

## Maquette académique des formations en EPS – Académie de Strasbourg- 2014/15

### ESCALADE - Olivier Muyard, Guillaume Lachevre

**Définition de l'activité :** En escalade, il s'agit d'atteindre, à main nues, sans aide matérielle et en toute sécurité le sommet d'itinéraires tracés dont la difficulté est cotée. Selon sa hauteur, l'ascension nécessite l'utilisation d'un équipement de protection individuelle (EPI) reliant le grimpeur à l'assureur qui doit parer la chute ou aider à la redescente. L'escalade est pratiquée en extérieur sur des sites sportifs aménagés (Site Naturel d'Escalade) ou en intérieur sur des murs aux multifacettes (Structure Artificielle d'Escalade dite SAE) équipés de prises modulables et colorées. L'ascension du grimpeur peut être envisagée en tête (le grimpeur assure sa sécurité au fur et à mesure de sa progression) ou en moulinette (la corde est pré-installée dans la voie). Trois formes de pratique existent : la difficulté (le but étant de sortir les voies les plus difficiles), le "bloc" (escalade à faible hauteur ne nécessitant pas de matériel d'assurage) et la "vitesse" (le but étant d'atteindre le sommet le plus rapidement possible).

**Mots clés :** sécurité, itinéraire tracés et côtés, assurage, évoluer sans aide matérielle, EPI, sites naturels ou SAE, en tête, en moulinette.

- Place dans les programmes nationaux, références textes officiels

#### **Et dans notre académie :**

Grimper, c'est élaborer un projet de déplacement, gérer ce déplacement en "lisant la voie", en adaptant sa motricité, en gérant ses efforts, en contrôlant ses réactions émotionnelles tout en assurant sa sécurité et celle de son partenaire.

-projet d'académie

objectif 1 : amener chaque élève à élever son niveau d'ambition scolaire

#### **Définition institutionnelle : La compétence propre, les compétence attendues**

à noter : la « difficulté » est la seule forme de pratique retenue dans le cadre de l'EPS, à la lecture des compétences attendues du programme d'EPS.

**CP 2 :** Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains. Réaliser, maîtriser et adapter un déplacement, en faisant des choix d'itinéraires, dans un milieu plus ou moins connu, plus ou moins varié, situé en pleine nature ou en condition similaire, nécessitant de s'engager en sécurité dans le respect de l'environnement .

#### **Niveaux de compétences attendues : à détailler, selon les modalités d'organisation du stage**

**NIVEAU 1 (collège, en moulinette) :** Choisir et conduire un déplacement pour grimper, en moulinette, 2 voies différentes à son meilleur niveau en privilégiant l'action des membres inférieurs. Assurer un partenaire en toute sécurité.

**NIVEAU 2 (collège, en moulinette)** : Choisir et conduire un déplacement pour grimper en moulinette et enchaîner 2 voies différentes proches de son meilleur niveau, en optimisant les prises de mains et de pieds et en combinant efficacement la poussée des jambes et la traction des bras. Assurer un partenaire en toute sécurité.

**NIVEAU 3 (CAP, en moulinette)** : Pour grimper en moulinette des voies de difficulté 4 à 5, se dominer et conduire son déplacement en s'adaptant à différentes formes de prises et de support. Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.

**NIVEAU 3 (lycée, en moulinette)** : Conduire son déplacement et se dominer en s'adaptant à différentes formes de prises et de support, pour grimper en moulinette des voies de difficulté 4 à 6. Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.

**NIVEAU 4 (bac pro, en tête)** : Pour grimper en tête des voies de difficulté 4 à 5, conduire son déplacement en s'économisant selon les itinéraires variés en direction. Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.

**NIVEAU 4 (lycée, en tête)** : Conduire son déplacement en s'économisant selon des itinéraires variés en direction, pour grimper en tête des voies de difficulté 4 à 6. Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.

**NIVEAU 5 (lycée, en tête)** : Prévoir et conduire son déplacement de manière fluide et lucide selon des itinéraires variés en direction et en volume pour grimper en tête des voies de difficulté proche de 6 ou plus...Assurer avec anticipation sa sécurité et celle d'autrui

*cf en plus : document "analyse compétences attendues N1N2"*

*cf en plus : document "analyse compétences attendues N3N4"*

## **STAGE :**

### **L'Accueil :**

Présenter dans un premier temps le Contexte institutionnel :

#### **A. Projet Académique.**

- Il se positionne clairement sur les différents axes suivants : Santé, Pratique féminine, Education Prioritaire, Plan académique du développement scolaire, Gestion de l'hétérogénéité.

- **Comment et pourquoi le choix de cette activité ? Elle s'inscrit dans le cadre d'un projet académique avec des constats :**

L'escalade est un sport qui sollicite et développe :

- les ressources biomécaniques et motrices : travail des membres supérieurs et inférieurs liés par un important gainage de la sangle abdominale. Passer d'un équilibre géré sur un plan horizontal vers un plan vertical voire deversant. La gestion de la propulsion/traction, la souplesse, la technique (placement de bassin et pieds / au sens des prises), la synchronisation que le déplacement impose.

- les ressources décisionnelles, informationnelles : analyser la situation : rechercher les prises pour choisir, anticiper et construire un déplacement à conduire selon ses propres ressources.

- les ressources bioénergétiques : diversement sollicitées selon le profil de la voie, sa hauteur, sa longueur, la densité et la taille des prises.

- les ressources affectives : liées à l'engagement selon la hauteur, les déséquilibres à gérer, la peur de la chute, les émotions liées à la réussite et au dépassement de soi et la confiance en soi qu'elle favorise. La relation de confiance qui doit naître au sein d'une cordée.

- les ressources morales : la persévérance, ne pas s'avouer vaincu suite à une chute vécue comme un échec (temporaire); être capable de se préparer à l'action en se concentrant. Maintenir longuement un climat serein et vigilant qui garantit la sécurité, malgré l'impression de routine et d'assurance qui peut s'installer. Mémoriser un itinéraire. Réussir à rester lucide pour changer rapidement de stratégie d'itinéraire face à une impasse.

Les problèmes fondamentaux que pose l'escalade :

- des problèmes de sécurité à gérer,
- des problèmes d'économie motrice à gérer
- des problèmes affectifs à gérer
- des problèmes de lecture de voie à gérer

*cf en plus document " CMS"*

*cf en plus document " SCCCC"*

## **B. Les Programmes.**

- Présentation des outils (Fiches ressources N1 à N4)

*cf document " fiche ressources N1"*

*cf document "fiche ressources N2"*

*cf document " fiche ressources N3"*

*cf document "fiche ressources N4"*

- Se servir des fiches ressources (Compétences attendues) et introduire la formation avec des grands axes forts choisis : exemples (non exhaustifs)

*cf document " PB fdtx Niveaux 1234"*

- Sécurité active et passive
- Matériel nécessaire
- Connaissances, Capacités, attitudes visées.
- Motricité, pouvoirs moteurs.
- Traitement didactique (adapter à la population et ne pas faire de « copier-coller » de la pratique sociale). Cela implique par ailleurs l'approche de certains registres didactiques.

- **Partir de l'activité de l'élève dans l'activité, plutôt que de l'activité en elle-même.**

**Transmettre une démarche méthodologique** puisque l'APSA choisie n'est qu'un support.

- Registres didactiques : évaluation diagnostique (et son exploitation), évaluation formative (auto-évaluation formative/co-évaluation formative/tutorat élève).

Pédagogie différenciée.

*cf document "caractéristiques activité élève N1 N2"*

*cf document "caractéristiques activité élève N3 N4"*

## **La pratique des enseignants**

### **1. L'échauffement :**

- Il faut le **contextualiser** (en fonction des caractéristiques des élèves, de la classe...).

Peut bien sûr évoluer au cours du cycle.

- Y intégrer le vocabulaire spécifique à l'activité
- Il fait émerger un principe de continuité :
  - Routines
  - Et de spécificité selon le thème de leçon abordé
- Les échauffements peuvent être à dominante diversifiée selon les caractéristiques des élèves , et sont amenés à varier au cours du cycle (aspect motivationnel):

**cf document "routines salle échauff"**

## **2. L'évaluation diagnostique :**

Elle est à faire vivre après l'échauffement.

### **Définir la situation d'évaluation diagnostique**

- Elle est à complexifier selon le niveau de compétences des élèves.

***L'élève doit pouvoir savoir comment il se situe et cela implique de savoir renvoyer de l'information à l'élève sur ce qu'il sait faire, sur ce qu'il ne sait pas faire.***

- Les observables moteurs – Collecte de l'information recueillie :
  1. Collecte de ces informations individuelles sur un document ou un outil professeur pour une **exploitation** en pédagogie différenciée.
  2. Cette fiche d'observation n'est utilisée que lors de l'évaluation diagnostique. L'outil vidéo peut-être aussi très pertinent pour l'observation selon l'APSA support.

**cf document "évaluation diagnostique" N1 + N2**

**cf document "évaluation diagnostique" N3 + N4**

## **3. Les situations d'apprentissage :**

A. Avoir une démarche méthodologique dans les différentes situations proposées au regard des programmes.

But = à annoncer à l'élève.

Acquisitions attendues = **passer de** tel type de comportement moteur à tel autre.

Compétence attendue = elle figure sur les différentes fiches.

Connaissance = Les connaissances renvoient aux informations que doit s'approprier l'élève sur les activités physiques (règlements, évolution, formes sociales de pratiques, etc.), sur son fonctionnement corporel (éléments de physiologie de l'effort, de psychologie, etc.), sur l'activité d'autrui, sur l'environnement. Elles s'énoncent principalement sous forme de principes, de règles, de repères et nécessitent l'utilisation d'un vocabulaire spécifique.

Capacités = elles attestent du pouvoir d'agir. Elles mobilisent des connaissances dans une situation particulière, se développent et s'observent dans la pratique effective. Elles recouvrent les dimensions motrices (par exemple, les techniques et les tactiques) ou méthodologiques (par exemple, les procédures d'observation, d'évaluation, etc.).

Attitudes = elles se définissent comme une prédisposition à agir, une manière d'être et de penser qui organise les relations à soi, aux autres et à l'environnement. Elles sont sous-tendues par des valeurs. Elles renvoient à des postures intellectuelles, affectives et physiques liées à la confiance en soi, aux savoir-faire sociaux. Les verbes accepter, s'opposer, assumer, coopérer, se concentrer, faire confiance, respecter, écouter, caractérisent certaines attitudes.

Socle commun = liens avec le socle commun éventuellement.

Voir ci-après :

- Les situations d'apprentissages pour les compétences attendues N1 et N2.
- Donner des pistes concrètes pour différencier (variables didactiques : que faire ? comment faire ?)

*cf document "situations N1 N2"*

*cf document "situations N3 N4"*

**Variables didactiques :**

Axes de Simplification : à lister

Axes de Complexification : à lister

*cf document "variables"*

- Les propositions de Cycle qui en découlent.

**La démarche méthodologique de construction d'un cycle : à CONTEXTUALISER = ESSENTIEL !!**

*cf document "projet de cycle N1"*

*cf document "projet de leçons N1"*

*cf document "projet de cycle N2"*

*cf document "projet de leçons N2"*

*cf document "projet de cycle N3"*

*cf document "projet de leçons N3"*

*cf document "projet de cycle N4"*

*cf document "projet de leçons N4"*

**EVALUATIONS : formes et fonctions**

\*Aborder l'évaluation sommative :

\*Evaluer par compétences (ce qui sous-entend d'enseigner par compétences !) – donner des exemples d'outils

*cf document "eval N1"*

*cf document "observables eval N2"*

\*L'évaluation certificative au DNB (niveau 2 de compétence attendue)/bac/CAP et BEP : cf référentiels nationaux à aborder

Point de vigilance : évaluation certificative/moyenne du bulletin

Ne pas piloter l'enseignement par l'évaluation certificative – ce qui est enseigné en EPS doit s'appuyer sur les programmes, et ne pas se limiter à l'épreuve fixée dans le cadre certificatif.

*cf document "situation eval DNB"*

*cf document "cotation hauteur"*

\*L'évaluation formative

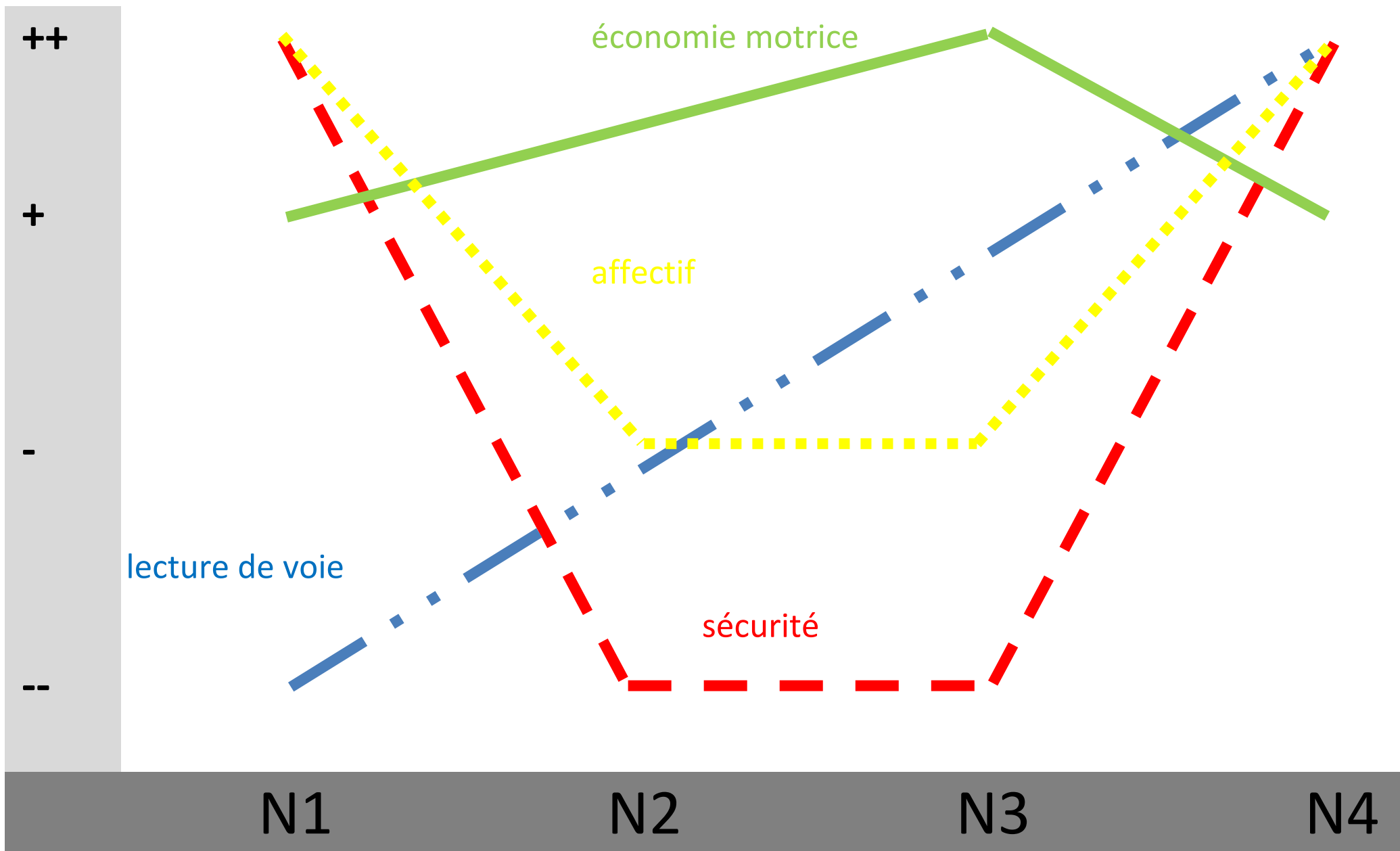
*cf document "eval N1"*

documents supplémentaires :

*cf document "pb astuces"*

*cf document "fiche aide indiv" = photos pour l'élève*

# EVOLUTION DES PROBLEMES FONDAMENTAUX A RESOUDRE SELON LES NIVEAUX DE COMPETENCE ATTENDUES EN EPS



**"compétences attendues : attentes communes et attentes différentes en collège"**

Programmes du collège en EPS. Bulletin officiel spécial n° 6 du 28 août 2008

**ESCALADE NIVEAU 1 ET 2 : ATTENTES COMMUNES ATTENTES DIFFERENTES**

Niveau	Classes	Compétences attendues (en fin de cycle = évaluation)
1	6 <sup>ème</sup> à 3 <sup>ème</sup>	Choisir et conduire un déplacement pour grimper en moulinette, 2 voies différentes à son meilleur niveau en privilégiant l'action des membres inférieurs. Assurer un partenaire en toute sécurité.
2	6 <sup>ème</sup> à 3 <sup>ème</sup>	Choisir et conduire un déplacement pour grimper en moulinette et enchaîner 2 voies différentes proches de son meilleur niveau, en optimisant les prises de mains et de pieds et en combinant efficacement la poussée des jambes et la traction des bras. Assurer un partenaire en toute sécurité.

