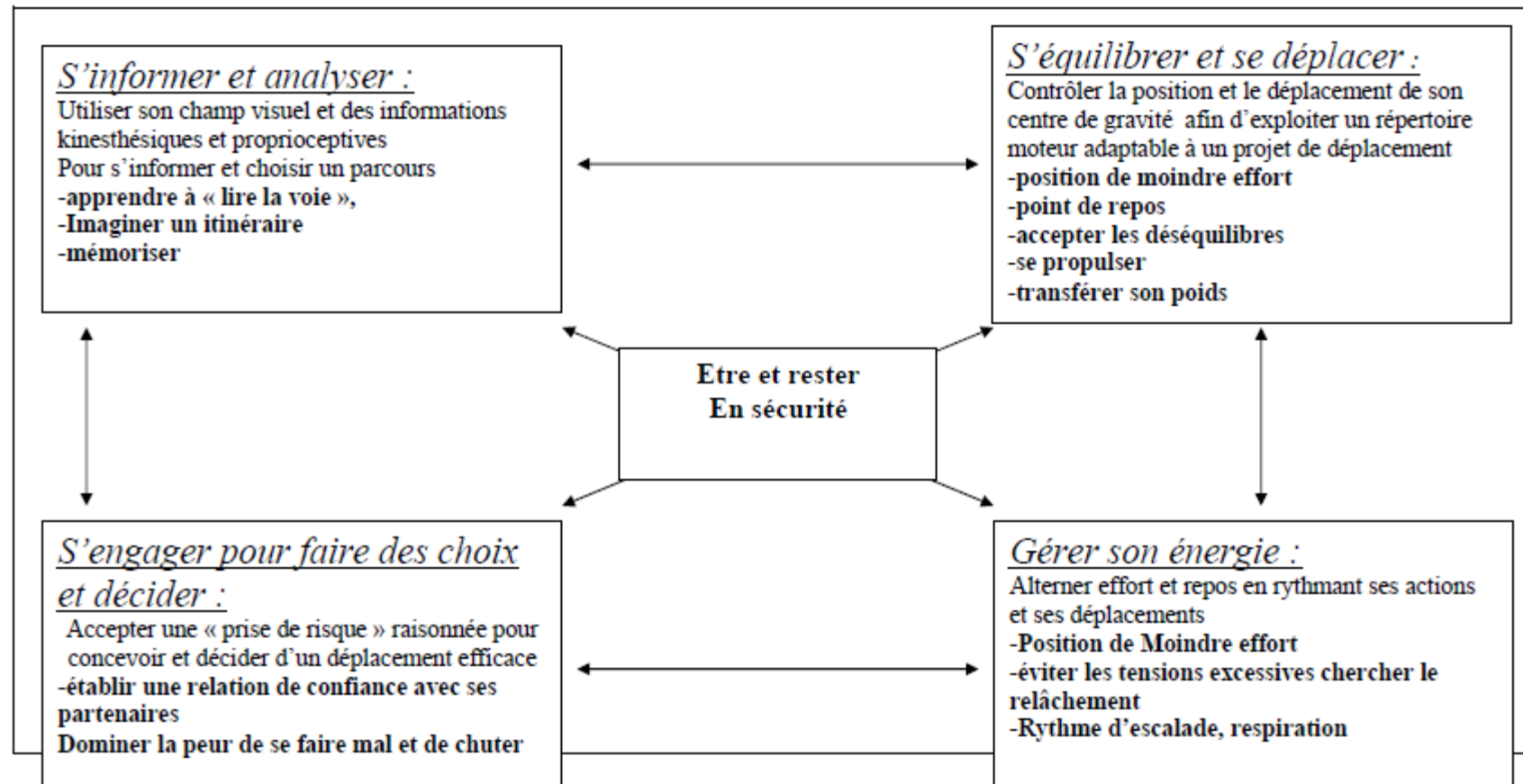
- l'environnement physique, le milieu de pratique.
- l'environnement humain, c'est-à-dire les relations sociales présentes dans la pratique.

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...).

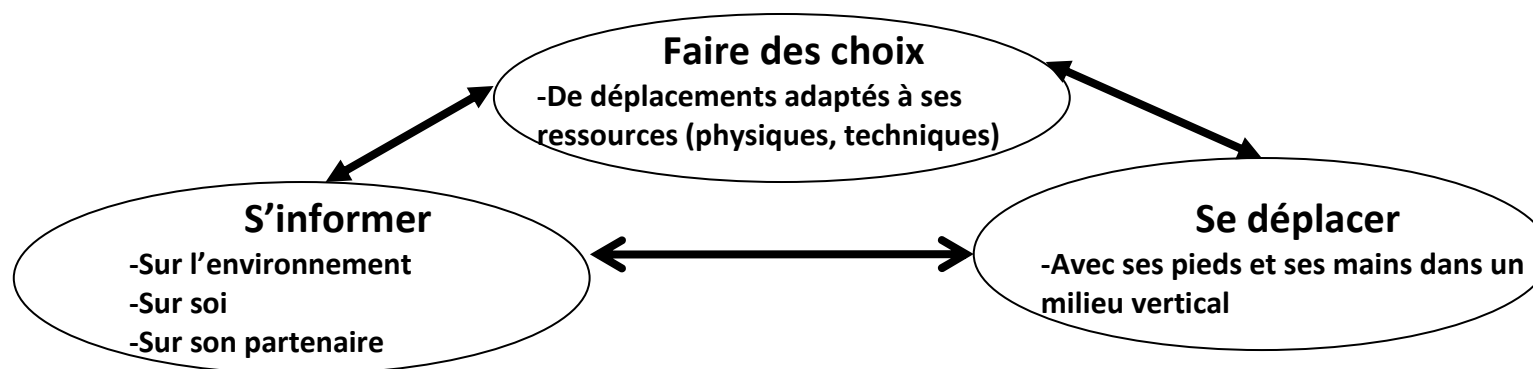
Cela suppose donc d'enseigner à la fois **une motricité, des savoirs faire et des attitudes spécifiques** (grimper, nager, skier, assurer, maîtriser ses émotions...), mais des capacités à **se connaître** (évaluer son niveau), et à « lire » **l'environnement** (déterminer si tel ou tel itinéraire - voie, 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).

- **Qualités des personnes chargées de compléter l'encadrement** : Il peut s'agir d'un autre enseignant ou 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 :	Pour les adultes :
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	- 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- Il est impératif d'apprendre aux élèves à désescalader et à ne pas sauter	- Placer des tapis au pied du mur
3- Deux enfants ne doivent jamais grimper l'un sous l'autre	- 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.
4- Ne jamais mettre les doigts dans les points d'ancrage .	

