académie Bordeaux
RÉGION ACADÉMIQUE NOUVELLE-AQUITAINE
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR, DE LA RECHERCHE ET DE L'INNOVATION

Situation Complexe en Escalade

Cycle 4 – Classe 3° - Séquence N° 2

Champ d'apprentissage n°2

« Adapter ses déplacements à des environnements variés »

Attendus de fin de cycle

Pôle Moteur	**- Réussir un déplacement planifié dans un milieu (…) artificiellement recréé plus ou moins connu…** **- Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé** …permettant progressivement de maitriser des positions de moindre effort propédeutiques au passage de l'escalade en « moulinette » à l'escalade en « tête » au lycée.
Pôle méthodologique	**- Assurer la sécurité de son camarade…***en utilisant une maitrise solide des 5 temps de l'assurage*
Pôle social et langagier	**- Respecter et faire respecter les règles de sécurité …***en respectant la méthodologie imposée et en communiquant entre pratiquants afin d'utiliser un code commun source d'une pratique sécuritaire*

Auteur: LacombeOlivier
Contact: olivier.lacombe@ac-bordeaux.fr

Le dispositif du « porte-manteau » présenté en leçon 4

1 SAE (6m) de 9 relais présentant chacun trois voies de niveau différent selon les caractéristiques des élèves de troisième du collège (N1 = facile; N2 = moyenne; N3 = difficile). Le grimper s'effectue en moulinette assurage corde molle avec fusible. Un ordinateur filme l'ensemble du mur et permet le visionnage différé pour le coach à travers le logiciel kinovea.

Consignes: Les élèves sont répartis par 4 (compositions de niveaux hétérogènes) sur chacun des relais (un grimpeur, un assureur, un contre assureur et un coach). Chaque élève composant le groupe occupera tous les rôles durant la situation; Les élèves grimpeurs auront 8 minutes pour passer une fois sur deux voies de niveaux différents. A chaque passage, l'élève devra essayer de récupérer un cintre accroché sur les différentes plaquettes. Une fois récupéré, il devra se toucher l'arrière du baudrier avec celui-ci (3'') puis le remettre à sa place (un cintre doit être pris obligatoirement au dessus du niveau de la ceinture).Les cintres validés rapportent à chaque grimpeur des points différents selon le niveau de la voie (niveau 1 = 1point, niveau 2 = 2 points et niveau 3 = 3 points). Si un grimpeur tombe, il doit passer au niveau de voie suivant. De plus un cintre décroché et non remis n'est pas considéré comme validé.
A l'issue de ces 2 voies, et si le temps de 8' n'est pas dépassé, le grimpeur après concertation avec ses camarades peut effectuer la voie « bonus » de son choix.
Un match « points cintres » est alors mis en place entre deux groupes d'élèves, le groupe ayant récupéré le plus de cintres coefficientés (avec et/ou sans voie bonus) remporte ainsi la partie.

Phase 1 (5') : Chaque groupe organise l'ordre de passage . De plus, chaque élève détermine avec ses camarades sur la fiche « prises », les appuis mains et pieds qu'il utilisera sur chacune des voies (hors voie bonus)
Phase 2 : Pendant 8' un grimpeur doit essayer de gravir les 2 niveaux de voies retenus dans l'ordre de son choix en respectant la consigne donnée. Un temps de coaching peut être donné par le coach après chaque passage afin d'améliorer la réussite du grimpeur.
Phase 3 : S'il reste du temps, l'équipe décide de la voie bonus à tenter par le grimpeur. Au bout des 8', on change les rôles. Le coach mentionnant sur la fiche du grimpeur , la situation ciblée conseillée à celui-ci à la vue de ses difficultés.
Phase 4 : L'équipe se situe individuellement et collectivement sur les différents tableaux et compare son score avec celui de son équipe adverse.
Organisation en rotation: la rotation est la suivante : grimpeur > coach> contre assureur> assureur> grimpeur.

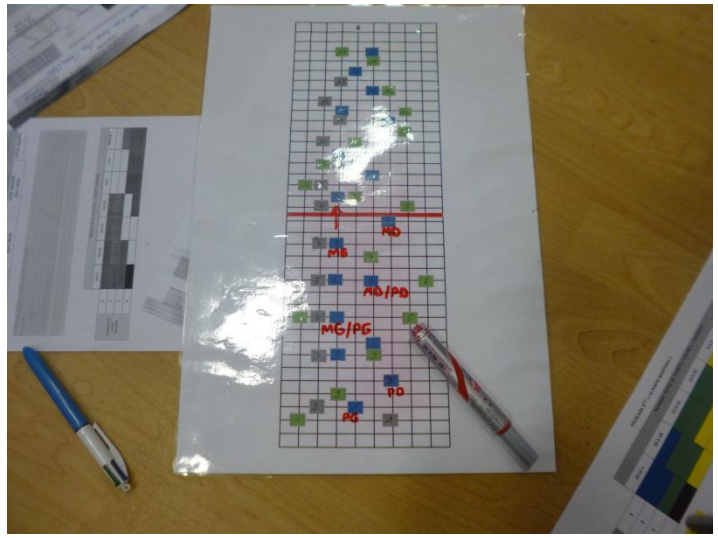
But de la SC:

Par équipe de 4, grimper entièrement le plus de voies de niveaux différents (2+1 bonus) et récupérer le plus de points « cintres » au travers d'un score individuel et collectif en trouvant des positions de moindre effort pour performer.

