

## Faire de la varappe (4)

A. Missana - P. Perotti  
R. Rosset - M. Varisella  
Enseignants d'E.P.S.

### Jeux aux grands agrès



Photo de R. Rosset

#### 1) Monter et descendre

Deux groupes: un à chaque extrémité de l'espalier. Les composants des deux groupes partent un après l'autre, ils doivent redescendre à l'extrémité opposé en se déplaçant, en se croisant, en s'opposant... C'est l'équipe qui arrive la première à l'extrémité opposée et au complet qui gagne.

#### 2) Montée-descente avec obstacle

Deux équipes, **A** et **B**:

- l'équipe **A** doit traverser l'agrès dans toute sa longueur;
- l'équipe **B** se met sur l'espalier (ou sur le cadre suédois) et empêche l'action de l'équipe **A**, en tâchant de ne pas lâcher la prise. Chaque joueur peut être mis en difficulté par l'équipe adverse, à la condition qu'elle se déplace en vertical, le long de sa

**D**ans ce quatrième article sur l'escalade on présente des jeux aux grands agrès permettant de varier les activités et de solliciter de multiples compétences.

trajectoire afin de lui empêcher d'avancer;

- chaque joueur de **A** qui arrive à la fin de la traversée, fait marquer un point à son équipe;
- après un certain temps les deux équipes échangent leurs rôles;
- gagne celui qui marque le plus grand nombre de points dans un temps préétabli.

#### 3) Scalp

Deux joueurs sur l'espalier, l'un doit attraper l'autre, le scalp étant un mouchoir accroché au joueur.

#### 4) La balle au panier

Deux équipes disposées à l'extrémité de l'espalier ont à leur disposition de petites boules en éponge, une pour chaque joueur.

Les deux premiers de chaque équipe partent, la boule à la main, ils passent de l'autre côté, se croisent et lancent la boule dans une corbeille à la base de l'espalier.

Gagne l'équipe qui fait le plus de paniers, dans un temps préétabli, ou l'équipe qui réalise la première un certain nombre de paniers.

#### Variante au cadre suédois

Etablir un parcours au lieu d'une simple traversée.



Photo de R. Rosset - Montée-descente avec obstacle



Photo de R. Rosset - *Démêler, délier!*

### 5) Démêler, délier!

*Nouer* des rubans et des foulards à différentes hauteurs et en ordre éparpillé sur l'espalier.

Au moment du départ la première équipe monte sur l'agrès, chaque enfant défait un foulard à la fois et il le lance ou il le met dans un panier placé par terre (un panier ou un cercle toutes les deux rangées de l'espalier). Au sifflet d'arrêt compter le butin et faire démarrer la deuxième équipe. Le même travail peut être fait au cadre suédois.

#### *Variante*

Par couples, la deuxième équipe grimpe avec un foulard qu'elle doit renouer au point où le joueur précédent l'a défait (les points sont préétablis par un ruban adhésif).

Quand on a exécuté la consigne, redescendre et s'asseoir par terre; quand tous les couples ont terminé, arrêter le temps. Pour établir qui gagne faire l'addition du temps des deux manches. Les jeux n° 1-3-4 peuvent être exécutés en utilisant des marques colorées.

### 6) L'ours

Deux ou plusieurs équipes en fonction du nombre d'enfants et du nombre de rangées de l'espalier. Délimiter un espace d'environ 2 mètres, 2 mètres 50 du côté opposé de l'espalier. Chaque équipe se trouve derrière

re la ligne qui délimite le terrain de jeu et chaque joueur est à genoux. Au pied de chaque rangée est placé un petit matelas.

- L'équipe **A** envoie un joueur, l'ours, dans les deux rangées de l'espalier de l'équipe **B**; l'équipe **B**, de son côté, envoie son joueur à l'équipe **C** et celle-ci envoie son joueur à l'équipe **A**.
- Chaque équipe nomme une personne qui à tour de rôle sera l'arbitre et qui comptera les coups infligés à l'ours. L'équipe **A** envoie son arbitre à l'équipe **C**, la **B** à la **A**, la **C** à la **B**.
- Pour terminer, chaque équipe envoie son joueur (le ramasseur de balles) dans la zone entre l'espalier et la ligne qui délimite le terrain de jeu. Ce joueur ne peut pas rester debout. Au moment du départ, les tireurs cherchent à frapper l'ours avec des petites boules en papier ou en éponge.



Photo de R. Rosset - *L'ours*

L'ours peut se déplacer librement à l'intérieur de l'espace des deux rangées à sa disposition, mais il ne peut jamais se retourner et il ne peut pas poser les pieds par terre.

Le ramasseur de balles doit envoyer aux copains les balles tombées dans la zone qui se trouve entre l'espalier et la ligne de tir. Les tireurs peuvent lancer seulement à genoux et ils ne peuvent pas rentrer dans le terrain des ramasseurs de balles.

A chaque manche on change les ours, les juges et les ramasseurs de balles. Chaque joueur peut lancer seulement une balle à la fois. C'est l'équipe qui frappe le plus les ours qui gagne.

### 7) Parcours accidenté

Demander aux enfants de s'organiser pour parcourir le périmètre de la salle de gymnastique sans poser les pieds par terre.

#### *Variante*

La même chose, mais en demandant aux enfants de s'organiser pour traverser la salle de gymnastique.

#### **Bibliographie**

- EPS n. 82 et 217

- Atti del corso di Aggiornamento per Insegnanti di Educazione Fisica nelle scuole Medie dal 1989 al 1993 - Ministero della Pubblica Istruzione - Ispettorato per l'Educazione Fisica sportiva - E. Montefeltro.

- Les n° 5, 7, 20, 36 et 37 de l'Ecole Valdôtaine.

- Jeux d'escalade-du grimper vers l'escalade (pour l'école élémentaire et le collège) A. et P. Fouchet.