

Module d'enseignement

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Activité escalade
Cycle 3

Animation obligatoire pour les enseignants n'ayant jamais enseigné cette activité.



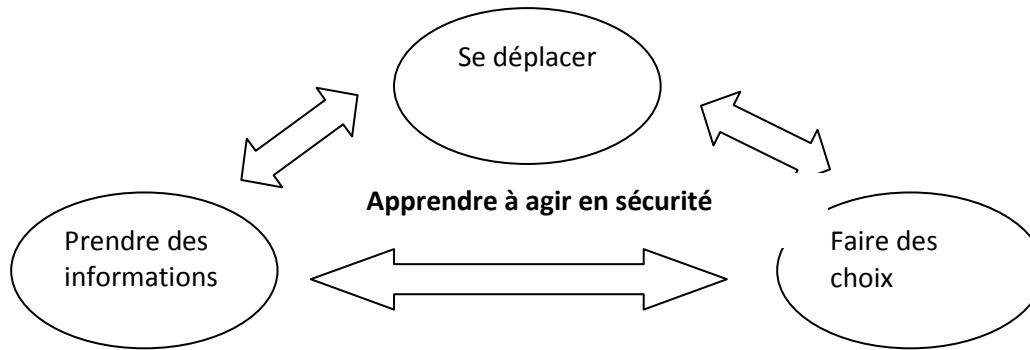
Sommaire

<u>Compétence : adapter ses déplacements à différents types d'environnement</u>	page 3
<u>Organisation matérielle</u>	page 4
<u>Les règles</u>	page 4
<u>La règle d'or en escalade</u>	page 5
<u>Extrait du Bulletin officiel du 5 janvier 2012 concernant les éléments de progression en EPS</u>	page 7
<u>Ce qu'il y a à apprendre</u>	page 8
<u>Déroulement du module</u>	page 9
<u>Dans la classe, préparer la séance ...</u>	page 10
<u>Trame du module d'enseignement</u>	page 12
<u>Phase de découverte</u>	page 13
<u>Phase de découverte : séance 1 préparatoire au module : à faire en classe</u>	page 14
<u>Phase de découverte : séances 2 et 3</u>	page 17
<u>Situation de référence : séance 4</u>	page 21
<u>Phase de structuration : séances 5 à 8</u>	page 25
<u>Situation de bilan : séance 9</u>	page 38

COMPETENCE : ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENT

Enjeux de la compétence :

Adapter ses déplacements en escalade, c'est réaliser un déplacement en milieu vertical en assurant sa sécurité et celle des autres.

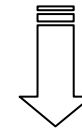


Prendre rapidement des informations

Niveau 1 : l'élève ne peut pas réagir. Il est submergé par l'information

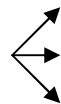
Niveau 2 : l'élève réagit

Niveau 3 : l'élève anticipe



Faire les bons choix

Adapter ses déplacements en tant que grimpeur sur une structure artificielle d'escalade c'est construire:



Des savoir faire

Des connaissances

Des attitudes

[Retour sommaire](#)

- Prévoir un itinéraire, le choisir en fonction de ses ressources
- Réaliser un itinéraire :
 - Connaître ses possibilités,
 - Pouvoir anticiper et pouvoir réagir sur ce qui peut survenir dans l'environnement plus ou moins proche,
 - Prendre en compte des informations portées par l'environnement ou données par un camarade,
- Connaître les règles de sécurité dans les différents rôles, maîtriser les savoir faire dans les différents rôles pour pratiquer en sécurité
- Rester concentré et attentif
- Respecter l'environnement et les autres utilisateurs.

Organisation matérielle

Équipement des élèves :

- Les cheveux longs devront être attachés
- Les bagues, bracelets et colliers doivent être enlevés
- La tenue de sport est obligatoire
- Les chaussures de type « kroumir » sont recommandées

Les règles :

[Retour sommaire](#)

Règles de sécurité :

Sécurité passive :

- La limite des 3m00 doit être matérialisée sur toute la surface du mur. Cette hauteur est infranchissable avec les mains,
- Tapis de réception d'escalade doivent être au pied du mur,
- Les baudriers sont si possibles sans boucle de retour,
- Le baudrier est adapté au gabarit de l'élève, ajusté au dessus de la taille, par-dessus les vêtements, sangles non vrillées,
- L'encordement se fait systématiquement sur le pontet placé à l'avant du baudrier, directement, sans intermédiaire, à l'aide d'un double nœud de 8 terminé par un nœud d'arrêt,
- L'usage de dispositifs d'assurage autobloquants est obligatoire,
- Un rapport d'un adulte comptant dans le taux d'encadrement pour 4 cordées devra être respecté,
- Une fiche de rotation des élèves dans les classes dont l'effectif dépasse 24 élèves sera tenue afin de s'assurer de l'acquisition des règles de sécurité par tous les élèves.

Sécurité active :

Sans encordement :

- Ne pas dépasser avec les mains la ligne des 2m50
- Ne pas sauter pour redescendre mais désescalader
- Ne jamais mettre les doigts dans les anneaux d'ancrage
- Tout élève non grimpeur doit être derrière les tapis (jamais sous un grimpeur)

Avec cordes :

Le grimpeur doit :

- faire vérifier le matériel par l'intervenant ou l'enseignant avant de démarrer : mise du baudrier, nœud de 8 doublé
- attendre le feu vert (nœud d'arrêt réalisé par l'adulte) avant d'escalader à l'issue de la vérification
- ne jamais mettre de doigts dans les anneaux d'ancrage

L'assureur doit :

- faire vérifier le dispositif d'assurage par un adulte :
mettre le baudrier
 - o Sens de passage de la corde dans les dispositifs autobloquants
 - o Serrage de la bague du mousqueton à vis reliant le pontet du baudrier au dispositif autobloquant
- ne pas quitter le grimpeur des yeux
- faire grimper corde tendue
- se tenir à une distance comprise entre 1 et 2m du mur.

Le contre-assureur doit :

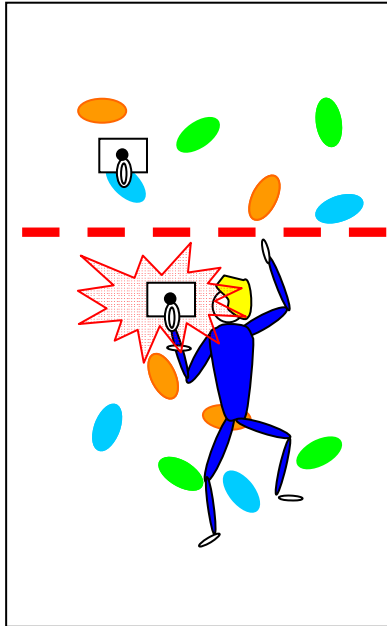
- tenue du baudrier de l'assureur par l'arrière en cas de différence de poids importante

Règles de fonctionnement:

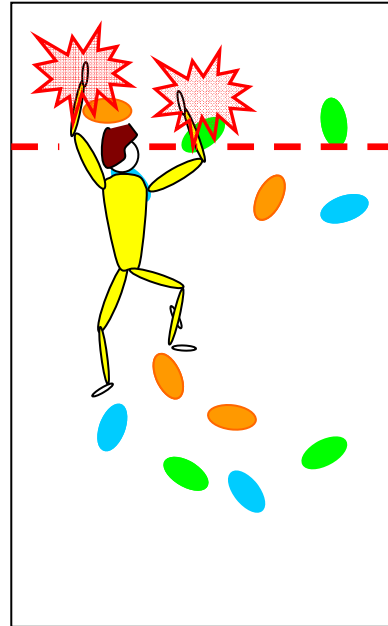
- Deux espaces d'escalade sont mis en place, l'un sans encordement géré par l'enseignant, l'autre avec cordes encadré par l'intervenant
- Des rôles sont mis en place :
 - o Avec cordes : grimpeur – assureur – contre-assureur
 - o Sans encordement : grimpeur - observateur
- Une organisation du temps est installée : rotation des rôles et des types d'escalade (avec et sans encordement).

