

## ANNEXE

*Les jeux sont extraits du document*

**« JEUX EN ESCALADE » ADEPS 69**

Page annexe	NOM DU JEU	Module Cycle 1	Module Cycle 2
1	Le compte à rebours.	X	X
2	Vider son camp.	X	
3	La clochette.	X	
4	Le passage obligé.	X	X
5	Le parcours d'obstacles.	X	
6	Le croisement.	X	
7	Les statues	X	X
8	Le prénom caché.	X	X
9	Le chat perché.	X	X
10	Les cibles.	X	X
11	Jeu de la pierre	X	X
12	Le passage obligé	X	
13	La clochette.	X	
14	L'entonnoir.	X	X
15	Les indiens aux pieds colorés.	X	
16	La patinette.	X	
	Compléter un dessin		X
17	Le manchot.		X
	Jeu du gros ventre		X
18	Jeu des cercles		X
	Je fais le marché.		X
	Parcours imposé.		X
19	Parcours d'obstacles.		X
20	La chaîne.		X
	Jeux d'équipe, de transports d'objets.		X
21	L'égyptien.		X
22	La frontière.		X
23	La séquence habillage.		X
24	L'écreuil.		X

C1 C2 C3



## LE COMPTE A REBOURS

### DISPOSITIF :

- une ligne de départ à 5 mètres du mur
- tous les joueurs derrière la ligne
- l'enseignant ou un joueur décompte de 10 à zéro, puis de 9 à zéro, puis de 8...

### BUT :

- atteindre le mur et s'accrocher avant la fin du compte à rebours.

### CONSIGNES :

- il faut être accroché au mur à la fin du décompte (aucun appui au sol)
- les joueurs gagnants retournent au départ pour un nouveau décompte
- changer de place au départ pour ne pas s'accrocher toujours au même endroit.

### CRITERES DE REUSSITE :

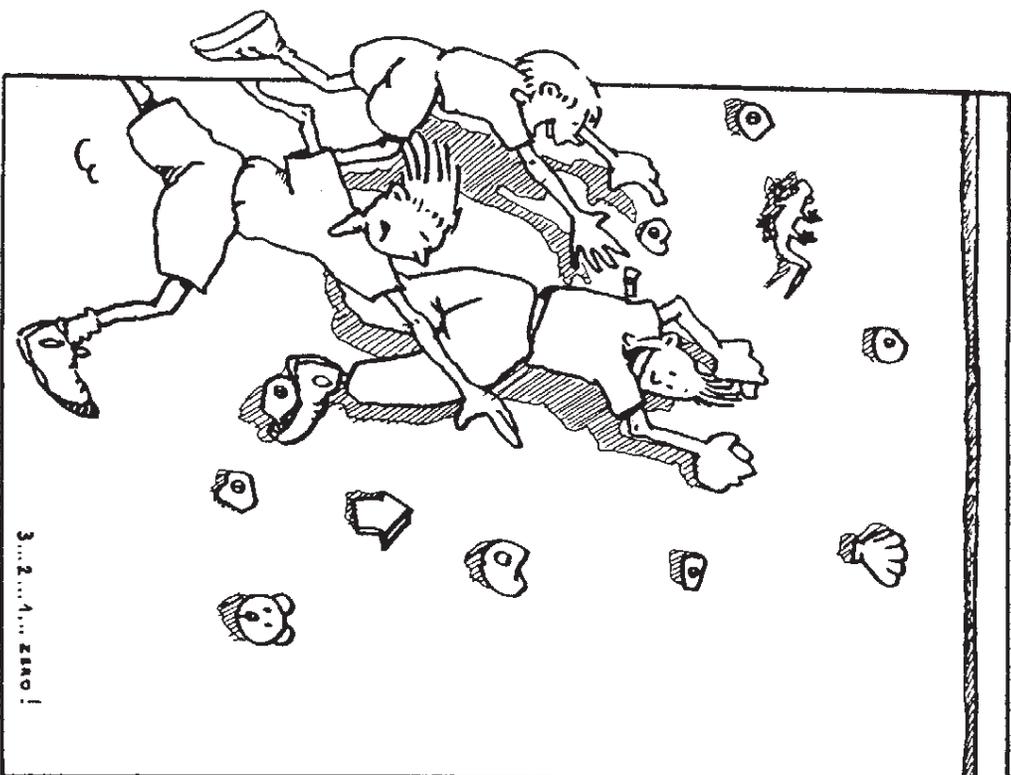
- n'avoir aucun appui au sol et rester 5 secondes sans tomber.

### VARIANTES :

- s'accrocher au mur en lâchant une main ou un pied...
- remettre tous les enfants en jeu à chaque décompte.

### COMMENTAIRE :

- très bon exercice de mise en train et de découverte du mur.



AFFECTIF		TECHNIQUE			INFORMATION		ENERGETIQUE	
		équilibre	placement	déplacement				
<input type="radio"/>								

C1 C2 C3



## VIDER SON CAMP

### DISPOSITIF :

- délimiter 2 camps par une ligne verticale sur le mur
- 2 équipes
- fixer un nombre égal d'objets dans les 2 zones à grimper (aimants, fils de laine,...) placés au dessus d'une limite (ex. 2m) cela constitue la "réserve".

### BUT :

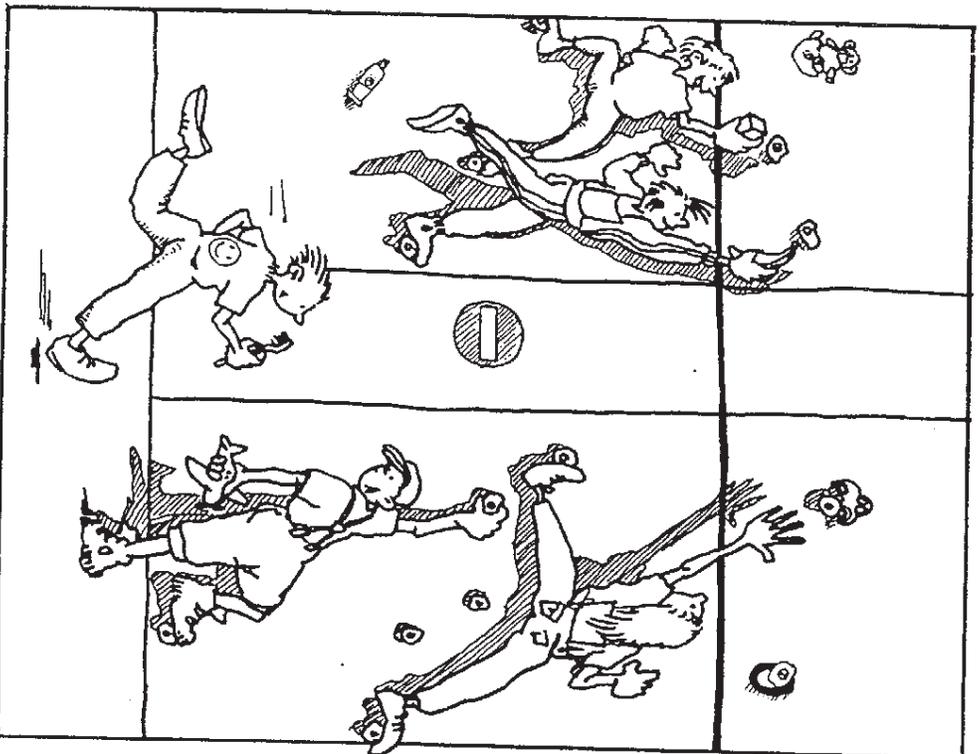
- vider son camp des objets accrochés au mur pour les accrocher dans la zone de l'équipe adverse.

### CONSIGNES :

- au signal, en respectant rigoureusement les règles de sécurité (ne pas grimper l'un sous l'autre et ne pas sauter), débarasser son camp :
  - . prendre un seul objet
  - . descendre au sol
  - . déposer l'objet dans le réservoir du camp adverse
- au second signal, on arrête de grimper, on compte le nombre d'objets accrochés dans chaque camp.

### CRITERE DE REUSSITE :

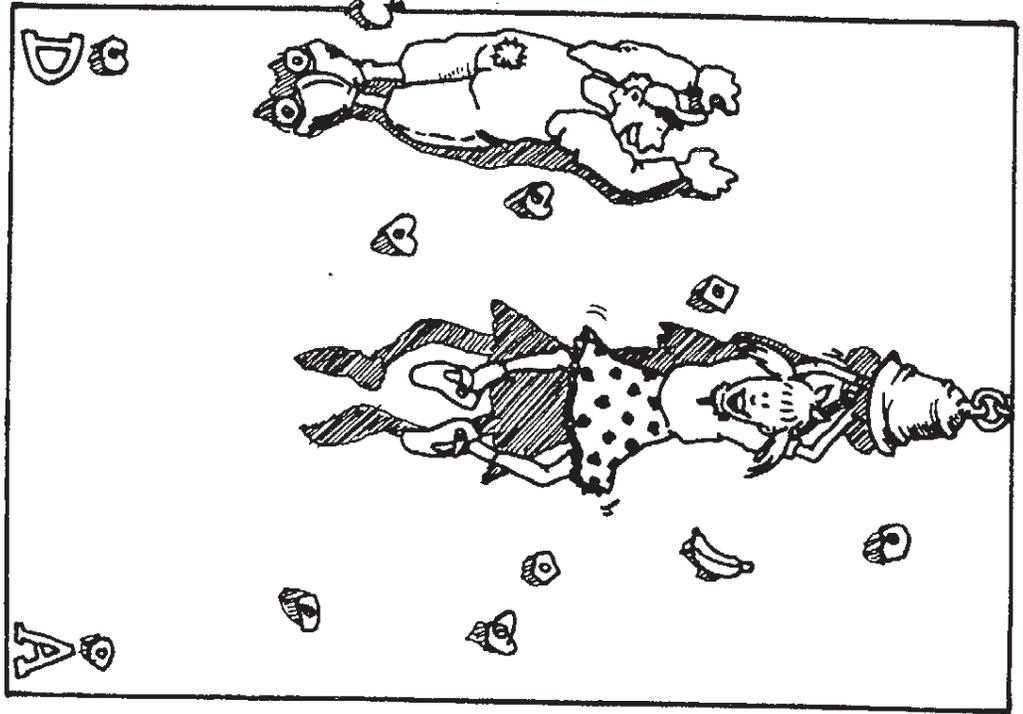
- l'équipe qui a le moins d'objets dans sa zone a gagné.