**ATTENTES COMMUNES**

1 et 2	Choisir	connaissances	CHOISIR les voies d'évaluation : elles ne sont pas imposées par l'enseignant mais décidées par l'élève qui aura fait ses choix (selon ses ressentis, sa réflexion), Il choisira pour grimper les voies qui le mettront en valeur au regard des critères retenus pour l'évaluation
1 et 2	Conduire un déplacement	capacités	Diriger son trajet. Pour une voie, le grimpeur aura fait des choix d'itinéraire (il en existe plusieurs dans une voie d'EPS) en fonction de ses ressources personnelles et des contraintes de la voie
1 et 2	pour grimper en moulinette	capacités	Sortir d'une voie verticale sur laquelle la corde est déjà installée (différent de « en tête »)
1 et 2	2 voies différentes	connaissances, capacités	Choisir 2 voies (pas 1 ni 3...) différentes : sur le topo (registre des voies du secteur) elles n'ont pas le même nom. Il ne s'agit pas nécessairement de trouver des voies qui posent des problèmes différents (de lecture ou d'énergie par exemple)
1 et 2	Assurer un partenaire en toute sécurité	capacités, attitudes	Tenir le rôle du grimpeur et du non grimpeur (assureur et/ou contre-assureur). L'intégrité du grimpeur ne peut pas être remise en cause. L'enseignant doit gérer le rapport entre ces différents problèmes : " l'élève a le droit à l'erreur / l'erreur ne doit pas être dangereuse pour l'élève / l'élève doit savoir que l'erreur peut être dangereuse"



## ATTENTES DIFFERENTES

1	grimper 2 voies	capacités	La différence fait appel à la notion d'économie d'énergie, mais attention les SAE mesurent entre 5 et 10 mètres voire plus. Pas de précision supplémentaire.
2	et enchaîner 2 voies	capacités	

1	à son meilleur niveau	capacités	« Son meilleur niveau » correspond à la cotation la plus élevée qu'un élève et capable d'enchaîner max d'un élève ; « proche » correspondrait à mon avis à une lettre en dessous du maximum ( max : 4c, proche : 4b) ; la cotation en dessous du 6 <sup>ème</sup> degré me semble subjective.
2	proches de son meilleur niveau	capacités	

1	en privilégiant	capacité	Favoriser (utiliser plus les jambes que les bras)
2	en optimisant	capacités	Faire au mieux (pas de parasites, utiliser juste ce qui est nécessaire) cela fait appel à une notion d'efficience (efficace au moindre coût énergétique)

1	l'action des membres inférieurs	capacités	Le niveau 1 se concentre sur les jambes (et leur propulsion)
2	les prises de mains et de pieds et en combinant efficacement la poussée des jambes et la traction des bras	capacités	Le niveau 2 s'étend en plus aux mains : prendre la bonne prise dans le bon sens. « La combinaison efficace » montre qu'il y a relation entre jambes et bras : (à quel moment solliciter la traction / à la propulsion pour maintenir une posture dynamique et équilibrée ?)

**"compétences attendues : attentes communes et attentes différentes en lycée"**

**ESCALADE NIVEAU 3 ET 4 : ATTENTES COMMUNES ATTENTES DIFFERENTES**

Niveau	Classes	Compétences attendues (en fin de cycle = évaluation)
3	2nde à 1ères	Conduire son déplacement et se dominer en s'adaptant à différentes formes de prises et de support, pour grimper en moulinette des voies de difficulté 4 à 6, en privilégiant l'action des membres inférieurs. Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente
4	1ères à Terminales	Conduire son déplacement en s'économisant selon des itinéraires variés en direction, pour grimper en tête des voies de difficulté 4 à 6. Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.

**ATTENTES COMMUNES**

3 et 4	Conduire son déplacement	capacités	Diriger son trajet. Pour une voie, le grimpeur aura fait des choix d'itinéraire (il en existe plusieurs dans une voie d'EPS) en fonction de ses ressources personnelles et des contraintes de la voie
--------	--------------------------	-----------	---

3 et 4	des itinéraires (ou voies)	capacités	au moins deux voies 2 voies
--------	----------------------------	-----------	-----------------------------

3 et 4	Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente	capacités, attitudes	Il s'agit du rôle du grimpeur ou/et du non grimpeur (assureur et/ou contre-assureur). L'intégrité du grimpeur ne peut pas être remise en cause. L'enseignant doit gérer les 3 aspects : « l'élève a le droit à l'erreur / l'erreur ne doit pas être dangereuse pour l'élève / l'élève doit savoir que l'erreur peut être dangereuse. L'accent est mis à partir du niveau 3 sur la descente
--------	---	----------------------	---

3 et 4	des voies de niveau 4 à 6	capacités	la notion de difficulté est abordée
--------	---------------------------	-----------	-------------------------------------

## ATTENTES DIFFERENTES

3	<b>pour grimper en moulinette..</b>	capacités	l'objectif consiste à sortir une voie verticale sur laquelle la corde est déjà installée (différent de « en tête »)
4	<b>pour grimper en tête..</b>	capacités	l'objectif consiste à sortir une voie verticale sur laquelle la corde n'est pas installée (différent de « en moulinette »)

3	<b>se dominer</b>	attitudes	maîtriser ses émotions
---	-------------------	-----------	------------------------

3	<b>en privilégiant l'action des membres inférieurs</b>	capacités	Les dégaines sont mousquetonnées de façon efficace (au premier essai et sans hésitations) et effectuées en position de PME : position de moindre effort (le grimpeur est équilibré)
4	<b>en s'économisant</b>	capacités	

**ESCALADE – Quelques repères possibles sur l'évolution des niveaux 1 et 2 de compétences**

REPERES	LECTURE DE LA VOIE prendre des informations et anticiper	LES APPUIS DE PIEDS + LES MEMBRES INFERIEURS	LA PREHENSION DES MAINS + LES MEMBRES SUPERIEURS	LE POSITIONNEMENT DU BASSIN	ASSURER SA ET LA SECURITE	DESCENTE ET/OU MOUSQUETONNAGE
	<b>activité de l'élève en début de cycle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regard orienté vers le haut.</li> <li>- Tête peu mobile.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pose très grossière des pieds, majoritairement sur la plante des pieds.</li> <li>- Poussée des jambes NON complète et efficace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation uniforme des prises de mains (traction vers le nas = échelle).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le grimpeur se déplace de manière linéaire, de face.</li> <li>- Le bassin se déplace au centre des 4 appuis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- N'utilise pas de matériel spécifique à l'escalade.</li> <li>- Ne sait pas parer un grimpeur.</li> </ul>
<b>Fin de N1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cherche à repérer les prises de PIEDS en décollant le bassin de la paroi.</li> <li>- Tête mobile vers le bas.</li> <li>- Regard orienté vers les pieds.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pose des pieds relativement précise en utilisant l'avant des pieds.</li> <li>- Poussée des jambes relativement complète et efficace.</li> <li>- début de PME (Position de Moindre Effort) simples (cherche à s'équilibrer).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tatonne sur les prises de mains pour chercher celles qui permettent la meilleure préhension (traction orientée vers le sol).</li> <li>- Bras fléchis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le bassin se déplace à l'intérieur des 4 appuis. Le bassin se place plus ou moins efficacement et régulièrement au-dessus du pied en appui.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connais et utilise des termes spécifiques avec son partenaire. Vérifie les éléments de sécurité de la cordée (voir fiche ressource N1).</li> <li>- Assurage en moulinette efficace et autonome.</li> <li>- Commence à se déplacer pour ne pas gêner le grimpeur et corde plus molle;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Maîtrise la descente, assis dans le baudrier, se repousse du mur avec les pieds.</li> </ul>
<b>Fin de N2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regard orienté " des pieds vers les futures prises de mains" pendant la poussée complète des jambes.</li> <li>- "après travail" : identifie les prises de mains utiles pour progresser.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pose des pieds précise en privilégiant surtout l'avant. Pose sans bruit. ;</li> <li>- Poussée complète et efficace des jambes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pas ou peu d'hésitation sur les prises de mains</li> <li>- Utilise les prises de mains dans leur sens de préhension.</li> <li>- Alternance bras fléchis/bras tendus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le grimpeur commence à se déplacer latéralement.</li> <li>- Le bassin se place au-dessus du pied en appui.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilise le vocabulaire nécessaire à la sécurité pour communiquer avec son partenaire.</li> <li>- Sait gérer la tension de la corde</li> <li>- L'assureur anticipe le déplacement du grimpeur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Maîtrise la descente, assis dans le baudrier, relâché, les pieds perpendiculaires au mur.</li> </ul>
<b>perspectives...</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- repère les prises de mains pour mousquetonner.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Appuis précis et efficaces : varie les poses de pieds : pointe, carre interne, carre externe, pivots...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilise efficacement et systématiquement les prises dans leur sens de préhension.</li> <li>- Alternance adaptée bras fléchis/bras tendus, de profil. Recherche l'enroulement autour de l'épaule.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le grimpeur est souvent de profil.</li> <li>- Le bassin se déplace en tournant.</li> <li>- Il essaye de s'adapter au profil de la voie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilise le vocabulaire spécifique nécessaire à la grimpe et à l'assurage en tête.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-grimpe en tête</li> <li>- amorti sa chute avec ses bras et ses jambes</li> </ul>

**ESCALADE – Quelques repères possibles sur l'évolution des niveaux 3 et 4 de compétences**

REPERES	LECTURE DE LA VOIE prendre des informations et anticiper	LES APPUIS DE PIEDS + LES MEMBRES INFERIEURS	LA PREHENSION DES MAINS + LES MEMBRES SUPERIEURS	LE POSITIONNEMENT DU BASSIN	ASSURER SA ET LA SECURITE	DESCENTE ET/OU MOUSQUETONNAGE
	<b>activité de l'élève en début de cycle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regard orienté " des pieds vers les futures prises de mains" pendant la poussée complète des jambes.</li> <li>- "après travail" : identifie les prises de mains utiles pour progresser.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pose des pieds précise en privilégiant surtout l'avant.</li> <li>- Pose sans bruit. ;</li> <li>- Poussée complète et efficace des jambes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pas ou peu d'hésitation sur les prises de mains</li> <li>- Utilise les prises de mains dans leur sens de préhension.</li> <li>- Alternance bras fléchis/bras tendus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le grimpeur commence à se déplacer latéralement.</li> <li>- Le bassin se place au-dessus du pied en appui.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilise le vocabulaire nécessaire à la sécurité pour communiquer avec son partenaire.</li> <li>- Sait gérer la tension de la corde</li> <li>- L'assureur anticipe le déplacement du grimpeur</li> </ul>
<b>Fin de N3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tête mobile dans toutes les directions.</li> <li>- Regard orienté vers les pieds.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- PME simples (s'équilibre).</li> <li>- Appuis précis et efficaces : varie les poses de pieds : pointe, carre interne, carre externe, pivots...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation plus ou moins effective et régulière des prises de mains dans leur sens de préhension.</li> <li>- Bras principalement tendus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le bassin sort des 4 appuis.</li> <li>Le grimpeur se déplace latéralement.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maîtrise la descente, assis dans le baudrier, se repousse du mur avec les pieds.</li> </ul>
<b>Fin de N4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regard orienté, sélectionne les prises rapidement, a prévu son itinéraire avant de grimper.</li> <li>- Fais un choix de voie par rapport à son niveau,</li> <li>- Repère les prises de mains pour mousquetonner.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Travail sur les carres ;</li> <li>- PME variées réalisées efficacement.</li> <li>- La pose de pied est verrouillée</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilise efficacement et systématiquement les prises dans leur sens de préhension.</li> <li>- Alternance adaptée bras fléchis/bras tendus, de profil.</li> <li>Recherche l'enroulement autour de l'épaule.</li> <li>- Optimise l'utilisation des prises</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le grimpeur se place de profil.</li> <li>- Le bassin se déplace en tournant.</li> <li>- Il essaye de s'adapter au profil de la voie.</li> <li>- Bassin placé en fonction de la préhension optimale de la prise de main.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Assurage dynamique et coordonné avec les actions du grimpeur,</li> <li>- Utilise le vocabulaire spécifique nécessaire à la grimpe et à l'assurage en tête.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enlève la corde des dégaînes,</li> <li>-Mousquetonne dans le bon sens, au bon moment et en PME.</li> </ul>

## **LES CMS : COMPETENCES METHODOLOGIQUES ET SOCIALES**

### **CMS 1 : AGIR DANS LE RESPECT DE SOI, DES AUTRES, DE L'ENVIRONNEMENT...**

- 1 : adopter des conduites sécuritaires en respectant les règles de fonctionnement sur la SAE, en respectant le mode d'emploi du matériel, en communiquant rigoureusement au sein de la cordée.
- 2 : respecter les routines de salle, de séance, de fonctionnement en ateliers.

