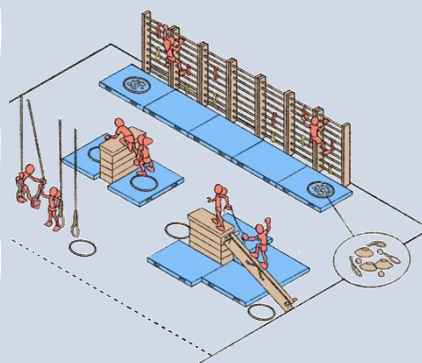


À deux dans un jardin de grimpe !

Dans une salle de gymnastique, les binômes d'élèves partent à l'aventure pour franchir ensemble trois obstacles sur les quatre aménagés.

Le premier obstacle à franchir est identique et obligatoire pour l'ensemble des élèves. Les deux obstacles suivants sont tirés au sort par chacun-e des membres des binômes et réalisés dans l'ordre de leur choix.

Le franchissement des obstacles nécessite de la collaboration. Les aventurières et les aventuriers doivent échanger et s'entraider.



Projet élaboré et réalisé par Cédric Pürro (HEP-PH Fribourg) & Julien Roy (HEP-PH Fribourg)
 Experte : Ilaria Ferrari (PH Zürich)

PRÉSENTATION DE LA THÉMATIQUE ET ANALYSES PRÉALABLES

Domaine de compétence (thématique)

Pratiques sportives

Pratique physique, sportive ou artistique de référence Escalade

ANALYSES PRÉALABLES DE LA PRATIQUE DE RÉFÉRENCE

Grimper et évoluer en hauteur font référence à la discipline sportive de l'escalade. On peut pratiquer celle-ci à l'intérieur, sur des murs artificiels ou à l'extérieur, sur des parois naturelles de diverses hauteurs et difficultés. Il existe plusieurs styles et manières de grimper avec ou sans matériel de sécurité (longue voie, bloc, sprint, etc.). La plupart du temps, l'escalade se pratique avec un-e partenaire permettant ainsi de grimper et d'évoluer en hauteur en toute sécurité. Cette discipline demande des capacités motrices telles que coordination, force et souplesse, mais également des ressources psycho-émotionnelles comme la gestion du risque et de la peur ; elle demande également de faire confiance à sa ou son partenaire.

En 1-2H, l'enseignement de cette pratique sportive devrait surtout être orienté sur la capacité à dépasser ses limites et à gérer sa peur ainsi que sur les démarches d'aide et d'assurage de sa ou son partenaire. Un autre objectif vise à renforcer et améliorer les capacités motrices des élèves qui devraient progressivement pouvoir se déplacer « en hauteur » de manière toujours plus sûre. L'utilisation fréquente des espaliers est recommandée car ceux-ci représentent une paroi verticale accessible pour des élèves de 1-2H.

ATTENTES ET/OU COMPOSANTES DISCIPLINAIRES DU PER

CM13 – Acquérir des habiletés motrices

Au cours, mais au plus tard à la fin du cycle, l'élève...

... grimpe à différents engins de diverses manières.

La forme de pratique scolaire (FPS) présentée en détail dans les pages suivantes doit être comprise comme une proposition de situation d'évaluation par tâche complexe inscrite dans la logique de l'approche par compétences. Comme toute autre tâche, ses caractéristiques et variables peuvent (ou parfois doivent) être modifiées, au besoin complétées, pour s'adapter au contexte dans lequel elle sera mise en œuvre. Pour autant, la complexité de cette FPS ne doit pas être dissoute dans un excès de modifications. En effet, l'acquisition des savoirs et ressources nécessaires à la maîtrise de la compétence visée dans cette FPS implique bel et bien un temps d'apprentissage long (de 8 à 10 heures) réparti sur plusieurs leçons doubles successives avant la leçon d'évaluation sommative.

Grimper	À deux dans un jardin de grimpe !	1 ^{re} - 2 ^e
---------	-----------------------------------	----------------------------------

CAPACITÉS TRANSVERSALES (CT)

Collaboration

- Reconnaître les intérêts et les besoins de l'autre
- Se faire confiance
- Exploiter ses forces et surmonter ses limites

Stratégie d'apprentissage

- Analyser la situation
- Faire des choix et opter pour une solution parmi un éventail de possibilités.

PRÉREQUIS DES ÉLÈVES

- Les élèves doivent être capables de mettre en place et ranger des tapis, des bancs et des caissons.



- Suggestion de principes ou conseils concernant la gestion du matériel avec des enfants ([cliquez ici](#))
- Suggestion de vidéos présentant la manipulation des différents engins ([cliquez ici](#))

COMPÉTENCE DISCIPLINAIRE ATTENDUE EN FIN DE SÉQUENCE

Solliciter sa motricité pour évoluer en hauteur et franchir des obstacles en toute sécurité, en collaborant avec un·e camarade.

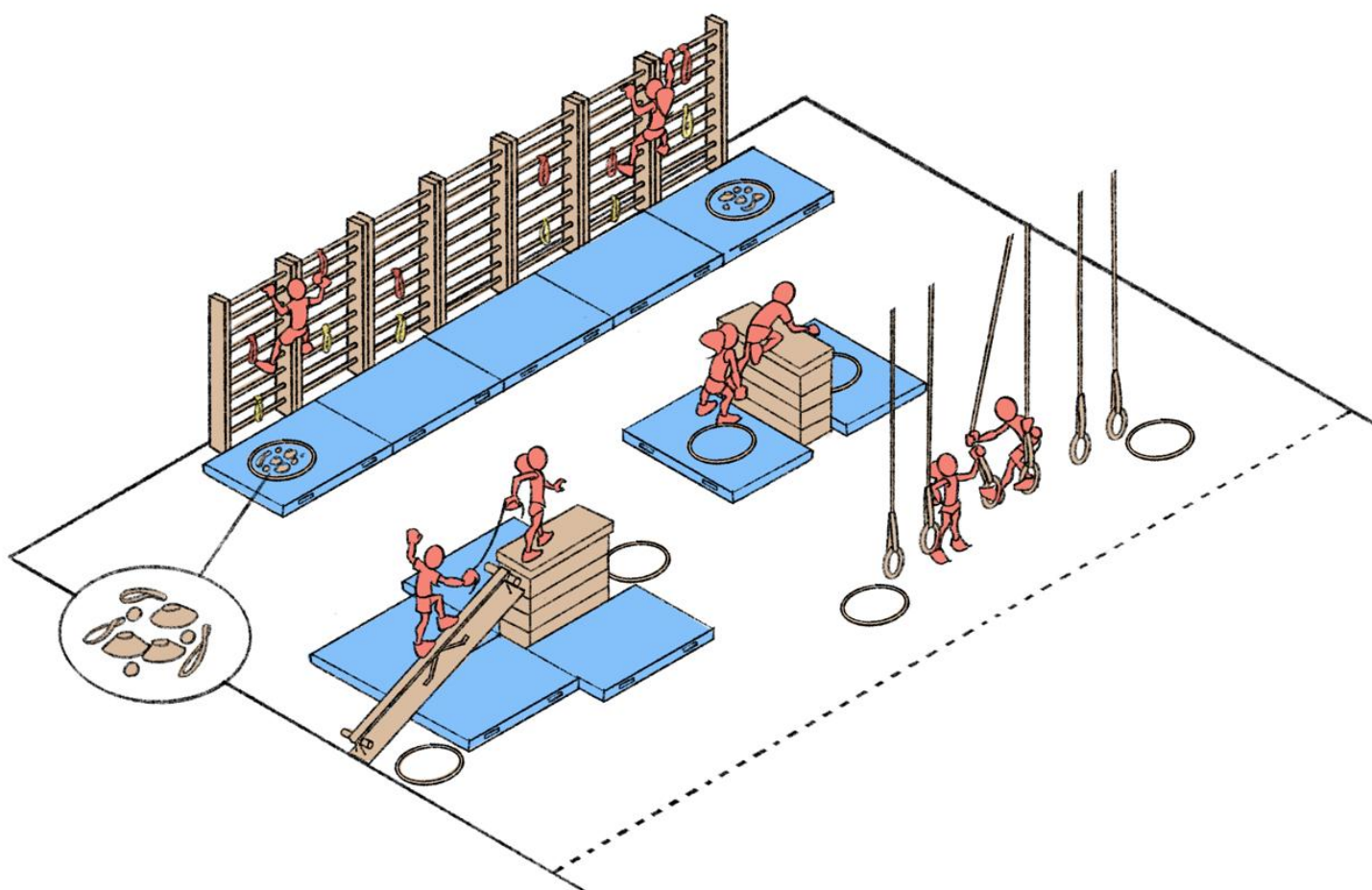
DESCRIPTION DE LA FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE

CONTEXTE

En binômes, les élèves partent à l'aventure sur trois des quatre obstacles proposés par l'enseignant·e :

1. la traversée de falaise ;
2. le franchissement de rocher ;
3. la traversée de rivière ;
4. l'ascension vers le sommet.

SCHÉMA DU DISPOSITIF



CONTENUS D'ENSEIGNEMENT- APPRENTISSAGE

- Grimper et franchir des obstacles de manière sûre, fluide et précise.
- Utiliser des gestes d'aide et d'assurance à deux pour garantir la sécurité et réussir le passage de l'obstacle.
- Affronter ses peurs et dépasser ses limites.
- Echanger pour se mettre d'accord sur une solution partagée.

