

Document pédagogique en appui à la formation préalable
Equipe Départementale E.P.S. 40 Ligue départementale d'escrime C.T.S. Escrime Aquitaine
Maître d'arme Emmanuel GARRET

ESCRIME



CYCLE 3

Document 2008 réactualisé 2018-2019

Nouveauté : volet interdisciplinaire « L'escrime et la Maitrise de la Langue »

Préambule - Introduction – Conditions de prêt de matériel – Définition – Champs d'apprentissage – Compétences - Fondamentaux de l'activité.....	p. 3
Le matériel.....	p. 8
Les "savoir-faire" incontournables.....	p. 11
Proposition d'une démarche pédagogique.....	p. 17
Les niveaux de pratique observables pour le maître	p. 18
Le règlement simplifié.....	p. 20
Grilles d'auto- évaluation : 2 exemples.....	p. 21
Situations d'entrée – Les 2 premières séances.....	p. 24
Les situations de Référence.....	p. 27
Des situations pédagogiques pour progresser	p. 35
Situations d'évaluation terminale : Les situations de réinvestissement	p. 43
Des formules de jeu pour réinvestir les apprentissages.....	p. 45
Volet « Escrime et Maîtrise de la Langue ».....	p. 46

Ressources : Document Départemental Escrime EDEPS40 2008 - Stage Conseillers pédagogique EPS/Comité 2018 - Document Départemental IA-Dordogne

PREAMBULE

Définition générale des sports de combat :

Ce sont des activités d'opposition duelle et directe qui organisent des corps à corps, de manière légale, en respectant l'intégrité physique de l'autre, dans un espace défini, pendant un temps délimité, et permettant à un ou plusieurs juges de déterminer un vainqueur.

Différenciation des sports de combat :

- Avec engin (sports de touche : *escrime- aikido ...*) : avec frappe, avec touche, à une main, à deux mains.
- Sans engin : avec frappe, avec saisie (de type garde enveloppante, de type garde agrippée : *judo – lutte – sumo*)

Distinction

- L'escrime à une arme (*ex : fleuret, épée, sabre*)
- L'escrime à deux mains (*ex : escrime spectacle arme + dague*)

INTRODUCTION

Enseigner l'escrime à l'école primaire, c'est possible sans être un spécialiste, et c'est, peut-être, une solution pour améliorer les relations inter-individuelles entre les élèves.

A l'école primaire, les règles sont à construire progressivement avec les enfants. Jusqu'à l'âge de 11 ans, les élèves agissent (« tirent ») sur une piste longue de 10 m et large de 1 m. La distance de mise en garde est déterminée par l'allongement du bras des deux tireurs armés, face-à-face et pointe-à-pointe.

Pour ce faire l'activité nécessite un matériel adapté. Pour bénéficier d'un prêt de kit, les professeurs des écoles devront suivre une animation proposée :

- soit dans le cadre du plan d'animation.
- soit dans le cadre d'un accompagnement individualisé, effectué par votre Conseiller Pédagogique de Circonscription « EPS » .

Ce document pédagogique vient en appui à la formation pratique qui reste un préalable incontournable.

DEFINITION

L'**escrime** est un sport de combat organisant un face à face dont le but est de toucher l'adversaire avec son arme. Le temps est limité. L'espace de jeu est une piste sur laquelle il faut rester. A la fin de l'assaut, un vainqueur est proclamé.

CHAMP D'APPRENTISSAGE

Cycle 3 : Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel

→ C'est à dire : *Affronter un adversaire dans une opposition duelle.*

Savoir agir sur l'autre et/ou réagir par rapport à l'autre, dans un cadre légal, en acceptant et en respectant une décision arbitrale.

LES COMPETENCES :

- ☞ Rechercher le gain de la rencontre (cycle 2) par des choix tactiques simples (cycle 3) → Observer : l'engagement
- ☞ Accepter l'opposition (cycle 2). → Observer : l'engagement
- ☞ Se reconnaître attaquant/défenseur (cycle 3) → Observer : le déplacement et la fente
- ☞ Coordonner des actions motrices simples (cycle 2 et 3) → Observer : la garde, la marche, la fente voire la parade
- ☞ Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité
- ☞ Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur (cycle 3)

ASPECTS FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITE

- **Maîtrise de l'espace** : Savoir gérer son espace de jeu (Evoluer dans un espace limité et savoir gérer la distance avec son adversaire pour toucher)
- **Déplacement spécifique** : Marche de l'escrimeur « La marche – La retraite »
- **Opposition duelle** : Savoir toucher avant l'adversaire pour marquer un point
 - L'attaque** (action offensive) : **La fente** (savoir-faire)
 - La défense** (action défensive) : **La retraite** (savoir-faire)
La parade (savoir-faire)
 - La contre-attaque** (action/réaction) : **La riposte**
- **Légalité du face à face** : Savoir se mettre en sécurité tout en respectant l'intégrité physique de son adversaire, et/ou en utilisant les règles
- **Détermination d'un vainqueur** : Savoir accepter le résultat qui est toujours tranché .

