

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées

Cycle 1 – étapes 2 et 3 Activité de référence : **ESCALADE et SITUATION DE GRIMPE**

Recommandations – Préconisations

La séance

La **durée de la séance** peut être de **30 minutes à 45 minutes** selon :

- l'âge des enfants,
- la place de la séance dans le module,
- le contenu de la séance.

Structure des séances :

- Découvrir les dispositifs, aller où l'on veut, puis s'organiser en équipe et passer un par un.
- Structurer/imiter : mettre un mot sur les ateliers, s'organiser en équipe, apprendre par répétition des ateliers, imiter des camarades en laissant le temps d'affiner les réponses motrices.
- Réinvestir : Identifier et connaître ses réussites.

Matériel utilisable et nécessaire :

- En intérieur (école ou gymnase) : chaises, briques, bancs, filets, échelles, plans inclinés, espaliers...
- En extérieur : structures de jeux, bancs, escaliers, souches, rochers bas...

Sécurité :

Au niveau des dispositifs : placer des tapis près du matériel à utiliser ; penser aux points d'ancrage. L'enseignant devra toujours vérifier les dispositifs proposés.

La hauteur ne devra pas dépasser 2 mètres.

Au niveau de la surveillance : les élèves évoluant dans l'espace d'escalade devront toujours être dans le champ de vision de l'enseignant.

Le PE se place sur l'atelier le plus risqué.

Respect des règles :

- interdire de sauter, donner l'habitude de désescalader ;
- deux enfants ne doivent jamais grimper l'un sous l'autre ;
- il faut être très rigoureux sur le respect des consignes (par exemple, ne pas dépasser la ligne sécurisée matérialisée en hauteur suivant l'âge et la taille des enfants, 2 mètres maximum).

L'unité d'apprentissage

Définition de l'activité :

- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
- Escalade

Enjeux de formation :

- Oser s'engager dans la recherche d'un déplacement inhabituel.
- Plaisir d'éprouver des sensations nouvelles en se déplaçant en autonomie, à des hauteurs variées.

Problèmes à résoudre :

- Dominer et contrôler ses émotions, ses peurs, dans des situations remettant en cause l'équilibre.
- Elargir le potentiel d'actions élémentaires : monter, descendre, traverser, passer par-dessus, prendre appui, se hisser pour se déplacer à des hauteurs inhabituelles
- Prendre des informations simples en repérant des indices (prises, gommettes, foulards, flèches) pour se déplacer.

Exigences minimales :


- Utiliser les pieds et les mains pour se déplacer sur une structure souple ou rigide, inclinée ou verticale.
- Décentrer le regard par une prise de repères simples pour se déplacer.


Cycle d'apprentissage :

- Pour que les élèves puissent progresser, il est nécessaire de leur faire vivre un module d'un minimum de **6 à 12 séances**, au rythme d'une à deux séances par semaine.
- Le module d'apprentissage conçu comme un cadre qui guide et structure l'ensemble des séances sera adapté, ajusté au fur et à mesure, en fonction des réponses des élèves.
- Lorsque cela est possible, mettre en place des dispositifs qui répondent au même objectif mais qui sont adaptés aux différentes capacités des élèves ; varier les hauteurs et les inclinaisons.


Terminologie utilisée pour les situations

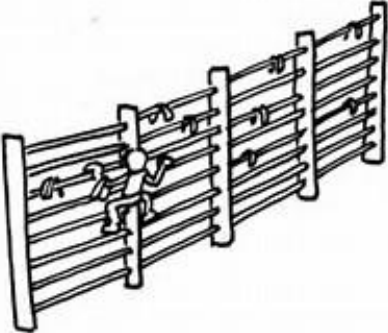
B : but, ce que l'élève doit faire **CR** : critère de réussite, gain **R** : règles (droits, devoirs) **OR** : organisation
ME : modalités d'exécution (critères de réalisation, conseils, exigences, comportement attendu) **E** : évolutions

Notion à construire : Quitter le sol, se déplacer en choisissant son couloir d'escalade sur un plan vertical, se stabiliser et lâcher une main.	
Nom de la situation : La course au foulard	Objectif d'apprentissage : <i>Explorer les prises d'appuis différentes en remettant en cause les équilibres habituels.</i>
	<p>B : - Repérer le but à atteindre, monter et redescendre de la structure pour décrocher un foulard.</p> <p>CR : - Etre le premier à décrocher le foulard.</p> <p>R : - Se déplacer sur la structure et se stabiliser au signal donné par le meneur. Redescendre de la structure quand on a bougé, pour redémarrer l'ascension.</p> <p>OR : - Travailler en petits groupes, en ateliers, dans la salle d'évolution ou un gymnase, sur des espaliers ou un mur d'escalade ne dépassant pas 2 mètres, plusieurs foulards espacés, placés en haut des structures.</p> <p>E : - 1. Introduire le « 1, 2, 3 soleil » avec un élève meneur de jeu. - 2. Déplacements libres sur toute la structure avec des zones interdites.</p>

