

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

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

Cycle 1 – étape 1

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 : mettre un mot sur les ateliers, s'organiser en équipe, apprendre par répétition des ateliers, imitation 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, filet, échelles, plan incliné, espaliers...
- En extérieur : structures de jeux, banc, 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.

L'enseignant 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 :

- L'utilisation des pieds et des mains pour se déplacer sur une structure souple ou rigide, inclinée ou verticale.
- Une décentration du 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 : Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles.	
Nom de la situation : Le perchoir	Objectif d'apprentissage : <i>Explorer les prises d'appuis différentes en remettant en cause les équilibres habituels.</i>
	<p>B : - Se percher, quitter le sol CR : - Arriver à se percher et rester sur l'objet choisi (chaise, banc ou brique) sans retomber. R : - On ne saute pas. OR : - En collectif, dans un gymnase, une salle d'évolution ou en extérieur ; en libre circulation en demandant aux élèves de se percher sur le plus d'endroits possibles. L'enseignant se place près des perchoirs où la prise de risque est la plus importante et incite les élèves à changer de perchoir. E : - Situation 2</p>

Notion à construire : Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles.	
Nom de la situation : Le sifflet	Objectif d'apprentissage : <i>Explorer les prises d'appuis différentes en remettant en cause les équilibres habituels.</i>
	<p>B : - Au signal (sifflet), aller se percher, quitter le sol. CR : - Arriver à se percher et rester sur l'objet choisi sans retomber. R : - Au coup de sifflet, changer de perchoir, ne pas sauter. OR : - En collectif, dans un gymnase, une salle d'évolution ou en extérieur ; en libre circulation. ME : - Demander aux élèves de se percher au coup de sifflet. L'enseignant se place près des perchoirs où la prise de risque est la plus importante et incite les élèves à changer de perchoir. E : - Mettre moins de perchoirs que d'élèves.</p>

Notion à construire : Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles.	
Nom de la situation : Le chat perché	Objectif d'apprentissage : <i>Explorer les prises d'appuis différentes en remettant en cause les équilibres habituels.</i>
	<p>B : - Se percher pour ne pas devenir chat. CR : - Arriver à se percher et rester sur l'objet choisi sans retomber. R : - Se percher au coup de sifflet pour ne pas devenir le chat. OR : - En collectif, dans un gymnase, une salle d'évolution ou en extérieur. ME : - Demander aux élèves de se percher au coup de sifflet sans se faire toucher par le chat. E :</p>

Notion à construire : Quitter le sol, se déplacer sur un plan vertical et lâcher une main, maîtriser la descente.	
Nom de la situation : Le nounours	Objectif d'apprentissage : <i>Explorer les prises d'appuis différentes en remettant en cause les équilibres habituels.</i>
	<p>B : - Oser grimper sur des hauteurs inhabituelles et en maîtriser la descente.</p> <p>CR : - Répondre à la consigne, ne pas sauter en redescendant.</p> <p>R : - Monter pour aller toucher le nounours.</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. Les élèves sont répartis par groupe et doivent passer sur toutes les installations en tournant dans un ordre défini par l'enseignant.</p> <p>E :</p>

Notion à construire : Quitter le sol, se déplacer sur un plan vertical, se stabiliser et lâcher une main.	
Nom de la situation : 1, 2, 3 soleil	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 un 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 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 : Quitter le sol, se déplacer sur un plan vertical ; être capable de supprimer un appui pédestre.	
Nom de la situation : La clochette	Objectif d'apprentissage : <i>Explorer les prises d'appuis différentes en remettant en cause les équilibres inhabituels</i>
	<p>B : - Repérer le but à atteindre, monter et faire retentir la clochette avec son pied.</p> <p>CR : - Faire retentir la clochette avec le pied et non avec la main.</p> <p>R : - Monter suffisamment haut pour toucher la clochette du pied.</p> <p>OR : - Mettre en place des parcours avec des hauteurs différentes, placer les clochettes à mi-parcours.</p> <p>E : - 1. Varier la hauteur de la clochette.</p>

Observables pour l'étape 1

<ul style="list-style-type: none"> - Sécurité, équilibre, quitter le sol ; - Sécurité, équilibre, déplacement vertical et repères visuels en hauteur ; - Sécurité, équilibre, déplacement vertical, en lâchant une main ; - Sécurité, équilibre, déplacement vertical, en supprimant un appui pédestre.
