

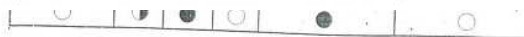
Répertoire de situations¹ en grimpe et en escalade

¹ Issues du livre ADEPS Rhône « jeux d'escalade » Christian Pruneau, Bruno Mazard, et autres et document pédagogique « escalade au cycle 3 » P Bouvard site CPC EPS Rhône

C1 C2 C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	posément	déplacement		
○	●	●	○	○	○



LA PIEUVRE

DISPOSITIF :

- par 2, une pieuvre, un observateur.
- une prise est repérée sur le mur (entourée à la craie)

BUT :

- toucher le maximum de prises.

CONSIGNES :

- la pieuvre doit toucher de la main le maximum de prises autour de la prise imposée, sans jamais lâcher celle-ci (cependant, le changement de main sur cette prise est autorisé, ce qui permet d'explorer toutes les directions)
- l'observateur compte le nombre de prises touchées
- inverser les rôles.

CRITERE DE REUSSITE :

- avoir touché plus de prises que son partenaire.

VARIANTES :

1. même jeu, mais avec les pieds : une main au moins tient la prise imposée, on touche le maximum de prises du bout du pied
2. en déplacement vertical : en grimpant le long d'une ligne verticale, toucher le maximum de prises situées à droite de cette ligne avec la main droite, ou à gauche avec la main gauche (la main opposée doit toujours rester dans la zone, et ne pas franchir la ligne)
puis même jeu avec les pieds.

C1 C2 C3



LE COMPTE A REBOURS

DISPOSITIF :

- une ligne de départ à 5 mètres du mur
- tous les joueurs derrière la ligne
- l'enseignant ou un joueur décompte de 10 à zéro, puis de 9 à zéro, puis de 8...

BUT :

- atteindre le mur et s'accrocher avant la fin du compte à rebours.

CONSIGNES :

- il faut être accroché au mur à la fin du décompte (aucun appui au sol)
- les joueurs gagnants retournent au départ pour un nouveau décompte
- changer de place au départ pour ne pas s'accrocher toujours au même endroit.

CRITERES DE REUSSITE :

- n'avoir aucun appui au sol et rester 5 secondes sans tomber.

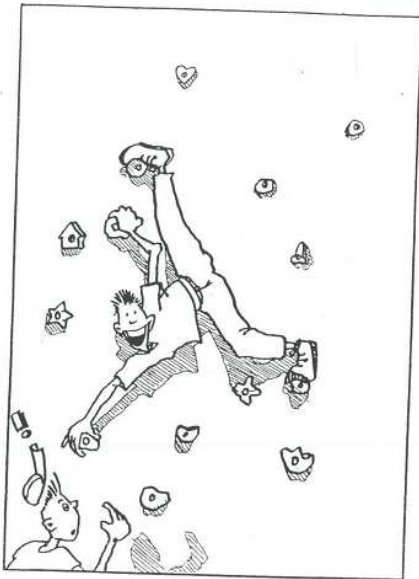
VARIANTES :

- s'accrocher au mur en lâchant une main ou un pied...
- remettre tous les enfants en jeu à chaque décompte.

COMMENTAIRE :

- très bon exercice de mise en train et de découverte du mur.

C1 C2 C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	Aquilibre	placement	déplacement		
○	●	●	○	●	○

LES STATUES

DISPOSITIF :

- par 3, 2 grimpeurs, un contrôleur.

BUT :

- reproduire avec exactitude la position réalisée par son partenaire.

CONSIGNES :

- le premier grimpeur crée une statue originale (position immobile)
- le deuxième grimpeur observe et reproduit la statue
- le contrôleur vérifie et valide la fidélité de la reproduction.