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
○	◐	○	◐	◐	◐



# LA CLOCHETTE



**DISPOSITIF:**

- matérialiser un parcours en triangle avec un point de départ et un point d'arrivée
- accrocher une clochette au sommet du triangle
- 5 à 6 joueurs par parcours.

**BUT :**

- effectuer le parcours en faisant sonner la clochette au passage

**CONSIGNE :**

- grimper jusqu'à la clochette, la faire sonner et rejoindre le point d'arrivée.

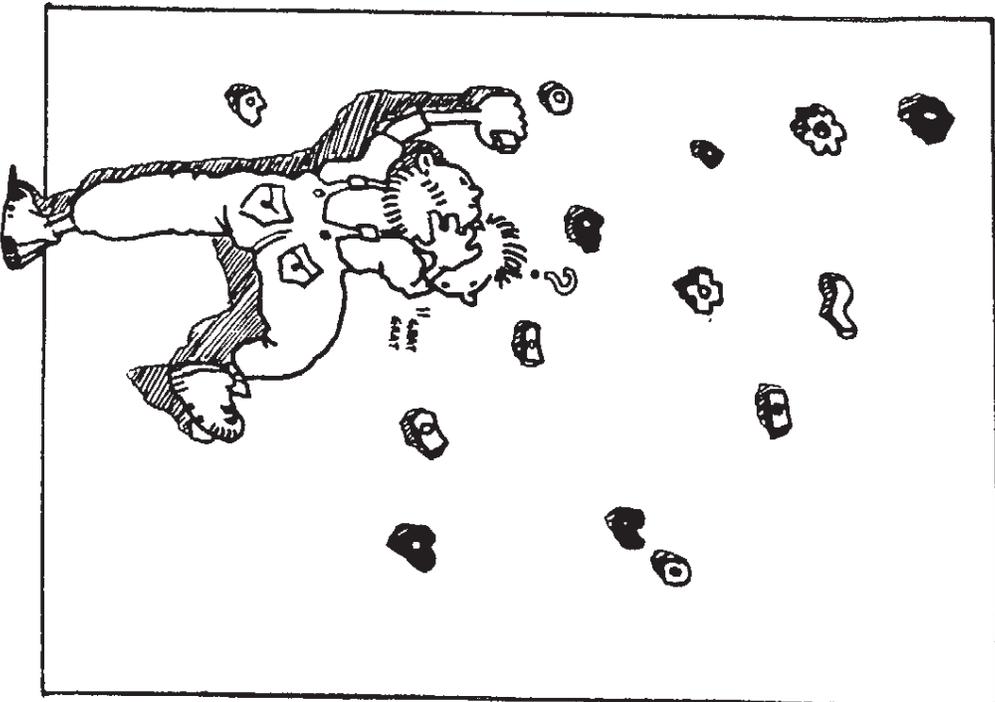
**CRITERE DE REUSSITE :**

- toucher la prise d'arrivée en ayant fait tinter la clochette.

AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
<input type="radio"/>					



## PASSAGE OBLIGE



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

### DISPOSITIF :

- un point de départ, une prise d'arrivée matérialisée
- des prises repérées (craie, couleurs...) disposées sur le mur
- par groupe de 2 : un grimpeur, un observateur.

### BUT :

- atteindre l'arrivée en utilisant toutes les prises repérées.

### CONSIGNES :

- on peut se servir de toutes les prises mais en passant obligatoirement par les prises repérées
- l'observateur contrôle le passage par toutes les prises repérées.

### CRITERE DE REUSSITE :

- atteindre la prise d'arrivée en étant passé par toutes les prises repérées.

### VARIANTE :

- organisation par atelier de 4 ou 5 joueurs et rechercher des itinéraires différents.

### OBSERVATIONS :

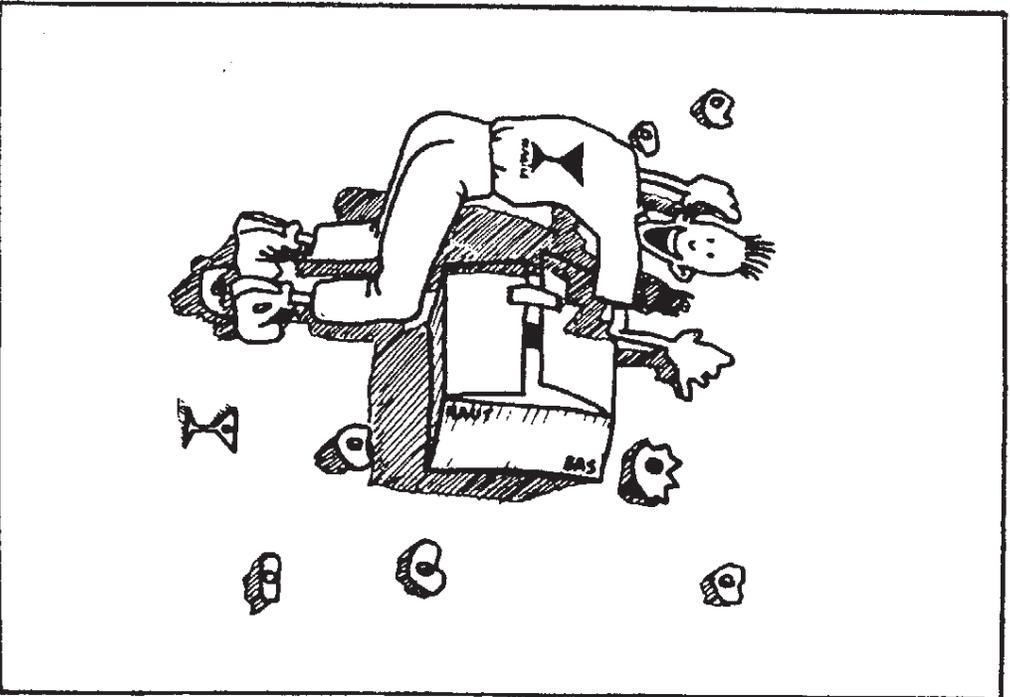
- pour stimuler la capacité de choix de l'enfant, on essaiera d'installer les prises repérées de manière à susciter des réponses variées (plusieurs itinéraires possibles, la réponse la plus évidente n'étant pas la plus facile, parcours complexe...).



C1 C2 C3



## PARCOURS D'OBSTACLES



### DISPOSITIF :

- sur un itinéraire vertical, on matérialise un obstacle à franchir (bande de papier, carton, ...)
- on peut faire varier la dimension de l'obstacle.

### BUT :

- réaliser la voie sans toucher l'obstacle.

### CONSIGNE :

- atteindre le haut de la voie sans tomber, ni toucher l'obstacle.

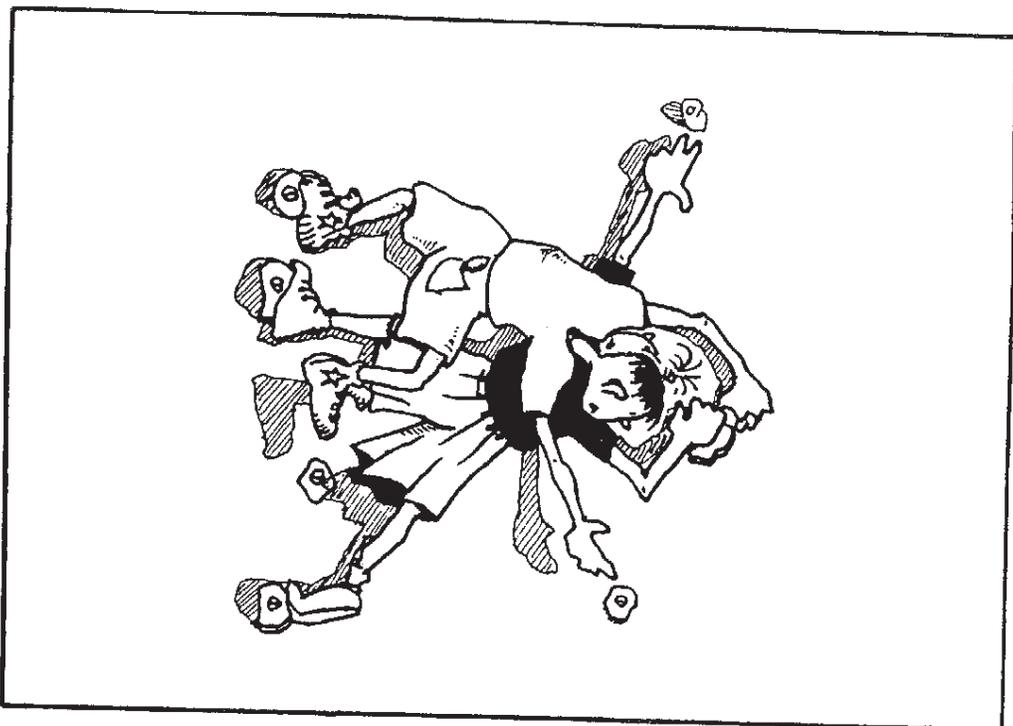
### VARIANTES :

- même jeu en traversée (jouer sur la largeur de l'obstacle)
- multiplier et diversifier les obstacles (ex. : passer sous un fil, dans un cerceau, enjamber un volume, un carton, ...)
- slalomer entre des obstacles.

AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
<input type="radio"/>					

C1 C2 C3

## LE CROISEMENT



APPECTIF	TECHNIQUE		INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement		
<input type="radio"/>				

### DISPOSITIF :

- par équipes de 2.
- matérialiser une ligne à 2m du sol, à ne pas dépasser avec les mains
- escalade en traversée.

### BUT :

- les joueurs sont partenaires et essaient de se croiser sur le mur.

### CONSIGNES :

- choisir une prise de départ
- rejoindre la prise de départ de son partenaire sans mettre un pied au sol.

### CRITERE DE REUSSITE :

- atteindre la prise de son camarade.

