



**ACADÉMIE
DE LYON**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Circonscription
Saint-Fons
Pierre-Bénite

Adapter ses déplacements à
différents types d'environnements:

GRIMPE

Agir et faire agir en sécurité

Circonscription
OULLINS



Proposer un jeu ou une situation d'apprentissage ça se ressemble mais ce n'est pas pareil

	Proposer un jeu	Proposer une situation d'apprentissage
Enjeu pour l'enfant	Gagner /perdre Jouer Éprouver des émotions	Réussir / Ne pas encore réussir Comprendre / Ne pas comprendre Progresser / Ne pas progresser Être reconnu capable / être capable
Le cadre	Ouvert, spontané, Possibilité ou non de s'engager Gratuité de l'activité La fiction	Défini par l'adulte Un but, un dispositif, un CR , des manières de faire attendues Obligation par nécessité

Un enjeu : clarifier le sens de l'expérience scolaire (*Bauthier Rocheix*)

Important en EPS

Les situations d'apprentissage:

ETRE AU CLAIR SUR	
Pour l'enseignant / éducateur	Pour l'élève
L'OBJECTIF APPRENTISSAGE	CE QUE JE VAIS APPRENDRE aujourd'hui en faisant ce qu'on me demande de faire
LES CONDITIONS DE L'APPRENTISSAGE: Structuration tache: but, dispo, CR , répétition... Structuration module: progressivité continuité La trace	CE QUE JE DOIS FAIRE But, contraintes du dispositif, manières de faire COMMENT JE SAIS SI J'AI REUSSI : Le CR : Mesurer mes progrès : structuration de la TRACE : Image de soi-estime de soi, sentiment de compétence COMMENT JE M'Y PRENDS POUR REUSSIR : Les Critères de réalisation / manières de faire
LES MOYENS POUR Y ARRIVER Connaissance de la motricité du grimpeur Connaissance des situations adaptées	Les variables: Simplification/complexification Pour changer d'objectif

Comment s'organise la tâche motrice ?

Qu'est ce que l'enseignant attend des élèves ?

S'immerger et connaître le résultat de son action

OBJECTIF DE L'ENSEIGNANT ET DU PARTENAIRE

Qu'est-ce qu'il y a à faire ?

Aller sous l'eau (s'immerger) pour chercher un objet

BUT



Qu'est-ce que j'ai à ma disposition pour m'immerger ? Des endroits et des matériels

DISPOSITIF

Quand est-ce que j'ai réussi ?

