

Octobre 2015

ÉDUSARTHE

**GRIMPE ET ESCALADE À
L'ÉCOLE**

En cliquant sur ce symbole, vous aurez accès à des vidéos explicatives des situations pédagogiques



GRIMPE et ESCALADE



SOMMAIRE

1. Instructions officielles	Page 4
2. Règles d'or	Page 5
3. Lexique escalade	Page 7
4. Procédures obligatoires	Page 9
5. Carte des sites naturels ou artificiels d'escalade en Sarthe	Page 10
6. Recommandations pédagogiques	Page 11
7. Proposition de déroulement d'une séance	Page 12
8. Situations par objectif :	Page 13
• Savoir s'équiper et connaître les règles de sécurité	Page 14
• Prendre des informations	Page 16
• Améliorer les appuis pieds/mains et utiliser les transferts d'équilibre	Page 23
• Varier les déplacements et les contraintes	Page 31

CYCLE 2	
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, s'immerger...), dans des milieux variés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bassin...), sur des engins (ou montures) instables (bicyclette, roller, ski, poney...), dans des environnements progressivement plus éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, plan d'eau...).
Activités de grimpe et d'escalade	Grimper sur une structure d'escalade sans matériel spécifique. S'engager dans un projet de déplacement pour atteindre un but, pour rallier deux points donnés (prises situées à moins de 3 mètres).
	<ul style="list-style-type: none"> - Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...). - Travailler sur les appuis pieds-mains et les transferts d'équilibre. - Prendre des informations en cours de déplacement. - Effectuer différents parcours, avec un départ au sol, un milieu (point le plus haut à atteindre) et un point d'arrivée. - Essayer plusieurs solutions, choisir celle que l'on peut réaliser sans chuter. - Grimper jusqu'à 2,50 mètres à 3 mètres (cible à toucher à cette hauteur) et redescendre. Réaliser sans assurage un trajet annoncé pour traverser horizontalement une zone en utilisant différents types de prises
CYCLE 3	
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, s'immerger...), dans des milieux variés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bassin...), sur des engins (ou montures) instables (bicyclette, roller, ski, poney...), dans des environnements progressivement plus éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, plan d'eau...).
Activités d'escalade	Grimper et redescendre sur un trajet annoncé (mur équipé).
	<p>Sans matériel spécifique (prises situées au-dessous de 3 mètres)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 (baudrier 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.

RÈGLES D'OR

LES TROIS RÔLES

- Avoir une tenue adaptée : s'attacher les cheveux, retirer bijoux, montres, lunettes...
- Ne rien avoir dans les poches

Le grimpeur



L'assureur

Le contre-assureur

POUR LE GRIMPEUR

- Mettre correctement son baudrier et le faire vérifier
- Réaliser son nœud en huit, le doubler et le faire vérifier



POUR L'ASSUREUR

- Installer le descendeur sur la corde et bien fermer la vis du mousqueton sur le pontet et le faire vérifier
- Etre attentif au grimpeur



POUR LE CONTRE-ASSUREUR

- Tenir le brin de vie en continu sans tendre la corde et le faire vérifier
- Etre attentif au grimpeur et à l'assureur

POUR LA TRIPLETTE

- Se vérifier et vérifier
- Entendre le bruit caractéristique du doigt du mousqueton fermé
- Ne grimper qu'après autorisation de l'enseignant ou de l'adulte agréé

Etre attentif



Vérifier



**Faire vérifier
par l'adulte**



LEXIQUE ESCALADE

Appui : ...du pied ou de la main, l'escalade c'est progresser sur des appuis.

Assurance : techniques qui consistent à assurer la protection du grimpeur dans son ascension.

« **Avaler** » **la corde**: reprendre le surplus de corde dans les manœuvres d'assurance, c'est tirer le mou de la corde jusqu'à ce qu'elle soit tendue.

Baudrier : harnais sur lequel le grimpeur s'encorde.

Contre-assureur : personne qui doit seconder l'assureur

Cordelette : petite corde (ficelle) qui permet d'installer la corde d'escalade en moulinette dans le point d'ancrage (relais) au sommet de la voie.

Cotation : indication de la difficulté d'une voie.

Dégaine : deux mousquetons joints par une sangle.

Descendeur (tube, huit, cube...) : accessoire permettant de freiner ou de stopper un grimpeur sur une corde pendant l'assurance.

Désescalade : descendre une voie en utilisant les prises.

Développer : s'étirer, aller chercher très loin d'autres prises.

Dévers, surplomb : paroi inclinée « qui avance dans le vide ».

Grimpeur : personne qui escalade verticalement ou horizontalement.

Ligne des 3 mètres : ligne rouge matérialisée à 3 mètres du sol à ne pas dépasser sans être encordé.

Lover : action de ranger la corde en de belles brassées régulières, pour ne pas y trouver de nœuds.

Mou : c'est la corde non tendue entre l'assureur et le grimpeur.

Moulinette : technique qui permet d'assurer un grimpeur depuis le sol en ayant au préalable passé une corde dans le point d'ancrage au sommet de la voie, grâce à une cordelette.

Mousqueton à vis : matériel d'assurance avec un doigt amovible qui doit être fermé à l'aide d'une vis.

Mousqueton rapide : matériel d'assurance avec seulement un doigt amovible.

Mur : structure artificielle d'escalade (S.A.E.)

Pareur : personne qui doit assurer le grimpeur (encordé ou non). Réalise une parade.

Patinette : pose du pied en appui sur le mur sans utiliser de prise.

Pied-main : mouvement où le pied va prendre la place de la main sur la prise.

Point (d'assurance, d'ancrage) : en place de manière fixe (pitons) qui ne doit jamais être utilisé comme une prise pour grimper.

Pontet : boucle présente à l'avant du baudrier qui permet de s'encorder pour grimper ou de mettre le mousqueton à vis pour assurer. Si deux boucles, on s'encorde sur les deux.

Quadrette : groupe de 4 élèves.

Relais : double mousqueton rapide au sommet de la voie ancré au mur par deux chaînes.

Sec : ravalier le mou de la corde, assurer avec la corde bien tendue.