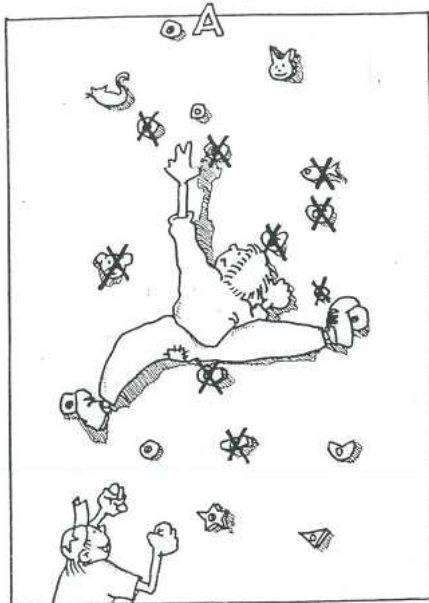
CRITERE DE REUSSITE :

- réaliser la posture de son partenaire (prises de mains et prises de pieds identiques).

VARIANTES :

- mémorisation de 2 " statues " de suite
- tableau collectif " clic clac photo " (en 2 groupes : grimpeurs et spectateurs)
- dessiner la statue
- l'animateur peut lui-même proposer les modèles
- compétition par équipes
- au signal, garder la pose sans bouger.

C1 C2 C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	Aquilibre	placement	déplacement		
○	●	●	●	●	○

PRISES ÉLIMINÉES

DISPOSITIF :

- une prise est matérialisée sur le mur à une certaine hauteur
- par 2 : les 2 joueurs sont partenaires.

BUT :

- réaliser la voie avec un minimum de prises.

CONSIGNES :

- atteindre la prise d'arrivée puis, à chaque passage, éliminer une prise
- on grimpe à tour de rôle
- s'arrêter lorsqu'on ne peut plus éliminer de prise.

CRITERES DE REUSSITE :

- réaliser la voie en ayant éliminé au moins x prises (à déterminer en fonction de la voie)
- on peut ainsi noter son record et échanger sa voie avec un autre duo, et comparer les résultats
- les 2 joueurs peuvent jouer sous forme de défi l'un contre l'autre.

VARIANTE :

- depuis le sol, le partenaire peut interdire une prise que le grimpeur est sur le point d'utiliser.

C1 C2 C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

UN, DEUX, TROIS, SOLEIL

DISPOSITIF :

- les enfants au pied du mur
- une ligne d'arrivée matérialisée sur le mur
- le groupe classe
- un meneur de jeu.

BUT :

- atteindre la ligne sans être vu en mouvement par le meneur.

CONSIGNES :

- au départ, tous les enfants sont au pied du mur
- pendant que le meneur, dos au mur, décompte (1, 2, 3), les enfants peuvent grimper
- au signal (soleil), le meneur se retourne ; les grimpeurs vus en mouvement retournent au départ.

CRITERE DE REUSSITE :

- toucher la ligne d'arrivée avec la main.



C1 C2 C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

PAS DE GEANT, PAS DE FOURMI

DISPOSITIF :

- en traversée, ou à la verticale, matérialiser une ligne de départ et une ligne d'arrivée
- par 2 : un grimpeur, un observateur, à tour de rôle.

BUT :

- atteindre l'arrivée :
- . en utilisant le plus de prises possibles (fourmi)
- . en utilisant le moins de prises possibles (géant).

CONSIGNES :

- grimpeur :
 - . à pas de fourmi, chaque prise de pieds utilisée marque un point
 - . à pas de géant, chaque prise de pieds utilisée enlève un point (chaque enfant part avec un bonus de dix points)
 - . si le grimpeur tombe du mur, il retourne au départ
- observateur : observe si la règle est respectée et compte les points.

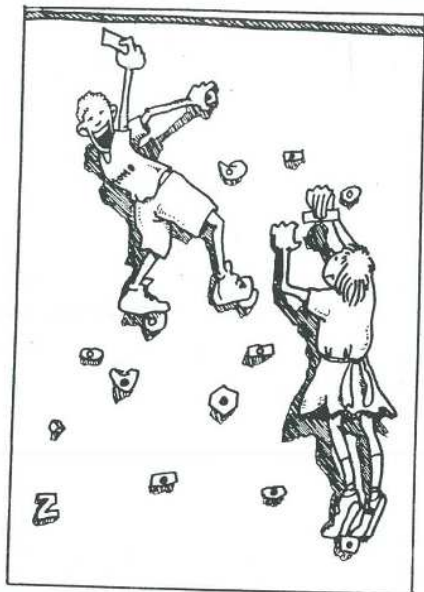
CRITERE DE REUSSITE :

- réussir la voie avec le plus possible de points.