Outil Coach

- Fiche de scores à remplir
- Utilisation kinovea pour analyser la motricité de son camarade en différée

Outil réflexion collective sur ses PME



Outil Tableau de suivi individuel

		NOMBRE TOTAL DE POINTS « CINTRES » OBTENUS						
		17 et +	15/16	12 à 14	9 à 11	6 à 8	3 à 5	Moins de 3
NOMBRE DE VOIES VALIDEES	3							
	2							
	1							
	0							

	Notre **Compétence Attendue…**	…S’appuyant sur ces **Paramètres**
Pôle Moteur	**Réaliser** une prestation individuelle au service d’un collectif en grimpant des voies de difficultés différentes et en trouvant des positions de moindre effort c’est-à-dire des positions stables et économiques préparatoires au grimper en tête au lycée. **Maîtriser l’enchaînement** des gestes d’assurage en 5 temps pour permettre une grimpe sécuritaire.	-Décision de limiter le temps de grimpe à 8min pour contraindre à une certaine efficience du grimpeur au niveau des PME (et par rapport au choix de sa voie « bonus ») et 3’’ de maintien de la PME (cintre dans le dos) -Décision d’utiliser des cintres plutôt que des dégaines pour la simplicité de manipulation. -Décision de proposer à la suite de la situation complexe des situations ciblées répondant aux besoins identifiés par le coach.
Pôle méthodologique	**Collaborer** pour **Choisir** les voies les plus adaptées au potentiel de chacun(e) et répondre aux exigences du cadre de réalisation	- Décision d’utiliser la fiche « prises » pour réaliser son projet de PME - Décision de réaliser un projet de voies en adéquation avec ses ressources au service de sa performance individuelle et de sa participation à la performance collective
Pôle social	**Respecter** ses camarades et les conseiller pour leur permettre de performer à leur meilleur niveau.	Permettre à chacun d’être coach (apporter des conseils constructifs en s’aidant de l’outil numérique) et d’occuper des rôles garant de la sécurité de son camarade.
Pôle langagier	**Utiliser** un vocabulaire adapté et un langage clair pour échanger avec ses camarades et conseiller	Décision de plonger les élèves dans un travail d’analyse collective de voies afin de proposer des projets cohérents tenant compte de leurs potentiels physiques et moteurs du moment.

En quoi est-ce une situation complexe?

- L'élève **s'engage** dans une réalisation individuelle au service d'un collectif autour d'une évolution cherchant des postures de moindre effort pour réaliser une manipulation singulière et propédeutique au grimper en tête proposé au lycée **(paramètre moteur)**
- Le quatuor et en particulier le coach **analysent** les prestations et conseillent le grimpeur sur des améliorations potentielles au regard des observations **(paramètre méthodologique)**
- Le quatuor **communique** pour choisir en commun la troisième voie « bonus » **(paramètre langagier)**
- L'élève **participe** au choix de la situation ciblée qui sera mise en œuvre pour chaque grimpeur lors de la prochaine séance en fonction des observations **(paramètre social)**

Liens possibles à établir avec le socle commun

Situations ciblées en fonction des difficultés perçues par le coach

Situation complexe du « porte-manteau »

EVOLUTION POSSIBLE

Situation complexe identique (même organisation et même décompte de points)mais en remplaçant les cintres par la « queue de la souris » dans des dégaines pré-installées

D1

- Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne
- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficience

D2

- Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser
- Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres

D3

- respecter, construire et faire respecter règles et règlements

D4

- Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger

D5

- S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique
- Découvrir l'impact des nouvelles technologies appliquées à la pratique physique sportive

SITUATION COMPLEXE ESCALADE 3ème (Cycle 4)

FICHE SCORE

NOM : ……

Prénom ……

Mes coéquipiers : ……

ROTATIONS : GRIMPEUR > COACH > CONTRE ASSUREUR > GRIMPEUR

VOIE de NIVEAU 1 : cintre = 1pt
VOIE de NIVEAU 2 : cintre = 2pts
VOIE de NIVEAU 3 : cintre = 3pts

1ère voie NIVEAU : …..	**2ème voie NIVEAU : …..**	**Voie BONUS NIVEAU : ……**	
1er cintre : ……Pts	1er cintre …….Pts	1er cintre : ….Pts	
2ème cintre : ……Pts	2ème cintre : ……Pts	2ème cintre : ……Pts	
3ème cintre : ……Pts	3ème cintre : ……Pts	3ème cintre : ……Pts	**TOTAL PTS**
TOTAL PTS 1ère voie :	**TOTAL PTS 2ème voie :**	**TOTAL PTS voie Bonus :**	**…….**
VOIE VALIDEE OUI / NON	**VOIE VALIDEE OUI / NON**	**VOIE VALIDEE OUI / NON**	**TOTAL EQUIPE …….**

SITUATION CIBLEE CONSEILLEE PAR LE COACH : ……

Pourquoi ?……

……

……

……

……

……

……