LEXIQUE SPÉCIFIQUE : ACTIVITÉ ESCALADE

Le matériel



Le baudrier



La corde lovée



La dégainé



Le descendeur



Le mousqueton



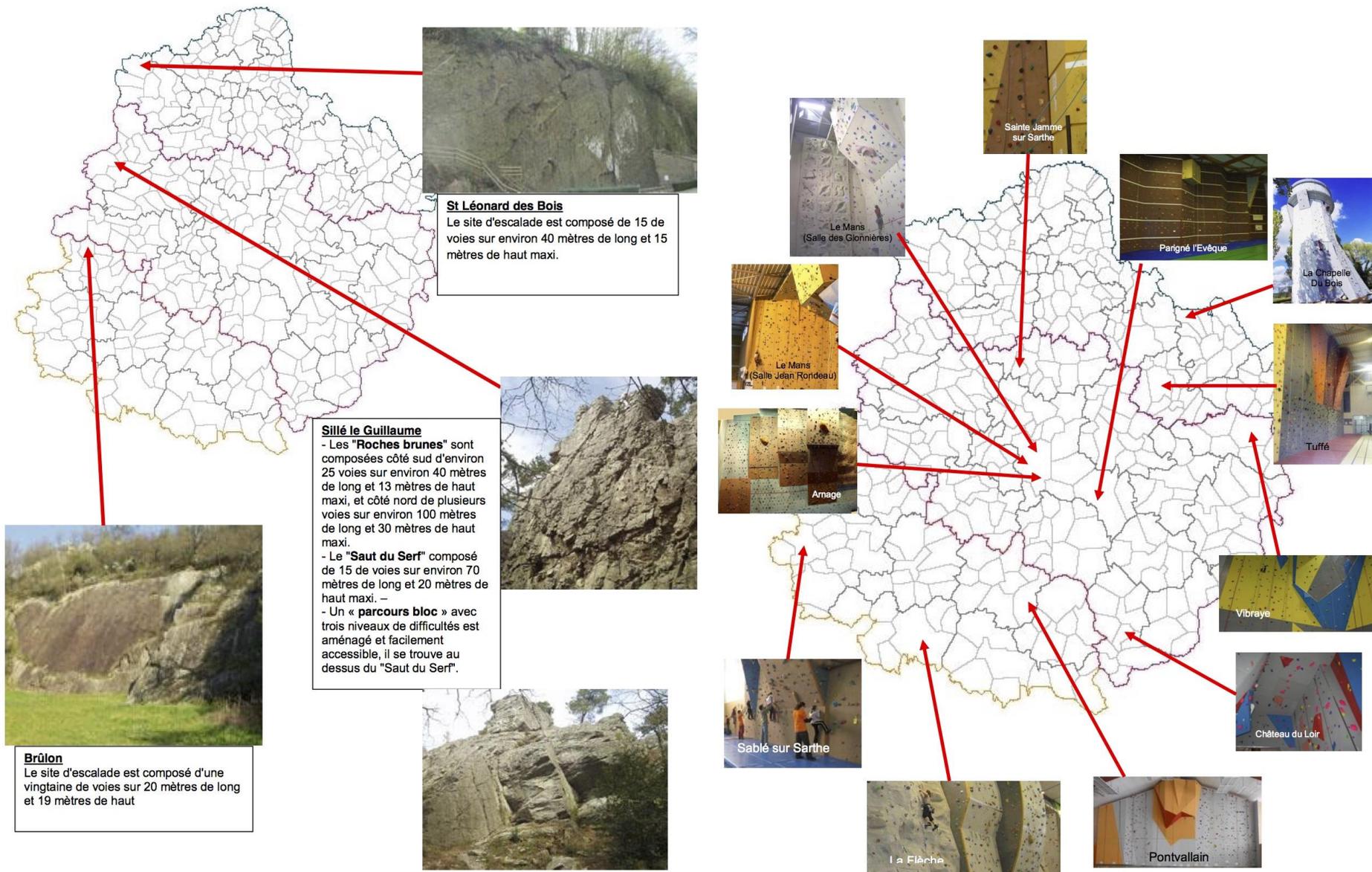
Les chaussons

PROCÉDURES OBLIGATOIRES

ESCALADE SUR SITE NATUREL OU ARTIFICIEL

Textes de référence	<ul style="list-style-type: none"> • Circulaire n°99-136 du 21/09/1999 MEN. • Circulaire n°92-196 du 03/07/92 (B.O. 29 du 26/07/92). • Lettre n°01-037 du 26 septembre 2001
Autorisations	<ul style="list-style-type: none"> • Du directeur d'école. • Pour les sorties facultatives : information écrite obligatoire donnée aux familles sur le jour, le lieu et l'horaire, plus accord daté et signé des parents ou tuteurs légaux. • Des propriétaires des sites (conventions).
Informations	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dans tous les cas de sorties, les familles doivent être précisément informées des conditions dans lesquelles elles sont organisées.</i> • Activité s'intègre obligatoirement dans le cadre du projet d'école. • Information à l'IEN.
Assurances	<ul style="list-style-type: none"> • L'assurance est recommandée pour les accompagnateurs et les intervenants bénévoles. <p>De plus, prévoir l'assurance des élèves lors des sorties facultatives.</p>
Taux minimum d'encadrement	<p>Jusqu'à 24 élèves, le maître de la classe plus un intervenant, qualifié ou bénévole agréé, ou un autre enseignant.</p> <p>Au delà de 24 élèves, un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant supplémentaire pour 12 élèves.</p>
Qualification	<p>Le maître peut enseigner cette activité qui se déroule sous sa responsabilité. Il doit être assisté par un intervenant extérieur agréé par le directeur académique et autorisé par le directeur d'école.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intervenants rémunérés : Brevet d'Etat (BE) dans l'activité. Educateur Territorial des Activités Physiques et Sportives (ETAPS) pouvant justifier d'une compétence en escalade. • Intervenants bénévoles : Vérification de qualification suite à un stage sous la responsabilité de l'IEN.
Sécurité	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir les numéros de téléphone d'urgence et de l'école (carte téléphonique, pièces de monnaie, téléphone portable...). • Trousse de secours. • Matériel : utilisation exclusive de matériel normé et vérifié. Les équipements de protection individuelle (EPI) doivent être homologués et contrôlés périodiquement par le propriétaire (registre de sécurité).

CARTE DES SITES NATURELS ET ARTIFICIELS D'ESCALADE EN SARTHE



RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

C1	
C2	sur sites adaptés
C3	

Lieux d'activités	<ul style="list-style-type: none"> • Fonctionnement sur SAE, blocs, modules, écoles d'escalade, falaises, autant de sites nettoyés, vérifiés et reconnus. • Pour les déplacements verticaux ou horizontaux, sous la ligne des 3 mètres, grimper est possible sans équipement particulier.
Conditions matérielles	<ul style="list-style-type: none"> • Prévision d'un équipement par enfant. • Utilisation de baudriers. • Assurage sur descendeur avec un contre-assurage. • Amarrage haut, sur 2 points d'ancrage (type relais). • Utilisation de cordes de diamètre supérieur à 10 mm. • Les vêtements doivent être suffisamment amples pour faciliter le mouvement. • Utilisation de tennis ou de chaussons d'escalade. • Pas de bijoux, de montres ou d'écharpes. • Cheveux longs attachés.
Sécurité	<ul style="list-style-type: none"> • Activité interdite sur site mouillé ou gras. • Vérification de l'équipement individuel et des encordements à la fois par les élèves et obligatoirement par l'enseignant et/ou un adulte agréé. • Encordement direct sur le pontet du baudrier à l'aide d'un « nœud en 8 ». • Prévoir une corde dont la longueur fait au moins 2 fois la hauteur à grimper, plus 6m. • Aménager et dégager la zone de réception. • Sur sites extérieurs, le casque est fortement recommandé.
Proposition d'organisation pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> • Organiser les enfants de poids équivalents par tripléte : un grimpeur, un assureur, un contre-assureur.
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> • Les sorties sur site naturel doivent être l'aboutissement d'un cycle de travail sur SAE. • Cette activité peut faire l'objet d'un travail interdisciplinaire et transdisciplinaire.
Accompagnement	<p>En plus du personnel d'encadrement, pour l'accompagnement des élèves, le maître peut être assisté d'adultes bénévoles, après autorisation du directeur (pas de demande d'agrément). En aucun cas, ce personnel ne se substitue au personnel encadrant.</p>
Personnes ressources	<p>Pour tout renseignement complémentaire, s'adresser aux conseillers pédagogiques EPS de circonscription et/ou aux conseillers pédagogiques départementaux.</p>

