

# CHOISIR, COOPÉRER ET S'ADAPTER EN EPS :

## Des outils pour un parcours personnalisé d'apprentissage en escalade.

La proposition suivante s'appuie sur des "*cartes à grimpe*" et des "*cartes à risque*" au service des enseignants pour cibler les objets d'enseignement prioritaires puis planifier des séquences pédagogiques en escalade à destination des collégiens ou des lycéens.

Les outils présentés sont éprouvés depuis 2017 en contexte d'enseignement scolaire et universitaire et en contexte de formation continue. L'utilisation de ces cartes engendre des formes de pratique scolaire qui obligent l'élève à se confronter à l'objet d'enseignement. De plus, l'utilisation de ces cartes est pleinement compatible avec les contraintes scolaires de temps et d'hétérogénéité des classes. Ces outils pourront faciliter ou accompagner les mises en œuvre dans une APSA où l'aménagement du milieu est une véritable difficulté pour l'enseignant d'EPS tout en n'oubliant pas les limites qui exigeront de probables réajustements selon les contextes d'enseignements.

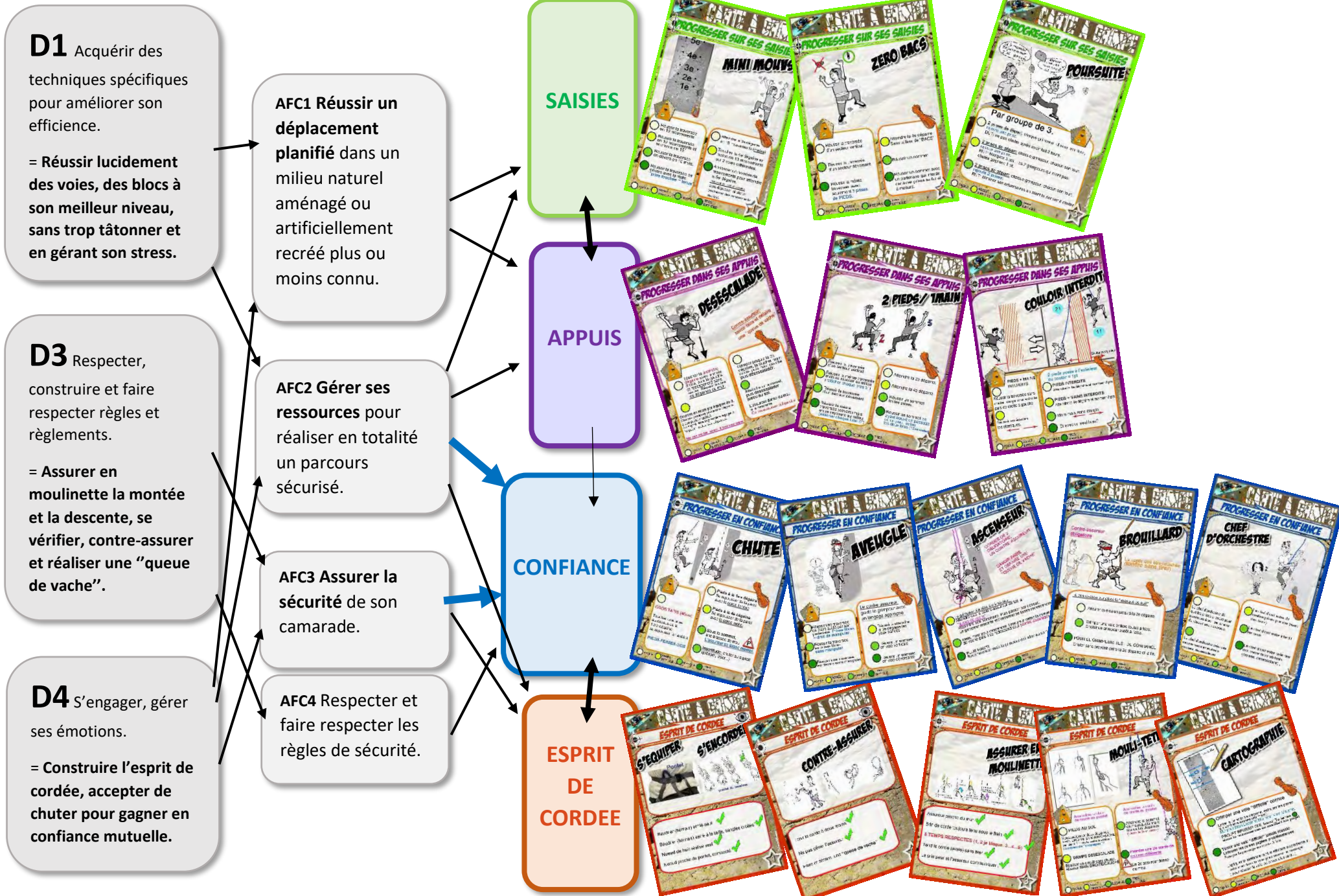
Lors des séquences en EPS, ces outils ont été mis en œuvre en cycle 3 et 4 au collège avec des élèves de 6<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> ainsi qu'en section sportive escalade (élèves de 5<sup>e</sup> jusqu'en 3<sup>e</sup>). Ils ont été manipulés, voire co-construits pour certaines "*cartes à grimpe*", avec des collègues en formation continue académique. Enfin, ils sont expérimentés dans leurs mises en œuvre avec des étudiants en STAPS.

