

VITESSE, BLOC, DIFFICULTÉ...

COMMENT LE PROGRAMME OLYMPIQUE PEUT INSPIRER LE COLLÈGE

Inspiré d'une conception citoyenne de l'EPS, ce projet vise à promouvoir la capacité des élèves à s'engager positivement dans un projet collectif, en partant de la résonance culturelle de l'escalade tout en questionnant ses évolutions récentes.



En 2016, la 129^e session du CIO a approuvé l'inscription de 5 nouveaux sports au programme des Jeux olympiques de Tokyo 2020 parmi lesquels l'escalade sportive afin d'« amener le sport aux jeunes »¹. Une épreuve combinée (vitesse, bloc, difficulté) serait l'occasion de « réunir les meilleurs grimpeurs mondiaux » et permettrait également au public de « prendre toute la mesure de la difficulté de l'escalade, tout en mettant en avant le caractère spectaculaire de chaque discipline ». Le format pourrait consister en une phase de qualifications réunissant 20 hommes et 20 femmes dans une première épreuve de vitesse (deux runs), une

deuxième de bloc (quatre blocs) et une troisième de difficulté (une voie à vue). Les 6 meilleurs se retrouvent en phase finale dans trois nouvelles épreuves².

L'entrée de l'escalade aux Jeux olympiques porte toutefois à débats. Certains restent attachés à la pratique en milieu naturel, et aux valeurs associées, quand d'autres questionnent le format d'une épreuve³ qui exigerait des qualités trop différentes pour que les futurs champions et championnes olympiques représentent le plus haut niveau de leur spécialité. L'épreuve de vitesse est particulièrement pointée du doigt. Sans trancher le débat, l'inscription de l'escalade au programme

des Jeux, également souhaitée par le COJO de Paris 2024, lui confère une nouvelle résonance culturelle qui peut constituer un levier pour l'enseignement de l'EPS :

- en donnant du sens pour des élèves souvent sensibles aux relations entre l'EPS et les pratiques sociales de référence ;
- en contribuant à l'évolution des représentations d'une activité, souvent perçue comme technique, dangereuse et réservée à quelques-uns ;
- en étant l'objet de débats, sur les problématiques de pratique et de médiatisation.

Présentation du projet

Il s'agit de faire vivre aux élèves de niveau débutant/débrouillé en escalade une séquence d'apprentissage de 12 leçons, dont le déroulement constitue « une véritable histoire collective d'apprentissage »⁴ ancrée sur le programme de l'épreuve olympique. Le projet comporte un « scénario » (les élèves ont tous été sélectionnés pour participer aux premiers JO d'escalade de l'histoire), des « rebondissements » (les élèves vont être confrontés à une succession d'épreuves de difficulté, de bloc et de vitesse) et une « intrigue » (visant à faire émerger des réflexions éclairées sur l'entrée de l'escalade aux JO sur la base de leur expérience dans ce projet). La feuille de route individuelle témoigne de ce parcours (tableau).

Ce projet s'inscrit dans une conception citoyenne de l'EPS :

- il retient des pratiques sociales de référence leurs particularités émotionnelles et motivationnelles, plutôt que leurs aspects formels (règlement et logique interne)⁵ ;
- il promeut un ancrage dans une temporalité longue (la leçon, la séquence, le cycle, la scolarité) pour faire vivre des expériences

