

Une belle voie pour l'émancipation

Initiateur, avec ses collègues, de l'auto-construction du premier mur d'escalade en milieu scolaire au lycée de Corbeil, **Yves Renoux**, s'est engagé ensuite dans la FSGT notamment dans le domaine de l'escalade. Il livre une stratégie d'apprentissage issue de ces expériences.

Dans le patrimoine universel des jeux (Roger Caillois), l'escalade se situe comme un jeu avec le vertige (Illinx) sur le pôle du « ludus »¹.

Dans la dynamique grandiose de l'imaginaire et des émotions constitutives du sport, l'escalade est d'abord une épreuve (Bernard Jeu) : « Il s'agit d'affronter les enfers et en revenir régénéré ». C'est la porte d'entrée pour tous les pratiquants et nombre d'entre eux en resteront là. Le mode performance concerne les pratiquants assidus, en quête d'une excellence objectivée par des cotations allant jusqu'au 9ème degré. Enfin, depuis les années 90, la compétition s'est instituée, mais ne concerne qu'une petite minorité.

Une définition possible

Grimper, c'est relever un défi : s'engager dans une locomotion autonome dans des milieux plus ou moins verticaux et variés au risque d'une chute et en revenir sain et sauf.

Ouvrir ou répéter un nombre quasi illimité de cheminements, de voies, tout en gérant sa sécurité, voilà l'essence du jeu escalade. Quatre exigences sont constitutives des règles implicites du jeu.

1. Un gagne terrain
2. Le risque de chute
3. Revenir sain et sauf (Impératif de sécurité, sinon le jeu ne démarre pas, ou s'interrompt rapidement)
4. L'ouverture et la répétition d'un nombre illimité de voies toujours plus valorisantes.

Propositions didactiques

Dès que les situation intègrent ces critères, l'activité de l'élève devrait être authentique. Ce qui suggère les principes suivants.

Ne pas supprimer l'enjeu de la chute et l'estimation de la prise de risque qu'elle induit.

C'est la question centrale mais comment puisque l'école ne peut accepter la mise en danger des élèves. L'EPS se doit de distinguer risque et danger. Prendre le risque de la chute sans se mettre en danger sera l'objet d'apprentissages systématiques. En cela, l'enseignement peut entrer en résonance avec la spécificité de l'escalade qui a éliminé le risque de la mort

1. Pour Caillois, dans les « Jeux et les hommes », le « ludus » est le pôle opposé et complémentaire du « païdia » qui en discipline la logique de turbulence, en dressant des chicanes sans cesse plus embarrassantes afin de rendre plus malaisé d'arriver au résultat désiré.

tout en permettant la chute ! (cf. l'article de G. Rotillon).

Conserver la logique du « gagne terrain ». Les dispositifs des situations, leur but, et les critères de réussite, seront cohérents avec cet esprit de conquête.

La sécurité n'est pas une contrainte externe. Elle est, au contraire, constitutive de l'activité. Sa gestion est l'affaire de tous et pas du seul ressort de l'enseignant. En pratique, l'enseignement met à l'épreuve nos capacités d'éducateurs à dévoluer les responsabilités, à créer les conditions de cette dévolution (Brousseau), clé d'une pédagogie émancipatrice.

Trois matrices pour construire un(e) grimpeur(euse) (Solo, Cordiste, Cordée) (cf. p.8)

Pour engager les apprenants sur la voie d'un(e) grimpeur(euse) autonome et responsable, nous proposons trois situations génératives. Grimper sans corde, pour construire le « solo sécuritaire » grâce au bloc ; le « cordiste » ou « tarzan » avec les jeux de vertiges générés par l'auto-assurance ; la cordée pour s'engager dans la conquête des sommets.

Ces trois matrices peuvent vivre en autonomie, ou en parallèle, mais leur emboîtement cohérent apporteront une plus value. Le bloc pour la confiance en soi, l'auto-assurance pour la confiance dans le matériel, la cordée pour la confiance en son compagnon agrandir l'espace donc ouvrir la voie au terrain de jeu universel. (Dans les pratiques dominantes, l'ordre est inverse avec, pour les débutants, le préalable de la corde pour la confiance dans le matériel et l'assureur.)

Les enjeux du bloc à l'école et du solo sécuritaire

Le grimpeur sécuritaire, a confiance, il inspire confiance et ne se met pas en danger.

« Un grimpeur doit toujours être capable de redescendre en descente par la voie d'ascension », premier « théorème du grimpeur » formulé en 1912 par Paul Preuss. Le bloc permet d'explorer la dialectique du saut et de son inhibition avec la maîtrise de la descente. Un grimpeur autonome est d'abord conscient de ses limites et maîtrise la réversibilité de son engagement.

Quand l'aire de réception et la SAE sont de qualité, (voir article sur les SAE) le bloc est optimum pour :

- Dissocier risque de chute et le danger ;
- Développer l'activité motrice spécifique (cf CRP d'Eric Valls) ;
- Engager sereinement le processus de dévolution de la gestion de la sécurité.