### VARIANTE :

- une " chenille " composée de plusieurs élèves croise une autre " chenille " .

C1 C2 C3



## LES STATUES

### DISPOSITIF :

- par 3, 2 grimpeurs, un contrôleur.

### BUT :

- reproduire avec exactitude la position réalisée par son partenaire.

### CONSIGNES :

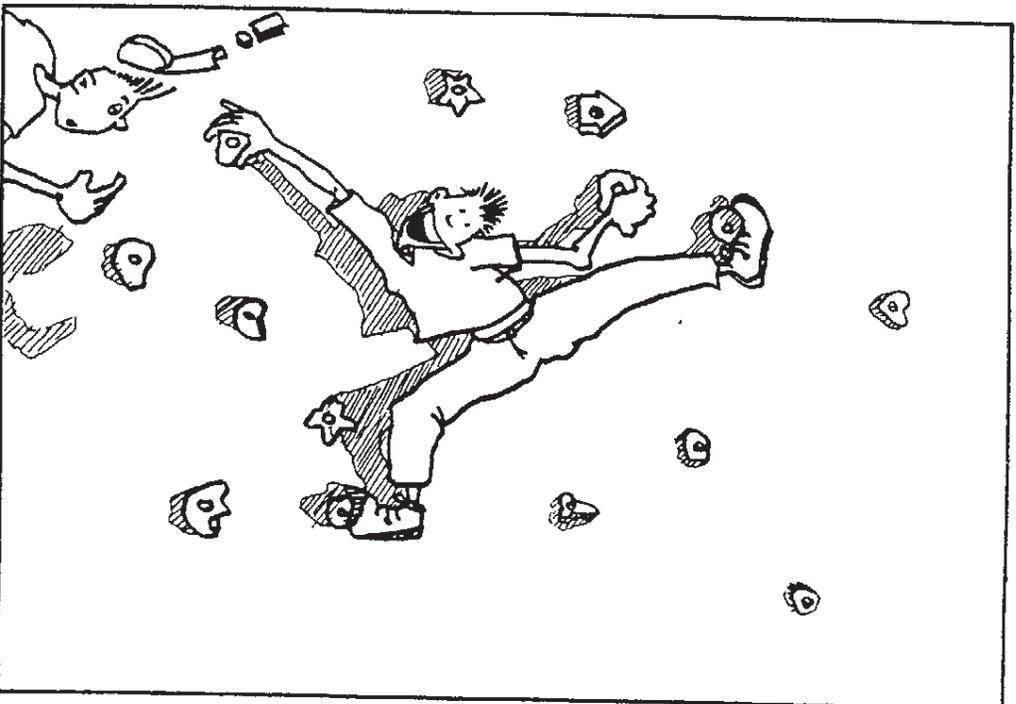
- Le premier grimpeur crée une statue originale (position immobile)
- le deuxième grimpeur observe et reproduit la statue
- le contrôleur vérifie et valide la fidélité de la reproduction.

### CRITERE DE REUSSITE :

- réaliser la posture de son partenaire (prises de mains et prises de pieds identiques).

### VARIANTES :

- mémorisation de 2 " statues " de suite
- tableau collectif " clic clac photo " (en 2 groupes : grimpeurs et spectateurs)
- dessiner la statue
- l'animateur peut lui-même proposer les modèles
- compétition par équipes
- au signal, garder la pose sans bouger.



AFFECTIF		TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
		équilibre	placement	déplacement		
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

C1 C2 C3

## LE PRENOM CACHE

### DISPOSITIF :

- prévoir une étiquette par enfant, sur laquelle est écrit son prénom
- fixer toutes ces étiquettes éparpillées sur le mur à une hauteur d'environ 2m50 (le prénom ne doit pas être visible)
- un numéro est inscrit sur la face apparente des étiquettes.

### BUT :

- trouver son prénom.

### CONSIGNES :

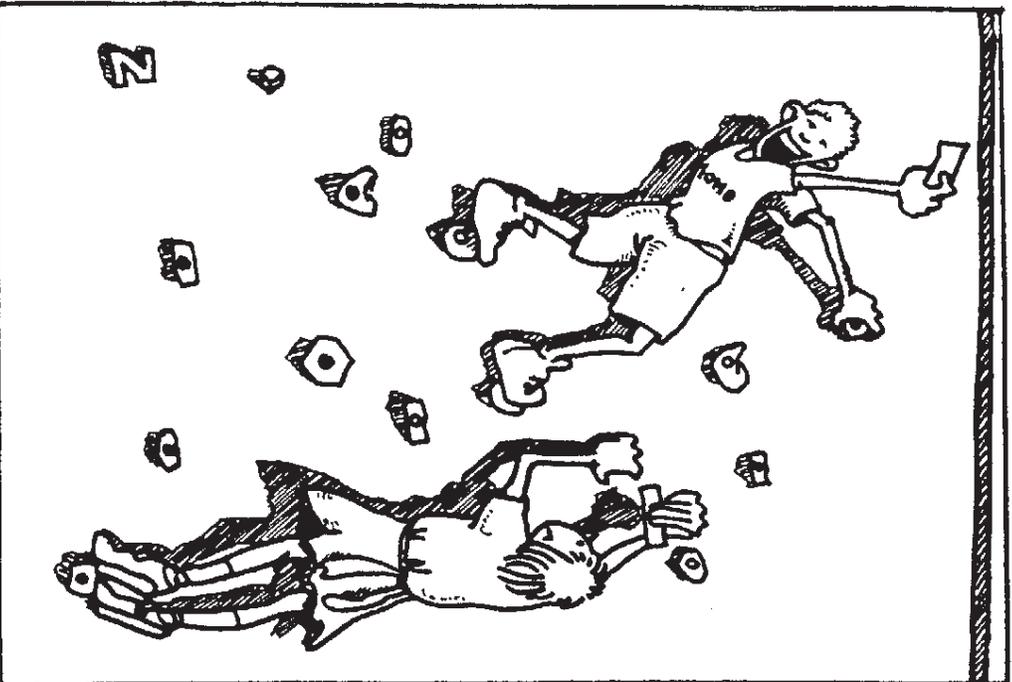
- au signal, tous les enfants explorent le mur à la recherche de leur prénom :
  - . montent lire une étiquette
  - . redescendent au sol
  - . remontent en lire une autre
- bien respecter les consignes de sécurité (ne pas grimper l'un au-dessus de l'autre)
- dès qu'on a trouvé son prénom, on retient le numéro de l'étiquette, et on le communique à l'enseignant qui vérifie sur sa fiche récapitulative.

### CRITERE DE REUSSITE :

- donner le numéro correspondant à son prénom.

### VARIANTES :

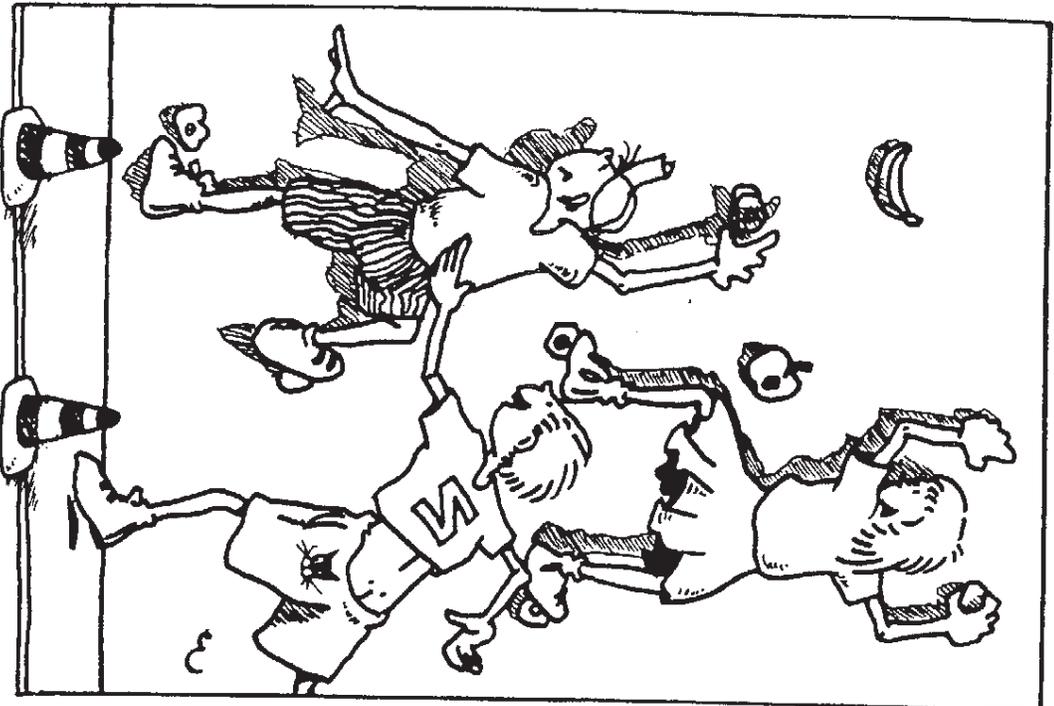
- mettre les enfants par 2 : affrontement un contre un, le premier qui a trouvé son prénom
- faire 2 équipes : l'une observe et contrôle les réussites, l'autre grimpe pendant un temps déterminé (les grimpeurs n'ont pas le droit de se communiquer leurs découvertes) ; l'équipe gagnante est celle qui a trouvé le plus grand nombre de pré noms
- parcours en étoile (système course d'orientation) : toute la classe joue ; quand un élève a trouvé son prénom, l'enseignant l'envoie chercher un autre prénom ; il coche au fur et à mesure les résultats sur une grille.



APPECTH	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGÉTIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
●	●	●	●	●	●

C1 C2 C3

## CHAT PERCHE



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
●	◐	○	○	◐	◐

### DISPOSITIF :

- le camp des souris : le mur d'escalade
- des balises posées à quelques mètres du mur, sur une ligne parallèle à ce dernier
- position de départ : un chat au sol et des souris accrochées au mur.

### BUT :

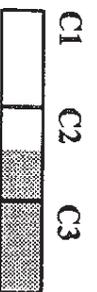
- le chat : attraper une souris
- les souris : toucher l'une des balises pour marquer un point, retourner sur le mur, puis aller toucher une autre balise.