Sur la voie de l'escalade olympique : feuille de route individuelle

Escalade de difficulté	Je fais partie du groupe _____ car j'ai grimpé, dans la phase préparatoire, une voie...	<input type="checkbox"/> en entier...	en utilisant _____ prises de main.
	J'ai gagné ____ pts en réalisant une voie...	<input type="checkbox"/> jusqu'à la _____ dégainé...	
Épreuve de bloc	Je fais partie du groupe _____ car j'ai réussi _____ blocs dont _____ à vue.	<input type="checkbox"/> à moitié...	<input type="checkbox"/> toutes prises...
	J'ai gagné _____ pts en remportant _____ duels lors de l'épreuve des prises annulées.	<input type="checkbox"/> en entier...	<input type="checkbox"/> de 2 couleurs...
Épreuve de vitesse	Avec mon équipe, nous avons gagné _____ pts en remportant _____ duels dans l'épreuve de relais et en marquant ____ pts de progrès.		
Épreuve combinée	J'ai choisi...	<input type="checkbox"/> la difficulté...	parce que _____.
	J'ai gagné ____ pts...	<input type="checkbox"/> le bloc...	
Mon équipe		<input type="checkbox"/> la vitesse...	
		<input type="checkbox"/> en utilisant ____ prises Joker.	
		<input type="checkbox"/> en réussissant ____ blocs.	
		<input type="checkbox"/> en me classant _____.	
		se classe _____ de la classe.	
		se classe _____ du collège.	

sportives authentiques, occasion de transformation ;

- il valorise les « fils rouges » et les événements de fin de cycle plutôt que les seules situations évaluatives⁶.

Phase préparatoire

Les deux premières séances, outre la présentation du projet et de son déroulement, visent l'apprentissage des habiletés de sécurité en moulINETTE. Elles aboutissent à la réalisation d'une voie sélectionnée par l'enseignant (sur dalle, avec une majorité de prises de type bac) en comptant le nombre de prises de main pour arriver au sommet (ou à une étape intermédiaire). À l'issue de cette phase préparatoire, l'enseignant répartit les élèves selon trois niveaux en fonction du nombre moyen de prises par mètre de progression.

L'épreuve de difficulté

La deuxième étape du projet se déroule sur deux séances. Les élèves constituent quatre équipes affinitaires de 6, avec comme contrainte de comporter 2 élèves de chaque niveau. Chaque équipe porte le nom d'un grimpeur célèbre (Margo Hayes, Angela Eiter, Alex Honnold, Adam Ondra).

Équipé de cordes et d'un baudrier, le grimpeur doit parvenir au sommet d'une voie ou, a minima, le plus haut possible. Si en compétition les voies sont inconnues des grimpeurs,

les élèves ont ici le choix et disposent d'un temps d'entraînement. Sur une voie choisie par l'élève, chacun grimpe avec une contrainte adaptée à son niveau :

- **niveau 1** : grimper avec une balle de tennis de table dans chaque main (compensation par une exploitation plus grande de la poussée des jambes) ;
- **niveau 2** : grimper avec un mousqueton qui pend du baudrier, et qui doit venir toucher le talon à chaque fois que l'élève pousse sur un de ses pieds (transfert de poids et poussée complète des jambes) ;
- **niveau 3** : grimper avec des « menottes » qui relient les deux poignets de l'élève en passant dans le pontet du baudrier (coordination poussée des jambes et traction des bras). L'enseignant s'implique fortement dans le guidage des élèves, les aide à choisir une voie adaptée à leur niveau et à leur contrainte, leur donne des consignes associées à l'utilisation prioritaire des membres inférieurs en escalade et à la nécessité de combiner la poussée des jambes et la traction des bras.

Après travail, chaque élève réalise sa voie devant l'enseignant puis se voit attribuer un nombre de points correspondant à la performance réalisée : voie entière toutes prises (1 pt), deux couleurs de prises (2 pts) ou une couleur de prises (3 pts) ; demi-voie toutes prises (0 pt), deux

couleurs de prises (1 pts) ou une couleur de prises (2 pts). Chaque équipe peut donc capitaliser 18 pts, puis chaque élève complète sa feuille de route individuelle.

L'épreuve de bloc

Elle se déroule sur 2 séances. L'enseignant présente l'activité et les critères de validation du bloc (tenir à deux mains la prise finale). Les blocs, dans les compétitions, sont réalisés à vue. Dans le cas présent, les élèves s'engagent dans un travail par équipe de réalisation de blocs de difficulté variable, ouverts par l'enseignant (une dizaine de blocs, selon la taille du mur). Chaque élève tente de réaliser ces blocs en un maximum de trois essais, en bénéficiant des conseils de ses partenaires. À la fin, chaque élève renseigne le nombre de blocs qu'il a réussi au total et à vue. Ce renseignement permet à l'enseignant de constituer trois groupes par équipe, composés chacun de deux élèves de niveau équivalent.

