

CHACQUENEAU Camille, Clg Paul Emile Victor BRANNE

CASTILLO Sylvie, JN CHARPENEL, Clg J.Aviotte GUITRES

LAUTRETE Pierre, CAPDEBOSCQ JB , Julien MASSARIN et Fabien LABAT, Clg H de Navarre COUTRAS

LATAPY Mélanie Clg GRAND PARC

SITUATION COMPLEXE: ESCALADE

Niveau de classe et cycle d'enseignement : **6^E CYCLE 3**

Temps de pratique des élèves au début du cycle : **0H**

Le dispositif pédagogique de la situation complexe

Après obtention du permis d'assurer (après 4 séances).

Equipes de 3 (affinités, morphologies) si possible groupes hétérogènes en leur sein, homogène entre elle.

3 ateliers sur lesquels ils vont tous passer (25' par ateliers) 3 équipes par atelier:

-**bloc** (en autonomie, côté dévers)

-**sécu engagement** (3 voies en léger dévers possible)

-**difficulté** (au moins 3voies de niveau de difficulté différente ex : 4C, 5A, 5B)

But : **obtenir le plus de points possible individuellement et collectivement sur l'ensemble des ateliers** (cf tableau double entrée couleurs), sachant que chaque élève va choisir un atelier dans lequel ses points seront bonifiés (un seul atelier par élève et 1 de chaque par groupe)

Atelier bloc :

Défi entre les membres des équipes (les N°1 s'affrontent, les N°2....)

Le 1^{er} remporte 15 points pour son équipe, le 2^e 10 pts, le 3^e 5pts, refus 0

Défi au choix en fonction de la séance (et création de défis illimitée)

Défi 1 : traverser avec le moins de prises possibles

Défi 2 : mémorisation accumulation : Chaque grimpeur rajoute 2 prises de main (12 max)

Défi 3 : création d'un bloc 6 prises de mains (organisation à définir !ouverture par scotch, soit par des élèves, soit par l'enseignant)

Atelier sécu engagement :

4 niveaux de difficulté progressive (obligation de validation le niveau 1 avant de passer au suivant etc...) à faire évoluer en fonction des séances.

Chaque équipe s'auto évalue avec sa fiche de suivi.

1 grimpeur, 1 assureur, 1 contre-assureur

Niv 1 (5pts) position de rappel descente toucher fesses par terre

Niv 2 (10pts) : monter à au moins 3 m, se mettre en position de descente, se faire bloquer par son assureur, attraper un ballon avec les 2 mains et descendre.

Niv 3 (15 pts) : monter à au moins 3 m, se mettre en position de descente, se faire bloquer par son assureur, et au choix réaliser différents mouvements : repousser le mur avec ses Pieds, se déplacer sur les côtés, faire un tour complet....

Niv 4 (20pts) : chuter avec un nœud magique

Manipulation évolutions :

| | | |
|-----------|-------------------------------------------------|--|
| Niveau 1 | Je lâche le mur et j'attrape ma corde | |
| Niveau 2 | J'attrape un ballon qu'on me lance | |
| Niveau 3 | Je tends mes jambes sur le mur | |
| Niveau 4 | Je réalise des figures, suspendu à 3 mètres | |
| Niveau 5 | Je chute avec un nœud magique | |
| Niveau 6 | Je m'installe en rappel et je me suspens | |
| Niveau 7 | J'effectue un parcours de mousquetonnage | |
| Niveau 8 | Je monte en tête et je valide 2 dégaines | |
| Niveau 9 | Je monte au 1 ^{er} point : vaché-vissé | |
| Niveau 10 | ... | |

Autre idée :

Défi nœud : je réalise 3 nœuds en 3 minutes

Atelier difficulté

But : **grimper le plus haut possible dans la voie la plus difficile possible**

(Points en fonction de la dernière dégainé touchée, et difficulté de la voie)

Variables possibles en fonction du thème de travail :

- avec 1 balle dans les mains
- clipper un mousqueton à chaque dégainé

Points supplémentaires individuels sur la séance :

- 5 points : s'équiper (boudrier, nœud)
- 5 points : assurer (assurage en 5 temps, contre-assurage...)
- 5 points : attitude (attention, respect du matériel, rangement...)

