



# Fichier de jeux et situations d'apprentissage en escalade

Jeux et situations imaginées par les initiateurs SAE de la promotion « 16 au 19 avril

2005 » au CD Rhône ffme.

## **RELAIS BLOC**

### **DISPOSITIF:**

- Pan ou structure SAE dans l'espace d'une traversée
- les enfants sont répartis en 2 équipes

### **REGLES/ CONSIGNES:**

- Chaque équipe doit créer au moins 2 blocs (blocs qu'ils sont en mesure de réussir).
- Chaque membre de l'équipe A devra faire les blocs de l'équipe B et inversement
- Quand un joueur réussi un bloc il passe le relais à un de ses coéquipier
- Tout les enfants doivent réussir tout les blocs que sont équipe doit faire

### **CRITERES DE REUSSITE:**

Le bloc doit être réussi pour pouvoir passer le relais à l'un de ses coéquipier

### **OBJECTIFS DE TRAVAIL:**

Affectif: 2/5

Technique: -équilibre: 3/5

-placement: 3/5

-déplacement: 4/5

Information: 3/5

Energétique: 4/5

## **PRETE-MOI TES YEUX**

### **DISPOSITIF:**

- Pan, structure SAE dans l'espace d'une traversée ou dans une voie en moulinette
- les enfants qui grimpent ont les yeux bandés

### **REGLES/ CONSIGNES:**

- l'enfant avec les yeux bandés grimpe celui qui m'assure ou le pars doit le guider

### **CRITERES DE REUSSITE:**

L'enfant doit réussir à finir sa voie ou sa traversée les yeux bandés

### **OBJECTIFS DE TRAVAIL:**

Affectif: 2/5 ou 5/5 en moulinette

Technique: -équilibre: 4/5

-placement: 4/5

-déplacement: 5/5

Information: 5/5

Energétique: 5/5

## **MOINS QUE TOI**

### **DISPOSITIF:**

- **Une voie en moulinette**

### **REGLES/ CONSIGNES:**

- **l'enfant doit grimper sa voie en essayant d'utiliser le moins de prises possible**

### **CRITERES DE REUSSITE:**

- **l'enfant doit réussir sa voie puis on compte le nombre de prises celui qui en aura utilisé le moins aura gagné**

### **OBJECTIFS DE TRAVAIL:**

**Affectif: 4/5**

**Technique: -équilibre: 4/5**

**-placement: 4/5**

**-déplacement: 5/5**

**Information: 4/5**

**Energétique: 5/5**

## **LE PETIT POUSET**

### **DISPOSITIF:**

- **un pan ou le bas d'une structure SAE sur la largeur d'une traversée**
- **de petits cailloux éparpillés sur différentes prises**

### **REGLES/ CONSIGNES:**

- **l'enfant doit faire la traversée en passant sur les prises sans faire tomber les cailloux**

### **CRITERES DE REUSSITE:**

- **l'enfant doit avoir réussi la traversée**
- **l'enfant qui fait tomber le moins de cailloux a gagné**

### **OBJECTIFS DE TRAVAIL:**

**Affectif: 3/5**

**Technique: -équilibre: 5/5**

**-placement: 5/5**

**-déplacement: 3/5**

**Information: 3/5**

**Energétique: 2/5**

## **LA CORDEE**

### **DISPOSITIF:**

- **un pan ou le bas d'une structure SAE sur la largeur d'une traversée**
- **de petits cailloux éparpillés sur différentes prises**
- **les enfants portent a baudrier et sont tous accrochés a une même corde par un mousqueton lui-même accroché a la corde par une queue de vache**

### **REGLES/ CONSIGNES:**

- **les enfants circulent en traversée sur le bloc, ils doivent faire attention a leur vitesse pour ne pas tirer la corde du grimpeur qui le suit**