Les paramètres à prendre en compte :

- L'espace par rapport à l'autre.
- Les paramètres moteurs : équilibre / coordination / mobilité / enchaînement des actions
- Les intentions (stratégie)
- La gestion du temps et de l'espace
- La connaissance des règles

CONDITIONS MINIMALES DE PRATIQUE

De 70 à 120 m² de surface pour une classe : compter 5 m² (1m x 5m) de piste plus un espace de sécurité autour de l'aire de combat au minimum pour deux escrimeurs.

Les pistes peuvent être matérialisées au sol : traçage à la craie, utilisation de lignes existantes, plots...

Prévoir 2 tenues par groupe de 5 élèves. Les tireurs doivent être équipés (veste, masque, arme)

=> Pour une classe de 28 élèves : 12 équipements

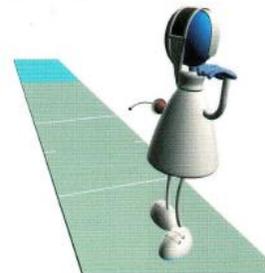
Conditions de pratique

La pratique de l'escrime à l'école ne nécessite pas un déplacement dans un lieu spécifique.

- Elle peut se pratiquer dans la cour, sous le préau, dans une salle suffisamment spacieuse dans l'école
- des pistes matérialisées au sol (plots, traçage craie..):
 - Des couloirs de 5 x 1 m de large
 - Deux zones de hors jeu
 - Une ligne médiane
- Un espace de sécurité autour de l'aire de combat
- Un matériel adapté et agréé
- La mise en place de « règles d'or » ou règles de sécurité qu'il est impératif de respecter.

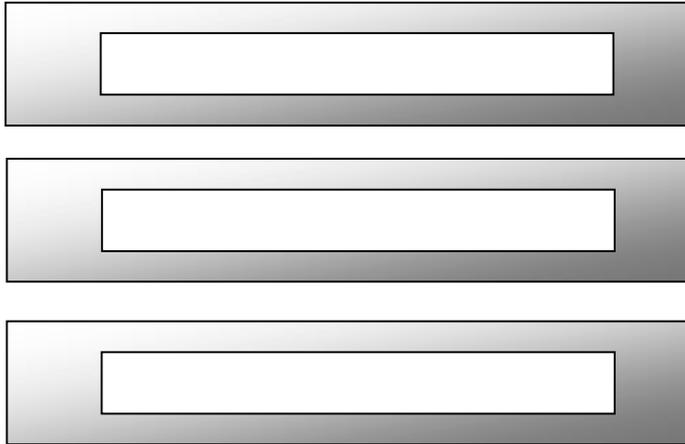
Les lignes qui apparaissent sur la piste d'escrime, me permettent de me repérer:

- Au début de chaque match ou après chaque touche valable accordée, je me mets en garde derrière ma ligne de « mise en garde ».
- La ligne d'avertissement me prévient qu'il me reste 1 mètre avant la limite arrière.