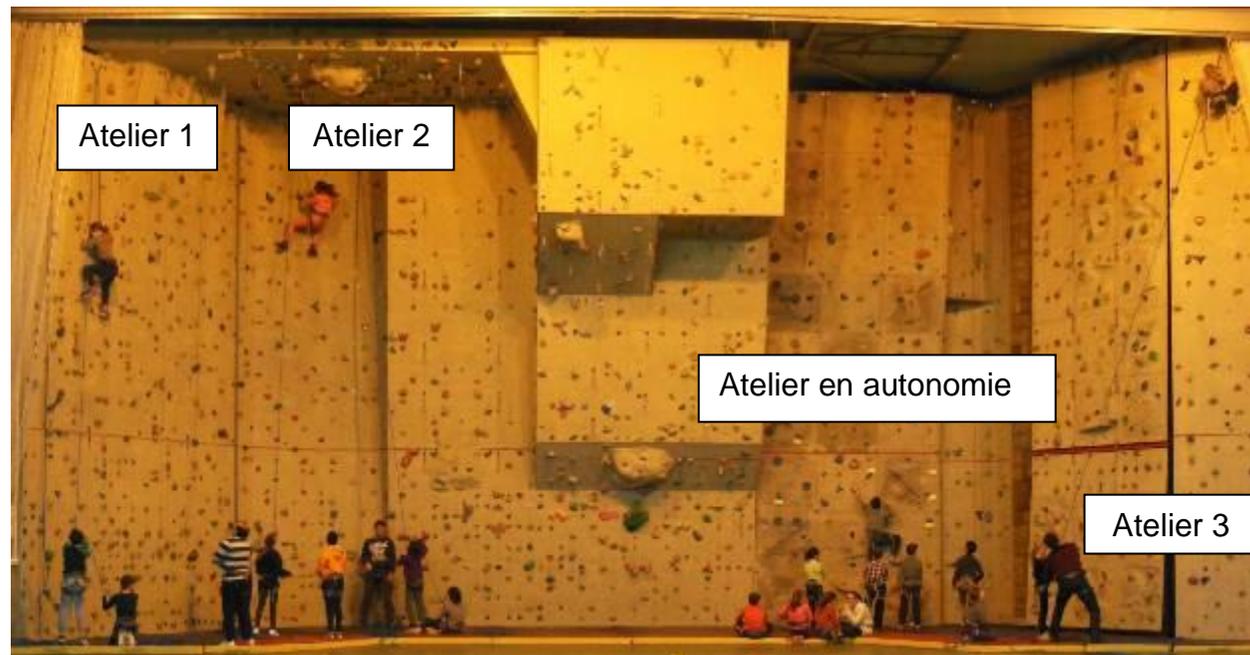
PROPOSITION DE DÉROULEMENT D'UNE SÉANCE

1) Échauffement type :

- Échauffement articulaire, musculaire
- Échauffement cardio-vasculaire
- Échauffement qui correspond aux différentes actions motrices liées à l'activité : utilisation des bras, des jambes, extension, flexion...

2) Phase d'activités :

- Rappel des règles d'or liées à la sécurité (parade/réception, rôle des élèves et des adultes...)
- S'équiper : mettre son baudrier et faire vérifier par un adulte
- Mise en activité en reprenant les jeux déjà connus (1, 2, 3 soleil, Jacques a dit, le béret...)
- Mise en place d'ateliers :
 - Atelier autonome : un groupe d'élèves (6 maximum) qui pratique **sous la ligne des 3 m (2 m pour les élèves de cycle 2)**
 - 3 ou 4 ateliers encadrés par des adultes agréés et l'enseignant
 - Rotation sur les ateliers



visualiser
l'organisation de
la séance ici
(ctrl +clic)



3) Regroupement : retour au calme et rangement du matériel

SITUATIONS PAR OBJECTIF

- **Savoir s'équiper et connaître les règles de sécurité**

En tenue  Page 14

Parades/réceptions  Page 15

- **Prendre des informations**

1, 2, 3 soleil Page 16

Les déménageurs Page 17

Course poursuite Page 18

Les yeux bandés Page 19

Le chat perché Page 20

Le compte à rebours Page 21

Les statues Page 22

- **Améliorer les appuis et utiliser les transferts d'équilibre**

Les nids Page 23

Le fil à plomb Page 24

L'Égyptien Page 25

La frontière Page 26

Jacques a dit Page 27

Chamboule tout  Page 28

Pas de géant, pas de fourmi  Page 29

Poussée complète  Page 30

- **Varié les déplacements et les contraintes**

Copie conforme  Page 31

La patinette Page 32

La pieuvre  Page 33

La queue du diable Page 34

L'ascenseur  Page 35

Le robot Page 36

Le béret  Page 37

La rencontre Page 38

Relais escalade/désescalade  Page 39

L'entonnoir Page 40

Les prénoms cachés Page 41

Les prises éliminées Page 42

Le déguisement  Page 43

La course au score  Page 44

Le brin de laine  Page 45

15 secondes chrono  Page 46

Pas de géant, pas de fourmi  Page 29

Poussée complète  Page 30

<p>Objectifs : Savoir s'équiper seul (baudrier et encordement) avec vérification de l'adulte Savoir réaliser un nœud de huit</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Enfiler son baudrier - Réaliser correctement le nœud de huit et le nœud d'arrêt - Installer correctement son mousqueton et son descendeur - Vérifier l'équipement de ses partenaires
---	---

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p>EN TENUE</p> 	<p>Dispositif : Plusieurs voies Une équipe par voie</p> <p>Matériel : 3 baudriers, un descendeur, un mousqueton à vis, une corde</p> <p>Organisation pédagogique : Par 3 à chaque voie : un grimpeur, un assureur, un contre-assureur</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Être l'équipe qui sera la première prête à grimper</p> </div> <p>Le grimpeur s'équipe du baudrier et s'encorde correctement avec nœud en huit + nœud d'arrêt.</p> <p>L'assureur s'équipe correctement du baudrier et du descendeur + mousqueton.</p>	<p>Le grimpeur et l'assureur peuvent s'équiper en ayant les yeux bandés</p>
		<p>Le contre-assureur s'équipe du baudrier et installe la corde.</p> <p>Vérification entre les équipiers.</p>	

Objectif :
 Connaître les règles de sécurité et d'action en tant que grimpeur et pareur

- communiquer
- observer
- agir et réagir vite

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">PARADES RECEPTIONS</p> 	<p><u>Dispositif :</u> Un binôme Sur le mur, au maximum, à 1 m du sol</p> <p><u>Matériel :</u> aucun</p> <p><u>Organisation pédagogique :</u> Un binôme : chaque équipier est pareur et grimpeur</p> <p>Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pour le grimpeur : Être dynamique lors de la chute</p> </div> <p><u>Pour le grimpeur :</u> Se placer à 1 m du sol. Etre prêt à chuter. Se repousser du mur. Anticiper et chuter dans la zone de réception. Se laisser tomber en étant actif (fléchir les jambes, essayer d'arriver debout).</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pour le pareur : Eviter la chute du grimpeur sur le dos</p> </div> <p><u>Pour le pareur :</u> Etre attentif, toujours regarder le grimpeur et être prêt à intervenir lors de la chute du grimpeur. Ne pas être trop proche du grimpeur.</p> <p><i>Pour éviter la chute du grimpeur sur le dos, appliquer les mains au niveau des omoplates et accompagner sa réception au sol</i></p>	
			

Objectifs : Cycle 2 : Prendre des informations en cours de déplacement Cycle 3 : Améliorer la prise d'informations visuelles en cours de déplacement	- anticiper - agir et réagir vite
---	--------------------------------------

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
1, 2, 3, SOLEIL	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Dispositif : Les grimpeurs au pied du mur Un meneur en retrait</p> <p>Organisation pédagogique : Travail en atelier pouvant se dérouler sous le contrôle d'un adulte</p> <p>Conseil : organiser le groupe en doublettes, un grimpeur/un pareur</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center;"> Atteindre la ligne le premier sans être vu en mouvement par le meneur </div> <p>Pour le meneur : Dos au mur, compter à voix haute : 1, 2, 3, SOLEIL et se retourner pour faire face au mur.</p> <p>Désigner les grimpeurs vus encore en mouvement.</p> <p>Pour les grimpeurs : Escalader pendant le retournement du meneur.</p> <p>Désescalader jusqu'au sol, à l'annonce du meneur, pour repartir.</p> <p>Changer de place à chaque partie. Le premier atteignant la ligne devient meneur.</p> <p>Inverser les rôles : grimpeur / pareur.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Allonger ou raccourcir le temps de retournement du meneur 2. Imposer une position d'immobilité (sur un pied, les pieds décalés, les mains sous la ligne des épaules...) 3. Obliger à l'immobilité totale quand le meneur fait face au mur

Objectifs : Cycle 2 : Prendre des informations en cours de déplacement Essayer plusieurs solutions, choisir celle que l'on peut réaliser sans chuter Cycle 3 : Améliorer la prise d'informations visuelles en cours de déplacement Effectuer différents parcours essayer plusieurs solutions	<ul style="list-style-type: none"> - communiquer - agir vite - prendre des risques mesurés
---	---