### **CRITERES DE REUSSITE:**

- **l'enfant doit faire le moins de chutes possible**

### **OBJECTIFS DE TRAVAIL:**

**Affectif: 5/5**

**Technique: -équilibre: 2/5**

**-placement: 2/5**

**-déplacement: 5/5**

**Information: 3/5**

**Energétique: de 1 a 5 selon la traversée**

## **SAUTE MOUTON**

### **DISPOSITIF:**

- **un pan ou le bas d'une structure SAE sur la largeur d'une traversée**
- **certains enfants se placent sur la traversée et ne bougent plus afin de représenter un obstacle pour ceux qui doivent faire la traversée**

### **REGLES/ CONSIGNES:**

- **les enfants circulent en traversée sur le bloc en passant par dessus ceux qui représentent des obstacles**

### **CRITERES DE REUSSITE:**

- **l'enfant doit réussir sa traversée en faisant le moins de chutes possible**

### **OBJECTIFS DE TRAVAIL:**

**Affectif:** 3/5

**Technique:** -équilibre: 2/5

-placement: 2/5

-déplacement: 2/5

**Information:** 3/5

**Energétique:** 3/5

## **1, 2, 3, Grimper !**

**Dispositif:**

**Pan ou mur. Une cordes par binôme. Beaucoup de prises.**

**But de l'exercice:**

**Développer la rapidité, la concentration et la gestion des pauses en escalade.**

**Règles et consignes:**

**Sur le même principe que « 1, 2, 3 Soleil », les enfants doivent s'arrêter de grimper lorsque l'encadrant termine la phrase « 1, 2, 3 Grimper ». Celui qui est vu en train de bouger doit descendre de 2 ou 3 prises.**

**Critères de réussite:**

**Arriver en haut du mur/pan le premier.**

**Objectifs de travail (les différentes capacités sont notées sur une échelle de 1 à 5):**

- **AFFECTIF : 3/5**
- **TECHNIQUE :**
  - équilibre : 4/5
  - placement : 2/5
  - déplacement : 5/5
- **INFORMATION : 2/5**
- **ENERGETIQUE : 5/5**

## **A la recherche de l'anneau**

**Dispositif :**

- Pan mur SAE
- anneaux de cordelettes

**But de l'exercice :**

**Appréhender le changement d'axe de déplacement, de horizontal vers le vertical par le jeu.**

**Règles et consignes :**

- Accrocher les anneaux sur le pan à une hauteur non dangereuse pour les enfants. Pour 10 enfants ne mettre que 9 anneaux.

**Critères de réussite :**

**Enfant n'ayant pas réussi à prendre un anneau a perdu**

**Retirer un anneau pour faire reprendre le jeu.**

**Objectifs de travail :**

**-affectif : 4/5**

**-technique :**

- équilibre 3/5
- placement 3/5
- déplacement : 4/5

**- information : 2/5**

**- énergétique : 2/5**

## **LE CHAT ET LES SOURIS**

### **Dispositif:**

- on peut se placer au bas d'une structure SAE (espace d'une traversée)
- un enfant fait le « chat» les autres les « souris»
- on éparpille des sangles (a 2 ou 3 mètres du mur) que les enfants devront venir chercher sans se faire toucher par le chat (celui qui se fait toucher par le chat le devient a son tour)

### **But de l'exercice:**

Les enfants doivent réfléchir rapidement à la façon de s'accrocher au mur sans tomber.