### CONSIGNES :

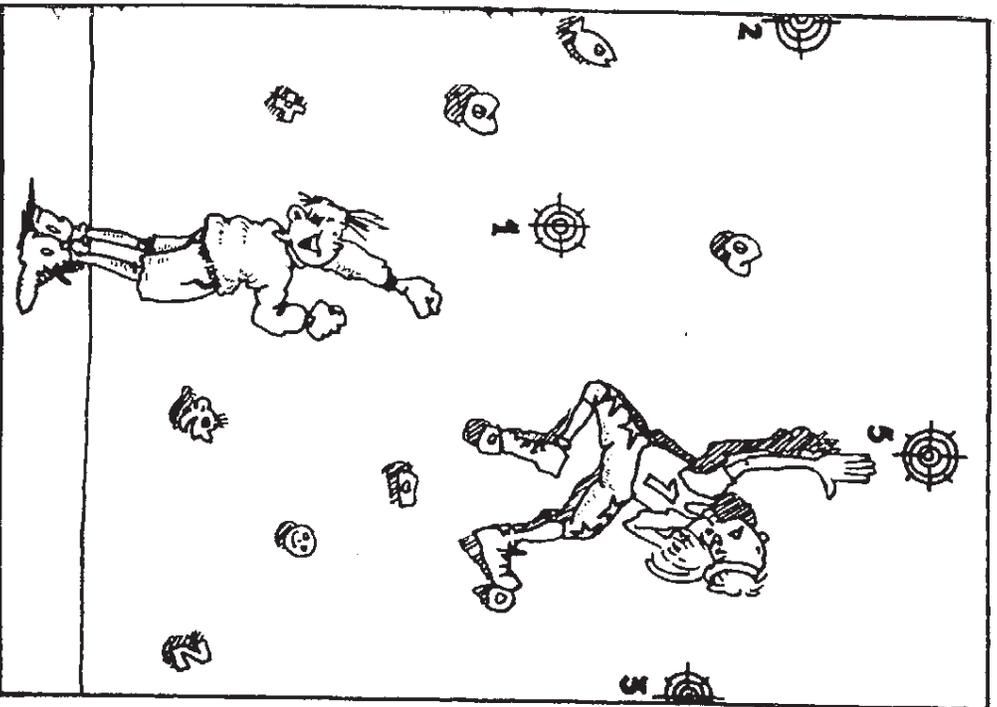
- le chat n'a pas le droit d'attraper les souris lorsqu'elles sont sur le mur
- chaque souris qui touche une balise marque un point
- lorsque le chat touche une souris, celle-ci perd ses points et devient chat.

### CRITERE DE REUSSITE :

- la première souris ayant atteint le capital points défini (5 points, 10 points, ...) a gagné.



## LES CIBLES



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		

### DISPOSITIF :

- entourer les prises avec des craies de couleur (les cibles) et attribuer un certain nombre de points à chaque cible en fonction de la difficulté du passage ou de la hauteur par rapport au sol
- équipes de 2.

### BUT :

- toucher les prises choisies par l'équipe.

### CONSIGNE :

- chaque équipe choisit dans un temps donné des cibles à atteindre ; pour que les points des cibles soient validés, il faut que les deux joueurs de l'équipe touchent la cible chacun à leur tour et désescaladent sans sauter.

### CRITERE DE REUSSITE :

- l'équipe qui a le plus de points est gagnante.

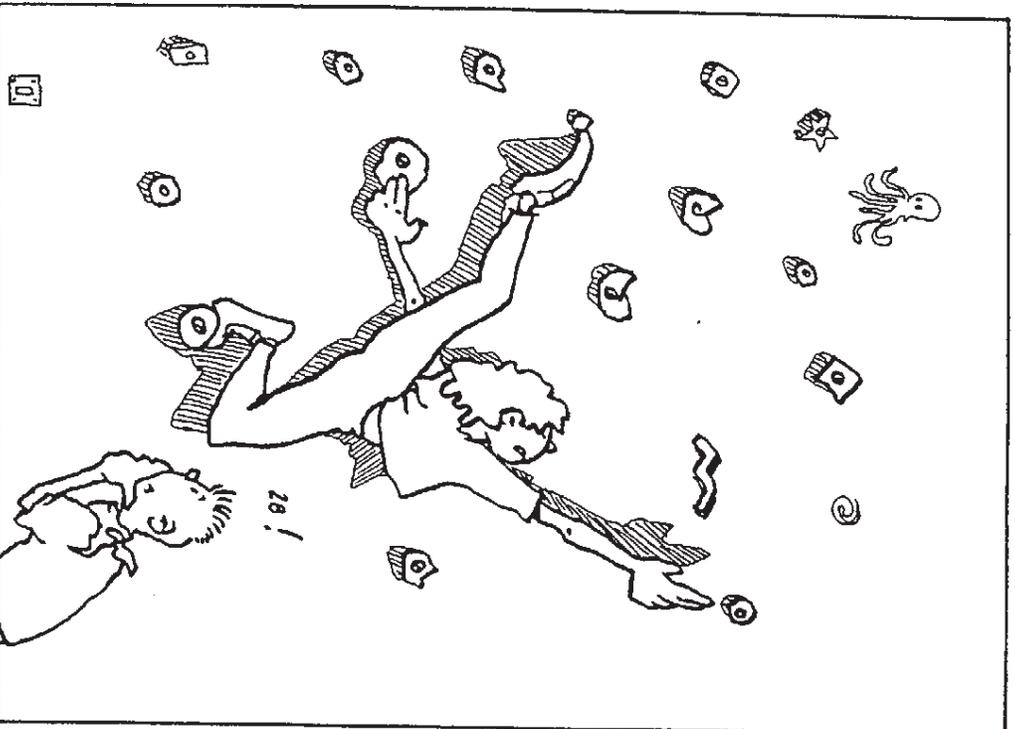
### COMMENTAIRE :

- cet exercice est essentiellement un jeu de stratégie d'équipe (à 2, faire les bons choix de cibles accessibles).

C1 C2 C3



## LA PIEUVRE



### DISPOSITIF :

- par 2, une pieuvre, un observateur.
- une prise est répétée sur le mur (entourée à la craie)

### BUT :

- toucher le maximum de prises.

### CONSIGNES :

- la pieuvre doit toucher de la main le maximum de prises autour de la prise imposée, sans jamais lâcher celle-ci (cependant, le changement de main sur cette prise est autorisé, ce qui permet d'explorer toutes les directions)
- l'observateur compte le nombre de prises touchées
- inverser les rôles.

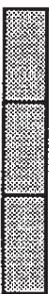
### CRITERE DE REUSSITE :

- avoir touché plus de prises que son partenaire.

### VARIANTES :

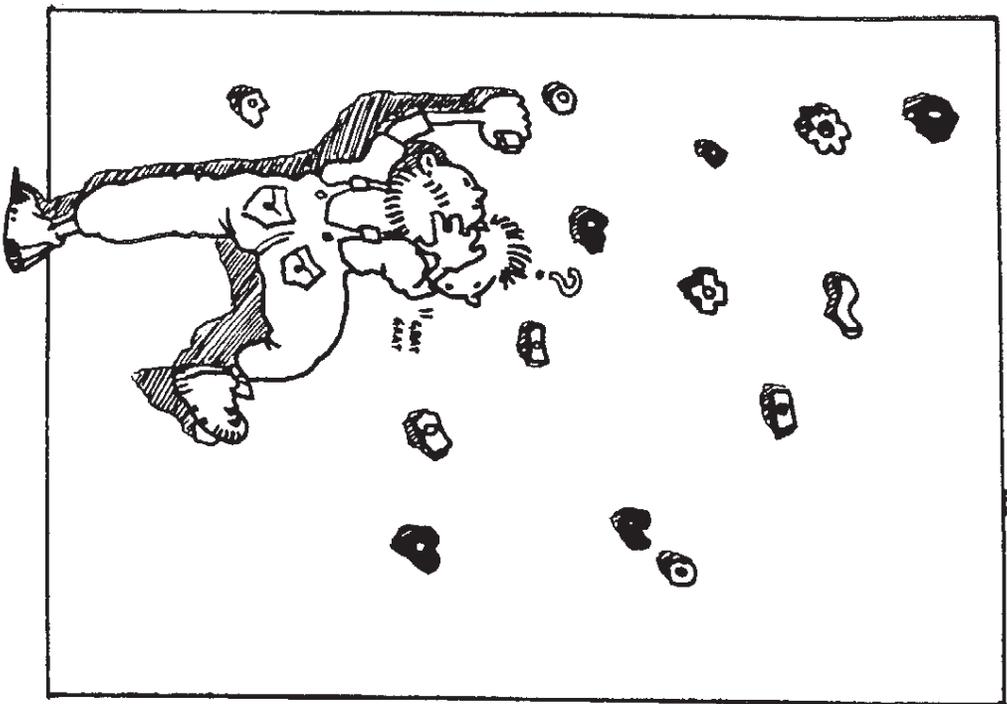
1. même jeu, mais avec les pieds : une main au moins tient la prise imposée, on touche le maximum de prises du bout du pied
  2. en déplacement vertical : en grimpaant le long d'une ligne verticale, toucher le maximum de prises situées à droite de cette ligne avec la main droite, ou à gauche avec la main gauche (la main opposée doit toujours rester dans la zone, et ne pas franchir la ligne)
- puis même jeu avec les pieds.

AFFECTIF		TECHNIQUE			INFORMATION		ENERGETIQUE	
		équilibre	placement	déplacement				
<input type="radio"/>		<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>		<input type="radio"/>	



## PASSAGE OBLIGE

A



AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

### DISPOSITIF :

- un point de départ, une prise d'arrivée matérialisée
- des prises repérées (craie, couleurs...) disposées sur le mur
- par groupe de 2 : un grimpeur, un observateur.

### BUT :

- atteindre l'arrivée en utilisant toutes les prises repérées.

### CONSIGNES :

- on peut se servir de toutes les prises mais en passant obligatoirement par les prises repérées
- l'observateur contrôle le passage par toutes les prises repérées.