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">LES DÉMÉNAGEURS</p> 	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Dispositif : Une zone de départ contenant divers objets et une zone d'arrivée sur le mur ou matérialisées au sol Une équipe de grimpeurs sur le mur, à 1 mètre du sol Un pareur (autre équipe) par grimpeur</p> <p>Matériel : Des objets à transporter de formes, de tailles, de masses, de préhensions variées (exemples : ballons de basket, balles de tennis, bâtons, cerceaux, cartons...) Un chronomètre</p> <p>Organisation pédagogique : 2 équipes : des grimpeurs, des pareurs Travail en atelier pouvant se dérouler sous le contrôle d'un adulte</p> <p>Durée du jeu : 2-5 minutes</p>	<div style="border: 2px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Être l'équipe déménageant ses objets le plus rapidement possible </div> <p>Pour les grimpeurs : Grimper sur le mur et faire la chaîne pour transporter les objets.</p> <p>Tout objet tombant est remis dans la zone de départ par l'adulte.</p> <p>Seuls les premiers et derniers maillons de la chaîne peuvent poser le pied au sol.</p> <p>Les déplacements latéraux sont autorisés.</p> <p>Inverser les rôles des 2 équipes.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier les objets (taille, poids, préhension...) 2. Augmenter la largeur de la zone à traverser 3. Limiter la durée du jeu 4. Interdire la pose de pieds au sol pour tous les grimpeurs 5. Interdire les déplacements des pieds 6. Imposer une prise de main fixe

Objectifs : Cycle 2 : Prendre des informations en cours de déplacement Cycle 3 : Améliorer la prise d'informations visuelles en cours de déplacement	- prendre des risques mesurés - agir et réagir vite
---	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">COURSE POURSUITE</p>	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Dispositif : Une souris et un chat espacés de 2 mètres La souris est porteuse d'un foulard accroché dans le dos Une prise d'arrivée matérialisée (entourée à la craie). Un pareur par grimpeur</p> <p>Matériel : Un foulard Une craie</p> <p>Organisation pédagogique : Par quatre : 2 grimpeurs (chat-souris), 2 pareurs. Travail en atelier pouvant se dérouler sous le contrôle d'un adulte</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pour la souris : rejoindre la prise d'arrivée, sans se faire prendre son foulard</p> <p>Pour le chat : attraper le foulard de la souris</p> </div> <p>Les 2 grimpeurs démarrent la poursuite au signal.</p> <p>Inverser les rôles chat/souris ; puis grimpeur/pareur.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Augmenter la largeur de la zone à traverser 2. Varier la distance entre le chat et la souris au début du jeu 3. Imposer un mode de déplacement commun aux 2 grimpeurs (ex : l'égyptien p.8, les pas de souris p.28...) 4. Imposer des modes de déplacement différents pour les 2 grimpeurs



Objectifs :
Cycle 2 : Prendre des informations en cours de déplacement
Cycle 3 : Améliorer la prise d'informations en cours de déplacement

- Prendre des positions inhabituelles
- Exploiter ses autres sens
- Prendre des repères et les mémoriser

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">LES YEUX BANDÉS</p> 	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Travail en ascension avec encordement (Cycle 3)</p> <p>Cycle 2 Dispositif : Des voies de niveau inférieur aux possibilités du grimpeur, sous la ligne des 3 m Matériel : Un foulard par triplette Un objet à atteindre sur la voie (un foulard, une balle, une étiquette...) Organisation pédagogique : Par triplette : un grimpeur /un pareur / un guide Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p> <p>Cycle 3 Dispositif : Des voies de niveau inférieur aux possibilités du grimpeur, avec encordement Matériel : Un foulard par quadrette Un objet à atteindre sur la voie (un foulard, une balle, une étiquette...) Matériel d'assurage par quadrette Organisation pédagogique : Par quadrette : un grimpeur /un assureur / un contre-assureur / un guide Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p>	<div style="border: 2px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <p>Atteindre l'objet les yeux bandés, lors de la 2^{ème} ascension</p> </div> <p>Cycle 2 : Pour le grimpeur : Accrocher les objets sur la voie en fonction de ce qui lui semble possible. Effectuer une deuxième ascension les yeux bandés pour récupérer un objet. Pour le pareur : Assurer la sécurité. Pour le guide : Aider oralement le grimpeur.</p> <p>Cycle 3 : Pour le grimpeur : Accrocher les objets sur la voie en fonction de ce qui lui semble possible. Effectuer une deuxième ascension les yeux bandés pour récupérer un objet. La descente peut s'effectuer, en moulinette, les yeux bandés ou non Pour l'assureur et contre-assureur : Assurer la sécurité Pour le guide : Aider oralement le grimpeur</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Réaliser sans objet 2. Objets fixés par l'adulte : tous les élèves effectuent la même voie (prise d'infos et mémorisation possible pendant l'ascension des autres grimpeurs) 3. Varier la hauteur du point d'ancrage 4. Interdire le guidage oral. Observer la voie avant de se bander les yeux 5. Défier l'autre : à 2, un enfant accroche l'objet, l'autre va le décrocher les yeux bandés sans guidage

Objectifs : Cycle 2 : Prendre des informations en cours de déplacement Cycle 3 : Améliorer la prise d'informations en cours de déplacement	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir et agir vite - Anticiper - Prendre des repères
---	---

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">LE CHAT PERCHÉ</p> 	<p><u>Dispositif :</u> Une zone de danger au pied du mur (4/5 mètres de large)</p> <p>Une zone de passage, interdite aux chats, au delà de la zone de danger</p> <p>Au départ : les souris accrochées au mur, les chats dans la zone de danger</p> <p><u>Matériel :</u> Plots pour matérialiser les zones au sol</p> <p><u>Organisation pédagogique :</u> Classe entière ou travail en atelier pouvant se dérouler sous le contrôle d'un adulte</p> <p>Une équipe de souris, une équipe de chats (moins nombreux : 1 pour 5)</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">Pour les souris : faire le plus d'aller-retour possible, sans se faire toucher par un chat (1 point par aller-retour réussi)</p> </div> <div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Pour les chats : toucher les souris dans la zone de danger</p> </div> <p>Les chats ne peuvent pas toucher les souris lorsqu'elles sont accrochées sur le mur ou dans la zone de passage.</p> <p>Toute souris touchée ne marque pas de point.</p> <p>Temps de jeu limité.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier le rapport nombre de chats, nombre de souris 2. Varier la durée du jeu 3. Résultat individuel pour les souris : première totalisant 5 points

Objectifs : Cycle 2 : Prendre des informations en cours de déplacement Cycle 3 : Améliorer la prise d'informations en cours de déplacement Essayer plusieurs solutions, choisir celle que l'on peut réaliser sans chuter	- Réagir et agir en toute sécurité
--	------------------------------------

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE COMPTE A REBOURS	<p><u>Dispositif :</u> Une ligne de départ à 2 à 3 mètres du mur Les grimpeurs derrière la ligne</p> <p><u>Organisation pédagogique :</u> Un meneur, des grimpeurs Travail en atelier pouvant se dérouler sous le contrôle d'un adulte</p>	<div data-bbox="1182 448 1550 568" style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center;"> Être perché sur le mur à la fin du compte à rebours </div> <p>Tenir la position 5 secondes minimum. Changer de place à chaque compte à rebours. Revenir derrière la ligne à chaque fois.</p> <p><u>Pour le meneur :</u> Décompter à voix haute le compte à rebours : 10 secondes.</p> <p>Raccourcir d'une seconde le compte à rebours à chaque fois (minimum 3 secondes).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comptabiliser des points de pénalité pour les grimpeurs ne réalisant pas le contrat 2. Eloigner le point de départ des grimpeurs réalisant le contrat (compte à rebours constant) 3. Imposer une couleur de prise (main droite, prise rouge par exemple)

