

Le dispositif P'tit Grimpeur Mode d'emploi

1 LES P'TITS GRIMPEURS

La fédération met en place un dispositif permettant d'attribuer un diplôme sur plusieurs saisons aux plus jeunes licenciés des clubs c'est-à-dire les 3 à 7 ans. Appelés souvent les Babys grimpeurs, la fédération préfère les appeler P'tits Grimpeurs car vous connaissez beaucoup de gamins de 4 ans qui apprécient se faire appeler Baby ?

1.1 Les P'tits Grimpeurs c'est quoi ?

Un système qui permet d'enregistrer les compétences acquises par les P'tits grimpeurs des clubs dans l'intranet fédéral.

Un dispositif qui permet d'imprimer facilement les acquis de chaque enfant sur un diplôme.

Le niveau des enfants se caractérise par un animal grimpeur du moins agile (koala) au plus fort (tigre). La progression peut donc s'organiser sur 4 ans pour les clubs qui accueillent à partir de 3 ans ou sur 2 si vous ouvrez à 5 ans



Les acquis des enfants sont classés en 3 familles :



La formule est très souple. Même si la fédération vous conseille de choisir tel animal en fonction des acquis, ça reste à l'encadrant ou au club de faire des choix selon sa structure artificielle (bloc ou difficulté ou les 2), du matériel pédagogique disponible et de la progression adoptée...

A terme, la fédération éditera un livret pédagogique complet P'tits Grimpeurs avec de nombreux jeux et conseils d'organisation : un peu de patience, on teste déjà le dispositif et ensuite, on finalise le livret.

1.2 Les P'tits Grimpeurs, Mode d'emploi de l'intranet

L'onglet est accessible avec l'un des profils intranet suivants : « Administrateur club » et « Responsable club des formations » (c'est un profil que les administrateurs structures peuvent attribuer).

Ouvrez l'intranet, puis Gestion structure et cliquez sur l'onglet **P'tit Grimpeur**.

Gestion du club
ESCALADE (n° ())

Infos | Annuaire | Finances | Licence | Découverte | Formation | **P'tit grimpeur** | Tableau de bord | Avantages | Agenda | SAE | Label | PSF

P'tit grimpeur

NOM	PRENOM	AGE	ANIMAL	SECURITE	VIVRE ENSEMBLE	JE GRIMPE	ACTION
BE	Mahaut	6		0 / 18	0 / 7	0 / 15	<input type="checkbox"/>
DL	Nora	7		0 / 18	0 / 7	0 / 15	<input checked="" type="checkbox"/>
EC	Blu	6		0 / 18	0 / 7	0 / 15	<input type="checkbox"/>
PA	Mia	7		0 / 18	0 / 7	0 / 15	<input checked="" type="checkbox"/>
PE	Aurore	6		0 / 18	0 / 7	0 / 15	<input type="checkbox"/>
R	Gabin	7		0 / 18	0 / 7	0 / 15	<input checked="" type="checkbox"/>

tout sélectionner

ÉTAPE SUIVANTE

Une page s'ouvre avec l'ensemble des licenciés de 3 à 8 ans.

Choisissez, les licenciés du groupe auquel vous voulez attribuer des acquis en cochant les case de la colonne **ACTION**.

Dans ce cas, le groupe de P'tits Grimpeurs choisis est celui des 7 ans.

Puis validez en cliquant sur **ETAPE SUIVANTE** en bas de page. Pour les petits effectifs, vous avez la possibilité de sélectionner tous les enfants en cliquant sur « tout sélectionner ».

Vous basculez sur la page d'attribution des compétences acquises par les enfants et de l'animal grimpeur que vous déciderez d'attribuer.

Commencez par saisir les compétences à attribuer à chaque enfant. Pour voir l'intitulé de la compétence, passez votre souris sur les petites vignettes compétences (ou reportez-vous à la fin de ce guide). Ci-dessous, la souris affiche une compétence sécurité en bloc.

Infos | Annuaire | Finances | **Formation** | Tableau de bord | Avantages | Agenda | SAE | Label

P'tits grimpeurs

RETOUR

ATTRIBUER DES COMPÉTENCES

Sécurité														
<input type="checkbox"/> tout sélectionner	<input type="checkbox"/>													
Eywa	<input type="checkbox"/>													
Hortense	<input type="checkbox"/>													
Damien	<input type="checkbox"/>													
Delphine	<input type="checkbox"/>													
Capucine	<input type="checkbox"/>													
Ismael	<input type="checkbox"/>													
Margot	<input type="checkbox"/>													
Lucile	<input type="checkbox"/>													

Je saute, j'amortis bien avec mes jambes.

Vivre ensemble					
<input type="checkbox"/> tout sélectionner	<input type="checkbox"/>				
Eywa	<input type="checkbox"/>				
Hortense	<input type="checkbox"/>				
Damien	<input type="checkbox"/>				
Delphine	<input type="checkbox"/>				
Capucine	<input type="checkbox"/>				
Ismael	<input type="checkbox"/>				
Margot	<input type="checkbox"/>				
Lucile	<input type="checkbox"/>				

Je grimpe														
<input type="checkbox"/> tout sélectionner	<input type="checkbox"/>													

Une fois les acquis sélectionnés, n'oubliez pas d'enregistrer en bas du tableau, dans ce cas, le moniteur a choisi des attributions différentes en fonction des acquis des P'tits Grimpeurs.