Notion à construire : Se déplacer horizontalement d'un point A à un point B, se décentrer pour se repérer.	
Nom de la situation : Parcours 1	Objectif d'apprentissage : <i>Explorer les prises d'appuis différentes en remettant en cause les équilibres habituels.</i>
	<p>B : - Se déplacer horizontalement, se décentrer pour se repérer.</p> <p>CR : - Parcourir l'espace horizontal sans tomber et en respectant le sens du trajet.</p> <p>R : - Départ d'un cerceau, monter au point A, se déplacer horizontalement jusqu'au point B et redescendre dans le cerceau.</p> <p>OR : - Mise en place de différents parcours en variant les hauteurs et les distances, dans la salle d'évolution ou le gymnase à l'aide d'espaliers, d'échelles ou de plans inclinés en matérialisant les points A et B, ainsi que les départs et arrivées dans les cerceaux. Les élèves répartis par groupe peuvent passer sur tous les parcours en tournant dans un ordre défini par l'enseignant.</p> <p>E : - 1. Jouer sur les hauteurs et les distances.</p>

Notion à construire : Se déplacer horizontalement et verticalement, en évitant les obstacles, se décentrer pour se repérer.	
Nom de la situation : Parcours 2	Objectif d'apprentissage : <i>Explorer les prises d'appuis différentes en remettant en cause les équilibres habituels.</i>
	<p>B : - Se déplacer horizontalement en évitant les zones interdites, se décentrer pour les repérer.</p> <p>CR : - Parcourir l'espace horizontal sans tomber et sans utiliser les prises des zones interdites.</p> <p>R : - Contourner les zones interdites en restant sur une trajectoire définie.</p> <p>OR : - Mise en place de différents parcours dans la salle d'évolution ou le gymnase à l'aide d'espaliers, d'échelles ou de plans inclinés en matérialisant les zones interdites (par des couleurs, le départ et l'arrivée. Les élèves répartis par groupe doivent passer sur tous les parcours en tournant dans un ordre défini par l'enseignant.</p> <p>E : - 1. Jouer sur la largeur des zones interdites.</p>

Notion à construire : Se déplacer horizontalement et verticalement, en franchissant les obstacles, se décentrer et supprimer momentanément un appui.	
Nom de la situation : Parcours 3	Objectif d'apprentissage : <i>Explorer les prises d'appuis différentes en remettant en cause les équilibres habituels.</i>
	<p>B : - Se déplacer horizontalement en franchissant les obstacles.</p> <p>CR : - Accepter de ne plus être collé au mur, lier les actions sans perdre l'équilibre.</p> <p>R : - Se déplacer face au mur ou à l'espallier horizontalement, puis se décentrer et supprimer momentanément un appui plantaire ou manuel pour franchir l'obstacle, revenir face au mur.</p> <p>OR : - Mise en place de différents parcours dans la salle d'évolution ou le gymnase à l'aide d'espalliers, d'échelles ou de plans inclinés. Les élèves répartis par groupe doivent passer sur toutes les installations en tournant dans un ordre défini par l'enseignant. Les obstacles peuvent être matérialisés par des cartons.</p> <p>E : - Jouer sur les largeurs et épaisseurs des obstacles.</p>

Notion à construire : Se déplacer horizontalement et verticalement, en franchissant les obstacles et variant les prises de repères, d'équilibre et de jouer sur le nombre d'appuis nécessaires.	
Nom de la situation : Parcours d'évaluation	Objectif d'apprentissage : <i>Explorer les prises d'appuis différentes en remettant en cause les équilibres habituels.</i>
	<p>B : - Parcours d'évaluation.</p> <p>CR : - Réinvestir les différentes actions sur un parcours imposé et respecter les consignes du parcours.</p> <p>R : - Grimper à la verticale pour toucher un objet, puis traverser horizontalement, à partir d'un repère imposé, se déplacer en évitant et en franchissant un obstacle jusqu'à redescendre pour valider l'arrivée.</p> <p>OR : - Mise en place de plusieurs parcours, dont le parcours d'évaluation (avec évitement, franchissement), dans la salle d'évolution ou le gymnase à l'aide d'espalliers, d'échelles ou de plans inclinés en matérialisant les obstacles, les points de départ et d'arrivée. Les élèves répartis par groupe, doivent passer sur toutes les installations en tournant dans un ordre défini par l'enseignant, notamment sur le parcours d'évaluation.</p>

Observables pour les étapes 2 et 3

<ul style="list-style-type: none"> - Sécurité, équilibre, quitter le sol, se déplacer en choisissant son couloir d'escalade sur un plan vertical, se stabiliser et lâcher une main. - Sécurité, équilibre, se déplacer horizontalement d'un point A à un point B, se décentrer pour se repérer. - Sécurité, équilibre, se déplacer horizontalement et verticalement, en évitant les obstacles, se décentrer pour se repérer. - Sécurité, équilibre, se déplacer horizontalement et verticalement, en franchissant les obstacles, se décentrer et supprimer momentanément un appui. - Situation d'évaluation : sécurité, équilibre, se déplacer horizontalement et verticalement, en franchissant les obstacles et variant les prises de repères, d'équilibre et en jouant sur le nombre d'appuis nécessaires.