Ou permis à point (15) pour l'équipe -5 pts si erreur détectée

1. Ce qu'il y à apprendre

(Acquisitions prioritaires permettant de construire les différents attendus)

- **Grimper en privilégiant l'action des jambes**
- **S'équilibrer pour progresser**, pour prendre de l'information et relâcher ses bras
- **Faire confiance** à l'assureur et au matériel, **contrôler ses émotions** dans des situations variées
- **Se responsabiliser et coopérer** pour coordonner et assumer les rôles de la cordée en toute sécurité

2. Notre compétence attendue ... s'appuyant sur des paramètres

| | | |
|------------------------|------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pôle moteur | grimper des voies dans des situations variées | Contraintes (bloc, plus ou moins de devers, plus ou moins de difficultés dans les voies, plus ou moins de variables ...) |
| Pôle méthodologique | S'organiser en cordée en toute sécurité dans différents ateliers | Évaluer son niveau à l'aide du tableau des scores, travailler en autonomie, connaître ses points forts/faibles pour se répartir de manière cohérente sur les ateliers, valider les niveaux |
| Pôle Social | Assumer différents rôles en coopération et en opposition | Se conseiller, s'encourager, se rassurer et s'organiser pour marquer le plus de points possibles |
| Pôle Langagier | Verbaliser pour fonctionner et progresser ensemble | Utiliser un vocabulaire spécifique à l'activité |

3.

Connaissance du résultat pour l'élève

TABLEAU BILAN RESULTATS ESCALADE NIVEAU 1

Points attribués sur chaque atelier (cf fiche bilan)

Utilisation du tableau à double entrée (couleurs qui correspondent à un niveau d'acquisition)

