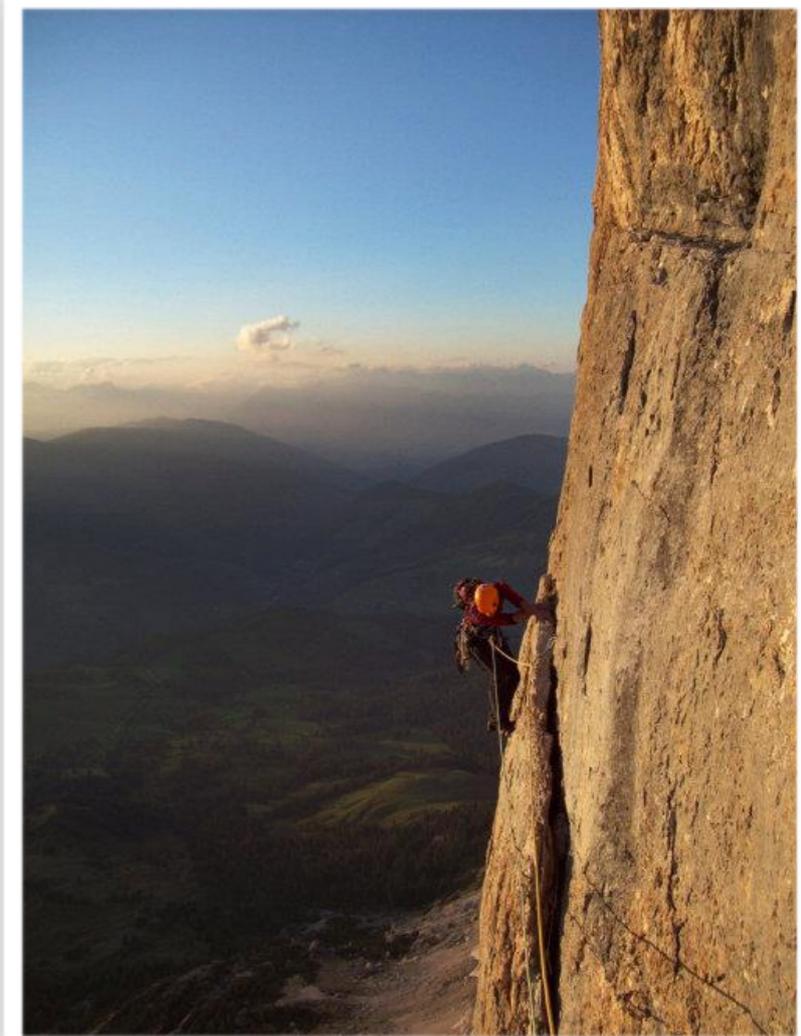


Articuler des FPS

pour faire vivre les émotions des grimpeurs



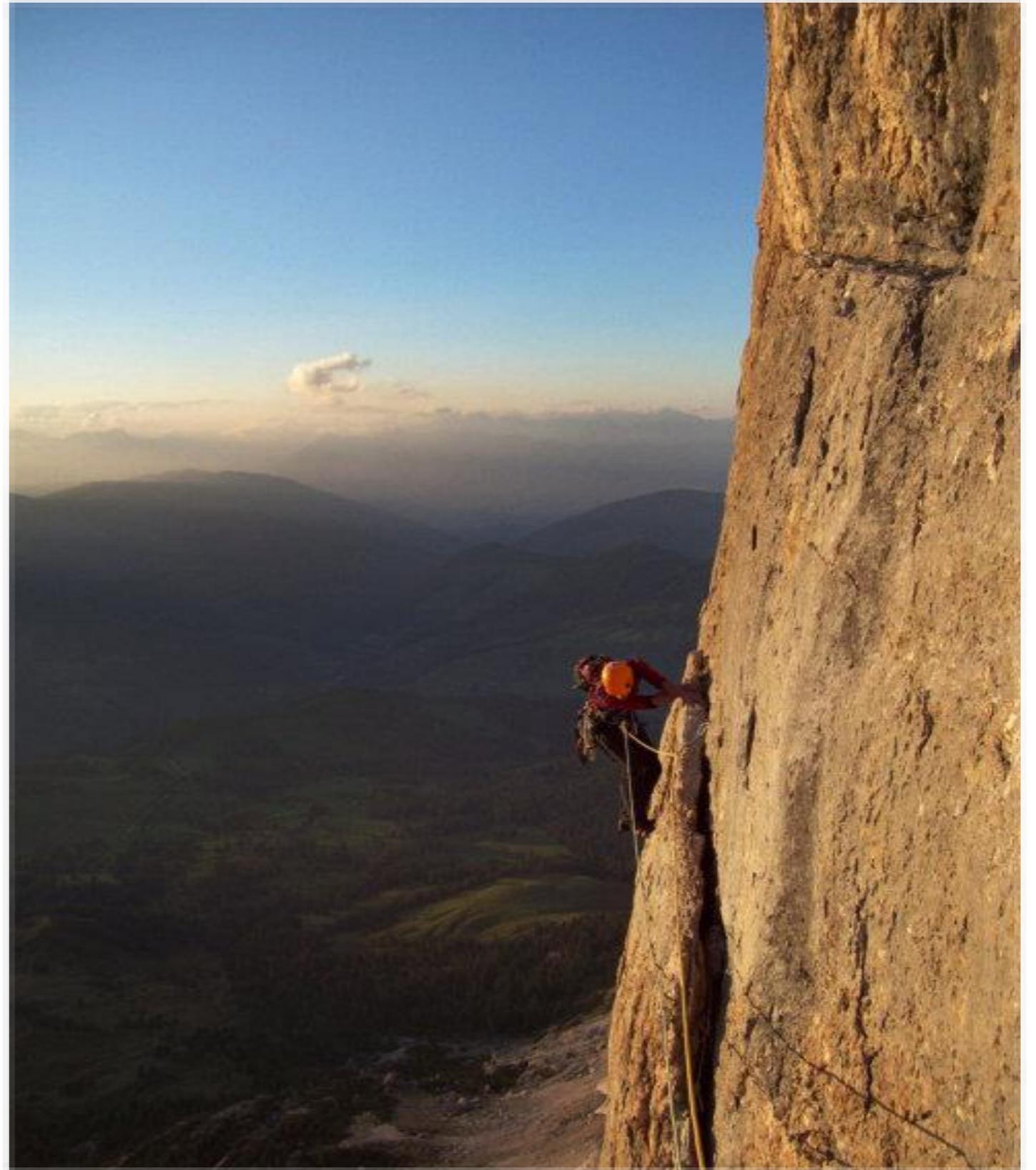
L'artif'