[Retour sommaire](#)

LES REGLES D'OR en ESCALADE



**NE PAS METTRE LES
DOIGTS DANS LES POINTS
D'ANCRAGES**
(Ce ne sont pas des prises)



**NE PAS DEPASSER LA
LIMITE SUPERIEURE**



**NE PAS SAUTER POUR
DESCENDRE DU MUR**



**NE PAS GRIMPER AU
DESSUS D'UN AUTRE
GRIMPEUR**

[Retour sommaire](#)

Extrait du Bulletin officiel du 5 janvier 2012 concernant les éléments de progression en EPS

Cycle 3 : éléments de progression en escalade

Grimper et redescendre sur un trajet annoncé (mur équipé).

Sans matériel spécifique (prises situées au-dessous de 3 mètres) :

- Améliorer la prise d'information visuelle en cours de déplacement
- Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...)
- Améliorer les appuis pieds-mains et utiliser les transferts d'équilibre
- Effectuer différents parcours, essayer plusieurs solutions
- Grimper jusqu'à 3 mètres (cible à toucher à cette hauteur) et redescendre. Puis réaliser sans assurage un trajet annoncé pour traverser horizontalement une zone, en utilisant différents types de prises, en progressant à des hauteurs variables entre le départ au sol, le milieu défini (point le plus haut) et le point d'arrivée.

Avec matériel :

- Savoir s'équiper seul (boudrier et encordement) avec vérification de l'adulte
- Monter, descendre, assurer (avec contre-assurage de l'adulte) en moulinette
- Savoir réaliser un nœud de huit
- Observer et conseiller son camarade tout en l'assurant
- Réaliser des actions d'équilibration sur 2 ou 3 appuis, en utilisant des préhensions variées, en augmentant l'amplitude.

[Retour sommaire](#)

Ce qu'il y a à apprendre :

Compétence : ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENT		
Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Sur soi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître ses ressources : énergétiques, informationnelles et émotionnelles • Connaître ses manières de faire privilégiées <p>De la tâche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaissance du but, du dispositif et du résultat • Connaissance des manières de faire <p>Sur l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaissance des règles de sécurité • Connaître le matériel • Connaître les termes et le vocabulaire spécifique <p>Sur les conditions de pratique :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tenue adaptée <p>Sur l'environnement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Environnement physique: connaître le mur, les voies, les traversées, les risques particuliers) • Environnement humain : savoir que l'autre peut avoir un comportement imprévisible <p>Sur la sécurité</p> <p>Sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne dépasser avec aucune partie du corps la ligne des 3m ou la première rangée de dégaines. <p>Avec encordement</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les procédures de l'encordement et de l'assurage en moulinette • Ne pas grimper l'un au dessus de l'autre, assurer à bonne distance (de 1 à 2 m) • Règles de fonctionnement dans les dispositifs proposés : déplacements 	<p>S'équilibrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passer d'appui centrés sur les mains à des appuis centrés sur les pieds • Transférer son poids • Se positionner dans différents plans • Libérer des appuis • Garder le centre de gravité au plus proche du mur. <p>S'informer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elargir la prise d'information : passer d'une prise d'information tournée vers le haut à des informations prises vers le bas et autour de soi. • Diversifier les prises d'information : visuelles tactiles etc... • Passer d'une prise d'information réactive à une PI anticipée <p>Gérer ses ressources</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser prioritairement les jambes • Privilégier les extensions des jambes et des bras • Trouver des positions de repos • Gérer les temps forts et de repos 	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir confiance en l'autre • Avoir confiance dans le matériel • Maîtriser ses émotions : s'engager dans un parcours qui remet en cause l'équilibre. • Être aussi à l'aise non encordé et encordé • Savoir se concentrer • S'engager en respectant les règles de sécurité et de fonctionnement (partage de l'espace, respect des modes de regroupement et de rotation, des consignes générales) • Accepter de répéter • Faire attention aux autres et se rendre prévisible aux autres • Accepter de remplir les différents rôles (grimpeur, assureur, observateur, juge) • Accepter de changer de manière de faire

[Retour sommaire](#)

Déroulement du module

Apprendre à faire GRIMPER à l'école

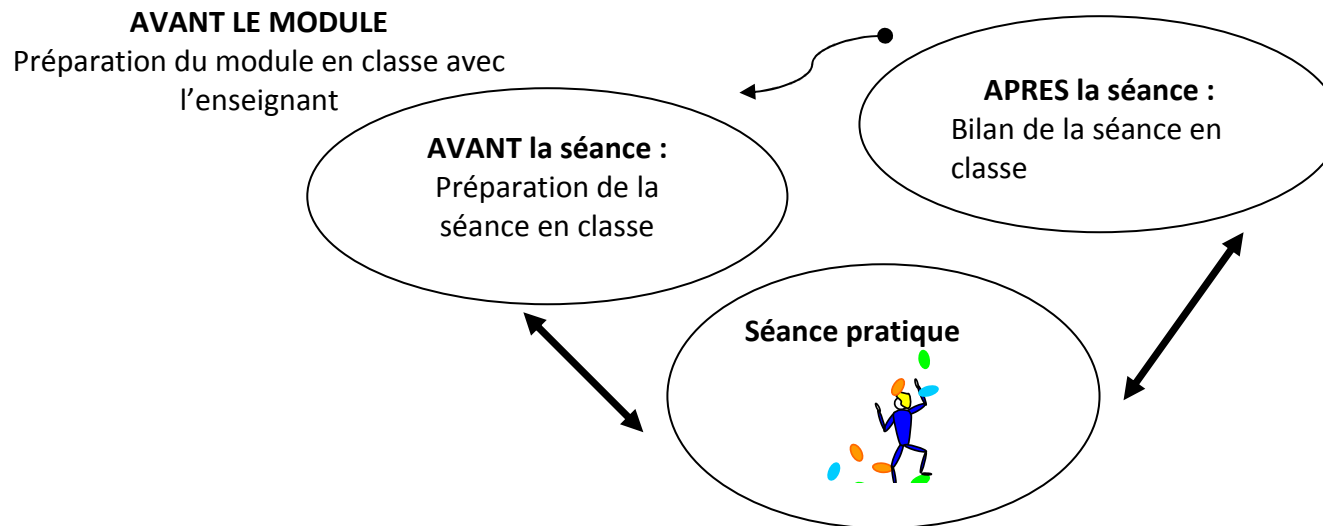
C'est développer tous les aspects de la compétence : savoir faire pratiques, connaissances, attitudes, c'est apprendre à :



Il est important pour apprendre d'organiser des liens entre le FAIRE et le DIRE dans des allers-retours entre la classe et le lieu de la séance



ORGANISER DES TEMPS D'APPRENTISSAGE



¹ Michaud R, Goffoz JP, Martinet A, sous la direction de T Terret 2003 L'Éducation physique et sportive Agir dans le monde

Dans la classe, préparer la séance, c'est permettre aux élèves :

- De prendre connaissance, pour la séance à venir :
 - du dispositif,
 - du but,
 - des critères de réussite c'est-à-dire la connaissance de son action,
 - des opérations à faire pour réussir.
- De préciser les règles de sécurité, de fonctionnement et les consignes à respecter,
- De se remettre en mémoire la séance précédente et ce que l'on y a appris,
- De connaître et d'apprendre les éléments du code de la route.

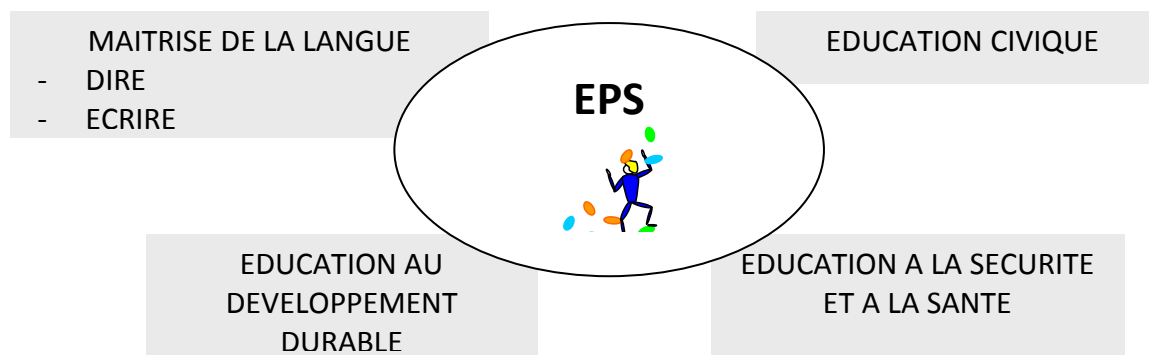
Pendant la partie pratique de la séance, l'élève va :

Vivre des expériences, oser s'engager en respectant sa sécurité et celle des autres, réaliser des apprentissages nouveaux, se construire des repères sur soi et les autres, réaliser des observations,.....dans un module et des tâches d'apprentissage structurées.