### CRITERE DE REUSSITE :

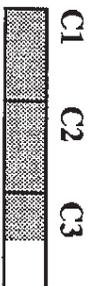
- atteindre la prise d'arrivée en étant passé par toutes les prises repérées.

### VARIANTE :

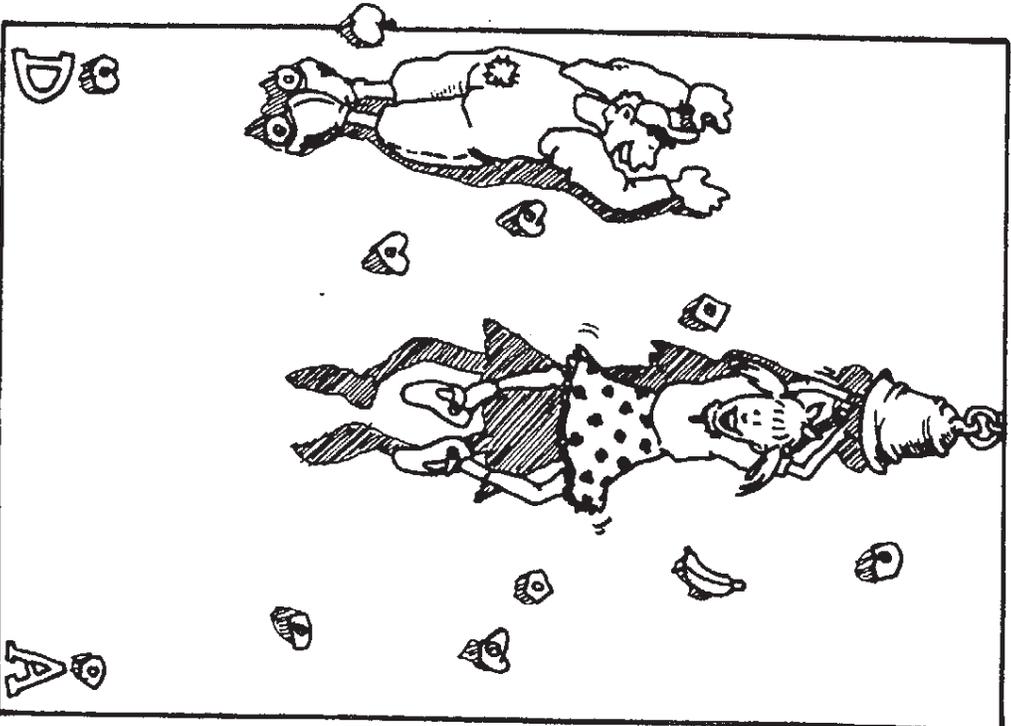
- organisation par atelier de 4 ou 5 joueurs et rechercher des itinéraires différents.

### OBSERVATIONS :

- pour stimuler la capacité de choix de l'enfant, on essaiera d'installer les prises repérées de manière à susciter des réponses variées (plusieurs itinéraires possibles, la réponse la plus évidente n'étant pas la plus facile, parcours complexe...).



## LA CLOCHETTE



### DISPOSITIF:

- matérialiser un parcours en triangle avec un point de départ et un point d'arrivée
- accrocher une clochette au sommet du triangle
- 5 à 6 joueurs par parcours.

### BUT :

- effectuer le parcours en faisant sonner la clochette au passage

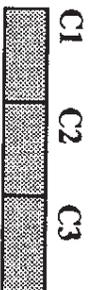
### CONSIGNE :

- grimper jusqu'à la clochette, la faire sonner et rejoindre le point d'arrivée.

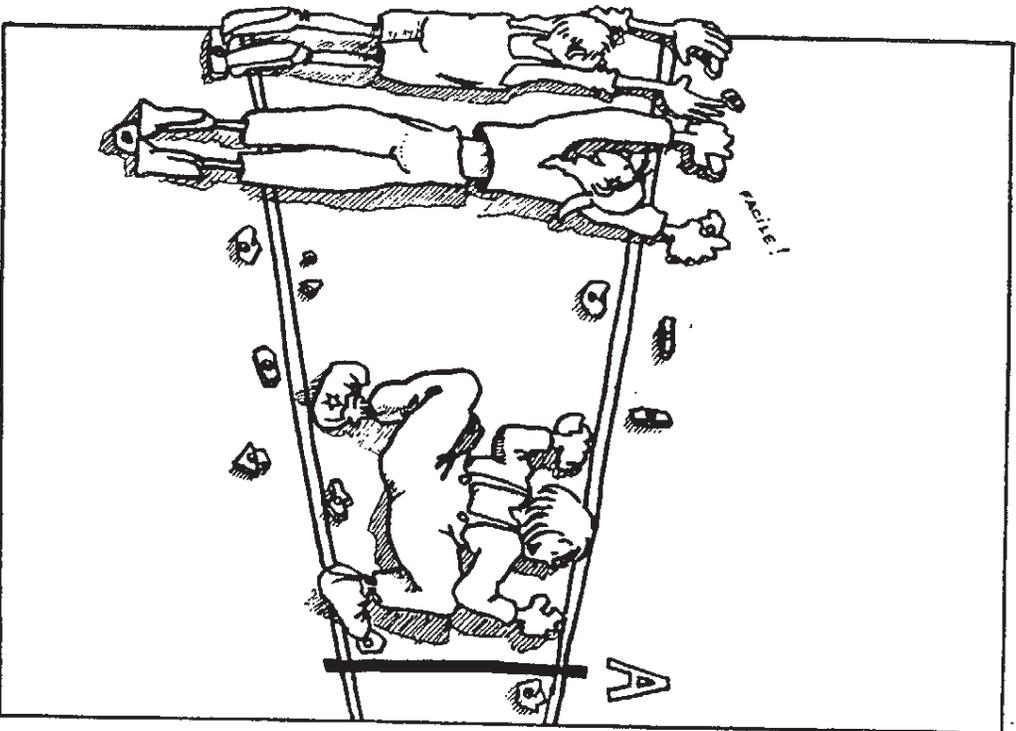
### CRITERE DE REUSSITE :

- toucher la prise d'arrivée en ayant fait tinter la clochette.

AFFECTIF		TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement			
<input type="radio"/>						



## L'ENTONNOIR



### DISPOSITIF :

- un parcours en entonnoir, matérialisé sur le mur, avec une prise de départ et une prise d'arrivée.

### BUT :

- atteindre la prise d'arrivée en passant dans l'entonnoir.

### CONSIGNE :

- garder les pieds et les mains à l'intérieur des 2 lignes de l'entonnoir.

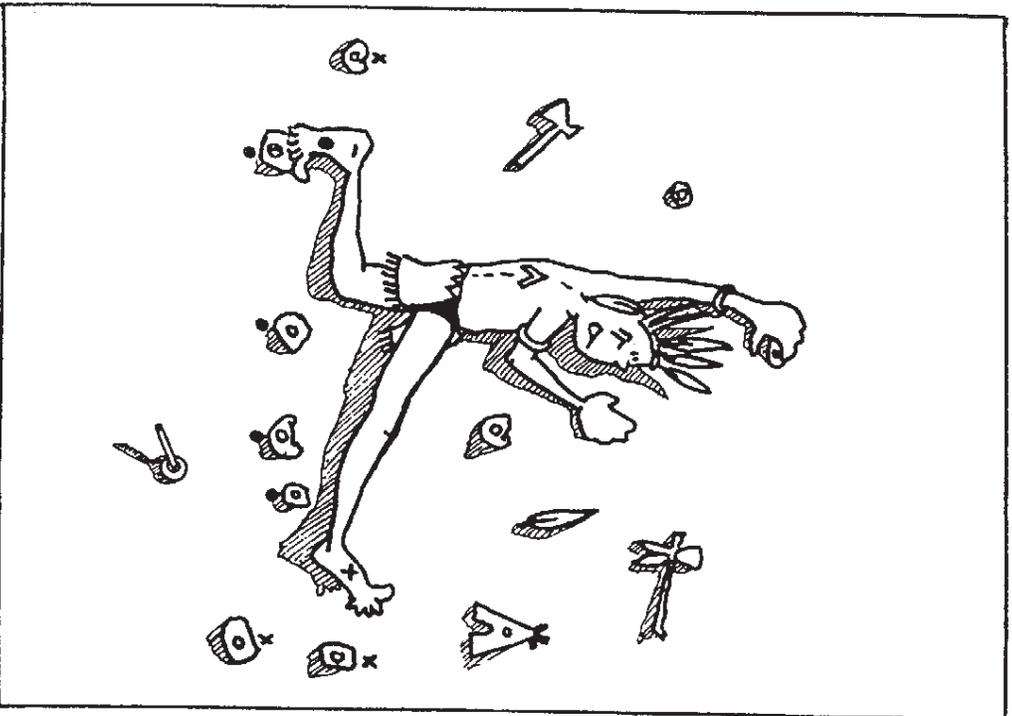
### CRITERE DE REUSSITE :

- atteindre la ligne d'arrivée en utilisant les prises dans l'entonnoir.

### VARIANTES :

- réaliser le parcours avec les prises extérieures à l'entonnoir, du plus étroit au plus large
- l'entonnoir peut être vertical ou horizontal.

AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
<input type="radio"/>					



## LES INDIENS AUX PIEDS COLORES

### DISPOSITIF :

- un point de départ, un point d'arrivée sur le mur
- escalade en traversée ou à la verticale
- les prises de pieds sont marquées de 2 couleurs (craies, gommettes ou scotch) ; ex. : rouge, bleu
- les élèves sont par 2:
  - . un grimpeur, l'indien, avec un pied rouge et un pied bleu (gommette ou croix de couleur sur le dessus de la chaussure)
  - . un observateur.

### BUT :

- suivre un circuit repéré par 2 couleurs en posant chaque pied sur les prises de couleur correspondantes.

### CONSIGNES :

- pour le grimpeur :
  - suivre la piste des indiens en posant toujours le pied bleu sur les prises bleues, le pied rouge sur les prises rouges
  - pour l'observateur :
    - vérifier que l'indien respecte bien strictement la règle (il peut aussi le conseiller).