J'ai remonté l'objet à la surface et je le montre à un adulte

CRITERE DE REUSSITE

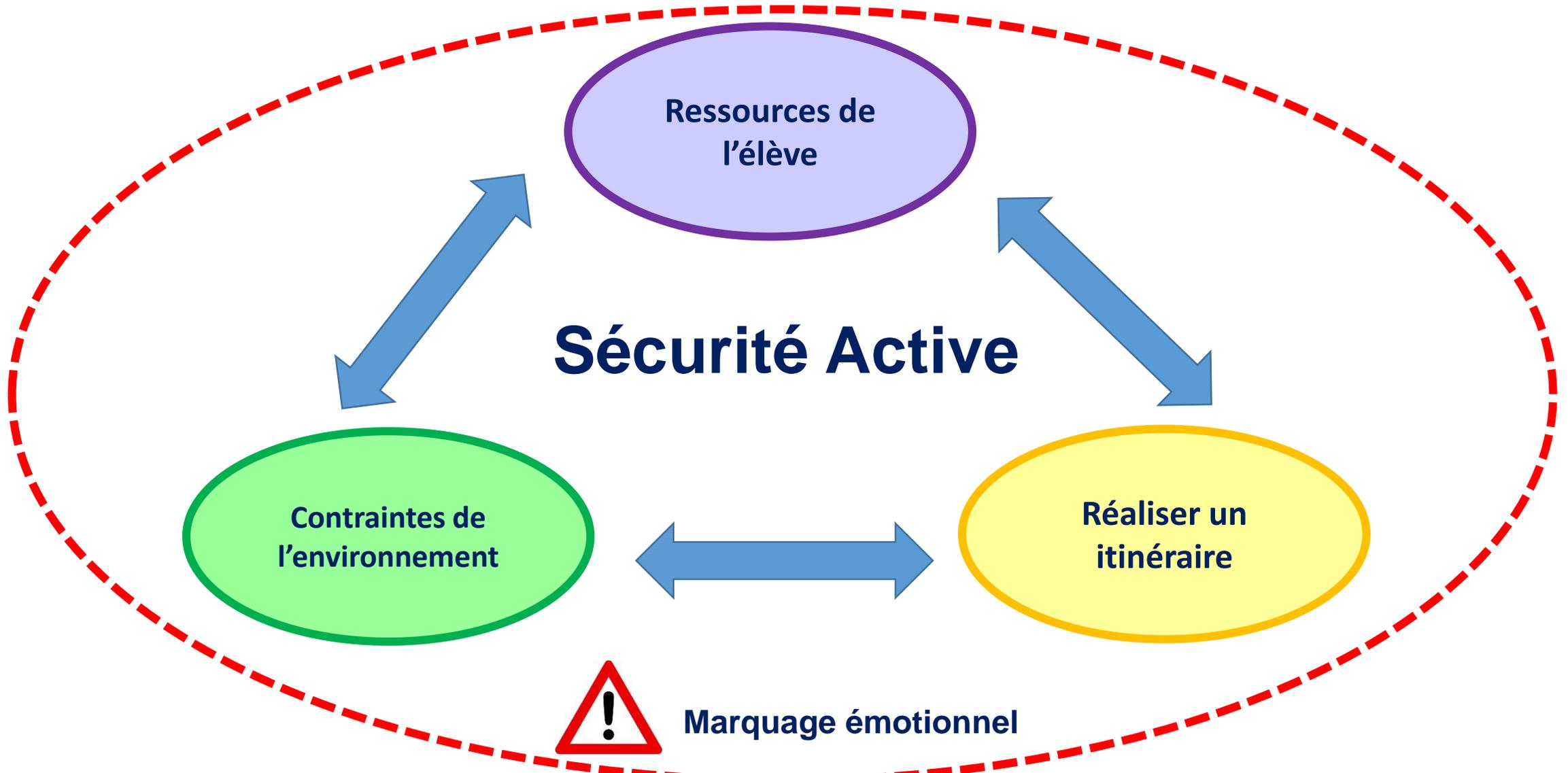
Comment je dois faire pour réussir ?

En prenant de l'air, en dirigeant mes mains et ma tête vers le fond de la piscine...

OPERATIONS

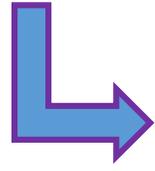
« Adapter ses déplacements à différents types d'environnements »

chaîne de contrôles dont l'enseignant et l'intervenant réputé agréé assurent la continuité permanente



Les apprentissages des élèves

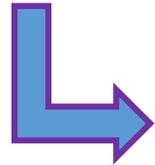
« **ADAPTER** ses déplacements à différents types d'environnements »



Ajuster sa conduite

⇒ quantité de pratique

⇒ diversité des situations



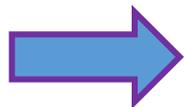
Choisir et Anticiper

⇒ prévoir un déplacement

(court terme, plus long terme)

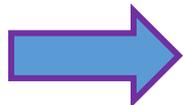
⇒ Choisir en fonction de ses ressources

Les contenus d'enseignements du champ d'apprentissage : **en grimpe**

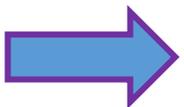


Réaliser un itinéraire

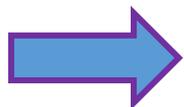
- ⇒ connaître ses possibilités
- ⇒ pouvoir anticiper et pouvoir réagir sur ce qui peut survenir dans l'environnement plus ou moins proche
- ⇒ prendre en compte des informations portées par l'environnement ou données par un camarade



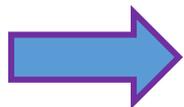
Connaître les règles de sécurité



Prévoir un itinéraire, le choisir en fonction de ses ressources



Rester concentré et attentif



Respecter l'environnement et les autres utilisateurs

Cycles 2 et 3

Éléments de progression en escalade

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

Attendu: 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).