- REGLES DE SECURITE POUR L'ESCALADE ENCORDEE :

<p style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">L'assurage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placer des tapis au pied du mur (tapis type lutte) rappel - 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 style="text-align: center;">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 2 (CM1) :

<p style="text-align: center;">Capacités</p> <p style="text-align: center;">EQUIPEMENT, TECHNIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je sais installer le grigri et assurer en 5 temps. - Je sais m'encorder avec un nœud en huit. - Je sais me vérifier avant de grimper. <p style="text-align: center;">EQUILIBRATION, REPERTOIRE GESTUEL</p> <ul style="list-style-type: none"> - J'accepte de m'engager dans des déséquilibres. - Pendant l'escalade, je suis capable d'aller chercher des prises de main éloignées. - Je pose mes pieds avec précision. <p style="text-align: center;">PRISE D'INFORMATIONS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avant et pendant l'escalade, je suis capable de « lire » la voie pour repérer l'itinéraire, les prises... <p style="text-align: center;">GESTION DE L'EFFORT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pendant l'escalade, je suis capable de gérer mon effort en fonction des difficultés (ralentir, accélérer, se reposer). 	<p style="text-align: center;">Connaissances</p> <ul style="list-style-type: none"> - J'utilise les bons mots pour communiquer avec mon assureur ou mon grimpeur. - Je connais mon niveau et je sais choisir mes voies avec un topo guide. - Je connais le nom des matériels utilisés. - Je connais les critères de vérification de mon équipement (baudrier, nœud, grigri). <hr/> <p style="text-align: center;">Attitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quand j'assure, je suis concentré et attentif à mon grimpeur. - Je maîtrise mes émotions (peur, excitation).
--	---

Entrée 5 séances	Référence 1 séance	Apprentissages 5 séances	Evaluation 1 séance
<i>Tâche</i> : essayer les voies du mur et évaluer leur difficulté.	<i>Tâche</i> : choisir une voie que l'on pense adaptée à son niveau et l'escalader.	<i>Tâches</i> : ateliers avec et sans corde pour progresser.	<i>Tâche</i> : choisir une voie que l'on pense adaptée à son niveau et l'escalader.
<i>Dispositif</i> : classe entière, groupes de 3 élèves, escalade encordée.	<i>Dispositif</i> : classe entière, groupes de 3 élèves, escalade encordée.	<i>Dispositif</i> : 2 groupes, jeux sans corde avec l'enseignant, escalade encordée avec l'ETAPS.	<i>Dispositif</i> : classe entière, groupes de 3 élèves, escalade encordée.

NB : Le déroulement est prévu pour des séances d'1h30. Si les séances ne durent qu'1h00, certaines devront être dédoublées (séance 1, séances de réf et d'évaluation).

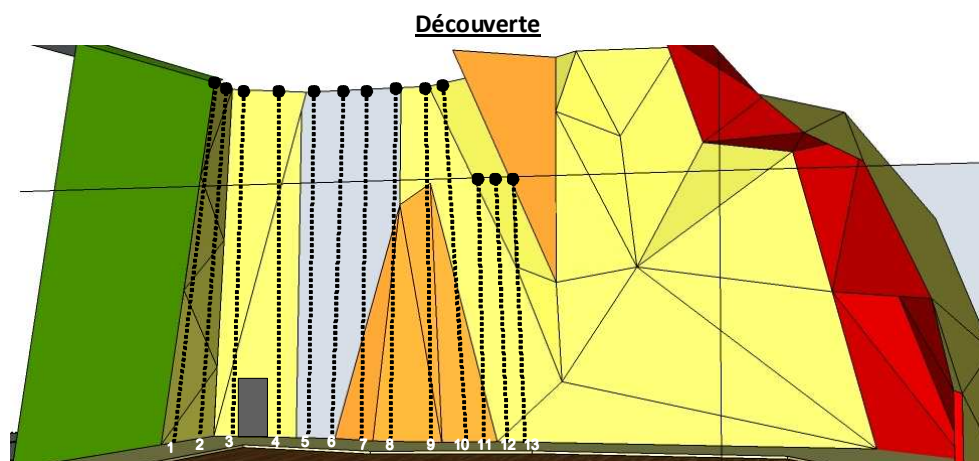
5- Déroulement du module 2 (CM1):

Séance 1 : Réactivation

En classe avant :	Au gymnase :	En classe après :
-Recueil de représentations. -Informations données aux élèves par le maître ou l'ETAPS (tenue...).	-Explication des règles d'or de l'escalade sans corde (collectif) -Jeux d'escalade sans corde (collectif) -Bilan <i>1 séance d'1h30 ou 2 séances d'1h00.</i>	

Séances 2 à 5 : découverte

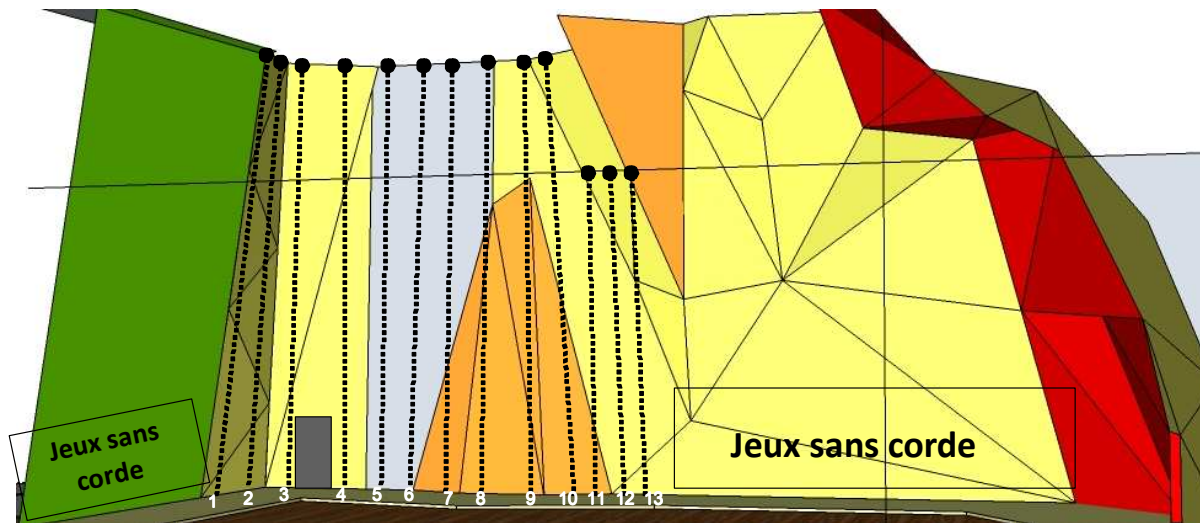
En classe avant :	Au gymnase :	En classe après :
-Entraînement au nœud en huit (bouts de corde à disposition dans la classe).	- Par 3, les élèves essaient chacun leur tour une voie, - Ils notent leurs réussites sur la fiche élève (Cf page 19). (« L » : ligne rouge, « M »=milieu, « S »=sommet). - Escalade avec « le nœud magique » pour éviter d'être pendu sur la corde. On arrête dès que le nœud magique est défait.	- Collectivement remplir le tableau récapitulatif qui recense toutes les voies et toutes les réussites des enfants. - A la fin des séances de découverte, faire le bilan pour évaluer la difficulté de chaque voie et les classer : Facile, Moyenne, Difficile, Très difficile (Cf fiche page 20).