Objectifs : Cycle 2 : Prendre des informations en cours de déplacement Cycle 3 : Améliorer la prise d'informations en cours de déplacement Essayer plusieurs solutions, choisir celle que l'on peut réaliser sans chuter	<ul style="list-style-type: none"> - Observer - Mémoriser - Prendre des positions inhabituelles
--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LES STATUES	<p style="color: red;">Travail sans encordement sous la ligne des « 3 mètres » (Cycle 2)</p> <p style="color: red;">Travail en ascension avec encordement (Cycle 3)</p> <p>Organisation pédagogique : Par quadrette : 2 grimpeurs / un pareur/un observateur</p> <p>Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Reproduire avec exactitude la statue de son partenaire </div> <p>Le 1^{er} grimpeur « crée » une statue originale.</p> <p>Le 2^{ème} grimpeur reproduit exactement la position.</p> <p>Inverser les rôles des grimpeurs.</p> <p>L'observateur valide la fidélité de la reproduction.</p> <p>Inverser les rôles grimpeurs/pareurs, observateurs.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mémoriser 2 statues successives 2. Réaliser une statue collective 3. Proposer des exemples de statues à partir de photos
			

Objectifs : Cycle 2 : travailler sur les appuis pieds/mains et les transferts d'équilibre Cycle 3 : améliorer les appuis pieds/mains et utiliser les transferts d'équilibre	- Prendre des positions inhabituelles
--	---------------------------------------

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LES NIDS	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Dispositif : Des « cercles » tracés (brin de laine, scotch, cerceau...) sur le mur : 4 à 5 prises à l'intérieur de chaque nid</p> <p>Organisation pédagogique : Par tripléte : un grimpeur / un pareur/ un observateur Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center;"> Se recroqueviller à l'intérieur des nids </div> <p>N'utiliser que les prises situées à l'intérieur des « nids ».</p> <p>L'observateur vérifie qu'aucune partie du corps ne dépasse.</p> <p>Inverser les rôles.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la taille des « nids » 2. Changer de nid au signal 3. S'étirer hors du nid en n'utilisant que les prises extérieures 4. Tenir la position pendant un temps certain



Objectif : Cycle 3 : améliorer les appuis pieds/mains et utiliser les transferts d'équilibre	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre des positions inhabituelles - S'équilibrer, accepter un déséquilibre momentané
---	---

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">LE FIL À PLOMB</p> 	<p>Travail en ascension avec encordement (Cycle 3)</p> <p>Dispositif : Un fil à plomb accroché à la ceinture du baudrier, au milieu du dos Des voies de niveau inférieur aux possibilités du grimpeur, avec encordement</p> <p>Matériel : Fil à plomb : descendeur accroché à l'extrémité d'une cordelette Matériel d'assurage par quadrette</p> <p>Organisation pédagogique : Par quadrette : un grimpeur / un assureur / un contre-assureur / un observateur Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Réussir la traversée ou l'ascension </div> <p>Pour le grimpeur : Amener le fil à plomb à la verticale du pied d'appui avant de déplacer l'autre pied.</p> <p>Pour l'assureur et contre-assureur : Assurer la sécurité.</p> <p>Pour l'observateur : Aider oralement le grimpeur à trouver la bonne position.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Réaliser la traversée ou l'ascension les yeux bandés, sans aide, « sentir la position » poids du corps au-dessus du pied d'appui 2. Contrôler et compter le nombre d'appuis corrects

Objectifs : Cycle 2 : travailler sur les appuis pieds/mains et les transferts d'équilibre Cycle 3 : améliorer les appuis pieds/mains et utiliser les transferts d'équilibre	<ul style="list-style-type: none"> - Observer - Prendre des positions inhabituelles - Prendre des risques mesurés
--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
L'ÉGYPTIEN	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Dispositif : Une traversée matérialisée (zone départ / zone arrivée)</p> <p>Organisation pédagogique : Par doublette : un grimpeur / un pareur</p> <p>Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Réaliser la traversée de profil </div> <p>Se déplacer latéralement de gauche à droite, corps face au sens du déplacement (hanche gauche contre le mur pour un déplacement vers la droite).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Traverser de droite à gauche 2. Transporter un ou deux objets (balle de tennis...)
			

Objectifs : Cycle 2 : travailler sur les appuis pieds/mains et les transferts d'équilibre Cycle 3 : améliorer les appuis pieds/mains et utiliser les transferts d'équilibre	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre des positions inhabituelles - Prendre des risques mesurés - S'équilibrer, accepter un déséquilibre momentané
--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LA FRONTIÈRE	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Travail en ascension avec encordement (Cycle 3)</p> <p><u>Dispositif :</u> Une voie avec une prise d'arrivée matérialisée Chaque voie est partagée verticalement en 2 zones (La séparation des zones est matérialisée par un tracé à la craie, par une cordelette suspendue ou par la ligne des points d'ancrage...)</p> <p><u>Matériel :</u> Cordelette Craie Matériel d'encordement et d'assureur par triplette</p> <p><u>Organisation pédagogique :</u> Par triplette : un grimpeur, un assureur, un contre-assureur Atelier sous la responsabilité d'un adulte</p>	<div data-bbox="1182 448 1550 533" style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center;"> Atteindre le haut de la voie </div> <p>Grimper avec le pied droit et la main droite à droite de la frontière et la main gauche et le pied gauche à gauche de la frontière.</p> <p>Ne jamais changer de zone pour les mains et les pieds.</p> <p>Inverser les rôles.</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Grimper avec 3 prises du côté droit et une prise du côté gauche 2. Grimper avec 3 prises du côté gauche et une prise du côté droit (voir photo) 3. Poser les mains d'un côté de la frontière et les pieds de l'autre côté 4. Varier la difficulté de la voie 5. Imposer le changement de côté à chaque prise de mains 6. Chronométrer l'ascension

Objectifs : Cycle 2 : Travailler sur les appuis pieds/mains et les transferts d'équilibre Cycle 3 : améliorer les appuis pieds/mains et utiliser les transferts d'équilibre	<ul style="list-style-type: none"> - écouter - prendre une position imposée
--	---

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
JACQUES A DIT	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Dispositif : Les grimpeurs sur le mur, à 1 mètre du sol Un meneur</p> <p>Organisation pédagogique : Organiser le groupe en doublettes avec 1 grimpeur et 1 pareur</p> <p>Durée du jeu : 2-3 minutes</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Réaliser ce que Jacques a dit </div> <p>Pour le grimpeur : Effectuer seulement les consignes précédées de « Jacques a dit... » sinon rester immobile.</p> <p>Changer des rôles : grimpeur / pareur.</p> <p>Pour le pareur : Etre actif dans la parade (sécurité).</p> <p>Pour le meneur : Annoncer des consignes permettant aux grimpeurs : - de prendre des positions inhabituelles (enlever main droite, le pied droit, le pied droit et la main gauche, placer les 2 pieds sur la même prise, 2 mains sous la ligne des épaules, etc...) - d'effectuer des mouvements inhabituels (changer de main ou de pied sur la même prise, désescalader, se déplacer latéralement, etc...)</p>	<p>Prendre des positions de moindre effort (PME) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bras tendus • Poids du corps en arrière...
<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>			

Objectifs : Cycle 2 : travailler sur les appuis pieds/mains et les transferts d'équilibre Cycle 3 : améliorer les appuis pieds/mains et utiliser les transferts d'équilibre	<ul style="list-style-type: none"> - agir en toute sécurité - observer - prendre des risques mesurés
--	---