Le bloc

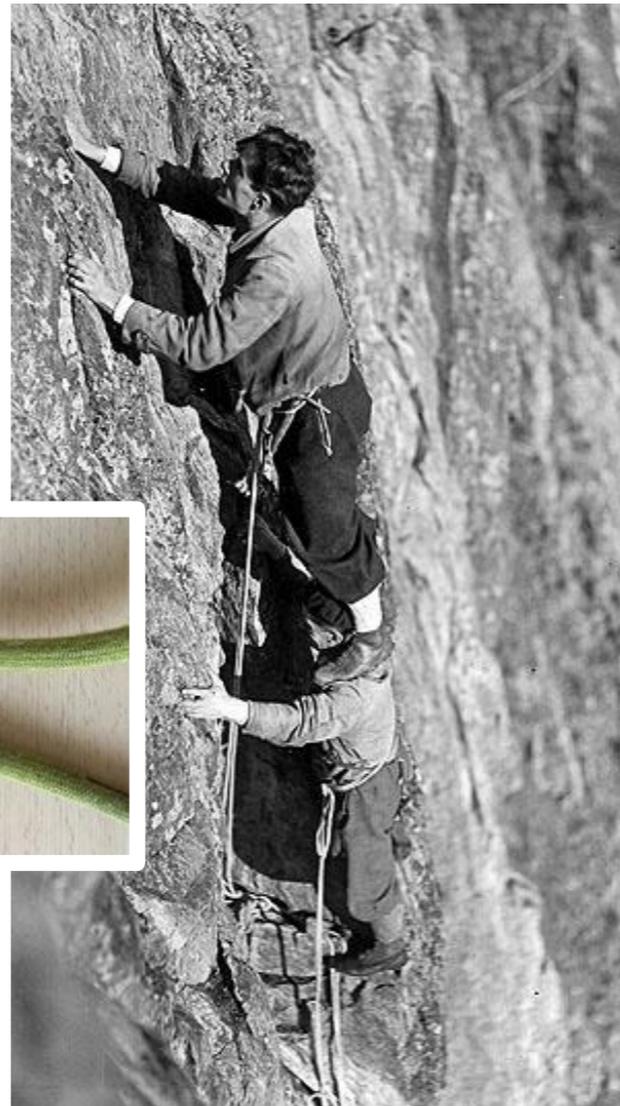


La grande voie



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

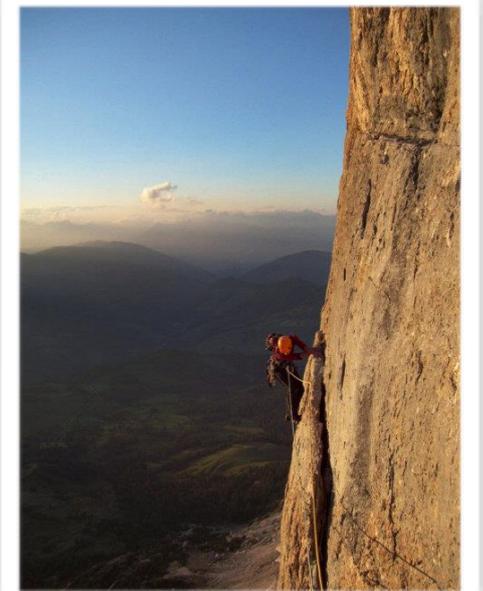
Confiance partagée

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	
Niveau 1	Permis d'assurer n°1 : 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 1 secteur en cordée	Niveau 1
Niveau 2	Permis d'assurer n°2 : 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 2 secteurs en cordée	Niveau 2
Niveau 3	Permis d'assurer n°3 : 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>Pour le grimpeur : 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>Pour l'assureur : être à l'écoute de son grimpeur pour synchroniser l'avalage du mou avec la poussée du grimpeur.</p>	Avoir validé 3 secteurs en cordée	Niveau 3
Niveau 4	Permis d'assurer n°4 : 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 4 secteurs en cordée	Niveau 4
Valider le niveau 4 dans les deux évaluations donne le droit de voler dans le grand toit					