Le cordiste avec les jeux d'auto-assurance et auto-moulinettes

Les situations de suspensions, de balancés, les jeux de vertige vont susciter des sensations de « petite panique artificielle et voluptueuse » (Caillois) et de nouvelles acquisitions qui ouvrent un palier stratégique pour l'autonomie : la composition de la chaîne d'assurance et sa gestion avec :

- Confiance raisonnée dans le matériel et son utilisation.
- Assemblage et gestion des éléments de la chaîne d'assurance.
- Base de techniques et de postures communes aux activités (escalade, via Ferrata, parc-aventure, canyoning, accrobranche...) (cf roman photo pédagogique et CRP N.Renoux, la via corda)

La cordée fait le siège d'une voie

Le désir de repousser ses limites et d'aller plus haut émerge normalement. Partant du dispositif précédent d'auto-moulinette au « premier clou », une cordée vérifie au sol les procédures d'assurance (donner, avaler et contrôler la corde) puis démarre au pied d'une voie facile sans restriction de prises pour une conquête progressive de la verticalité.

Le protocole du siège

L'ascension vers le sommet doit respecter trois impératifs.

1. Ascension en trois assauts crescendo (le yoyo est obligatoire, même si on peut y aller direct).
2. Au moins deux changements de rôle entre assureur et grimpeur pour partager la progression en tête.
3. Arrivé au « second clou », chacun teste le contrôle de petits vols (sauts) en moulinette.

La corde reste en place à chaque assaut, ce gagne terrain est un relais coopératif et cumulatif. Si après plusieurs essais un des grimpeurs ne passe pas, un camarade relève le défi à son tour. Si le sommet reste vierge, ce n'est pas un échec, ce sera l'objectif de la prochaine séance et une motivation supplémentaire à s'entraîner en bloc. Le mousquetonnage est délicat, le grimpeur doit désescalader ou se vacher, puisque son baudrier est équipé d'une longe. Elle sera utile au sommet car les mousquetons du relais sont bien difficiles à ouvrir. Quand la cordée a atteint sa progression maximum plusieurs défis s'offrent :

A. Si les deux ont atteint le sommet, tenter la voie directement en tête puis passer à une autre voie ou essayer une des variantes du plan B.

B. Si le sommet n'est pas atteint, la cordée exploite la moulinette mise en place en essayant une des variantes suivantes : Enchaîner une ou deux montée/désescalade, grimper avec un « fusible » (pour supprimer le cinquième appui, cf roman photo), battre son record d'altitude en ne disposant que d'un crédit de 5 à 10 prises de mains, grimper en aveugle, imposer une couleur pour les mains, mais sans contrainte pour les pieds... si possible avec la corde molle (cf CRP Josserson site)

Plaidoyer pour le siège et le « yoyo obligatoire »

Cette astreinte vise à apprivoiser la hauteur, moduler l'engagement, même si le sommet direct est possible pour certains. Cette procédure, décuple la coopération et l'estime de soi à chaque cran conquis, tout en consolidant la gestion de la chaîne d'assurance. Chaque dégaîne équipée est une victoire individuelle et collective qui se cumulent au cours



de l'ascension. L'arrivée au sommet est vécue comme un exploit². La cordée bénéficie d'un effet « pied dans la porte » qui stimule le désir de sommet, les répétitions suscitent une communication une attention et une coopération sans faille, les réciprocités entre le grimpeur et son assureur.

Dans ce dispositif, la moulinette est intégrée mais son sens a changé, ici elle ne permet pas d'atteindre le sommet sans engagement ce qui évite d'ancrer ses effets pervers³.

Conclusion

Le « trigrimpe » combine les ressources des trois modes d'escalade : le bloc pour une locomotion originale, en tête pour le mental, la moulinette pour augmenter le volume et varier les contraintes techniques et énergétiques. La surface grimpable peut être optimisée avec trois ou quatre ateliers en parallèle. À ce propos soulignons que les SAE ont encore bien des progrès à faire, en terme d'inclinaisons positives et de densité de prises en bas des murs, pour être compatibles avec les exigences de l'apprentissage pour tous les élèves.

Reste une objection : pourquoi en contexte scolaire utiliser les cordes vu le potentiel du bloc ? Concernant la maternelle et le primaire, l'argument est recevable à 100% .

Pour les collégiens, cela dépend surtout de la qualité du contrat didactique entre l'enseignant et sa classe, de la formation des maîtres et de la qualité de l'équipement.

Pour les lycéens, c'est légitime. L'enjeu est de sortir du cadre pour ouvrir au futur adulte l'accès à tous les terrains de jeux (bloc, SAE, falaises). Apprécier le grimper en tête devient une des conditions pour accéder, en autonomie au patrimoine gratuit des falaises sportives en France, en Europe et dans le monde. ♦ Yves Renoux

2. Si l'organisation pédagogique a attribué les voies plus faciles aux cordées les moins fortes et les plus dures aux forts, imaginez la dynamique de classe qui s'ensuit, quand les moins forts arrivent les premiers au sommet.

3. L'imaginaire et l'intelligence de l'élève n'est pas sollicitée par l'énigme du « Comment aller en haut en sécurité ? ». L'équilibre du grimpeur est faussé car l'assureur crée un cinquième appui. Le problème fondamental est évacué (estimer sa prise de risque pour décider de poursuivre ou non son engagement).