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">CHAMBOULE-TOUT</p>  	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Dispositif : Une zone de départ et une zone d'arrivée matérialisées sur le mur ou au sol Au sol une zone de tir (3 à 5 m du mur)</p> <p>Matériel : Des ballons mous ou des ballons très légers Un chronomètre</p> <p>Organisation pédagogique : 2 équipes : des grimpeurs, des tireurs Travail en atelier pouvant se dérouler sous le contrôle d'un adulte</p> <p>Durée du jeu : 2-3 minutes</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Être l'équipe marquant le plus de points </div> <p>Pour l'équipe « grimpeurs » : Être sur le mur et ne pas se faire toucher par un ballon. Si les grimpeurs esquivent, repoussent ou bloquent le ballon : pas de point pour les tireurs.</p> <p>Pour l'équipe « tireurs » : Toucher les grimpeurs avec les ballons (1 point par touche).</p> <p>Seul le lancer à 2 mains est autorisé.</p> <p>Lancer le ballon en cloche (pas de lancer tendu).</p> <p>Ne pas viser la tête.</p> <p>Inverser les rôles des 2 équipes.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elargir la zone de tir 2. Obliger les grimpeurs à effectuer une traversée de la gauche vers la droite 3. Inverser les zones de départ et d'arrivée 4. Cycle 3 : départs enchaînés, les grimpeurs peuvent se protéger mutuellement (repousser ou attraper le ballon) 5. Cycle 3 : 2 zones de départ opposées ; les grimpeurs effectuent leur traversée en se croisant

<p>Objectifs : Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...) Cycle 2 : travailler sur les appuis pieds/mains et les transferts d'équilibre Cycle 3 : améliorer les appuis pieds/mains et utiliser les transferts d'équilibre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anticiper son déplacement - Prendre des positions inhabituelles
--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p>PAS DE GÉANT PAS DE FOURMI</p>	<p>Travail sans encordement sous la ligne des « 3 mètres » (Cycle 2) Travail en ascension avec encordement (Cycle 3)</p> <p><u>Dispositif :</u> Une traversée avec prise de départ et prise d'arrivée matérialisées</p> <p><u>Organisation pédagogique :</u> Par doublette : un grimpeur / un pareur</p> <p>Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p>	<div data-bbox="1182 528 1550 612" style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Réaliser la traversée en aller retour</p> </div> <p>Parcours « aller » : traverser en faisant les plus grandes enjambées possibles.</p> <p>Parcours « retour » : traverser en faisant les plus petits pas possibles ou inversement.</p> <p>Retour au départ en cas de chute.</p> <p>Inverser les rôles.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Idem avec les mains 2. Etablir un record (nombre d'appuis maximum et minimum) 3. Introduire des phases d'escalade et de désescalade dans la traversée
			

Objectifs : Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...) Améliorer les appuis pieds/mains et utiliser les transferts d'équilibre	<ul style="list-style-type: none"> - Anticiper son déplacement - Combiner propulsion des jambes et traction des bras
--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">POUSSÉE COMPLÈTE</p> 	<p style="color: red;">Travail en ascension avec encordement (Cycle 3)</p> <p><u>Dispositif :</u> Une voie avec prise d'arrivée matérialisée</p> <p><u>Organisation pédagogique :</u> Par triplète : un grimpeur / un pareur/un observateur Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center;"> Réaliser la voie en respectant la règle de déplacement </div> <p>Ne poser le 2^{ème} pied que lorsque la jambe d'appui est complètement tendue.</p> <p>L'observateur valide le déplacement.</p> <p>Inverser les rôles.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Réaliser la voie en un nombre minimum de pas 2. Combiner cette activité avec la situation « le fil à plomb » (page 24)

Objectif : Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...)	<ul style="list-style-type: none"> - mémoriser - observer - prendre des risques mesurés
--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">COPIE CONFORME</p> 	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Organisation pédagogique : Travail en atelier pouvant se dérouler en autonomie Par binôme : 1 grimpeur/ 1 pareur-observateur</p> <p>Durée du jeu : 2-3 minutes</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Effectuer le même déplacement </div> <p>Pour le grimpeur : Reproduire exactement le déplacement effectué par le grimpeur précédent, ajouter 2 prises supplémentaires pour construire la plus longue traversée possible.</p> <p>S'il y a erreur le grimpeur recommence au départ.</p> <p>Chaque élève est tour à tour grimpeur et pareur-observateur.</p> <p>Rotation des rôles : grimpeur/ pareur-observateur.</p> <p>Pour le pareur –observateur : Mémoriser le parcours afin de le reproduire à son tour. Etre actif dans la parade (sécurité). Contrôler l'exactitude du déplacement.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Travailler en ascension (escalader/désescalader) 2. Travailler en traversée de gauche à droite et de droite à gauche 3. Combiner des déplacements verticaux et horizontaux, en vagues, en créneaux...

Objectifs : Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...) Cycle 2 : travailler les transferts d'équilibre Cycle 3 : améliorer les transferts d'équilibre	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre des positions inhabituelles - Prendre des risques mesurés - S'équilibrer, accepter un déséquilibre momentané
--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LA PATINETTE	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Travail en ascension avec encordement (Cycle 3)</p> <p>Matériel : Chaussures de sport propres ne laissant pas de traces sur le mur <u>Patinette</u> : la pose de la pointe de pied en appui sur le mur, sans utiliser de prise</p> <p>Organisation pédagogique : Par doublette : un grimpeur, un pareur Travail en atelier pouvant se dérouler sous le contrôle d'un adulte</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Toucher avec la main la ligne des 3 mètres en «patinette» </div> <p>Progresser en utilisant les prises avec un seul pied, le second prenant appui directement sur le mur, en patinette.</p> <p>Changer de pied.</p> <p>Inverser les rôles.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Grimper le plus haut possible sans utiliser les prises avec les pieds 2. Cycle 3 : idem avec encordement en proposant un nombre défini de pas de patinette, pied gauche et ou pied droit
			

Objectifs : Cycle 2 : travailler sur les appuis pieds/mains et les transferts d'équilibre Cycle 3 : améliorer les appuis pieds/mains et utiliser les transferts d'équilibre	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre des positions inhabituelles - Prendre des risques mesurés - S'équilibrer, accepter un déséquilibre momentané
--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">LA PIEUVRE</p> 	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Dispositif : Une prise choisie et matérialisée par triplette</p> <p>Organisation pédagogique : Par triplette : un grimpeur, un pareur, un juge Travail en atelier pouvant se dérouler sous le contrôle d'un adulte</p>  	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Toucher le plus de prises avec la main et les pieds libres </div> <p>Main gauche sur la prise désignée, sans jamais la lâcher.</p> <p>Le juge comptabilise les prises touchées.</p> <p>Inverser les rôles.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la difficulté de préhension de la prise désignée (taille, type de préhension, hauteur...) 2. Le grimpeur peut choisir la main et/ou le pied en contact avec la prise 3. Chaque grimpeur peut choisir sa prise 4. Chaque grimpeur choisit la prise imposée des autres grimpeurs 5. Limiter la durée du jeu, réussir le plus possible de touches en un temps donné

Objectifs : Cycle 2 : travailler sur les appuis pieds/mains et les transferts d'équilibre Cycle 3 : améliorer les appuis pieds/mains et utiliser les transferts d'équilibre	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre des positions inhabituelles - Prendre des risques mesurés - S'équilibrer, accepter un déséquilibre momentané
--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">LA QUEUE DU DIABLE</p>	<p><u>Dispositif :</u> Par quadrette : 2 grimpeurs - 2 pareurs</p> <p><u>Matériel :</u> Un foulard par joueur (une couleur de foulards par équipe) Un chronomètre</p> <p><u>Organisation pédagogique :</u> Par quadrette : 2 grimpeurs / 2 pareurs Travail en atelier pouvant se dérouler sous le contrôle d'un adulte</p> <p><u>Durée du jeu :</u> 2-3 minutes</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Attraper la queue de son adversaire en premier </div> <p><u>Pour les grimpeurs :</u> Grimper sur le mur sous la ligne des 3 m.</p> <p>Ne pas s'accrocher à son adversaire.</p> <p><u>Pour le Pareur :</u> Voir la situation « parades/réceptions » (page 15).</p> <p>Compter le nombre de prises de foulards en un temps donné.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jouer 2 contre 2, chaque joueur peut attraper la queue de n'importe quel adversaire 2. Jouer en équipe (type « jeu du béret » où chaque joueur a un numéro) et varier les oppositions
			

