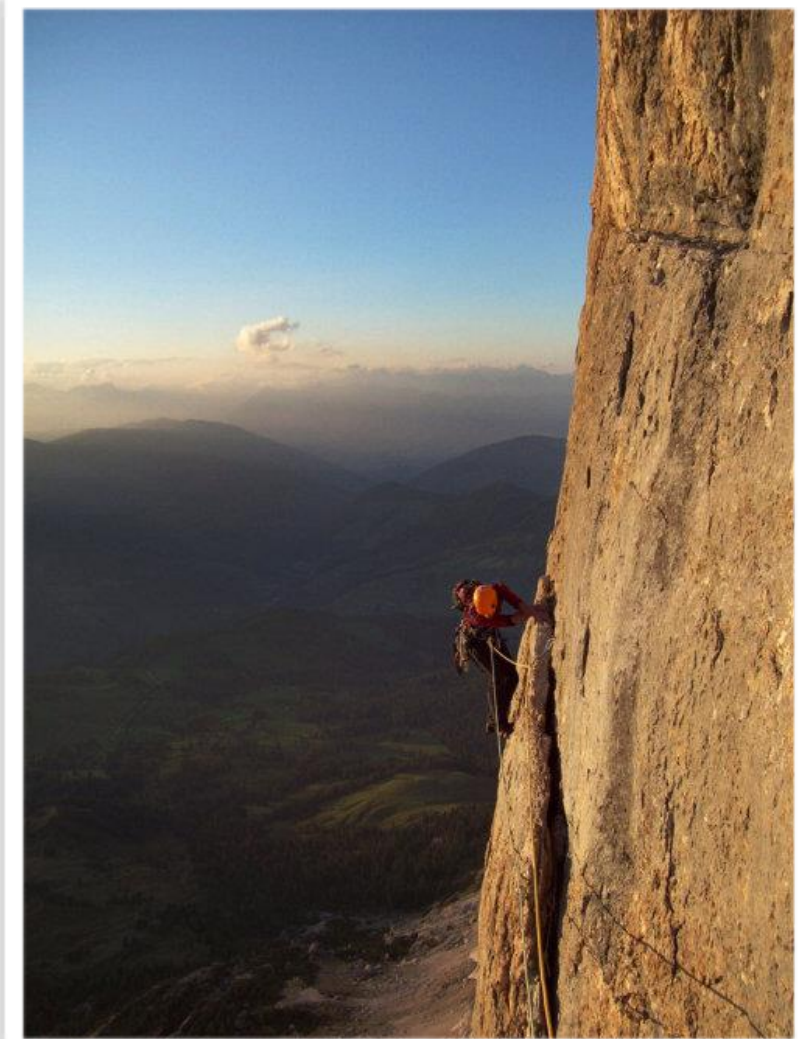


# Articuler des FPS

## pour faire vivre les émotions des grimpeurs



# L'artif'



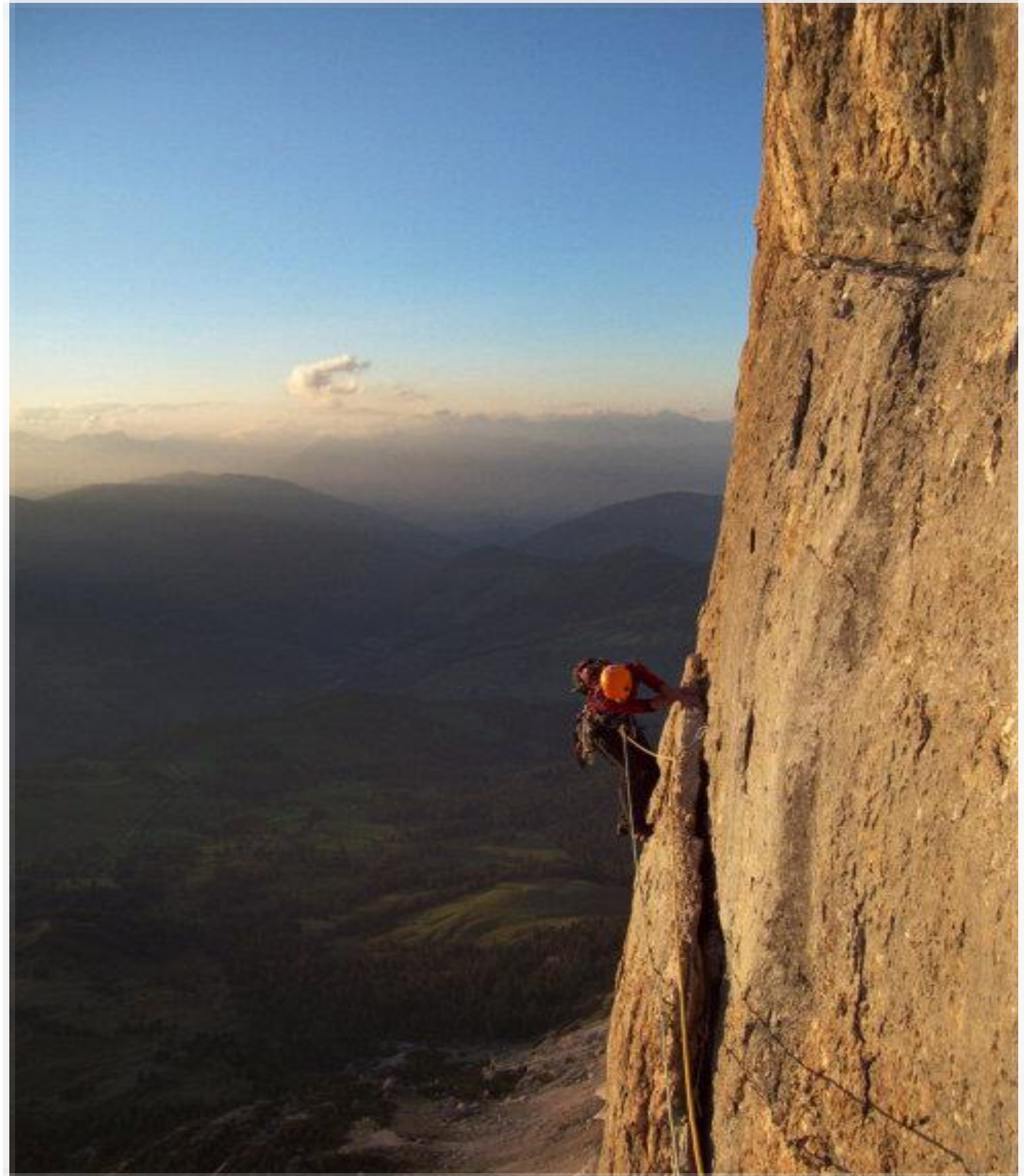


# Le bloc



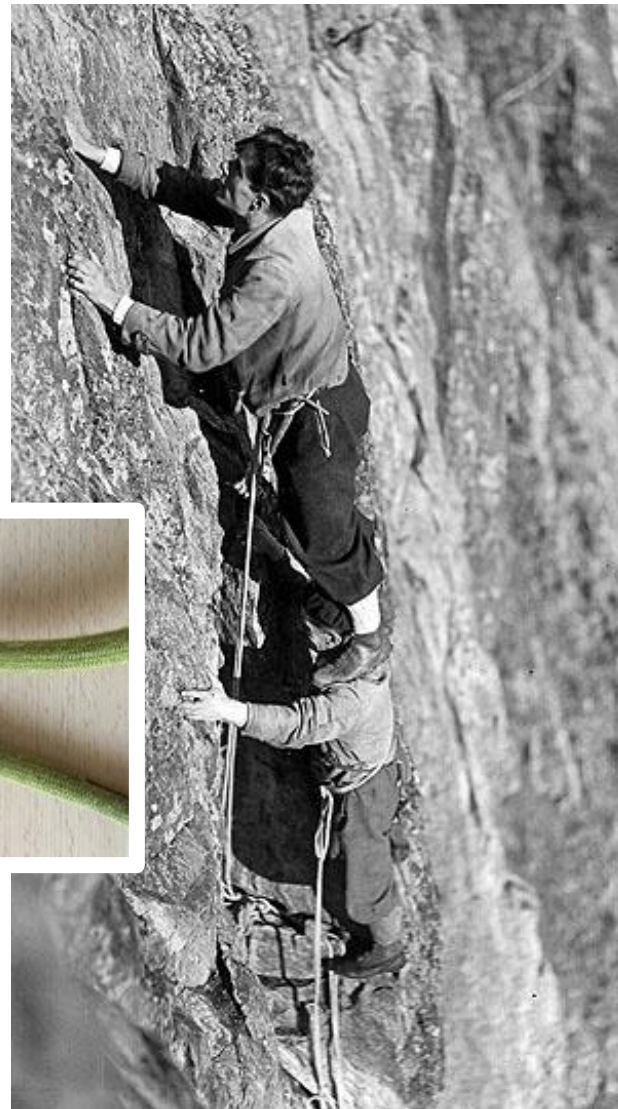


# La grande voie



# Des mythes à déboulonner

L'escalade libre,  
trop tôt, trop vite



**Construire la confiance en le matériel et en l'assureur**

Le sommet pour tout le monde, y compris en devers

L'entraide comme condition de la réussite

Pour goûter au plaisir de voler dès la première séquence



# Des mythes à déboulonner

La difficulté + le « à vue »

*Comment pourrais-je changer mes voies pour l'évaluation ?*



**Réussir des mouvs extrême après travail**

Des mouvements qui ne deviennent possibles qu'au prix de multiples essais

L'adaptation, c'est aussi chercher des solutions motrices d'un essai à l'autre !

Faire de la difficulté, mais le faire à fond !

# Des mythes à déboulonner

Grimper en tête dans du 6A ?



*Ok, donc grimper en tête, c'est pareil,  
sauf que c'est plus dur,  
ça fait plus peur  
et ça fait perdre des points à  
l'évaluation.*

**La grimpe en tête comme  
aventure**

La grimpe en tête  
comme moyen  
d'exploration du  
support

La grimpe en tête  
comme engagement





## L'artif

## Le bloc

## La grande voie

### Tranche de vie

Triompher du vide grâce à sa maîtrise des manips de corde

S'acharner sur un bloc à la limite de son niveau

Partir à l'aventure dans un itinéraire inconnu en assumant la possibilité de chuter

### Rapport à l'autre

La cordée

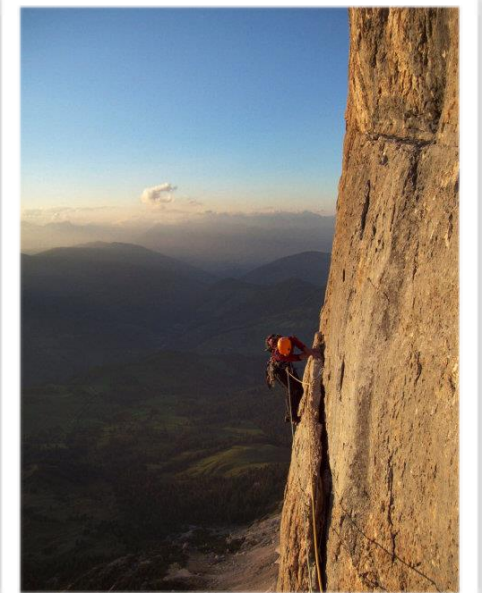
Confiance partagée