### **Règles et consignes:**

- quand il n'y a plus de sangles, le jeu est fini
- pour être en sécurité, il faut être complètement accroché au mur, ne pas toucher le sol
- il ne faut prendre qu'un seul fromage à la fois

### **Critères de réussite:**

Celui qui a la fin de jeu a le plus de fromages a gagné

### **Objectifs de travail (les différentes capacités sont notées sur une échelle de 1 à 5):**

- **AFFECTIF : 3/5**
- **TECHNIQUE :**
  - équilibre : 3/5
  - placement : 3/5
  - déplacement : 2/5
- **INFORMATION : 3/5**
- **ENERGETIQUE : 3/5**

## **Le fil à plomb**

**Dispositif:**  
**Une longe, un poids**

**But de l'exercice:**  
**Apprendre à déplacer le bassin.**

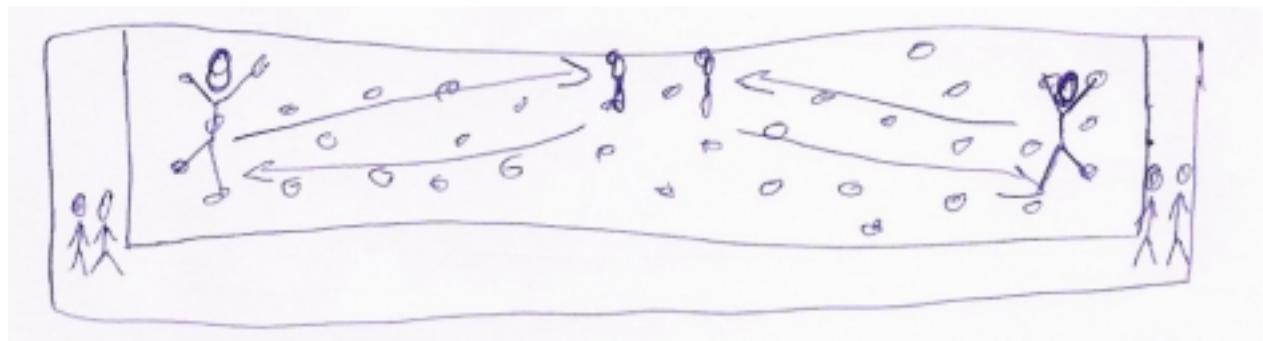
**Règles et consignes:**  
**Déplacer le bassin pour aligner la longe sur un des pieds avant d'avancer l'autre pied.**

**Critères de réussite:**  
**Grimper totalement une voie ou réussir à traverser le long du mur.**

**Objectifs de travail (les différentes capacités sont notées sur une échelle de 1 à 5):**

- **AFFECTIF : 4/5**
- **TECHNIQUE :**
  - équilibre : 4/5
  - placement : 4/5
  - déplacement : 4/5
- **INFORMATION : 3/5**
- **ENERGETIQUE : 4/5**

## Le relais



**Dispositif:**

- Pan, mur
- Dégaines

**But de l'exercice:**

Attraper la dégaine en traversé, cliper la dégaine à son baudrier. Revenir en traversé et la donner à son coéquipié.

**Règles et consignes:**

Attendre le top départ avant de partir.

**Critères de réussite:**

La première équipe, dont tous les enfants sont passés, a gagné.

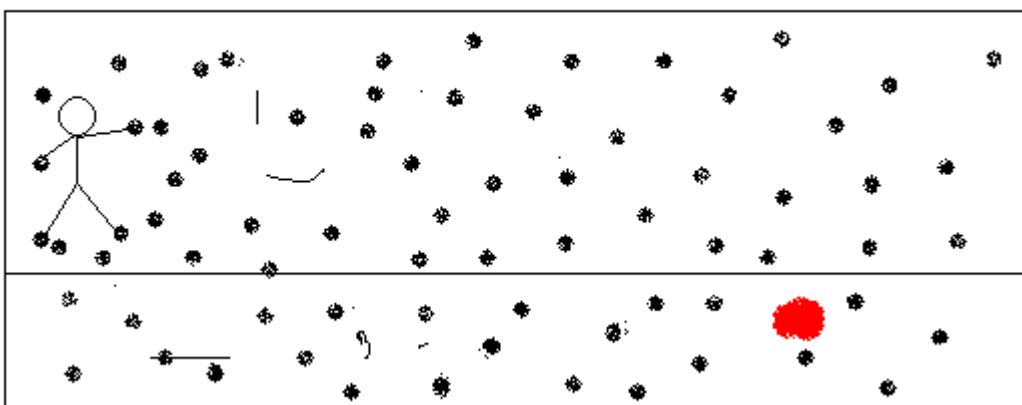
**Objectifs de travail (les différentes capacités sont notées sur une échelle de 1 à 5):**