Objectifs : Varier les déplacements et les contraintes Effectuer différents parcours, avec un départ au sol, un milieu (point le plus haut à atteindre) et un point d'arrivée	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre des positions inhabituelles - Agir vite
--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">L'ASCENSEUR</p>   <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">Cycle 3</div>	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Travail en ascension avec encordement (Cycle 3)</p> <p>Dispositif :</p> <p>Cycle 2 : Définir une prise haute et une prise basse Pas de matériel spécifique</p> <p>Durée du jeu : < 1 minute</p> <p>Cycle 3 : Une limite (pas nécessairement droite) matérialisant la hauteur maximale des prises de main Un point d'ancrage sur le mur (hauteur imposant au grimpeur d'être en extension pour l'atteindre), des objets posés au sol</p> <p>Matériel : Points d'ancrage : mousqueton sur plaquette, dégaine plus au moins longue... Divers objets : mousquetons, descendeurs, anneaux...</p> <p>Organisation pédagogique : Par doublettes : un grimpeur/un pareur Travail en atelier pouvant se dérouler sous le contrôle d'un adulte ou en autonomie</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> Cycle 2 : toucher le plus de fois possible les 2 prises définies </div> <div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px;"> Cycle 3 : accrocher le plus possible d'objets au point d'ancrage </div> <p>Le grimpeur placé sur le mur.</p> <p>Cycle 2 : se baisser et se relever pour toucher les 2 prises.</p> <p>Cycle 3 : ramasser les objets sans mettre le pied au sol et les accrocher au point d'ancrage sans prendre de prise au-dessus de la ligne.</p> <p>Inverser les rôles.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Décaler latéralement le lieu de ramassage et/ou le lieu d'ancrage 2. Varier la durée du jeu 3. Cycle 3 : imposer le nombre d'objets à accrocher 4. Jouer en équipe, sous forme de relais   <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">Cycle 2</div>

Objectif : Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...)	<ul style="list-style-type: none"> - Agir en toute sécurité - Prendre des risques mesurés
--	---

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">LE ROBOT</p>	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Travail en ascension avec encordement (Cycle 3)</p> <p><u>Dispositif :</u> Une voie avec prise d'arrivée matérialisée</p> <p><u>Matériel :</u> Nécessaire d'assurage</p> <p><u>Organisation pédagogique :</u> Par quadrette : un grimpeur, un assureur, un guide, un contre-assureur</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Réaliser la voie en respectant les consignes du chef d'orchestre</p> </div> <p><u>Pour le grimpeur (robot) :</u> Se déplacer en respectant scrupuleusement les consignes du guide (ex: <i> pied gauche sur prise rouge, monter main gauche sur prise verte...</i>).</p> <p><u>Pour le guide (le chef d'orchestre) :</u> Donner les consignes au grimpeur. Inverser les rôles.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Donner des consignes soit pour les mains, soit pour les pieds 2. Travailler en traversée (pas d'encordement nécessaire) 3. Travailler en escalade et en désescalade

Objectifs : Varier les déplacements et les contraintes Effectuer différents parcours, avec un départ au sol, un milieu (point le plus haut à atteindre) et un point d'arrivée	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir et agir vite - Anticiper
--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">LE BÉRET</p>  	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Travail en ascension avec encordement (Cycle 3)</p> <p>Dispositif : Un objet accroché sur la ligne des 3 mètres Par équipe : chaque équipier possède un numéro Deux équipes de part et d'autre de l'objet, au pied du mur, dans une zone de départ</p> <p>Matériel : Objet à accrocher : foulard, dégaine...</p> <p>Organisation pédagogique : Travail en atelier pouvant se dérouler sous le contrôle d'un adulte Equipe : 3 à 5 élèves</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Toucher le béret avant l'adversaire </div> <p>Pour le grimpeur : A l'appel de son numéro, toucher le béret avant son adversaire.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 points au plus rapide ✓ 1 point pour le second atteignant l'objet ✓ 0 point pour le grimpeur chutant <p>Chaque grimpeur doit descendre du mur.</p> <p>Pour le pareur : Assurer la sécurité du grimpeur.</p> <p>Le meneur appelle les numéros des équipiers à tour de rôle.</p> <p>Inverser les positions de départ des équipes par rapport à l'objet et les rôles de chacun.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eloigner l'objet, les points de départ des équipes (travail en traversée) 2. Appeler plusieurs numéros (3 maximum) 3. Multiplier les objets sur le mur et préciser l'objet à toucher avec le numéro du grimpeur

Objectif : Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...)	<ul style="list-style-type: none"> - Agir en toute sécurité - Prendre des risques mesurés - Communiquer
--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LA RENCONTRE	<p><u>Dispositif :</u> 2 grimpeurs sur le mur, à 2 mètres l'un de l'autre Un pareur par grimpeur</p> <p><u>Organisation pédagogique :</u> Par quadrette : 2 grimpeurs, 2 pareurs Travail en atelier pouvant se dérouler sous le contrôle d'un adulte</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Se croiser sans mettre pied à terre </div> <p>Les 2 grimpeurs se déplacent latéralement et se croisent (Un grimpeur passe derrière l'autre).</p> <p>Inverser les rôles des grimpeurs (devant / derrière).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les grimpeurs en 2 files qui se croisent 2. Changer le sens de déplacement, de droite à gauche, de gauche à droite
		<p>Inverser les rôles grimpeurs / pareurs.</p>	

Objectif : Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...)	<ul style="list-style-type: none"> - Agir en toute sécurité - Prendre des risques mesurés - Communiquer
--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">RELAIS ESCALADE DÉSESCALADE</p>  	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Dispositif : Deux voies parallèles se terminant par une dégaine fixée au mur Une équipe par voie au pied du mur</p> <p>Matériel : 2 dégaines</p> <p>Organisation pédagogique : Chaque équipier est pareur du grimpeur le précédant</p> <p>Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Être la première équipe réalisant la totalité du relais </div> <p>Aller toucher l'extrémité de la dégaine et redescendre jusqu'au sol en désescaladant.</p> <p>Passer le relais au pareur suivant.</p> <p>Etre vigilant au rôle du pareur.</p> <p>Revanche en inversant les voies.</p>	<p>Transporter un objet servant de témoin (balle de tennis, ballon, dégaine, ruban...)</p> <p>Jeu de l'ascenseur en relais</p>

Objectif : Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...)	<ul style="list-style-type: none"> - Agir en toute sécurité - Prendre des positions inhabituelles
--	---

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">L'ENTONNOIR</p> 	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Cycle 2 Dispositif : Une traversée matérialisée (zone départ / zone arrivée) en entonnoir : départ large, arrivée étroite Matériel : Rubalise, cordelette, tracé pour matérialiser l'entonnoir Organisation pédagogique : Par doublette : un grimpeur / un pareur Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p> <p>Cycle 3 Dispositif : Une traversée matérialisée verticalement (zone départ = début de la voie / zone arrivée = mousqueton d'arrivée) en entonnoir : départ large, arrivée étroite Matériel : Rubalise, cordelette, tracé pour matérialiser l'entonnoir Organisation pédagogique : Par tripléte : un grimpeur / un assureur / un contre-assureur Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Réaliser la traversée en n'utilisant que les prises situées à l'intérieur de l'entonnoir</p> </div> <p>Cycle 2 : Pour le grimpeur : Se déplacer latéralement. Pour le pareur : Assurer la sécurité.</p> <p>Cycle 3 : Pour le grimpeur : Se déplacer verticalement. Pour l'assureur et contre-assureur : Assurer la sécurité.</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Réaliser la traversée en aller retour 2. Réaliser la traversée en n'utilisant que les prises extérieures 3. Réaliser la traversée avec les mains à l'extérieur et les pieds à l'intérieur 4. Réaliser la traversée avec les mains à l'intérieur et les pieds à l'extérieur 5. Réaliser la traversée avec 3 appuis à l'extérieur 6. Réaliser la traversée avec 3 appuis à l'intérieur 7. Cycle 2 : rétrécir et allonger l'arrivée et réaliser la traversée la plus longue