Le pareur  
Le groupe de pairs

Emulation  
Compétition  
Encouragement  
Recherche commune de solution

La cordée

Interdépendance  
Autonomie relative







## L'artif

Tranche  
de vie

Triompher du  
vide grâce à sa  
maîtrise des  
manips de corde

Rapport à  
l'autre

La cordée

Confiance  
partagée





## Experience finale







## Experience finale



L'artif







## Des priorités

Construction de la confiance  
en milieu vertical

Toutes et tous au sommet,  
y compris dans les dévers

Entraide comme condition  
de la réussite







## Evaluation par capitalisation 1

### Valider les 4 permis d'assurer

**Permis d'assurer n°1 :**

**Assurer le grimpeur  
au sol**







## Evaluation par capitalisation 1

Valider les 4 permis d'assurer

**Permis d'assurer n°1 :**

Assurer le grimpeur  
au sol

**Permis d'assurer n°2 :**

Assurer le grimpeur  
jusqu'au sommet et à la redescente





## Evaluation par capitalisation 1

Valider les 4 permis d'assurer

### Permis d'assurer n°1 :

Assurer le grimpeur  
au sol

### Permis d'assurer n°2 :

Assurer le grimpeur  
jusqu'au sommet et à la redescente

### Permis d'assurer n°3 :

Aider le grimpeur  
à franchir un passage difficile







## Evaluation par capitalisation 1

### Valider les 4 permis d'assurer

#### Permis d'assurer n°1 :

Assurer le grimpeur  
au sol

#### Permis d'assurer n°2 :

Assurer le grimpeur  
jusqu'au sommet et à la redescente

#### Permis d'assurer n°3 :

Aider le grimpeur  
à franchir un passage difficile

#### Permis d'assurer n°4 :

Aider le grimpeur  
à franchir le dévers en "artif"





