

Passer le permis d'assurer en escalade

Pour aborder l'escalade en favorisant l'autonomie des élèves, il est indispensable de les responsabiliser dans les trois rôles de grimpeur, d'assureur et de co-assureur.



LE PERMIS D'ASSURER

Avant la montée :

1. Le baudrier et le nœud de huit sont vérifiés.
2. Le yoyo est mis en place.
3. Le mousqueton est vissé.

Le passage du permis d'assurer, dont les critères de réalisation et d'évaluation sont explicités, permet d'établir un lien de confiance entre le grimpeur et l'assureur, mais également entre l'élève et l'enseignant ou l'intervenant qui encadrent l'activité.

Le parti pris du matériel et de la sécurité

Pour aborder la verticalité, nous privilégions la pratique en « moulinette » où les enfants sont assurés par une corde relayée depuis un point haut et dont l'extrémité est tenue par l'assureur en contrebas.

Chaque élève s'équipe d'un baudrier réglable par des boucles auto serrantes. Nous avons choisi d'équiper l'assureur d'un dispositif autobloquant¹ afin d'apprendre une gestuelle transférable aux autres matériels d'assurage tout en offrant une pratique en grande sécurité pour de jeunes élèves.

L'organisation

Aménagement : une structure artificielle d'escalade dans un gymnase d'environ 15 m de long et 8 m de hauteur.

Encadrement : l'enseignant et un intervenant qualifié et agréé¹ pour un effectif maximum de 24 élèves (au-delà, un deuxième intervenant doit participer à l'encadrement). Le maître et l'intervenant sportif veillent ensemble à l'équipement des enfants, au respect des règles de sécurité et

des consignes d'action puis chacun prend en charge 4 cordées de 3 élèves (grimpeur, assureur, co-assureur) sur une partie limitée du mur, afin de pouvoir intervenir rapidement.

Mise en œuvre : le module d'apprentissage est composé de 12 séances d'1h30 par semaine. Les 5 premières sont consacrées aux jeux de grimpe (sur la partie inférieure du mur délimitée à 2,50 m par une ligne rouge) et, parallèlement, aux techniques d'assurage. Les séances suivantes sont centrées sur les situations d'escalade en hauteur, en différenciant les voies proposées selon les niveaux.

Les règles d'or

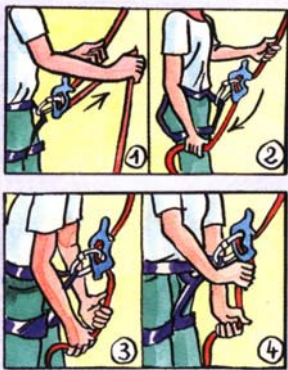
Si l'assureur doit faire preuve de responsabilité, grimpeurs et co-assureurs doivent également mettre en œuvre les règles de sécurité inhérentes à leur rôle.

Pour le grimpeur :

- ne pas dépasser la hauteur de 2,5 m lorsqu'on progresse sans encordement ;
- ne pas grimper sous un autre élève ;
- respecter les règles d'assurage (attendre le « feu vert » de l'assureur pour débiter l'ascension, s'arrêter de grimper lorsque la corde n'est pas tendue, prévenir l'assureur pour redescendre) ;
- ne pas sauter du mur, mais désescalader lentement et

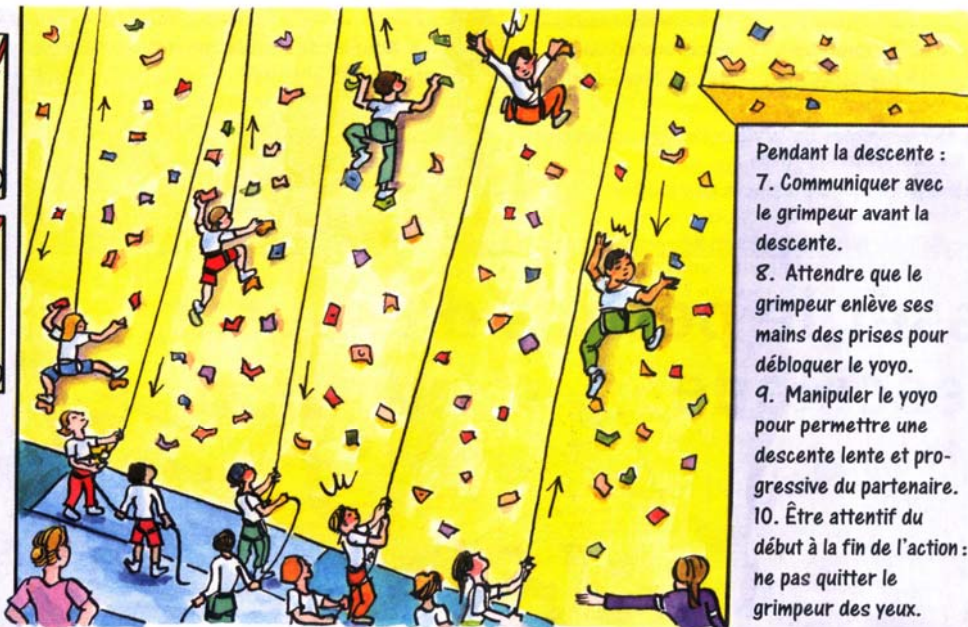
¹ Nous utilisons le « yoyo » (marque Camp) et un mousqueton HMS qui fonctionnent comme le « Grigri ».