### **CMS 2 : ORGANISER ET ASSUMER DES RÔLES SOCIAUX ET DES RESPONSABILITES...**

- 1 : installer et ranger le matériel
- 2 : recueillir des informations
- 3 : s'entraider au sein de la cordée
- 4 : grimper, assurer, contre-assurer

### **CMS 3 : SE METTRE EN PROJET...**

- 1 : choisir des itinéraires adaptés aux exigences (temps, difficultés, profil)
- 2 : choisir ses voies d'évaluation
- 3 : apprécier l'efficacité de ses actions
- 4 : persévérer

### **CMS 4 : SE CONNAITRE, SE PREPARER, SE PRESERVER...**

- 1 : s'échauffer, s'étirer
- 2 : maîtriser ses émotions
- 3 : connaître ses limites, identifier ses capacités
- 4 : identifier les risques , vérifier la cordée

**7 COMPETENCES :**

- 1 Maîtrise de la langue française**
- 2 Pratique d'une langue vivante étrangère**
- 3 Principaux éléments de mathématiques et culture scientifique et technologique**
- 4 Maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication**
- 5 Culture humaniste**
- 6 Compétences sociales et civiques**
- 7 Autonomie et initiative**

En VERT : les items auxquels participe l'escalade par essence (la compétence ou l'item figure dans la fiche ressource)

En JAUNE : les items auxquels peut participer l'escalade, par traitement didactique

**Compétence 1 : La maîtrise de la langue française****Lire**

- ☐ Adapter son mode de lecture à la nature du texte proposé et à l'objectif poursuivi
- ☐ Repérer les informations dans un texte à partir des éléments explicites et des éléments implicites nécessaires
- ☐ Utiliser ses capacités de raisonnement, ses connaissances sur la langue, savoir faire appel à des outils appropriés pour lire
- ☐ Dégager, par écrit ou oralement, l'essentiel d'un texte lu
- ☐ Manifester, par des moyens divers, sa compréhension de textes variés

**Écrire**

- ☐ Reproduire un document sans erreur et avec une présentation adaptée
- ☐ Écrire lisiblement un texte, spontanément ou sous la dictée, en respectant l'orthographe et la grammaire
- ☐ Rédiger un texte bref, cohérent et ponctué, en réponse à une question ou à partir de consignes données
- ☐ Utiliser ses capacités de raisonnement, ses connaissances sur la langue, savoir faire appel à des outils variés pour améliorer son texte

**Dire**

☐ Formuler clairement un propos simple

☐ Développer de façon suivie un propos en public sur un sujet déterminé

☐ Adapter sa prise de parole à la situation de communication

☐ Participer à un débat, à un échange verbal

**Compétence 2 : La pratique d'une langue vivante étrangère**

*Le niveau requis au palier 3 pour la pratique d'une langue étrangère est celui du niveau A2 du cadre européen commun de référence pour les langues*

**Réagir et dialoguer**

☐ Établir un contact social

- Dialoguer sur des sujets familiers
- Demander et donner des informations
- Réagir à des propositions

### **Écouter et comprendre**

- Comprendre un message oral pour réaliser une tâche
- Comprendre les points essentiels d'un message oral (conversation, information, récit, exposé)

### **Parler en continu**

- Reproduire un modèle oral
- Décrire, raconter, expliquer
- Présenter un projet et lire à haute voix

### **Lire**

- Comprendre le sens général de documents écrits
- Savoir repérer des informations dans un texte

### **Écrire**

- Copier, écrire sous la dictée
- Renseigner un questionnaire
- Écrire un message simple
- Rendre compte de faits
- Écrire un court récit, une description

## **Compétence 3 : Principaux éléments de mathématiques et culture scientifique et technologique**

### **Pratiquer une démarche scientifique et technologique, résoudre des problèmes**

- Rechercher, extraire et organiser l'information utile
- Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes
- Raisonner, argumenter, pratiquer une démarche expérimentale ou technologique, démontrer
- Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté

### **Savoir utiliser des connaissances et des compétences mathématiques**

- **Organisation et gestion de données** : reconnaître des situations de proportionnalité, utiliser des pourcentages, des tableaux, des graphiques. Exploiter des données statistiques et aborder des situations simples de probabilité
- **Nombres et calculs** : connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires.

Mener à bien un calcul : mental, à la main, à la calculatrice, avec un ordinateur

- **Géométrie** : connaître et représenter des figures géométriques et des objets de l'espace. Utiliser leurs propriétés
- **Grandeurs et mesures** : réaliser des mesures (longueurs, durées, ...), calculer des valeurs (volumes, vitesses, ...) en utilisant différentes unités

### **Savoir utiliser des connaissances dans divers domaines scientifiques**

- **L'univers et la Terre** : organisation de l'univers ; structure et évolution au cours des temps géologiques de la Terre, phénomènes physiques



- **La matière** : principales caractéristiques, états et transformations ; propriétés physiques et chimiques de la matière et des matériaux ; comportement électrique, interactions avec la lumière
- **Le vivant** : unité d'organisation et diversité ; fonctionnement des organismes vivants, évolution des espèces, organisation et fonctionnement du corps humain
- **L'énergie** : différentes formes d'énergie, notamment l'énergie électrique, et transformations d'une forme à une autre
- **Les objets techniques** : analyse, conception et réalisation ; fonctionnement et conditions d'utilisation

### **Environnement et Développement durable**

- Mobiliser ses connaissances pour comprendre des questions liées à l'environnement et au développement durable

### **Compétence 4 : La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication**

*Le niveau requis au palier 3 pour la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication est celui du brevet informatique et internet niveau collège.*

#### **S'approprier un environnement informatique de travail**

- Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition
- Utiliser les périphériques à disposition
- Utiliser les logiciels et les services à disposition

#### **Adopter une attitude responsable**

- Connaître et respecter les règles élémentaires du droit relatif à sa pratique
- Protéger sa personne et ses données
- Faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement
- Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles

#### **Créer, produire, traiter, exploiter des données**

- Saisir et mettre en page un texte
- Traiter une image, un son ou une vidéo
- Organiser la composition du document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination
- Différencier une situation simulée ou modélisée d'une situation réelle

#### **S'informer, se documenter**

- Consulter des bases de données documentaires en mode simple (plein texte)
- Identifier, trier et évaluer des ressources
- Chercher et sélectionner l'information demandée

#### **Communiquer, échanger**

- Écrire, envoyer, diffuser, publier
- Recevoir un commentaire, un message y compris avec pièces jointes
- Exploiter les spécificités des différentes situations de communication en temps réel ou différé

### **Compétence 5 : La culture humaniste**

#### **Avoir des connaissances et des repères**

- **Relevant de l'espace** : les grands ensembles physiques et humains et les grands types d'aménagements dans le monde, les principales caractéristiques géographiques de la France et de l'Europe
- **Relevant du temps** : les différentes périodes de l'histoire de l'humanité - Les grands traits de l'histoire (politique, sociale, économique, littéraire, artistique, culturelle) de la France et de l'Europe
- **Relevant de la culture littéraire** : œuvres littéraires du patrimoine
- **Relevant de la culture artistique** : œuvres picturales, musicales, scéniques, architecturales ou cinématographiques du patrimoine
- **Relevant de la culture civique** : Droits de l'Homme – Formes d'organisation politique, économique et sociale dans l'Union européenne – Place et rôle de l'État en France – Mondialisation – Développement durable

### **Situer dans le temps, l'espace, les civilisations**

- Situer des événements, des œuvres littéraires ou artistiques, des découvertes scientifiques ou techniques, des ensembles géographiques
- Identifier la diversité des civilisations, des langues, des sociétés, des religions
- Établir des liens entre les œuvres (littéraires, artistiques) pour mieux les comprendre
- Mobiliser ses connaissances pour donner du sens à l'actualité

### **Lire et pratiquer différents langages**

- Lire et employer différents langages : textes – graphiques – cartes – images – musique
- Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée littéraire
- Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique

### **Faire preuve de sensibilité, d'esprit critique, de curiosité**

- Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'un texte littéraire
- Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une oeuvre artistique
- Être capable de porter un regard critique sur un fait, un document, une oeuvre
- Manifester sa curiosité pour l'actualité et pour les activités culturelles ou artistiques

## **Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques**

### **Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale**

- Principaux droits de l'Homme et du citoyen
- Valeurs, symboles, institutions de la République
- Règles fondamentales de la démocratie et de la justice
- Grandes institutions de l'Union européenne et rôle des grands organismes internationaux
- Rôle de la défense nationale
- Fonctionnement et rôle de différents médias

### **Avoir un comportement responsable**

- Respecter les règles de la vie collective
- Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences
- Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité

- Respecter quelques notions juridiques de base
- Savoir utiliser quelques notions économiques et budgétaires de base

### **Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative**

#### **Être acteur de son parcours de formation et d'orientation**

- Se familiariser avec l'environnement économique, les entreprises, les métiers de secteurs et de niveaux de qualification variés
- Connaître les parcours de formation correspondant à ces métiers et les possibilités de s'y intégrer
- Savoir s'auto évaluer et être capable de décrire ses intérêts, ses compétences et ses acquis

#### **Être capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques dans diverses situations**

- Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles
- Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées
- Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une pratique physique (sportive ou artistique) adaptée à son potentiel
- Savoir nager

#### **Faire preuve d'initiative**

- S'engager dans un projet individuel
- S'intégrer et coopérer dans un projet collectif
- Manifester curiosité, créativité, motivation à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement
- Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions

**CP2 : Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains****APSA : ESCALADE niveau 1**

**COMPETENCE ATTENDUE : Choisir et conduire un déplacement pour grimper, en moulinette, deux voies différentes à son meilleur niveau en privilégiant l'action des membres inférieurs. Assurer un partenaire en toute sécurité (sur SAE).**

**CONNAISSANCES**

- Le vocabulaire minimum d'une cordée : baudrier, pontet, frein, mousqueton (à vis), corde, moulinette, voie, prise, cotation, topo, SAE, relais, plaquette, dégaine, parade, assurage, nœud de double huit, nœud d'arrêt.

- Le vocabulaire de communication d'une cordée : « prêt », « départ », « bloqué », « descente »

- Le système de cotation des voies

**Grimpeur**

- s'équiper d'un baudrier

- s'encorder avec un nœud en double huit et nœud d'arrêt

- le principe d'économie pour grimper : regarder, transférer, pointer, transférer, tendre, pointer, s'équilibrer

- la notion d'appui solide

- connaît et identifie les voies correspondant à son niveau maximum en moulinette

**Assureur/ contre assureur/observateur**

- placer le frein (corde et mousqueton)

**CAPACITES****Grimpeur**

- Utiliser dynamiquement et prioritairement l'avant du pied pour créer des appuis solides

- S'économiser en décollant les épaules et le bassin de la paroi pour observer et choisir les prises à utiliser pour grimper

- S'économiser en transférant le poids de son corps sur l'appui solide pour déplacer l'autre appui

- S'économiser en tendant la jambe pour grimper avant de déplacer ses mains (se propulser plutôt que se tracter)

- S'économiser en s'équilibrant avant de déplacer une main (reposer le pied sur la nouvelle prise et CG au centre des appuis)

- s'asseoir dans son baudrier pour descendre

- Identifier les prises utilisables

- grimper deux voies à son meilleur niveau

**Assureur/ contre assureur/observateur**

- Parer un camarade en traversée ou en bloc

- assurer en 5 temps l'ascension

- se déplacer latéralement pour assurer sans gêner le grimpeur (corde)

- assurer sans hisser le grimpeur

- bloquer le grimpeur sur commande

- assurer la descente du grimpeur

**ATTITUDES**

- vérifier la chaîne de sécurité (l'ensemble des éléments de sécurité constituant la cordée) : avant l'ascension, grimpeur et assureur vérifient mutuellement les différents éléments qui les relient ( baudriers ajustés, nœud double 8 tressé + nœud d'arrêt, corde dans le frein et dans le mousqueton à vis + mousqueton vissé)

- se concentrer sur le grimpeur à assurer

- Coopérer en communiquant très sereinement

- oser, persévérer

- s'impliquer rigoureusement

- travailler en autonomie

- respecter le matériel (équipement de sécurité) en l'installant, en l'utilisant et en le rangeant

- défaire complètement son nœud après une ascension

**CP2 : Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains****APSA : ESCALADE niveau 2**

**COMPETENCE ATTENDUE :** Choisir et conduire un déplacement pour grimper en moulinette et enchaîner deux voies différentes à son meilleur niveau en optimisant les prises de mains et de pieds et en combinant efficacement la poussée des jambes et la traction des bras.

Assurer un partenaire en toute sécurité.

**CONNAISSANCES****CAPACITES****ATTITUDES**

- le vocabulaire lié à la gestuelle : carre externe, carre interne, profil.

**Grimpeur**

- connaît son niveau maximum en moulinette

- comprend le principe d'équilibre en déplaçant son bassin selon le sens de la prise de main utilisée

**Grimpeur**

- Lire la voie en repérant la densité de prise, l'emplacement et la qualité de préhension des prises, la prise finale

- s'économiser en utilisant un maximum de prises de pieds pour un minimum de prises de mains

- S'économiser en pointant son pied sur les prises (utiliser l'avant du pied sans tâtonnement)

- S'économiser en choisissant les prises de mains à utiliser (sans tâtonnement)

- S'économiser en gardant les bras tendus le plus souvent possible

- S'économiser en dosant le serrage des mains ou des doigts sur la

- Identifier et utiliser des points de repos relatifs pour se relâcher

-être capable de désescalader

- utilise chaque prise de main dans son sens optimal

**Assureur/ contre assureur/observateur**

- assurer en anticipant le déplacement du grimpeur

- être capable de bloquer rapidement le grimpeur à sa demande

[-] répéter les voies pour se mettre en projet en choisissant 2 voies réalisables à son meilleur niveau en respectant les contraintes (temps et nombre d'essais)

- Se préparer en se concentrant et en répétant son itinéraire au pied de la voie

- Prendre des initiatives au niveau de la gestuelle (placement des pieds et du bassin) avant de solliciter de l'aide

- Gérer le temps et l'espace accordés à la cordée

## EVALUATION DIAGNOSTIQUE pour le NIVEAU 1

**Moteur** : POINTER, se définit par l'utilisation des prises avec l'avant du pied et sans tâtonner.

**Affectif** : jusqu'où j'ose grimper (prise n° 1, 2, 3 ou 4)

**Economique** : je ne chute pas OU je chute avant LA PRISE N° 2, 3 ou 4

**Economique** : je tends la jambe d'appui avant de déplacer ma main

Descriptif de la tâche	But tâche	Aménag.matériel, groupes de besoins	Consignes de réalisation	Critères de réussite
- évaluation diagnostique en bloc - les élèves grimpent un bloc en passant par 4 prises obligatoires	- aller à la prise n° 4 sans chuter en utilisant avec les mains et dans l'ordre les prises 1, 2, 3	- escalade en bloc - Classe divisée en groupes répartis sur des créneaux. - 1 créneau = 4 prises faciles marquées et qui dessinent un rectangle (hauteur max : 3 mètres); la prise 2 et 3 sont en diagonale	- repérer les 4 prises avant de démarrer - privilégier les grosses prises pour les pieds - SECURITE : pas 2 grimpeurs sur une même verticale (le suivant part lorsque le précédent part en direction de la prise n°3)	- prise n°4 utilisée

NOM	Prénom	tend sa jambe d'appui avant de déplacer sa main		pointe		dernière prise utilisée	si ≠ de prise 4
		<i>oui</i>	<i>non</i>	<i>oui</i>	<i>non</i>	<i>1 ou 2 ou 3 ou 4</i>	<i>chute ou stop</i>
exemple	Patrick	X			X	2	stop

exploitation des données :

profil 1 : je m'arrete car j'ai peur . Objectif prioritaire d'enseignement : prendre confiance (en soi, assureur, contre assureur, materiel)

profil 2 : je chute car je suis fatigué. Objectif prioritaire d'enseignement : prendre confiance en ses appuis, s'équilibrer.

profil 3 : je ne chute pas. Objectif prioritaire d'enseignement : (regarder, pointer, regarder, pointer...) tendre.