RÈGLEMENT, CONSIGNES ET DISPOSITIF

CONSIGNES ET DISPOSITIF

Les binômes sont tirés au sort (à l'aide de cartes *Memory*, par exemple), puis la classe est séparée en trois groupes. Un des trois groupes évoluent dans le jardin d'escalade. Dans le même temps, les deux autres groupes sont occupés dans des tâches annexes en autonomie (voir *Modalités organisationnelles ponctuelles* décrites en p. 8). Les binômes évoluent les uns après les autres sur les obstacles. Avant leur passage, les deux élèves tirent au sort chacun·e une carte avec le dessin du poste 2, 3 ou 4 (voir *Vignettes à découper* en p. 28). Ensuite, elles ou ils commencent par réaliser le poste 1, puis les deux autres postes dans l'ordre souhaité.

Une fois que tous les binômes d'un même groupe ont réalisé leurs trois postes, le groupe suivant est appelé.

Dans le cas d'une classe avec un nombre d'élèves impair, un·e élève fait partie de deux binômes.

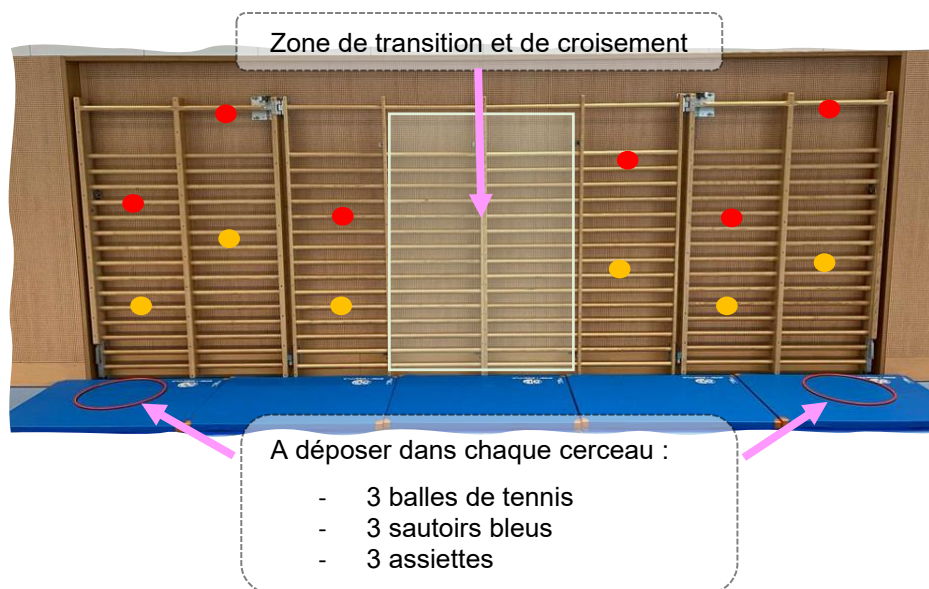
DESCRIPTION DES POSTES ET DÉFINITION DE LA TÂCHE

Poste 1 : La traversée de falaise

En partant chacun·e d'un cerceau différent, les élèves doivent choisir un objet (sautoir bleu, assiette ou balle de tennis), à transporter de n'importe quelle manière puis traverser les espaliers en direction du cerceau opposé. Durant leur traversée, les deux élèves doivent toucher avec les mains tous les sautoirs d'une même couleur. Par exemple, pour réaliser la voie facile, les deux élèves doivent toucher les « pommes » (sautoirs jaunes). Pour effectuer la voie difficile, ils suivent les « cerises » (sautoirs rouges).

Au milieu de la traversée, les élèves doivent se croiser de la manière suivante : l'un·e des deux doit se plaquer contre l'espalier, pendant que l'autre passe derrière son dos tout en restant à la même hauteur.

Avant de grimper, les élèves doivent discuter pour choisir quelle voie suivre (pommes ou cerises) et pour définir qui contourne l'autre.



Suggestion pour matérialiser les points de passage : enrouler les sautoirs rouges (cerises) et jaunes (pommes) autour de l'espalier puis faire un petit nœud.

Grimper	À deux dans un jardin de grimpe !	1 ^{re} - 2 ^e
---------	-----------------------------------	----------------------------------

Poste 2 : Le franchissement de rocher

Depuis le cerceau de départ, la première ou le premier élève franchit le rocher (caisson de cinq éléments) dans sa partie large, pour arriver dans le cerceau se trouvant de l'autre côté. La ou le deuxième élève peut aider sa ou son camarade à monter sur le rocher et à en redescendre. Une fois l'obstacle franchi, les élèves échangent les rôles.



Si la tâche s'avère trop facile, il est possible de proposer de franchir un caisson supplémentaire de six éléments, en fonction du matériel à disposition.



Poste 3 : La traversée de rivière

Depuis le cerceau de départ, les deux élèves doivent traverser la rivière à tour de rôle pour arriver dans le cerceau situé sur l'autre « rive », en utilisant les trois paires d'anneaux, réglées le plus bas possible. L'élève qui traverse peut être aidé-e par sa ou son camarade qui est autorisé à marcher dans la rivière.



Poste 4 : L'ascension vers le sommet

Les deux élèves prennent chacun-e le bout d'une corde à sauter dans la main et forment ainsi une cordée. Attention de ne pas enrouler la corde autour de la main, mais de juste la tenir ! Depuis le cerceau de départ situé au pied du banc suédois incliné et retourné, le binôme réalise l'ascension vers le sommet du caisson en se suivant, en grimpant à choix sur la partie étroite ou large du banc. Arrivée au sommet, la cordée traverse sur la crête de la montagne de la manière souhaitée. Enfin elle redescend, en désescaladant le caisson sur sa partie étroite, comme pour descendre une échelle. L'épreuve s'achève lorsque les deux membres de la cordée ont posé les deux pieds dans le cerceau d'arrivée. À aucun moment durant le trajet, la corde ne doit être lâchée.



MATÉRIEL NÉCESSAIRE POUR L'ENSEMBLE DU DISPOSITIF

- Espaliers
- 3 paires d'anneaux
- 10-12 tapis de sol
- 1 banc suédois
- 2-3 caissons
- 8 cerceaux
- 6 balles de tennis
- 6 assiettes de marquage
- 18 sautoirs (6 bleus, 6 jaunes et 6 rouges).

MODALITÉS DE L'ÉVALUATION

L'enseignant-e observe un binôme à la fois afin de pouvoir se focaliser sur les critères définis.

CRITÈRES D'ÉVALUATION ET INDICATEURS OBSERVABLES

Critères individuels	Indicateurs observables	Échelle de notation
Aisance lors des déplacements / franchissements	L'élève se déplace de manière sûre, fluide et précise du cerceau de départ au cerceau d'arrivée.	*Libre
Collaboration et entraide	À l'intérieur du binôme, les élèves discutent pour se mettre d'accord sur une solution commune. L'élève écoute sa ou son partenaire lorsqu'elle ou il prend la parole. Les élèves s'aident et s'assurent mutuellement en fonction de leurs besoins.	*Libre
Gestion des émotions	L'élève gère et surmonte ses peurs (en faisant confiance aux autres et à soi-même).	*Libre

* Selon les pratiques ou les exigences institutionnelles en vigueur.

ESQUISSE DE PLANIFICATION DE LA SÉQUENCE D'ENSEIGNEMENT

Il s'agit ici d'un exemple d'ébauche de planification non exhaustif et non pas d'un programme « clé en main » que l'enseignant·e n'aurait plus qu'à appliquer. En effet, les élèves d'une classe étant de niveaux hétérogènes, le rythme d'apprentissage ne peut être ni anticipé, ni prescrit.

	Leçon 1 (2 périodes)	Leçon 2 (2 périodes)	Leçon 3 (2 périodes)	Leçon 4 (2 périodes)	Leçon 5 (2 périodes)	Leçon 6 (2 périodes)
CONTENU	<i>Grimper et franchir des obstacles de manière sûre, fluide et précise ¹</i>					
TÂCHES	Les pompiers	Défis au parc aventure	Défis au parc aventure	La balade en forêt Défis au parc aventure	Préparation FPS	FPS
CONTENU	<i>Affronter ses peurs et dépasser ses limites ²</i>					
TÂCHES		Défis au parc aventure	Défis au parc aventure	Défis au parc aventure	Préparation FPS	FPS
CONTENU	<i>Echanger pour se mettre d'accord sur une solution partagée ³</i>					
TÂCHES		L'aventure, c'est mieux à deux !	L'aventure, c'est mieux à deux !	La balade en forêt	Préparation FPS	FPS
CONTENU	<i>Utiliser des gestes d'aide et d'assurage à deux pour garantir la sécurité et réussir le passage de l'obstacle ⁴</i>					
TÂCHES				La balade en forêt	Préparation FPS	FPS
EVALUATION	¹ EF (Voir fiches d'aide à l'apprentissage)	^{2, 3} EF (Voir fiches d'aide à l'apprentissage)	EF à choix	⁴ EF (Voir fiches d'aide à l'apprentissage)	EF à choix	ES FPS Vision globale de la compétence

EVALUATIONS	ED :	évaluation diagnostique → évaluation du niveau initial des élèves
	EF :	évaluation formative avec recueil de traces → évaluation de l'état d'avancement de l'apprentissage
	ES :	évaluation sommative → évaluation de l'atteinte de la compétence

PROPOSITIONS DE TÂCHES

Entrée dans le projet

Le projet peut être initié par une histoire connue ou inventée, en lien avec l'aventure ou la montagne, par exemple, voire le jeu de faire-semblant. L'enseignant·e dépose dans la salle des images ou photos servant de support à l'activité de jeu libre.