## Evaluation par capitalisation 2

Arriver au sommet dans 4 secteurs différents

~~Cotations~~

Toutes prises  
autorisées pendant  
toute la séquence

Le dévers pour  
toutes et tous

Niveau 1

Avoir validé  
1 secteur en cordée

Niveau 2

Avoir validé  
2 secteurs en cordée

Niveau 3

Avoir validé  
3 secteurs en cordée

Niveau 4

Avoir validé  
4 secteurs en cordée dont dévers

Un sommet n'est validé que si tous les membres de la cordée l'atteignent





## Evaluation complète

Permis d'assurer				Conquête des sommets	
Niveaux		Ce que les élèves doivent faire	Ce qu'il y a à apprendre	Niveaux	
<b>Niveau 1</b>	<b>Permis d'assurer n°1 :</b> Assurer le grimpeur au sol	Simulation d'assurage au sol, le grimpeur se rapproche du mur pour générer du mou puis s'en éloigne pour simuler une situation de descente	<p>Equipement, encordement, co-vérification</p> <p>Maîtriser la gestuelle de l'assurage en 5 temps. Savoir qu'il ne faut jamais lâcher le brin du bas</p>	Avoir validé <b>1 secteur en cordée</b>	<b>Niveau 1</b>
<b>Niveau 2</b>	<b>Permis d'assurer n°2 :</b> Assurer le grimpeur jusqu'au sommet et à la redescente	Grimpe jusqu'au sommet. Avant d'entamer la redescente, l'assureur appelle l'enseignant pour faire valider le placement des mains. A la descente, le grimpeur ne doit pas toucher les prises avec ses pieds	<p>Maîtriser le vocabulaire pour communiquer au sein de la cordée : "départ, sec, stop, descente"</p> <p>Permettre à son grimpeur de s'asseoir pour se reposer sans « perdre de terrain »</p>	Avoir validé <b>2 secteurs en cordée</b>	<b>Niveau 2</b>
<b>Niveau 3</b>	<b>Permis d'assurer n°3 :</b> Aider le grimpeur à franchir un passage difficile	Le grimpeur doit franchir une zone matérialisée sur le mur en n'utilisant qu'1 doigt pour chaque main, les appuis pieds ainsi que la tension de la corde. A la descente, le grimpeur doit slalomer entre les dégaines	<p><b>Pour le grimpeur :</b> placer son centre de gravité au dessus de l'appui pied le plus haut, afin de créer une poussée vers le haut efficace.</p> <p><b>Pour l'assureur :</b> être à l'écoute de son grimpeur pour synchroniser l'avalage du mou avec la poussée du grimpeur.</p>	Avoir validé <b>3 secteurs en cordée</b>	<b>Niveau 3</b>
<b>Niveau 4</b>	<b>Permis d'assurer n°4 :</b> Aider le grimpeur à franchir le devers en "artif"	Depuis le sol, le grimpeur doit, avec l'aide de son assureur, se hisser le long d'une échelle de corde	<p>Adapter le placement des mains (mains basse juste sous le système d'assurage, main haute au dessus de la tête) pour augmenter l'amplitude du cycle d'assurage.</p> <p>Synchroniser le blocage de la corde avec le moment où le grimpeur retombe dans son baudrier</p>	Avoir validé <b>4 secteurs en cordée</b>	<b>Niveau 4</b>
<b>Valider le niveau 4 dans les deux évaluations donne le droit de voler dans le grand toit</b>					



## L'artif

## Le bloc

## La grande voie

### Tranche de vie

Triompher du vide grâce à sa maîtrise des manips de corde

S'acharner sur un bloc à la limite de son niveau

Partir à l'aventure dans un itinéraire inconnu en assumant la possibilité de chuter

### Rapport à l'autre

La cordée

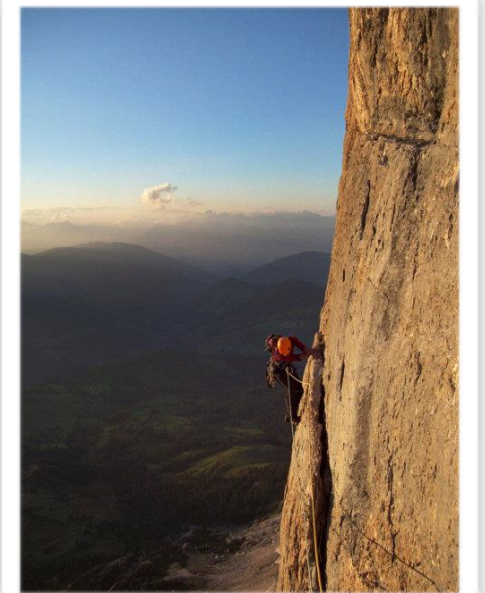
Confiance partagée

Le pareur  
Le groupe de pairs

Emulation  
Compétition  
Encouragement  
Recherche commune de solution

La cordée

Interdépendance  
Autonomie relative







## Le bloc

Tranche  
de vie

S'acharner sur un  
bloc à la limite de  
son niveau

Rapport à  
l'autre

Le pareur  
Le groupe de pairs

Emulation  
Compétition  
Encouragement  
Recherche commune  
de solution



# Le bloc



## Des mouv's extrêmes

### DALLE



Passer sans les mains  
dans la dalle

### VERTICAL



Déjouer les effets portes en  
traversée dans le vertical

### DIEDRE



Jouer avec le support  
en dièdre

### DEVERS



Voler dans  
le dévers



## Méthode d'ouverture

*Je n'ai pas le droit  
de dévisser les  
prises ...*

*Je ne me sens pas  
compétent pour  
ouvrir ...*

?