Dans la classe, faire le bilan de la séance, c'est permettre aux élèves de :

- Faire le point sur les résultats de chacun, sur les opérations mises en œuvre pour réussir, sur les progrès réalisés, sur les perspectives de travail,
- De communiquer sur le déroulement de la séance, sur les manières de faire des uns et des autres, sur les régulations nécessaires...

**L'apprentissage de l'escalade s'appuie sur une
MISE EN RELATION AVEC D'AUTRES DISCIPLINES (SOCLE COMMUN)**



A partir des expériences vécues, des apprentissages réalisés et des traces construites dans la séance pratique, l'enseignant va chercher à :

Enrichir et travailler sur la maîtrise de la langue :

Parler :

Décrire : nommer les réalisations, les résultats, les sensations avec un vocabulaire PRECIS, énumérer, qualifier

Raconter une succession de faits, d'événements en respectant la chronologie des actions, raconter son ressenti.....

Argumenter : développer et défendre son point de vue, présenter des arguments CLAIRS

Lire :

Des fiches, des tâches, des règles, le code de la route, des textes autour de la pratique du vélo

Ecrire :

Rédiger différents types de textes, remplir les fiches d'observation et d'évaluation, décrire des actions des résultats, raconter son vécu, rédiger les règles de fonctionnement, développer des arguments sur des thèmes travaillés autour de la pratique de l'escalade, des schémas commentés

Enrichir et travailler sur l'éducation civique et citoyenne :

Aborder, travailler les thèmes, initier des débats sur : le respect des règles de sécurité et de fonctionnement et les raisons de ce respect, le rapport à la règle, le rapport aux autres, le rapport aux valeurs morales, l'entraide, la solidarité

Enrichir et travailler sur l'éducation à la sécurité et à la santé :

Aborder, travailler les thèmes, initier des débats sur les différents éléments matériels de sécurité, les attitudes et conduites sécuritaires, la connaissance de ses ressources au regard des contraintes imposées par l'environnement, les différentes modalités de pratique et les contraintes qu'elles engendrent (l'escalade en SAE, la pratique en famille, en club, la montagne, les risques et leur maîtrise).

Les conditions nécessaires à un bien-être général (définition de la santé donnée par l'OMS) dans le cadre de la lutte contre la sédentarité et l'obésité : la nécessité d'avoir une pratique raisonnée et adaptée pour une gestion pertinente de sa vie physique, le plaisir de la pratique, les notions d'hygiène alimentaire et corporelle.

Enrichir et travailler sur l'éducation au développement durable

Aborder, travailler les thèmes, initier des débats sur : les pratiques sportives dans la nature : A quelles conditions sont elles éco responsables ?

[Retour sommaire](#)

Phase de découverte	Phase de référence	Phase de structuration	Phase de bilan	réinvestissement
<p>3 séances au minimum dont 1 en classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Installer les règles de sécurité et de fonctionnement. - Mettre en activité en facilitant la réussite de tous les élèves. - Favoriser une grande quantité de pratique. - Favoriser une activité d'escalade sans matériel - Mettre en place d'un atelier de découverte du matériel. 	<p>1 séance :</p> <p>Etre capable de s'engager sur un parcours adapté à ses ressources sans encordement.</p>	<p>4 séances</p> <p>Situations d'apprentissage avec et sans encordement</p> <p><u>Capacités :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Equilibre - Déplacements - Prises d'information <p><u>Connaissances :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Règles de sécurité et de fonctionnement - Connaissance de soi <p><u>Attitudes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager en fonction de ses ressources et des contraintes du milieu <p>Première approche de l'assurage.</p>	<p>2 séances dont 1 en classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Retour à la situation de référence avec choix de parcours. - L'assurage sera évalué à la montée - La descente est gérée par l'adulte 	<p>1 séance</p>
<p>Avant les séances pratiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître le dispositif, le but et le CR - Connaître les règles de sécurité et de fonctionnement 	<p>Avant la séance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître le dispositif, le but et le CR - Connaître le mur et les différentes voies - Préparer le recueil de données 	<p>Avant les séances :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappel de la séance précédente en termes de résultats et de règles. - Présentation du thème de travail et des tâches - Préparer le recueil de données 	<p>Avant la séance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Projet de l'élève : en fonction de ses ressources, choisir les voies qu'on est capable de réaliser sans tomber 	<p>Avant la séance :</p> <p>Préparer les éléments de compétence préalables à une sortie</p>
<p>Après la séance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire le bilan autour du respect des règles de sécurité. - Identifier quelques problèmes rencontrés (lien ETAPS-enseignant) 	<p>Après la séance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se connaître sur le dispositif : quantité d'action, et voies réussies: - Revenir sur les éléments de sécurité active 	<p>Après les séances :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dire ce qu'on a fait et en garder une trace. - Revenir sur les éléments de sécurité active 	<p>Après la séance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bilan des réussites. Comparaison du prévu et du réalisé - Mesure des progrès : comparer situation de référence et situation bilan 	<p>Après la séance :</p> <p>Bilan du module. : identifier les progrès restant à faire pour être autonome en sécurité</p>

[Retour sommaire](#)

Phase de découverte

La phase de découverte comporte 3 séances.

Une séance est menée par le maître dans la classe, les deux suivantes se font au gymnase avec l'aide de l'ETAPS.

Les enjeux de cette phase de découverte sont :

La mise en place des règles de sécurité et de fonctionnement,

Une grande quantité de pratique lors des séances de manière à accumuler un plus grand vécu corporel.

Avant la séance :

Rappel des règles de fonctionnement et de sécurité

Présentation des tâches liées au thème de travail : connaître le dispositif, le but, les éléments de sécurité, les consignes, les opérations pour agir en sécurité dans le parcours et les ateliers.

Après la séance :

En classe entière, régulations possibles sur :

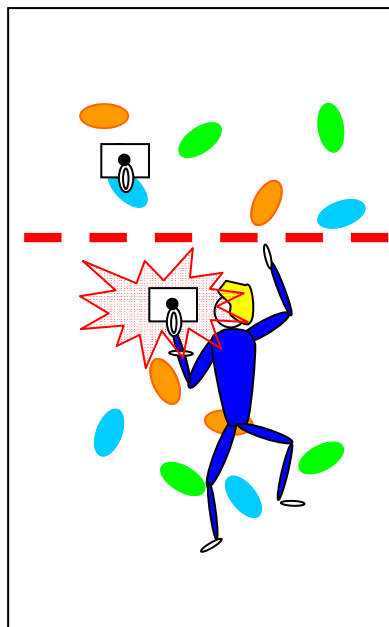
Les règles de sécurité et de fonctionnement

Les incidents de fonctionnement.

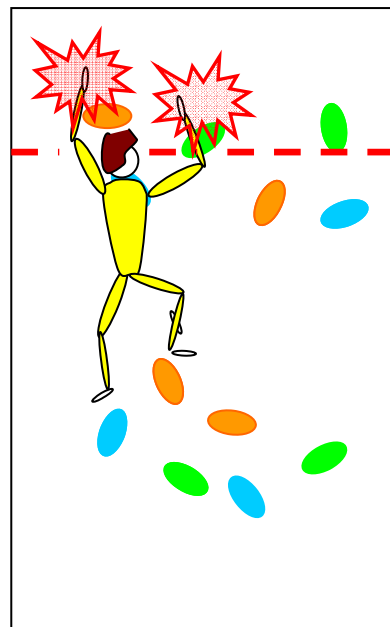
[Retour sommaire](#)

Séances préparatoires au module, à faire en classe.