Rappel concernant la sécurité

Afin de garantir au maximum la sécurité des élèves, il est important d'installer correctement le matériel et de transmettre des consignes claires sur ce qui est autorisé ou non. Pour promouvoir la sécurité, faire réfléchir les élèves aux risques inhérents aux tâches proposées et aux comportements à adopter.

Le climat de classe doit être propice au respect des consignes de sécurité et à l'entraide.

Modalités organisationnelles ponctuelles

Durant la séquence, si l'enseignant·e souhaite observer ses élèves, ou si le matériel disponible ne permet qu'à une demi-classe d'être active, il peut être judicieux de proposer ponctuellement des jeux que les élèves peuvent réaliser en autonomie. Des idées de jeux sont disponibles dans la rubrique *Outils et ressources didactiques et pédagogiques à l'usage de l'élève et/ou de l'enseignant·e*.

RÉPERTOIRE DE TÂCHES CONSTITUTIVES DU PROJET

Les tâches proposées ci-dessous et à la page suivante font l'objet de présentations plus précises et complètes dans un canevas spécifique. Celles-ci sont disponibles dans la rubrique *Outils et ressources didactiques et pédagogiques à l'usage de l'élève et/ou de l'enseignant·e*.

Les pompiers

Le but de cette activité est de grimper et se déplacer sur différents engins en prenant de la hauteur.

À l'intérieur d'un cercle formé par différents engins représentant des camions, des échelles ou des passerelles, un feu est imagé à l'aide de tapis orange (ou de sautoirs rouges). Les élèves doivent éteindre ce feu en endossant différents rôles :

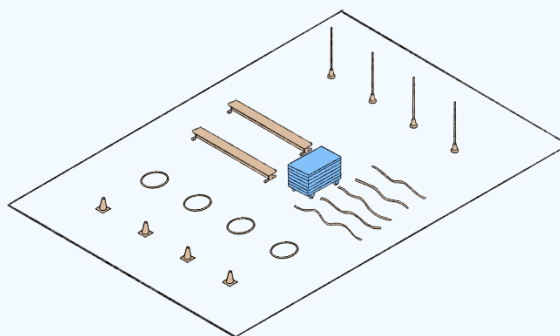
- Equipe 1 : pompiers sur les camions (caissons)
- Equipe 2 : pompiers sur les échelles (espaliers)
- Equipe 3 : pompiers sur les passerelles (bancs)
- Equipe 4 : aide les pompiers à monter sur les différents engins

Il existe plusieurs scénarios avec des degrés de difficulté variés pour éteindre le feu en équipe.

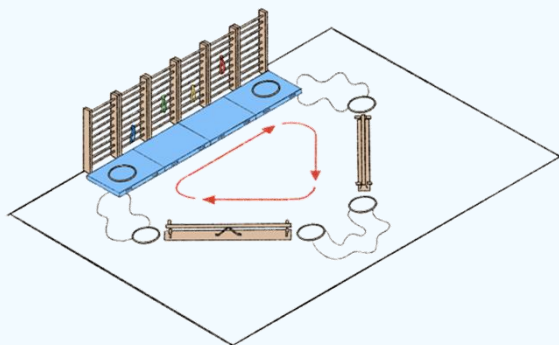
L'aventure, c'est mieux à deux !

Le but de cette activité réalisée en binômes est de prendre en compte l'autre dans son déplacement et d'accepter son choix.

Sous forme d'estafette à quatre colonnes, les élèves doivent transporter un objet en le tenant dans leurs mains. Une évolution des règles et des obstacles à franchir est proposée afin de complexifier la tâche pour amener un degré de collaboration toujours plus élevé.



La balade en forêt



Les élèves vont se promener en forêt ; elles ou ils se déplacent sur des troncs (bancs retournés), marchent sur des branches (cordes) et dans des flaques d'eau (cerceaux) et grimpent aux arbres (espaliers).

Au fil des balades en forêt et avec le même matériel, un degré toujours plus important de collaboration est demandé aux binômes d'élèves.

Défis au parc aventure

Dans la salle de gymnastique, les élèves tentent de réussir un certain nombre de défis répartis sur 10 postes (au choix de l'enseignant·e).

Chaque poste propose des variantes de niveaux de difficulté croissante (facile, moyen et difficile) selon un code couleur établi.

Chaque défi peut être répété plusieurs fois jusqu'à ce que le franchissement soit effectué de manière sûre et fluide contribuant ainsi à sa validation.

Différentes formes d'organisation sont proposées.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES, WEBOGRAPHIQUES ET MUSICOGRAPHIQUES

LITTÉRATURE

- Baumann, H. (2003). *Courageux, c'est mieux !* Ingold-Verlag.
- Baumann, H. (2013). L'école du courage. *Mobilesport.ch*, (11/2013).
https://assets01.sdd1.ch/assets/lbwp-cdn/mobilesport/files/2013/11/11_13_Ecole_courage.pdf.
- Lüthy, P. (2020). Berglandschaften in der Halle erklimmen. *Etwas wagen. Grundschule Sport* (28). Friedrich Verlag.

INDEX DES FIGURES

Pour des raisons de lisibilité, les liens hypertextes vers les sources originales des illustrations ont été raccourcies au moyen de l'outil réducteur de lien disponible sur <https://urlz.fr>.

- Figure 1, p. 11 : *Crainte* repéré sur <https://urlz.fr/tSrG>.
- Figure 2, p. 11 : *Caisson* repéré sur <https://urlz.fr/tSrI>.
- Figure 3, p. 11 : *Espaliers* repéré sur <https://urlz.fr/tSrJ>.
- Figure 4, p. 11 : *Ecoute et collaboration* repéré sur <https://urlz.fr/tSto>.
- Figure 5, p. 11 : *Aide* repéré sur <https://urlz.fr/tSrL>.
- Figure 6, p. 19 : *Le Cervin* repéré sur <https://urlz.fr/tSrN>.
- Figure 7, p. 19 : *Nœuds* repéré sur <https://urlz.fr/tSrO>.
- Figure 8, p. 20 : *Télé-luge* repéré sur <https://urlz.fr/tSrR>.
- Figure 9, p. 21 : *Tronc d'arbre* repéré sur <https://urlz.fr/tSrU>.
- Figure 10, p. 21 : *Tarzan* repéré sur <https://urlz.fr/tSrV>.
- Figure 11, p. 21 : *Point instable* repéré sur <https://urlz.fr/tSrW>.
- Figure 12, p. 22 : *Espions démasqués* repéré sur <https://urlz.fr/tSrX>.
- Figure 13, p. 23 : *Papillons* repéré sur <https://urlz.fr/tSrZ>.
- Figure 14, p. 26 : *La traversée de falaise* repéré sur <https://urlz.fr/tSs8>.
- Figure 15, p. 26 : *Le franchissement de rocher* repéré sur <https://urlz.fr/tSs1>.
- Figure 16, p. 26 : *L'ascension vers le sommet* repéré sur <https://urlz.fr/tSs5>.

OUTILS ET RESSOURCES DIDACTIQUES ET PÉDAGOGIQUES À L'USAGE DE L'ÉLÈVE ET/OU DE L'ENSEIGNANT·E

Les pages suivantes présentent les outils et ressources qui soutiennent le processus d'enseignement-apprentissage durant toute la séquence :

- fiche d'aide à l'apprentissage pour l'élève (p. 11) ;
- fiche d'observation/évaluation pour l'enseignant·e (p. 12) ;
- présentations détaillées de plusieurs tâches significatives du projet (description, but, consignes, organisation) (pp. 13-22) ;
- idées de jeux en autonomie (p. 23) ;
- fiches à découper pour certaines tâches d'enseignement-apprentissage (pp. 24-26) ;
- fiches à découper ou à plastifier pour la FPS *À deux dans un jardin de grimpe !* (pp. 27-31).

Fiche d'aide à l'apprentissage



Pas encore réussi.

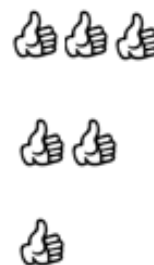
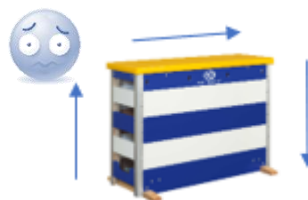


Presque réussi.

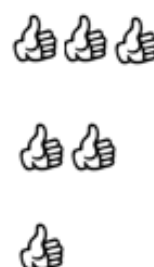


Tout à fait réussi.

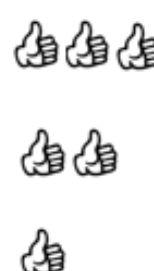
- 1. Pour grimper et prendre de la hauteur, je me fais confiance et je surmonte mes peurs**
Je grimpe, traverse et redescends du caisson.



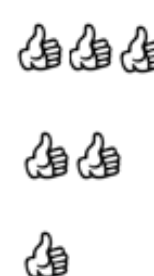
- 2. Pour grimper de manière fluide (sans s'arrêter)**
Je grimpe, me déplace latéralement et redescends des espaliers.



- 3. Pour collaborer**
J'écoute et prends en compte les idées des autres.