### VARIANTES :

- on peut simplifier le jeu (sans croisement de pieds) en demandant aux enfants de suivre une piste tracée avec une seule couleur (ex : n'utiliser que les prises colorées en rouge pour les pieds)
- on peut transposer ce jeu au niveau des mains (croisement de mains)

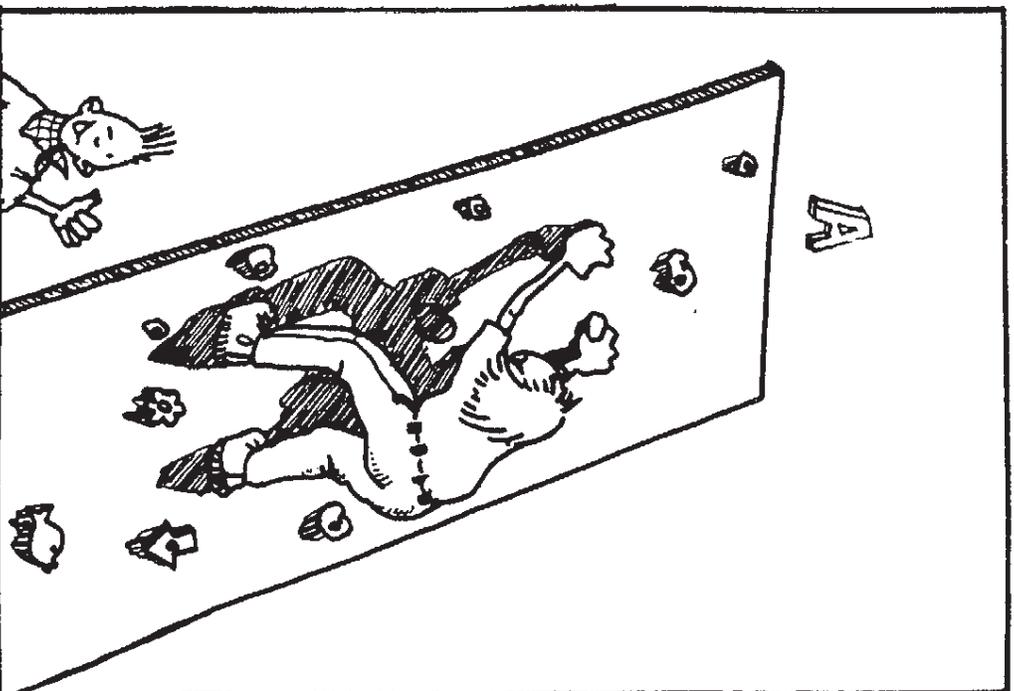
APPRECHÉ	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		



C1 C2 C3



## LA PATINETTE



### DISPOSITIF :

- surface d'escalade en pente, plan incliné
- atelier de 3, 4 élèves.

### BUT :

- atteindre le sommet sans poser les pieds sur les prises.

### CONSIGNES :

- n'utiliser les prises qu'avec les mains (pieds " à plat " sur le mur)
- les prises de pied sont autorisées pour la descente
- passer à tour de rôle.

### CRITERE DE REUSSITE :

- atteindre le haut de la voie sans avoir touché une seule prise avec ses pieds.

### VARIANTES :

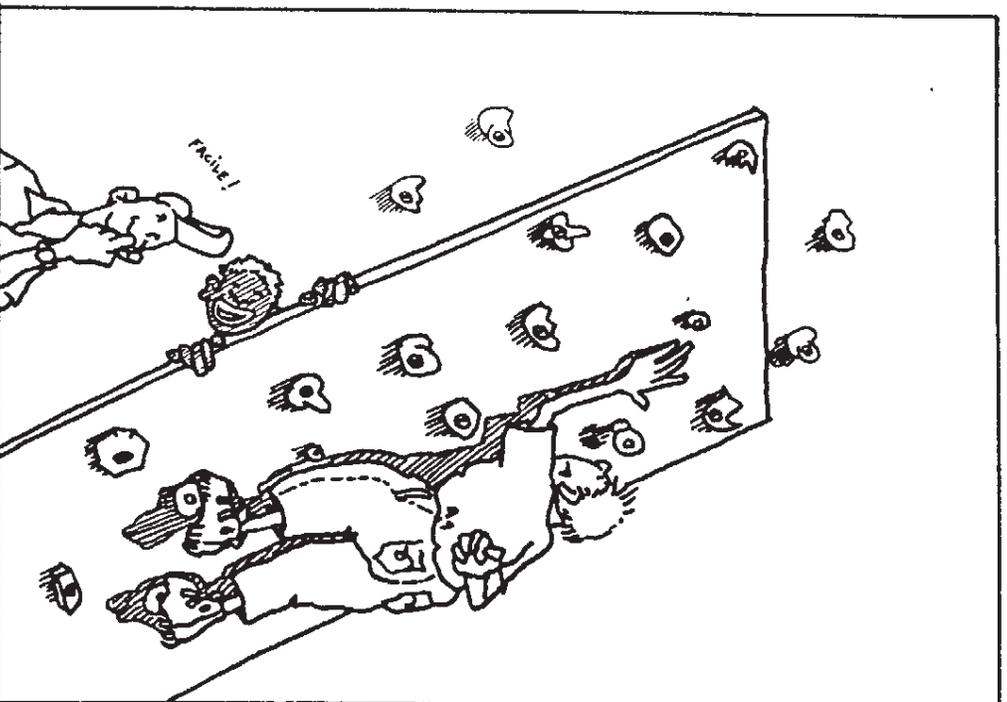
- faire varier progressivement l'inclinaison du support
- possibilité de faire varier la contrainte selon l'âge des enfants, ou la difficulté de la voie (par ex. : droit à une seule prise de pieds).

APPECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
<input type="radio"/>					

C1 C2 C3



## LE MANCHOT



### DISPOSITIF :

- une surface d'escalade en pente (plan incliné).

### BUT :

- atteindre le sommet en utilisant une seule main.

### CONSIGNES :

- grimper avec une main dans le dos, ou une balle dans la main
- on désescalade comme on veut.

### CRITERE DE REUSSITE :

- atteindre le sommet de la voie en gardant la main dans le dos, ou sans avoir lâché la balle.

### VARIANTES :

- " le gros ventre " : grimper avec un ballon placé devant soi, sous le pull (décoller le buste de la paroi)
  - on peut augmenter la difficulté
1. en imposant de grimper les 2 mains posées à plat à côté des prises (rôle équilibrateur des bras) + au signal, taper dans ses mains
  2. sur une pente très faible, grimper sans les mains
  3. par 2, en parallèle, jouer à la passe à " 5 " en grimpant
  4. faire varier l'inclinaison du support
  5. les mêmes exercices peuvent être réalisés en désescalade.

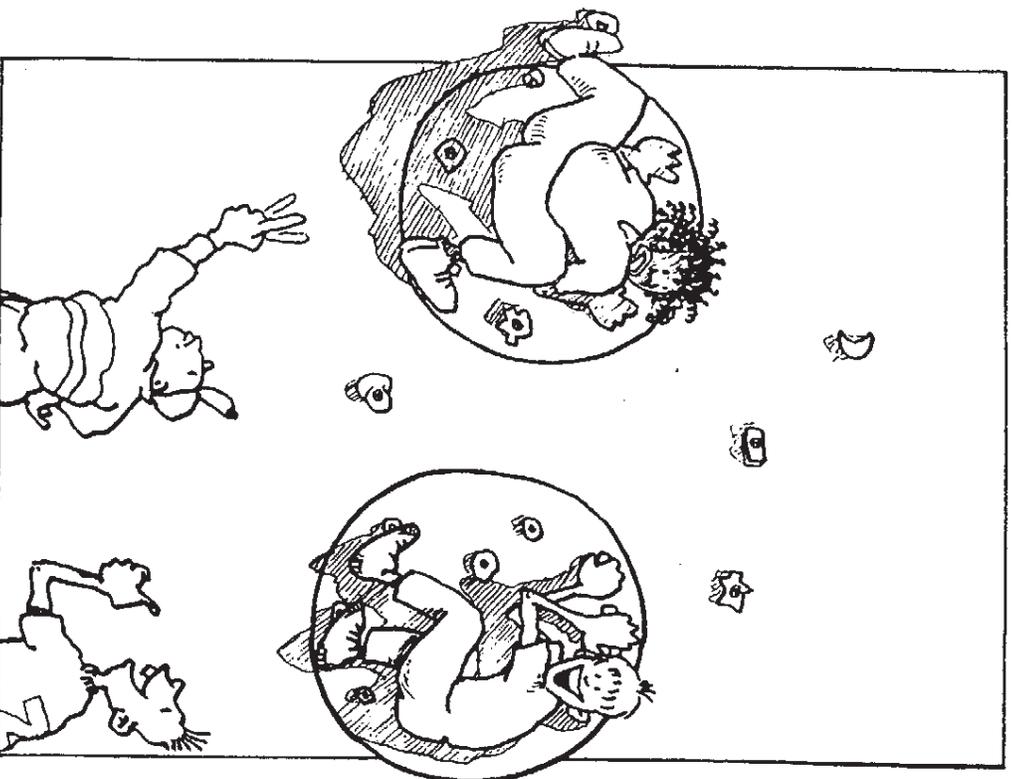
AFFECTIF		TECHNIQUE			INFORMATION		ENERGETIQUE	
		équilibre	placement	déplacement				
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



C1 C2 C3

--	--	--

## LES CERCLES (dedans dehors)



### DISPOSITIF :

- cercles dessinés à la craie sur le mur, ou cerceaux accrochés (veiller à englober 4 ou 5 prises à l'intérieur de chaque cercle)

### BUT :

- être regroupé à l'intérieur du cercle.

### CONSIGNES :

- grimpeur : utiliser les prises à l'intérieur du cercle pour s'y maintenir recroquevillé
- observateur : observe si la règle est respectée, si aucune partie du corps ne sort du cercle.

### CRITERE DE REUSSITE :

- n'avoir plus aucune partie du corps à l'extérieur du cercle.

### VARIANTES :

- utiliser les prises à l'extérieur du cercle (les plus proches) pour cacher le cercle avec son corps
- changer de cercle au signal (par équipe)
- un meneur de jeu alterne la consigne (dedans - dehors).