VARIANTE :

- transposer la règle de jeu au niveau des mains : " pattes de fourmi, mains de géant ".

CI C2 C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
●	●	●	●	●	●

LE PRENOM CACHE

DISPOSITIF :

- prévoir une étiquette par enfant, sur laquelle est écrit son prénom
- fixer toutes ces étiquettes éparpillées sur le mur à une hauteur d'environ 2m50 (le prénom ne doit pas être visible)
- un numéro est inscrit sur la face apparente des étiquettes.

BUT :

- trouver son prénom.

CONSIGNES :

- au signal, tous les enfants explorent le mur à la recherche de leur prénom :
 - montent lire une étiquette
 - redescendent au sol
 - remontent en lire une autre
- bien respecter les consignes de sécurité (ne pas grimper l'un au-dessus de l'autre)
- dès qu'on a trouvé son prénom, on retient le numéro de l'étiquette, et on le communique à l'enseignant qui vérifie sur sa fiche récapitulative.

CRITERE DE REUSSITE :

- donner le numéro correspondant à son prénom.

VARIANTES :

- mettre les enfants par 2 : affrontement un contre un, le premier qui a trouvé son prénom
- faire 2 équipes : l'une observe et contrôle les réussites, l'autre grimpe pendant un temps déterminé (les grimpeurs n'ont pas le droit de se communiquer leurs découvertes) ; l'équipe gagnante est celle qui a trouvé le plus grand nombre de prénoms
- parcours en étoile (système course d'orientation) : toute la classe joue ; quand un élève a trouvé son prénom, l'enseignant l'envoie chercher un autre prénom ; il coche au fur et à mesure les résultats sur une grille.



CI C2 C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	●	●	●	●	●

PRISES TOUCHEES, PRISES TENUES

DISPOSITIF :

- un point de départ, un point d'arrivée
- jeu en traversée ou à la verticale
- par groupe de 2 : un grimpeur, un observateur.

BUT :

- réaliser la voie en utilisant obligatoirement les prises touchées.

CONSIGNES :

- le grimpeur :
 - atteindre le point d'arrivée
 - chaque fois qu'une prise est touchée de la main, elle doit être tenue et utilisée pour la progression (il faut bien choisir sa prise à l'avance, certaines peuvent être inutilisables)
- l'observateur :
 - compter les points du grimpeur (celui-ci marque un point chaque fois qu'une prise touchée est convertie en prise de progression et perd 2 points s'il n'utilise pas la prise touchée)
 - puis, inverser les rôles (défi à 2).

CRITERE DE REUSSITE :

- réussir la voie en obtenant plus de points que son partenaire.

VARIANTE :

- faire le même jeu en le transposant au niveau des pieds.



C1 C2 C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	Equilibre	placement	déplacement		
●	◐	◐	◐	●	◐

L'AVEUGLE

DISPOSITIF :

- un foulard point d'arrivée, un foulard pour bander les yeux
- par groupe de 2
- un enfant a les yeux bandés
- l'autre en retrait du mur (pas en parade).

BUT :

- réaliser une voie les yeux bandés.

CONSIGNES :

- 2 possibilités de présenter le jeu :
 - l'enfant réalise la voie les yeux ouverts, puis essaie de la répéter les yeux bandés
 - l'enfant grimpe les yeux bandés, sans avoir auparavant essayé la voie.

CRITERE DE REUSSITE :

- toucher le foulard.

VARIANTES :

- défi à 2, un élève accroche un foulard sur le mur, son partenaire essaie d'aller le décrocher, les yeux bandés, en ayant repéré sa position
- l'élève au sol peut guider oralement son camarade
- l'enfant peut également prendre des informations pendant le passage des autres grimpeurs (travail de mémorisation).

C1 C2 C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	Equilibre	placement	déplacement		
◐	◐	◐	◐	◐	◐

LES CIBLES

DISPOSITIF :

- entourer les prises avec des craies de couleur (les cibles) et attribuer un certain nombre de points à chaque cible en fonction de la difficulté du passage ou de la hauteur par rapport au sol
- équipes de 2.

BUT :

- toucher les prises choisies par l'équipe.