- **AFFECTIF :** 2/5
- **TECHNIQUE :** - équilibre : 4/5

- placement :2/5
- déplacement :4/5

- INFORMATION : 3/5
- ENERGETIQUE : 1/5

## Pêche au foulard



**Dispositif:**

**Pan, foulard, chronomètre.**

**But de l'exercice:**

**Récupérer le foulard.**

**Règles et consignes:**

**L'enfant débute d'un bout du pan, ses pieds ne doivent pas dépasser une ligne tracée à la craie, il récupère le foulard et revient au point de départ.**

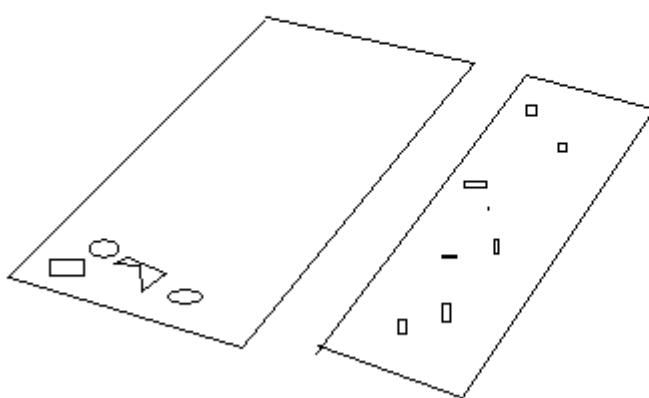
**Critères de réussite:**

**Il ne faut pas tomber, il faut avoir les pieds au dessus de la ligne, le meilleur temps a gagné !!!**

**Objectifs de travail (les différentes capacités sont notées sur une échelle de 1 à 5):**

- **AFFECTIF : 2/5**
- **TECHNIQUE :**
  - équilibre : 2/5
  - placement : 2/5
  - déplacement : 2/5
- **INFORMATION : 3/5**
- **ENERGETIQUE : 2/5**

## Re'Prise



### Dispositif:

**Un bac de prises marquées : Pieds ou mains ou 2 couleurs : Une couleur pour les mains et une autre pour les pieds**

### But de l'exercice:

**Faire découvrir les différentes possibilités d'utilisation des prises en fonction de leur forme.**

### Règles et consignes:

- **Créer une voie facile en la mettant en place au sol : Les prises de mains ne doivent servir que pour les mains...**

- Penser à choisir les différentes prises en cherchant à utiliser les différents profils.
- Mettre en place la voie et l'essayer.

**Critères de réussite:**

- Que les prises soient bien utilisées : Les prises de mains pour les mains et les prises de pieds pour les pieds !
- Faire preuve « d'astuce » pour l'utilisation des profils des prises.
- 

**Objectifs de travail (les différentes capacités sont notées sur une échelle de 1 à 5):**

- **AFFECTIF** : 1/5
- **TECHNIQUE** :
  - équilibre : 2/5
  - placement : 2/5
  - déplacement : 2/5
- **INFORMATION** : 2/5
- **ENERGETIQUE** : 2/5

## **Relais baudard !**

**Dispositif:**

- Pan ou bas d'un mur.
- Des ficelles
- Plusieurs baudriers

**But de l'exercice:**

Acquérir une certaine vitesse dans la manipulation du baudrier et dans la grimpe.

**Règles et consignes:**

Plusieurs équipes selon le nombre d'enfants. Chaque enfant passe un par un et doit au top départ mettre le baudrier au plus vite sans erreur puis courir et grimper le mur pour aller chercher une ficelle placée en hauteur sur le mur/pan, redescendre et passer le baudrier au suivant de l'équipe. Ainsi de suite. Ne pas sauter pour redescendre.