Dans le prolongement du travail présenté dans le webdocumentaire "l'école de l'escalade" (Canopé Dijon) et pour assurer sa mise en œuvre pédagogique, nous avons conçus deux types de cartes : les *cartes à grimpe* et les *cartes à risque*. Ces cartes doivent être envisagées comme une succession d'expériences ; chaque thème répondant à des préoccupations ou des besoins divers et évolutifs au fil des séquences proposées.

A ce titre, les *cartes à grimpe* ont été élaborées comme une suite logique de situations à vivre. Par exemple, la carte APPUIS N°1 permet sur une séance 1 ou 2 d'apprendre à désescalader ; c'est le premier moyen pour se sécuriser et savoir renoncer « qui est une compétence à part entière » (Circulaire APPN 2017). La carte CONFIANCE N°1 propose de vivre rapidement l'apprentissage de la chute, pour l'appréhender rapidement, pour la dédramatiser tout en vivant une relation forte et fondamentale entre le grimpeur et son assureur. Les trois premières cartes ESPRIT DE CORDEE correspondent à la construction de la chaîne d'assurance à aborder dès les premières séances : s'équiper, s'encorder, contre-assurer et assurer en moulinette. Elles servent uniquement de repérage (ou co-repérage).

Les *cartes à grimpe* servent à baliser le travail des groupes : lire, comprendre, expliquer, s'engager, co-évaluer. Elles se présentent en 4 thèmes d'apprentissages : progresser sur ses saisies, progresser dans ses appuis, progresser en confiance, esprit de cordée.

Enfin, parce qu'il est parfois complexe de concevoir puis mettre en œuvre des situations qui transforment les élèves, en voie comme en bloc, chaque *carte à grimpe* peut se vivre dans ces deux modalités de pratique.





**PROGRESSER EN CONFIANCE**

**CHUTE**

- Pieds à la 1ère dégainé.** Se repousser de la paroi avec la corde tendue.
- Pieds à la 4e dégainé.** Se repousser de la paroi avec la corde molle.
- Sous le sommet,** une brassée de mou. **L'assureur se laisse monter.**
- Incertitude:** chuter au signal! (prénom, laser...)

**GROS TAPIS (40cm)**  
Toucher une prise au dessus de la 1ère dégainé, se repousser en arrière

**PIEDS-FESSES-DOS**

● FACILE ● VASSEZ DIFFICILE ● DIFFICILE ● TRES DIFFICILE

Un code couleur pour chaque thème travaillé.

Des noms de situations faciles à retenir.

Situations en voie en moulinette

Signe qu'il faut appeler le Prof.

Situations potentiellement risquées ou nécessitant un guidage de prêt.

Chaque carte est numérotée dans un ordre logique, ou chronologique.

Comme pour les cartes à grimpe, les “**cartes à risque**” sont graduées de la plus simple (N°1) à la plus exigeante (N°9). Chaque élève lors d’une tentative d’ascension peut choisir une ou plusieurs de ces cartes qui reprennent certains des thèmes vécus dans les situations des *cartes à grimpe*.

Les *cartes à risque* N°1 à N°6 sont des **risques potentiels**; chaque grimpeur peut choisir de placer de 1 à 3 cartes au sol, face(s) cachée(s). Le contre-assureur de la cordée, qui a réalisé un “noeud fusible” en précaution sous le frein de l’assureur, retourne une carte entre la 2e dégainé et la fin de la voie.