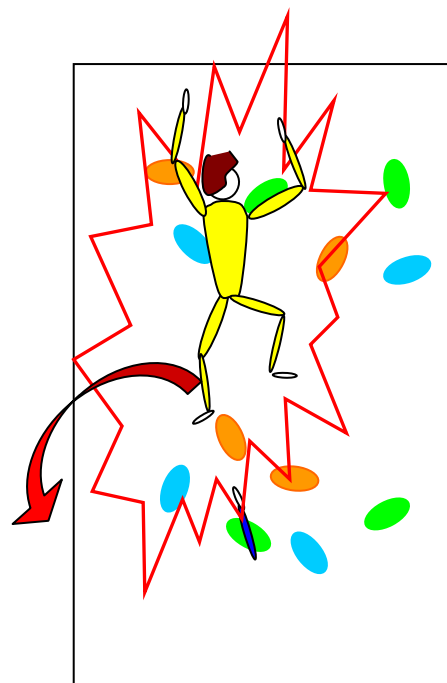
- Connaître le signal d'arrêt général d'urgence qui stoppe l'activité
- S'appropriier les règles de fonctionnement et sécurité données dans les fiches.



**NE PAS METTRE LES
DOIGTS DANS LES POINTS
D'ANCRAGES**
(Ce ne sont pas des prises)



**NE PAS DEPASSER LA
LIMITE SUPERIEURE**



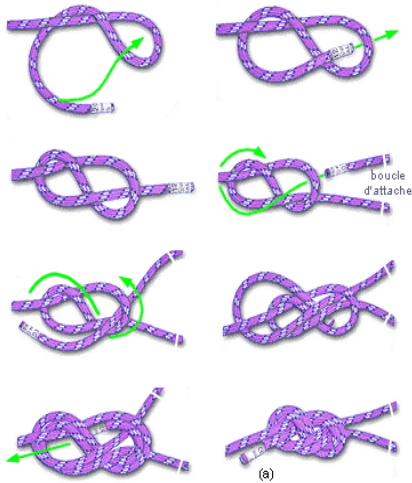
**NE PAS SAUTER POUR
DESCENDRE DU MUR :
DEDESCALADER**



**NE PAS PASSER OU
GRIMPER SOUS UN
GRIMPEUR**

Savoir réaliser un double nœud en 8 sur le pontet d'encordement du baudrier

Matériel nécessaire : Une dizaine de bouts de corde d'escalade d'une longueur d'1m50
Quelques baudriers



1/ Faire le nœud en huit avec 1 mètre de corde.

2/ Passer le brin de corde dans le pontet du

3/ Doubler le nœud en faisant suivre le bout de la corde le long du nœud déjà réalisé

Mon nœud est fait correctement si :

- la longueur de la corde qui sort du nœud est plus grande que la largeur de ma main,
- mon nœud est proche du pontet de mon baudrier,

Si le maître ou l'ETAPS font un nœud d'arrêt au dessus de mon nœud en 8, j'ai le droit de démarrer



Connaitre le vocabulaire relatif au matériel d'escalade



Le baudrier



La corde



Un chausson



La dégaine

Le mur : le lieu vertical ou subvertical de pratique

Un surplomb : une partie du mur qui est au-delà de la verticale

Une voie : un itinéraire pour rejoindre le sommet du mur

Un pan : un élément du mur

Des prises : les aspérités rapportées sur le mur ou présentes sur la paroi qui permettent de placer ses mains et ses pieds pour grimper.

Connaître les expressions utilisées en escalade :

AVALER LE MOU : tendre la corde

PRENDRE SEC : tendre la corde et la bloquer pour que le **grimpeur puisse lâcher le mur et s'asseoir dans son baudrier**

DONNER DU MOU : donner de la longueur de corde pour que la corde ne soit plus tendue

S'ASSEOIR DANS SON BAUDRIER : mettre les fesses en arrière et mettre les pieds face au mur

DEESCALADER : descendre à l'aide des prises sans sauter

GRIMPER EN MOULINETTE : le grimpeur est attaché à une corde qui passe par un point d'ancrage situé au sommet de la voie

ASSURER : exécuter les 5 étapes pour permettre au grimpeur de monter en toute sécurité puis le faire descendre

Mise du baudrier

Le **pontet** est **devant** et la **boucle de serrage** est à **gauche** du pontet

La ceinture du baudrier est serrée sur la **taille**, au dessus des hanches

Les **jambières** sont **ajustées** mais pas trop serrées.

[Retour sommaire](#)

PHASE DE DECOUVERTE Séances 2 et 3

Objectifs : mettre en activité, installer le dispositif et les règles, solliciter le plaisir de grimper pour jouer, pour atteindre, pour franchir, en utilisant une motricité quadrupédique, sur un support subvertical à vertical.

LE TOUCHE PRISES

Dispositif : Un grand nombre de prises marquées d'une croix dans l'espace délimité par la ligne horizontale des trois mètres.

Les élèves sont par deux ou trois en fonction des possibilités du mur.

Un grimpeur

Un ou deux juges

TÂCHE DE L'ELEVE :

But	Consignes	Critères de réussite
Toucher le plus grand nombre de prises différentes marquées dans le temps imparti	Vous démarrez du sol Les prises comptabilisées sont celles touchées avec les mains	Le nombre de prises touchées en une minute

LE COMPTE A REBOURS

Dispositif :

Le mur : avec ligne horizontale de limite présente

Les élèves attendent le signal de départ derrière les tapis

Ils démarrent au signal du maître, qui décompte de 10 à 0

TÂCHE DE L'ELEVE :

But	Consignes	Critères de réussite
Trouver une position stable immobile avant la fin du décompte du maître	Vous démarrez de derrière les tapis et vous recherchez une position immobile sur le mur avant la fin du décompte du maître.	- Absence d'appui au sol - Immobilité à la fin du décompte

JACQUES A DIT

Dispositif :

Le mur: avec ligne horizontale de limité présente
Les élèves attendent le signal de départ derrière les tapis
Ils démarrent au signal et répondent aux consignes du maître

TÂCHE DE L'ELEVE :

But	Consignes	Critères de réussite
Trouver une position stable sur le mur en respectant la consigne du maître	Vous démarrez de derrière les tapis et vous écoutez la consigne : je vais dire par exemple « jacques à dit : 1 seul pied », il faudra trouver une position sur le mur, immobile, sur un seul pied.	Respect de la consigne du maître

LA RIVIERE AUX CROCODILES

Dispositif :

Le mur: avec ligne horizontale de limité présente, une ou plusieurs zones où les appuis sont interdits
Les élèves attendent le signal de départ derrière le départ matérialisé de la traversée, ils redescendent à l'endroit matérialisé
Ils démarrent au signal

TÂCHE DE L'ELEVE :

But	Consignes	Critères de réussite
Réussir à traverser en évitant la rivière aux crocodiles	Vous allez chercher à réussir une traversée. Vous êtes au départ, l'arrivée est matérialisée de la même couleur. Vous allez devoir traverser sans tomber et en ne posant aucun appui dans la rivière aux crocodiles.	Finir sur sa marque d'arrivée sans être tombé

LA CHASSE AUX TRESORS

Dispositif :

Le mur : avec ligne horizontale de limité présente. De nombreux objets de petite taille sont prévus il faut en prévoir 5 par élève environ. 2 équipes de 4 élèves.

Opérations :

Les poseurs prennent les objets un par un dans la caisse et vont les déposer sur le mur en grim pant, ils cherchent à les poser de manière à ce que les chasseurs ne les récupèrent pas trop facilement. Les chasseurs : ils vont rechercher un par un les objets posés. Les élèves attendent le signal de départ derrière les tapis. Les objets non déposés dans la caisse au signal de fin ne sont pas décomptés. Ils démarrent et s'arrêtent au signal du maître.