Je grimpe														
<input type="checkbox"/> tout sélectionner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
Eywa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Hortense	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Damien	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
Delphine	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
Capucine	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
Ismael	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Margot	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Lucile	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												

Enregistrer

le la Marne - 75019 PARIS
 T. +33 (0)1 40 18 75 50
 F. +33 (0)1 40 18 75 59
www.ffme.fr

En descendant sur la page, vous pouvez maintenant saisir l'animal Grimpeur à attribuer à chaque enfant.

ATTRIBUER DES ANIMAUX				
Animal				
Eywa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hortense	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Damien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Delphine	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Capucine	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Ismael	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Margot	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Luile	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

Enregistrer

Si vous faites une erreur de saisie, il vous suffit de cliquer et de choisir à nouveau.

N'oubliez pas d'enregistrer.

Vous vous retrouvez sur la page récapitulative avec la possibilité de générer le diplôme obtenu par chaque enfant. Il vous suffit de cliquer sur l'imprimante pour obtenir le diplôme de l'enfant. Le système ne permet pas de préparer tous les diplômes en un clic, il faut donc cliquer sur l'imprimante pour chaque enfant.

NOM	PRENOM	AGE	ANIMAL	SÉCURITÉ	VIVRE ENSEMBLE	JE GRIMPE	ACTION
BIC	Mahaut	6		3 / 18	1 / 7	5 / 15	<input type="checkbox"/> 
DU	Nora	7		3 / 18	1 / 7	4 / 15	<input type="checkbox"/> 
EG	Blu	6		2 / 18	1 / 7	4 / 15	<input type="checkbox"/> 
PA	Mia	7		2 / 18	1 / 7	4 / 15	<input type="checkbox"/> 

Vous obtenez un fichier pdf, qu'il vous suffit d'éditer avec l'imprimante de votre choix (mettre l'imprimante en format paysage).



Mahaut B

1 ESCALADE

JE SUIS ECUREUIL-GRIMPEUR

SECURITE



Je m'échauffe.



Dans la salle, je me déplace en marchant.

VIVRE ENSEMBLE



En arrivant, je dis toujours bonjour.

JE GRIMPE



Je réussis mes premiers jets à deux mains.



Je traverse en faisant des pas chassés, à cloche-pieds.



Je grimpe en poussant sur mes jambes et parfois, je grimpe sans les mains.



Je me déplace dans toutes les directions en criant ou non.

Pour des raisons de lisibilité, le diplôme comprend au maximum 2 vignettes « sécurité », une « vivre ensemble » et 4 « Je grimpe ». Si vous en avez saisies plus dans la page de saisie des compétences, ce sont les dernières saisies qui seront affichées sur le diplôme..

Vous n'avez plus qu'à organiser la cérémonie de remise des diplômes aux P'tits Grimpeurs...

L'ensemble des compétences attribuées restera enregistré dans l'intranet du club et dans l'espace licencié intranet.

Le système est perfectible et la fédération travaille à son amélioration.

Des difficultés, des questions : contact ptit-grimpeur@ffme.fr

2 LA LISTE DES COMPÉTENCES DES P'TITS GRIMPEURS

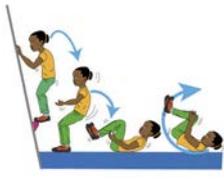
Pour attribuer une compétence à un P'tit Grimpeur soyez patient, prenez votre temps. Une compétence doit être effectivement maîtrisée pour être validée : l'enfant doit la réaliser avec aisance dans des conditions variées. Pour les compétences sécurité, la maîtrise ne se caractérise pas par la formule « une fois par accident », mais l'enfant applique régulièrement.

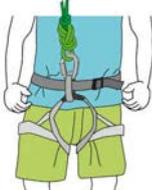
La formule se veut souple pour vous permettre de faire progresser les P'tits Grimpeurs à votre rythme et en fonction du matériel à votre disposition.

Il n'y a pas d'obligation d'acquérir 4 modules sécurité, 2 vivre ensemble et 5 je grimpe pour devenir Ecureuil Grimpeur ou Tigre grimpeur... C'est vous qui choisissez l'animal grimpeur que vous décidez d'attribuer.