## EVALUATION DIAGNOSTIQUE pour le niveau 2 : ajouter la vérification de l'assurage

Descriptif de la tâche	But tâche	Aménag.matériel, groupes de besoins	Consignes de réalisation	Critères de réussite
- évaluation diagnostique en moulinette (6 mètres)	- Grimpeur : sortir la voie - Assureur : assurer en moulinette	- par 3 : un grimpeur, un assureur, un contre assureur	- choisir une voie qu'on pense réussir entre 3c et 5b	- prise finale atteinte - assurage sans erreur

NOM	Prénom	tend sa jambe d'appui avant de déplacer sa main		pointe		cotation et hauteur de voie / 6 mètres	erreurs d'asurage
		<i>oui</i>	<i>non</i>	<i>oui</i>	<i>non</i>		
exemple	Sandrine	X			X	4b : 5 mètres	oui : juxtaposition des 5 temps

exploitation des données :

profil 1 : je ne sais pas assurer. Objectif prioritaire d'enseignement : assurer en moulinette

profil 2 : je ne favorise pas les membres inférieurs. Objectif prioritaire d'enseignement : tendre ses jambes et s'équilibrer

profil 3 : je favorise les membres inférieurs. Objectif prioritaire d'enseignement : optimiser les prises de mains







**Objectif : EVALUATION DIAGNOSTIQUE niveau 3**

Organisation : Classe divisée en X groupes de 3 élèves,

But élève : grimper une voie en moulinette et assurer

NOM	Prénom	sait assurer		arrive en haut		pose précise des pieds	
		<i>oui</i>	<i>non</i>	<i>oui</i>	<i>non</i>	<i>oui</i>	<i>non</i>
exemple	Arnaud	X			X		X

## **PROJET DE CYCLE**

- **Niveaux de classe** : 5ème
- **Apsa support**: ESCALADE NIVEAU 1
- **Nbre de leçons prévues** : 10 leçons
- **Conditions matérielles de pratique** : SAE hauteur 7 mètres, 14 relais,

**la classe** : profil de classe, caractéristiques des élèves (filles, garçons, « portrait » de classe, etc...) : 30 élèves; qui a du mal à gérer ses émotions, peut donc devenir rapidement bruyante; moteur : pas de difficulté motrice particulière constatée, classe globalement peu dégourdie mais volontaire.

**Enjeux de formation de ce cycle** : placer les élèves dans des situations :

- \* subjectivement risquées pour maîtriser ses émotions liées notamment à la hauteur et à la chute, prendre confiance en soi, en son partenaire, et dans le matériel.
- \* objectivement risquées pour assurer activement sa sécurité et celle des autres, nécessitant rigueur et responsabilité face au choix à assumer.
- \* énergétiquement contraignantes pour s'économiser et atteindre son meilleur niveau.

- par rapport au projet EPS :

- \* axe 1 : développer la rigueur (être capable de travailler très précisément).
- \* axe 2 : favoriser l'autonomie (être capable de faire des choix pour devenir acteur de son apprentissage, utiliser les outils mis à disposition).
- \* axe 3 : favoriser la persévérance (être capable de s'impliquer avec rigueur en vue de progresser).

- par rapport au projet d'établissement :

- \* Objectif A : atteindre son meilleur niveau de formation
- \* Objectif C : apprendre à tous à communiquer
- \* Objectif D : préparer à se sentir responsable

- projet de classe particulier : développer un comportement rigoureux (exactitude dans les propos et les actes), responsable (faire des choix et les assumer) et solidaire (coopérer pour fonctionner) ; maintenir un climat calme et serein nécessaire à la sécurité

- **Evaluation diagnostique** : Modalités, bilan (regroupements, différenciation)

Activité complètement nouvelle pour tous sauf 1 élève pour lequel il est nécessaire de vérifier les acquis (de sécurité en priorité).

En situation de blocs avec prises cibles (variable : la hauteur)

- \* critère 1 : tendre sa jambe avant de changer de prise de main.
- \* critère 2 : pointer le pied (décolle le bassin, observe sa prise et pose précise).
- \* critère 3 : prise atteinte et cause d'arrêt

**Exploitation de l'évaluation diagnostique** : en termes de groupes de besoins (gestion de l'hétérogénéité)

L'activité nécessitant une forte confiance en son partenaire, je laisse choisir les cordées (3 élèves) mais les acquisitions attendus seront différentes selon les profils observés (sauf pour la sécurité)

profil 1 : je m'arrête car j'ai peur : objectif prioritaire d'enseignement: prendre confiance (en soi, assureur, contre assureur, matériel)

profil 2 : je chute car je suis épuisé : objectif prioritaire d'enseignement : prendre confiance en soi, s'équilibrer.

profil 3 : je ne chute pas : objectif prioritaire d'enseignement : pointer, transférer, tendre.

- **Acquisitions attendues, compétences à développer :**

\***Compétences méthodologiques et sociales (CMS) :**

\***CMS1** : Agir dans le respect de soi, des autres, et de l'environnement par l'appropriation de règles.

\***CMS2** : Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages : installer, utiliser, ranger du matériel, recueillir des informations, travailler en équipe, et s'entraider.

\***CMS3** : Se mettre en projet par l'identification, individuelle ou collective des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec pour élaborer un projet d'action et le mettre en œuvre, raisonner avec logique et rigueur, apprécier l'efficacité de ses actions, développer sa persévérance.

\***CMS 4** : Se connaître, se préparer, se préserver par la régulation et la gestion de ses ressources et de son engagement en sachant s'échauffer, récupérer d'un effort, identifier les facteurs de risque, prendre en compte ses potentialités, prendre des décisions adaptées, maîtriser ses émotions, apprécier les effets de l'activité physique sur le corps humain, s'approprier des principes de santé et d'hygiène de vie.

\***Compétence propre :**

**Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains. Réaliser, maîtriser et adapter un déplacement, en faisant des choix d'itinéraires**, dans un milieu plus ou moins connu, plus ou moins varié, situé en pleine nature ou en condition similaire, nécessitant de s'engager en sécurité dans le respect de l'environnement

\***Compétence attendue** : Niveau.....(en référence aux programmes – collège – Lycée GT – lycée professionnel)

Collège, niveau 1 : Choisir et conduire un déplacement pour grimper, en moulinette, deux voies différentes à son meilleur niveau en privilégiant l'action des membres inférieurs. Assurer un partenaire en toute sécurité (sur SAE).

\***Connaissances** : cf doc FICHE RESSOURCES NIVEAU 1 : nom et modalités d'utilisation du matériel de sécurité, meilleur niveau de cotation choisi

\***Capacités** : cf doc FICHE RESSOURCES NIVEAU 1 : utiliser le matériel de sécurité, communiquer, pointer et pousser sur les jambes en grim pant.

\***Attitudes** : cf doc FICHE RESSOURCES NIVEAU 1, persévérer, maîtriser ses émotions, garantir la sécurité par un comportement calme et réfléchi.

**LIENS avec le Socle Commun de Connaissances, Compétences et Culture** : compétences abordées, domaines, items (cf. attestation palier 3)

\*C1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication

\*C3 : Réaliser, manipuler, appliquer des consignes

\*C4 : Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles

\*C6 : Respecter les règles de la vie collective

Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité

\*C7 : Savoir s'auto évaluer et être capable de décrire, ses compétences et ses acquis

Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées

Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une pratique physique (sportive ou artistique) adaptée à son potentiel

S'engager dans un projet individuel

S'intégrer et coopérer dans un projet collectif

Manifester motivation à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement

Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions

**PROJET D'ÉVALUATION** : formative, sommative – certificative le cas échéant

Formative et sommative : Cf doc observable ESCALADE NIVEAU 1

\*Connaissances : nom et modalités d'utilisation du matériel de sécurité, meilleur niveau de cotation choisi

\*Capacités : utiliser le matériel de sécurité, tendre la jambe "solide" grim pant.

\*Attitudes : vérifier la chaîne de sécurité

**PROJET DE LECONS / CYCLE ESCALADE NIVEAU 1**

Leçon n° 1	<b>Thème : Entrée dans l'activité - routines dans la salle - évaluation diagnostique</b>		
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
	- s'échauffer. -s'équiper d'un baudrier. - Le vocabulaire minimum d'une cordée : baudrier, voie, prise, SAE, plaquette, dégaine, parade.	- cf évaluation diagnostique. - Parer un camarade en traversée ou en bloc.	- Coopérer en communiquant très sereinement. - oser, persévérer. - respecter le matériel (équipement de sécurité) en l'installant, en l'utilisant et en le rangeant.
<b>Situations abordées : créneaux</b>			

Leçon n° 2	<b>Thème : Séquilibrer en raversée et parer + les débuts de la cordée en moulinette : s'équiper, s'encorder, assurer au sol (ou à moins de 3 mètres) + prendre confiance dans le matériel et son assureur.</b>		
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
	- Le vocabulaire minimum d'une cordée : pontet, frein, mousqueton (à vis), corde, moulinette, voie, prise, assurage, nœud de double huit, nœud d'arrêt. - s'encorder avec un noeud en double huit et noeud d'arrêt. - placer le frein (corde et mousqueton).	- assurer en 5 temps l'ascension.  - S'économiser en s'équilibrant avant de déplacer une main	-] se concentrer sur le grimpeur à assurer.  - s'impliquer rigoureusement. - vérifier la chaîne de sécurité - défaire complètement son nœud après travail
<b>Situations abordées : moulinette à moins de 3 mètres, créneaux</b>			

Leçon n° 3	<b>Thème : Traverser en se décollant de la paroi + permis d'assurer à 3 mètres et assurer la descente</b>		
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
	- Le vocabulaire de communication d'une cordée : « prêt », « départ », « bloque », « descente ».  - un principe d'économie pour grimper : regarder, pointer	- S'économiser en décollant les épaules et le bassin de la paroi pour observer et choisir les prises à utiliser pour grimper. - s'asseoir dans son baudrier pour descendre.  - assurer la descente du grimpeur.	- se concentrer sur le grimpeur à assurer.  - s'impliquer rigoureusement.  - Coopérer en communiquant très sereinement.
<b>Situations abordées : moulinette</b>			

Leçon n° 4	<b>Thème</b> : moulinette au sommet + en moulinette : regarder, transférer, pointer + assurer sans gêner (se déplacer)		
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
	- un principe d'économie pour grimper : regarder, transférer, pointer. - la notion d'appui solide.	- S'économiser en transférant le poids de son corps sur l'appui solide pour déplacer l'autre appui - S'économiser en pointant son pied sur les prises (utiliser l'avant du pied sans tâtonnement) - assurer sans hisser le grimpeur	- vérifier la chaîne de sécurité
<b>Situations abordées</b> : sangle lestée dans le dos			

Leçon n° 5	<b>Thème</b> : regarder, pointer, tendre + assurer sans gêner (corde molle)		
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
	- le principe d'économie pour grimper : regarder, transférer, pointer, transférer, tendre	- S'économiser en tendant la jambe pour grimper avant de déplacer ses mains (se propulser plutôt que se tracter) - bloquer le grimpeur sur commande - se déplacer latéralement pour assurer sans gêner le grimpeur (corde)	- s'impliquer rigoureusement.
<b>Situations abordées</b> : le plus haut possible en 6 prises de mains + elasto pour l'assureur			

Leçon n° 6	<b>Thème</b> : utiliser un topo pour grimper des voies de difficultés adaptées + assurer en se déplaçant (corde ne touche pas le grimpeur)		
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
	- Le système de cotation des voies	- Identifier les prises utilisables - bloquer le grimpeur sur commande - se déplacer latéralement pour assurer sans gêner le grimpeur (corde)	- oser, persévérer
<b>Situations abordées</b> :			

Leçon n° 7	<b>Thème</b> : en moulinette : chercher sa difficulté max + évaluation formative de la motricité + évaluation sommative de la sécurité		
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
	- connaît et identifie les voies correspondant à son niveau maximum en moulinette		- Coopérer en communiquant très sereinement
<b>Situations abordées</b> :			

Leçon n° 8	<b>Thème</b> : en moulinette : travailler sa difficulté max, évaluation formative de la motricité + évaluation sommative de la sécurité		
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
	<b>Situations abordées</b> :		

Leçon n° 9	<b>Thème</b> : en moulinette : confirmer sa difficulté max + évaluation formative de la moticité + évaluation sommative de la sécurité		
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
	- connaît son niveau maximum en moulinette		
	les élèves annoncent les voies qu'ils grimperont pour l'évaluation		

Leçon n° 10	<b>Thème</b> : évaluation sommative		
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
	<b>Situations abordées :</b>		



## **PROJET DE CYCLE**

- **Niveaux de classe** : 3ème
- **Apsa support**: ESCALADE NIVEAU 2
- **Nbre de leçons prévues** : 10 leçons
- **Conditions matérielles de pratique** : SAE hauteur 7 mètres, 14 relais,

effectif de **la classe** : 30 élèves

### **Enjeux de formation de ce cycle** :

- \* affiner sa motricité en optimisant les prises de mains et pieds
  - \* se mettre en projet : choix de difficulté/nb d'essais et temps octroyé + la fluidité de l'escalade
  - par rapport au projet EPS :
  - \* axe 1 : développer la rigueur (être capable de travailler très précisément).
  - \* axe 2 : favoriser l'autonomie.
  - \* axe 3 : favoriser la persévérance (être capable de s'impliquer malgré la difficulté).
  - par rapport au projet d'établissement :
  - \* Objectif A : atteindre son meilleur niveau de formation
  - \* Objectif D : faire des choix éclairés
- **Evaluation diagnostique** : Modalités, bilan (regroupements, différenciation)

La compétence de niveau 1 a été visée en 5ème : il est nécessaire de vérifier les acquis de sécurité en priorité.

L'évaluation diagnostique se fera en 2 temps :

temps 1 : assurer en moulinette à 3 mètres

\* critère 1 : les critères de sécurité à l'assurage du niveau 1 sont remplis

temps 2 (avec un assureur qui maîtrise l'assurage en 5 temps)

\* critère 2 : pointer + tendre

**Exploitation de l'évaluation diagnostique** : en termes de groupes de besoins (gestion de l'hétérogénéité)

profil 1 : les critères de sécurité à l'assurage du niveau 1 ne sont pas ou plus remplis : objectif prioritaire d'enseignement : cf sécurité en moulinette de niveau 1

profil 2 : pointer + tendre non observé = tatonnement et/ou poussée incomplète : objectif prioritaire d'enseignement : regarder, transférer, pointer, transférer, tendre, pointer, s'équilibrer

profil 3 : pointer + tendre observé : pose précise et poussée complète : objectif prioritaire d'enseignement : choisir les prises de mains et optimiser la préhension en déplaçant le bassin

- **Acquisitions attendues, compétences à développer :**

\***Compétences méthodologiques et sociales (CMS) :**

\***CMS1** : Agir dans le respect de soi, des autres, et de l'environnement par l'appropriation de règles.

\***CMS2** : Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages : installer, utiliser,

\***CMS3** : Se mettre en projet par l'identification, individuelle ou collective des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec pour élaborer un projet d'action et le mettre en œuvre, raisonner avec logique et rigueur, apprécier l'efficacité de ses actions, développer sa persévérance.

\***CMS 4** : Se connaître, se préparer, se préserver par la régulation et la gestion de ses ressources et de son engagement en sachant s'échauffer, récupérer d'un effort, identifier les facteurs de risque, prendre en compte ses potentialités, prendre des décisions adaptées, maîtriser ses émotions, apprécier les effets de l'activité physique sur le corps humain, s'approprier des principes de santé et d'hygiène de vie.

\***Compétence propre :**

**Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains. Réaliser, maîtriser et adapter un déplacement, en faisant des choix d'itinéraires**, dans un milieu plus ou moins connu, plus ou moins varié, situé en pleine nature ou en condition similaire, nécessitant de s'engager en sécurité dans le respect de l'environnement

\***Compétence attendue** : Niveau.....(en référence aux programmes – collège – Lycée GT – lycée professionnel)

Collège, niveau 2 : Choisir et conduire un déplacement pour grimper en moulINETTE et enchaîner deux voies différentes à son meilleur niveau en optimisant les prises de mains et de pieds et en combinant efficacement la poussée des jambes et la traction des bras.