- 4. Pour aider**
J'aide ma ou mon camarade avec soin.



Utilisation de la fiche

Cette fiche peut suivre les élèves tout au long du projet. Selon les situations d'enseignement-apprentissage proposées par l'enseignant-e, les élèves s'auto-évaluent ou observent un-e camarade. Pour ce faire, elles ou ils accrochent une pincette sur le nombre de pouces correspondant à leur perception de la maîtrise du critère ciblé dans la tâche proposée. En cas d'auto-évaluation, il s'agirait de confronter régulièrement la perception des élèves et celle de l'enseignant-e, pour construire leur compétence d'auto-évaluation.

Selon l'expérience des élèves en lien avec l'auto-évaluation, il semble important d'expliquer ou rappeler que la fiche ne sert pas à se comparer aux autres, mais bien à identifier ses acquis/progrès et les éléments qui restent à travailler.

Fiche d'observation/évaluation pour l'enseignant·e

Nom et prénom	Aisance lors des déplacements / franchissements • Sûr, fluide, précis	Collaboration et entraide • Se mettre d'accord • Ecouter • Aider et assurer	Gestion des émotions • Surmonter ses peurs	Commentaires
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				

Les pompiers (TAEX1¹)

Contenu d'enseignement-apprentissage visé

Grimper et franchir des obstacles de manière sûre, fluide et précise.

But de la tâche

Grimper sur différents engins pour prendre de la hauteur et s'y déplacer avec aisance.

Dispositif, consignes et organisation

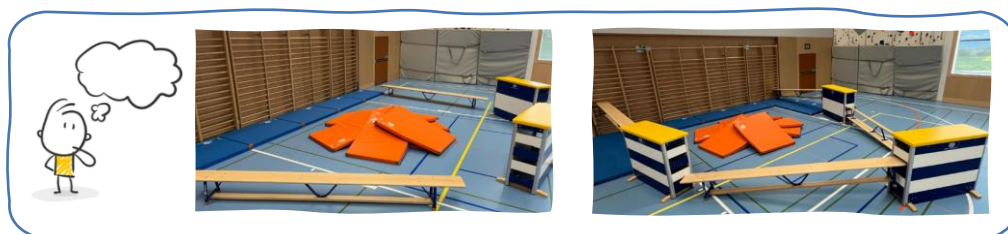
L'enseignant·e construit un feu à l'aide de tapis orange (ou de sautoirs rouges) proche des espaliers. Les élèves pompiers encerclent le feu à l'aide de camions (caissons), échelles (espaliers) et passerelles (bancs) ainsi que de tapis pour la sécurité. L'enseignant·e forme ensuite quatre équipes à l'aide de sautoirs.

- L'équipe 1 va sur les camions (caissons).
- L'équipe 2 va sur les échelles (espaliers).
- L'équipe 3 va sur les passerelles (bancs).
- L'équipe 4 aide les élèves pompiers à monter sur les différents engins.

Lorsque les équipes 1, 2 et 3 sont en position la plus haute possible sur leur engin et que l'équipe 4 est en position à genoux autour du feu, les élèves pompiers arrosent alors simultanément le feu en le visant avec leur index durant cinq secondes avec la main gauche, puis cinq secondes avec la main droite ; l'enseignant·e contrôle que le feu soit bien éteint et dépose un tapis bleu sur celui-ci. Les rôles sont ensuite changés.

Le nombre de caissons et de bancs ainsi que leur disposition (facile ou difficile) peuvent être imposés ou laissés à la liberté des élèves.

Exemple de deux installations possibles :



Critère(s) de réalisation

Les élèves peuvent grimper et descendre de la manière souhaitée ; toutefois, pour la descente du caisson (camion), il est plus facile de se retourner sur le caisson (en posant son ventre sur le couvercle) pour descendre ensuite les éléments du caisson « à reculons ».

Critère(s) de réussite

- Se trouver sur l'engin indiqué dans un laps de temps court.
- Lâcher chaque main pendant cinq secondes aux espaliers.

¹ TAEX : tâche exercice décontextualisée

Grimper	À deux dans un jardin de grimpe !	Tâches	1 ^{re} - 2 ^e
---------	-----------------------------------	--------	----------------------------------

Variables

Pour complexifier

-  Les élèves pompiers doivent arroser le feu depuis les quatre installations pour l'éteindre complètement. C'est l'enseignant·e qui annonce quel groupe monte sur quel engin.
-  Les élèves pompiers doivent arroser le feu en passant sur les trois engins (l'équipe-aide est supprimée) pour que le feu soit complètement éteint, mais cette fois-ci en descendant et en remontant dans l'ordre indiqué sur les différents engins. Après deux à trois minutes, l'enseignant·e demande aux élèves de montrer avec leurs doigts par combien d'engins différents elles ou ils sont passés. Tout le monde devrait alors montrer trois doigts.
-  Les élèves choisissent un engin de départ, puis réalisent le circuit dans le sens indiqué. Au signal « Eteignez le feu ! » de l'enseignant·e (après deux minutes environ), chaque élève s'arrête et arrose le feu durant cinq secondes avec l'index gauche, puis durant cinq secondes avec l'index droit, avant de repartir dans l'autre sens.



S'il y a trop d'attente, l'enseignant·e peut donner la possibilité à quelques élèves de contourner l'obstacle en passant à côté en marchant à l'extérieur de l'engin, pour reprendre le circuit à l'engin suivant.

L'aventure, c'est mieux à deux ! (TAC²)

Contenu d'enseignement-apprentissage visé

Echanger pour se mettre d'accord sur une solution partagée.

But de la tâche

Prendre en compte l'autre dans son déplacement pour franchir des obstacles sans perdre l'objet et accepter le choix de l'autre (se référer à la rubrique *Variables*).

Dispositif, consignes et organisation

Quatre groupes sont formés, chacun se plaçant derrière un cône. Les deux premières ou premiers élèves sont liés par un objet qu'elles ou ils tiennent dans leur main. Au signal, le binôme court jusqu'au piquet et retourne vers son équipe pour transmettre l'objet au prochain binôme. L'estafette se termine pour tout le monde après trois minutes, ou lorsque chacun·e a couru une fois. Pour chaque nouvelle estafette, l'objet qui relie le binôme change (sautoir, corde, frisbee, bâton, ballon, etc.).

Critère(s) de réalisation

Se mettre d'accord sur une tactique de transport de l'objet efficace.

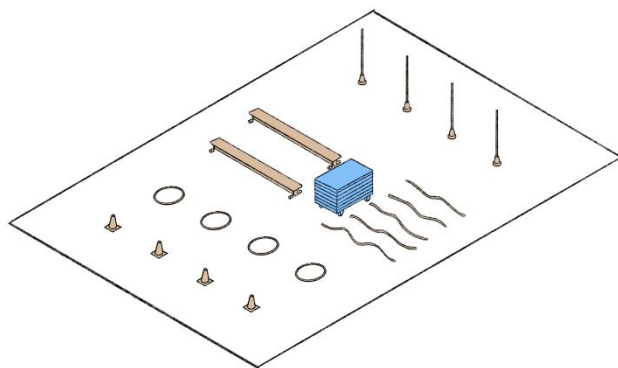
Critère(s) de réussite

Les membres des binômes gardent toujours le contact avec l'objet et les déplacements ainsi que les franchissements d'obstacles se font de manière fluide.

Variables

Pour complexifier

-  On ajoute un cerceau entre le cône de départ et le piquet ; au départ, l'objet est placé dans ce cerceau. Dans la première partie de course, les membres des binômes courent seul·e·s, puis, lorsqu'elles ou ils arrivent au cerceau, les élèves doivent se saisir de l'objet, faire le tour du piquet et redéposer l'objet dans le cerceau. Le binôme suivant part au signal de l'enseignant·e ;
-  On ajoute un obstacle à franchir pour chaque équipe entre le cerceau et le piquet. Le binôme doit le franchir ensemble avec l'objet constamment dans les mains :
 - l'équipe 1 doit passer par-dessus un banc ;
 - l'équipe 2 doit passer par-dessous un banc ;
 - l'équipe 3 doit franchir un chariot de petits tapis (environ sept tapis) ;
 - l'équipe 4 doit passer par-dessus des cordes posées au sol, sans les toucher.
-  Au départ, les membres des binômes ont en main chacun·e un objet. Lorsqu'elles ou ils arrivent au cerceau, les élèves doivent décider lequel elles ou ils gardent pour franchir les obstacles, l'autre étant laissé dans le cerceau pour être repris au retour.



² TAC : tâche ciblée (se référer au Mémento « Approche par compétences », PROJEPS, 2022, p.7-8 <https://edutools.hep-bejune.ch/fr/edutools/PROJEPS/Bases-theoriques/Des-sequences-longues/Des-sequences-longues.html>)

La balade en forêt (TAP³)

Contenus d'enseignement-apprentissage visés

- Grimper et franchir des obstacles de manière sûre, fluide et précise.
- Utiliser des gestes d'aide et d'assurage à deux pour garantir la sécurité et réussir le passage de l'obstacle.
- Echanger pour se mettre d'accord sur une solution partagée.