*Cela va me prendre  
beaucoup trop de  
temps ...*

*Mes élèves ont un  
niveau très  
hétérogène ...*





## Matériel nécessaire



**SCOTCHS** : toilés et de plusieurs couleurs



**LASER** : frite de piscine + crayon

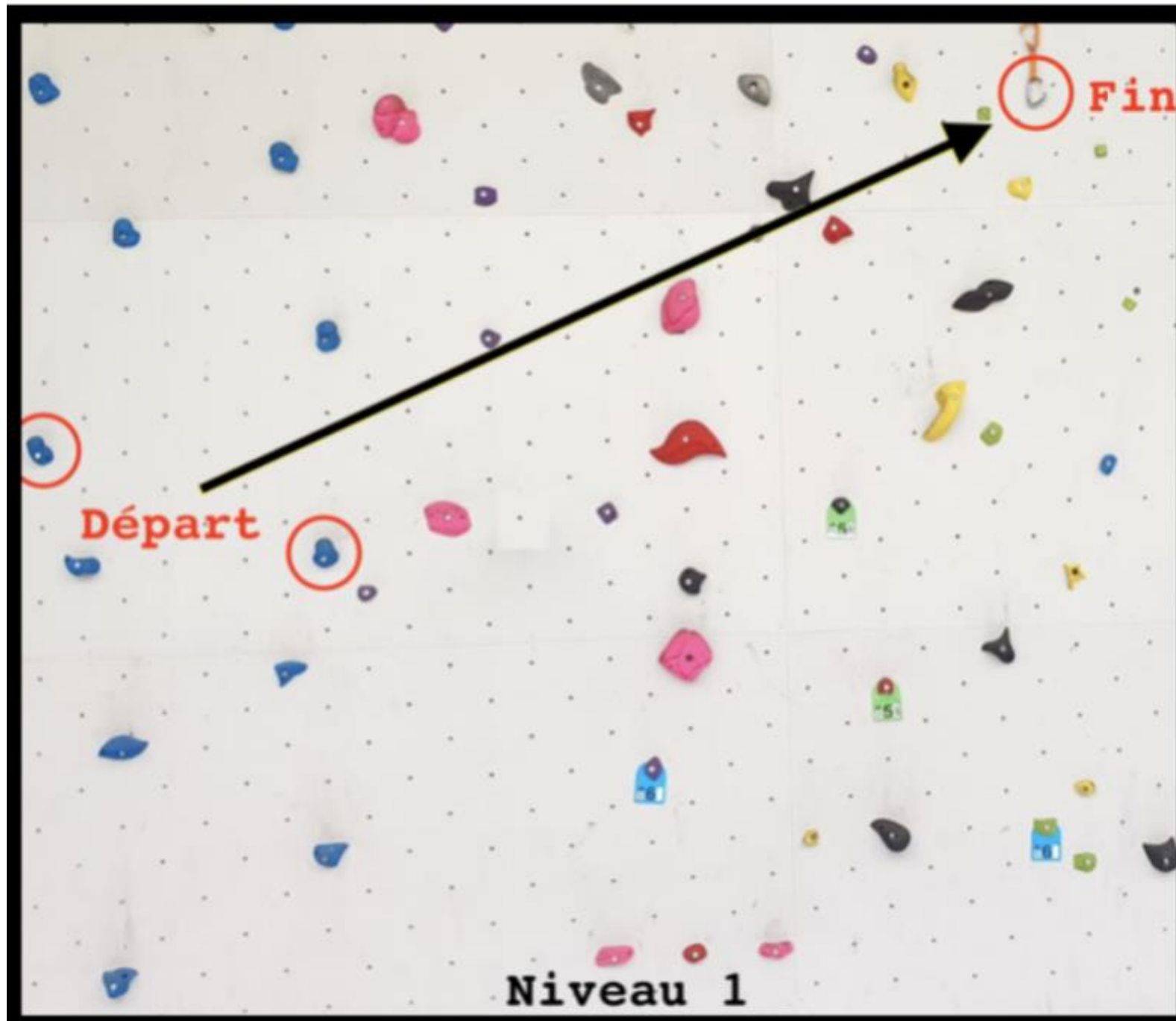


**DEGAINES** : 1 par bloc





# NIVEAU 1

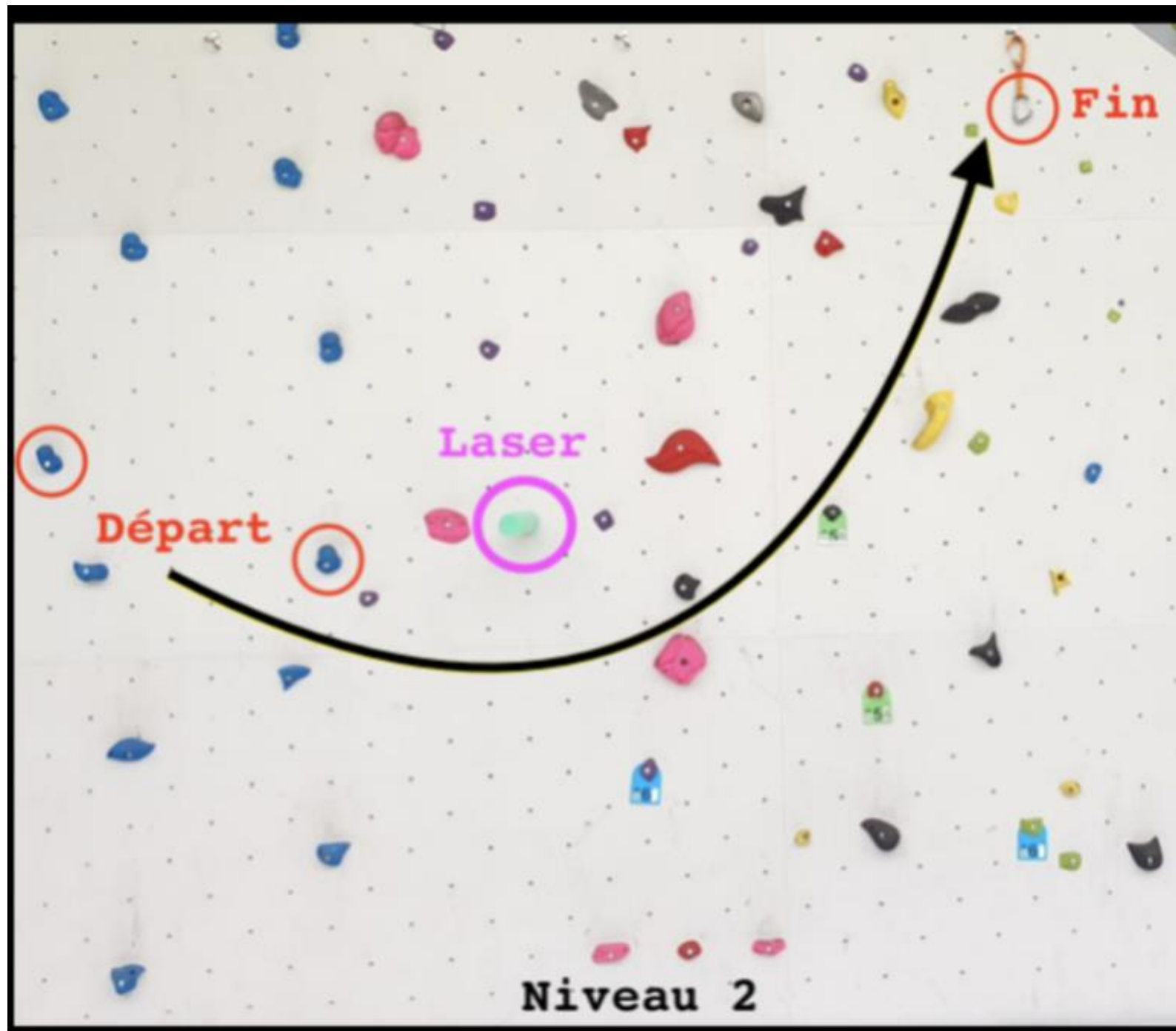


Volontairement facile pour mise en réussite rapide

Permet repérage des prises



## NIVEAU 2



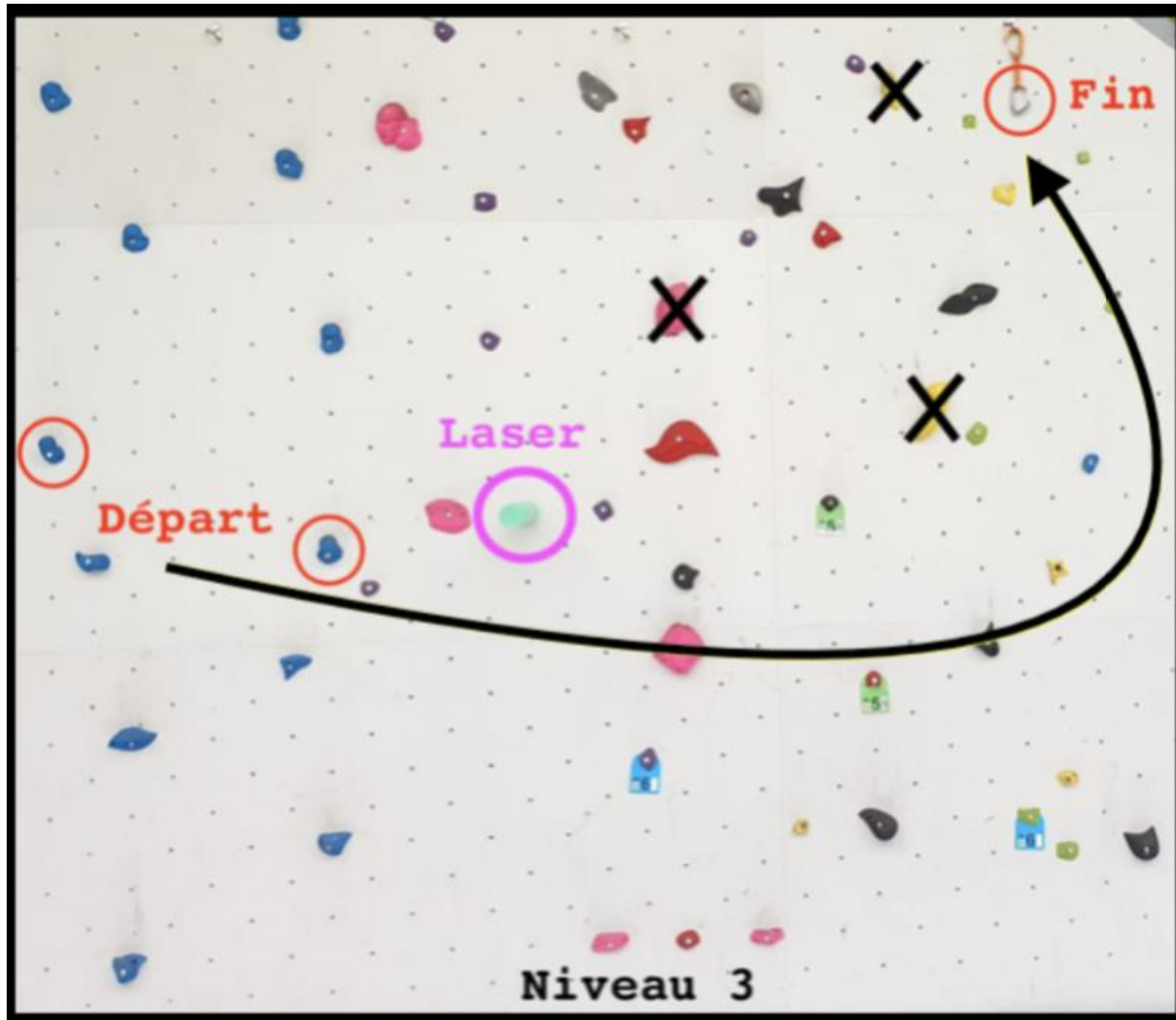
**Le laser façonne un itinéraire**

**Induit des problèmes moteurs particuliers**





# NIVEAU 3

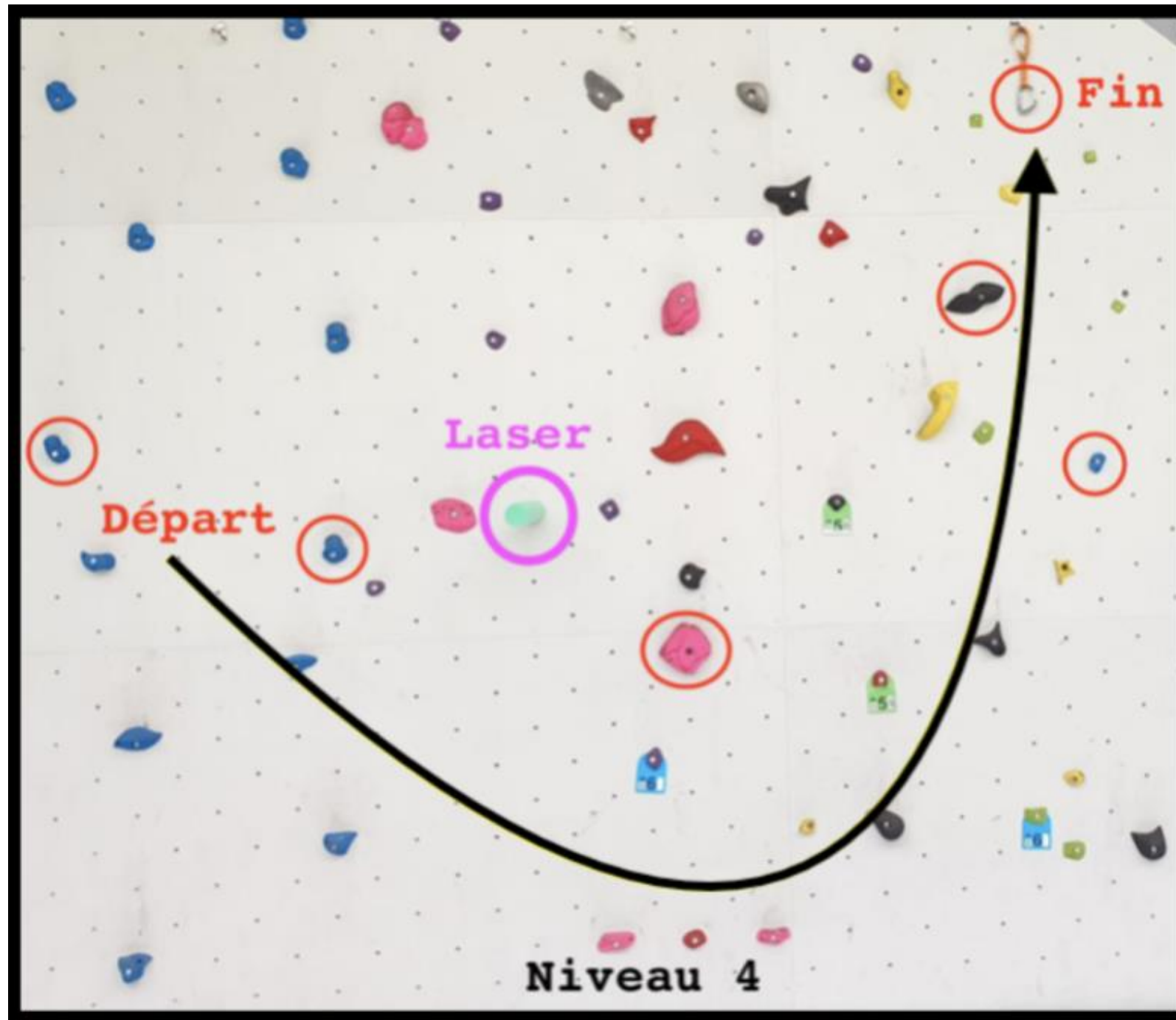


**Prises interdites  
génèrent  
problèmes d'amplitude**

**Amplifie problèmes  
moteurs du N2**