TÂCHE DE L'ELEVE

But	Consignes	Critères de réussite
<p>Poseur : Au signal du maître, prendre les objets les uns après les autres dans la caisse et aller les poser sur le mur avant le signal de fin</p> <p>Chasseur : Au signal du maître, aller récupérer les objets un par un sur le mur pour les ramener dans la caisse avant le signal de fin</p>	<p>Deux équipes vont s'opposer : l'une va aller déposer sur le mur le plus objets possibles, en les prenant un par un, en grim pant. L'autre devra aller chercher les objets, un par un, en grim pant pour les déposer dans la caisse.</p> <p>L'équipe des poseurs aura gagné s'il reste des objets sur le mur à la fin du temps de jeu.</p> <p>L'équipe des chasseurs aura gagné si le mur ne contient plus d'objets</p>	<p>Pour les poseurs : il reste des objets sur le mur</p> <p>Pour les chasseurs : il n'y a plus d'objets sur le mur</p>

LES STATUES

Dispositif :

Le mur : avec ligne horizontale de limité présente. Les élèves sont par 2

Opérations :

Au premier signal du maître, le N°1 se déplace sur le mur, au 2eme signal il prend une position originale sur le mur qu'il tient 10 secondes.

3 essais avant d'inverser les rôles. Le N°2 relève, note, ou dessine l'originalité de la position.

Variable : le maître indique une contrainte : tête tournée vers les spectateurs, 1 bras 1 main, une prise de pied en carre externe, seulement pied gauche et main gauche en contact avec le mur etc. Les élèves attendent le signal de départ derrière les tapis. Ils démarrent et s'arrêtent au signal du maître.

TÂCHE DE L'ELEVE :

But	Consignes	Critères de réussite
<p>Réaliser les figures les plus originales et les tenir au moins 10 secondes</p>	<p>Vous vous déplacez sur le mur, au signal du maitre vous prenez une posture originale pendant 10 secondes en tenant compte la contrainte donnée.</p>	<p>L'originalité de la statue. Tenue 10 secondes</p>

LA PIEUVRE

Dispositif :

Le mur : avec ligne horizontale de limité présente

Les élèves sont par 2

Opérations :

Au signal, l'élève grimpeur doit toucher d'une main la prise imposée repérée d'une croix sur le mur, avec son autre main ou avec un pied, selon la consigne du maître, il doit toucher un maximum de prises sans lâcher la prise imposée

Départ au signal, fin au signal

TÂCHE DE L'ELEVE :

But	Consignes	Critères de réussite
Toucher un maximum de prises en un temps donné	Vous vous déplacez sur le mur, au signal du maître, vous prenez une des prises marquées sur le mur d'une main, de l'autre main jusqu'au signal de fin vous essayer de toucher un maximum de prises de votre main libre sans lâcher la prise marquée de l'autre main.	Le nombre de prises touchées

L'ARTISTE

Dispositif :

Le mur : avec ligne horizontale de limité présente

Les élèves sont par 2

Opérations :

Au signal, l'élève grimpeur monte vers une feuille de dessin sur le mur, il doit reproduire le dessin puis redescendre. Départ au signal, fin au signal

TÂCHE DE L'ELEVE :

But	Consignes	Critères de réussite
Reproduire le dessin le plus fidèlement possible de sa main libre	Vous démarrez de la marque de départ au pied de la voie, vous grimpez jusqu'au dessin, arrivé en haut vous essayez de reproduire le plus fidèlement possible le dessin avant de désescalader	Etre redescendu sans sauter après avoir fait le dessin. Retour sommaire

Objectifs : Se mesurer, se connaître dans l'activité escalade

Dispositif : de nombreuses voies identifiées par leur départ, leur sortie et des prises obligatoires repérés par une couleur

Matériel

- marques caoutchouc pour marquer les entrées et sorties
- craies de couleur ou adhésif de couleur pour marquer les prises obligatoires

Déroulement de la séance :

Les élèves choisissent par groupes de 3 ou 4 une voie de couleur. Ils l'essayent une première fois en décomptant le nombre de prises de mains utilisées. Dans un deuxième temps ils refont la même voie en essayant de diminuer leur nombre d'appuis mains.

Trois essais par élèves

Rôles :

- Un élève grimpe
- Un élève décompte,
- Un élève note

TÂCHE DE L'ELEVE

But	Consignes	Critères de réussite
Diminuer le nombre d'appuis utilisés pour réussir la voie sans tomber	Vous allez essayer de réussir la voie sans tomber en utilisant un minimum de prises de main. Vous aurez trois essais. La prise de départ et de sortie sont matérialisées et obligatoires. Tous les élèves du groupe font d'abord leur premier essai, puis leur deuxième et enfin leur troisième	Le nombre de prises de main utilisées

TRAVAIL PREALABLE EN CLASSE : présentation des différentes voies, constitution des groupes, présentation de la fiche de travail

BILAN EN CLASSE : bilan individuel, repérage des nombres maximaux, moyens et minimaux de prises main utilisés pour une même voie, progrès à réaliser

SEANCE 4 L'ECONOME SANS CORDE

Fiche de travail

Groupe : A :.....
 B.....
 C.....
 D.....

Répartition des rôles :

Grimpe	dénombré	dénombré	note
A	B	C	D
B	C	D	A
C	D	A	B
D	A	B	C

Nom du grimpeur		Couleur de la voie	Premier essai	Deuxième essai	Troisième essai	Nombre minimum de prises main utilisées
	Voie N°1					
	Voie N°2					
	Voie N°3					
	Voie N°1					
	Voie N°2					
	Voie N°3					
	Voie N°1					
	Voie N°2					
	Voie N°3					
	Voie N°1					
	Voie N°2					
	Voie N°3					

[Retour sommaire](#)

Objectifs : faire des choix d'itinéraire adaptés à ses ressources.

Dispositif :

La classe est divisée en deux demi-groupes. L'enseignant prend en charge l'atelier non encordé
Règle d'or rappelée
Sur la moitié du mur, des itinéraires marqués de difficultés différentes (espacement des prises, nature des prises, orientation, équilibre sont les critères de difficulté à privilégier)

Matériel :

Des marques de couleurs à mettre sur ou autour des prises pour matérialiser les itinéraires (adhésif, craies de couleurs) marques de départ et d'arrivée au sol

Déroulement de la séance :

1^{er} temps : les élèves grimpeurs se positionnent devant les zones de départ, au signal du maître (toutes les 3 minutes environ), ils grimpent sur le mur et essaient de réaliser le parcours (le bloc) proposé sans tomber, ni poser le pied à terre, ni utiliser des prises non marquées. Chaque élève peut faire deux essais successifs. En cas de chute on revient en zone de départ. Le camarade note les réussites ou les échecs pour chaque bloc tenté.

2^{eme} temps : l'élève grimpeur choisit de réaliser la voie la plus difficile qu'il est sûr de réussir. Il n'a qu'un seul essai. Il dispose de deux minutes pour réaliser son trajet. Le camarade note la réussite ou l'échec.

TÂCHE DE L'ELEVE

But	Consignes	Critères de réussite
<p>Réaliser le bloc le plus difficile que l'on puisse réussir en n'utilisant que les prises marquées comme autorisées.</p>	<p>Vous vous positionnez au départ de l'itinéraire, vous tentez de le réaliser en utilisant seulement les prises marquées. Le bloc n'est pas réussi si vous utilisez d'autres prises. Vous avez deux tentatives lors de l'entraînement. Vous n'en avez qu'une pour réaliser le bloc le plus difficile que vous pouvez réussir.</p>	<p>Descendre du mur dans la zone d'arrivée en n'ayant utilisé que les prises autorisées.</p> <p>Progrès identifiable Le choix d'un bloc adapté à ses ressources</p>

TRAVAIL PREALABLE EN CLASSE : présentation des différents blocs, constitution des groupes, présentation de la fiche de travail

BILAN EN CLASSE : bilan individuel, progrès réalisés

Nom du grimpeur	Bloc 1	Bloc 2	Bloc 3	Bloc 4	Bloc 5
Essai 1 : réussi ?					
Essai 2 : réussi ?					

1^{er} temps : entoure le bloc le plus difficile que tu as réussi

Indique le bloc le plus difficile que tu es sûr de réussir :

REUSSI PAS REUSSI

Nom du grimpeur	Bloc 1	Bloc 2	Bloc 3	Bloc 4	Bloc 5
Essai 1 : réussi ?					
Essai 2 : réussi ?					

1^{er} temps : entoure le bloc le plus difficile que tu as réussi

Indique le bloc le plus difficile que tu es sûr de réussir :

REUSSI PAS REUSSI

[Retour sommaire](#)

Objectifs : s'entraîner : s'informer et analyser, s'équilibrer et se déplacer, gérer son énergie, faire des choix d'itinéraire adaptés à ses ressources.

