

### **Compétences spécifiques :**

- Se déplacer dans un environnement vertical (mur d'escalade) en parcourant des chemins différents pour atteindre un point précis.

### **Compétences transversales :**

- **s'engager dans l'action** (découvrir un parcours vertical)
- **Faire un projet d'action** (élaborer un itinéraire simple).
- **Identifier et apprécier les effets de l'activité** (choisir un trajet à grimper qu'on est sûr de réussir).
- **Se conduire dans le groupe en fonction de règles** (règles liées à la sécurité).

# ACTIVITE : jeux d'escalade

## ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENT

*Grimper sans matériel spécifique en parcourant des chemins différents pour atteindre un point précis.*

**Niveau : PS SITUATION DE DECOUVERTE**

**But :** aller toucher les animaux sur des parcours Différents.

**Aménagement matériel :**  
proposer des hauteurs variées à partir de portiques matériel de gymnastique, espaliers, structure à grimper ...  
matérialiser des zones de départ.

Mise en œuvre : inciter les élèves à se répartir sur les différents départs (4 à 5 élèves par départ).

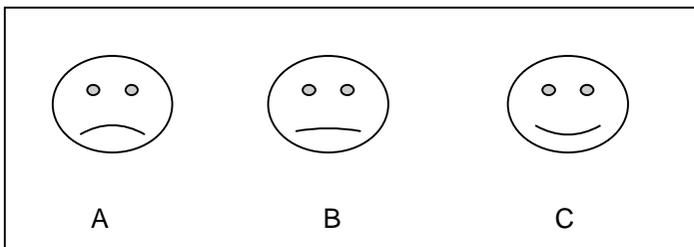
**Consignes :**  
Je choisis une zone de départ correspondant à un animal et j'essaye de grimper pour aller le toucher.  
Je reviens par le même chemin au point de départ.

**Critères de réussite :**

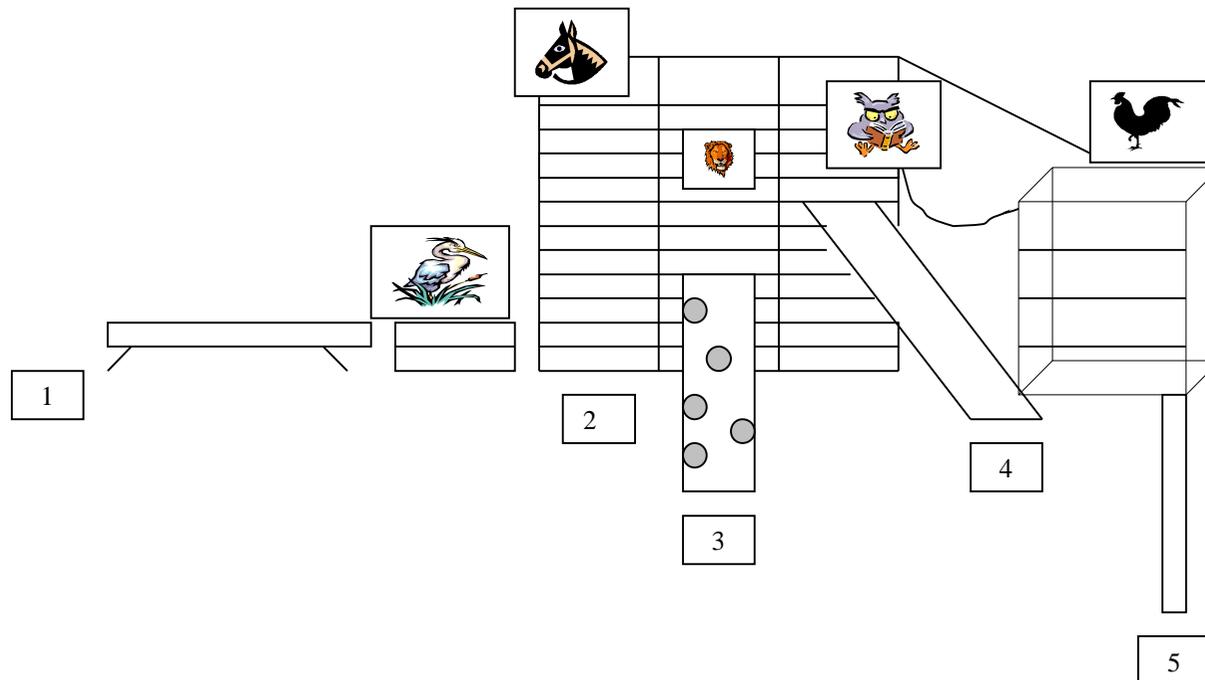
A : je réussis 1 parcours

B : je réussis 2 parcours

C : je réussis 3 ou 4 parcours



**SCHEMA :**



Les départs : 1, 2, 3, 4, 5.