Séance 6 : référence

En classe avant :	Au gymnase :	En classe après :
<ul style="list-style-type: none"> - Il faut avoir évalué la difficulté de chaque voie en fonction du nombre de réussites. - Chaque élève doit choisir une voie connue et hiérarchisée en fonction de sa difficulté (facile, moyenne, difficile, très difficile), prévoir la hauteur atteinte (<i>Cf fiche élève page 21</i>). - Le maître groupe les élèves par 3 en fonction de leur projet (même projet) et de leur poids. 	<ul style="list-style-type: none"> - Equipement, vérification. - Echauffement sans corde (collectif). - Par 3, un élève grimpe une voie de difficulté correspondant à ce qu'il avait prévu en classe, le 2^{ème} assure, le 3^{ème} contre assure et vérifie la performance du grimpeur. - Après l'escalade, l'élève note son résultat (hauteur atteinte) sur sa fiche de résultats. <p><i>Séances d'1h00 : on peut prévoir une rotation en 3 groupes, sur 2 séances : 2 groupes avec l'ETAPS en encordement, un groupe avec l'enseignant aux jeux sans corde.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Calculer son score en fonction de ce qui a été réussi durant la séance. - Lister les difficultés à surmonter pour progresser : <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 ...

Référence, évaluation et entraînement



Séances 7 à 11 : entraînement

En classe avant :	Au gymnase :	En classe après :														
<p>- Présentation des ateliers avec et sans corde : but, objectifs, consignes, dispositif (Cf <i>fiches ateliers page 22 et suivantes</i>).</p> <p>- Présentation de la fiche de résultats que les élèves devront remplir au fur et à mesure (<i>fiche élève page 31-33</i>).</p>	<p>- <u>Séances d'1h00</u> :</p> <p>La classe est divisée en 3 groupes A, B, C. Rotation sur 2 séances, soit 4X30'. 2 groupes aux cordes et 1 groupe sans corde pendant 30', puis on tourne. AB-C, puis AC-B, puis BC-A, puis CA-B.</p> <p>- <u>Séances d'1h30</u> :</p> <p>La classe est divisée en 2 groupes. Rotation sur 1 séances, 2X45'. 1 groupe aux cordes et 1 groupe sans corde.</p> <p>Groupe sans corde (avec le maître) :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">1^{ère} série (S7, S8)</td> <td style="text-align: center;">2^{ème} série (S9, S10)</td> </tr> <tr> <td>- Pas de géant pas de fourmi</td> <td>- L'addition</td> </tr> <tr> <td>- L'abeille</td> <td>- Les zones interdites</td> </tr> </table> <p>+ atelier entraînement au nœud en huit.</p> <p>Groupe avec corde (avec l'ETAPS):</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">1^{ère} série (S7, S8)</td> <td style="text-align: center;">2^{ème} série (S9, S10)</td> </tr> <tr> <td>- Pose de pieds</td> <td>- L'aveugle</td> </tr> <tr> <td>- Accroche mousqueton</td> <td>- Le trapéziste</td> </tr> <tr> <td></td> <td>- L'ascenseur</td> </tr> </table> <p>On peut aussi proposer aux élèves de tenter les voies de couleur.</p> <p><u>Bilan</u> : difficultés rencontrées, solutions trouvées, démonstration d'un élève...</p>	1^{ère} série (S7, S8)	2^{ème} série (S9, S10)	- Pas de géant pas de fourmi	- L'addition	- L'abeille	- Les zones interdites	1^{ère} série (S7, S8)	2^{ème} série (S9, S10)	- Pose de pieds	- L'aveugle	- Accroche mousqueton	- Le trapéziste		- L'ascenseur	<p>-Bilan de ce qui a été fait/réussi, des progrès d'une séance à l'autre.</p>
1^{ère} série (S7, S8)	2^{ème} série (S9, S10)															
- Pas de géant pas de fourmi	- L'addition															
- L'abeille	- Les zones interdites															
1^{ère} série (S7, S8)	2^{ème} série (S9, S10)															
- Pose de pieds	- L'aveugle															
- Accroche mousqueton	- Le trapéziste															
	- L'ascenseur															

Jeux sans corde des séances 7 à 11

Jeu	Dispositif	Critères de réussite	Problèmes posés	Opérations pour réussir
<p>PAS DE GEANT PAS DE FOURMI Refaire plusieurs fois le même chemin en respectant une consigne sur le nombre de prises utilisées (main, ou mains et pieds si trop facile).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Par 2 ou 3 - Au départ chaque enfant essaie le chemin en grimpant normalement. Un élève note le nombre de prises de main utilisées (référence). - Chacun son tour un enfant essaie le chemin, en faisant soit des pas de géants (prendre le moins de prises possibles) soit des pas de fourmi (prendre le plus de prises possible) 	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir le nombre de prises utilisées le + faible possible/ le + élevé possible. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aller chercher des prises éloignées. - S'équilibrer plus finement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bien transférer le poids de son corps d'une jambe sur l'autre.
<p>L'ABEILLE Suivre en chemin en accélérant ou ralentissant selon la consigne donnée (« prises qui piquent » ou « prises qui collent »)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Par 2, un élève grimpe selon la consigne (rapide ou lent) ; l'autre vérifie le respect de la consigne. 	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter la consigne (plus de 2 secondes sur chaque prise, ou moins d'1 seconde sur chaque prise). 	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter les déséquilibres (vite) - Gestion de l'équilibre et de l'effort (lent). 	<ul style="list-style-type: none"> - Vite : repérer ses prises à l'avance. - Lent : toujours être bien équilibré pour tenir longtemps sur les prises.
<p>L'ADDITION Créer un chemin en coopération à 2 et le répéter à chaque ajout de prises.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Par 2 - Chacun son tour un enfant rajoute 2 prises de main à un chemin en traversée. Il répète le chemin avec son ajout. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réussir le chemin à chaque fois avec les prises en plus qui ont été ajoutés par le camarade. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser les prises choisies depuis le début. - Gestion de l'effort : répéter plusieurs fois un chemin de plus en plus long. 	<ul style="list-style-type: none"> - Etre attentif à ce que fait le camarade.
<p>ZONES INTERDITES Réaliser une traversée en s'interdisant les prises ou les zones repérées.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Par 2 ou 3. - Un enfant essaie, l'autre observe, conseille, valide. 	<ul style="list-style-type: none"> - Atteindre la prise d'arrivée sans utiliser les prises interdites. 	<ul style="list-style-type: none"> - S'équilibrer, changer de direction. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aller chercher des prises plus éloignées.
<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) 		