² L'escalade est une activité à encadrement renforcé (circ. 99-136 du 21/9/99).



Pendant la montée :

4. Effectuer le 1, 2, 3, 4.
5. Ne pas lâcher la corde (brin inférieur).
6. Toujours tendre la corde (pas de mou).



- Pendant la descente :
7. Communiquer avec le grimpeur avant la descente.
 8. Attendre que le grimpeur enlève ses mains des prises pour débloquer le yoyo.
 9. Manipuler le yoyo pour permettre une descente lente et progressive du partenaire.
 10. Être attentif du début à la fin de l'action : ne pas quitter le grimpeur des yeux.

progressivement.

Pour l'assureur :

- être vigilant ;
- satisfaire en permanence aux critères d'habileté du permis d'assurer (cf. dessins).

Pour le co-assureur :

- tenir la corde à 1 m environ derrière l'assureur ;
- être vigilant pour ne pas gêner l'action de l'assureur.

Le permis « d'assurer »

Cinq étapes sont nécessaires pour l'acquisition des 10 éléments constitutifs du permis qui donne le droit aux élèves d'assurer leur partenaire dans les activités encordées au-delà des 2,50 m. En cas de mauvaise manipulation constatée par l'enseignant, l'élève doit le repasser en étant capable d'expliquer son erreur et d'analyser le risque encouru alors par le grimpeur. Cet apprentissage s'effectue parallèlement aux premières séances de grimpe.

Découvrir le mur

Observer : les élèves étudient la structure artificielle d'escalade (SAE) avec ses caractéristiques (les prises, les points d'ancrage, les cordes, les tapis de protection, les pans inclinés, etc.).

Comprendre : ils élaborent et listent, avec les adultes, les règles de sécurité exigées dans la zone des 2,50 m.

Agir : grimper en respectant les consignes de sécurité et découvrir des nouvelles sensations induites par la verticalité du mur et la réduction des appuis. Des situations jouées sont proposées pour diversifier les actions³.

S'équiper et s'encorder

Observer : pour aborder la pratique en hauteur et la descente en « moulinette », les élèves doivent connaître le matériel et décrire ses caractéristiques (baudrier, mousqueton, corde).

Comprendre : pour prendre confiance en leur équipement, les enfants se suspendent à une sangle sur un point d'ancrage à faible hauteur (« se vacher »).

Agir : se déplacer verticalement ou en traversant, en limitant les prises utilisées ou en choisissant une couleur de prises pour apprendre à réfléchir avant d'agir, à effectuer un choix pertinent et à prendre du recul par rapport au mur (position éloignée du corps pour une meilleure vision des prises).

Assurer avec le yoyo

Observer : l'enseignant décrit le matériel d'assurage (le yoyo avec son frein, le mousqueton avec sa bague de vissage, etc.).

Comprendre : la corde doit être libre pour se bloquer dans le dispositif. Il faut appuyer avec une main sur la partie supérieure du yoyo (déblocage de la corde) et tenir avec l'autre main la corde en dessous du yoyo pour contrôler la vitesse de descente.

Agir : par 3, apprendre à manipuler le système d'assurage dans la zone des 2,50 m ou en se déplaçant sur le sol.

Formuler les actions

Observer : l'adulte détaille les actions successives de l'assurage (au pied du mur, pendant la montée, lors de la descente). La technique du 1, 2, 3, 4 (cf. dessin) est apprise pour avaler le mou de la corde lorsque le grimpeur monte, sans jamais lâcher le brin de corde inférieur.

Comprendre : les enfants utilisent les fiches-mémoire décrivant les différentes étapes de l'assurage qui sont affichées sur le mur.

Agir : par groupes de 3 (grimpeur, assureur et co-assureur), après avoir reçu l'autorisation de l'enseignant (vérification systématique des baudriers et de l'encordement avant chaque départ), s'exercer à l'assurage d'abord en dessous des 2,50 m, puis au-delà, toujours sous le regard de l'adulte.

Évaluer sa capacité à assurer

Observer : les élèves se réfèrent aux fiches-mémoire et observent les autres groupes en action.

Comprendre : plusieurs répétitions dans son groupe sont nécessaires, ainsi que d'éventuels allers-retours avec la lecture des fiches de référence ou la demande de précision à l'adulte.

Agir : lorsqu'on s'estime prêt, demander à l'adulte de valider son permis.

Téléchargez sur www.revue-eps.com (rubrique EPS 1, n° 139, sommaire) la fiche d'évaluation de l'assureur en escalade.

Fabien, Françon, Illustrations : F. Malenfer

Extrait de la revue EPS1 n°139, août-septembre-octobre 2008, pp. 23-24

³ Différents jeux d'escalade ont été présentés dans la Revue EPS 1, n° 107, 117, 124, 132