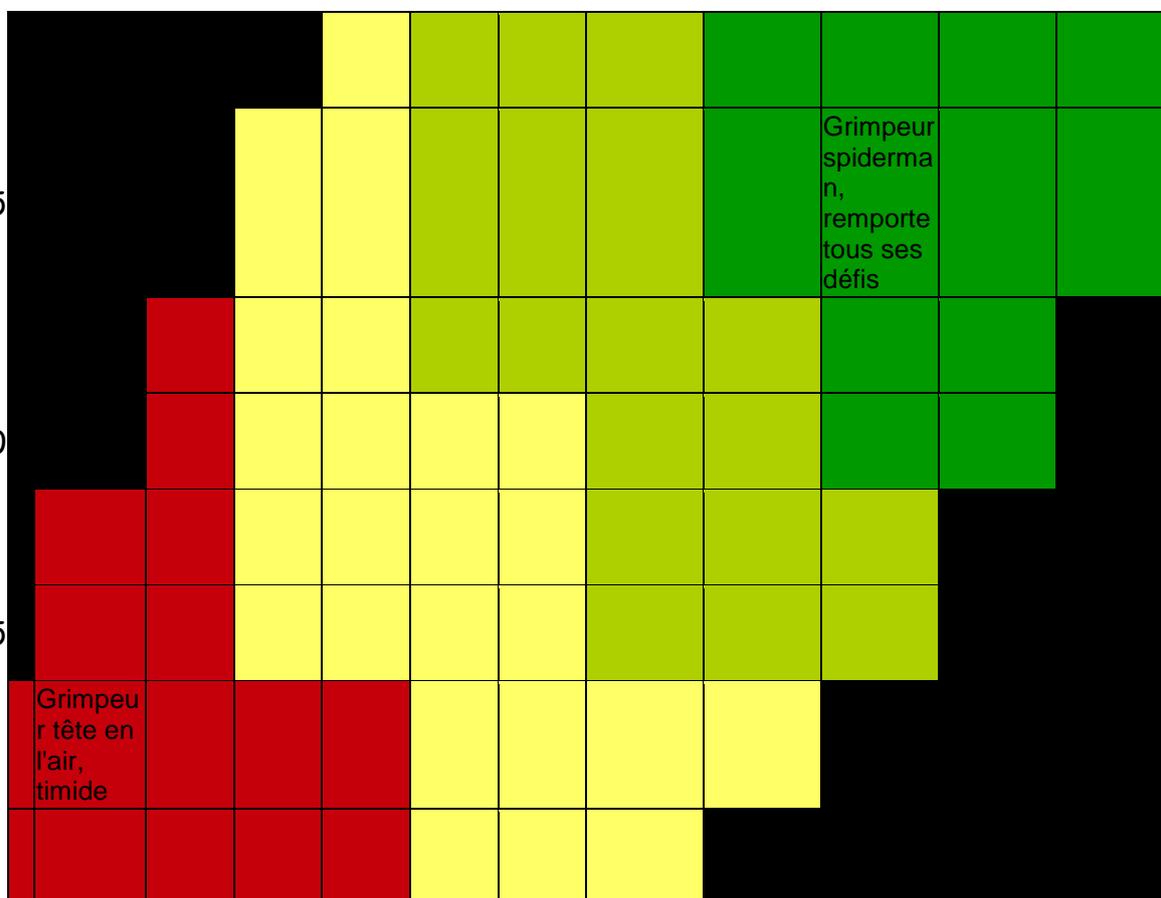
*Scores
individuels*

60

45

30

15



4.

Choix effectués

- Au service des attendus de fin de cycle ou de la compétence attendue
- Au service du socle commun ou des compétences méthodologiques et sociales
-

5. **Etapes et repères de progression**
6. **Les conseils de mise en œuvre**
7. **La situation complexe au cours du cycle**
8. **Les situations ciblées**
9. **La situation et l'évaluation**
10. **Les documents annexes**

FICHE de suivi ESCALADE

| CLASSE : | | Séance 1 | | | | Séance 2 | | | | Séance 3 | | | | Séance 4 | | | |
|-----------------------------------|--------------|----------|--|--|-------|----------|--|--|-------|----------|--|--|-------|----------|--|--|-------|
| | | Thème : | | | | Thème : | | | | Thème : | | | | Thème : | | | |
| | | | | | Total |
| BLOC | 5pts | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 10pts | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 15pts | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Total | | | | | | | | | | | | | | | | |
| MANIPS | 5pts | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 10pts | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 15pts | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Total | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DIFFICULTE | 5pts | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 10pts | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 15pts | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Total | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Permis de Grimper /Assurer | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15pts automatique | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| -5 pts par faute de l'équipe | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Total élève | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Total équipe | | | | | | | | | | | | | | | | | |

DEFI BLOC

Nom du défi : _____

Classe : _____

| Les Grimpeurs n°1 | | | |
|-------------------|--|--|--|
| Prénom | | | |
| Classement | | | |
| Pts attribués | | | |
| Les Grimpeurs n°2 | | | |
| Prénom | | | |
| Classement | | | |
| Pts attribués | | | |
| Les Grimpeurs n°3 | | | |
| Prénom | | | |
| Classement | | | |
| Pts attribués | | | |

FICHES SITUATION COMPLEXE ESCALADE

NIVEAU 1 / 6^{ème}

BLOC 1

Traverser une zone avec le moins de prise possible



Objectif : Réaliser un déplacement horizontal ou vertical avec le moins de prises possibles, sans chuter !

On ne décompte que les prises de mains utilisées.

La prise de départ et la prise d'arrivée ne sont pas comptabilisées.

Organisation : 3 zones de travail peuvent être créées pour un fonctionnement plus facile.

Temps : Chaque groupe de 3 grimpeurs s'affrontent pendant 6 minutes, 5 essais chacun son tour.

Score : Le grimpeur qui utilise le moins de prises cumulées sur les 5 essais remporte le défi. Le grimpeur qui gagne remporte 15pts, le 2^{ème} 10pts, et le 3^{ème} 5pts.

Conseils :

Accepter le déséquilibre du corps

Bien observer les autres

Etre créatif

BLOC 2

Le « 2+2 »



Objectif : Réaliser un déplacement horizontal type bloc en ajoutant 2 prises à chaque passage.

Mémoriser et réaliser un parcours choisi par le grimpeur précédent auquel je rajoute deux prises supplémentaires.