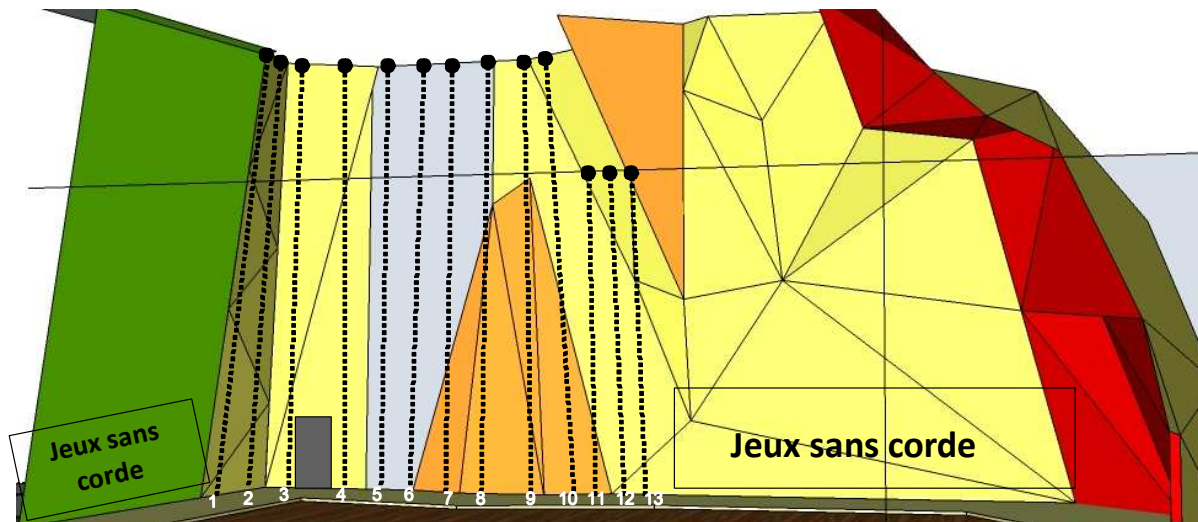
Jeux avec corde des séances 7 à 11

Jeu	Dispositif	Critères de réussite	Problèmes posés	Opérations pour réussir
LE NŒUD MAGIQUE Grimper jusqu'en haut sans se reposer sur la corde.	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.	Ne pas défaire le « nœud magique ».	- Gestion de l'effort. - Pour l'assureur : tendre la corde sans hisser le camarade.	- Se servir des grosses prises pour se reposer. - Ne pas grimper trop vite.
POSE DE PIEDS Grimper avec des objets posés sur les pieds, sans les faire tomber.	Une voie à grimper en moulinette. Une bande lestée sur chaque pied du grimpeur.	Réussir à grimper jusqu'au milieu de la voie sans perdre les bandes lestées.	- Précision de la pose de pieds. - Equilibration.	- Grimper lentement. - Bien transférer son centre de gravité d'une jambe sur l'autre. - Poser la point des pieds sur les prises.
ACCROCHE MOUSQUETONS Grimper une voie en accrochant un mousqueton à chaque dégaine.	Une voie à grimper en moulinette. 10 mousquetons accrochés au baudrier. Nœud magique.	Atteindre le sommet (ou le milieu) en ayant accroché tous ses mousquetons.	- PME : s'équilibrer pour lâcher une main. - Gestion de l'effort.	- Repérer à l'avance les grosses prises où on pourra s'arrêter. - Le repos sur une grosse prise se fait si possible bras tendu.
L'AVEUGLE Grimper le plus haut possible les yeux bandés.	Une voie facile et connue à grimper en moulinette.	Les pieds dépassent la ligne rouge.	- Maîtrise des émotions.	- Avoir déjà grimpé la voie sans bandeau. - Bien monter les pieds, pousser sur les pieds.
LE TRAPEZISTE Grimper une voie facile en « jetant » à 2 mains quand c'est possible.	Une voie facile à grimper en moulinette. Nœud magique.	- Le grimpeur a réussi au moins un jeté à 2 mains.	- S'engager dans un déséquilibre (« jeté »).	- Repérer les grosses prises. - Bien pousser sur les pieds en même temps que l'on jette (coordination bras jambes).
L'ASCENSEUR Grimper une voie facile et la désescalader sans se pendre sur la corde	Une voie facile à grimper en moulinette. Le grimpeur doit décider lui-même à quelle hauteur il s'arrêtera des grimper pour commencer sa désescalade.		- Gestion de l'effort. - Se connaître, connaître ses capacités. - Se déplacer en désescalade.	- S'économiser en grimpant (grimper doucement, bien poser les pieds). - Pour désescalader : descendre d'abord les mains en ensuite les pieds.
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 12 : évaluation finale

En classe avant :	Au gymnase :	En classe après :
<p>Choisir une voie connue et classée en fonction de sa difficulté (facile, moyenne, difficile, très difficile), prévoir la hauteur atteinte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappel du dispositif, de la tâche et présentation de la fiche d'observation. - Chaque élève fait son projet (<i>fiche élève page 20</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> - Equipement, vérification. - Echauffement sans corde (collectif). - Par 3, un élève grimpe une voie de difficulté correspondant à ce qu'il avait prévu en classe, le 2^{ème} assure, le 3^{ème} contre assure et vérifie la performance du grimpeur. - Après l'escalade, l'élève note son résultat (hauteur atteinte) sur sa fiche de résultats. <p><i>NB : Pour alléger l'évaluation, on peut prévoir une rotation en 3 groupes, sur 2 séances : 2 groupes avec l'ETAPS en encordement, un groupe avec l'enseignant aux jeux sans corde.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Calculer son score en fonction de ce qui a été réussi durant la séance. - Mesurer ses progrès avec la séance de référence.

Référence, évaluation et entraînement



5- 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 débriefer les séances en classe (écrit et oral), permettre des échanges au cours des bilans, à la fin des séances

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 style="text-align: center;"><i>- Utiliser un topo-guide pour se repérer et choisir une voie adaptée à son niveau</i></p>
<p>Langue orale : tout au long des séances, l'oral est utilisé de manière réglée :</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 page 17
- 2- Fiche d'agrément pour les intervenants bénévoles page 18
- 3- Fiche de résultats -- Séances de découverte page 19
- 4- Bilan de la classe – Séances de découverte page 20
- 5- Fiche élève – Séance de référence et évaluation finale page 21
- 6- Fiches ateliers page 22
- 7- Fiche individuelle de résultats aux ateliers page 31
- 8- Bilan des savoirs page 34
- 9- Aide pour évaluer les élèves 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 tête une voie cotée 5, se vacher, équiper une moulinette ;
- 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 :

Fiche de résultats - Séances de découverte

Consigne: Essayez le plus de voies possibles. Notez dans le tableau si vous êtes arrivés à la 1^{ère} dégainé (L), au milieu (M), ou au sommet (S). Grimpez avec un nœud magique qui prouve que vous ne vous êtes pas reposé sur la corde.