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

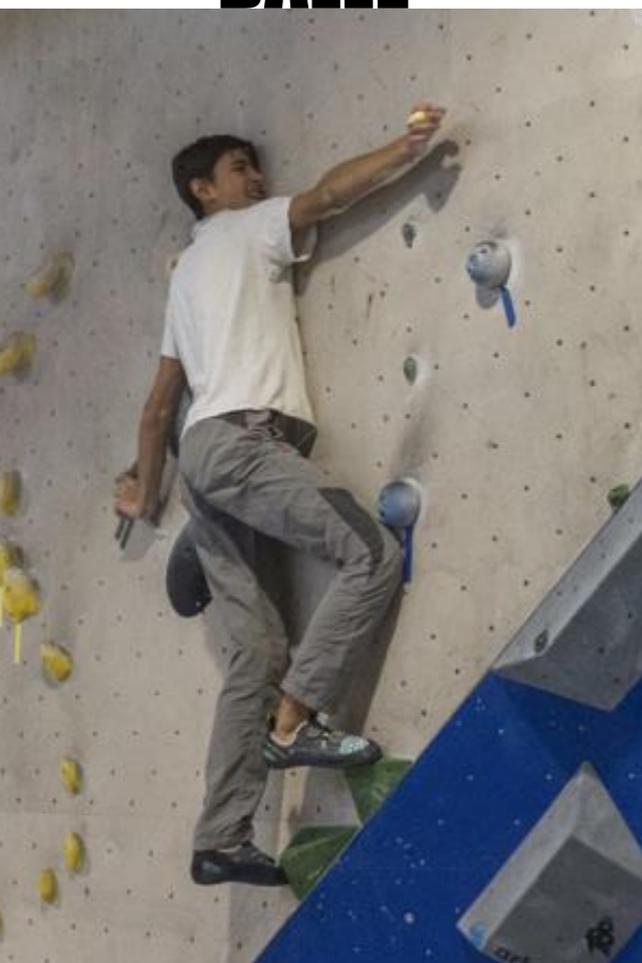


Le bloc



Des mouv's extrêmes

DALLE



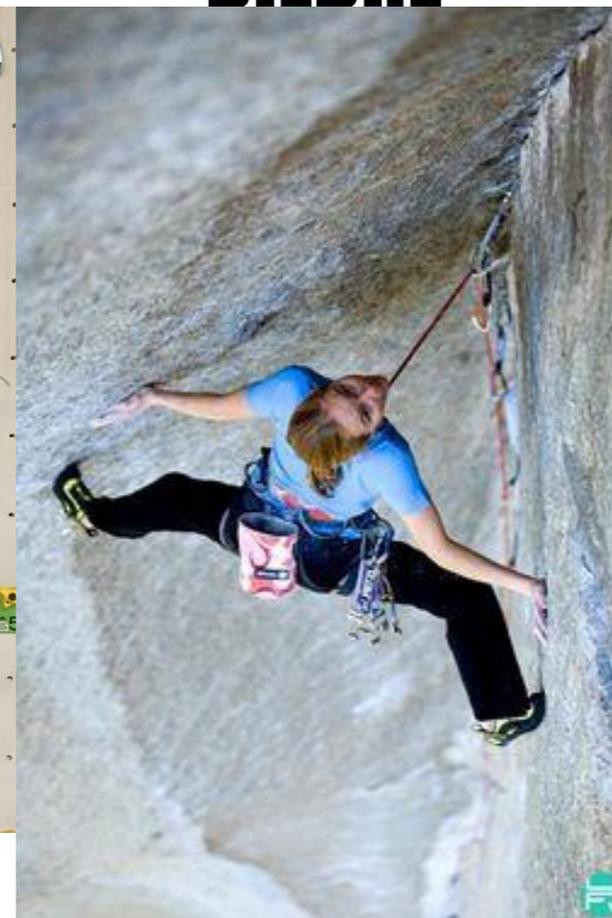
Passer sans les mains