Parcours 1 : poutre, plinth

Parcours 2 : espaliers

Parcours 3 : plan incliné avec prises, espaliers

Parcours 4 : plan incliné

Parcours 5 : poutre, structure type cage écureuils, cordes

animal : l'oiseau

animal : le cheval

animal : le lion

animal : le hibou

animal : le coq

SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 1	PS	SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 2	PS
<p><b>But</b> : utiliser tous les appuis pour grimper</p>		<p><b>But</b> : maîtriser ses appuis en déplacement surélevé</p>	
<p><b>Aménagement matériel</b> : Bancs, tables, chaises, espaliers, barres, portique, caissettes, matériel de gymnastique ...en nombre suffisant pour permettre au groupe classe ou demi groupe de se percher.</p> <p>Mise en œuvre : travailler par demi groupes (un passe, l'autre observe) ou proposer une autre activité pour le demi groupe.</p> <p><b>Consignes</b> : Se déplacer dans l'espace entre les aménagements et au signal, aller grimper sur un support au choix.</p> <p><b>Critères de réussite</b> : Grimper le plus vite possible.</p> <p><b>Variables</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- changer de support à chaque passage.</li> <li>- grimper à 2 sur le même support.</li> <li>- jeu avec le « loup ».</li> </ul>	<p><b>Aménagement matériel</b> : Construire 4 parcours surélevés de niveaux de difficulté différents (hauteur et largeur des supports). Ces parcours permettent un déplacement des élèves avec une zone de départ et une zone d'arrivée.</p> <p>Matériel et mise en oeuvre : idem situation N°1 Prévoir des changements de hauteur dans chaque parcours obligeant l'élève à utiliser les mains comme appuis passagers.</p> <p><b>Consignes</b> : Réaliser le parcours sans poser un pied au sol, sans chuter. Après 2 passages réussis, essayer un parcours plus difficile.</p> <p><b>Critères de réussite</b> : Réussir 2 passages sur 3 tentatives par parcours. Réussir 2 parcours différents.</p> <p><b>Variables</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- suivre un camarade</li> <li>- croiser un camarade</li> <li>- attraper des ballons de baudruche accrochés sur le parcours</li> </ul>		

SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 3	PS	SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 4	PS
<p><b>But</b> : s'informer pour se déplacer, utiliser tous les appuis.</p>	<p><b>But</b> : grimper pour mon équipe</p>		
<p><b>Aménagement matériel</b> : Bancs, tables, chaises, espaliers, barres, portique, caissettes, matériel de gymnastique, structures d'échelles permettant de créer des parcours avec différents départs et arrivées. (voir installation matériel situation de découverte PS).</p>	<p><b>Aménagement matériel</b> : Construire des parcours surélevés de niveaux de difficulté différents (hauteur et largeur des supports). Matériel : idem situation N°3 Prévoir des changements de hauteur obligeant l'élève à utiliser les mains comme appuis passagers. Placer des « trésors » sur les différents supports.</p>		
<p>Mise en œuvre : prévoir 8 à 10 élèves en activité en même temps avec rotation (2 groupes).</p>	<p>Mise en œuvre : constituer des équipes de 5 joueurs avec une caisse par équipe.</p>		
<p><b>Consignes</b> : Choisir un départ et suivre un chemin pour rejoindre une arrivée. Puis à partir de ce départ, suivre un chemin pour rejoindre une autre arrivée.</p>	<p><b>Consignes</b> : Au signal, je grimpe pour aller chercher un trésor et je le rapporte dans la caisse de mon équipe, un partenaire prend le relais. Le jeu s'arrête quand tous les trésors ont été ramassés.</p>		
<p><b>Critères de réussite</b> : Réussir 2 fois le parcours sur 3 tentatives. Réussir 2 parcours différents.</p>	<p><b>Critères de réussite</b> : Avoir plus de trésors que les autres équipes.</p>		
<p><b>Variables</b> : - croiser des camarades. - grimper à 2 sur le même parcours et se suivre. - ramasser des élastiques ou « chouchous » sur le parcours et les mettre au poignet (comptabiliser les chouchous à l'arrivée).</p>	<p><b>Variables</b> : - se déplacer par 2. - mettre des trésors de couleurs différentes (une par équipe).</p>		

**Niveau : MS SITUATION DE REFERENCE**

**But :** grimper sur des parcours différents pour aller toucher des animaux.

**Aménagement matériel :**  
Plan incliné ou mur avec prises d'escalade ou matériel de gymnastique (cf. matériel situation PS).