2.1 Les compétences **SECURITE**

Compétences	Terrains de jeux privilégiés	Animal Grimpeur conseillé
 <p>J'attends le feu vert du moniteur pour grimper.</p>	 	  <p>ou</p>
 <p>Je m'échauffe.</p>	 	  <p>ou</p>
 <p>J'attends dans les zones d'attente, jamais sous un grimpeur.</p>	 	  <p>ou</p>

 <p>Je ne grimpe jamais sous un autre grimpeur.</p>	 	<p>Tout niveau, de préférence</p>  <p>ou</p> 
 <p>Je désescalade le plus possible.</p>		<p>De préférence</p> 
 <p>Je saute, j'amortis bien avec mes jambes.</p>		<p>De préférence</p>  <p>ou</p> 
 <p>Je saute, je bascule, je protège ma tête et mes bras.</p>		<p>De préférence</p>  <p>ou</p> 
 <p>Je mets le baudrier, le moniteur m'aide.</p>		<p>De préférence</p>  <p>ou</p> 
 <p>Je mets seul mon baudrier et l'ajuste.</p>		<p>De préférence</p>  <p>ou</p> 
 <p>J'ouvre, je ferme et accroche des mousquetons.</p>	 	<p>De préférence</p>  <p>ou</p> 

 <p>Je m'encorde seul à l'aide de 2 mousquetons de sécurité.</p>		<p>De préférence</p> 
 <p>Je fais le nœud en 8 en double pour m'encorder (le moniteur fait le nœud d'arrêt).</p>		<p>De préférence</p> 
 <p>Je fais le nœud en 8 en double et le nœud d'arrêt (seul).</p>		<p>De préférence</p> 
 <p>Assis dans mon baudrier, je me balance, d'un côté de l'autre (avec aisance, à n'importe quelle hauteur).</p>		<p>De préférence</p> 
 <p>En voie, je me transforme en statue si la corde n'est pas tendue.</p>		<p>De préférence</p> 
 <p>Assureur, je tiens toujours la corde pour qu'elle soit bien tendue.</p>		<p>De préférence</p> 
 <p>Je contrôle tout, bien, à 2 et même à 3.</p>		<p>De préférence</p> 

 <p>Dans la salle, je me déplace en marchant.</p>	 	<p>Tout niveau (plus compliqué qu'il paraît !)</p>
--	---	--

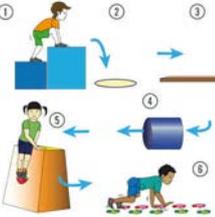
2.2 Les compétences **VIVRE ENSEMBLE**

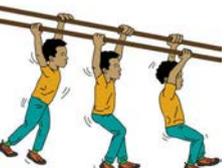
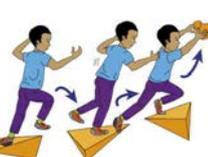
Compétences	Terrains de jeux privilégiés	Animal Grimpeur conseillé
 <p>En arrivant, je dis toujours bonjour (au moniteur, mes copains, copines).</p>		<p>Tout niveau</p> 
 <p>Je me tais pour écouter les consignes.</p>		
 <p>Je dis merci quand on m'aide.</p>		
 <p>J'aide les autres, j'encourage.</p>		
 <p>Je respecte les consignes et les règles.</p>		

 <p>Je sais nommer le matériel que j'utilise.</p>	 <p>Bloc</p>	<p>Tout niveau</p>  
 <p>Je prends soin du matériel (je ne marche pas dessus, je le range...)</p>	 <p>A corde</p>	 

2.3 Les compétences

JE GRIMPE

Compétences	Terrains de jeux privilégiés	Animal Grimpeur conseillé
 <p>J'enchaîne un parcours.</p>	 	<p>De préférence (mais tout dépend de la difficulté du parcours.)</p>  <p>ou</p> 
 <p>Je me déplace en escalade, dans toutes les directions, en croisant ou non...</p>	 <p>Bloc</p>	<p>De préférence</p>  <p>ou</p> 
 <p>Je traverse en faisant des pas chassés, à cloche-pied.</p>	 <p>Bloc</p>	<p>De préférence</p>  <p>ou</p> 

 <p>Je réussis mes 1^{ers} jetés à une main.</p>		<p>De préférence</p>  <p>ou</p>
 <p>Je réussis mes 1^{ers} jetés à deux mains.</p>		<p>De préférence</p> 
 <p>Je réussis les passages en dièdre, sur de gros volumes.</p>	 	<p>De préférence</p>  <p>ou</p>
 <p>Je traverse un mur déversant à nombreuses grosses prises.</p>		<p>De préférence</p>  <p>ou</p>
 <p>Je traverse un court passage pieds dans le vide.</p>		<p>De préférence</p> 
 <p>Mes 1^{ers} run and jump : je cours, je saute, je me stabilise sur une prise.</p>		<p>De préférence</p> 
 <p>Je grimpe au moins la moitié de la voie et redescends assis dans mon baudrier.</p>		<p>De préférence</p> 

 <p>Je grimpe en haut des voies et je descends assis en effectuant des sauts.</p>		<p>De préférence</p> 
 <p>Je grimpe en utilisant une seule couleur de prise.</p>		<p>De préférence</p>  <p>ou</p> 
 <p>Je grimpe dans des profils différents.</p>		<p>De préférence</p> 
 <p>Je grimpe en voie et je fais mes 1^{ers} mouvements dynamiques.</p>		<p>De préférence</p> 

Bonne grimpe à tous les P'tits Grimpeurs.

Des difficultés, des questions : contact ptit-grimpeur@ffme.fr