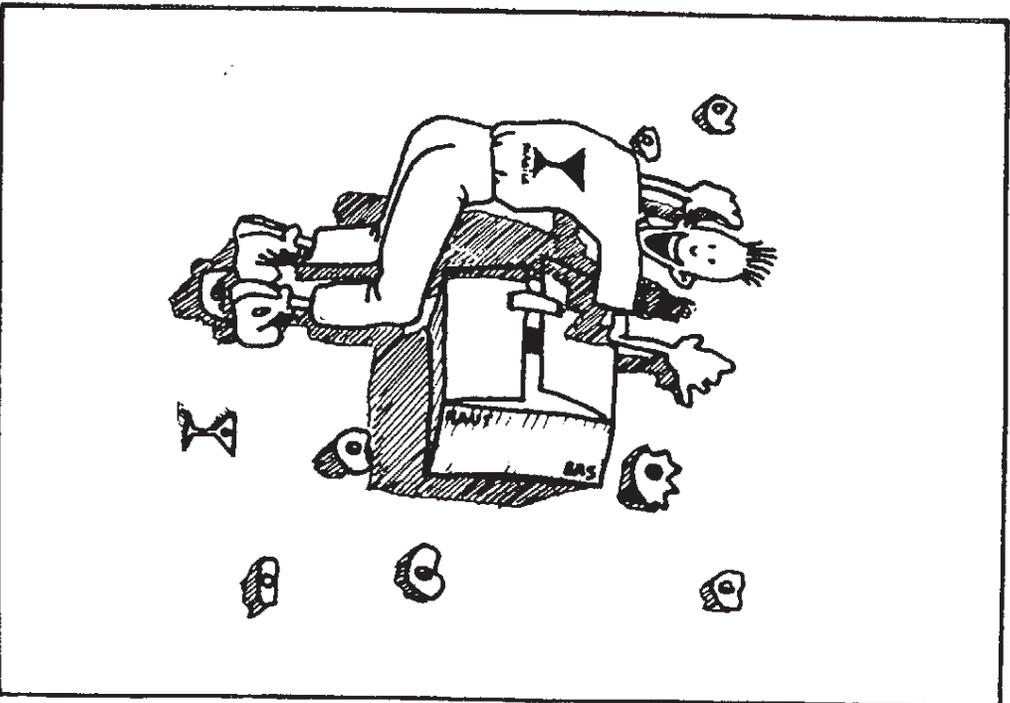
APPECTIF		TECHNIQUE			INFORMATION		ENERGIEQUE	
		équilibre	placement	déplacement				
<input type="radio"/>								



C1 C2 C3



## PARCOURS D'OBSTACLES



### DISPOSITIF :

- sur un itinéraire vertical, on matérialise un obstacle à franchir (bande de papier, carton, ...)
- on peut faire varier la dimension de l'obstacle.

### BUT :

- réaliser la voie sans toucher l'obstacle.

### CONSIGNE :

- atteindre le haut de la voie sans tomber, ni toucher l'obstacle.

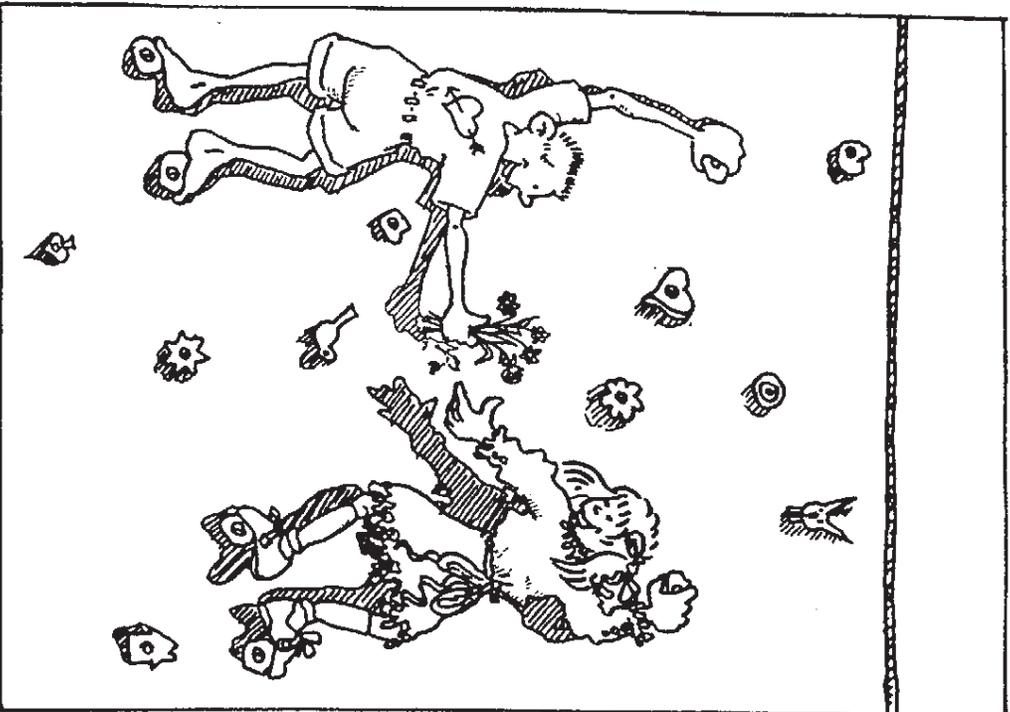
### VARIANTES :

- même jeu en traversée (jouer sur la largeur de l'obstacle)
- multiplier et diversifier les obstacles (ex. : passer sous un fil, dans un cerceau, enjamber un volume, un carton, ...)
- slalomer entre des obstacles.

AFFECTIF		TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
		équilibre	placement	déplacement		
<input type="radio"/>						

C1 C2 C3

## LA CHAÎNE



### DISPOSITIF :

- équipes de 4 à 5 grimpeurs
- un objet à se faire passer (descendeur, balle de tennis, ...)
- une ou plusieurs équipes sur le mur selon la largeur, les pieds à un mètre du sol, chaque grimpeur espacé d'un mètre.

### BUT :

- faire passer l'objet du grimpeur n° 1 au grimpeur n° 5 sans le faire tomber.

### CONSIGNES :

- au signal, les grimpeurs d'une équipe se posent en équilibre sur le mur à l'emplacement indiqué
- dès que l'enseignant ou un enfant donne l'objet au premier grimpeur, celui-ci le fait passer à ses partenaires
- on a le droit de se déplacer sur le mur
- lorsque le dernier grimpeur reçoit l'objet, la chaîne est terminée et réussie.

### CRITERE DE REUSSITE :

- avoir réussi toute la chaîne sans faire tomber l'objet.

### VARIANTE :

- chronométrer le temps de la chaîne pour départager les équipes (avoir réussi la chaîne dans le temps le plus court)
- réaliser le plus grand nombre de chaînes aller et retour à la suite.

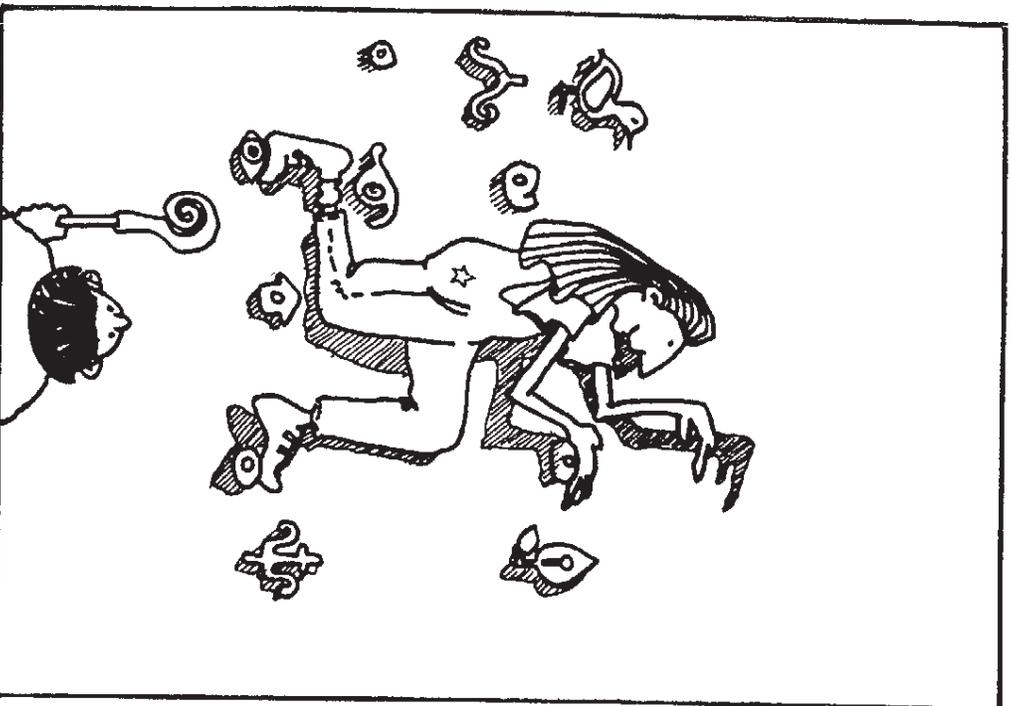
AFFECTIF	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>



C1 C2 C3



## L'EGYPTIEN



### DISPOSITIF :

- une ligne de départ, une ligne d'arrivée
- par 2, un observateur, un grimpeur
- chaque grimpeur a une gomme sur chaque hanche.

### BUT :

- grimper en se déplaçant de profil (jamais face au mur).

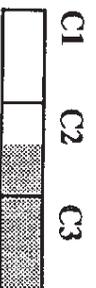
### CONSIGNES :

- réaliser la voie (traversée ou verticale) en conservant le bassin de profil, toujours du même côté, ou changement de profil au cours de l'escalade
- inverser les rôles.