# NIVEAU 4



**Resserre les adaptations possibles autour des modes de coordination recherchés par l'enseignant**

**Le choix de certains types de prises contraint à développer de nouveaux placements**





## Les secteurs

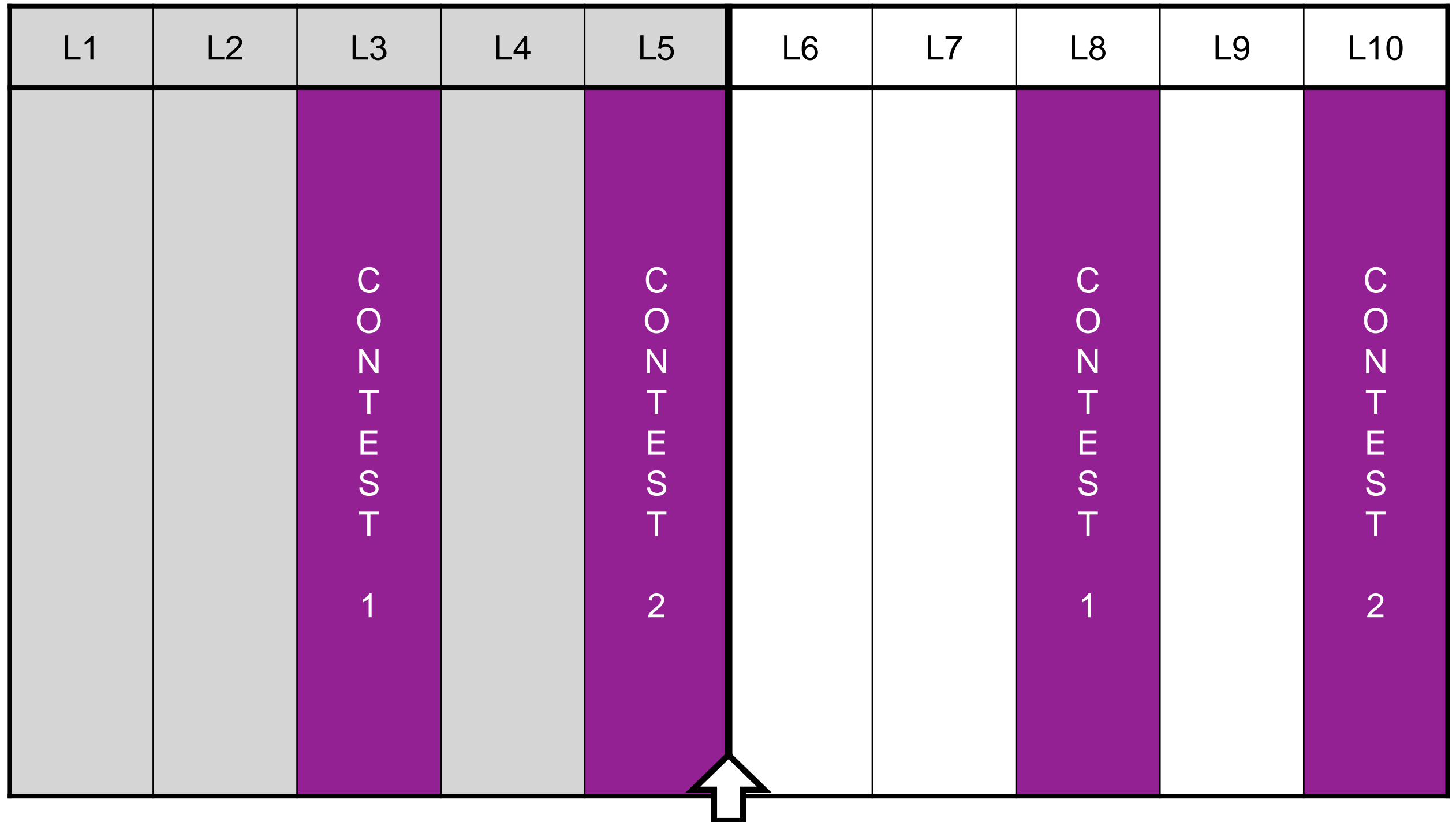
**2 blocs sont ouverts dans chaque secteur**



La diversité des blocs dépend avant tout de vos installations !



# Trame de séquence



**Renouvellement des blocs**





# Evaluation Finale

Performance individuelle Evaluation par capitalisation 1									Performance collective Evaluation par capitalisation 2	
Secteur 1 : <i>Passer sans les mains dans la dalle</i>		Secteur 2 : <i>Déjouer les effets portes en traversée dans le vertical</i>		Secteur 3 : <i>Jouer avec le support en dièdre</i>		Secteur 4 : <i>Voler dans le dévers</i>		Tous les grimpeurs de l'équipe ont validé au moins :		
0,5 pt	N1 validé	N1 validé	N1 validé	N1 validé	N1 validé	N1 validé	N1 validé	N1 validé	1 pt	1 bloc de N1
1 pt	N2 validé	N2 validé	N2 validé	N2 validé	N2 validé	N2 validé	N2 validé	N2 validé	2 pts	1 bloc de N2
1,5 pt	N3 validé	N3 validé	N3 validé	N3 validé	N3 validé	N3 validé	N3 validé	N3 validé	3 pts	1 bloc de N3
2 pts	N4 validé	N4 validé	N4 validé	N4 validé	N4 validé	N4 validé	N4 validé	N4 validé	4 pts	1 bloc de N4



## Le bloc

## La grande voie

Tranche  
de vie

S'acharner sur un  
bloc à la limite de  
son niveau

Partir à l'aventure dans  
un itinéraire inconnu en  
assumant la possibilité  
de chuter