dans la dalle

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

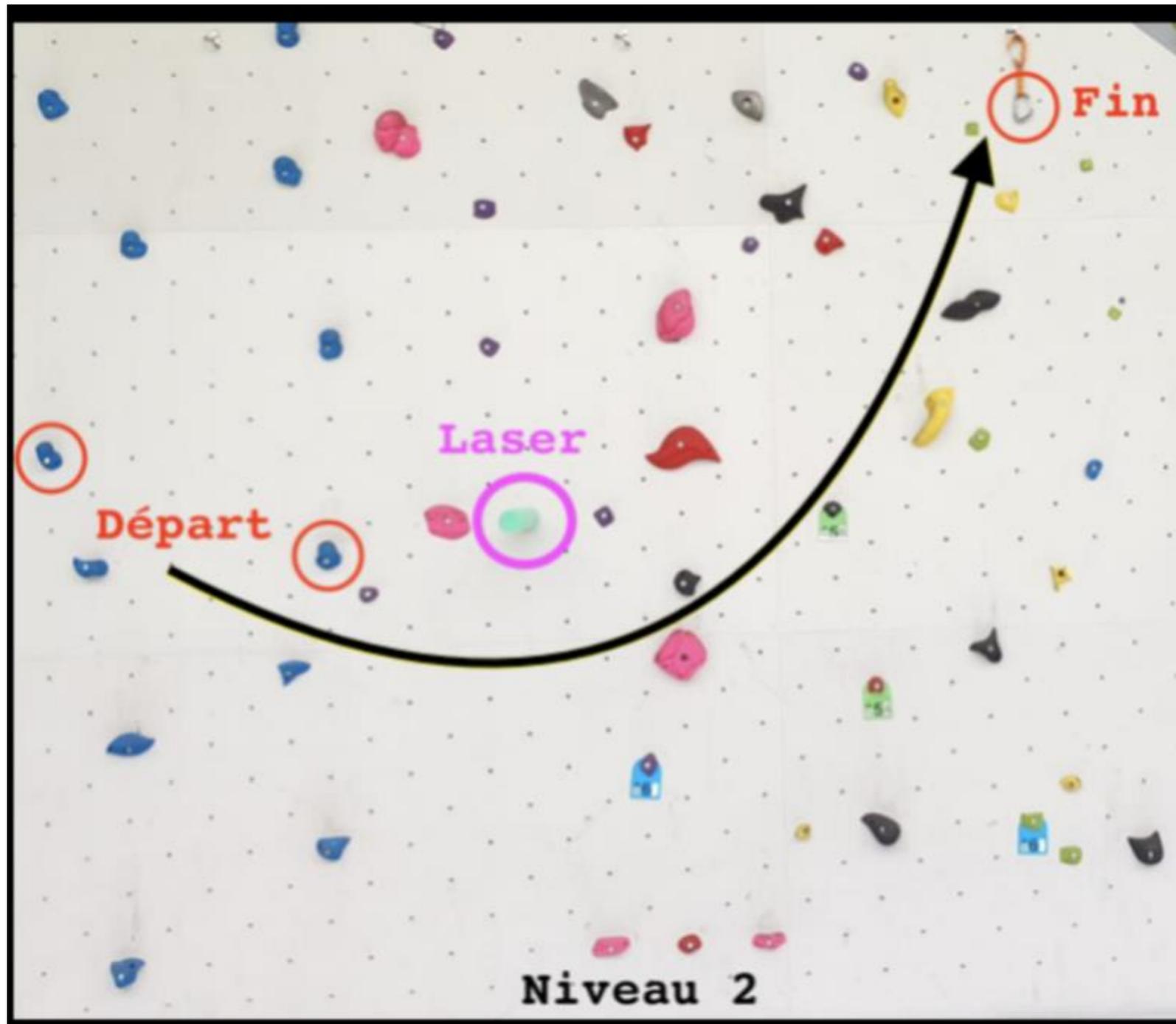


Volontairement facile pour mise en réussite rapide

Permet repérage des prises