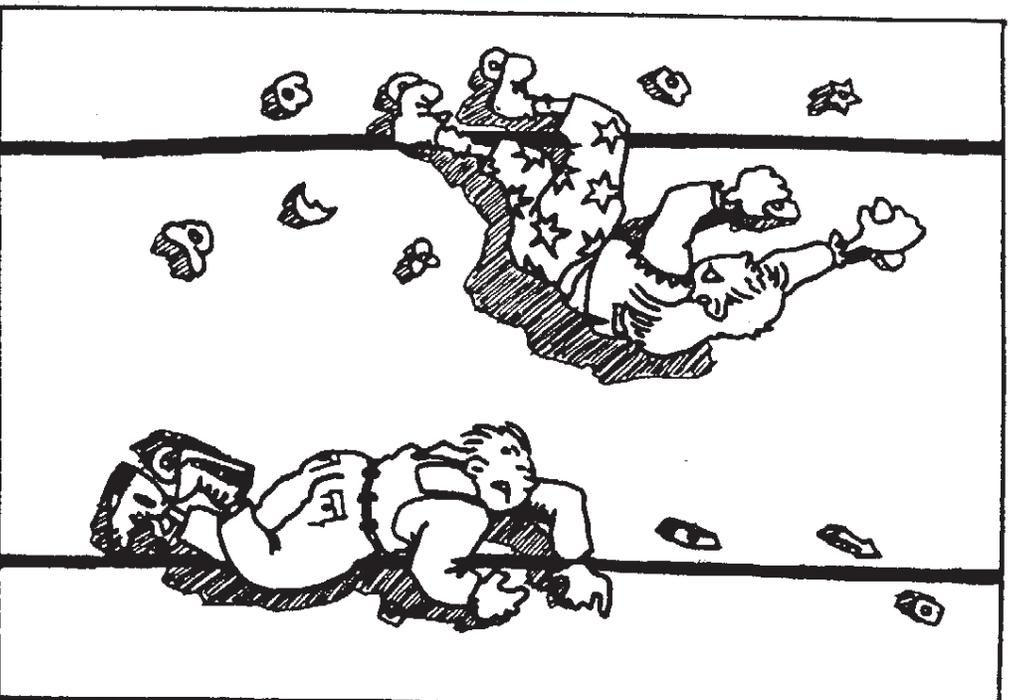
### CRITERE DE REUSSITE :

- le grimpeur réussit la voie et l'observateur, face au mur, bien aligné avec le grimpeur, doit toujours voir la gomme.

ASPECTIF		TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGETIQUE
		équilibre	placement	déplacement		
<input type="radio"/>						



## LA FRONTIERE



APPECHII	TECHNIQUE			INFORMATION	ENERGIE/POUE
	equilibre	placement	deplacement		
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

### DISPOSITIF :

- matérialiser plusieurs voies verticales avec un point d'arrivée repéré
- tracer une ligne verticale sous ce point ( la frontière)
- répartir les enfants par équipes de 4 au pied des voies
- ils grimpent à tour de rôle.

### BUT :

- atteindre le haut de la voie sans jamais changer de zone pour les mains et les pieds.

### CONSIGNES :

- atteindre le repère avec une règle de déplacement à respecter : pendant toute l'escalade, les mains doivent rester d'un côté de la frontière, et les pieds de l'autre
- les observateurs témoignent du respect de la règle du jeu.

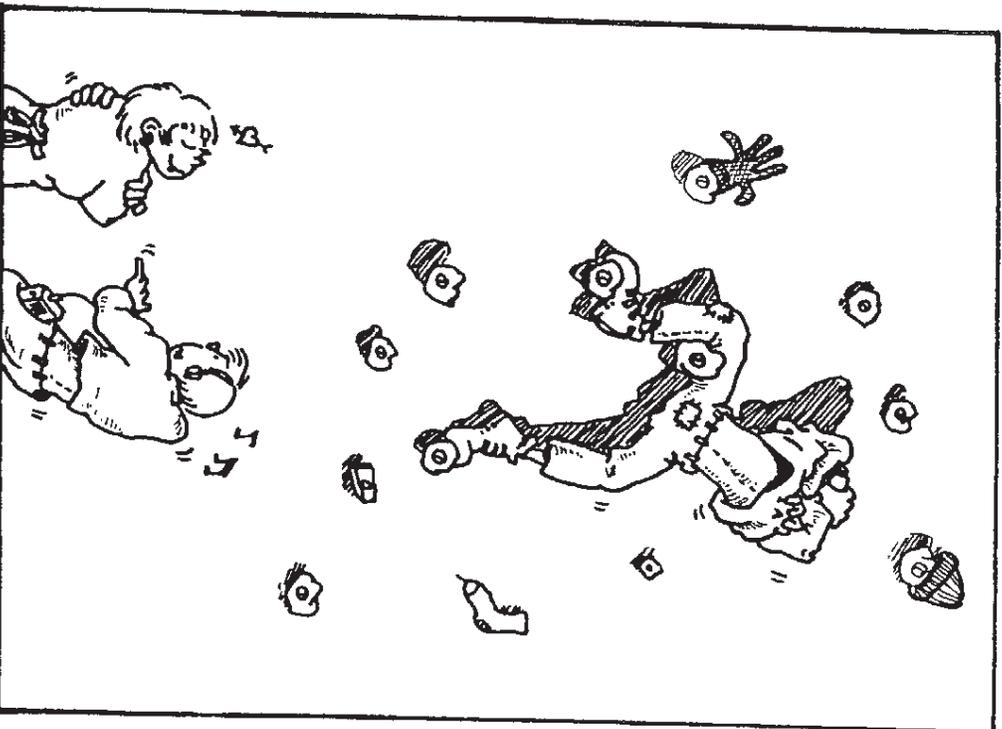
### CRITERE DE REUSSITE :

- atteindre le haut de la voie malgré la contrainte.

C1 C2 C3



## SEQUENCE HABILLAG



### DISPOSITIF :

- escalade sur un plan incliné
- des vêtements (bonnet, écharpe, pull, gilet, gants, ...) sont accrochés à intervalles réguliers tout au long de la voie
- un seul enfant à la fois dans la voie.

### BUT :

- s'habiller tout en grimpant.

### CONSIGNE :

- grimper et enfilez les vêtements accrochés sur les prises.

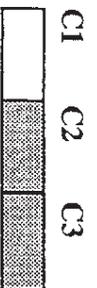
### CRITERE DE REUSSITE :

- arriver en haut de la voie en ayant revêtu tous les habits rencontrés le long du parcours.

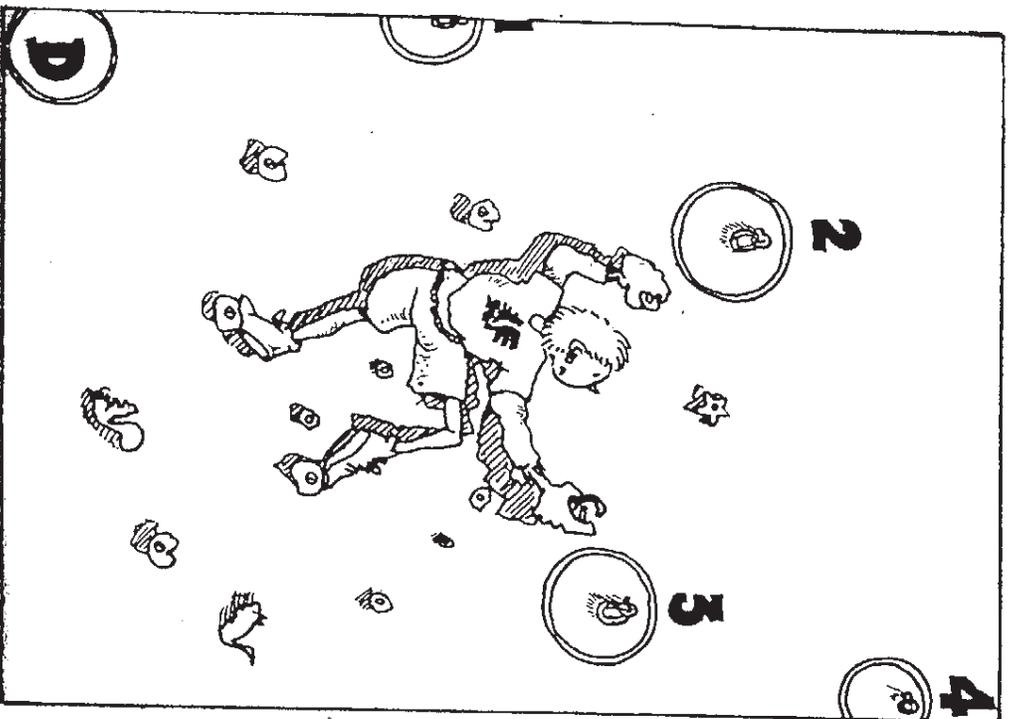
### VARIANTES :

- même jeu, en se déshabillant : à chaque prise repérée sur le mur, le grimpeur doit se débarrasser d'un vêtement.

ABJECTIF		TECHNIQUE		INFORMATION	ENERGETIQUE
	équilibre	placement	déplacement		
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



## L'ÉCUREUIL



ACTIVITÉ		TECHNIQUE			INFORMATION		ÉNERGÉTIQUE	
	équilibre	postural	déplacement					
●	○	○	○	○	●		○	

### DISPOSITIF :

- un point de départ et un point d'arrivée matérialisés en traversée
- 4 prises repérées, d'une valeur de 1 à 4 points, selon leur éloignement du point de départ
- équipes de 2: un grimpeur "écureuil" et un observateur
- l'écureuil dispose d'un capital de 3 graines (mousquetons, bouts de laine, ...).

### BUT :

- l'écureuil devra réaliser la traversée en essayant de déposer sa graine sur la prise qui lui rapportera le plus de points possibles.

### CONSIGNES :

- l'écureuil a 3 essais ; il emporte chaque fois une graine qu'il dépose sur la prise la plus éloignée qu'il pourra atteindre
- l'écureuil ne peut pas reculer ; en cas de chute, il perd le bénéfice de sa graine
- l'observateur compte les points obtenus à l'issue des 3 passages.

### CRITÈRES DE REUSSITE :

- réaliser un maximum de points
- réaliser plus de points que son adversaire.

### VARIANTE :

- ce jeu peut se faire à la verticale, il peut servir de préparation à la "compétition inter-équipes" (cf. fiche correspondante).