But de la tâche

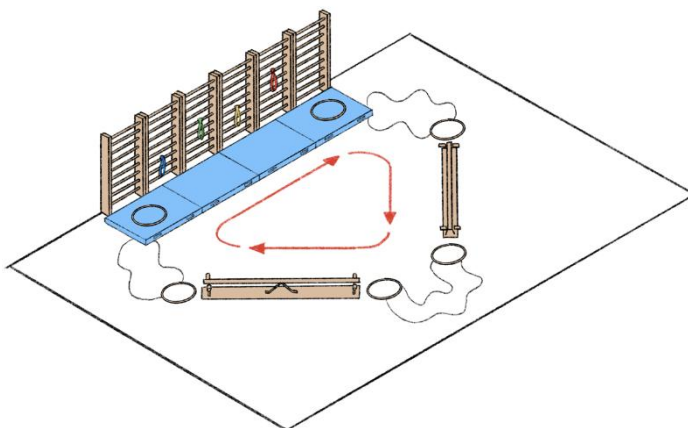
Réaliser un parcours d'équilibre et de grimpe selon des consignes présentant un degré toujours plus important de collaboration.

Dispositif, consignes et organisation

Les élèves vont se promener en forêt. Elles ou ils se déplacent sur des troncs (bancs retournés), marchent sur des branches (cordes) et dans des flaques d'eau (cerceaux) et grimpent aux arbres (espaliers).

1^{re} balade en forêt (seul·e, accent « découverte »)

- Dans les flaques d'eau (cerceaux) : aucune consigne.
- Sur les branches (cordes) : l'élève marche sur la corde de droite ou de gauche, sans perdre l'équilibre.
- Sur les troncs (bancs retournés) : l'élève marche sur la planche ou sur la petite poutre (à choix).
- Dans les arbres (espaliers) : l'élève doit suivre le parcours bleu (toucher tous les papillons de couleur (sautoirs) avec les mains) (se référer aux *Fiches à découper* qui se trouvent dans la rubrique *Outils et ressources didactiques et pédagogiques à l'usage de l'élève et/ou de l'enseignant·e*).



2^e balade en forêt (en binôme, accent « aide »)

En binômes, l'un·e des deux élèves porte un sautoir et doit accompagner et aider de la manière souhaitée sa ou son partenaire dans la forêt en respectant les consignes. À chaque signal sonore de l'enseignant·e, les rôles sont inversés. Le parcours est le suivant :

- dans les flaques d'eau (cerceaux), l'élève doit se tenir sept secondes sur un pied sur le bord du cerceau ;
- sur les branches (cordes), l'élève marche en arrière sur une des cordes les yeux fermés ;
- sur les troncs (bancs retournés), l'élève marche en avant sur la petite poutre du banc, les yeux fermés ;
- dans les arbres (espaliers), l'élève doit suivre le parcours vert (passer en dessous de tous les papillons) ; lors de son trajet, l'élève choisit un des papillons et doit, lorsqu'elle ou il se trouve sous celui-ci, lâcher les deux mains pour applaudir trois fois sans tomber de l'espalière.



Dans cette version, il est important de revenir sur la réussite des tâches demandées et sur l'aide apportée par la ou le partenaire.

³ TAP : tâche proximale (se référer au Mémento « Approche par compétences », PROJEPS, 2022, p. 7-8 <https://edutools.hep-bejune.ch/fr/edutools/PROJEPS/Bases-theoriques/Des-sequences-longues/Des-sequences-longues.html>)

3^e balade en forêt (en binôme, accent « discussion - échange »)

Dans cette variante, de nouveaux binômes sont définis. Lors de cette 3^e balade, chaque membre des binômes porte un sautoir. Chacun·e peut aider sa ou son partenaire selon ses besoins.

- Dans les flaques d'eau (cerceaux) : le binôme se met d'accord sur les rôles que chacun·e prend à la prochaine étape du parcours.
- Sur les branches (cordes) : un·e élève doit marcher sur la corde en avant et l'autre sur la corde en arrière, les yeux ouverts (l'un·e marche sur la corde de gauche et l'autre sur la corde de droite).
- Sur les troncs (bancs retournés) : un·e élève marche en arrière sur la petite poutre et l'autre marche à côté pour l'aider si besoin ; les élèves inversent les rôles sur le tronc suivant.
- Dans les arbres (espaliers) : chaque élève choisit de réaliser un des parcours jaune, rouge ou noir. Le binôme doit se mettre d'accord pour savoir qui fait quel parcours (les deux élèves ne peuvent pas choisir le même parcours). Les élèves peuvent ensuite réaliser le parcours l'un·e derrière l'autre.



Conseils organisationnels pour les trois balades

Pour éviter les embouteillages, une moitié de la classe pourrait s'adonner à une autre activité dans l'autre demi-salle.

Afin de répartir les élèves sur le parcours, il est conseillé de les placer initialement dans les flaques d'eau (six cerceaux) puis de donner un signal commun pour le départ des balades.

Critère(s) de réalisation

Aucune consigne particulière pour le franchissement des obstacles dans les trois balades hormis pour le franchissement des branches (cordes) et des troncs d'arbres (bancs retournés) : marcher en plaçant alternativement un pied devant l'autre.

Critère(s) de réussite

1^{re} balade :

- se déplacer en équilibre sur les bancs « sans tomber » et sur les cordes « sans poser le pied à côté » ;
- réaliser le parcours sans toucher les autres élèves.

2^e et 3^e balades :

- réussir un tour complet en respectant les consignes.

Variables

Pour complexifier



4^e balade en forêt (en binôme, accent « prise en compte de l'autre »)

- Les membres des binômes saisissent le bout d'une corde à sauter dans la main et forment ainsi une cordée qui doit franchir les obstacles à sa guise mais sans lâcher la corde.



L'enseignant·e veillera tout particulièrement à ce que les élèves n'enroulent pas la corde autour de leur main, mais la tiennent dans la main ou du bout des doigts.

Défis au parc aventure (TAEX2)

Contenus d'enseignement-apprentissage visés

- Grimper et franchir des obstacles de manière sûre, fluide et précise.
- Affronter ses peurs et dépasser ses limites.

But de la tâche

Individuellement et/ou collectivement, les élèves s'entraînent à franchir les différents obstacles proposés en choisissant un niveau de difficulté correspondant à leurs capacités. Par de nombreuses répétitions, elles ou ils sont invités à s'exercer sur les postes en optimisant les franchissements (sûreté et fluidité) et/ou en repoussant et dépassant leurs limites dans les variantes plus difficiles.

Dispositif, consignes et organisation

Dans la salle de gymnastique, les élèves tentent de réussir un certain nombre de défis répartis sur 10 postes.

Chaque poste propose plusieurs variantes de niveaux de difficulté croissante selon un code couleur défini, ● = facile, ● = moyen et ● = difficile.

Au total, le circuit présente huit défis de niveau facile, dix de niveau moyen et neuf de niveau difficile.

Chaque défi peut être répété plusieurs fois jusqu'à ce que le franchissement soit effectué de manière sûre et fluide jusqu'à sa validation.

Afin d'encourager et accompagner les élèves à affronter leurs craintes et dépasser leurs limites, l'enseignant·e s'efforce de mettre les élèves en confiance en valorisant la réussite.

Quelques propositions d'organisation :



Quelle que soit la variante ci-dessous retenue, le choix du niveau de chaque défi est laissé à l'appréciation des élèves.

- Postes à choix avec la règle « *jamais deux fois de suite le même poste* »
- Postes à choix avec un poste régulé par l'enseignant·e qui appelle un groupe après l'autre, afin de pouvoir observer, donner un feedback, orienter vers un autre niveau
- Tournus imposé, avec toujours le choix du niveau
- Postes déterminés au hasard (dés/cartes/...).

Critère(s) de réalisation

Aucun critère de réalisation spécifique requis ; le franchissement des obstacles est libre mais doit être réalisé de manière fluide tout en évaluant ses capacités, ses craintes et ses limites pour respecter sa propre sécurité et celle des autres.

Critère(s) de réussite

Réussir un maximum de défis proposés et si possible au moins 1 de niveau ● et 1 de niveau ●

Variables

Les niveaux de difficulté proposés pour chaque défi font office de variables didactiques.

Autre modalité de complexification



Pour chaque niveau d'exécution proposé, les défis présentés peuvent être complexifiés en intégrant une contrainte collaborative. Exemple : les duos d'élèves doivent choisir un des niveaux de difficulté proposés et réaliser le défi ensemble sous la forme d'une cordée (composée de deux cordes à sauter).

