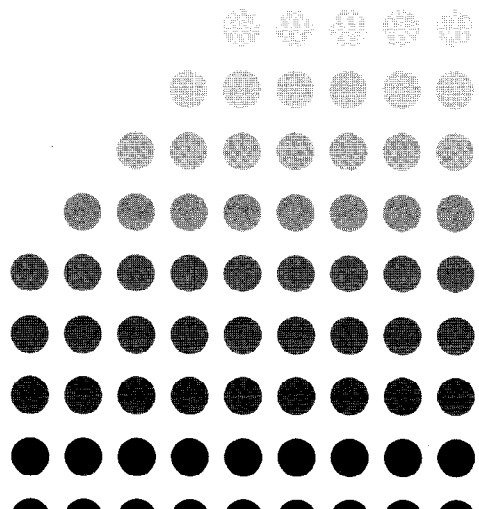




- la descente
  - le cheminement en hauteur
  - la montée
- à grimper en enchaînant**  
**passer de se percher**

# grimper



1<sup>re</sup> étape

> **exploration**

page 38

**se percher sur des supports**

- de hauteurs, largeurs, textures différentes
- fixes et plus ou moins stables
- mous ou durs

2<sup>e</sup> étape

> **diversification**

page 38

**se percher**

- comme ailleurs
- autrement
- plus haut
- plus longtemps
- aussi longtemps que de différentes manières
- sans se laisser tomber

**se suspendre**

3<sup>e</sup> étape

> **structuration**

page 40

**grimper**

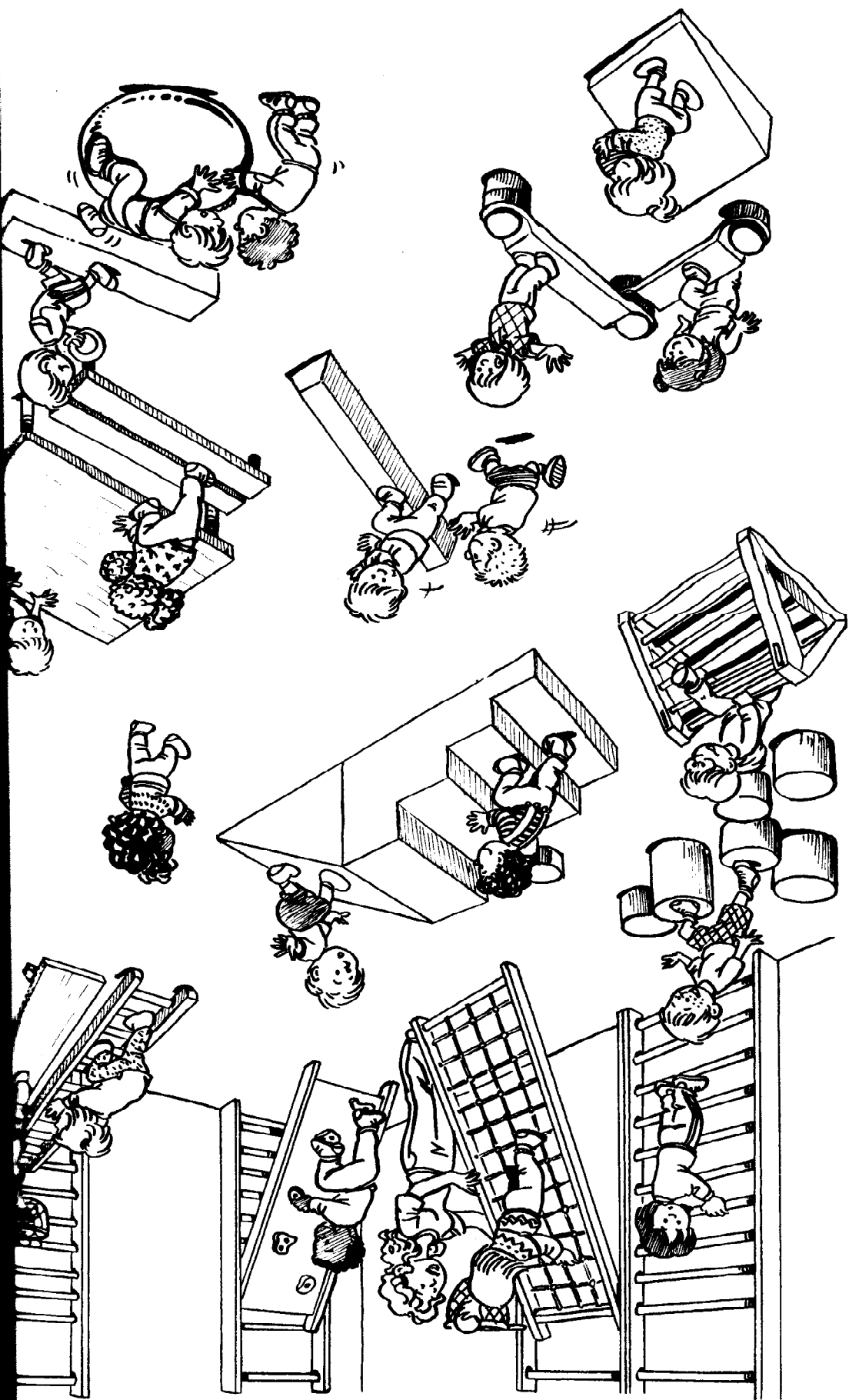
- en enchaînant des actions et en prenant des repères visuels pour progresser
- vers le haut
- en hauteur, horizontalement ou non
- en suivant des itinéraires
- en sautant
- sans sauter