Dispositif :

La classe est divisée en deux demi groupes l'enseignant prend en charge l'atelier non encordé
Des prises sont marquées d'un point de couleur bleu 1 pt , vert 2 pts, rouge 3pts
Les élèves sont en doublettes : 1 grimpe l'autre relève les points
L'enseignant signale le départ et la fin d'un coup de sifflet durée 1 minute

Matériel

Dispositif de marquage des prises
Des tapis au pied des voies

Déroulement de la séance : deux espaces nettement identifiés. L'espace sans encordement est géré par l'enseignant. L'espace avec encordement est géré par l'ETAPS. Les groupes changent de place à la moitié de la séance.

TÂCHE DE L'ELEVE

But
L'addition : marquer le plus de points possible en 1 minute

Consignes
Ne pas sauter du mur, respecter les règles d'or

Critères de réussite
Le nombre de points marqués
Le nombre de 3 pts par rapport au total

Progrès identifiable
L'augmentation du nombre de points marqués d'un essai à l'autre

TRAVAIL PREALABLE EN CLASSE : présentation des différentes voies, constitution des groupes, présentation de la fiche de travail

BILAN EN CLASSE : bilan individuel, progrès réalisés, repérage des nombres de points réalisés par chacun,

Nom du grimpeur	Essai 1	Essai 2	Essai 3	Essai 4	Essai 5
Prises touchées à 1 pt					
Prises touchées à 2 pts					
Prises touchées à 3 pts					
total					

Nom du grimpeur	Essai 1	Essai 2	Essai 3	Essai 4	Essai 5
Prises touchées à 1 pt					
Prises touchées à 2 pts					
Prises touchées à 3 pts					
total					

Nom du grimpeur	Essai 1	Essai 2	Essai 3	Essai 4	Essai 5
Prises touchées à 1 pt					
Prises touchées à 2 pts					
Prises touchées à 3 pts					
total					

Nom du grimpeur	Essai 1	Essai 2	Essai 3	Essai 4	Essai 5
Prises touchées à 1 pt					
Prises touchées à 2 pts					
Prises touchées à 3 pts					
total					

PHASE DE STUCTURATION Séance 5 à 8 : l'addition + monter et descendre à 3m :

MONTER A 3M ET REDESCENDRE

Objectifs : acquérir les principes et les règles permettant de grimper en moulinette en toute sécurité.

Dispositif :

La classe est divisée en deux demi groupes l'ETAPS prend en charge l'atelier encordé
-s'équiper : mettre le baudrier
-s'encorder : réaliser le double nœud de 8 sur le pontet d'encordement et attendre la validation de l'ETAPS
-assurer : faire grimper un camarade à corde tendue en respectant les 5 temps, le faire descendre en le moulinant avec les deux mains en aval de l'autobloquant
-descendre : accepter de descendre en respectant les consignes.

Matériel

Baudriers, autobloquants, cordes installées
Des tapis au pied des voies

Déroulement de la séance : deux espaces nettement identifiés. L'espace sans encordement est géré par l'enseignant. L'espace avec encordement est géré par l'ETAPS. Les groupes changent de place à la moitié de la séance.

TÂCHE DE L'ELEVE

But
- **Grimpeur : atteindre la limite des 3M et redescendre en respectant les consignes**

- **Assureur : assurer la sécurité de son camarade en respectant les règles de manipulation et de communication**

Consignes

- **Assureur :** corde tendue et communication

- **Grimpeur :** à la descente, assis dans baudrier, tonicité des jambes, descendre les fesses,

Critères de réussite

- **Grimpeur :** toucher la ligne des 3m Redescendre en respectant les règles de sécurité
- **Assureur :** garder la corde tendue en respectant les 5 temps. Redescendre lentement son camarade.

Progrès identifiable

- **Grimpeur :** mise du baudrier, encordement, position de descente
- **Assureur :** mise du baudrier, verrouillage du mousqueton à vis reliant le pontet à l'autobloquant, utilisation des 5 temps à l'assurage, position des mains sous l'autobloquant à la descente.

TRAVAIL PREALABLE EN CLASSE : réalisation du double nœud de huit : connaissance du critère de réussite, enfilage du baudrier

BILAN EN CLASSE : bilan autour de la sécurité, reprise des règles des 5 temps. Bilan individuel : permis d'assurer, délivré ou non pour la séance suivante.

Objectifs : faire des choix d'itinéraire adaptés à ses ressources.

Dispositif :

La classe est divisée en deux demi groupes l'enseignant prend en charge l'atelier non encordé Règle d'or rappelée
Des zones de départ sont matérialisées au sol, des points de passages obligatoires hauts et bas sont matérialisés sur le mur
Chaque groupe de deux ou trois élèves dispose d'un lot de marques Stop
Les groupes vont grimper en traversées.

Matériel :

Limite des 3m matérialisée sur l'intégralité du mur
Des tapis au pied des voies.
Marques DEPART et STOP en nombre suffisants

Déroulement de la séance : L'élève grimpeur choisit un des départs (il peut être imposé par l'enseignant), il va poser la marque STOP à l'endroit où il pense pouvoir aller le plus loin en étant sûr de revenir au point de départ sans poser le pied au sol ou tomber. L'autre élève observe la réussite du trajet.
L'enseignant donne le signal du début et de la fin de jeu.

TÂCHE DE L'ELEVE

But	Consignes	Critères de réussite
Réussir à revenir au point de départ en ayant réalisé le parcours le plus difficile pour soi	Vous devez aller poser la marque stop à l'endroit correspondant au parcours le plus difficile que vous pouvez réussir en étant sûr de revenir au point de départ.	Parcours réussi sans poser le pied à terre Progrès identifiable : Le choix réaliste du point STOP La réussite des parcours

TRAVAIL PREALABLE EN CLASSE : présentation du dispositif, constitution des groupes, présentation de la fiche de travail

BILAN EN CLASSE : bilan individuel, progrès réalisés, repérage des nombres maximaux,

Phase de Structuration Séance 5 à 8 : PARTIR REVENIR + ALLER LE PLUS HAUT POSSIBLE

ALLER LE PLUS HAUT POSSIBLE

Objectifs : accepter de grimper en hauteur, assurer en toute sécurité

Dispositif :

La classe est divisée en deux demi groupes l'ETAPS prend en charge l'atelier encordé
Règle d'or rappelée. Permis d'assurer vérifiés
Des voies de difficultés différentes, des zones de couleur sont matérialisées sur le mur, elles correspondent à une zone entre deux points d'ancrages des dégaines.

Matériel :

Limite des 3m matérialisée sur l'intégralité du mur
Des tapis au pied des voies.

Déroulement de la séance : le grimpeur, après avoir reçu l'accord de l'ETAPS, essaye d'atteindre la zone la plus élevée possible sans chuter. L'assureur assure corde tendue. Chaque grimpeur dispose de deux essais consécutifs en cas de chute. On retient la zone la plus élevée.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

Grimpeur : grimper le plus haut possible, redescendre en respectant les règles de positionnement pour la descente

Assureur : garder la corde tendue. Ne pas tirer le grimpeur, conserver la corde tendue à la montée. Respect des règles d'assurage et de communication avec le grimpeur.

Consignes :

Vous devez aller essayer d'atteindre la zone la plus élevée possible sans chuter. En cas de chute, l'assureur vous descend et vous disposez d'un nouvel essai.

Critères de réussite :

Grimpeur : Point atteint, avec les mains, le plus haut
Assureur : respect des règles permettant de conserver son permis d'assurer

Progrès identifiable :

Grimpeur : hauteur atteinte
Assureur : progrès en manipulation et en communication avec le grimpeur

TRAVAIL PREALABLE EN CLASSE : présentation du dispositif, constitution des groupes,

BILAN EN CLASSE : bilan individuel, progrès réalisés, repérage des zones atteintes, classification des voies en fonction de leur difficulté.