Assurer un partenaire en toute sécurité.

\***Connaissances** : cf doc FICHE RESSOURCES NIVEAU 2 : vocabulaire lié à la gestuel, meilleur niveau de cotation choisi

\***Capacités** : cf doc FICHE RESSOURCES NIVEAU 2 : optimiser les prises de mains

\***Attitudes** : cf doc FICHE RESSOURCES NIVEAU 2 : se mettre en projet en choisissant 2 voies réalisables à son meilleur niveau

**LIENS avec le Socle Commun de Connaissances, Compétences et Culture** : compétences abordées, domaines, items (cf. attestation palier 3)

\*C1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication

\*C3 : Réaliser, manipuler, appliquer des consignes

\*C4 : Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles

\*C6 : Respecter les règles de la vie collective

Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité

\*C7 : Savoir s'auto évaluer et être capable de décrire, ses compétences et ses acquis

Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées

Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une pratique physique (sportive ou artistique) adaptée à son potentiel

S'engager dans un projet individuel

S'intégrer et coopérer dans un projet collectif

Manifester motivation à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement

Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions

**PROJET D'EVALUATION** : formative, sommative – certificative le cas échéant : Cf doc SITUATION EVALUATION ESCALADE NIVEAU 2 DNB

**PROJET DE LECONS / CYCLE ESCALADE NIVEAU 2**

<b>Thème : rappel des routines + évaluation diagnostique</b>			
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
Leçon n° 1	- s'échauffer.	- cf évaluation diagnostique.	- Coopérer en communiquant très sereinement. - respecter le matériel (équipement de sécurité) en l'installant, en l'utilisant et en le rangeant.
<b>Situations abordées : créniaux + assurage en moulinette à moins de 3 mètres</b>			

<b>Thème : traversée à thème : croisement de pieds par devant + s'économiser en répétant "regarder, pointer, regarder, pointer"</b>			
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
Leçon n° 2	- le vocabulaire lié à la gestuelle : carre externe, carre interne, profil. - le principe d'économie pour grimper : regarder, transférer, pointer, transférer, tendre, pointer, s'équilibrer	- regarder, transférer, pointer, transférer, tendre, pointer, s'équilibrer - assurer en anticipant le déplacement du grimpeur	- se concentrer sur le grimpeur à assurer - s'impliquer rigoureusement
<b>Situations abordées : traversées à thème + moulinette avec les pieds en dehors d'un couloir vertical</b>			

<b>Thème : économiser son énergie</b>			
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
Leçon n° 3		- S'économiser en gardant les bras tendus le plus souvent possible - S'économiser en dosant le serrage des mains ou des doigts sur la prise - Identifier et utiliser des points de repos relatifs pour se relâcher	- se relâcher
<b>Situations abordées : enchaîner les voies en moulinette, grimper avec une balle de tennis de table dans les mains</b>			

<b>Thème : s'économiser en multipliant les prises de pieds</b>			
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
Leçon n° 4	- le vocabulaire lié à la gestuelle : carre externe, carre interne, profil.	- s'économiser en utilisant un maximum de prises de pieds pour un minimum de prises de mains	- Prendre des initiatives au niveau de la gestuelle (placement des pieds et du bassin) avant de solliciter de l'aide
<b>Situations abordées : mains attachées au baudrier</b>			

Leçon n° 5	<b>Thème : s'équilibrer selon le sens des prises + évaluation formative de l'assureur</b>		
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
	- comprend le principe d'équilibre en déplaçant son bassin selon le sens de la prise de main utilisée	- déplacer son bassin selon le sens de la prise de main utilisée  - assurer en anticipant le déplacement du grimpeur	- Prendre des initiatives au niveau de la gestuelle (placement des pieds et du bassin) avant de solliciter de l'aide
<b>Situations abordées : en bloc, toucher un maximum de prises à partir d'une prise fixe</b>			

Leçon n° 6	<b>Thème : économiser son énergie dans des voies de plus en plus difficiles + évaluation formative de l'assureur</b>		
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
		- utilise chaque prise de main dans son sens optimal  - assurer en anticipant le déplacement du grimpeur	- répéter les voies pour se mettre en projet en choisissant 2 voies réalisables à son meilleur niveau en respectant les contraintes (temps et nombre d'essais)  - Se préparer en se concentrant et en répétant son itinéraire au pied de la voie
<b>Situations abordées : pas de tâtonnement de mains</b>			

Leçon n° 7	<b>Thème : trouver et répéter 1 voie d'évaluation</b>		
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
	[-] connaît son niveau maximum en moulinette	- Lire la voie en repérant la densité de prise, l'emplacement et la qualité de préhension des prises, la prise finale  - S'économiser en choisissant les prises de mains à utiliser (sans tâtonnement)	- Gérer le temps et l'espace accordés à la cordée  - répéter les voies pour se mettre en projet en choisissant 2 voies réalisables à son meilleur niveau en respectant les contraintes (temps et nombre d'essais)
<b>Situations abordées : pas de tâtonnement de mains</b>			

Leçon n° 8	<b>Thème : trouver et répéter la 2nde voie d'évaluation</b>		
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
	[-] connaît son niveau maximum en moulinette	- S'économiser en choisissant les prises de mains à utiliser (sans tâtonnement) - Lire la voie en repérant la densité de prise, l'emplacement et la qualité de préhension des prises, la prise finale	- Gérer le temps et l'espace accordés à la cordée  - répéter les voies pour se mettre en projet en choisissant 2 voies réalisables à son meilleur niveau en respectant les contraintes (temps et nombre d'essais)
<b>Situations abordées : pas de tâtonnement de mains</b>			

Leçon n° 9	<b>Thème</b> : évaluation formative du grimpeur + évaluation sommative de l'assureur		
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
		- assurer en anticipant le déplacement du grimpeur	
	les élèves annoncent les voies qu'ils grimperont pour l'évaluation		

Leçon n° 10	<b>Thème</b> : évaluation sommative et/ou certificative (DNB)		
	<b>connaissances</b>	<b>capacités</b>	<b>attitudes</b>
	<b>Situations abordées</b> : évaluation en moulinette		

Attention : toutes les connaissances, capacités et attitudes ne sont pas à évaluer à chaque leçon ou uniquement lors de l'évaluation sommative. Les numéros proposés dans la seconde colonne correspondent à un ordre prioritaire de travail.

NOM PRENOM CLASSE :

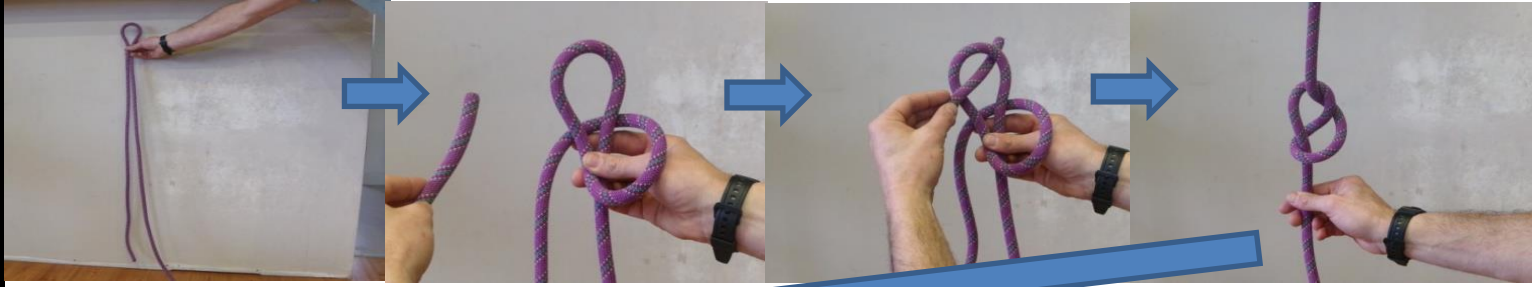
CP2 : Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains		APSA : ESCALADE N1	auto/co évaluation	
<b>COMPETENCE ATTENDUE N1</b> : Choisir et conduire un déplacement pour grimper, en moulinette, deux voies différentes à son meilleur niveau en privilégiant l'action des membres inférieurs. Assurer un partenaire en toute sécurité.			OUI	NON
	<b>CONNAISSANCES N1 A VERIFIER</b>	<b>OBSERVABLES</b>	OUI	NON
14	connait et identifie les voies correspondant à son niveau maximum en moulinette	sort les voies annoncées nomme la voie, le relais, les couleurs et la cotation de prises à grimper, cf topo		
1	s'équiper d'un baudrier	habits dans le baudrier baudrier non vrillé baudrier ne descend pas sous la taille une main passe entre cuisses et baudrier mais pas un poing		
2	s'encorder avec un noeud en double huit et noeud d'arrêt	le haut) + nœud d'arrêt à 1 largeur de main max du double huit		
3	placer le frein (corde et mousqueton)	au plus proche du grimpeur brin frein selon la main forte (Droite ou Gauche) anse de panier + corde = dans mousqueton à vis mousqueton sur grand axe, "ouverture" du doigt en haut, vis verrouillée		
5	communiquer	prêt?, Prêt!, départ, bloque!, OK!		
	<b>CAPACITES N1 A VERIFIER</b>	<b>OBSERVABLES</b>	OUI	NON
7	assurer l'ascension en 5 temps	brin frein toujours tenu 5 temps l'un après l'autre = temps 1 PUIS temps 2 PUIS temps 3... (par de superposition) lorsque le 1er temps est démarré, les temps suivants sont enchainés sans attente assureur à 2 mètres du mur au maximum position d'attente avec un pied devant et un pied derrière position d'attente avec brin frein vers le bas		
11	assurer sans hisser le grimpeur	corde juste molle (verticale mais non tendue)		
8	bloquer le grimpeur sur commande	position d'attente avec brin frein vers le bas + corde tendue sans attente		
10	assurer la descente du grimpeur	bloque rapidement la corde en reculant et avalant la corde attend de voir les mains du grimpeur pour amorcer la descente brin frein toujours tenu (la corde ne glisse pas entre les doigts) arrivée douce au sol du grimpeur, descente lente		
12	s'économiser en s'équilibrant : poser dès que possible 2 appuis de pieds	2 appuis de pieds avant de changer de prise de main		
13	s'économiser en tendant la jambe "solide" avant de déplacer sa main	nombre de mains déplacées sans jambe tendue		
9	s'asseoir dans son baudrier pour descendre	talons contre la SAE (ou pieds et fesses à la même hauteur)		
	<b>ATTITUDES N1 A VERIFIER</b>	<b>OBSERVABLES</b>	OUI	NON
4	vérifier la chaîne de sécurité	Grimpeur : teste le serrage du baudrier de l'assureur Grimpeur : vérifie l'anse du frein et la vis du mousqueton Assureur : vérifie le nœud en double huit et son nœud d'arrêt Assureur : teste le serrage du baudrier du grimpeur		
6	se concentrer sur le grimpeur à assurer	les yeux de l'assureur ne quittent pas le grimpeur durant l'ascension et la descente		

ESCALADE N1

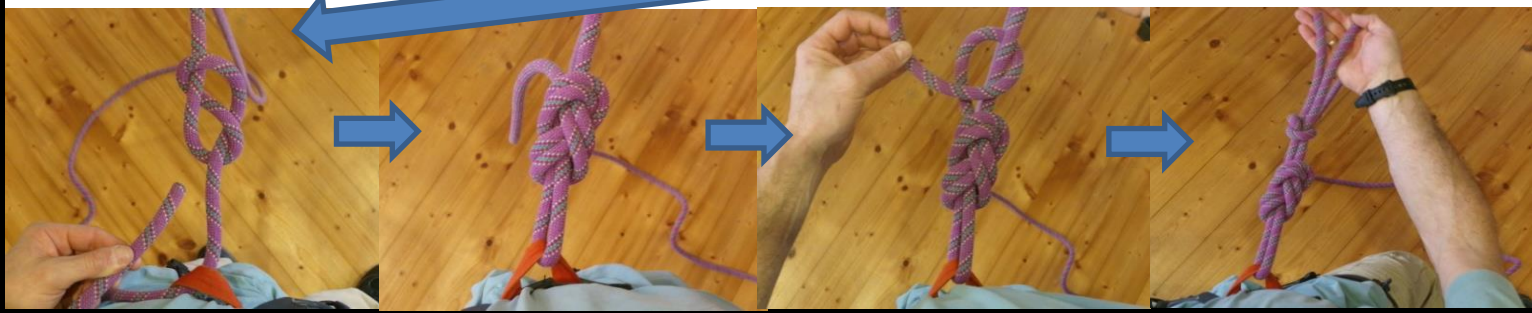
ajuster les sangles



s'encorder avec un noeud en double huit et noeud d'arrêt



s'équiper d'un baudrier



position de sécurité



assurer l'ascension en moulinette en 5 temps ("ABCDE") DEPUIS LA POSITION DE SECURITE



position de sécurité

"Avale"

"Bloque"

"Change"

"Dessus"

" Etc... "

*j'entoure les cotations que je réussis*

3a 3b 3c 4a 4b 4c 5a 5b 5c

mon projet 1 :

relais :

cotation :

couleur :

mon projet 2 :

relais :

cotation :

couleur :

**(REGARDER POINTER TENDRE )x 1 x 2 ... changer de mains**

CP2 : Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains

APSA : ESCALADE N2

**COMPETENCE ATTENDUE N2** : Choisir et conduire un déplacement pour grimper en moulinette et enchaîner deux voies différentes à son meilleur niveau en optimisant les prises de mains et de pieds et en combinant efficacement la poussée des jambes et la traction des bras.

Assurer un partenaire en toute sécurité.

NIVEAU 2 (3ème) DNB	<b>CAPACITES A EVALUER N2</b>	<b>OBSERVABLES D'EVALUATION N2</b>
	- lire la voie pour optimiser ses prises de mains	nombre de prises de mains touchées non utilisées = 0
	- pointer pour s'économiser	nombre de tatonnements de la pose de pied (prise ou SAE touchée sans être utilisée) = 0
	- assurer en anticipant le déplacement du grimpeur	l'assureur se déplace latéralement, à l'opposé du grimpeur
	<b>ATTITUDES A EVALUER N2</b>	<b>OBSERVABLES D'EVALUATION N2</b>
- se mettre en projet en choisissant 2 voies réalisables en respectant les contraintes (temps et nb d'essais)	temps utilisé et nombre d'essais pour tenter de sortir deux voies < 4 minutes avec 2, 3 , 4 essais	
- renseigner sa fiche d'auto-évaluation	propre + lisible + à l'initiative de l'élève	



## DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : ESCALADE

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Choisir et conduire un déplacement pour grimper en moulinette et enchaîner deux voies différentes à son meilleur niveau en optimisant les prises de mains et de pieds et en combinant efficacement la poussée des jambes et la traction des bras. Assurer un partenaire en toute sécurité.	Réaliser 2 voies différentes en moulinette, à son meilleur niveau. Prévoir l'assurage « corde molle ». Deux essais sont autorisés par voie. Pour l'enchaînement des deux voies, le temps sera limité et précisé. Le grimpeur annonce son projet de voies avant le début de l'épreuve.