- 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.

Attendus de fin de module

PRATIQUE DE BLOC

Cycle 2 : grimper jusqu'à 2,50 mètres (prises à attraper et tenir à cette hauteur) et redescendre. Réaliser l'itinéraire sans assurage en utilisant différents types de prises. Les prises de départ et d'arrivée sont fixées.

Cycle 3 : grimper jusqu'à 3 mètres (prises à attraper et tenir à cette hauteur) et redescendre sur un trajet annoncé à l'avance. Les prises de départ et d'arrivée sont fixées

S'informer et analyser

Utiliser son champ visuel et des informations kinesthésiques et proprioceptives pour s'informer et choisir un parcours

Prendre des informations

Sélectionner des informations

Imaginer un pas

Imaginer un itinéraire

Mémoriser

Connaitre et mettre en œuvre les règles de sécurité

Respecter les règles d'or

Connaitre les règles de réchappe (saut)

S'équilibrer et se déplacer

Contrôler la position et le déplacement de son centre de gravité afin d'exploiter un répertoire moteur adaptable à un projet de déplacement

Position de moindre effort

Point de repos

Accepter les déséquilibres

Se propulser

Transférer son poids

**Grimper en bloc
ou en traversée,
c'est apprendre
à agir en
sécurité**

Faire des choix et décider en fonction de ses ressources

mettre en relation les contraintes de la voie et ses ressources pour s'engager ou non.

Choisir ses prises

Choisir un pas

Choisir une voie

Imaginer un itinéraire

réalisable

Gérer ses émotions

Dominer la peur de chuter

S'engager, tenter

Etablir une relation de

confiance avec ses partenaires

Gérer son énergie

Alterner effort et repos en rythmant ses actions et ses déplacements

Position de Moindre effort

Recherche d'amplitude et d'extension complète

Rythme d'escalade, respiration

La sécurité passive



- Vérification annuelle de la SAE (structure artificielle d'escalade) par son propriétaire
- Vérification de la bonne gestion des EPI (cahier à jour, alternance de couleur des cordes)
- Vérification de la structure de la SAE
- Vérification de la norme des tapis
- Présence de petit matériel pour resserrer les prises (clés allen 6 ou 8) et pour desserrer un mousqueton à vis bloqué (pince universelle)
- Présence d'un topo des voies encordées ou/et des blocs



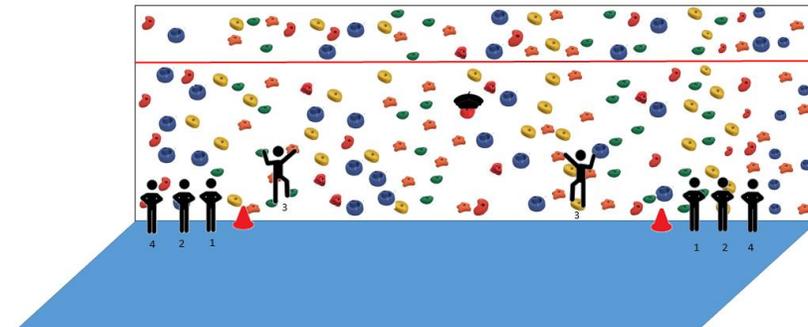
Norme des tapis de réception

- SAE avec points d'assurance: NF P 90 312
- SAE sans points d'assurance: NF P 90 311
- Tapis obligatoirement scratchés