PHASE DE STUCTURATION Séances 5 à 8 : Parcours avec zones interdites : entonnoir, rivière, tourner autour d'1 prise + grimper à corde non tendue
PARCOURS AVEC ZONES INTERDITES

Objectifs : s'informer et analyser, s'équilibrer et se déplacer, gérer son énergie

Dispositif :

La classe est divisée en deux demi groupes l'enseignant prend en charge l'atelier non encordé
 Règle d'or rappelée
 Des zones de départ sont matérialisées au sol, des points de passages obligatoires hauts et bas sont matérialisés sur le mur, ainsi que des zones interdites : zones en entonnoir, zones verticales de largeur variable, zones en chevron. Un espace est délimité autour d'une prise qu'on ne peut lâcher, avec pour but d'en faire le tour

Matériel

Marques de couleur pour délimiter les zones (adhésifs, rubalise...)
 marque de départ et de sortie au sol.
 Des tapis au pied des voies

Déroulement de la séance : les élèves grimpeurs se positionnent devant les zones de départ, au signal du maitre ils grimpent sur le mur et essayent de traverser la zone proposée sans tomber ni poser le pied à terre. Chaque élève peut faire deux essais successifs. En cas de chute on revient en zone de départ. Le camarade note les réussites ou les échecs

TÂCHE DE L'ELEVE

But	Consignes	Critères de réussite
<p>Les zones interdites : Traverser jusqu'à l'arrivée en évitant les zones interdites Tourner autour d'une prise : en ne lâchant jamais la prise indiquée, essayer d'en faire le tour</p>	<p>Les zones interdites : Ne pas poser ses mains ou ses pieds dans la zone interdite Tourner autour d'une prise : Ne pas lâcher la prise marquée</p>	<p>Les zones interdites : ne pas tomber pendant le parcours Tourner autour d'une prise : ne pas tomber pendant le parcours</p> <p>Progrès identifiable Qualité des équilibres et des déplacements Prise d'information sur les prises de pieds comme sur les prises de mains</p>

TRAVAIL PREALABLE EN CLASSE : présentation des différentes situations, constitution des groupes, présentation de la fiche de travail

BILAN EN CLASSE : bilan individuel, progrès réalisés, repérage des progrès effectués

Nom du grimpeur	Parcours 1	Parcours 2	Parcours 3	Parcours i 4	Parcours 5
Essai 1 : réussi ?					
Essai 2 : réussi ?					

Nom du grimpeur	Parcours 1	Parcours 2	Parcours 3	Parcours i 4	Parcours 5
Essai 1 : réussi ?					
Essai 2 : réussi ?					

Nom du grimpeur	Parcours 1	Parcours 2	Parcours 3	Parcours i 4	Parcours 5
Essai 1 : réussi ?					
Essai 2 : réussi ?					

Nom du grimpeur	Parcours 1	Parcours 2	Parcours 3	Parcours i 4	Parcours 5
Essai 1 : réussi ?					
Essai 2 : réussi ?					

PHASE DE STUCTURATION Séances 5 à 8 : Parcours avec zones interdites : entonnoir, rivière, tourner autour d'1 prise + grimper à corde non tendue
GRIMPER A CORDE NON TENDUE

Objectifs : accepter de grimper en hauteur, assurer en toute sécurité

Dispositif :

La classe est divisée en deux demis groupe l'ETAPS prend en charge l'atelier encordé Règle d'or rappelée. Permis d'assurer vérifiés
 Des zones de départ des voies sont matérialisées par les cordes

Matériel

Baudriers, autobloquants, dégaines.
 Ateliers moulinettes

Déroulement de la séance : les élèves grimpeurs prennent le nombre nécessaire de dégaines, les mettent sur leur porte matériel, et vont les accrocher dans les ancrages au fur et à mesure de leur progression. Les élèves assureur avalent la corde en la laissant constamment non tendue, la corde « baille » légèrement devant le grimpeur, elle est non tendue.

TÂCHE DE L'ELEVE

But	Consignes	Critères de réussite
<p>Grimpeur : atteindre le haut de la voie en ayant accroché toutes les dégaines</p> <p>Assureur : suivre précisément le grimpeur et avaler la corde en fonction des besoins du grimpeur</p>	<p>Grimpeur : vous allez tenter de rejoindre le haut de la voie. Vous devez accrocher une dégaine dans chaque ancrage que vous rencontrez en chemin</p> <p>Assureur : vous assurez à corde non tendue. La corde doit être légèrement détendue. C'est un exercice difficile vous demandant beaucoup de vigilance</p>	<p>Grimpeur : la hauteur atteinte, le nombre de dégaine restant</p> <p>Progrès identifiable</p> <p>Grimpeur : Recherche d'une position de moindre effort pour mousquetonner.</p> <p>Assureur : vigilance, communication</p>

TRAVAIL PREALABLE EN CLASSE : présentation des différentes situations, constitution des groupes, présentation de la fiche de travail

BILAN EN CLASSE : bilan individuel, progrès réalisés, repérage des progrès effectués

Nom du grimpeur	Voie 1	Voie 2	Voie 3	Voie 4	Voie 5
1 ^{er} ancrage					
2 ^{ème} ancrage					
3 ^{ème} ancrage					
4 ^{ème} ancrage					
5 ^{ème} ancrage					
Rail touché					

Nom du grimpeur	Voie 1	Voie 2	Voie 3	Voie 4	Voie 5
1 ^{er} ancrage					
2 ^{ème} ancrage					
3 ^{ème} ancrage					
4 ^{ème} ancrage					
5 ^{ème} ancrage					
Rail touché					

Objectifs : faire des choix d'itinéraire adaptés à ses ressources.

Dispositif :

La classe est divisée en deux demi-groupes. L'enseignant prend en charge l'atelier non encordé
Règle d'or rappelée
Sur la moitié du mur, des itinéraires marqués de difficultés différentes (espacement des prises, nature des prises, orientation, équilibration sont les critères de difficulté à privilégier)

Matériel :

Des marques de couleurs à mettre sur ou autour des prises pour matérialiser les itinéraires (adhésif, craies de couleurs) marques de départ et d'arrivée au sol

Déroulement de la séance :

1^{er} temps : les élèves grimpeurs se positionnent devant les zones de départ, au signal du maître (toutes les 3 minutes environ), ils grimpent sur le mur et essayent de réaliser le parcours (le bloc) proposé sans tomber, ni poser le pied à terre, ni utiliser des prises non marquées. Chaque élève peut faire deux essais successifs. En cas de chute on revient en zone de départ. Le camarade note les réussites ou les échecs pour chaque bloc tenté.

2eme temps : l'élève grimpeur choisit de réaliser la voie la plus difficile qu'il est sûr de réussir. Il n'a qu'un seul essai. Il dispose de deux minutes pour réaliser son trajet. Le camarade note la réussite ou l'échec.

TÂCHE DE L'ELEVE

But	Consignes	Critères de réussite
<p>Réaliser le bloc le plus difficile que l'on puisse réussir en n'utilisant que les prises marquées comme autorisées.</p>	<p>Vous vous positionnez au départ de l'itinéraire, vous tentez de le réaliser en utilisant seulement les prises marquées. Le bloc n'est pas réussi si vous utilisez d'autres prises. Vous avez deux tentatives lors de l'entraînement. Vous n'en avez qu'une pour réaliser le bloc le plus difficile que vous pouvez réussir.</p>	<p>Descendre du mur dans la zone d'arrivée en n'ayant utilisé que les prises autorisées.</p> <p>Progrès identifiable Le choix d'un bloc adapté à ses ressources</p>

TRAVAIL PREALABLE EN CLASSE : Présentation des différents blocs, constitution des groupes, présentation de la fiche de travail

BILAN EN CLASSE : bilan individuel, progrès réalisés

Nom du grimpeur	Bloc 1	Bloc 2	Bloc 3	Bloc 4	Bloc 5
Essai 1 : réussi ?					
Essai 2 : réussi ?					

1^{er} temps : entoure le bloc le plus difficile que tu as réussi

Indique le bloc le plus difficile que tu es sûr de réussir :

REUSSI PAS REUSSI

Nom du grimpeur	Bloc 1	Bloc 2	Bloc 3	Bloc 4	Bloc 5
Essai 1 : réussi ?					
Essai 2 : réussi ?					

1^{er} temps : entoure le bloc le plus difficile que tu as réussi

Indique le bloc le plus difficile que tu es sûr de réussir :

REUSSI PAS REUSSI

Objectifs : faire des choix d'itinéraire adaptés à ses ressources.