NIVEAU 2

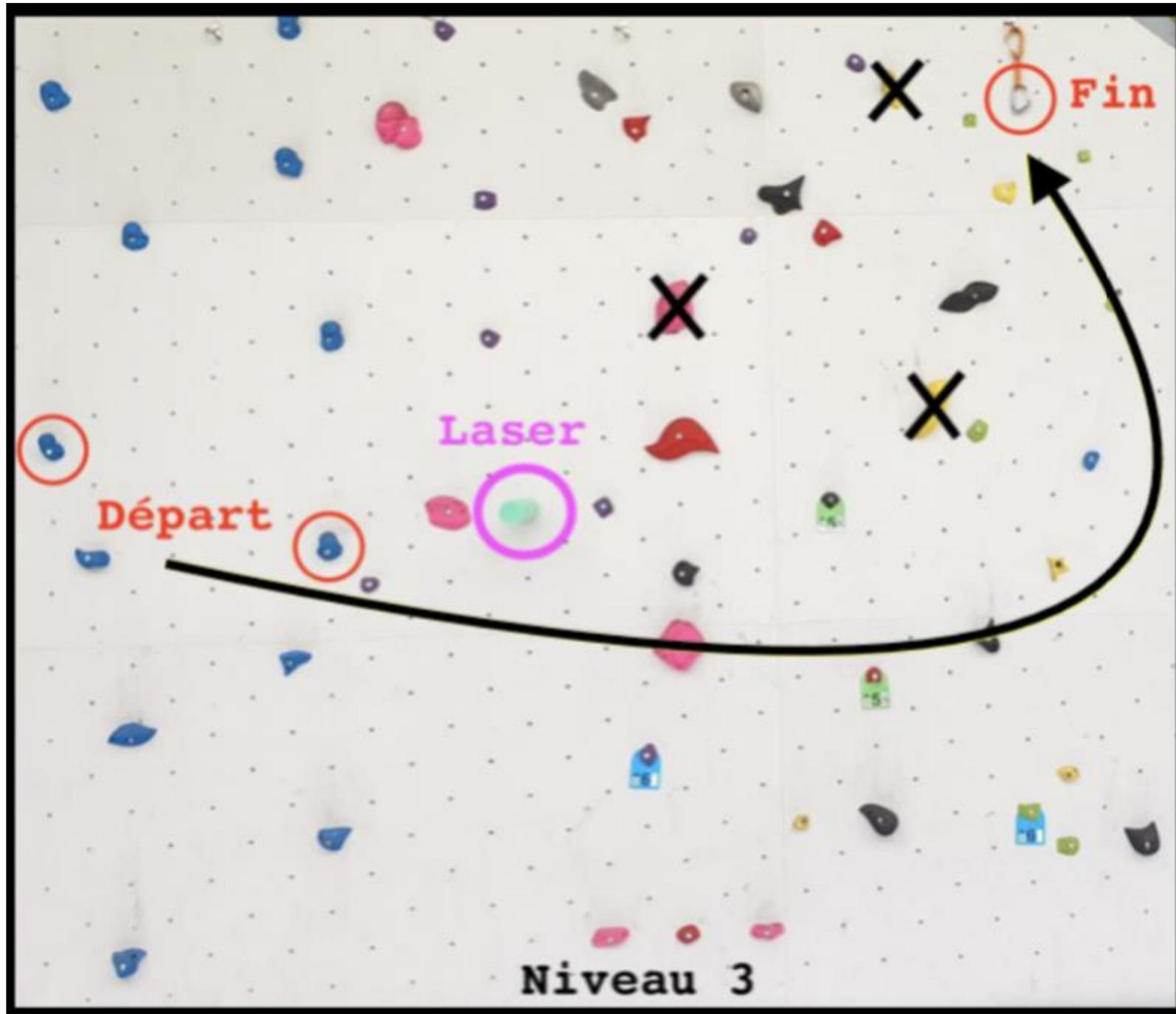


Le laser façonne un itinéraire

Induit des problèmes moteurs particuliers



NIVEAU 3

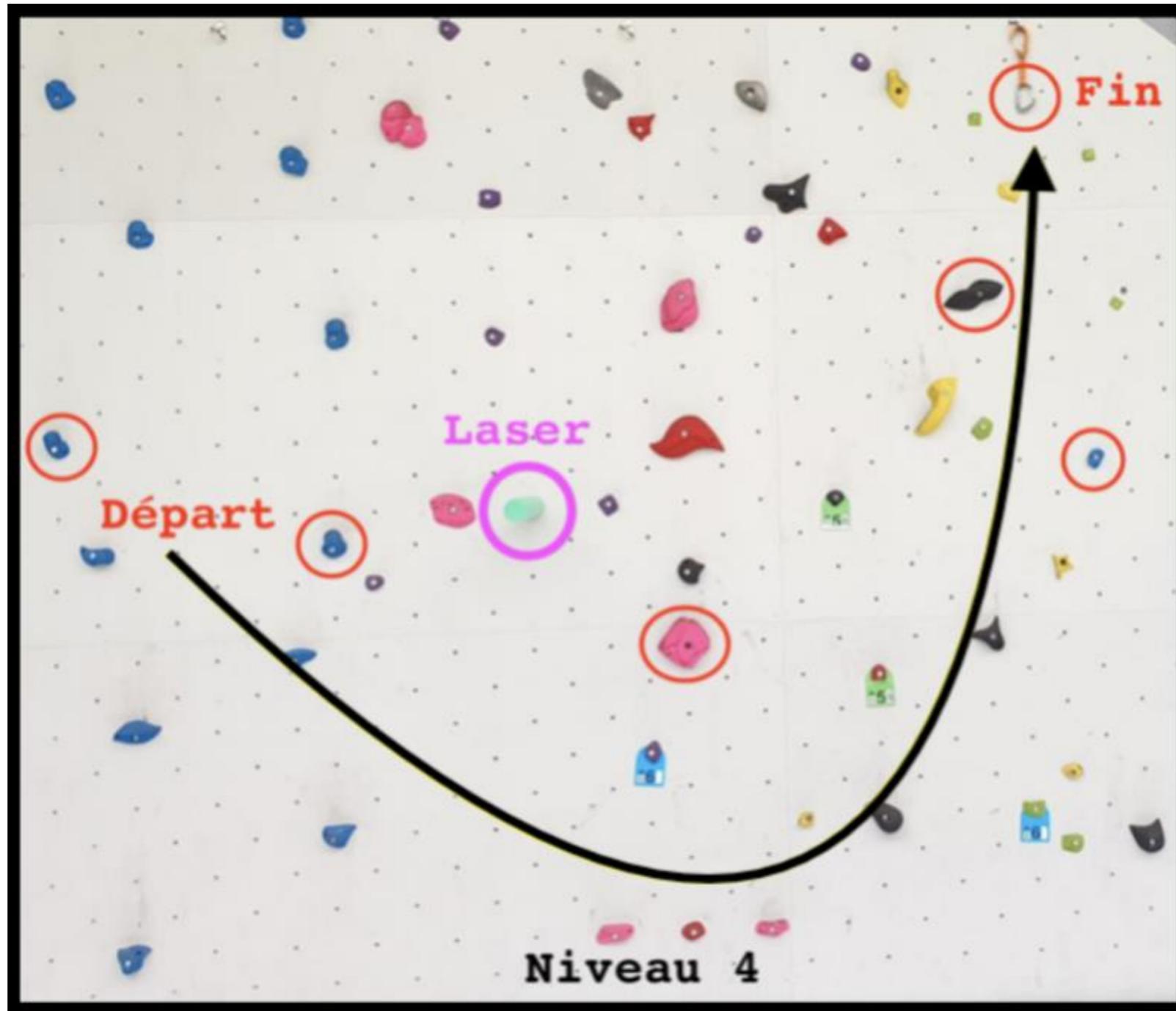