Chaque duo rencontre les duos de même niveau des trois autres équipes dans une épreuve en duel intitulée « les prises annulées ».

Trois tournois se déroulent en parallèle à trois endroits différents du mur. Sur un bloc dont l'enseignant aura déterminé uniquement les prises d'arrivée et de départ, chaque duo réalise le bloc puis annule, après son passage et de façon

► concertée, une prise de son choix. En cas d'échec, chaque élève a le droit à un deuxième essai. Le duo qui aura réussi le bloc en dernier, malgré l'ensemble des prises annulées, remporte 2 pts. En cas d'égalité (c'est-à-dire un seul élève de chaque duo réussit le bloc en dernier), chaque duo remporte 1 pt. À nouveau, chaque équipe peut remporter 18 pts, et, individuellement, les élèves complètent leur feuille de route.

L'épreuve de vitesse

L'épreuve de vitesse se déroule sur deux séances. Après une présentation de l'activité (réaliser par équipe une voie connue le plus rapidement possible, sous la forme d'un relais en trois manches), les élèves s'engagent dans l'expérimentation et la reconnaissance d'une voie tirée au sort par l'enseignant (4 voies parallèles, aux caractéristiques les plus similaires possibles en termes de densité et de types de prises avec une présence accrue de prises de type bac, grosses et crochetantes). Durant ce temps, l'enseignant s'implique dans le guidage des élèves, qui élaborent et testent leur stratégie d'équipe (assurance de vitesse, grimper sa voie le plus rapidement possible).

Puis, les élèves réalisent une épreuve de relais par équipe. Trois manches sont disputées. Au cours de chaque manche, l'équipe désigne l'assureur (qui doit changer à chaque manche) et l'ordre de passage des cinq grimpeurs. Au signal, le premier élève de chaque équipe grimpe la voie le plus rapidement possible, se fait descendre, se désencorde, donne la corde à l'élève suivant, qui s'encorde et grimpe à son tour après validation de l'assurage individuel par l'enseignant. L'équipe dont le dernier grimpeur pose en premier les 2 pieds au sol gagne 4 pts (les seconds 3 pts ; les 3^e, 2 pts, les derniers 1 pt). À ces points de performance s'ajoutent des points de progrès (4 pts pour l'équipe qui a le plus réduit son temps entre la 1^{re} et la 3^e manche, 3 pts à la 2^e, etc.).

Durant cette épreuve, le rôle de l'enseignant est essentiel pour veiller au respect des exigences de sécurité (rappel ferme des règles de sécurité notamment concernant la vitesse de descente du grimpeur), et si besoin, l'application de sanction (retrait d'1 pt en cas de manquement aux exigences). En fin d'épreuve, chaque équipe peut remporter 18 pts, et, individuellement, les élèves complètent leur feuille de route.

L'épreuve finale

La dernière étape du projet se déroule sur 4 séances. Elle débute par un questionnement de l'enseignant sur l'intérêt (ou non) que l'escalade soit admise au programme des Jeux olympiques, à travers une épreuve combinée. L'objectif est de faire émerger les avantages et les inconvénients de ce format, en relation avec la dialectique spécialisation/polyvalence des grimpeurs.

Puis l'enseignant présente l'épreuve finale aux élèves. Elle est constituée, au choix, d'une épreuve de difficulté, de bloc ou de vitesse. L'enjeu est de capitaliser jusqu'à 10 pts par épreuve pour son équipe :

- **difficulté** : une voie tirée au sort parmi trois de niveau difficile (l'enseignant se base sur le niveau du meilleur grimpeur du groupe pour déterminer la difficulté). Le capital initial de chaque élève est de 10 pts. Chaque grimpeur réalise la voie (2 essais) et reçoit 1 pt de pénalité à chaque fois qu'il utilise une « prise joker » (prise d'une autre couleur avec la voie à réaliser) ;

- **bloc** : quatre blocs sont proposés (2 essais par bloc), de difficulté progressive (le premier bloc rapporte 1 pt, le second 2 pts, etc., l'élève réussissant les 4 blocs marque 10 pts) ;

- **vitesse** : une voie chronométrée (2 essais, le meilleur temps est retenu) choisie après entraînement parmi 3 possibles (toutes prises, niveau et configuration équivalents) et attribution des points selon le classement (10 pts au plus rapide, 1 pt au moins rapide, et répartition des autres élèves selon les temps obtenus).