Prénom :	
Voie n°	Hauteur atteinte
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	

Prénom :	
Voie n°	Hauteur atteinte
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	

Prénom :	
Voie n°	Hauteur atteinte
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	

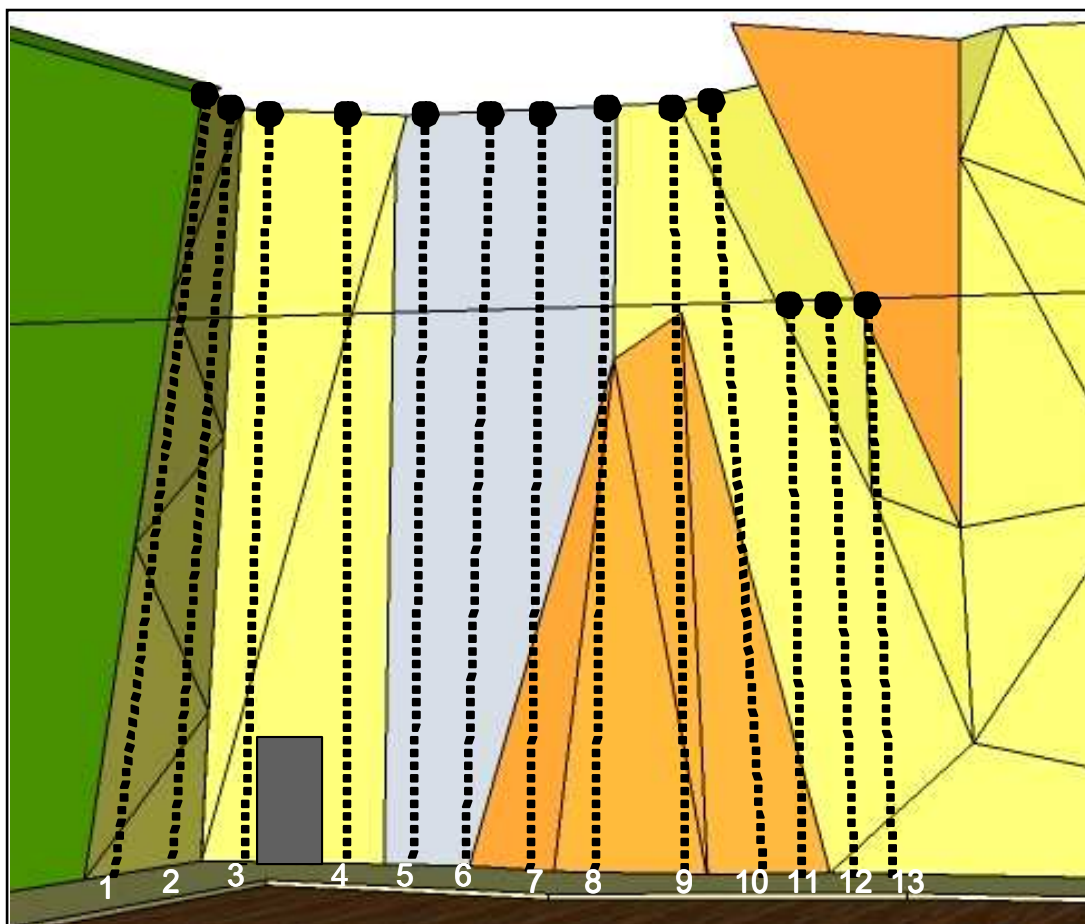


Tableau à agrandir en A3 et à remplir collectivement pour ensuite, comme bilan, évaluer la difficulté de chaque voie en fonction du nombre de réussites)

Bilan de la classe—Séances de découverte

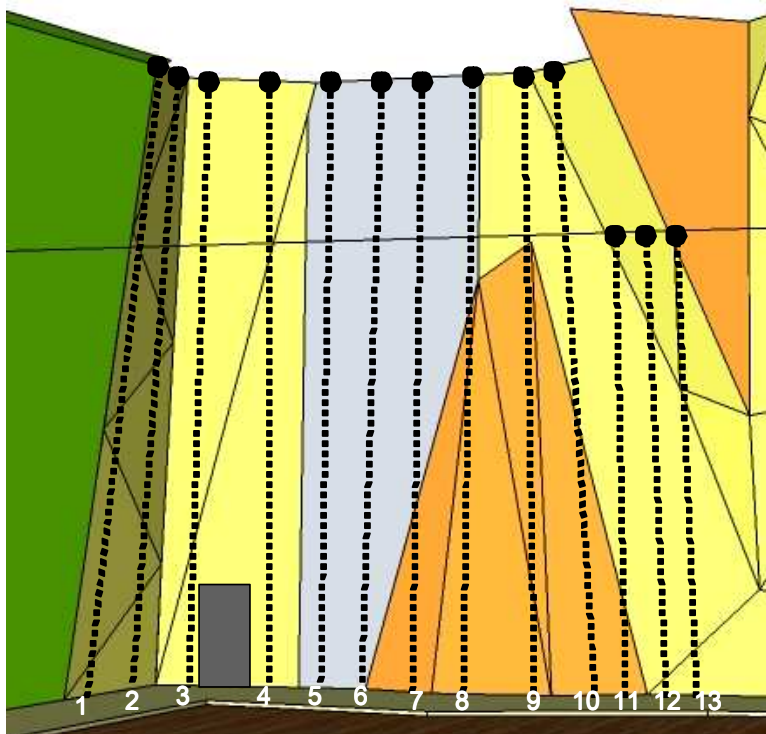
Voie n° ↓	Nombre d'élèves ayant atteint la 1 ^{ère} dégaine (environ 3m)	Nombre d'élèves ayant atteint la moitié de la voie	Nombre d'élèves ayant atteint le sommet de la voie	<i>Difficulté de la voie (Facile, moyenne, difficile, très difficile)</i>
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				

Séance de référence - Evaluation finale

Consigne: Repassez les voies selon leur difficulté, F=vert, M=bleu D=orange TD=rouge. Puis écrivez ce que vous pensez réussir.