**Critères de réussite:**

Première équipe dont tous les enfants sont passés a gagné.

**Objectifs de travail (les différentes capacités sont notées sur une échelle de 1 à 5):**

- **AFFECTIF : 3/5**
- **TECHNIQUE :**
  - équilibre : 4/5
  - placement : 2/5
  - déplacement : 5/5
- **INFORMATION : 2/5**
- **ENERGETIQUE : 4/5**

## **Grimpe espaliers**

**Dispositif :**  
**espaliers, tapis de sécurité**

**But de l'exercice :**

Travailler sous forme de jeux, si l'espace mur n'est pas disponible ou pour décomposer les activités d'un grand groupe.

Aspects de grimpe suivants : poussée sur jambe plutôt que traction ; équilibre ; amplitude de mouvement ; positionnement du corps (dos au mur, de profil)

**Règles et consignes :**

**plusieurs variantes :**

- 1- Ascension en montant le genoux au niveau du bassin.
- 2- Traversée en tenant uniquement les montants avec les mains.
- 3- Au sommet attraper un objet situé sur l'espaliere à côté sans passer les pieds, uniquement une main
- 4- Grimper de dos, traverser de dos
- 5- Grimper de dos ou de face et traverser de profil (croiser les jambes)
- 6- Laisser faire son imagination

**Critères de réussite :**

- Traverser effectuée ou montée effectuée en peu de mouvement et selon les consignes données.
- Rapporter l'objet posé dans la voie, toucher un objet éloigné

**Objectifs de travail (les différentes capacités sont notées sur une échelle de 1 à 5):**

- **AFFECTIF : 3/5**
- **TECHNIQUE :**
  - équilibre : 5/5
  - placement : 5/5
  - déplacement : 5/5
- **INFORMATION : 5/5**
- **ENERGETIQUE : 3/5**

## **La queue du diable**

**Dispositif :**

- Pan ou en traversé
- Foulards

**But de l'exercice :**

**Enlever le foulard de l'adversaire**

**Règles et consignes :**

**2 équipes qui partent d'un côté opposé du mur. Chaque adversaire porte un foulard accroché derrière soi. Chaque joueur possède un numéro. A l'appel du numéro le joueur de chaque équipe se dirige vers son adversaire.**

**Critères de réussite :**

**2 joueurs sont bloqués et n'avance plus, en envoyer 2 de plus.**

**Arriver à enlever le foulard (queue du diable) de l'adversaire sans tomber.**

**Objectifs de travail (les différentes capacités sont notées sur une échelle de 1 à 5):**

- **AFFECTIF : 4/5**
- **TECHNIQUE :**
  - équilibre : 4/5
  - placement : 3/5
  - déplacement : 3/5
- **INFORMATION : 2/5**
- **ENERGETIQUE : 2/5**

## **Rapido !**

**Dispositif :**

**-Mur avec corde en moulinette**

**But de l'exercice :**

**Enlever le foulard de l'adversaire**

**Règles et consignes :**

**2 équipes qui partent d'un côté opposé du mur. Chaque adversaire porte un foulard accroché derrière soi. Chaque joueur possède un numéro. A l'appel du numéro le joueur de chaque équipe se dirige vers son adversaire.**

**Critères de réussite :**

**2 joueurs sont bloqués et n'avance plus, en envoyer 2 de plus.**

**Arriver à enlever le foulard (queue du diable) de l'adversaire sans tomber.**

**Objectifs de travail (les différentes capacités sont notées sur une échelle de 1 à 5):**

- **AFFECTIF : 4/5**
- **TECHNIQUE :**
  - équilibre : 4/5
  - placement : 3/5
  - déplacement : 3/5
- **INFORMATION : 2/5**
- **ENERGETIQUE : 2/5**