CONSIGNE :

- chaque équipe choisit dans un temps donné des cibles à atteindre ; pour que les points des cibles soient validés, il faut que les deux joueurs de l'équipe touchent la cible chacun à leur tour et désescaladent sans sauter.

CRITERE DE REUSSITE :

- l'équipe qui a le plus de points est gagnante.

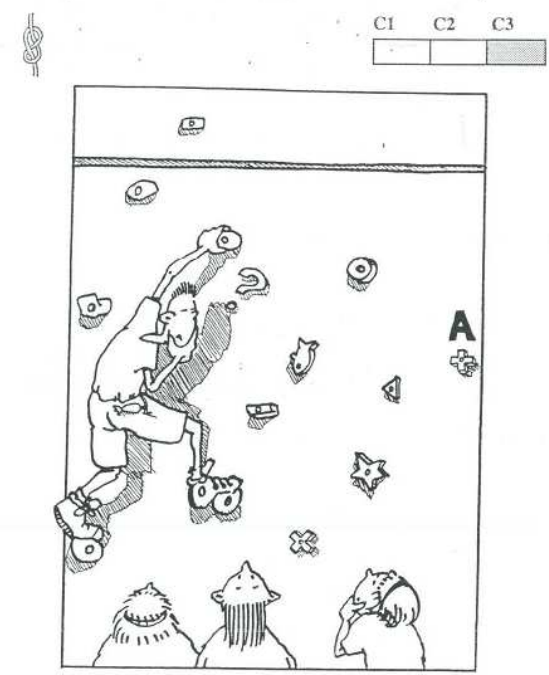
COMMENTAIRE :

- cet exercice est essentiellement un jeu de stratégie d'équipe (à 2, faire les bons choix de cibles accessibles).



LE CHEF D'ORCHESTRÉ

- DISPOSITIF :**
- une prise ou ligne d'arrivée matérialisée
 - par 2, un grimpeur, un chef d'orchestre
 - les 2 joueurs sont partenaires
- BUT :**
- réaliser la voie en étant oralement guidé par le chef d'orchestre.
- CONSIGNES :**
- le grimpeur ne se déplace qu'en respectant les directives du chef d'orchestre (ex. : pied droit sur prise jaune, main gauche sur prise rouge, ...)
 - un élève grimpe, un élève guide, puis inverser les rôles.
- CRITERE DE REUSSITE :**
- réussir la voie en ne prenant que les prises indiquées par le chef d'orchestre.
- VARIANTES :**
- le grimpeur a les yeux bandés
 - on peut téléguider l'escalade et la désescalade
 - même jeu en traversée.

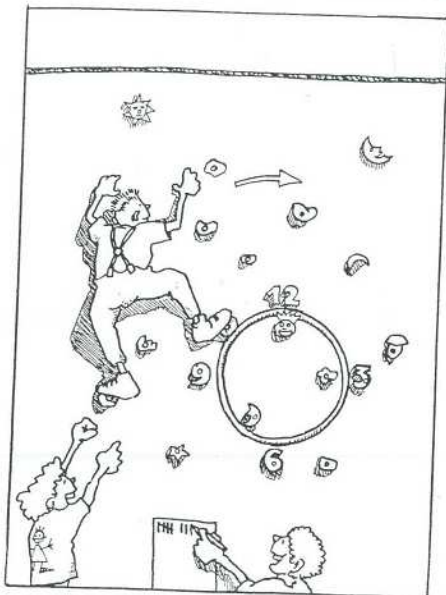


L'ADDITION

- DISPOSITIF :**
- 1 prise de départ repérée ainsi qu'une prise d'arrivée
 - par équipes de 3 à 4 joueurs
 - escalade en traversée.
- BUT :**
- reproduire le mouvement réalisé précédemment, ajouter un mouvement supplémentaire, pour construire la plus longue traversée possible.
- CONSIGNES :**
- les enfants passent chacun à leur tour
 - le grimpeur reproduit la traversée et ajoute un mouvement (utilisation de 2 nouvelles prises pour les mains).
- CRITERES DE REUSSITE :**
- atteindre la prise d'arrivée.
- VARIANTES :**
- coder le déplacement (dessin ou numérotation des prises)
 - défi : ajouter un mouvement difficile, pour mettre ses partenaires en difficulté.
- OBSERVATIONS :**
- très bon exercice de mémorisation et d'observation.

AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	●	◐	◑	●	◐

C1 C2 C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
●	●	●	●	●	●

PARCOURS SANS FIN

DISPOSITIF :

- déterminer un parcours fermé sur le mur (hauteur maximum et largeur 2m50), sous forme de figures géométriques (carré, triangle, cercle, ...)
- soit en indiquant les prises de passage (ex. : angles du carré)
- soit en dessinant l'itinéraire
- 1 équipe de 4 enfants par parcours.

BUT :

- faire le plus grand nombre de tours, établir le record de l'équipe.

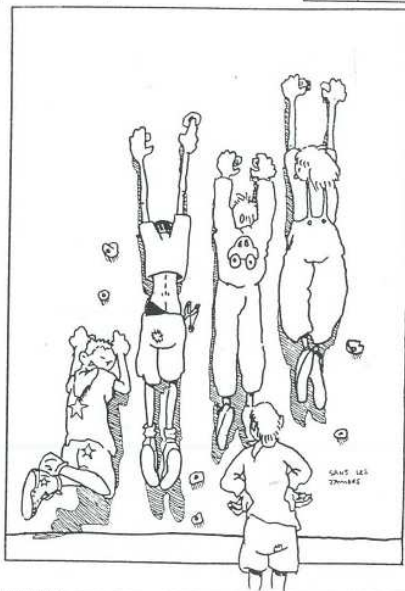
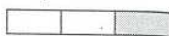
CONSIGNES :

- suivre le parcours indiqué (prise de départ repérée servant de compte-tours), et le réaliser le plus grand nombre de fois possible, sans mettre pied à terre
- un seul essai par grimpeur.

CRITERES DE REUSSITE :

- au sein de l'équipe, l'élève gagnant est celui qui a réalisé le plus grand nombre de tours
- inter-équipes : l'équipe qui a totalisé le plus grand nombre de tours a gagné.

C1 C2 C3



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
●	●	●	○	●	●

JACQUES A DIT

DISPOSITIF :

- un meneur, l'enseignant, tous les enfants sur le mur à un mètre du sol.

BUT :

- réaliser ce que Jacques a dit.

CONSIGNES :

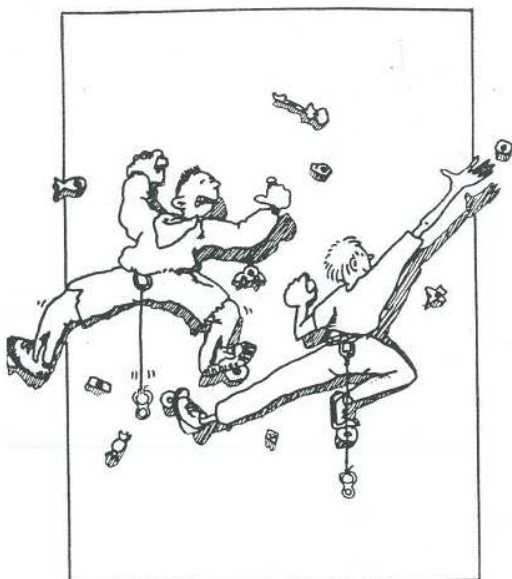
- Jacques a dit : d'enlever la main gauche, puis la main droite, le pied gauche, le pied droit, le pied droit et la main gauche, ... de tenir avec quatre doigts, trois, deux, un de chaque main (l'élève peut bouger pour se rééquilibrer sur ses appuis).

CRITERE DE REUSSITE :

- tenir sur le mur toute la durée du jeu en effectuant les changements d'appui sans tomber au sol.



C1 C2 C3



LE FIL À PLOMB

DISPOSITIF :

- placer sur le baudrier, ou à la ceinture, une sangle qui pend, avec un descendeur qui arrive au niveau des genoux
- matérialiser une ligne de départ, une ligne d'arrivée
- escalade en traversée
- par 2 : un grimpeur, un observateur.

BUT :

- réussir la traversée et atteindre l'arrivée en respectant la consigne.