Monter sur tous les obstacles et en redescendre de différentes manières

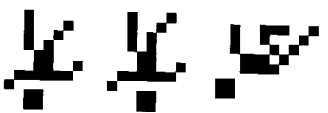
2<sup>e</sup> étape

Monter sur les obstacles et redescendre seul ou avec aide

1<sup>re</sup> étape



objectifs situations



**comportements  
recherchés**

**consignes**

**Matériel**

de différentes hauteurs, largeurs, textures  
stables ou moins stables  
mous ou durs  
tapis de réception

**1<sup>re</sup> étape**

**Organisation :**  
En dispersion

*Va sur les obstacles, puis redescends.*

Oser s'engager

Aller sur tous les obstacles

**2<sup>e</sup> étape**

**Situations de jeux**

« Les écurouils et la belette »

*Au signal (auditif ou visuel), va te percher où tu veux, reste jusqu'au signal de descente (différent du premier) sinon la belette t'attrape.*

Monter en s'aidant des mains  
et des pieds

**variantes :**

Se percher à un autre endroit.  
Ne pas se percher deux fois au même endroit.  
Des endroits sont interdits.  
Dès que l'on est perché, faire signe au loup.

**Parcours orienté et codé**

*Remplis ou vide le panier (contenant des foulards), monte ou descends sans lâcher ce que tu portes.*

# grimper

objectifs situations

Se déplacer  
avec des appuis  
mains-pieds  
en hauteur

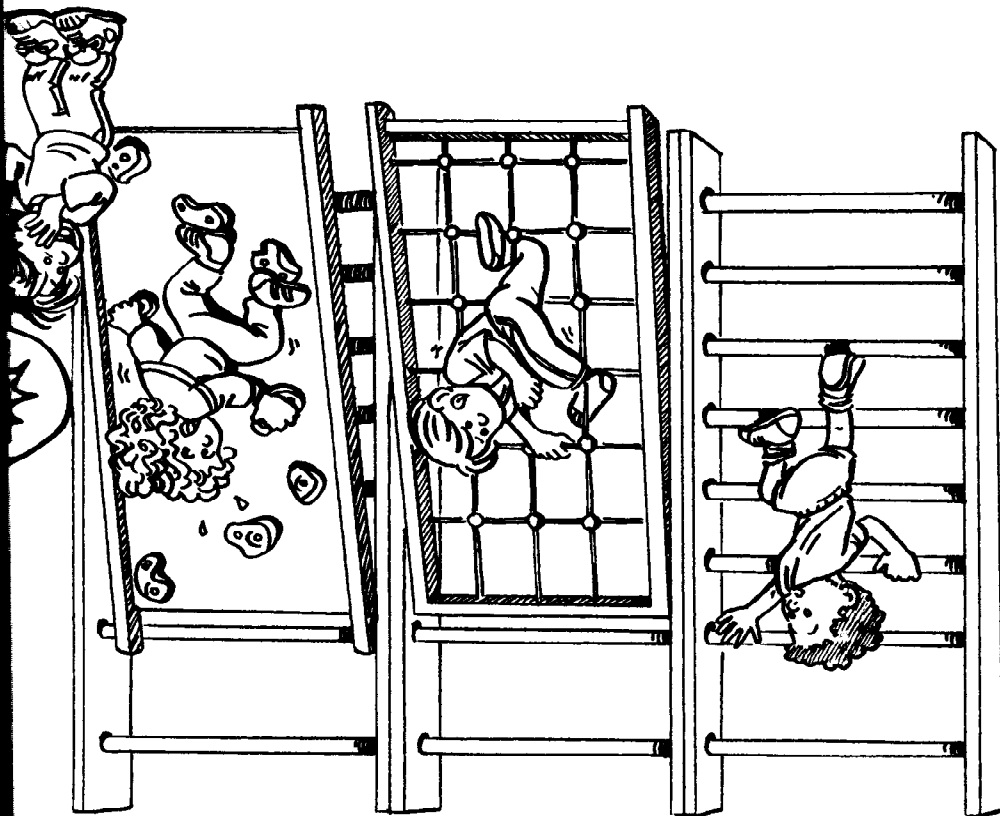
Prendre  
des informations  
visuelles  
et sensorielles