Les N°7, N°8, et N°9 sont à **choisir AVANT l'ascension** ; ce ne sont plus des cartes incertitude mais des cartes contraintes. Elles sont de trois natures différentes : énergétique (pré-fatigue), informationnelle (projet), technique (mouli-tête) permettant ainsi d'envisager des choix différents selon les points forts des élèves.



**Choisir** signifie de permettre aux élèves de **décider, seuls ou à plusieurs, avant ou pendant la situation d'apprentissage**, de paramètres qui peuvent correspondre à leurs préoccupations. Plusieurs types, ou typologies de choix sont donc envisageables pour les élèves :

- Choisir une "carte à grimpe" selon les co-observations faite au préalable (sur les appuis, sur les saisies, sur la confiance par exemple) en situation complexe. "Sur quel besoin je souhaite travailler en priorité ?"
- Choisir les ordres de passage lorsqu'un but collectif est proposé ; "Qui grimpe en premier ?"
- Choisir d'augmenter le niveau de difficulté d'une carte ou de changer de thème. Ceci engage l'enseignant dans une activité de guidage, par questionnement, pour que chaque élève soit en mesure d'assumer ses choix.
- Choisir une carte à risque permettant de jouer avec ses limites ; Quelle "carte(s) à risque" j'estime pouvoir placer avant mon essai en voie ? Ce qui suppose de se connaître, d'évaluer son sentiment de compétence.
- Choisir à plusieurs une *carte à grimpe* ou à *risque*; les interactions sociales ne manqueront pas de conditionner certains choix.
- Choisir dans un registre technique et informationnel les prises qui vont être saisies en main droite et gauche (cartes "mini-mouvs" et "cartographie" par exemple)

Chaque "carte à grimpe" porte sur le même objet d'enseignement mais l'élève peut choisir de faire varier le contexte dans lequel il est travaillé : choix d'un travail en bloc ou en voie, choix d'un niveau de réalisation plus ou moins difficile. Les "cartes à grimpe" tiennent donc compte des aspirations différentes des élèves dans le traitement de l'objet d'enseignement.

**S'adapter** et adapter ses déplacements à des environnements variés (champ d'apprentissage N°2) fait partie de l'essence de l'APSA escalade... en falaise ! Comment éviter le bachotage et l'ennui des élèves avec des voies connues, avec parfois des prises figées depuis plusieurs années sur des murs artificiels aseptisés ? Comment créer des environnements de pratique inédits qui engagent tous les élèves, quelques soient leurs ressources, dans une activité réelle d'adaptation à une incertitude pendant l'ascension ?

Nous préconisons d'organiser la classe en groupes, avec des zones clairement identifiées ; un groupe en bloc et un groupe en voie par exemple.

Plusieurs configurations peuvent être mises en œuvre :

- S'adapter dans un premier temps à la variété des expériences vécues et aux émotions engendrées (cartes "confiance" et "cordée" principalement)
- S'adapter à une "carte à risque" qui serait tirée au sort (situation complexe), et ré-adapter son déplacement le cas échéant.
- S'adapter à des partenaires différents (certaines situations sont conseillées en cordées dissymétriques pour que les élèves s'entraident (Ex : carte CONFIANCE N°3 "Ascenseur").

Toutefois, la juxtaposition de ces différentes expériences ne suffit pas *ipso facto* à confronter les élèves à la gestion de la complexité. « *Etre compétent, c'est faire évoluer favorablement une situation complexe* » (Delignières 2019). Certaines *cartes à grimpe* isolent, défragmentent un problème posé par l'escalade ("chute", "2 pieds/1 main"...), alors que d'autres représentent des situations complexes et coopératives ("ascenseur", "cartographie"). Il convient à ce que les élèves au sein de leur(s) cordée(s) **puissent agir sur les paramètres des situations** : choisir, faire varier, constater, co-évaluer... D'autres situations complexes sont donc à concevoir à partir de ces outils, qui n'ont de vocation qu'à vous accompagner dans la co-construction, en équipes EPS, de nouvelles formes de pratiques en et par l'escalade.

Créez vos propres mises en situations, inventez de nouvelles règles...à vous de jouer !