On ne regarde que les prises de mains utilisées.

Organisation : 2 ou 3 zones de travail peuvent être créés pour un fonctionnement plus facile.

Ordre de passage

| 1 ^{ère} manche | 2 ^{ème} manche | 3 ^{ème} manche |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| A | C | B |
| B | A | C |
| C | B | A |

Temps : Chaque groupe de 3 grimpeurs s'affrontent pendant 6 minutes, chacun son tour.

Score : On établit un classement des 3 grimpeurs.

Celui qui réalise le bloc sans se tromper ou sans tomber gagne.

Le premier remporte 15pts, le 2^{ème} 10pts, et le 3^{ème} 5pts.

Conseils :

Observer pour s'adapter !

Bien mémoriser

Etre créatif

BLOC 3

Créer un Bloc en équipe

INCLUDEPICTURE "http://www.objectifgard.com/wp-content/uploads/2017/09/Bloc-Session-escalade-N%C3%AEmes-Photo-Anthony-Maurin-e1504809558575.jpg" * MERGEFORMATINET



Objectif : Créer un Bloc avec pour objectif qu'au moins 2 grimpeurs de mon équipe le réalisent.

Tester ensuite les blocs des autres équipes

Organisation : Chaque équipe a une Zone de préparation. Puis, elle doit démontrer son bloc aux autres équipes, et le valider.

Puis les grimpeurs doivent réaliser les blocs des autres équipes.

Temps : 6 minutes de préparation, 6 minutes de démonstration-validation, 6 minutes de tentatives sur les blocs adverses.

Score :

| | |
|------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Je réussis les 2 blocs adverses au 1 ^{er} essai à chaque fois | 15 points |
| Je réussis les 2 blocs adverses | 10 points |
| Je réussis au moins 1 bloc adverse | 5 points |
| Je ne réussis aucun bloc | 0 point |

Conseils :

Connaître ses points forts et les points faibles des autres !

Bien observer les démonstrations

Etre créatif !

BLOC 4

Défi Vitesse !!

INCLUDEPICTURE

"https://lh3.googleusercontent.com/VWZazbMQzQ7IYVq3QEee8xZwXN3_R1QK0sv1jYOSrAG_RRe4Byir2GwTJhl1qk70grvWxLU9IKbKEkPZOHHaWC0TFjk7yJgk27sKvFuu7ZXYlvZst90LIDRIAaDdmJfP-zFwSXhfQ=w958-h635-no" *



MERGEFORMATINET

Objectif : Aller décrocher un foulard plus vite que son adversaire.

Organisation : Avec une mise en place de 2 prises de départ à égale distance du foulard.
Si Chute, repartir de la prise départ.

Temps : Affrontement entre 2 grimpeurs de même niveau, le premier à 2 victoires, en changeant le côté de départ évidemment, remporte le face à face.

Score :

| | |
|----------------------------------|-----------|
| Je gagne tous mes face à face | 15 points |
| Je gagne 1 face à face sur les 2 | 10 points |
| Je ne gagne aucun face à face | 5 points |
| Je ne gagne aucune manche | 0 point |

Conseils :

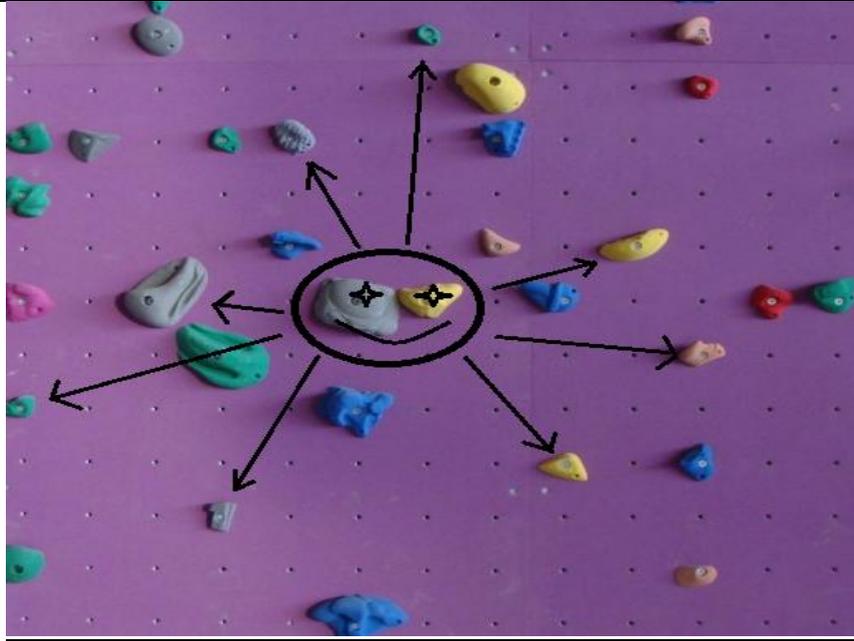
Bouger ses pieds avant ses mains pour rester équilibrer !