**Consignes :**  
Je choisis une zone de départ (1, 2 ou 3) et un animal que je vais toucher (l'animal correspond, dans un 1er temps, à la zone de départ).

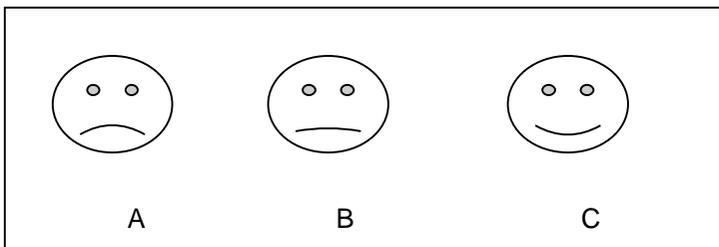
**Mise en œuvre :** 5 à 6 élèves par départ, on peut créer des départs supplémentaires en fonction de l'espace à grimper.

**Critères de réussite :**

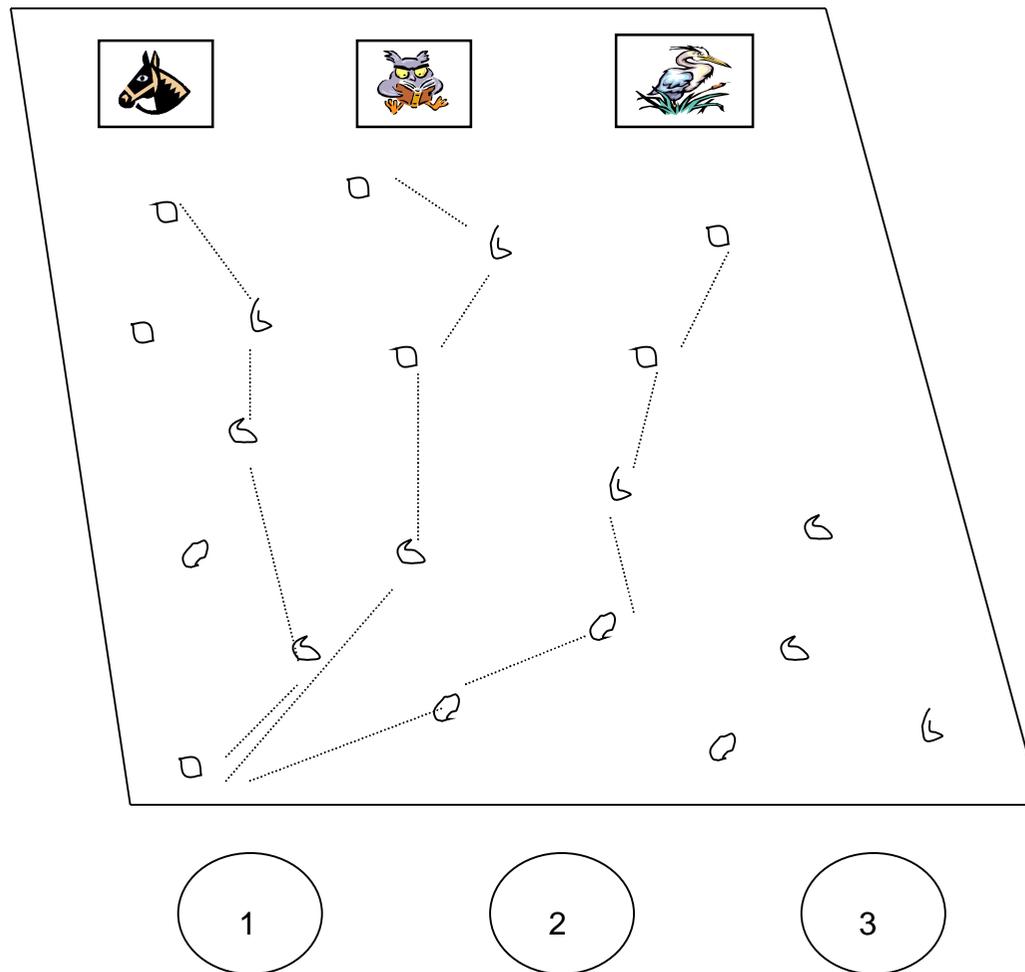
A : je vais toucher un animal

B : je vais toucher 2 animaux

C : je vais toucher 2 animaux de 2 départs différents.