Après la réalisation des épreuves et la remise des médailles (or, argent, bronze), chaque élève reçoit un diplôme individuel, témoignant de sa participation aux « Jeux olympiques d'escalade du collège » et de l'initiation qu'il a reçue dans les trois disciplines de l'escalade sportive.

Le bilan

L'enseignant revient sur les deux questions qu'il a posées aux élèves au cours du cycle :

- dans quelle mesure est-ce une bonne chose que l'escalade soit admise aux Jeux olympiques ?

- dans quelle mesure est-ce une bonne chose que l'escalade soit admise sous un format combiné des trois disciplines ?

L'objectif est d'amener les élèves à étayer leurs idées sur la base de leur participation aux jeux d'escalade au collège.



La mise en œuvre de ce projet est susceptible de favoriser l'engagement des élèves en escalade :

- *en témoignant d'une résonance sociale tout en s'adaptant à la spécificité des élèves*. Le projet s'inspire du format combiné choisi pour l'escalade (difficulté, bloc et vitesse) et propose des équipes portant le nom de grimpeurs de haut niveau, sur lesquels l'enseignant pourra s'appuyer ;

- *en faisant évoluer les élèves par équipes stables tout en individualisant le parcours de chacun*. Au sein de chaque équipe évoluent 6 élèves de 3 niveaux différents. Avec sa feuille de route, l'élève visualise ses résultats et est amené à faire des choix individuels basés sur ses performances (cette fiche peut également servir à l'évaluation de fin d'apprentissage) ;

- *en positionnant l'enseignant dans un rôle normatif mais non prescriptif*. Bien que l'enseignant fixe les règles du déroulement du projet, il ne se place pas en surplomb de l'activité des élèves mais leur laisse une part de choix et cherche à recueillir leur point de vue ;

- *en s'étendant sur la durée d'un cycle long tout en étant jalonné d'échéances régulières*. Pris dans son ensemble, le projet est à penser sur un cycle d'au moins 12 leçons. S'inspirant du programme olympique 2020, il propose une succession d'épreuves privilégiant ainsi une initiation et une découverte des différentes modalités de pratiques. Il requiert une séquence longue et nécessite des ajustements pour que la pression temporelle et l'enchaînement des épreuves ne viennent pas réduire les apprentissages ;

- *en amenant les élèves à se questionner sur l'escalade aux JO et du format combiné choisi*. Ces débats pourront se poursuivre de manière interdisciplinaire, notamment par une réflexion historique sur les pratiques sportives, l'histoire de l'escalade ou les Jeux olympiques.

Oriane Petiot,

*Professeure agrégée d'EPS,
Initiatrice d'escalade FFME.*

1. BACH T., en ligne sur : www.olympic.org/fr/news/le-cio-approuve-l-admission-de-cinq-nouveaux-sports-au-programme-des-jeux-olympiques-de-tokyo-2020

2. « Escalade et olympisme : quel format pour l'escalade aux JO de Tokyo 2020 ? », *L'Équipe*, 2017.

3. « Escalade aux Jeux olympiques : le combiné fait débat ! », *La Fabrique Verticale*, 4/10/2016.

4. ÉVIN A., SÈVE C., SAURY J., « L'histoire collective comme notion descriptive pour l'analyse de l'activité d'élèves engagés dans des situations de coopération en éducation physique », *@activités*, 12-2, 2015.

5. DELIGNIÈRES D., GARSULT C., *Libres propos sur l'EPS*, Éd. EPS, 2004.

6. DELIGNIÈRES D., « Une approche culturelle de la citoyenneté », *Contre Pied*, n° 12, 2003.