Bien observer les meilleures prises
Etre Rapide et zen à la fois !

BLOC 5

Défi de la « Pieuvre »

Toucher le plus de prises possible



Objectif : A partir d'une prise de départ, il s'agit de toucher un maximum de prises avec les mains en tenant toujours de l'autre la prise de départ.

Organisation : Chaque grimpeur réalise un maximum de contacts « main » avec les autres prises. Le score final de chaque équipe correspond au total du meilleur passage de chaque grimpeur de l'équipe.

Temps : Chaque grimpeur bénéficie de 2 minutes d'entraînement. Puis, il effectuera 2 passages de 1 minute chronométrée !

Score :

| | |
|--------------------------------------------------|-----------|
| L'équipe qui totalise le plus de prises touchées | 15 points |
| Equipe 2ème | 10 points |
| Equipe 3ème | 5 points |
| Refus de participer | 0 point |

Conseils :

Bouger ses pieds pour rester équilibrer !

Accepter les déséquilibres pour gagner en amplitude
Orienter son corps de profil !

Difficulté

Réaliser une voie en moulinette



Objectif : Réaliser une voie Facile, moyenne ou dure, sans être aidé par son assureur, avec éventuellement un « nœud magique » pour valider la voie.

Organisation : Chaque grimpeur tente de réaliser la voie qu'il trouve la plus adaptée à son niveau.

Temps : Chaque groupe de 3 grimpeurs a 20 minutes en tout.

Score :

| Nombre de dégaines touchées main à plat | Voie 1 (4C) | Voie 2 (5A) | Voie 3 (5B) |
|-----------------------------------------|-------------|-------------|-------------|
| 1 | 1 point | 2 points | 3 points |
| 2 | 2 points | 4 points | 6 points |
| 3 | 3 points | 6 points | 9 points |
| 4 | 4 points | 8 points | 12 points |
| 5 | 5 points | 10 points | 15 points |

Conseils :

Avoir conscience de ses capacités et bien choisir sa voie
Bien lire et comprendre le trajet de la voie

Bien respirer

Défi Difficulté n°1

Grimper avec des balles dans les mains



Objectif : Réaliser une voie Facile déjà maîtrisée avec une balle de tennis de table ou de tennis dans chaque main.

Organisation : Chaque groupe de trois grimpeurs tente de réaliser la voie chacun à son tour

Temps : Chaque groupe de 3 grimpeurs a 20 minutes en tout.

Score :

| | |
|--------------------------------------------------------------------|-----------|
| Je réalise la voie avec une balle de tennis dans chaque main | 15 points |
| Je réalise la voie avec une balle de tennis table dans chaque main | 10 points |
| Je tente, mais ne réussis pas la voie | 5 points |
| Je n'ose même pas le défi proposé | 0 point |

Conseils :

Mieux placer l'avant de son pied sur les prises

Mettre davantage de charge dans les pieds

Transférer son corps d'appui en appui

Défi Difficulté n°2

Clipper une dégaine ou un mousqueton à chaque plaquette



Objectif : Réaliser une voie Facile déjà maîtrisée avec une dégaine ou un mousqueton à clipper sur chaque plaquette.

Organisation : Chaque groupe de trois grimpeurs tente de réaliser la voie chacun à son tour

Temps : Chaque groupe de 3 grimpeurs a 20 minutes en tout.