**Prises interdites
génèrent
problèmes d'amplitude**

**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

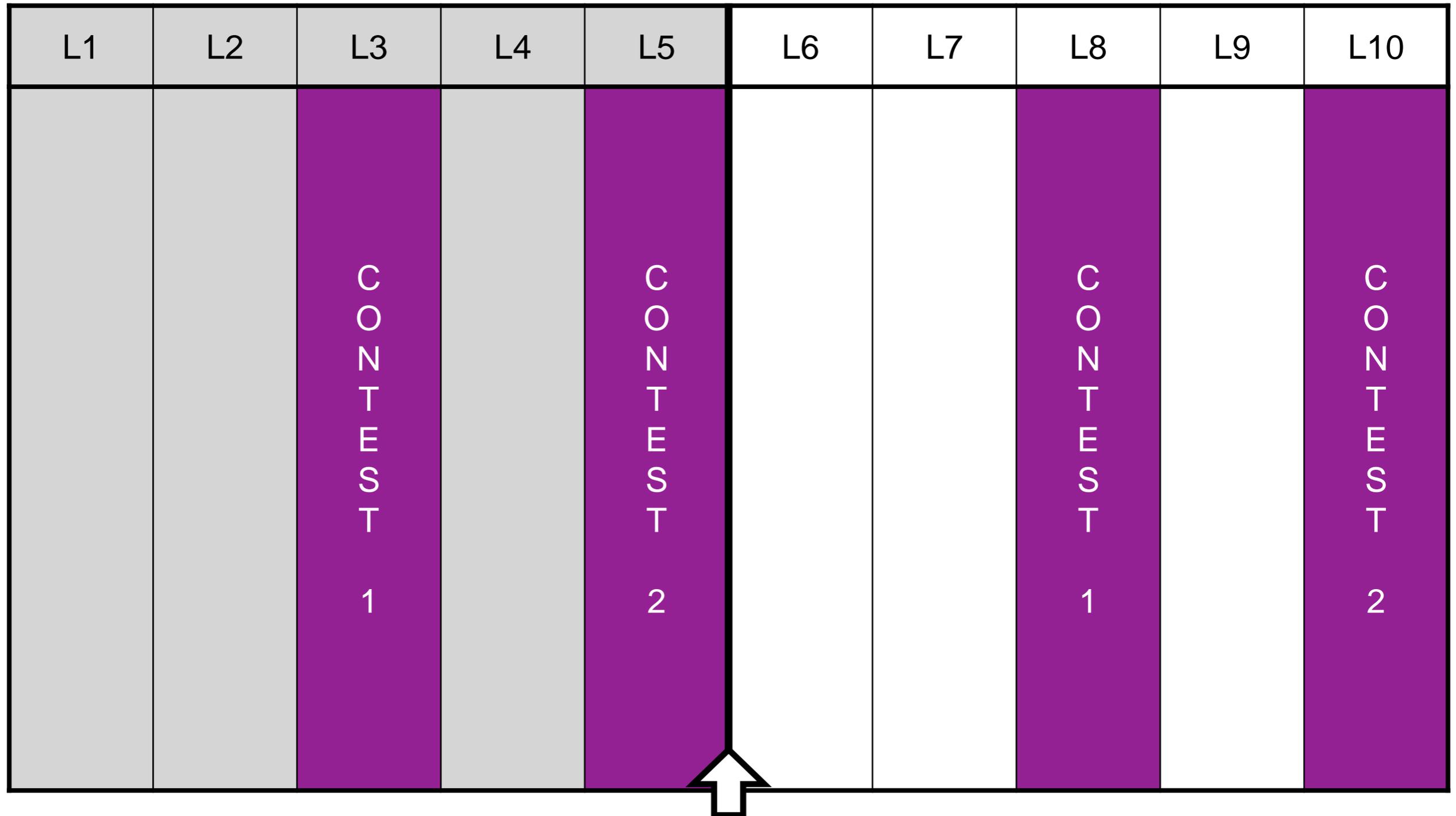
2 blocs sont ouverts dans chaque secteur