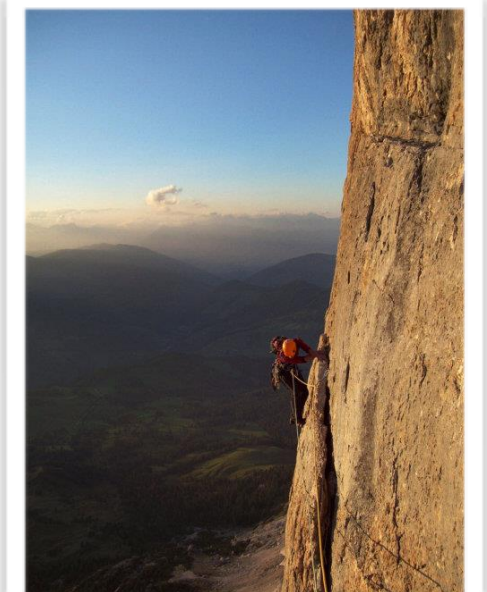
Rapport à  
l'autre

Le pareur  
Le groupe de pairs

Emulation  
Compétition  
Encouragement  
Recherche commune  
de solution

La cordée

Interdépendance  
Autonomie  
relative







## La grande voie

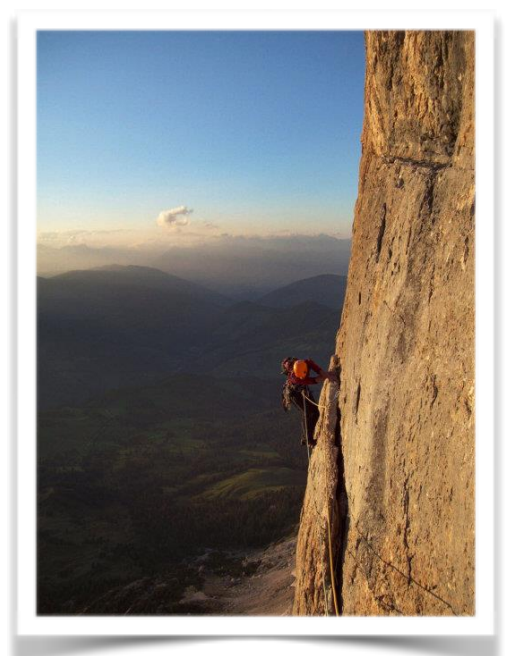
**Tranche  
de vie**

**Partir à l'aventure dans  
un itinéraire inconnu en  
assumant la possibilité  
de chuter**

**Rapport à  
l'autre**

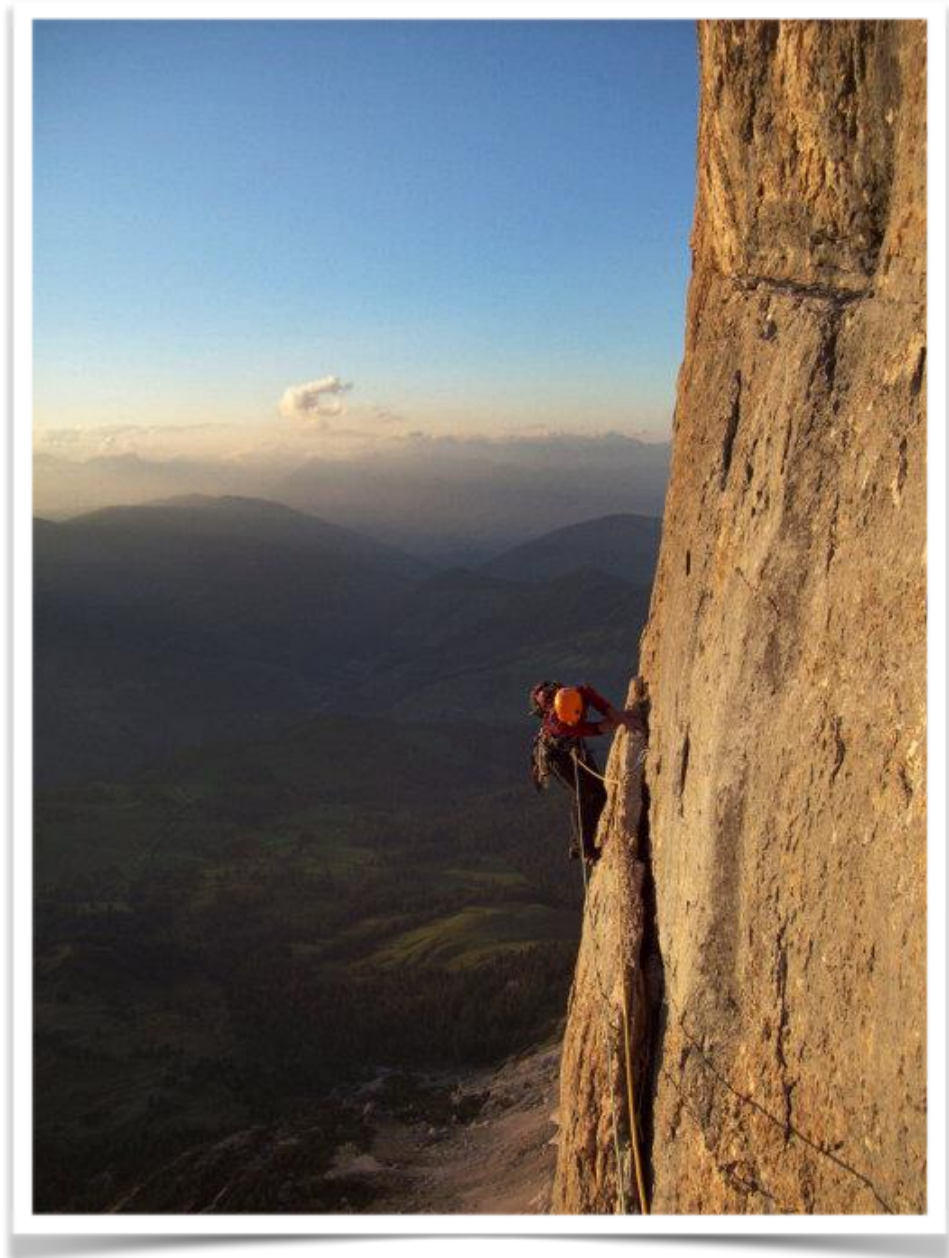
**La cordée**

**Interdépendance  
Autonomie  
relative**





## Aventure



Un moyen  
d'explorer le mur

Un apprentissage  
de l'engagement

... sans savoir à  
quoi s'attendre

Se garder de la marge

Lire le milieu pour :

- Anticiper
- Savoir renoncer  
si nécessaire

**Grimper en tête**

**A vue**

**Toutes prises**

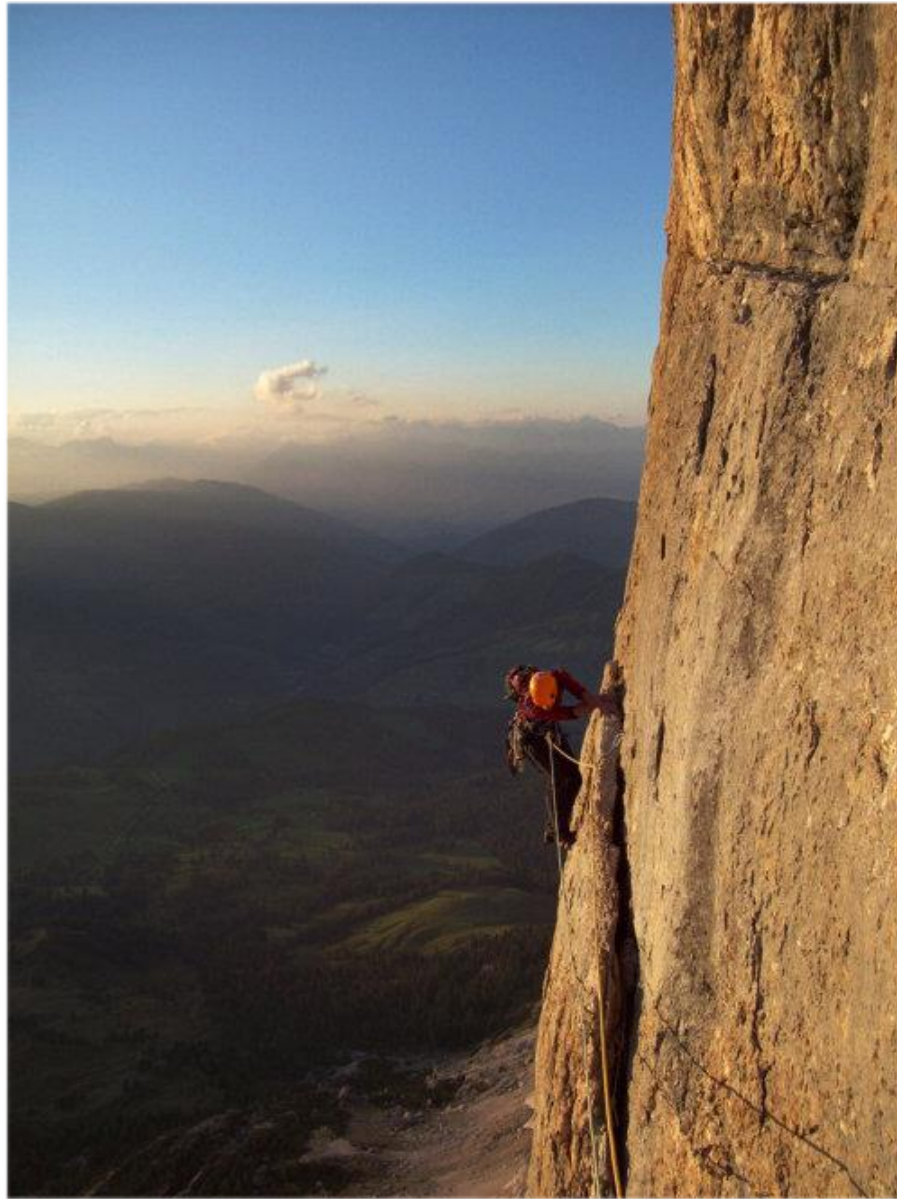
**En s'étant  
préparé à l'aide  
d'un topo**





## Le dispositif

## Aventure



- Les lignes de dégaines sont identifiées par des rubans de couleur.
- Les « topos » donnent le départ, l'arrivée, et les couleurs de dégaines à mousquetonner.