Performance : score sur 7 pts		
Difficulté ↓	Milieu	Sommet
F (facile)	1 pt	4 pts
M (moyen)	2 pts	5 pts
D (difficile)	3 pts	6 pts
TD (très difficile)	4 pts	7 pts

Réalisation de mon projet : score sur 3 pts
-J'ai réussi ce que j'avais prévu : +3 pts
-Je n'ai pas réussi ce que j'avais prévu : 0



	Prénom :	Prénom :	Prénom :
Séance de référence :	<u>Ce que j'ai prévu :</u> Facile <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Difficile <input type="checkbox"/> Très Difficile <input type="checkbox"/> Hauteur :	<u>Ce que j'ai prévu :</u> Facile <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Difficile <input type="checkbox"/> Très Difficile <input type="checkbox"/> Hauteur :	<u>Ce que j'ai prévu :</u> Facile <input type="checkbox"/> Moyenne <input type="checkbox"/> Difficile <input type="checkbox"/> Très Difficile <input type="checkbox"/> Hauteur :
	<u>Ce que j'ai réalisé :</u> F <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> TD <input type="checkbox"/> Hauteur : Projet réussi : +3 pts Score :points	<u>Ce que j'ai réalisé :</u> F <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> TD <input type="checkbox"/> Hauteur : Projet réussi : +3 pts Score :points	<u>Ce que j'ai réalisé :</u> F <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> TD <input type="checkbox"/> Hauteur : Projet réussi : +3 pts Score :points
Evaluation finale :	<u>Ce que j'ai prévu :</u> F <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> TD <input type="checkbox"/> Hauteur :	<u>Ce que j'ai prévu :</u> F <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> TD <input type="checkbox"/> Hauteur :	<u>Ce que j'ai prévu :</u> F <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> TD <input type="checkbox"/> Hauteur :
	<u>Ce que j'ai réalisé :</u> F <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> TD <input type="checkbox"/> Hauteur : Projet réussi : +3 pts Score :points	<u>Ce que j'ai réalisé :</u> F <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> TD <input type="checkbox"/> Hauteur : Projet réussi : +3 pts Score :points	<u>Ce que j'ai réalisé :</u> F <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> TD <input type="checkbox"/> Hauteur : Projet réussi : +3 pts Score :points

Atelier n° 1 : L'addition

Sans corde

Ce qu'il faut apprendre : Je suis capable de mémoriser une suite de prises.

Ce qu'il faut faire : Inventer à tour de rôle 2 mouvements de mains pour compléter un chemin, et le répéter.

Consignes :

- Par 2.
- Le 1^{er} grimpeur, en partant de la prise de départ, invente 2 mouvements de mains (pieds libres).
- Le 2^{ème} grimpeur répète ces 2 mouvements et en ajoute 2 autres.
- le 1^{er} grimpeur répète les 4 mouvements et en ajoute 2 autres.
- ... Et ainsi de suite jusqu'à la prise d'arrivée.

Plus facile :

- Celui qui ne grimpe pas aide celui qui grimpe en lui indiquant les prises.

Plus difficile :

- Inventer 4 mouvements à la fois au lieu de 2.



Atelier n° 2 : Pas de géant, pas de fourmi

Sans corde

Ce qu'il faut apprendre : Je suis capable de varier ma façon de grimper.

Ce qu'il faut faire : réussir plusieurs fois le même chemin avec un minimum ou un maximum de prises.

Consignes :

- D'abord faire le chemin en grimpant normalement. Noter le nombre de prises utilisées.
- Refaire le chemin en utilisant le plus de prises de mains possibles (petits mouvements).
- Refaire le chemin en utilisant le moins de prises de mains possible (grands mouvements).
- Par 2 ou 3, un élève grimpe, un ou deux élèves comptent le nombre de prises utilisées.

Plus facile :

Plus difficile :

- On comptabilise le nombre de prises de main ET le le nombre de prises de pied.



Atelier n° 3 : L'abeille

Sans corde

Ce qu'il faut apprendre : Je suis capable de varier mon rythme d'escalade (rapide, lent).

Ce qu'il faut faire :

Réussir le chemin en respectant la consigne : prises collantes ou prises qui piquent.

Consignes :

- Suivre le chemin en respectant la consigne du maître :
 - ★ « Prises collantes » = grimper doucement en restant 2 secondes sur chaque prise.
 - ★ « Prises qui piquent » = grimper vite en restant moins d'une seconde sur chaque prise.
- Par 2, un élève grimpe, l'autre vérifie qu'il respecte la consigne.

Plus facile :

-

Plus difficile :

- Changer de consigne plusieurs fois pendant l'escalade.



Atelier n° 4 : Les zones interdites

Sans corde

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 :

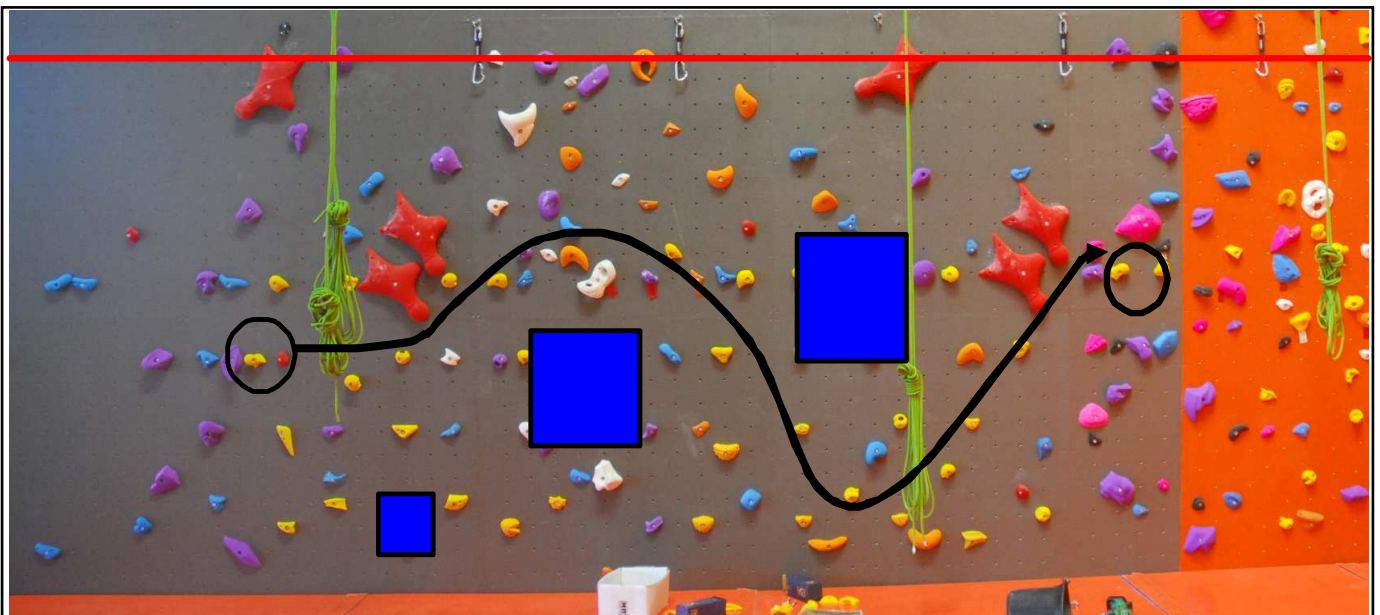
- Le grimpeur doit réussir le chemin sans prendre les prises qui sont dans les zones interdites.
- Par 2, un élève grimpe, l'autre vérifie qu'il respecte la consigne.
- Complétez votre fiche de résultats.