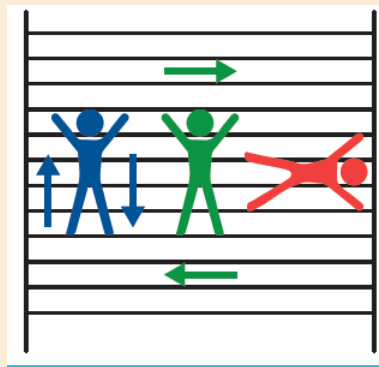
Présentation des 10 postes (27 défis)
SPIDERMAN

Activités :

- Monter et descendre
- Se déplacer latéralement
- Mettre son corps dans une position horizontale

Matériel :

- ✓ Espaliers
- ✓ Tapis

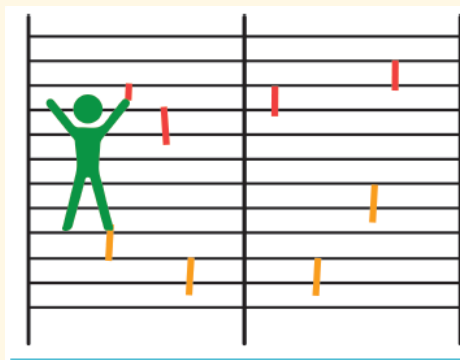

ESCALADE SUR LA PAROI

Activités (les pieds restent constamment sur l'espalier) :

- Toucher avec les mains les sautoirs du haut ou avec les pieds les sautoirs du bas
- Toucher avec les mains les sautoirs du bas ou avec les pieds les sautoirs du haut
- Toucher successivement un sautoir du haut avec le pied, puis un sautoir du bas avec la main

Matériels :

- ✓ Espaliers
- ✓ Tapis
- ✓ Sautoirs de deux couleurs


LE CERVIN

Activités :

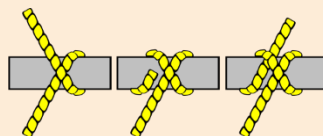
- Grimper une pente inclinée à l'aide de la corde fixe (crocher deux bancs assez haut sur l'espalier et y poser le gros tapis par-dessus)
- Grimper une pente verticale à l'aide de la corde fixe

Matériel :

- ✓ Espaliers
- ✓ Gros tapis
- ✓ 2 grosses cordes *
- ✓ 2 bancs à utiliser pour créer une inclinaison
- ✓ Cordes pour accrocher le gros tapis à l'espalier
- ✓ Tapis



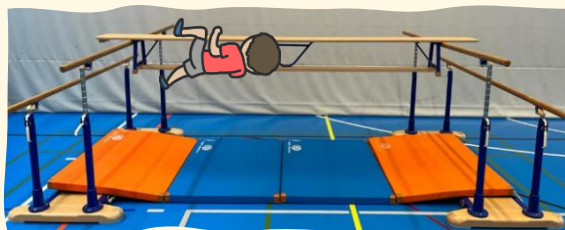
* Le nœud de cabestan est très utile pour fixer la corde.



ZONE INONDÉE

Activités :

- Se suspendre par les mains et les pieds et faire le paresseux pendant 5 secondes
- Traverser en s'accrochant sous le banc avec les mains et les pieds
- Réaliser l'aller-retour en s'accrochant sous le banc avec les mains et les pieds



Matériel :

- ✓ 2 barres parallèles
- ✓ 1 banc
- ✓ Tapis

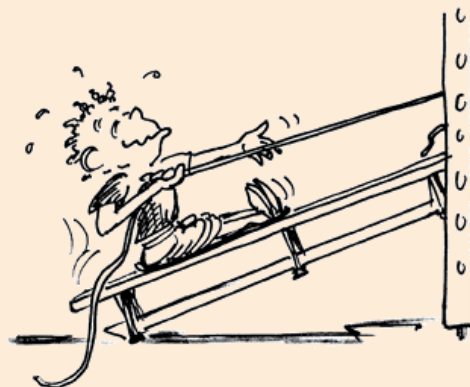
TÉLÉ-LUGE

Activités :

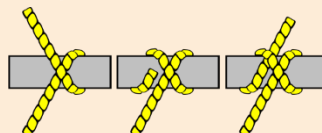
- Se tirer à l'aide de la corde fixe, en position assise ou couchée jusqu'au sommet du banc puis redescendre par l'escalier
- Idem mais avec une plus grande pente

Matériel :

- ✓ Espaliers
- ✓ 1 corde *
- ✓ 1 banc
- ✓ Tapis



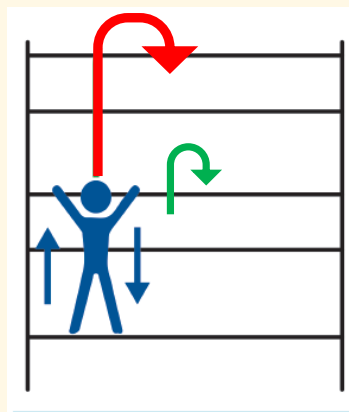
* Le nœud de cabestan est très utile pour fixer la corde.



L'ÉCHELLE DE POMPIER

Activités :

- Monter et redescendre du même côté
- Monter, passer de l'autre côté à travers un espace entre deux barres et redescendre
- Monter, passer par-dessus la dernière barre et redescendre de l'autre côté
- Slalomer autour des barres en montant, puis redescendre du même côté



Matériel :

- ✓ Barres fixes (entre 3 et 5)
- ✓ Tapis

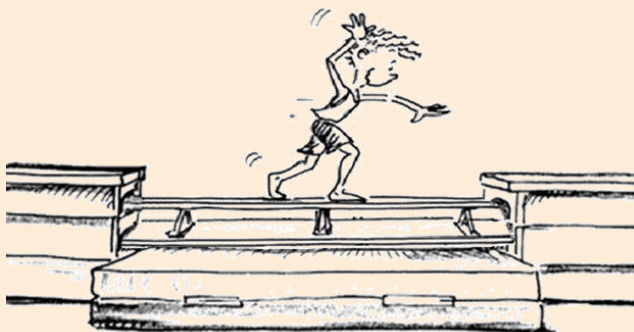
TRONCS D'ARBRES DANS LA JUNGLE

Activités :

- Traverser en marchant sur la planche du banc en se tenant à la poutre du banc avec les mains
- Traverser en marchant sur la planche du banc
- Traverser en marchant sur la poutre du banc

Matériel :

- ✓ 2 caissons
- ✓ 1 banc
- ✓ Tapis



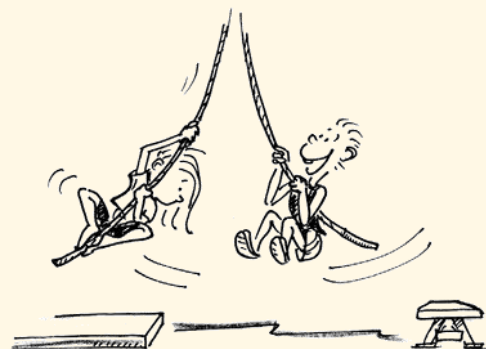
TARZAN

Activités :

- Traverser en se balançant (faible distance d'un banc à l'autre)
- Traverser en se balançant (grande distance d'un banc à l'autre)

Matériel :

- ✓ Corde à grimper ou anneaux
- ✓ Bancs
- ✓ Tapis



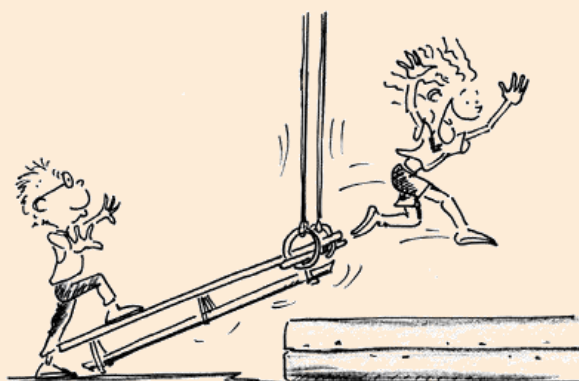
PONT INSTABLE

Activités :

- Monter à quatre pattes sur le banc puis redescendre en toboggan
- Monter en marchant sur le banc puis sauter (hauteur faible)
- Monter en marchant sur le banc puis sauter (hauteur moyenne)

Matériel :

- ✓ Anneaux
- ✓ Trapèze/balanoire polymat
- ✓ Banc
- ✓ Gros tapis
- ✓ Tapis



ESPIONS DÉMASQUÉS

Activités :

- En groupe, se laisser tomber avec le gros tapis en avant (les espions se cachent, mais le mur s'effondre)
- Idem couchés sur le dos, les yeux fermés dès le début de la chute

Matériel :

- ✓ Gros tapis
- ✓ Banc
- ✓ Assiettes de marquage pour délimiter une zone de chute, interdite d'accès quand le tapis est relevé



Idées de jeux en autonomie

Afin de permettre à l'enseignant·e d'observer ses élèves, ou lorsque le matériel ne permet qu'à une demi-classe d'être active, il peut être judicieux de proposer ponctuellement des jeux que les élèves peuvent réaliser en autonomie. Voici quelques exemples :