**Itinéraire facile**  
Arrivée ligne 2

Jaune  
Jaune  
Orange  
Orange  
Orange  
Orange  
Orange

Départ Ligne 2





## Evaluation

**Niveau Peu Difficile /10**

Voie Connue

**Niveau Assez Difficile /12**

Voie à vue

**Niveau Difficile /16**

Voie à vue

**Niveau Très Difficile /18**

Voie à vue

**Niveau Abominable /20**

Voie à vue







## Evaluation

Niveau Peu Difficile /10

Voie Connue







## Evaluation

**Niveau Peu Difficile /10**

Voie Connue

**Niveau Assez Difficile /12**

Voie à vue

**Niveau Difficile /16**

Voie à vue

**Niveau Très Difficile /18**

Voie à vue

**Niveau Abominable /20**

Voie à vue







## Evaluation

Niveau Assez Difficile /12

Voie à vue







## Evaluation

**Niveau Peu Difficile /10**

Voie Connue

**Niveau Assez Difficile /12**

Voie à vue

**Niveau Difficile /16**

Voie à vue

**Niveau Très Difficile /18**

Voie à vue

**Niveau Abominable /20**

Voie à vue







## Evaluation

Niveau Difficile /16

Voie à vue







## Evaluation

**Niveau Peu Difficile /10**

Voie Connue

**Niveau Assez Difficile /12**

Voie à vue

**Niveau Difficile /16**

Voie à vue

**Niveau Très Difficile /18**

Voie à vue

**Niveau Abominable /20**

Voie à vue







## Evaluation

Niveau Très Difficile /18

Voie à vue







## Evaluation

**Niveau Peu Difficile /10**

Voie Connue

**Niveau Assez Difficile /12**

Voie à vue

**Niveau Difficile /16**

Voie à vue

**Niveau Très Difficile /18**

Voie à vue

**Niveau Abominable /20**

Voie à vue



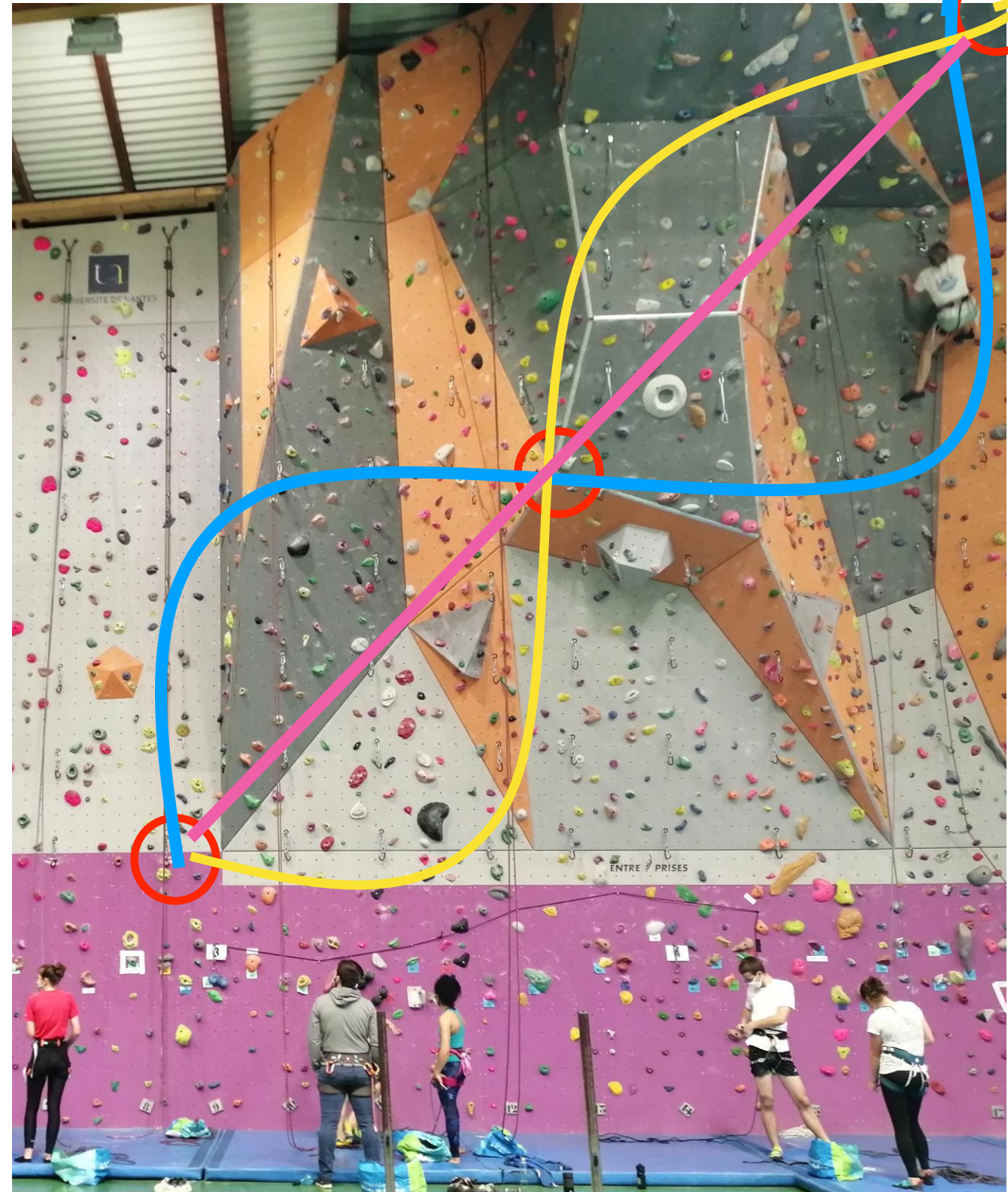




## Evaluation

Niveau Abominable /20

Voie à vue







**Modalité d'évaluation terminale** : L'étudiant choisit deux niveaux de difficulté d'itinéraire correspondant chacun à une note de départ.

L'enseignant remet à la cordée les « topo » indiquant les dégaines à mousquetonner pour chaque itinéraire. Après avoir repéré les itinéraires, l'élève en choisit un et doit le réaliser en tête. Tous les itinéraires peuvent être réalisés « toutes prises »

### Pénalités :

Chute : - 1 point

Repos dans le baudrier : - 2 points

Point d'aide : - 2 points

Erreur d'itinéraire : - 3 points

### Erreur coordination grimpeur / assureur :

L'assureur ou le grimpeur provoque une situation dangereuse : - 10 points

L'assureur gêne ou ralentit le grimpeur : - 2 points

### Voie non sortie :

0 / 20



Avant de grimper

J'ANTICIPE les **repos complets** :  
Dièdre, Dalle, pour lâcher les mains,  
grosses prises sortantes pour se  
mettre debout

Quand je grimpe

Je bouge une main, **je regarde** mes  
pieds  
**Je charge** un pied pour déplacer  
l'autre  
**Je guide** mon pied du regard  
Je pose mon pied **sur la pointe**

Quand je mousquetonne

**Je cherche une position pour être** :  
BAS par rapport aux prises de mains  
ASSIS sur mon pied  
RELACHÉ au niveau du haut du  
corps

A chaque  
mousquetonnage

J'en profite **pour ANTICIPER** la suite  
:  
- Ou sont les bonnes prises ?  
- Y'a-t-il des repos complet ?





## Trame de séquence

Valider un itinéraire connu en moulinette	5
Valider un itinéraire connu en mouliclip	10
Valider un itinéraire connu en moulitête	15
Valider un itinéraire connu en demi tête	20

L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9	L10

Apprendre à lire un itinéraire

Apprendre à trouver et exploiter des repos complets