Dispositif :

La classe est divisée en deux demi-groupes. L'ETAPS prend en charge l'atelier encordé
Règle d'or rappelée, permis d'assurer vérifiés
Sur la moitié du mur, des voies marquées de difficultés différentes (espacement des prises, nature des prises, orientation, équilibrage sont les critères de difficulté à privilégier)

Matériel :

Des marques de couleurs à mettre sur ou autour des prises pour matérialiser les itinéraires (adhésif, craies de couleurs) marques de départ et d'arrivée au sol

Déroulement de la séance :

1^{er} temps : les élèves grimpeurs se positionnent devant les zones de départ, au signal de l'ETAPS (toutes les 3 minutes environ) ils grimpent sur le mur et essayent de réaliser le parcours proposé sans tomber, ni poser le pied à terre, ni utiliser des prises non marquées. Chaque élève peut faire deux essais consécutifs. En cas de chute on redescend jusqu'au sol. Le camarade note les réussites ou les échecs pour chaque voie tentée.

2eme temps : l'élève grimpeur choisit de réaliser la voie la plus difficile qu'il est sûr de réussir. Il n'a qu'un seul essai. Il dispose de deux minutes pour réaliser son trajet. Le camarade note la réussite ou l'échec.

TÂCHE DE L'ELEVE

But	Consignes	Critères de réussite
<p>Réaliser la voie la plus difficile que l'on puisse réussir en n'utilisant que les prises marquées comme autorisées.</p>	<p>Vous vous positionnez au départ de la voie, vous attendez le feu vert de l'ETAPS, vous tentez ensuite de réaliser la voie en utilisant seulement les prises marquées. La voie n'est pas réussie si vous utilisez d'autres prises. Vous avez deux tentatives lors de l'entraînement. Vous n'en avez qu'une pour réaliser la voie la plus difficile que vous pouvez réussir.</p>	<p>Descendre du mur dans la zone d'arrivée en n'ayant utilisé que les prises autorisées. Progrès identifiable Le choix d'une voie adaptée à ses ressources</p>

TRAVAIL PREALABLE EN CLASSE : présentation des différentes voies, constitution des groupes, présentation de la fiche de travail

BILAN EN CLASSE : bilan individuel, progrès réalisés, repérage des nombres maximaux,

Nom du grimpeur	Voie 1	Voie 2	Voie 3	Voie 4	Voie 5
Essai 1 : réussi ?					
Essai 2 : réussi ?					

1^{er} temps : entoure la voie la plus difficile que tu as réussie

Indique la voie la plus difficile que tu es sûr de réussir :

REUSSI PAS REUSSI

Nom du grimpeur	Voie 1	Voie 2	Voie 3	Voie 4	Voie 5
Essai 1 : réussi ?					
Essai 2 : réussi ?					

1^{er} temps : entoure la voie la plus difficile que tu as réussie

Indique la voie la plus difficile que tu es sûr de réussir :

REUSSI PAS REUSSI

[Retour sommaire](#)

Objectifs : mesurer ses progrès

Dispositif : de nombreuses voies identifiées par leur départ, leur sortie et des prises obligatoires repérés par une couleur

Matériel

marques caoutchouc pour marquer les entrées et sorties
craies de couleur ou adhésif de couleur pour marquer les prises obligatoires

Déroulement de la séance :

Les élèves choisissent par groupes de 3 ou 4 une voie de couleur. Ils l'essayent une première fois en décomptant le nombre de prises de mains utilisées.

Dans un deuxième temps ils refont la même voie en essayant de diminuer leur nombre d'appuis mains

Trois essais par élèves

Rôles :

- Un élève grimpe
- Un élève décompte,
- Un élève note

TÂCHE DE L'ELEVE

But	Consignes	Critères de réussite
<p>Diminuer le nombre d'appuis utilisés pour réussir la voie sans tomber</p>	<p>Vous allez essayer de réussir la voie sans tomber en utilisant un minimum de prises de mains. Vous aurez trois essais. La prise de départ et de sortie sont matérialisées et obligatoires. Tous les élèves du groupe font d'abord leur premier essai, puis leur deuxième et enfin leur troisième</p>	<p>Le nombre de prises de main utilisées</p>

TRAVAIL PREALABLE EN CLASSE : présentation des différentes voies, constitution des groupes, présentation de la fiche de travail

BILAN EN CLASSE : bilan individuel, repérage des nombres maximaux, moyens et minimaux de prises main utilisés pour une même voie, progrès à réaliser

Séance de bilan : L'économiste **sans corde**

Fiche de travail

Répartition des rôles :

Groupe : A :
 B.....
 C.....
 D.....

Grimpe	dénombré	dénombré	note
A	B	C	D
B	C	D	A
C	D	A	B
D	A	B	C

Nom du grimpeur		Couleur de la voie	Résultat obtenu lors de la séance 4	Premier essai	Deuxième essai	Troisième essai	Nombre minimum de prises main utilisées	Progrès réalisés entre la séance 4 et la séance 9
	Voie N°1							
	Voie N°2							
	Voie N°3							
	Voie N°1							
	Voie N°2							
	Voie N°3							
	Voie N°1							
	Voie N°2							
	Voie N°3							
	Voie N°1							
	Voie N°2							
	Voie N°3							

Objectifs : faire des choix d'itinéraire adaptés à ses ressources.

Dispositif :

La classe est divisée en deux demi-groupes. L'ETAPS prend en charge l'atelier encordé
Règle d'or rappelée, permis d'assurer vérifiés
Sur la moitié du mur, des voies marquées de difficultés différentes (espacement des prises, nature des prises, orientation, équilibrage sont les critères de difficulté à privilégier)

Matériel :

Des marques de couleurs à mettre sur ou autour des prises pour matérialiser les itinéraires (adhésif, craies de couleurs) marques de départ et d'arrivée au sol

Déroulement de la séance :

1^{er} temps : les élèves grimpeurs se positionnent devant les zones de départ, au signal de l'ETAPS (toutes les 3 minutes environ) ils grimpent sur le mur et essaient de réaliser le parcours proposé sans tomber, ni poser le pied à terre, ni utiliser des prises non marquées. Chaque élève peut faire deux essais consécutifs. En cas de chute on redescend jusqu'au sol. Le camarade note les réussites ou les échecs pour chaque voie tentée.

2eme temps : l'élève grimpeur choisit de réaliser la voie la plus difficile qu'il est sûr de réussir. Il n'a qu'un seul essai. Il dispose de deux minutes pour réaliser son trajet. Le camarade note la réussite ou l'échec.

TÂCHE DE L'ELEVE

But	Consignes	Critères de réussite
<p>Réaliser la voie la plus difficile que l'on puisse réussir en n'utilisant que les prises marquées comme autorisées.</p>	<p>Vous vous positionnez au départ de la voie, vous attendez le feu vert de l'ETAPS, vous tentez ensuite de réaliser la voie en utilisant seulement les prises marquées. La voie n'est pas réussie si vous utilisez d'autres prises. Vous avez deux tentatives lors de l'entraînement. Vous n'en avez qu'une pour réaliser la voie la plus difficile que vous pouvez réussir.</p>	<p>Descendre du mur dans la zone d'arrivée en n'ayant utilisé que les prises autorisées.</p> <p>Progrès identifiable Le choix d'une voie adaptée à ses ressources</p>

TRAVAIL PREALABLE EN CLASSE : présentation des différentes voies, constitution des groupes, présentation de la fiche de travail

BILAN EN CLASSE : bilan individuel, progrès réalisés, repérage des nombres maximaux

NOM ET PRENOMS du grimpeur :.....

NOM et PRENOMS du juge :.....

Après avoir observé les différents parcours, indique les deux voies les plus difficiles que tu es sûr de réussir :

--	--

nom du grimpeur	voie N°	voie N°
Essai 1 : réussi ?		
Essai 2 : réussi ?		

NOM ET PRENOMS du grimpeur :.....

NOM et PRENOMS du juge :.....

Après avoir observé les différents parcours, indique les deux voies les plus difficiles que tu es sûr de réussir :

--	--

nom du grimpeur	Voie N°	Voie N°
Essai 1 : réussi ?		
Essai 2 : réussi ?		

[Retour sommaire](#)