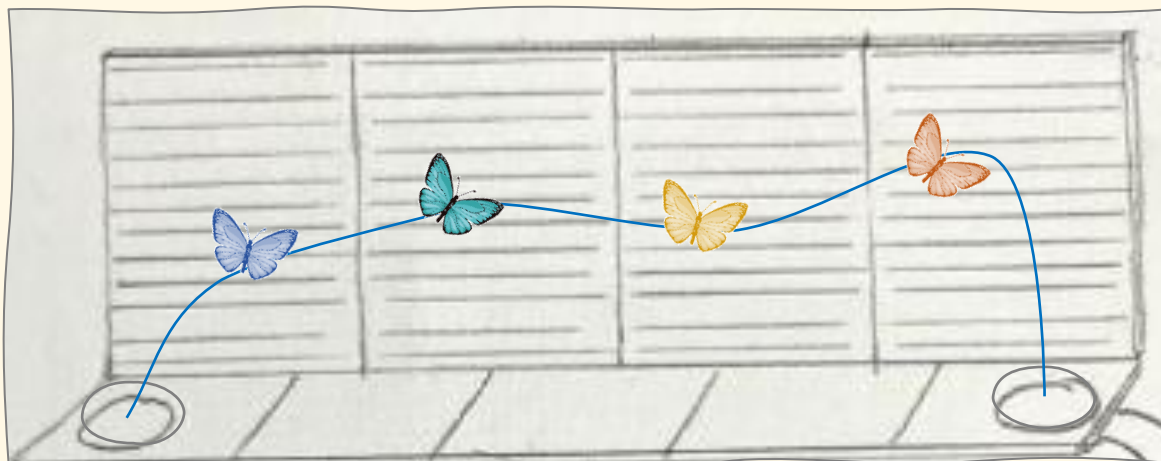
- **Tirs dans le chariot** - Les élèves prennent un ballon dans un cerceau et tentent de marquer un « panier » depuis des positions à choix, en visant le chariot placé contre un mur. Quand tous les ballons sont dans le chariot, elles ou ils les remettent dans le cerceau avant de pouvoir à nouveau tenter leur chance.
- **KAPLA®** - Les élèves se lancent dans la construction d'une tour. Pour obtenir une pièce de KAPLA®, ils doivent réaliser un parcours simple, selon le matériel à disposition (par exemple, slalom, passage sous un banc, traversée d'un banc retourné, etc.). Les cerceaux, dans lesquels les constructions sont réalisées, sont placés à une certaine distance du stock de KAPLA®. La construction de la tour peut se faire individuellement ou par équipe, au choix des élèves.
- **Puzzle** - Réaliser un grand puzzle ou plusieurs petits puzzles. Pour obtenir une pièce, les élèves doivent effectuer, chaque fois, un petit parcours d'agilité. Les élèves s'organisent afin de compléter au moins un puzzle avant la fin de la leçon. Il ne s'agit toutefois pas d'instaurer une compétition entre les élèves. Toutes et tous coopèrent à la réalisation d'un ou de plusieurs puzzles.
- **Jonglage avec raquette** - Jongler avec un ballon de baudruche (ou même deux) à l'aide d'une raquette de badminton.
- **Duels d'équilibre** - Trois à quatre élèves se placent en colonne derrière un banc (posé à l'endroit ou retourné). La première ou le premier élève se place au milieu du banc et se retourne pour attendre son adversaire qui s'avance à son tour. Les deux adversaires se tiennent les mains et tentent de se déséquilibrer. La première ou le premier des deux qui pose un pied au sol a perdu et retourne dans la colonne, pour laisser place à l'élève suivant·e. Si un·e élève remporte trois duels d'affilée, elle ou il choisit un handicap (sur un pied, les deux pieds collés, les yeux fermés, etc.) qu'elle ou il doit réaliser pour le ou les prochains duels.
- Autres **jeux de construction** connus des élèves, travaillant la motricité fine.

La balade en forêt (Fiches à découper)



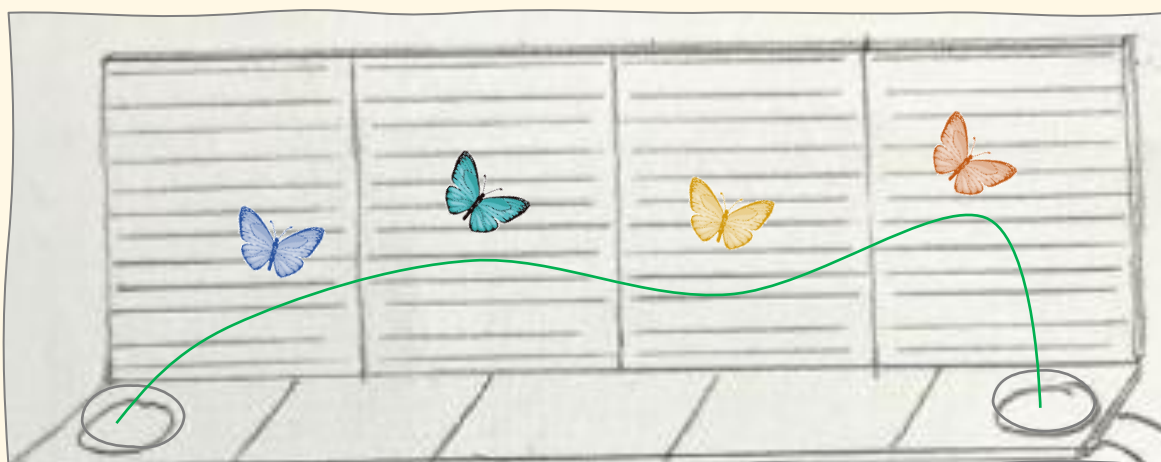
Parcours bleu ●

Consigne : toucher tous les papillons avec les mains



Parcours vert ●

Consigne : passer sous tous les papillons





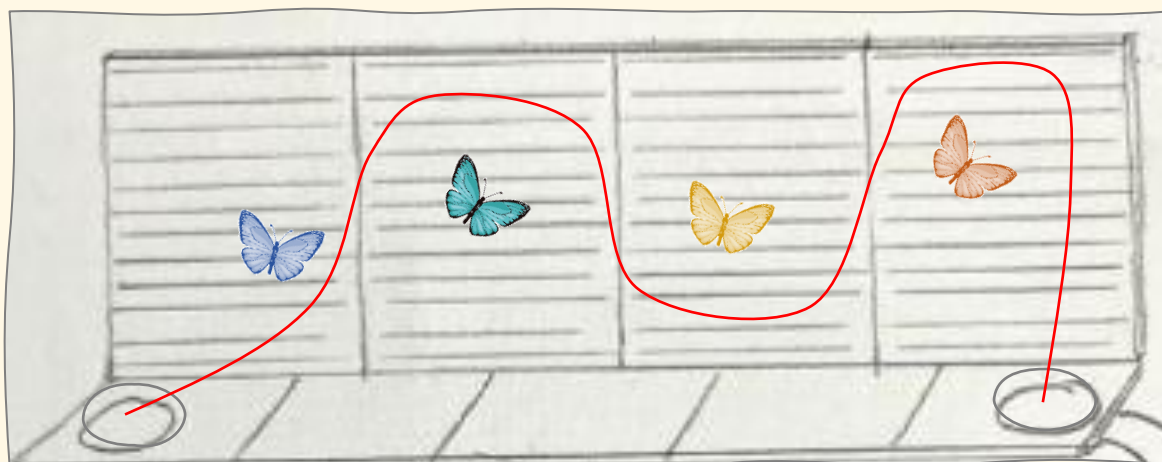
Parcours jaune ●

Consigne : passer par-dessus tous les papillons



Parcours rouge ●

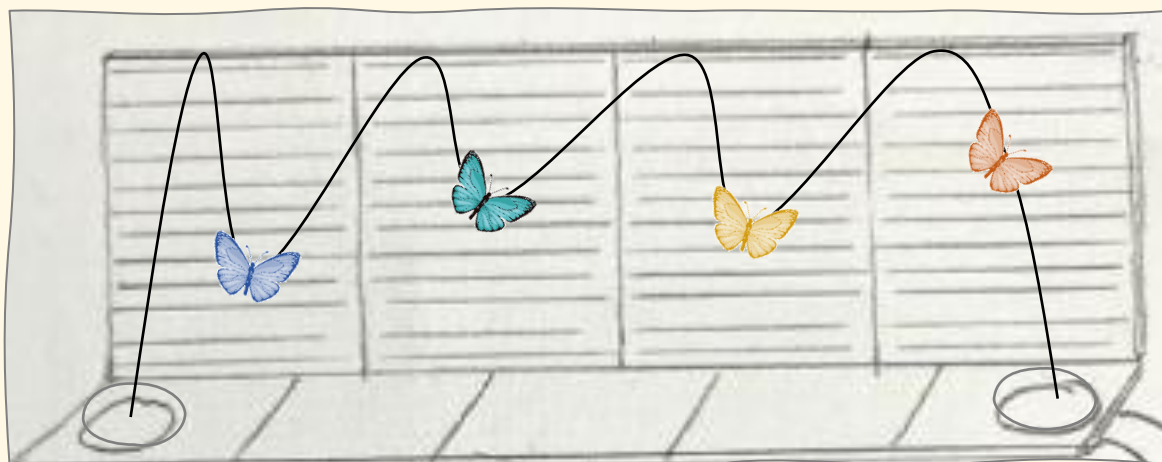
Consigne : passer entre les papillons





Parcours noir ●

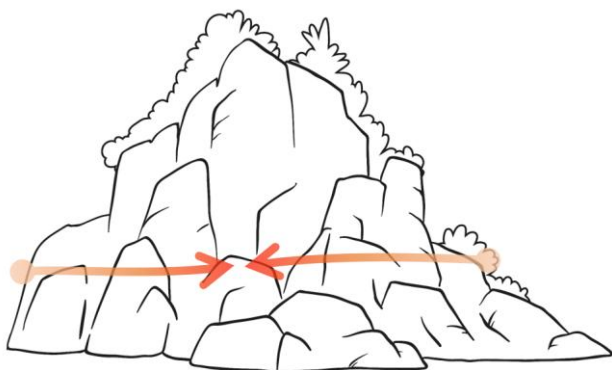
Consigne : toucher alternativement les cimes des arbres et les papillons