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° 5 : L'aveugle

Avec corde

Ce qu'il faut apprendre : je suis capable de maîtriser ma peur, et de me servir de mes pieds et mains pour « sentir » les prises.

Ce qu'il faut faire : Grimper une voie facile, le plus haut possible, avec les yeux bandés.

Consignes :

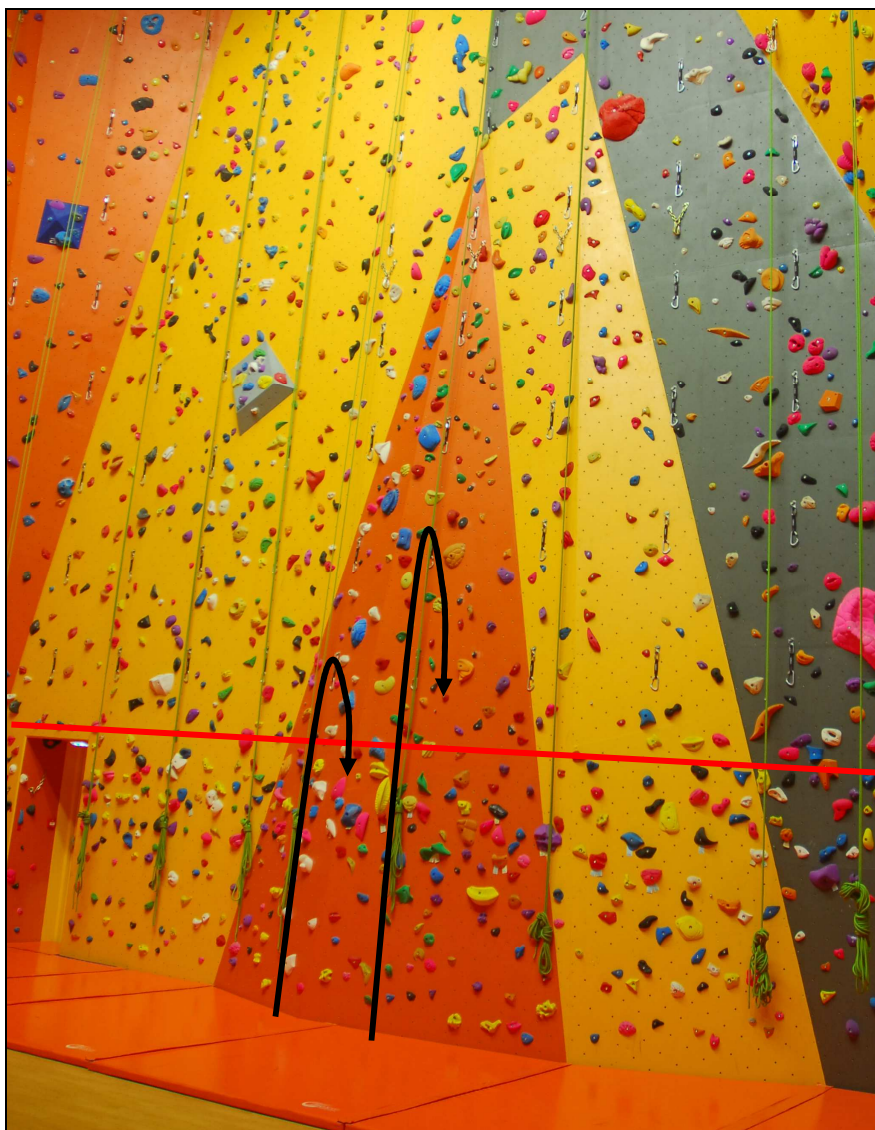
- Par 3, un grimpeur avec les yeux bandés, un assureur, un contre-assureur.
- La redescente se fait sans le bandeau.
- L'aveugle essaie d'atteindre la ligne des 3m.

Plus facile :

- L'assureur indique les prises au grimpeur aveugle.

Plus difficile :

- Dépasser les 3m.



Ligne des
3 m

Atelier n° 6 : La pose de pieds

Avec corde

Ce qu'il faut apprendre : je suis capable de poser mes pieds avec précision.

Ce qu'il faut faire : grimper le plus haut possible sans faire tomber les objets posés sur ses pieds.

Consignes :

- Par 3, un élève grimpe, un assure, le 3^{ème} contre-assure et valide l'exercice.
- Le grimpeur démarre avec un objet posé sur chaque pied. Il doit grimper le plus haut possible sans les faire tomber.

Plus facile :

- Voie très facile.

Plus difficile :

- Avec une seule couleur de prises pour les mains, ou pour les pieds.



Atelier n° 7 : Accroche mousquetons

Avec corde

Ce qu'il faut apprendre : je suis capable de gérer mon effort en fonction des difficultés rencontrées (ralentir, accélérer, se reposer).

Ce qu'il faut faire : Grimper jusqu'en haut en accrochant des mousquetons aux dégaines.

Consignes :

- En grimpant, tu dois accrocher un mousqueton à chaque dégaine, sans te reposer sur la corde (faire un nœud magique).
- A la descente tu récupères les mousquetons.
- Tu notes tes résultats sur la fiche de résultats.

Plus facile :

Plus difficile :

- Avec une seule couleur de prises pour les mains, ou pour les pieds.



Atelier n° 8 : Le trapéziste

Avec corde

Ce qu'il faut apprendre : je suis capable de m'engager dans des mouvements dynamiques.

Ce qu'il faut faire : En grim pant une voie, réussir le plus possible de « jetés à 2 mains ».

Consignes :

- Choisir une voie facile.
- Grimper la voie et dès que c'est possible, lâcher en même temps ses deux mains pour attraper une grosse prise plus haute. Ca s'appelle « un jeté ».
- Il faut réussir sans se reposer sur la corde (nœud magique).
- Par 3, un élève grimpe, un assure, un contre-assure et compte le nombre des jetés réalisés.

Plus facile :

Plus difficile :

- Avec une seule couleur de prises pour les mains, ou pour les pieds.



Atelier n° 9 : L'ascenseur

Avec corde

Ce qu'il faut apprendre : gérer son effort, s'économiser, se connaître.

Ce qu'il faut faire : Arriver à grimper le plus haut possible en étant capable de redescendre en désescalade.