Suivre  
un itinéraire imposé

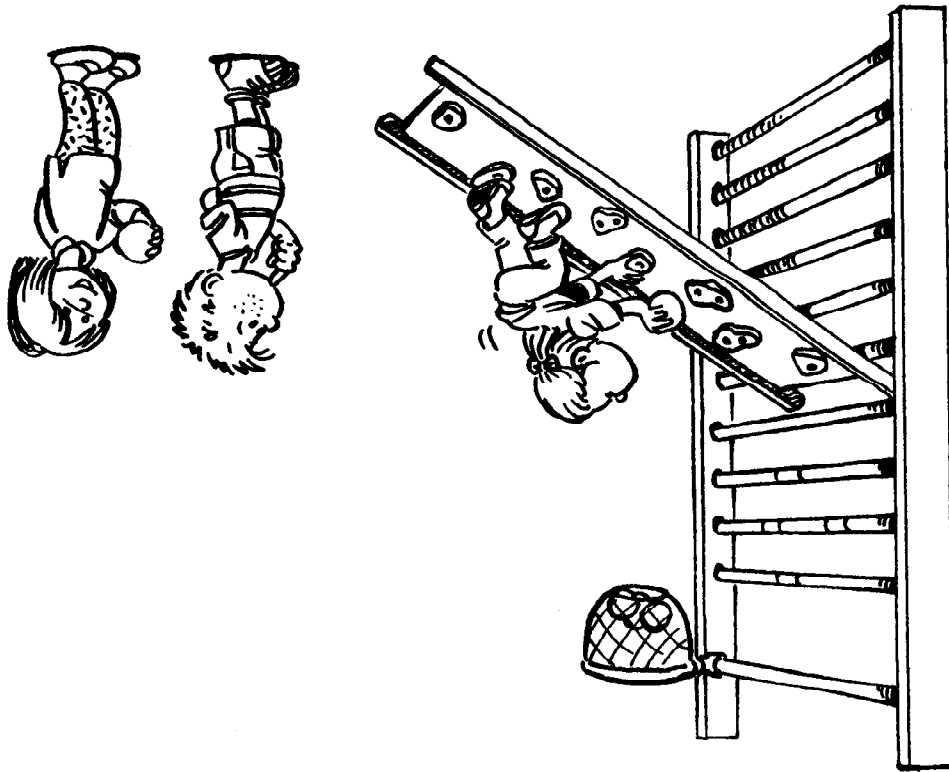
Grimper  
en y associant  
une autre action  
(transporter, passer  
au travers de...)

Adapter sa position  
à la structure

jeu : 1/2/3 soleil



jeu : le panier





**comportements recherchés**

**consignes**

**Matériel**

Éléments de différentes hauteurs, largeurs, textures stables ou moins stables tapis de réception

**Situations de jeux**

**1. « 1/2/3 soleil »**

*Grimpe jusqu'au foulard pendant que le compteur a le dos tourné. Passe d'un comptage à rythme régulier à un comptage à rythme irrégulier.*

Regarder plus loin que ses appuis (vers le but à atteindre)

**2. « Le panier »**

*Rempile (ou vide) le panier (foulards, balles...).*

*Itinéraire imposé avec ou sans obstacles (cerceaux, angles...).*

*Cherche une balle et lance-la à un camarade, dans un autre panier.*

Passer de 4 à 3 appuis. Se décoller de la structure

**variante :**

Aller d'un point A à un point B en utilisant les chemins imposés, une couleur pour les mains, une autre pour les pieds.

Attitude relâchée

**Évaluation**

*Je suis capable de suivre un itinéraire imposé comprenant montée,*

*cheminement en hauteur et descente : oui - non*

*Je suis capable de réaliser ce parcours 3 fois de suite*

*sans arrêter : oui - non*

Amplitude plus grande ou plus réduite adaptée au choix des prises