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence			
		0			20
8	Pertinence et efficacité du projet  sur 5 points Cotation des voies sur 3 points	<b>Projet formel</b> Les deux voies sont enchaînées avec dépassement du temps. Le projet trop ambitieux ou sous-évalué n'est pas réalisé. 0 - 2 3c : 0,5      4a : 1	<b>Projet réfléchi</b> Les deux voies sont enchaînées dans le temps réglementaire. Le projet réaliste n'est pas réalisé. 2 - 3,5 4b : 1,5      4c : 2		<b>Projet réalisé</b> Le grimpeur enchaîne les deux voies à son meilleur niveau. Le projet annoncé est réalisé. 4 - 5 5a : 2,5      5b : 3
		<b>Le grimpeur tâtonne</b> Activité discontinue, lente et heurtée. Phases statiques subies.  Appuis excentrés de l'axe du corps. 0 - 4	<b>Le grimpeur enchaîne</b> Activité dynamique, parfois saccadée. Phases statiques au service de la récupération.  Les appuis se précisent, parfois précipités. 4,5 - 6		<b>Le grimpeur anticipe</b> Activité fluide du grimpeur. Phases statiques au service de la récupération et de l'information. Appuis précis (carré interne/externe, pointe et adhérence). 6,5 - 8
4	Efficacité dans le rôle de l'assureur	<b>Sécurité assurée</b> L'activité de l'assureur nécessite quelques rappels de la part du grimpeur (corde trop molle ou trop tendue). 0 - 1,5	<b>Sécurité maîtrisée</b> L'assureur suit l'activité du grimpeur et reste attentif au positionnement et au réglage de la tension de la corde. 2 - 3		<b>Sécurité optimale</b> L'assureur favorise l'évolution du grimpeur, sécurise. Il réagit en fonction du niveau du grimpeur. Il réagit en fonction des caractéristiques de la voie (anticipe). 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Formuler clairement un propos simple Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève formule clairement son projet. Les échanges entre grimpeur et assureur sont précis, adaptés.
Compétence 6 : Respecter des comportements favorables à sa santé et à sa sécurité	L'élève respecte les consignes de sécurité, tout en préservant son intégrité physique.
Compétence 7 : Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées	L'élève est autonome dans les choix effectués pour conduire son déplacement. Il gère ses ressources efficacement.

## ESCALADE N2 EVALUATION AU DNB

**ATTENTION** : l'évaluation nécessite 2 séances de 110 minutes pour une classe de 30 élèves à raison de :

- \* 4 minutes d'évaluation par élève
- \* 1 minute pour noter l'élève et passer à la rotation suivante
- \* 20 minutes de déplacement et vestiaires
- \* 15 minutes d'échauffement et préparation

**NOTATION / 20 = pertinence et efficacité / 8 points + efficacité du grimpeur / 8 points + efficacité dans le rôle d'assureur / 4 points**

**Pertinence et efficacité du projet / 8 points ( = cotation / 3 points + projet / 5 points)**

**la cotation / 3 points** (= (note voie 1 + note voie 2) / 2)

cotation	3c	4a	4b	4c	5a	5b
<b>NOTE / 3</b>	<b>0.5</b>	<b>1</b>	<b>1.5</b>	<b>2</b>	<b>2.5</b>	<b>3</b>

**projet /5 points**

*l'efficacité du projet est en relation avec le **temps** (fixé par l'enseignant) et le **nombre d'essais** pour sortir la voie faisant l'objet de l'évaluation de performance.*

TEMPS	+ de temps	- de temps	- de temps	- de temps
Nb d'ascensions pour réussir 2 voies	autre	4	3	2
<b>NOTE / 5</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>

**Efficacité du grimpeur / 8 points**

*en relation avec le nombre d'erreurs commises dans une voie en dessous du niveau max (cotation max -2 lettres, exple; cotation max : 5b / cotation sous max : 5a ou 4c)*

erreur 1 : mur touché par le pied mais non utilisé (ni pour s'équilibrer ni pour se propulser)

erreur 2 : prise touchée par la main mais non utilisée (ni pour s'équilibrer ni pour se tracter)

Nb erreurs	8	7	6	5	4	3	2	1	0
<b>Note / 8</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>

**Efficacité dans le rôle d'assureur / 4 points**

vérifie le grimpeur et corrige si besoin	<b>0</b>	<b>1</b>
pas d'erreurs de niveau 1	<b>0</b>	<b>2</b>
anticipe l'itinéraire du grimpeur et se déplace à l'opposé	<b>0</b>	<b>1</b>

**attentes de niveau 1 pour l'assureur**

[-] placer le frein (corde et mousqueton)	au plus proche du grimpeur,
	brin frein selon la main forte (Droite ou Gauche)
	anse de panier + corde dans mousqueton à vis
	mousqueton sur grand axe, vis verrouillée
[-] communiquer	prêt?, Prêt!, départ, bloque!, OK!
[-] assurer l'ascension en 5 temps	brin frein toujours tenu
	5 temps juxtaposés (par de superposition)
	lorsque le 1er temps est démarré, les temps suivants sont enchainés
	assureur à 2 mètres du mur au maximum
	position d'attente avec un pied devant et un pied derrière
	position d'attente avec brin frein vers le bas
[-] assurer sans hisser le grimpeur	corde juste molle (verticale mais non tendue)
[-] bloquer le grimpeur sur commande	position d'attente avec brin frein vers le bas + corde tendue sans attente
[-] assurer la descente du grimpeur	bloque rapidement la corde en reculant et avalant la corde
	attend de voir les mains du grimpeur pour assurer la descente
	brin frein toujours tenu (la corde ne glisse pas entre les doigts)
	arrivée douce au sol du grimpeur, descente lente
[-] vérifier la chaîne de sécurité	Assureur : vérifie le nœud en double huit et son nœud d'arrêt
	Assureur : teste le serrage du baudrier du grimpeur
[-] se concentrer sur le grimpeur à assurer	les yeux de l'assureur ne quittent pas le grimpeur durant l'ascension et la descente

**CP2 : Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains****APSA : ESCALADE niveau 3**

**COMPETENCE ATTENDUE : Conduire son déplacement en s'économisant selon des itinéraires variés en direction, pour grimper en moulinette ou en tête des voies de difficulté 4 à 6. Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.**

**CONNAISSANCES****CAPACITES****ATTITUDES**

- le vocabulaire lié à la gestuelle : carre externe, carre interne, profil.

**Grimpeur**

- connaît son niveau maximum en moulinette

- comprend le principe d'équilibre en déplaçant son bassin selon le sens de la prise de main utilisée

- Quelques indices pour se situer dans sa pratique : Les cotations et son propre niveau de grimpe (niveau de cotation de voie fréquemment réussie).

**Grimpeur**

- Lire la voie en repérant la densité de prise, l'emplacement et la qualité de préhension des prises, la prise finale

- S'économiser en gardant les bras tendus le plus souvent possible

- S'économiser en dosant le serrage des mains ou des doigts sur la prise

- Identifier et utiliser des points de repos relatifs pour se relâcher

- utilise chaque prise de main dans son sens optimal

- être capable de désescalader

- Se confronter à l'utilisation d'une variété de prises (verticales, réglettes, crochetantes, inversées...) et se placer à bon escient.

- répéter les voies pour se mettre en projet en choisissant 1 voie de son meilleur niveau en respectant les contraintes (temps et nombre d'essais)

- Se préparer en se concentrant et en répétant son itinéraire au pied de la voie

- Prendre des initiatives au niveau de la gestuelle (placement des pieds et du bassin) avant de solliciter de l'aide

- Gérer le temps et l'espace accordés à la cordée

- Persévérer dans la difficulté jusqu'à la chute

**CP2 : Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains**

**APSA : ESCALADE niveau 4**

**COMPETENCE ATTENDUE : Conduire son déplacement en s'économisant selon des itinéraires variés en direction, pour grimper en tête des voies de difficulté 4 à 6.**

**Assurer sa sécurité et celle d'autrui à la montée comme à la descente.**

**CONNAISSANCES**

**CAPACITES**

**ATTITUDES**

- Affinement du vocabulaire relatif :  
 \* à l'activité : à vue, flash, après travail, « délayage », ...  
 \* à la spécificité de la grimpe en tête : mousquetonner, yo-yo, vrille, dégainé....

- Les conditions d'une pratique en sécurité : - Principes de grimpe en tête (spécificité du mousquetonnage). - Principes de la chaîne d'assurance d'un grimpeur en tête.

- Quelques indices pour se situer dans sa pratique :  
 \* Son niveau de performance en tête et en moulinette et en comprendre l'éventuel écart.  
 \* Repérage de types de voie (dièdre, déversante,...) et styles de grimpe différents (en adhérence, en souplesse,...) et d'efforts différents (en continuité, en puissance...).

- comprend le principe d'équilibre en déplaçant son bassin selon le sens de la prise de main utilisée

- Avant le déplacement : concevoir, prévoir, anticiper son itinéraire -  
 - Préparer le matériel nécessaire pour l'ascension (nombre de dégaines, longe, etc...).  
 - Repérer les difficultés pour anticiper les choix de prises et les moments d'efforts soutenus.  
 - Pendant l'action : conduire, réguler, adapter son déplacement  
 - Tenir et soutenir l'effort de façon optimale dans l'enchaînement de plusieurs voies. -  
 -S'adapter à l'espacement des prises et varier ses formes de mouvement (progresser en placement ou de façon dynamique).  
 - Utiliser des positions de moindre effort et des attitudes de relâchement (« délayage ») pour s'économiser dans sa progression.  
 - Aller vite dans les passages difficiles et évoluer avec fluidité et relâchement dans les passages plus faciles.  
 - s'opposer, bloquer) amenant des positions de profil ou désaxées mais équilibrées (chandelle, drapeau, « lolotte »...).  
 - Mettre de la pression sur les prises, progresser par la poussée des jambes dans des directions différentes.  
 - Mousquetonner main droite ou main gauche dans des positions équilibrées, en respectant la hauteur de mousquetonnage (entre bassin et tête) et en utilisant plusieurs techniques possibles.  
 Assurer en étant mobile (avancer-mou, reculer-sec) et en se plaçant au mieux pour être au service du grimpeur.

- répéter les voies pour se mettre en projet en choisissant 2 voies réalisables de même niveau en respectant les contraintes (temps et nombre d'essais)

Choisir le meilleur niveau que je suis capable de grimper en tête sans chuter

- Accepter la perspective du vol.  
 - Oser s'engager dans des mouvements dynamiques.  
 - Conserver une vigilance malgré l'acquisition d'un début d'automatismes sécuritaires.

- Reconnaître les indices qui annoncent une chute.

- Conditions d'une pratique collective en sécurité : indices permettant d'anticiper la chute d'un grimpeur (tremblements, mousquetonnage en situation de déséquilibre ou en limite d'allongement )

- Contrôler et corriger les erreurs possibles du grimpeur (vrille, corde sur la jambe).
- Aider le grimpeur dans ses choix en cas de blocage.
- Savoir assurer sans sécher son grimpeur au delà de la 3ème dégainé.
- S'initier aux principes d'un assurage dynamique.

- Echanger ses expériences et discuter de l'itinéraire adéquat (cheminement, nombre de dégainé, relais...).

## PROJET DE CYCLE

- **Niveaux de classe : 1ère**
- **Apsa support: Escalade niveau 3**  
**Nombre de séances prévues : 8 x 2 heures**
- **Conditions matérielles de pratique : SAE, hauteur 7 mètres, 12 relais**

**La classe : profil de classe , caractéristiques des élèves (filles, garçons, « portrait » de classe, etc...) : 34 élèves, mixtes, dynamiques, sportifs, volontaires, hétérogènes, besoin de se surpasser, difficultés pour certains par rapport à la hauteur et la gestion de ses émotions**

**Enjeux de formation de ce cycle** : recherche d'autonomie de tous les élèves, aussi bien dans l'assurage que dans la connaissance de son niveau d'escalade.

Permettre à tous de vaincre son appréhension et d'arriver en haut du mur.

Avoir confiance en soi et en son partenaire.

Grimper en tête pour ceux qui le souhaitent.

- par rapport au projet EPS :
  - favoriser l'autonomie
  - favoriser une recherche d'amélioration de son niveau
  - favoriser la capacité de s'auto évaluer et de pouvoir évaluer la prestation de l'autre
- par rapport au projet d'établissement :
  - apprendre à tous à communiquer
  - être responsable
  - atteindre son meilleur niveau de formation
- projet de classe particulier :
  - obtenir de chaque élève le meilleur d'eux-même, se surpasser, proposer de grimper en tête pour ceux qui le veulent.
  - **Évaluation diagnostique** : Modalités, bilan (regroupements, différenciation)
  - la moitié des élèves au moins a pratiqué l'activité en collège.
  - Quelques élèves en font en UNSS
  - le reste est demandeur, même les quelques élèves qui ont de l'appréhension

**Exploitation de l'évaluation diagnostique** : en termes de groupes de besoins (gestion de l'hétérogénéité)

- proposer des situations adaptées rapidement au niveau des élèves, et les faire grimper le plus possible

- **Acquisitions attendues, compétences à développer** :

\***Compétences méthodologiques et sociales (CMS)** :

\***CMS1** : Agir dans le respect de soi, des autres, et de l'environnement par l'appropriation de règles.

\***CMS2** : Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages : installer, utiliser, ranger du matériel, recueillir des informations, travailler en équipe, et s'entraider.

\***CMS3** : Se mettre en projet par l'identification, individuelle ou collective des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec pour élaborer un projet d'action et le mettre en œuvre, raisonner avec logique et rigueur, apprécier l'efficacité de ses actions, développer sa persévérance.

\***CMS 4** : Se connaître, se préparer, se préserver par la régulation et la gestion de ses ressources et de son engagement en sachant s'échauffer, récupérer d'un effort, identifier les facteurs de risque, prendre en compte ses potentialités, prendre des décisions adaptées, maîtriser ses émotions, apprécier les effets de l'activité physique sur le corps humain, s'approprier des principes de santé et d'hygiène de vie.

\*Compétence propre :

**Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains.** Réaliser, maîtriser et adapter un déplacement, en faisant des choix d'itinéraires, dans un milieu plus ou moins connu, plus ou moins varié, situé en pleine nature ou en condition similaire, nécessitant de s'engager en sécurité dans le respect de l'environnement

\*Compétence attendue : Niveau.....(en référence aux programmes – collège – Lycée GT – lycée professionnel)

Lycée, niveau 3, voire 4, choisir et conduire un déplacement pour grimper en moulinette ou en tête, dans une voie connue, de son meilleur niveau.

Assurer son partenaire

\*Connaissances : du matériel utilisé, des termes propres à l'activité, des manipulations propres à la sécurité, de la façon dont la prestation est évaluée

\*Capacités : communiquer, savoir s'équilibrer, privilégier les appuis de pieds, utiliser des prises de plus en plus petites et « mal » orientées

\*Attitudes : être attentif, concentré, grimper le plus de voies possibles, aider les autres

- **PROJET D'EVALUATION** : formative, sommative – certificative le cas échéant

formative : elle est orientée sur des observables moteurs; elle peut se faire en auto et/ou co-évaluation

sommative : charge à chaque équipe de la rédiger en lien avec les connaissances, capacités et attitudes enseignées.



