

Troubles de la cognition et E.P.S.

Un exemple en Escalade



Compétence propre n°2

Adapter ses déplacements à des environnements variés, inhabituels, incertains.

« grimper, c'est aller en haut »

Hélène

Pour pouvoir entrer sereinement dans l'activité

-  Présence ou pas d'une AVS
(et ses compétences dans l'activité)
-  Se réserver le droit de faire des choix différents pour certains élèves.
(notamment pour la sécurité : assurance ou pas ?)

Problématiques inhérentes à l' Escalade avec résonance particulière chez l'élève présentant des TC

Gestion des émotions

Manipulations et techniques d'encordement

Sollicitation permanente du pouvoir d'adaptation

Dissociation segmentaire, coordination

Nécessité de communiquer avec ses partenaires

Persévérance

Progression sur le mur : matérialisation des progrès

Outils proposés pour pallier les difficultés

Donner du sens,
aider à la
mémorisation, à la
permanence des
acquis

Le livret de
l'élève

Construire son
déplacement,
verbaliser

Photographi
e du mur

Une évaluation
signifiante

Contrôle
continu et
Socle commun

Outils proposés pour pallier les difficultés

Donner du sens,
aider à la
mémorisation, à la
permanence des
acquis

Le livret de
l'élève

Construire son
déplacement,
verbaliser

Photographi
e du mur

Une évaluation
signifiante

Contrôle
continu et
Socle commun

Le livret élève

NOM: _____
Prénom: _____
Classe: _____



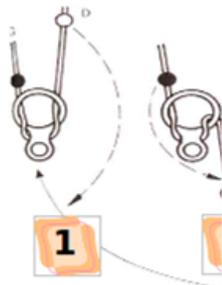
PERMIS

- 1 ♦ sait faire et vérifie
- 2 ♦ sait installer son c
- 3 ♦ a été validé en mc
- 4 ♦ a été validé en ass

Points du permis: Ces p

1	2
---	---

Les



METTRE

FAIRE UN

Une fois le 1^{er} nœud dans mon baudrier

M.

Séances n°1 à 4

T = Voie tentée
VR = Voie réussie
VR = Voie réussie avec NM

RAPPEL VOCABULAIRE

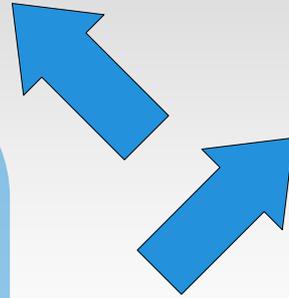
- o « **PRÉT!** »: Annonce faite par l'Assureur lorsqu'il est prêt à assurer.
- o « **PART!** »: Annonce faite par le Grimpeur lorsqu'il est prêt à grimper.
- o « **AVALER** »: Pour l'Assureur, tirer la corde en la faisant passer dans son descendeur, jusqu'à ce qu'elle soit tendue.
- o « **SEC!** »: Demande du Grimpeur pour que l'Assureur avale la corde, le mou (s'il pense qu'il va chuter par exemple).
- o « **MOU** »: C'est la corde non tendue entre le grimpeur et l'assureur.
- o « **ARRIVÉ!** »: Le grimpeur signale qu'il est en haut de la voie.
- o **Grimper en Moulinette**: grimper une voie sur laquelle une corde est déjà en place au sommet.
- o **Grimper en tête**: grimper une voie en installant la corde au fur et à mesure en utilisant des dégaines (deux mousquetons reliés par une sangle).

Exemples photographies du mur



Évaluation continue et Socle commun

- Fil rouge signifiant tout au long du cycle (grimper me permet de faire progresser ma note).
-
- Pas de pression d'une unique note terminale.
- Chaque séance rapporte des points.
- Assurer rapporte des points.



Compétence 1 :
Communiquer

Compétence 3 : Exploiter des données chiffrées simples (nombre de repos, de prises interdites utilisées) pour évaluer une prestation.

Compétence 6 : rôles sociaux d'assureur, de contre-assureur et d'observateur. Agir en toute sécurité pour soi et pour les autres.

Merci,