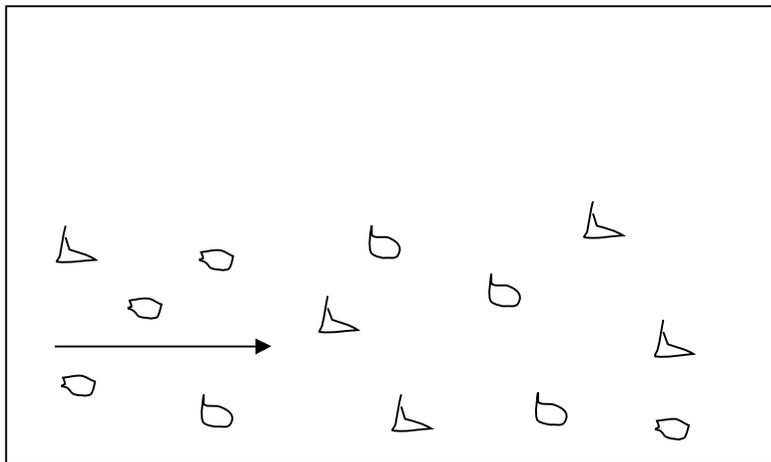
SCHEMA :



proposition de 3 parcours à partir de chaque zone de départ (9 parcours différents)

**SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 1****MS****But :** se déplacer latéralement**Aménagement matériel :**

Plan incliné ou mur avec prises d'escalade ou espaliers

**Consignes :**

Réaliser des traversées à 1 m du sol (environ) de plus en plus longues en allant toucher des objets.

Mise en œuvre : prévoir plusieurs ateliers selon espace à disposition.

**Critères de réussite :**

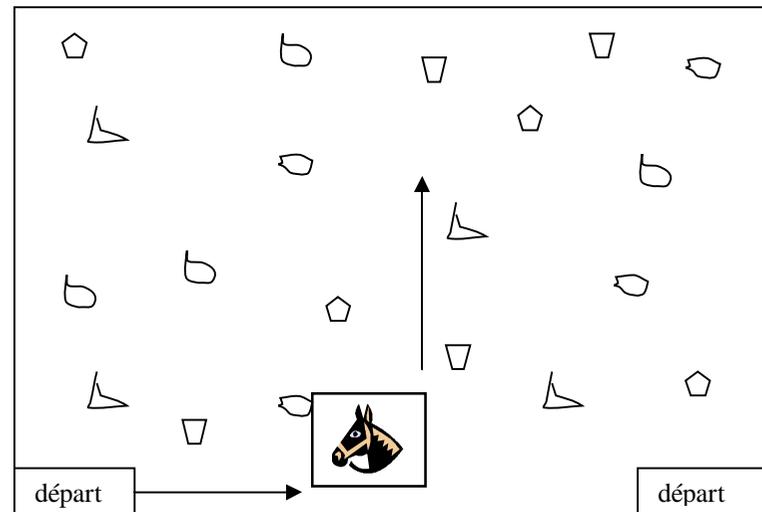
Je réussis 2 traversées sans poser le pied au sol.

**Variables :**

- traversée en aller-retour.
- par 2, départ à chaque extrémité et atteindre le centre le 1er.

**SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 2****MS****But :** repérer et enchaîner des déplacements**Aménagement matériel :**

Plan incliné ou mur avec prises d'escalade ou espaliers

**Consignes :**

Je démarre à gauche ou à droite, je me déplace latéralement, jusqu'à l'animal puis je grimpe verticalement.

Mise en œuvre : prévoir plusieurs ateliers selon espace à disposition.

**Critères de réussite :**

Je réussis 2 fois le parcours sur 3 tentatives.

**Variables :**

- enchaîner un déplacement latéral et vertical (2 fois).
- par 2, en opposition sur des parcours parallèles.
- en relais par équipe.