Vérification de la structure de la SAE

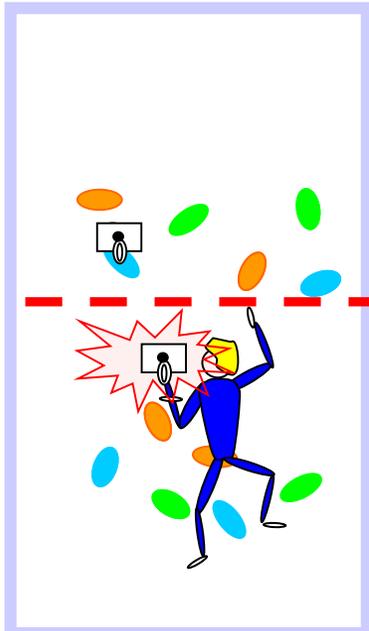
- Vérifier qu'en cas de chute, l'élève ne puisse pas toucher un obstacle du mur ou hors de la structure (cage de hand, placard ouvert, échelle...)
- Vérifier la présence d'une ligne matérialisant la limite des 2m50 /3m à ne dépasser par aucune partie du corps ou d'une ligne entre 1m et 1m50 à ne pas dépasser avec les pieds



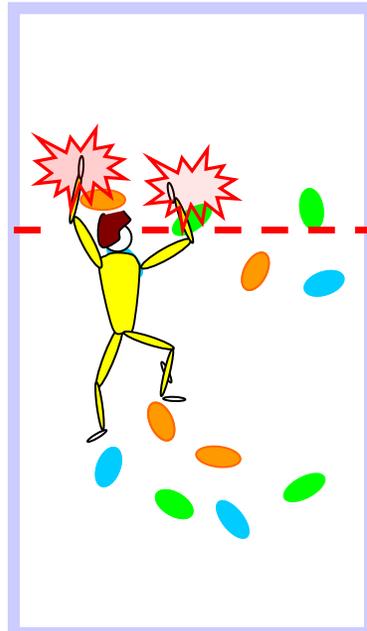
Consignes de sécurité en escalade sans matériel

- ✓ *Les tapis sont disposés de manière continue et scratchés tout le long du mur.*
- ✓ *Seuls les grimpeurs sont sur les tapis.*
- ✓ *Les grimpeurs respectent les règles d'or de l'escalade.*
- ✓ *Les observateurs restent assis en dehors des tapis. Ils ont une tâche à effectuer : validation d'un critère de réussite, conseils sur les manières de faire en lien avec la tâche, respect des règles d'or...*

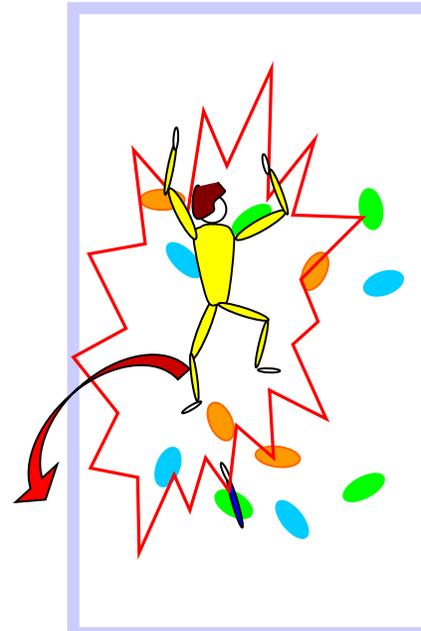
LES REGLES D'OR



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



**NE PAS DEPASSER
LA LIMITE
SUPERIEURE**



**NE PAS SAUTER
POUR
DESCENDRE DU
MUR**



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

Pour apprendre, il est important d'organiser des liens entre le **FAIRE** et le **DIRE** dans des allers-retours entre la classe et le lieu de la séance.



ORGANISER DES TEMPS D'APPRENTISSAGE