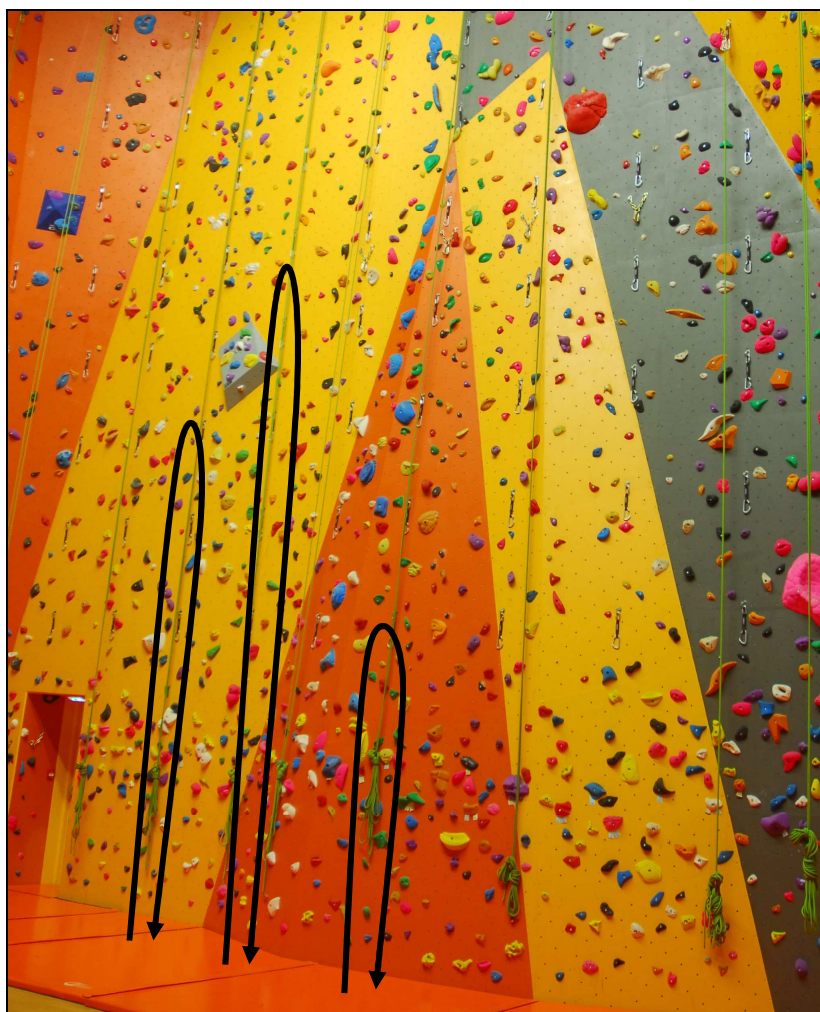
Consignes :

- Par 3, un élève grimpe, l'autre assure, le troisième contre assure et vérifie que la consigne est respectée.
- Quand l'élève qui grimpe décide de redescendre, il prévient son assureur et redescend, assuré, en utilisant les prises du mur.
- Il ne faut pas se pendre sur la corde (noeud magique).

Plus facile :

Plus difficile :

- Grimper et désescalader avec une seule couleur de prises pour les mains.



Fiche individuelle de résultats aux ateliers

Atelier 1 : L'addition

J'ai réussi à répéter le chemin jusqu'au bout

Je n'ai pas réussi à répéter le chemin jusqu'au bout

Qu'est ce qui est difficile dans cet exercice ?

Atelier 2 : Pas de géant pas de fourmi

1^{er} essai :

J'ai utilisé Prises de mains (et Prises de pieds)

2^{ème} essai : pas de géant

J'ai utilisé Prises de mains (et Prises de pieds)

3^{ème} essai : pas de fourmi

J'ai utilisé Prises de mains (et Prises de pieds)

4^{ème} essai : pas de

J'ai utilisé.....prises de mains (et..... prises de pieds)

Atelier 3 : L'abeille

« Prises collantes »

J'ai réussi l'exercice (2 secondes sur chaque prise) au 1^{er} essai

J'ai réussi l'exercice (2 secondes sur chaque prise) au 2^{ème} essai

« Prises qui piquent »

J'ai réussi l'exercice (moins d'1 secondes sur chaque prise) au 1^{er} essai

J'ai réussi l'exercice (moins d'1 secondes sur chaque prise) au 2^{ème} essai

Atelier 4 : Les zones interdites

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

Atelier 5 : L'aveugle

1^{er} essai

J'ai atteint une hauteur dem avec les yeux bandés.

2^{ème} essai

J'ai atteint une hauteur dem avec les yeux bandés.

- Comment as-tu fait pour grimper sans voir les prises ?

Atelier 6 : La pose de pieds

1^{er} essai

J'ai réussi à grimper à une hauteur de m sans faire tomber les objets posés sur mes pieds

2^{ème} essai

J'ai réussi à grimper à une hauteur de m sans faire tomber les objets posés sur mes pieds

3^{ème} essai (facultatif)

J'ai réussi à grimper à une hauteur de m sans faire tomber les objets posés sur mes pieds

Atelier 7 : Accroche mousquetons

J'ai réussi :

Avec toutes les prises

Jusqu'en haut

Avec une couleur de prises.

Jusqu'au milieu du mur

Atelier 8 : Le trapéziste

J'ai réussi jetés à deux mains.

Comment faut-il faire pour réussir un « jeté » ?

Atelier 9 : L'ascenseur

La hauteur maximale que j'ai escaladée ET désescaladée :mètres.

Comment as-tu fait pour réussir cet exercice ?

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 installer le grigri et assurer en 5 temps.		
2- Je sais m'encorder avec un nœud en huit.		
3- Je sais me vérifier avant de grimper.		
4- J'accepte de m'engager dans des déséquilibres.		
5- Pendant l'escalade, je suis capable d'aller chercher des prises de main éloignées.		
6- Je pose mes pieds avec précision.		
7- Avant et pendant l'escalade, je suis capable de « lire » la voie pour repérer l'itinéraire, les prises...		
8- Pendant l'escalade, je suis capable de gérer mon effort en fonction des difficultés (ralentir, accélérer, se reposer).		
<i>Ce qu'il faut savoir</i>	<i>Mon évaluation</i>	<i>Évaluation du maître</i>
9- J'utilise les bons mots pour communiquer avec mon assureur ou mon grimpeur.		
10- Je connais mon niveau et je sais choisir mes voies avec un topo guide.		
11- Je connais le nom des matériels utilisés.		
12- Je connais les critères de vérification de mon équipement (baudrier, nœud, grigri).		
<i>Comment il faut se comporter</i>	<i>Mon évaluation</i>	<i>Évaluation du maître</i>
13- Quand j'assure, je suis <u>concentré et attentif</u> à mon grimpeur.		
14- Je maîtrise mes émotions (peur, excitation).		

Aides pour l'évaluation :

Savoirs faire	
1, 2, 3	observation par les adultes
4	Cf fiche de résultats : le trapéziste, pas de géant pas de fourmi
5	Cf fiche de résultats : zones interdites, pas de géant pas de fourmi
6	Cf fiche de résultats : pose de pieds
7	Cf fiche de résultats : l'addition
8	Cf fiche de résultats : Accroche dégaine, l'ascenseur, l'abeille
Savoirs	
9	Cahier du grimpeur
10	Fiche élève cahier du grimpeur
11	Cahier du grimpeur
12	Observation par les adultes, cahier du grimpeur
Attitudes	
13	Observation par les adultes
14	Cf fiche de résultats : l'aveugle