**Niveau : GS SITUATION DE REFERENCE**

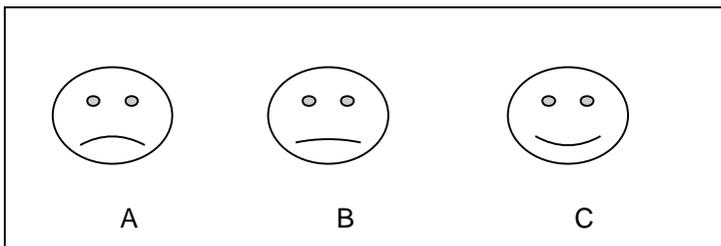
**But :** réaliser des parcours différents mémorisés de plus en plus difficiles.

**Aménagement matériel :**  
Plan incliné ou mur avec prises d'escalade ou Matériel de gymnastique (cf. matériel situation PS).  
Prévoir 12 parcours (départs, arrivées et trajets différents) avec 5 à 6 élèves par départ.

**Consignes :**  
Je choisis un parcours imposé pour aller agiter la clochette correspondante.  
exemple 1 : départ 1, passer près du hibou et rejoindre la clochette N° 2 (parcours facile).  
exemple 2 : départ 1, passer près du coq puis du cheval et rejoindre la clochette N°2 (parcours difficile).

**Critères de réussite :**

- A : je réussis un parcours avec un animal
- B : je réussis des parcours avec un animal
- C : je réussis des parcours avec 2 animaux



- placer une clochette à coté de chaque drapeau

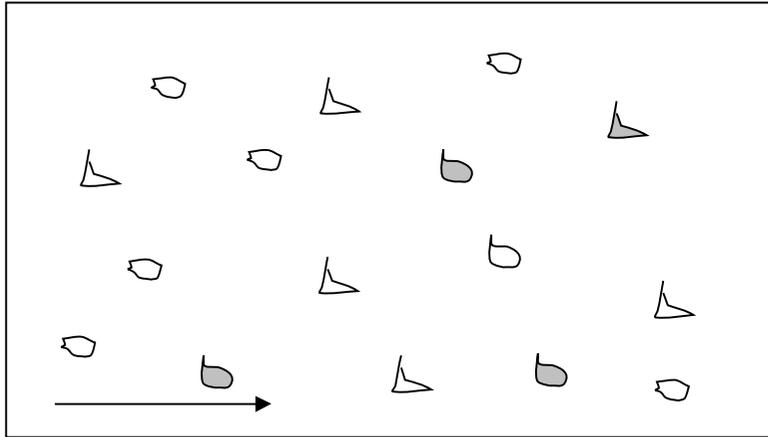
1 2 3 4

1 2 3 4

construction de parcours à partir de 4 zones de départ et passages par les animaux

**SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 1****GS****But :** se déplacer latéralement en observant les prises**Aménagement matériel :**

Plan incliné ou mur avec prises d'escalade (dont prises de couleurs).

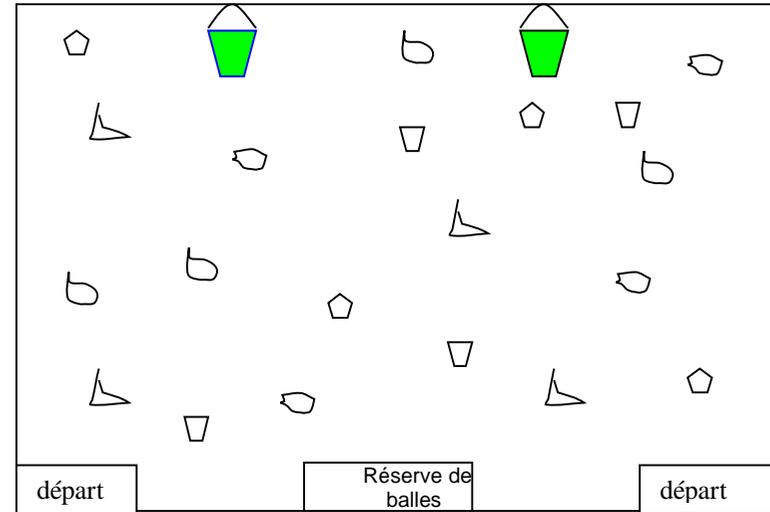
**Consignes :**Effectuer une traversée latérale sans utiliser les prises de couleurs.  
prévoir plusieurs ateliers selon espace à disposition.**Critères de réussite :**

Je réussis la traversée sans utiliser les prises de couleurs :

- avec les pieds et les mains
- avec les pieds ou les mains

**Variables :**

- nombre de prises interdites, couleur des prises.
- forme du parcours.

**SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 2****GS****But :** associer vitesse et sécurité en grim pant**Aménagement matériel :** plan incliné ou mur avec prises d'escalade et équipes de 6 élèves.**Consignes :**

Je prends une balle dans la caisse et je grimpe pour la déposer dans le sceau.

**Critères de réussite :**

Mon équipe a plus de balles que l'équipe adverse.

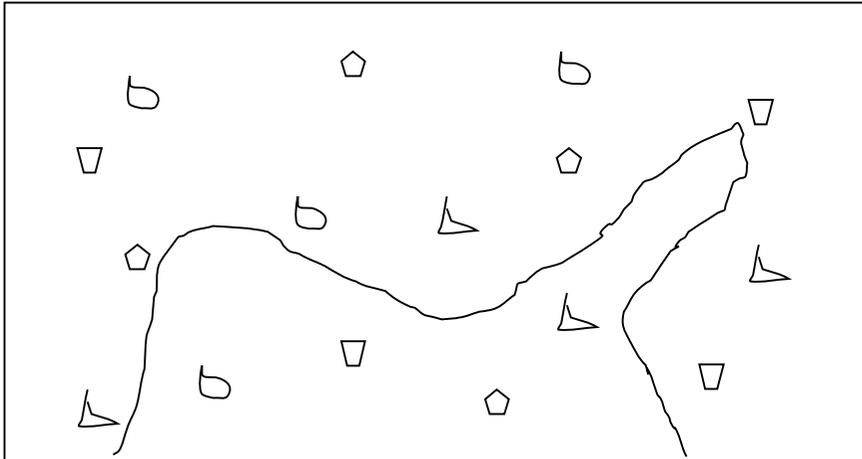
**Variables :**

- forme du parcours.
- placer des zones interdites.

**SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 3****GS****But :** se déplacer sur un chemin imposé**Aménagement matériel :**

Plan incliné ou mur avec prises d'escalade

1 grimpeur, 1 observateur

**Consignes :**

Je suis le chemin tracé, le corps cache le trait.

**Critères de réussite :**

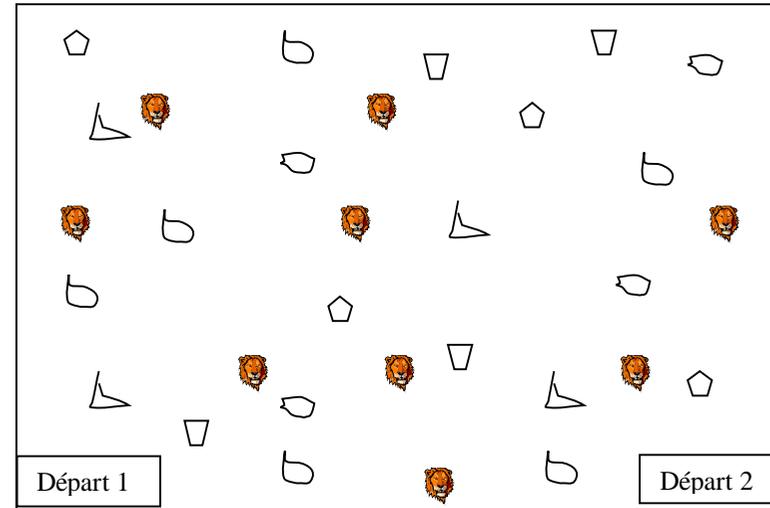
L'observateur ne doit pas voir le trait (dissimulé par le corps du grimpeur).

**Variables :**

- la forme du parcours (reproduire des lettres, des chiffres).
- par 2, départ à chaque extrémité, se croiser.

**SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 4****GS****But :** s'organiser pour construire son déplacement**Aménagement matériel :**

Plan incliné ou mur avec prises d'escalade

**Consignes :**

Je vais chercher le plus grand nombre d'images dans un temps donné (1 à 2 minutes).

Je choisis mon parcours avant de grimper.

Prévoir d'autres départs si possibilité.

**Critères de réussite :**

Je rapporte 3 images ou plus en 2 minutes.

**Variables :**

- départ imposé.
- par 2, en opposition.
- parcours imposé.