Objectifs : Varier les déplacements et les contraintes Effectuer différents parcours, avec un départ au sol, un milieu (point le plus haut à atteindre) et un point d'arrivée	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir et agir vite - Agir en toute sécurité
--	---

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">LES PRÉNOMS CACHÉS</p>	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Dispositif : Les grimpeurs côte à côte au pied du mur Chaque grimpeur est porteur d'une étiquette distribuée au hasard</p> <p>Matériel : Au recto de chaque étiquette un numéro, au verso le nom d'un des grimpeurs Autant d'étiquettes que de grimpeurs</p> <p>Organisation pédagogique : Par doublette : un grimpeur / un pareur Nombre de doublettes adapté à la largeur du mur Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p>	<div style="text-align: center; border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> Retrouver son étiquette </div> <p>1^{ère} ascension : chaque grimpeur va déposer sur une prise de son choix l'étiquette dont il est porteur. Descente en désescalade sans sauter.</p> <p>Ascensions suivantes : au signal les grimpeurs escaladent le mur à la recherche de l'étiquette portant leur nom.</p> <p>Désescalader après chaque étiquette.</p> <p>Trouver le numéro de son étiquette pour validation par le meneur.</p> <p>Inverser les rôles.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Chercher toutes les étiquettes, mémoriser le numéro et donner tous les numéros et les prénoms au meneur 2. Parcours en étoile : après chaque découverte exacte, le meneur envoie le grimpeur chercher un autre prénom. Trouver le plus rapidement 5 prénoms 3. Même relance. Trouver le plus de prénoms possible en un temps donné

Objectif : Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...)	<ul style="list-style-type: none"> - Agir en toute sécurité - Prendre des positions inhabituelles - Prendre des risques mesurés
--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LES PRISES ÉLIMINÉES	<p>Travail sans encordement sous la ligne des « 3 mètres » (Cycle 2) Travail en ascension avec encordement (Cycle 3)</p> <p>Cycle 2 <u>Dispositif :</u> Une traversée horizontale matérialisée (prise de départ / prise d'arrivée) Une traversée verticale matérialisée (prise de départ / prise d'arrivée) <u>Matériel :</u> Scotch, craie...</p> <p><u>Organisation pédagogique :</u> Par doublette : un grimpeur / un pareur Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p> <p>Cycle 3 <u>Dispositif :</u> Une voie matérialisée verticalement (zone départ = début de la voie / prise d'arrivée = mousqueton d'arrivée placé à une hauteur variable) <u>Matériel :</u> Scotch, craie <u>Organisation pédagogique :</u> Par quadrette : 2 grimpeurs / un assureur / un contre-assureur Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Réaliser la voie en utilisant un minimum de prises </div> <p>Le 1^{er} grimpeur réalise la voie sans utiliser une des prises désignée par son équipier.</p> <p>À chaque traversée ou ascension, une (ou plusieurs) nouvelle prise interdite est ajoutée.</p> <p>Changer de grimpeur à chaque ascension.</p>	<p>Défi entre les 2 grimpeurs : être le dernier grimpeur à réussir la voie</p>

Objectif : Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...)	<ul style="list-style-type: none"> - Agir en toute sécurité - Prendre des positions inhabituelles - Prendre des risques mesurés
--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">LE DÉGUISEMENT</p>  	<p>Travail sans encordement sous la ligne des « 3 mètres » (Cycle 2) Travail en ascension avec encordement (Cycle 3)</p> <p>Dispositif : Une voie (horizontale ou verticale) avec prise d'arrivée matérialisée Des vêtements disséminés sur le mur</p> <p>Matériel : Différents vêtements : bonnet, gant, moufle, chaussette, chasuble...</p> <p>Organisation pédagogique : Par doublette : un grimpeur / un pareur Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Se déguiser en utilisant les vêtements placés sur le mur </div> <p>Escalader en revêtant chaque vêtement.</p> <p>Ne pas se déplacer avant d'avoir revêtu le vêtement.</p> <p>Inverser les rôles.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier l'espacement des vêtements 2. Varier la nature et la taille des vêtements 3. En duel entre deux grimpeurs sur 2 voies différentes, de niveau équivalent. Etre le plus rapide sur les voies 4. En opposition, sur une seule voie. Etre le plus rapide

Objectifs : Varier les déplacements et les contraintes Effectuer différents parcours, avec un départ au sol, un milieu (point le plus haut à atteindre) et un point d'arrivée	<ul style="list-style-type: none"> - Agir en toute sécurité - Réagir et agir vite - Anticiper
--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">LA COURSE AU SCORE</p>  	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Dispositif : Une voie avec 5 à 8 prises cibles de valeurs différentes (suivant la difficulté d'accès) : 20 pts, 10 pts, 5 pts, 2 pts</p> <p>Un départ matérialisé au sol</p> <p>Organisation pédagogique : Par quadrette : équipe de 1 grimpeur / 1 pareur/1 chronométreur/ 1 observateur</p> <p>Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p> <p>Durée du jeu : 30 secondes/grimpeur</p>	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Totaliser le plus grand nombre de points en un temps donné</p> </div> <p>Le grimpeur va toucher les prises-cibles de son choix afin de totaliser le plus grand nombre de points.</p> <p>L'observateur compte les points.</p> <p>Le chronométreur décompte le temps les 5 dernières secondes.</p> <p>Inverser les rôles.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la difficulté des prises 2. Varier la durée du jeu 3. Mettre 2 grimpeurs en même temps à 2 départs différents

Objectif : Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...)	- Communiquer - Coopérer
--	-----------------------------

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p>LE BRIN DE LAINE</p> 	<p>Travail sans encordement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sous la ligne des « 3 mètres » pour cycle 3 • sous une ligne matérialisée (craie, rubalise...) à 2 mètres pour cycle 2 <p>Dispositif : Une traversée avec prises de départ et prises d'arrivée matérialisées 2 grimpeurs reliés par un brin de laine d'un mètre de long (obligatoirement brin de laine, pas de fils ou ficelles)</p> <p>Organisation pédagogique : Par quadrette : équipe de 2 grimpeurs / 2 pareurs</p> <p>Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p> 	<div style="border: 1px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center;"> Réaliser la traversée sans casser le brin de laine </div>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la longueur du brin de laine 2. Imposer l'utilisation des mêmes prises pour les 2 grimpeurs 3. Imposer un déplacement simultané des 2 grimpeurs 4. Imposer aux 2 grimpeurs de « se doubler » 5. Travailler de gauche à droite et de droite à gauche 6. Imposer les points d'attache du brin de laine : <ul style="list-style-type: none"> ▪ main/main ▪ pied/pied ▪ pied/main 7. par groupe, les mains reliant les poignets, rechercher une réussite collective (à faire sans le brin de laine)

Objectifs :
 Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...)
 Effectuer différents parcours, avec un départ au sol, un milieu (point le plus haut à atteindre) et un point d'arrivée

- Réagir et agir vite
- Anticiper son déplacement
- Combiner propulsion des jambes et traction des bras
- Oser sauter pour atteindre une dernière prise

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p style="text-align: center;">15 SECONDES CHRONO</p>  	<p><u>Dispositif :</u> Une voie matérialisée verticalement (zone départ = début de la voie)</p> <p><u>Matériel :</u> Scotch, craie</p> <p><u>Organisation pédagogique :</u> Par quadrette : un grimpeur / un assureur / un contre-assureur / un chronométreur</p> <p>Travail en atelier sous le contrôle d'un adulte</p>	<div style="border: 2px solid black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <p>Être le grimpeur atteignant la prise la plus élevée en 15 secondes</p> </div> <p>Le grimpeur s'immobilise, mains à la hauteur de la ligne des 3 mètres, assurage « sec ».</p> <p>Le chronométreur décompte les 5 dernières secondes du temps.</p> <p>Le départ est donné quand le grimpeur est immobilisé.</p> <p>Alterner les rôles.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la durée du jeu 2. Imposer différentes contraintes : par exemples, prises imposées, prises interdites...