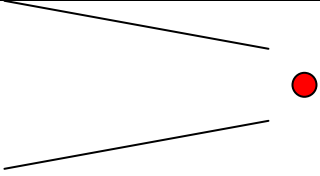
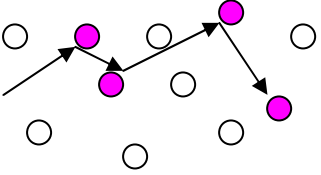
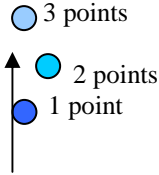
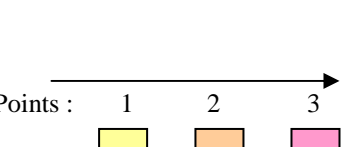


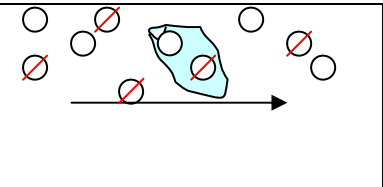
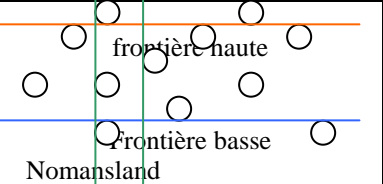
## Situations sans matériel

**Préalable :** Tracer une ligne horizontale à 2m50 pour les classes maternelles et à 3 m pour les classes élémentaires au dessus desquelles l'élève n'a pas le droit de tenir de prises

<b>JEUX</b>		<b>Situation</b>	<b>Matériel, dispositif</b>	<b>Consigne, but</b>	<b>Critère de réussite</b>
<b>Organisation pédagogique</b>					
<b>1 contre 1</b>	4 voies parallèles, 1 équipe par voie. Dans chaque équipe, chaque enfant grimpe 1 fois ou plusieurs fois sur un temps donné	<b>L'ascenseur</b>	Fixer 1 mousqueton 50 cm au dessus de la ligne pour chaque voie Au sol, des objets à accrocher (anneaux, bracelets...)	Départ au ras du sol. Sans poser les pieds au sol, attraper un objet et aller l'accrocher au mousqueton.	L'équipe ayant la première accrochée ces anneaux ou le plus d'anneaux accrochés en un temps chronométré
	Enfants par 2, d'équipes différentes ; 2 départs sur la traversée (au début et au milieu)	<b>Course poursuite « Le lion et la gazelle »</b>	2 cerceaux au pied du mur (début et milieu de traversée) 2 cerceaux éloignés du mur (après le tapis)	La gazelle dans le cerceau près du mur ne doit pas se faire rattraper par le lion qui démarre du cerceau plus éloigné avant la fin du parcours (demi traversée)	On comptabilise le nombre de points obtenus par chaque équipe (gazelles non rattrapées ou gazelles rattrapées)
	Enfants par 2 d'équipes différentes ; 2 ou 3 départs sur la traversée	<b>Voleur de foulard</b>	Les élèves sont munis d'un foulard à la ceinture. Arrêt du jeu quand 1 des élèves touche le sol, les 2 suivants prennent la place	Prendre le foulard de son adversaire sans se faire prendre le sien	Chaque équipe note les points gagnés
<b>Equipe contre équipe</b>	4 équipes en parallèle devant 4 voies	<b>Relais vertical ; relais triangle</b>	Matérialiser les parcours (en triangle ou vertical) à l'aide d'une craie	Les enfants d'une équipe se relaient pour faire chacun le circuit	Etre la première équipe à avoir parcouru le circuit.
	2 équipes, chacune placée à un bout de la traversée Chaque enfant connaît son numéro dans son équipe	<b>Le béret</b>	1 foulard ou 1 objet accroché au milieu de la traversée (à 2m50 ou 3m) <b>Voir fiche III</b>	Le meneur appelle un numéro L'enfant de chaque équipe appelé doit atteindre le foulard avant celui de l'équipe adverse	Un point pour l'équipe dont le grimpeur touche le foulard en premier
	Plusieurs circuits en parallèle 1 équipe par circuit	<b>Le parcours sans fin</b>	Des parcours matérialisés (tour d'un cerceau par ex.) <b>Voir fiche IX</b>	Faire le plus grand nombre de tours autour du cerceau	Réaliser le plus grand nombre de tours