### Proposition de cycle niveau 3

Leçon 1	<u>Thème</u>		
	Découverte du mur et des EPI		
	<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
	Vocabulaire de base (assurer, baudrier, frein)	Savoir s'équiper, savoir s'équilibrer, aller le plus haut possible	Concentration, attention et envie
	<b>Situations abordées</b>		
PME sur bloc, traversées, assurage, moulinette			
Leçon 2	<u>Thème</u>		
	être à l'aise (avec les EPI, l'assurage et l'escalade)		
	<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
	Vocabulaire de base (assurer, baudrier, frein), notion d'équilibre et d'appuis,	PME, poussée des jambes	S'équilibrer, s'économiser
	<b>Situations abordées</b>		
Traversées à thème, moulinette à différents endroits de la SAE, favoriser la poussée des jambes			
Leçon 3	<u>Thème</u>		
	Connaître les cotations		
	<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
	Le système de cotation des voies	être capable de grimper avec une seule couleur de prise	Se repérer avant de grimper
	<b>Situations abordées</b>		
Moulinette avec une seule couleur, dans des voies faciles, arriver le plus haut possible			
Leçon 4	<u>Thème</u>		
	Connaître son niveau		
	<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
	Le système de cotation des voies	être capable de grimper avec une seule couleur de prise	Se repérer et préparer son itinéraire avant de grimper
	<b>Situations abordées</b>		
moulinette dans des voies de son niveau			
Leçon 5	<u>Thème</u>		
	Connaître son niveau		
	<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
	Le système de cotation des voies	être capable de grimper avec une seule couleur de prise	Se repérer et préparer son itinéraire avant de grimper
	<b>Situations abordées</b>		
moulinette dans des voies de son niveau voire au delà			
	<u>Thème</u>		
	Connaître son niveau et celui de son partenaire		

<b>Leçon 6</b>	<b><u>Connaissances</u></b>	<b><u>Capacités</u></b>	<b><u>Attitudes</u></b>
	Connaître le topo de la SAE	Réussir la voie indiquée par son partenaire	être capable de conseiller son partenaire sur le niveau de la voie
	<b>Situations abordées</b>		
	Je grimpe la voie que m'indique mon partenaire		
<b>Leçon 7</b>	<b><u>Thème</u></b>		
	Se surpasser		
	<b><u>Connaissances</u></b>	<b><u>Capacités</u></b>	<b><u>Attitudes</u></b>
	Connaître ses limites	Grimper des voies plus difficiles que celles que je grimpe d'habitude	Se surpasser
<b>Situations abordées</b>			
Moulinette dans des voies difficiles ou moulitête			
<b>Leçon 8</b>	Evaluation sommative		

## PROJET DE CYCLE

- **Niveaux de classe : terminale**

- **Apsa support: Escalade niveau 4**

**Nbre de leçons prévues : 9 x 2 heures (10 heures de pratique au moins)**

**Conditions matérielles de pratique : SAE, hauteur 7 mètres minimum, 12 relais**

**La classe : profil de classe , caractéristiques des élèves (filles, garçons, « portrait » de classe, etc...) : 34 élèves, mixtes, dynamiques, sportifs, volontaires qui ont choisi l'activité (menu),**

**Enjeux de formation de ce cycle** : recherche d'autonomie de tous les élèves, aussi bien dans l'assurage que dans la connaissance de son niveau d'escalade.

Permettre à tous de grimper en tête dans son meilleur niveau, de sélectionner deux voies de même niveau pour l'évaluation .

Avoir confiance en soi et en son partenaire.

- par rapport au projet EPS :

- favoriser l'autonomie

- favoriser une recherche d'amélioration de son niveau

- favoriser la capacité de s'auto évaluer

- par rapport au projet d'établissement :

- apprendre à tous à communiquer

- être responsable

- atteindre son meilleur niveau de formation

- projet de classe particulier :

obtenir de chaque élève le meilleur de lui-même, se surpasser, connaître ses capacités

- **Evaluation diagnostique** : Modalités, bilan (regroupements, différenciation)

- la totalité des élèves a normalement suivi un cycle en première.

- Quelques élèves en font en UNSS

- Les élèves ont choisi un menu avec l'activité et savaient que l'évaluation se fait en tête

**Exploitation de l'évaluation diagnostique** : en termes de groupes de besoins (gestion de l'hétérogénéité)

- proposer des situations adaptées rapidement au niveau des élèves, et les faire grimper le plus possible et le plus vite possible en tête

- **Acquisitions attendues, compétences à développer** :

\***Compétences méthodologiques et sociales (CMS)** :

\***CMS1** : Agir dans le respect de soi, des autres, et de l'environnement par l'appropriation de règles.

\***CMS2** : Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages : installer, utiliser, ranger du matériel, recueillir des informations, travailler en équipe, et s'entraider.

\***CMS3** : Se mettre en projet par l'identification, individuelle ou collective des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec pour élaborer un projet d'action et le mettre en œuvre, raisonner avec logique et rigueur, apprécier l'efficacité de ses actions, développer sa persévérance.

\***CMS 4** : Se connaître, se préparer, se préserver par la régulation et la gestion de ses ressources et de son engagement en sachant s'échauffer, récupérer d'un effort, identifier les facteurs de risque, prendre en compte ses potentialités, prendre des décisions adaptées, maîtriser ses émotions, apprécier les effets de l'activité physique sur le corps humain, s'approprier des principes de santé et d'hygiène de vie.

\*Compétence propre :

**Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains**. Réaliser, maîtriser et adapter un déplacement, en faisant des choix d'itinéraires, dans un milieu plus ou moins connu, plus ou moins varié, situé en pleine nature ou en condition similaire, nécessitant de s'engager en sécurité dans le respect de l'environnement

\*Compétence attendue : Niveau.....(en référence aux programmes – collège – Lycée GT – lycée professionnel)

Lycée, lycée professionnel, niveau 4, choisir et conduire un déplacement pour grimper en tête, dans une voie connue, de son meilleur niveau.

Assurer son partenaire

\*Connaissances : du matériel utilisé, des termes propres à l'activité, des manipulations propres à la sécurité, de la façon dont la prestation est évaluée

\*Capacités : communiquer, savoir s'équilibrer, privilégier les appuis de pieds, utiliser des prises de plus en plus petites et « mal » orientées

\*Attitudes : être attentif, concentré, grimper le plus de voies possibles, aider les autres, faire un choix de voie approprié

- **PROJET D'EVALUATION** : formative, sommative – certificative le cas échéant

formative : elle est orientée sur des observables moteurs; elle peut se faire en auto et/ou co-évaluation

sommative : en lien avec le référentiel Bac général et technologique

## Proposition de cycle niveau 4

Leçon 1	<u>Thème</u>		
	Reprise de contact avec la SAE, trouver des Positions de Meilleur Equilibre		
	<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
	Connaître les termes de base (baudrier, frein, nœud de 8)	trouver des Positions de Meilleur Equilibre (PME) Grimper en moulinette	être attentif et concentré, assurer son partenaire en moulinette
	<u>Situations abordées</u>		
Traversées, PME avec 4, 3 ou 2 appuis, grimper en moulinette			
Leçon 2	<u>Thème</u>		
	Etre à l'aise avec la hauteur		
	<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
	Savoir s'équiper, s'encorder, assurer en autonomie	Grimper jusqu'en haut dans différentes parties de la SAE	Chercher à être équilibré, être à l'aise
	<u>Situations abordées</u>		
Grimper en moulinette plusieurs voies différentes			
Leçon 3	<u>Thème</u>		
	Connaître la cotation des voies		
	<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
	Connaître son niveau par rapport à la cotation des voies	Repérer les voies par rapport à leur cotation	Aborder l'escalade en tête, moulitête puis en tête pour de vrai
	<u>Situations abordées</u>		
Grimper en moulitête, grimper dans des voies de niveau			
Leçon 4	<u>Thème</u>		
	Grimper en tête		
	<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
	Connaître les gestes justes de l'escalade en tête	Grimper en tête	Essayer des voies de son niveau ou d'un niveau au-dessus
	<u>Situations abordées</u>		
Grimper en tête dans des voies faciles			
Leçon 5	<u>Thème</u>		
	Connaître son niveau		
	<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
	Maîtriser l'assurage et le mousquetonnage	Grimper plusieurs voies de son niveau	Communiquer avec son partenaire
	<u>Situations abordées</u>		

	Grimper en tête dans des voies de son niveau		
Leçon 6	<u>Thème</u>		
	Connaître son niveau		
	<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
	Connaître son niveau maximum	Grimper plusieurs voies de son niveau	Tester différentes voies
	<b>Situations abordées</b>		
Grimper en tête dans des voies de son niveau, grimper en moulinette dans des voies plus difficiles			
Leçon 7	<u>Thème</u>		
	Se préparer pour l'évaluation		
	<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
	Choix des 2 voies présentées pour l'évaluation	Grimper dans des voies de son niveau	Grimper plusieurs fois dans la même voie
	<b>Situations abordées</b>		
Grimper au moins les deux voies choisie pour l'évaluation			
Leçon 8	<u>Thème</u>		
	Se préparer pour l'évaluation		
	<u>Connaissances</u>	<u>Capacités</u>	<u>Attitudes</u>
	Choix des 2 voies présentées pour l'évaluation	Grimper dans les voies de l'évaluation	Grimper plusieurs fois dans la même voie
	<b>Situations abordées</b>		
Grimper au moins les deux voies choisie pour l'évaluation			
Leçon 9	<b>Evaluation certificative</b>		

## Compétences propres 2 - CP2

ESCALADE		Principes d'élaboration de l'épreuve									
Compétence attendue		<p>Le dispositif comprend des voies de niveau 3c à 6a, d'une longueur minimale de 7 m en SAE et 12 m en falaise. Les dégaines sont en place.                      Le candidat choisit son niveau de difficulté pour grimper en tête 1 voie plus ou moins connue tirée au sort parmi deux voies possibles de même cotation.                      L'épreuve consiste à se préparer, s'équiper puis grimper dans un temps maximum de 8 minutes. L'épreuve est complétée par une prestation d'assurage au cours du grimper du partenaire.                      À la première chute, le candidat peut reprendre sa progression à l'endroit de la chute. À la seconde chute, l'épreuve s'arrête.                      L'épreuve s'arrête également si le candidat effectue une erreur de mousquetonnage non corrigée immédiatement (mousquetonnage à l'envers ou yo-yo) ou ne mousquetonne pas tous les points.                      Dans le cas d'un arrêt de l'épreuve (dépassement du temps, chutes, erreur de mousquetonnage non corrigée), pour la partie « cotation de l'itinéraire », le candidat marque des points en fonction de la hauteur de voie gravie et les points accordés seront obligatoirement inférieurs à la moitié des points prévus pour le niveau de difficulté tenté.</p>									
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 non acquis		Degrés d'acquisition du niveau 4							
10/20	Cotation de l'itinéraire choisi.			Points attribués en fonction de la cotation de la voie							
		Cotation		3c	4a	4b	4c	5a	5b	5c	6a
		Garçons	En tête	3,5	4,5	5,5	6	7	8	9	10
		Filles	En tête	4	5,5	6	7	8	9	10	
04/20	Évolution du grimpeur dans sa voie	Progression sans relâchement avec un centre de gravité qui reste entre les appuis.		Progression d'intensité variée avec un centre de gravité majoritairement à la verticale de l'appui.		Progression fluide avec un centre de gravité qui peut dépasser la verticale des appuis. Les lignes d'action (dissociation main/pied) sont privilégiées.					
		0 point		2 points		3 points		4 points			
03/20	Coordination de l'action grimper/s'assurer.	Erreur de mousquetonnage (yo-yo).	Erreur de mousquetonnage corrigée immédiatement et/ou redescente irrégulière en cherchant à retrouver la verticalité.	Mousquetonnage hésitant mais correct et/ou redescente en acceptant d'éloigner le buste de la paroi.		Mousquetonnage intégré dans la progression (rapidité, économie) et redescente régulière et fluide (espace arrière construit).					
		0 point	1 point	2 points		3 points					
03/20	Coordination des actions assureur/grimpeur.	Assure mais donne et reprend le mou avec retard.		Assure en contrôlant la tension de la corde. Assure sans décalage avec la progression du grimpeur.		Donne et reprend le mou dans la progression du grimpeur.					
		0 point		1 point		2 points		3 points			

## FICHE SITUATION 1

**Acquisition attendue** : passer de "garder son CG entre les deux pieds" à "transférer son CG sur l'appui solide"

**Compétence attendue N1** : Choisir et conduire un déplacement pour grimper, en moulinette, deux voies différentes à son meilleur niveau *en privilégiant l'action des membres inférieurs*.

Assurer un partenaire en toute sécurité.

**CMS visée** : CMS 3 : se mettre en projet : apprécier l'efficacité de ses actions.

**Connaissances** : principe d'économie : Aligner le bassin et le pied d'appui (solide) sur une verticale pour gagner en amplitude.

**Capacités** : S'économiser en transférant le poids de son corps sur l'appui solide pour déplacer l'autre appui

**Attitudes** : accepter le "faux sentiment " de déséquilibre, oser, prendre confiance dans son appui de pied solide

**Lien avec le SCCCC** :

But tâche	Aménag.matériel, groupes de besoins	Contenus d'enseignement - Consignes de réalisation - Avec variables +/- (gestion hétérogénéité)	Critères de réussite
- aligner la sangle avec la jambe d'appui avant de tendre la jambe.	- voie en moulinette en dessous du niveau maximum, le grimpeur a un elasto magique pour ne pas être hissé. - un mousqueton lesté une sangle accrochée dans le dos du baudrier du grimpeur.	- se déplacer lentement. - privilégier les grosses prises de pieds	au changement d'appui de pied, le mousqueton est à la verticale du pied d'appui
		- déplacer l'appui au ralenti. - toucher différentes prises avec l'appui libérés. - désescalader. - taille des prises de mains. - taille des prises de pieds. - inclinaison de la voie. - balle de tennis de table dans 1 ou 2 mains. - l'observateur dit ou pas lorsque le critère de réussite est observé. - jouer sur la largeur d'un couloir interdit (les prises de pieds sont de chaque côté du couloir). - yeux bandés.	

De cette situation peut découler différentes consignes qui mènent vers une motricité économe :



- tendre la jambe d'appui
- se décoller du mur pour observer la nouvelle prise de pied jusqu'à prendre appui
- pointer
- se rééquilibrer

## FICHE SITUATION 2

**Thème-Objectif** : amplifier son champ d'action en s'économisant

**Acquisition attendue** : passer de "tirer sur les bras" à "pousser complètement sur les jambes"

**Compétence attendue N1** : Choisir et **conduire un déplacement** pour grimper, en moulinette, deux voies différentes à son meilleur niveau *en privilégiant l'action des membres inférieurs.*

Assurer un partenaire en toute sécurité.

**CMS visée** : CMS 3 : se mettre en projet : apprécier l'efficacité de ses actions.

**Connaissances** : principe d'économie : les jambes fatiguent moins que les bras.

**Capacités** : S'économiser en tendant la jambe pour grimper avant de déplacer ses mains (se propulser plutôt que se tracter)

**Attitudes** : prendre confiance en ses appuis pedestres

**Lien avec le SCCCC** :

But tâche	Aménag.matériel, groupes de besoins	Contenus d'enseignement - Consignes de réalisation - Avec variables +/- (gestion hétérogénéité)	Critères de réussite
- <b>atteindre la plus grande hauteur en utilisant 6 prises de mains</b>	- voie en moulinette en dessous du niveau maximum, le grimpeur a un elasto magique pour ne pas être hissé.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- interdit d'utiliser des prises de mains placées plus hautes que la tête</li> <li>- faire beaucoup de petits pas avec ses pieds.</li> <li>- toutes les prises sont autorisées pour les pieds</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- interdiction de "jeter".</li> <li>- faire beaucoup de petits pas avec ses pieds.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- limiter les écartements de mains en les menottant.</li> <li>- limiter l'amplitude des mains (en passant une sangle dans le baudrier et les menottes).</li> <li>- taille des prises de mains.</li> <li>- balle de tennis de table dans 1 ou 2 mains</li> </ul>	

### FICHE SITUATION 3

**Thème-Objectif** : amplifier son champ d'action

**Acquisition attendue** : passer de "répéter le même mouvement" à "créer de nouveaux mouvements, notamment de profil"

**Compétence attendue N1** : **Choisir et conduire un déplacement** pour grimper, en moulinette, deux voies différentes à son meilleur niveau *en privilégiant l'action des membres inférieurs*.