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

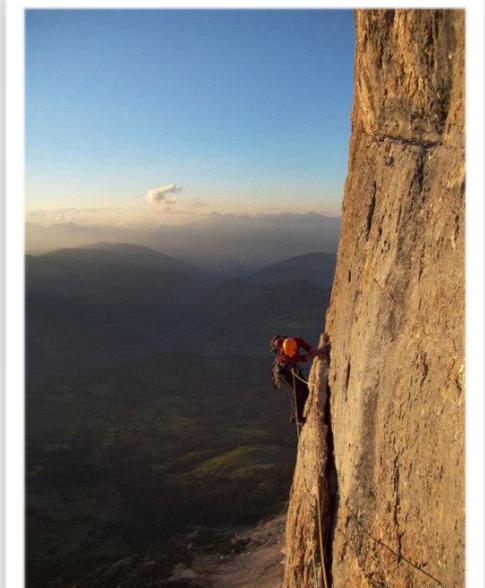
Rapport à
l'autre

Le pareur
Le groupe de pairs

Emulation
Compétition
Encouragement
Recherche commune
de solution

La cordée

Interdépendance
Autonomie
relative





La grande voie

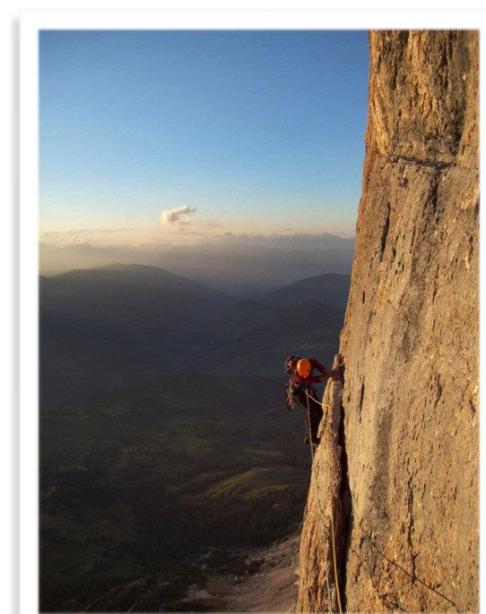