Score :

| | |
|------------------------------------------------|-----------|
| Je réalise la voie et pose toutes mes dégaines | 15 points |
| Je réalise la moitié de la voie | 10 points |
| Je tente, mais ne réussis pas la voie | 5 points |
| Je n'ose même pas le défi proposé | 0 point |

Conseils :

Déterminer les PME pour m'équilibrer et libérer un bras
Lors de la manip, tendre mes bras et abaisser mon centre de gravité
Me relâcher

Défi Difficulté n°3

Prise touchée = Prise jouée



Objectif : Réaliser une voie nouvelle et facile, en acceptant de valoriser chaque prise tenue, sans faire de changement de main.

Lire la voie au préalable.

Organisation : Chaque groupe de trois grimpeurs tente de réaliser la voie chacun à son tour

Temps : Chaque groupe de 3 grimpeurs a 20 minutes en tout.

Score :

| | |
|----------------------------------------------------------------|-----------|
| Je réalise la voie et relève le défi | 15 points |
| Je réalise la voie mais effectue au moins 1 changement de main | 10 points |
| Je réalise la voie avec au moins 3 changements de main | 5 points |
| Je ne relève pas le défi proposé | 0 point |

Conseils :

Déterminer au préalable les prises à profil « main droite » et « main gauche »
Accepter de réorganiser son équilibre à partir d'une seule prise de main

MANIP 1

Descendre en rappel !!!



Objectif :

Installer le système de descente sur une corde-double.

OU s'encorder et s'auto-assurer !

Se mettre en position de rappel et contrôler sa descente pour venir poser ses fesses au sol délicatement !

Organisation :

2 à 3 cordes préinstallées dans la zone de dévers de la SAE. Chaque groupe de 3 grimpeurs travaille sur une corde, chacun son tour

Temps : 20minutes

Score : 5pts

Conseils :

Bien mettre en place le système de freinage

Contrôler sa descente

Avoir confiance en soi

MANIP 2

Attraper un Ballon en position de descente



Objectif :

Monter à la première dégaine, assuré par le second. Se mettre en position de descente, jambes à l'horizontal, pieds à plats sur le mur.

Lâcher les mains de la corde et attraper un ballon lancé par le troisième. Et lui renvoyer de l'autre côté.

Organisation :

2 à 3 cordes préinstallées dans une zone adaptée de la SAE. Chaque groupe de 3 grimpeurs travaille sur une corde, chacun son tour.

Temps : 20 minutes

Score : 10pts

Conseils :

Bien mettre en place le système de freinage
Se mettre en place correctement assis dans son baudrier
Avoir confiance en son assureur

MANIP 3

Réaliser des figures en position de descente



Objectif :

Tenu par son assureur, en position de descente, à hauteur de la première dégainie, il s'agira de réaliser des figures :

- faire des petits rebonds
- se déplacer latéralement en pas chassés
- dessiner 3 lettres de l'alphabet avec son corps
- rebondir et faire un 360°
- ...

Organisation :

2 à 3 cordes préinstallées dans une zone adaptée de la SAE. Chaque groupe de 3 grimpeurs travaille sur une corde, chacun son tour.

Temps : 20 minutes

Score : 15pts

Conseils :

Bien mettre en place le système de freinage
Se mettre en place correctement assis dans son baudrier
Avoir confiance en son assureur

MANIP 4

Faire une chute avec un nœud magique !!



Objectif :

Monter à la 1^{ère} dégainé en moulinette, assuré par un second, avec un nœud de mule sur la corde au dessus de sa tête. S'arrêter, prévenir l'assureur et le contre-assureur, puis se laisser chuter.

Organisation :

2 à 3 cordes préinstallées dans une zone adaptée et plutôt déversante de la SAE. Chaque groupe de 3 grimpeurs travaille sur une corde, chacun son tour. Prévoir éventuellement la présence du professeur à proximité et un tapis de réception plus épais.

Temps : 20minutes

Score : 20pts

Conseils :

Bien mettre en place le système de freinage

Contrôler ses émotions

Avoir confiance en son assureur