Assurer un partenaire en toute sécurité.

**CMS visée** : CMS 3 : se mettre en projet : apprécier l'efficacité de ses actions.

**Connaissances** : différentes poses de pied permettent se déplacer dans différentes directions

**Capacités** : utiliser dynamiquement toute la pointe avant du pied (pointe et carre) + changement de pied + changement de mains pour amplifier son champ d'action

**Attitudes** : oser modifier son équilibre habituel (face au mur)

**Lien avec le SCCCC** :

But tâche	Aménag.matériel, groupes de besoins	Contenus d'enseignement - Consignes de réalisation - Avec variables +/- (gestion hétérogénéité)	Critères de réussite
- toucher le plus grand nombre de prises	- situation de bloc. - une bonne prise de main.	- au départ, main droite et main gauche sur 1 seule prise. - les pieds sont libres de se déplacer. - faire beaucoup de petits pas avec ses pieds.	- nombre de prises touchées (et son évolution au fur et à mesure des essais).
		- imposer une prise de main. - orientation de la prise de main. - imposer une prise de pied. - inclinaison de la voie. - densité de prises. - se faire dicter les prises à toucher.	

## FICHE SITUATION 4

**Thème-Objectif** : lecture de voie

**Acquisition attendue** : passer de "tatonner beaucoup de prises de mains inutiles" à "choisir peu de prises de mains mais utiles"

**Compétence attendue N2** : Choisir et conduire un déplacement pour grimper en moulinette et enchaîner deux voies différentes à son meilleur niveau *en optimisant les prises de mains* et de

**CMS visée** : CMS 3 : se mettre en projet : choisir des itinéraires adaptés aux exigences + apprécier l'efficacité de ses actions.

**Connaissances** :

**Capacités** : S'économiser en choisissant les prises de mains à utiliser (sans tâtonnement)

**Attitudes** :

**Lien avec le SCCCC** :

But tâche	Aménag.matériel, groupes de besoins	Contenus d'enseignement - Consignes de réalisation - Avec variables +/- (gestion hétérogénéité)	Critères de réussite
- sortir la voie en utilisant toutes les prises de mains touchées pour progresser.	- en moulinette.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- une prise touchée avec les mains doit obligatoirement être utilisée pour aider à progresser vers le haut.</li> <li>- prises de pieds libres.</li> <li>- imposer une couleur de prise de mains.</li> <li>- imposer une couleur de prises de pieds.</li> <li>- moins de prises de mains que de pieds (jouer sur cette différence).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- la voie est sortie ou hauteur atteinte</li> <li>- nombre de prises de mains utilisées</li> </ul>

## FICHE SITUATION 5

**Thème-Objectif** : assurer en moulinette

**Acquisition attendue** : passer de "hisser le grimpeur" à "doser la tension de corde"

**Compétence attendue N1** : Choisir et conduire un déplacement pour grimper, en moulinette, deux voies différentes à son meilleur niveau en privilégiant l'action des membres inférieurs.

**CMS visée** : CMS 2 : assumer des rôles sociaux et des responsabilités : assurer

**Connaissances** : tirer sur la corde déséquilibre le grimpeur

**Capacités** : doser la tension de corde d'assurage

**Attitudes** : être très vigilant au déplacement du grimpeur

But tâche	Aménag.matériel, groupes de besoins	Contenus d'enseignement - Consignes de réalisation - Avec variables +/- (gestion hétérogénéité)	Critères de réussite
- ASSURER sans faire tomber l'élastique	- en moulinette. - un élastique (anneau de chambre à air) bouclée juste au dessus du nœud d'arrêt du grimpeur.	- avaler la corde à la vitesse d'ascension. - arrêter d'avalier dès la première sensation de tension. - maintenir l'assurage proche : la corde entre le grimpeur et l'assureur ne doit pas "pendre".  - avec ou sans aide verbale du grimpeur. - avec ou sans contre assureur. - l'assureur a les yeux bandés (obligation d'un contre assureur).	- l'élastique ne tombe pas avant l'arrivée au sommet. - pas de boucle de corde entre le grimpeur et l'assureur.

## FICHE SITUATION 6

**Thème** : grimper en moulinette

**Objectif** : être autonome

**Acquisitions attendues** : assurage, choix des voies grimpées

**COMPÉTENCE ATTENDUE** : Niveau 3

\***CMS visée(s)** :

\***Connaissances** : règles d'assurage, nœud d'encordement,

\***Capacités** : savoir assurer, être capable d'aller en haut de la voie

\***Attitudes** : accepter de chuter, aider son partenaire, attitude d'entraide, choisir une voie adaptée à son niveau

But tâche	Aménag.matériel, groupes de besoins	Contenus d'enseignement - Consignes de réalisation - Avec variables +/- (gestion hétérogénéité)	Critères de réussite

Aller d'un point à un autre	Par groupes de 5 ou 6; en traversée	Départ et arrivée prise de main	Pas de chute entre départ et arrivée
grimper une voie deux fois de suite	assurage moulinette, deux par cordée	effectuer deux ascensions de suite sans chute	
grimper une voie d'un niveau donné	assurage moulinette, deux par cordée	utiliser une couleur de prises	si je ne chute pas, je peux essayer une voie plus difficile

### FICHE SITUATION 7

Thème : grimper en tête

Objectif : être autonome

Acquisitions attendues : assurage, choix des voies grimpées

**COMPETENCE ATTENDUE** : Niveau 4

\*CMS visée(s) :

\*Connaissances : règles d'assurage, nœud d'encordement, mousquetonnage des dégaines

\*Capacités : savoir assurer en tête, arriver en haut de la voie sans chuter

\*Attitudes : accepter la possibilité de chuter, aider son partenaire, attitude d'entraide, choisir une voie adaptée à son niveau, voire plus facile

But tâche	Aménag.matériel, groupes de besoins	Contenus d'enseignement - Consignes de réalisation - Avec variables +/- (gestion hétérogénéité)	Critères de réussite
Arriver en haut du mur en ayant mousquetonné toutes les dégaines	Par groupe de trois en moulinette	Mousquetonner toutes les dégaines, à l'endroit, pas de yoyo, mousquetonner toutes les dégaines, s'équilibrer	Pas de chute
grimper en tête une voie facile	Assurage à deux, voie facile et connue, dégaines posées, en tête	S'équilibrer, ne pas perdre de temps, possibilité de se reposer à chaque dégain passer à la cotation supérieure si le grimpeur n'a pas chuté	si je ne chute pas, je peux essayer une voie plus difficile
grimper dans une voie de son meilleur niveau	Se faire assurer par son partenaire habituel, connaître sa voie	s'économiser, PME	arriver en haut sans chute, mousquetonnage correct et efficace, pas de prises d'une autre voie utilisée

# DES VARIABLES DIDACTIQUES EN ESCALADE

## pour gérer l'hétérogénéité des grimpeurs

Il n'y a pas de hiérarchie entre les différentes variables. Toutes ont leur importance; la mise en œuvre est fonction des besoins des élèves dans leur progression dans l'activité support.

- hauteur de la voie
- inclinaison de voie
- densité de prises
- orientation des prises
- taille des prises
- voie choisie ou imposée
- voie travaillée, flash ou "à vue"
- grimpeur aidé ou pas par observateur
- regard sécurisant de l'enseignant
- grimpeur choisit son assureur
- en moulinette, moulitête, en tête
- assurage corde tendue à molle
- basket, chaussons d'escalade
- pression temporelle
- nombre de voies à enchaîner
- climat
- SAE ou milieu naturel

**LES PROBLEMES LES PLUS FREQUENTS EN MOULINETTE ET DES PROPOSITIONS POUR Y REMEDIER**

<b>PROBLEMES</b>	<b>PROPOSITIONS</b>
<b>S'ÉQUIPER D'UN BAUDRIER</b>	
Les sangles de cuisses sont vrillées	Tourner les cuisses et poser le <b>baudrier au sol</b> , sangles à plat.
La sangle de taille est difficile à serrer	Tirer la <b>sangle parallèlement à la taille</b>
	Se faire <b>aider</b> par un camarade pendant que grimpeur tient la boucle
	Faire coulisser la sangle dans la boucle en <b>2 temps</b>
Les sangles de cuisses sont vrillées	Placer un <b>repère sur une des cuisses</b> pour visualiser la cuisse droite ou gauche
<b>FAIRE LE NŒUD DOUBLE HUIT</b>	
La corde est trop courte ou trop longue	Prendre un repère de 130 cm puis le reporter sur soi ( <b>petits gabarits : envergure de bras ; grands gabarits : position de tir à l'arc : épaule</b> )
Pas de 8 : nœud simple ou nœud de 9	<b>DDDD</b> : Derrière, Devant, Derrière, Dedans
	Nœud « <b>normal</b> » (= nœud simple) + <b>1 demi-tour</b>
	On n'entre <b>pas dans la 1<sup>ère</sup> mais la 2<sup>ème</sup> fois</b> dans la boucle
Lâche le repère des 130 cm : corde trop courte	<b>Monter</b> le bout de la corde <b>sans lâcher</b> le repère
Se trompe dans le tressage du double 8	<b>Faire toucher le bout</b> de la corde au chemin à suivre
	<b>DDD</b> ...Dessus, Dessous, Dessus...
Nœud d'arrêt pas sur le grand brin de corde	Nœud « <b>normal</b> » autour de la corde. Petit brin repart vers grand brin
<b>ASSURER LE GRIMPEUR EN MOULINETTE</b>	
Le frein est placé en bout de corde	Tirer sur la corde et placer le frein <b>au plus proche du grimpeur</b>
Le frein ou le mousqueton ne sont pas dans l'axe avec la corde et la main « frein »	1 : Le <b>mousqueton et le frein sont placés sur le pontet</b> . Ouvrir le mousqueton pour entrer la corde
	ou 2 : Placer le frein dans le mousqueton puis dans le pontet ( <b>face profil face</b> )
Le mousqueton est dur à dévisser	Le mettre <b>sous tension</b> pour dévisser
L'assurage n'est pas en 5 temps	Dire à <b>voix haute</b> : <b>A B C D E</b> : Avale, Bloque, Change, Dessus, Etc
Les mouvements en 5 temps ne sont pas terminés	Faire le mouvement <b>PUIS</b> dire A, <b>PUIS</b> faire le mouvement et dire...
Assureur ne serre pas la corde	Faire un <b>test de force en cas de chute</b> avec les doigts serrés et autres serrage
Risque de corde qui file dans le frein (trop courte)	<b>La plus petite corde = la voie la plus haute</b> au minimum
	Faire un <b>nœud en bout de corde</b>
L'assureur recule trop (+ de 2 mètres)	Faire un <b>test de chute</b>
	Se déplacer à droite et à gauche : la <b>corde ne touche pas le grimpeur</b>
L'assureur hisse le grimpeur	Utiliser l' <b>elasto</b> (chambre à air) <b>après le nœud</b> du grimpeur
Corde qui brûle l'assureur dans la descente	<b>Alterner les mains</b> dessus dessous
Le grimpeur bloqué par l'assureur n'ose pas lâcher ses mains (sur corde ou relais ou prises...)	Tester <b>progressivement la hauteur</b>
	Lancer un <b>objet à rattraper</b> (2 mains)
	Montrer <b>une main puis l'autre</b>
L'assureur ne bloque pas le grimpeur en haut de la voie avant de le descendre	Assurer jusqu'à ce que l' <b>assureur se sente porter</b> lui aussi
	Marquer les temps de communication : <b>une parole = 1 réponse</b>
<b>AUTRES</b>	
Les cheveux longs se coincent dans le frein	<b>Les cheveux DOIVENT ETRE ATTACHES</b>
L'ambiance est bruyante	Expliquer la <b>relation entre bruit et danger</b> (communication de cordée, concentration)
	<b>Limiter</b> les communications aux seuls ordres de sécurité : <b>prêt, départ, bloque, descente</b> pendant les 1ères séances
Il reste un nœud e 8 sur la corde	<b>Expliquer</b> le problème de <b>corde bloquée</b> si on tire dessus



# ROUTINES EN ENTRANT DANS LA SALLE

## 1 S'équiper du baudrier

↳ faire vérifier l'équipement du baudrier vers l'enseignant

## 2 Echauffement GENERAL (3 \* 30")

↳ saut à la corde sur pointe de pieds

## 3 Echauffement ARTICULAIRE (10" / articulation)

↳ nuque, épaules, coudes, poignets, chevilles

## 4 Echauffement MUSCULAIRE (30" / groupe musculaire)

↳ 1/2 squat, rameurs, pompes, flechisseurs des doigts

## 5 Echauffement SPECIFIQUE

↳ bloc : en traversée ou en créneaux à thème (cf tableau)

## 6 Etirements (10" / étirement)

↳ flechisseurs des doigts, quadriceps, jumeaux

**Selon les élèves et les objectifs, les attentes sont différentes :**

échauffement musculaire : 1/2 squat avec transfert du CG

échauffement spécifique : bloc en traversée pour les plus timorés, en créneaux pour les autres

le thème est inscrit sur le tableau (et/ou en vidéo sur PC) :

croisement de bras

croisement de jambes

changement de pieds

changements de mains

en utilisant un couloir brisé (2 élastiques) combinaison entre main et pieds + dans ou hors du couloir

en se croisant

# VALIDATION D'UNE COTATION EN ESCALADE

Une voie est "sortie" (réussie) lorsque le grimpeur a atteint la dernière prise qui se situe généralement en haut de la SAE. C'est dans ces conditions que la voie est cotée en difficulté.

Or différents éléments sont à prendre en compte. La voie est cotée par un grimpeur équipé de chaussons (c'est rarement le cas en EPS), les profils et trames de voies sont différents, la densité, taille, orientation des prises est différente... Mais surtout (concernant la hauteur), toutes les SAE ne mesurent pas la même hauteur. Un élève qui grimpe 6 mètres sur une SAE de 8 mètres se sentira en échec alors qu'il aurait été en réussite sur la SAE voisine qui mesure 6 mètres.

Mettre l'élève en situation de réussite, consiste entre autre, en escalade, à valoriser la hauteur atteinte et ne pas exiger nécessairement d'atteindre le sommet de la SAE. Il peut être gratifiant et bienveillant d'ouvrir des voies qui s'arrêtent en milieu de SAE (Cette remarque est renforcée pour un élève qui n'osait pas grimper lors de l'évaluation diagnostique).

Les élèves ne réagissant pas tous de la même manière en hauteur, les hauteurs atteintes mesurées de façon décontextualisées en fin de cycle ne sont pas significatives de l'engagement de chacun de nos élèves par rapport au début du cycle...

Une analogie semble plus évidente avec les élèves non nageurs dans un bassin de 50 mètres de long et 2 mètres de profond.

Pour cette raison, et au regard de la place accordée à la performance (mesurée) dans les évaluations au DNB, charge à l'équipe (selon la spécificité de ses élèves et de son mur) de proposer un barème mettant en relation, la cotation, la hauteur et la NOTATION d'un élève en fin de niveau 1.

Concernant le niveau 2 de compétence en escalade qui débouche sur une notation prévue par le protocole du DNB, le barème est précisé dans la fiche et octroie 3 points / 3 parmi les 20 au total pour un élève qui atteint la cotation maximale exigée, à savoir 5b.