Tranche
de vie

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

Rapport à
l'autre

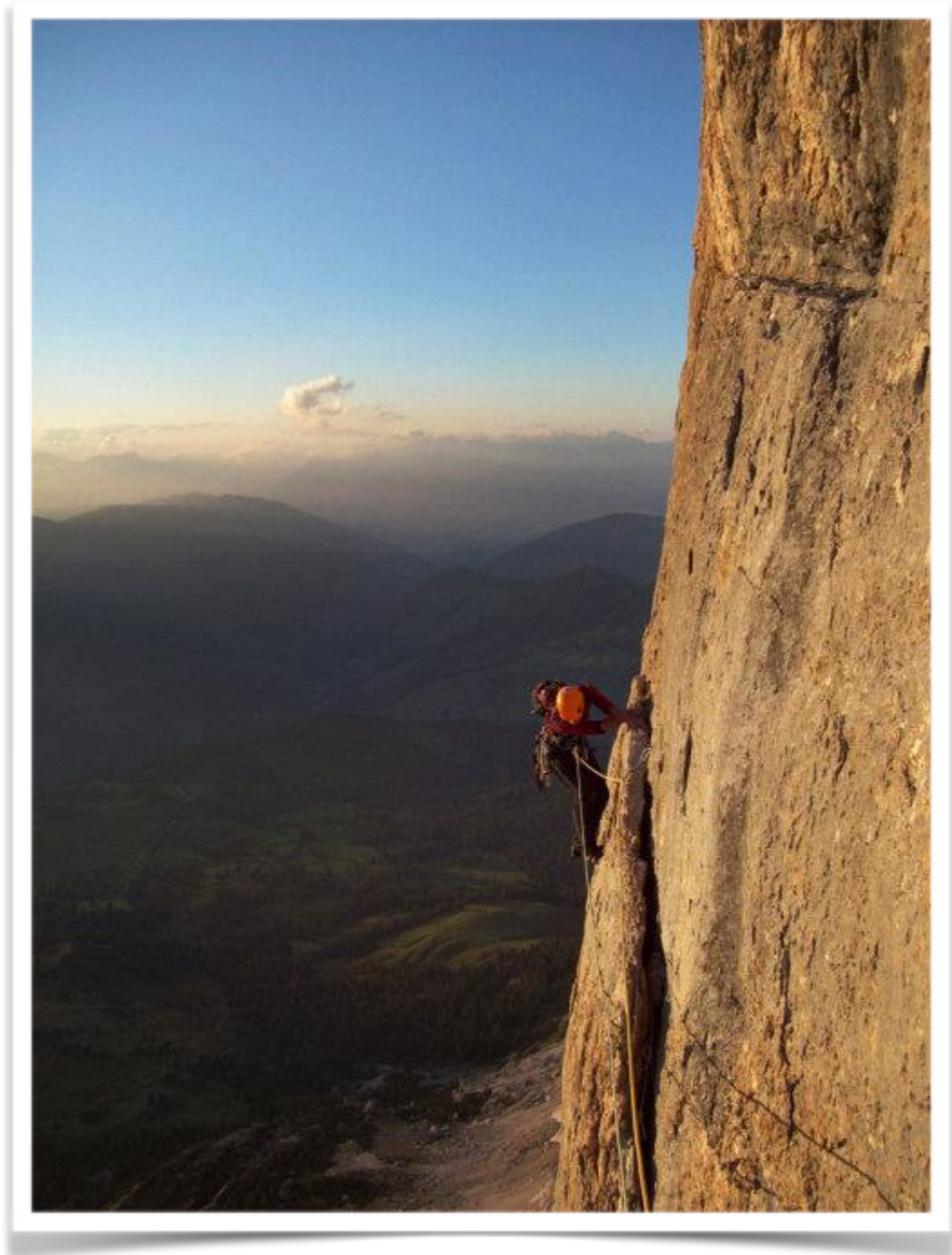
La cordée

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

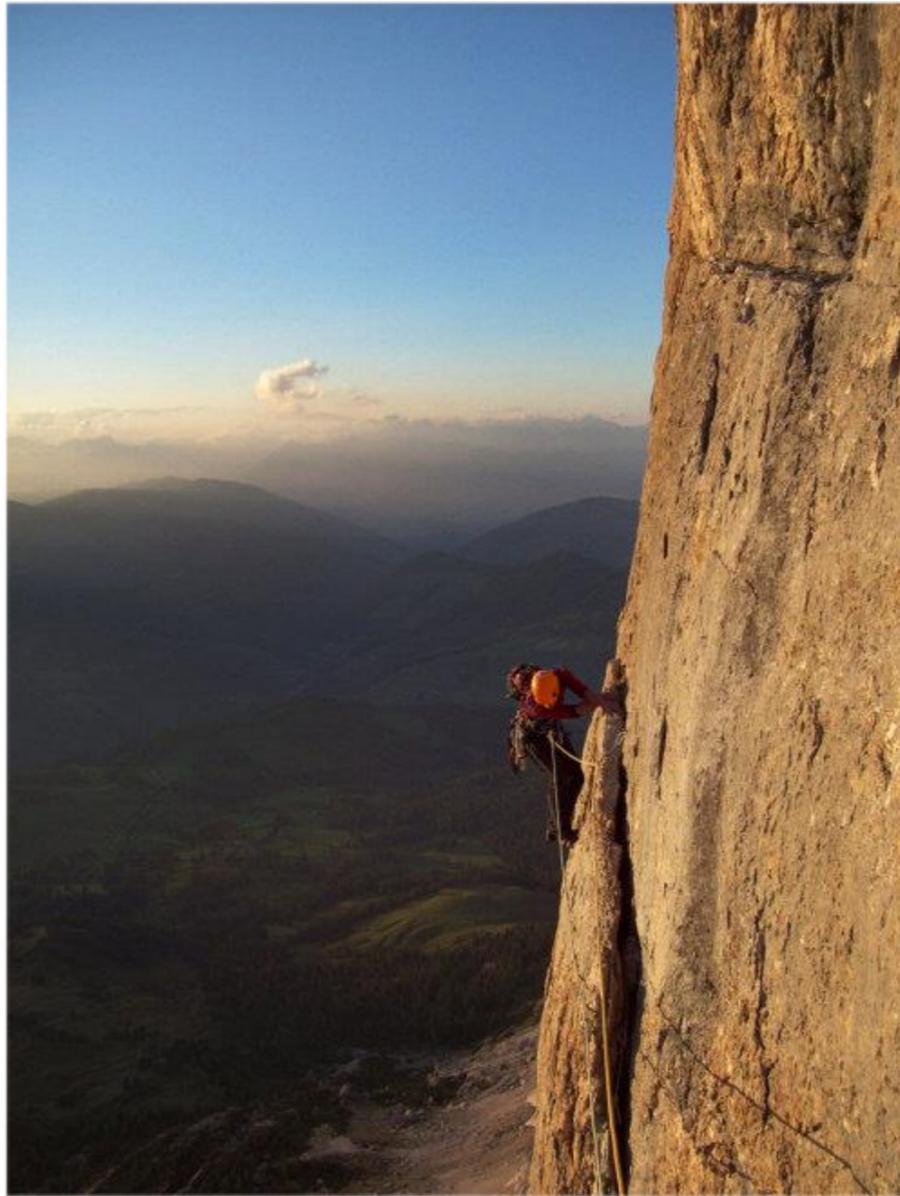
Toutes prises

**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