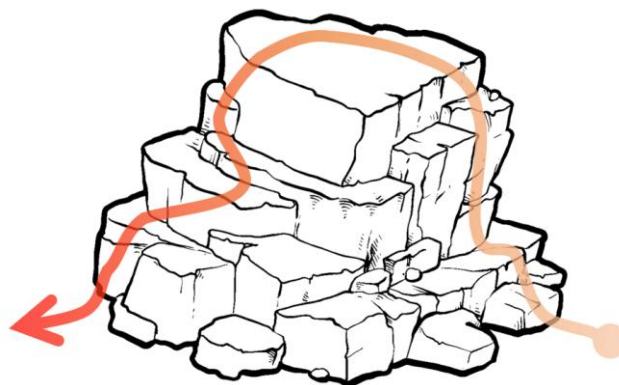
À deux dans un jardin de grimpe ! (Vignettes)



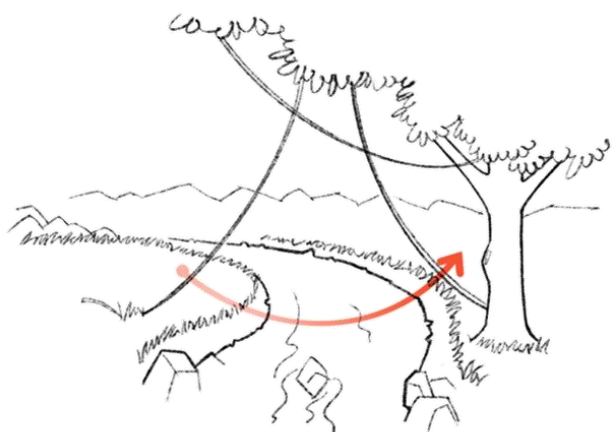
Poste 1 La traversée de falaise



Poste 2 Le franchissement de rocher



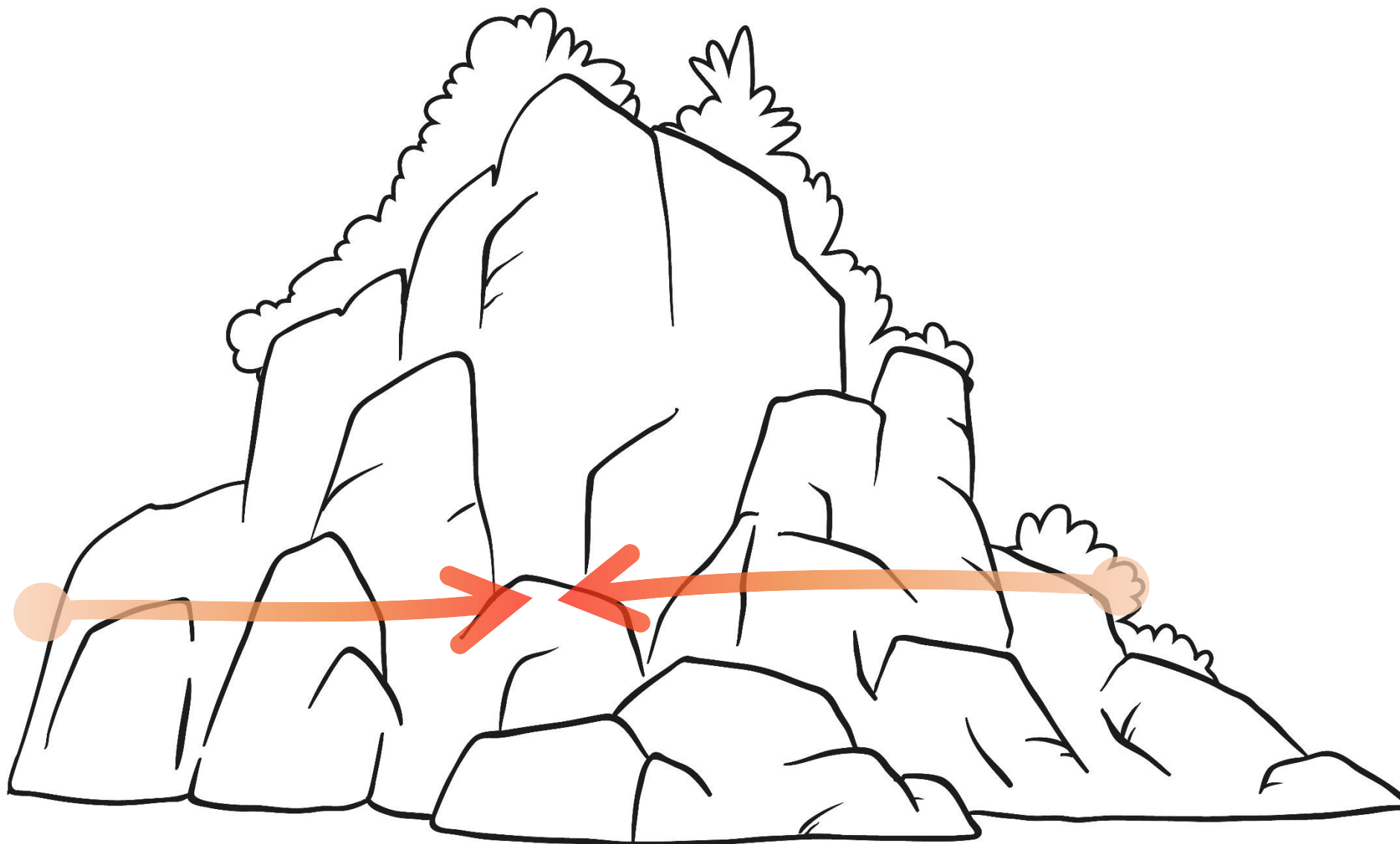
Poste 3 La traversée de rivière



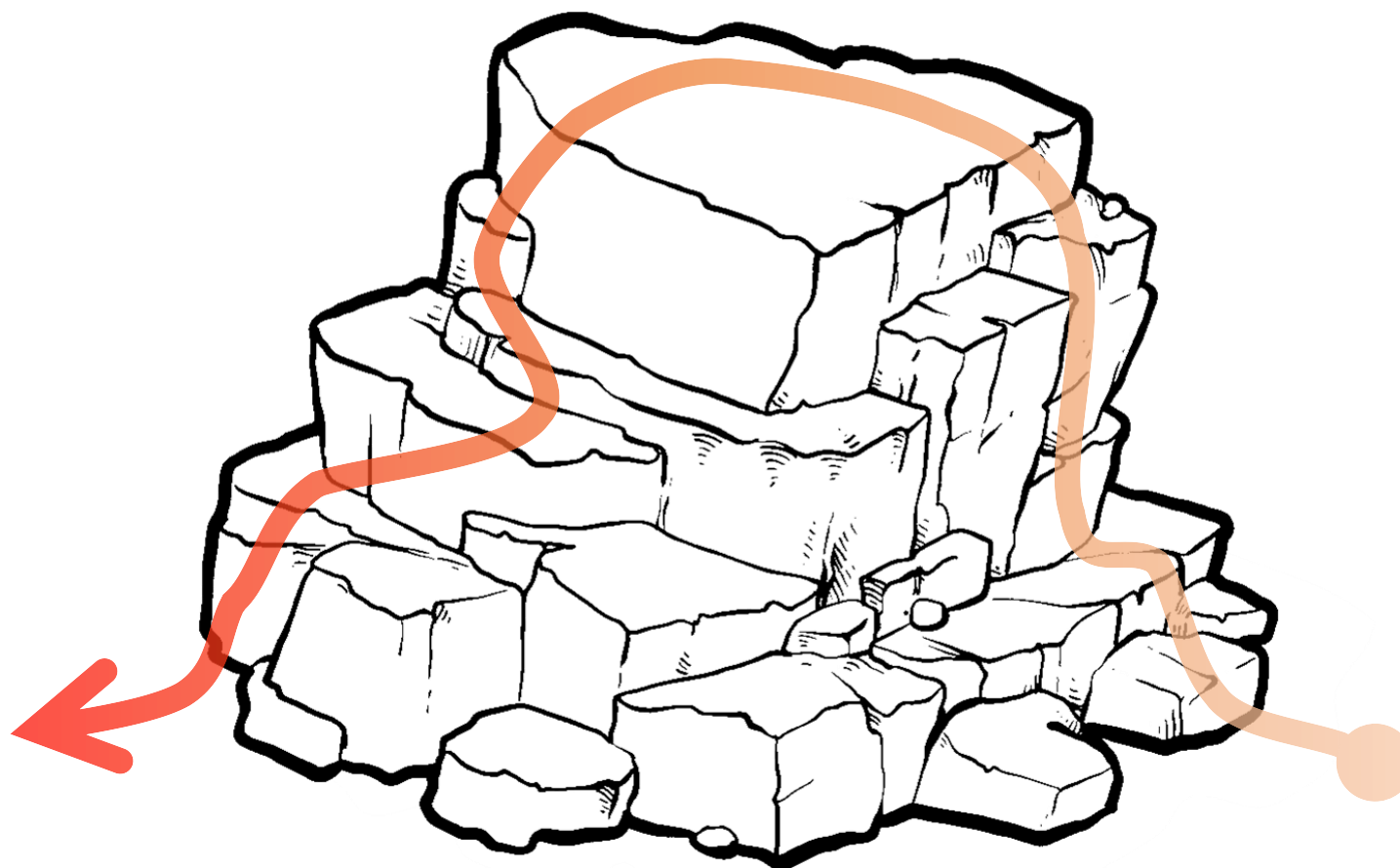
Poste 4 L'ascension vers le sommet



Poste 1 *La traversée de falaise*



Poste 2 *Le franchissement de rocher*



Poste 3 *La traversée de rivière*



Poste 4 *L'ascension vers le sommet*