CONSIGNES :

- grimpeur : il traverse à droite, il n'a le droit de déplacer le pied gauche que lorsque le fil à plomb est au-dessus de son pied droit
- observateur : il observe le déplacement du grimpeur, le renseigne sur le moment où le fil à plomb est aligné sur le pied d'appui (pied droit).

CRITERES DE REUSSITE :

- réussir la traversée
- à chaque déplacement, le fil est à l'aplomb du point d'appui.

VARIANTES :

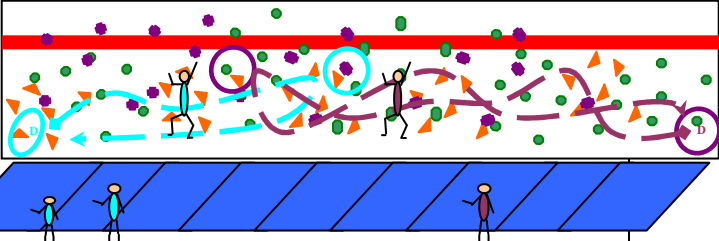
- faire l'exercice en traversée dans l'autre sens
- faire l'exercice à la verticale.

AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◐	●	◑	◐	○

Posé trouvé

dispositif	BUT de la TACHE	CRITERES de REUSSITE	Manière de faire attendues
<p>Un mur d'escalade sécurisé : limite des 3m matérialisée sur l'intégralité du mur, Des tapis type sarneige en bas des voies. Règle d'or rappelée Chaque groupe de trois élève dispose d'un objet (balle à graines, bande adhésive, ficelle) à aller déposer D'une craie ou de morceaux de bande adhésive pour marquer les prises utilisées</p> <p>Un élève monte poser un objet à un endroit de son choix. Il doit mémoriser les prises utilisées et les marquer. L'observateur indique si les prises sont bien celles qui on été utilisés Le grimpeur essaye d'aller décrocher la balle en passant par le même chemin L'enseignant donne le signal du début et de la fin de jeu Temps 10 minutes.</p>	<p>Choisir un itinéraire, le mémoriser, indiquer au camarade les prises qu'il a utilisé pour réussir</p>	<p>Pour le 1^{er} grimpeur : indiquer fidèlement les prises qu'il à utilisé</p> <p>Pour le 2eme grimpeur : décrocher la balle</p>	<p>En respectant scrupuleusement les prises indiquées par le partenaire</p> <hr/> <p style="text-align: center;">variables</p> <p>Prises utilisées entourées D'un trait de craie ou marquée au ruban adhésif</p> <p>Prises et cheminement indiqué oralement.</p> <p>.</p>

Partir, revenir

dispositif	BUT de la TACHE	CRITERES de REUSSITE	Manière de faire attendues
<p>Un mur d'escalade sécurisé : limite des 3m matérialisée sur l'intégralité du mur, Des tapis type sarneige en bas des voies.</p> <p>Règle d'or rappelée</p> <p>Chaque groupe de trois élève dispose d'un lot de deux étiquettes : Départ et Stop</p> <p>Les groupes vont grimper en traversées</p> <p>L'élève grimpeur pose l'étiquette départ ou il le désire, il va poser l'étiquette STOP à l'endroit ou il pense pouvoir aller le plus loin en étant sûr de revenir.</p> <p>Les deux autres observent la réussite du trajet</p> <p>L'enseignant donne le signal du début et de la fin de jeu</p> <p>Temps 10 minutes.</p>	<p>Réussir un aller-retour en ayant choisi son itinéraire</p>	<p>Je reviens au départ sans tomber</p>	Pas de pied au sol
			variables
			<p>Choix des prises</p> <p>Zones interdites</p> <p>Nombre de prise maximum à utiliser</p> <p>Réduire le nombre de prise d'une fois sur l'autre</p>

Titre de la situation	Phase de découverte	Phase de structuration					
		S'informer et analyser	S'équilibrer et se déplacer	Gérer son énergie	Faire des choix en fonction de ses ressources	Connaitre les règles de sécurité	Gérer ses émotions
Le compte à rebours							
La pieuvre							
1.2.3 soleil							
Pas de géant pas de fourmi							
Le peintre							
Posé /trouvé							
La statue							
Zone interdite							
L'ascenseur							
Le chef d'orchestre							
Partir revenir							