	4 équipes devant le mur de traversée 1 équipe contrôle, les enfants des 3 autres grimpent	<b>L'addition</b>	Marquer des prises avec 1 couleur : bleu = 1 point ; jaune = 2 points, rouge = 3 points Les équipes ont des chasubles de couleur pour se différencier	Rapporter le plus de points possible à son équipe en un temps donné. Lorsqu'on touche une prise, on appelle un contrôleur qui vérifie la couleur de la prise touchée et marque le gain sur la fiche de l'équipe	L'équipe qui aura totalisé le plus de points a gagné
	4 équipes	<b>La chasse aux trésors</b>	Des foulards ou bouts de ficelle de 4 couleurs différentes accrochées juste au dessus de la limite de hauteur Des chasubles de couleur pour les enfants des équipes	Rapporter le plus de trésors de sa couleur ; plusieurs enfants peuvent grimper en même temps et plusieurs fois, possibilité de gêner les adversaires par le corps (sans préhension)	L'équipe ayant rapporté le plus de trésors en un temps donné a gagné
	2 équipes	<b>Décorer le mur</b>	Des bandelettes ou plots soucoupes... Un temps chronométré	Accrocher le plus d'objets possible sur sa partie de mur dans un temps donné. Un seul enfant par équipe à la fois sur son mur.	Noter ses points après le temps écoulé : Prises basses : 1 point ; prises moyennes : 2 points, prises hautes : 3 points
<b>1 contre tous</b>	1 enfant (ou plusieurs) « chat » et les autres enfants près du mur	<b>Chat perché</b>	Des balises posées au sol juste après le tapis	Le chat veut attraper les souris : o les souris essaient de toucher une des balises au sol sans se faire toucher et gagnent un point à chaque fois ; elles sont éliminées ou perdent 1 point si elles se font toucher o les souris ne doivent pas toucher le sol si elles ne veulent pas se faire toucher, celle qui est touchée devient « chat »	1) La première souris ayant obtenue 5 ou 10 points a gagné 2) Jeu s'arrêtant au signal.
	Les enfants au pied du mur, le meneur en dehors du tapis, dos au mur	<b>1,2,3 soleil</b>		Tous les enfants commencent sur le tapis Le meneur dos au mur dit : « 1,2,3 soleil » puis se retourne. Il faut atteindre la ligne de hauteur limite sans être vu en mouvement par le meneur	Le premier qui touche la ligne a gagné, il devient meneur
	Les enfants sont sur le tapis, 1 meneur à quelques mètres du tapis	<b>Jeu de massacre</b>	Une balle mousse	Ne pas se faire toucher par la balle ; Possibilité de descendre sur le tapis où on ne peut pas être touché : 3 fois Celui qui est touché devient meneur	Avoir été touché le moins possible par la balle pendant le temps de jeu

ATELIERS Organisation pédagogique	Situation, objectif	Matériel, dispositif	Consigne	Critère de réussite
<b>Enfants par paire en coopération : chacun son tour sur la situation : 1 grimpeur, 1 observateur</b>	<b>L'entonnoir</b>		Aller chercher un objet dans la cible au bout de l'entonnoir en utilisant uniquement les prises situées à l'extérieur des lignes tracées	L'enfant observateur note les réussites
	<b>Suivre les flèches</b>		Suivre le fléchage en utilisant avec ses mains les prises repérées (cernées d'un trait de craie) Variante : utiliser avec ses pieds les prises repérées	idem
	<b>Les 3 points</b>		Grimper vers le haut pour toucher un point, descendre	On marque les points correspondants à la hauteur atteinte
	<b>« Touche pas terre »</b>		Faire la traversée sans poser le pied à terre Arrivée sur un plot	On marque les points correspondants à la distance effectuée avant de s'arrêter sur un plot.

	<b>Prises éliminées Ou Zone interdite</b>		Faire le parcours (en traversée ou vertical) sans toucher les prises interdites	L'observateur note les réussites
	<b>Croisements</b>		Faire un parcours aller retour en croisant un camarade, une fois en se collant au mur et l'autre en se dégageant du mur	idem
	<b>Frontières (hautes ou basses) ou « Nomansland »</b>		Effectuer le parcours sans dépasser la frontière ou sans passer dans le nomansland	L'observateur note les réussites
	<b>L'aveugle</b>		Effectuer un parcours les yeux bandés après avoir essayé la voie les yeux ouverts ou non L'observateur peut guider le grimpeur	Idem
	<b>Monstres et compagnie (manchot, bibendum, fourmi, géant)</b>		Effectuer un parcours - une main dans le dos, ou une balle dans la main, -avec un ballon sous le tee shirt -en se déplaçant en pas de fourmi en se déplaçant à pas de géant	Idem
	<b>Les statues</b>		Par 3 ; Le premier grimpeur s'immobilise sur la paroi dans une position particulière Le second grimpeur l'observe et tente de reproduire la figure L'observateur contrôle l'exactitude de la position	Idem
	<b>L'égyptien</b>		Se déplacer sur la traversée uniquement de profil	Idem
	<b>Habillage/Déshabillage</b>		Enlever ou remettre sa veste tout en étant accroché au mur	Idem

	<b>Le plus et le moins</b>		Utiliser le plus ou le moins de prises possible sur un trajet défini	Idem
	<b>Monter son nombril</b>		Tourner sur soi même pour montrer son ventre, dos à la paroi	
	<b>Pieds et points liés</b>	Elastiques ou ficelles accrochés autour des chevilles et des poignets	Escalader et redescendre une voie avec les élastiques ; tendre le moins possible les élastiques ou, au contraire, tendre au maximum des ficelles lâches	
	<b>Tracer la voie</b>		Un des élèves ouvre une voie, son partenaire doit suivre le même chemin	
	<b>Le couple uni</b>	Bouts de laine pour relier les élèves deux par deux	Réaliser la traversée sans couper le bout de laine qui relie les poignets des deux équipiers	