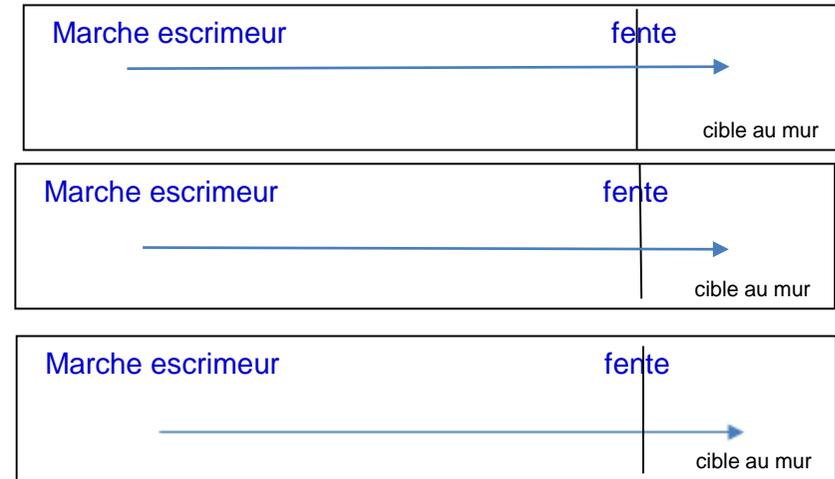


**Exemple d'aménagement sur une séance de structuration
Utilisation d'un kit de 12 équipements avec une classe**

**Atelier assaut : avec matériel et arbitrage
Groupe de 2 ou 3 par piste**

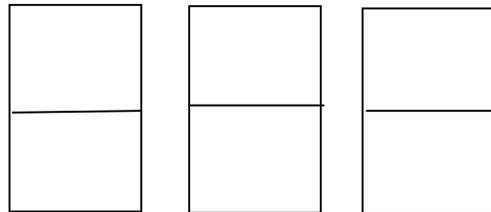


**Atelier avec matériel :
Enchaînement Marche + Fente**

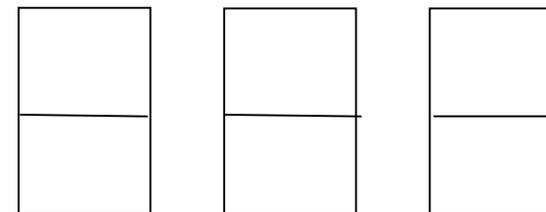


Ateliers sans matériel

Par 2 : Assaut en touchant la main
Fente obligatoire



Par 2 : Travail de la fente (ex : le gant)



LE MATÉRIEL

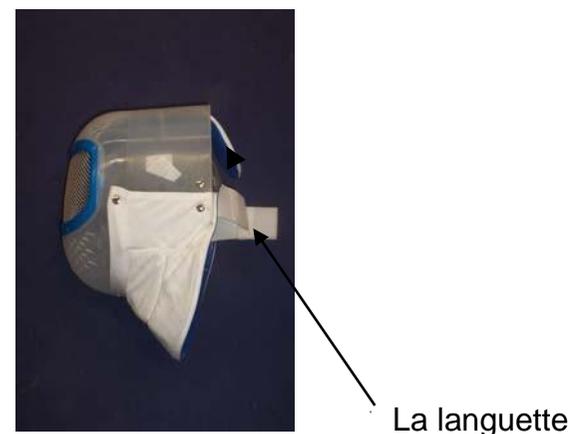
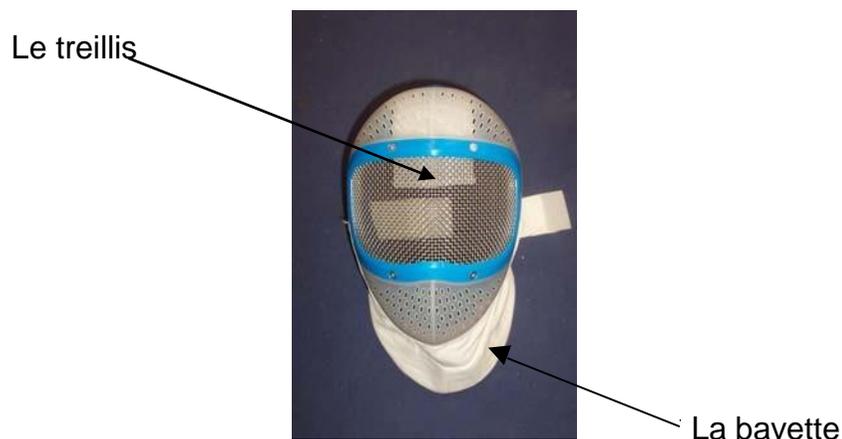
➤ La veste:

- Elle se salit très vite. Il faut donc éviter de la poser au sol.
- En matière de sécurité, vérifier que :
 - la veste soit ni déchirée, ni décousue et correctement fermée ;
 - le col soit levé et protège bien le cou.
- Certaines comportent quatre écussons de couleur qui peuvent servir pour différencier des points de touche.



➤ **Le masque:**

La languette, à l'arrière, permet de desserrer ou de resserrer le masque. Attention, elle est très fragile et ne peut être manipulée que par l'enseignant !

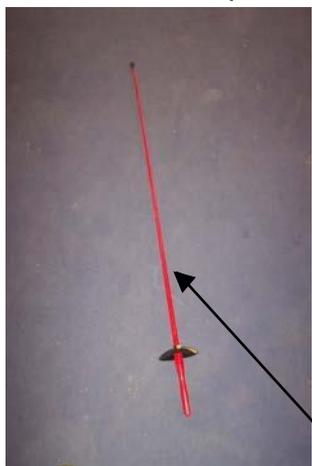


En matière de sécurité:

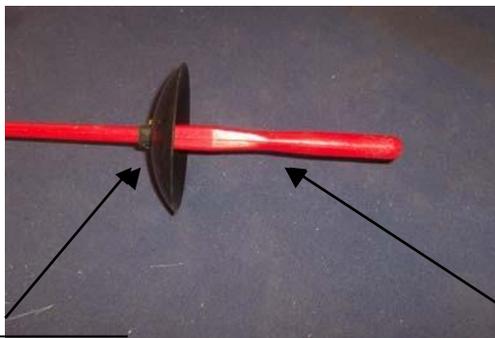
- **Avant** chaque séance, vérifier que :
 - Le treillis soit en bon état.
 - La bavette ne soit ni déchirée, ni décousue.
 - La languette arrière soit solidaire du masque.
- **En début** de séance, s'assurer :
 - qu'en penchant la tête vers l'avant et le bas et en la secouant, le masque ne tombe pas.
 - que la bavette passe bien sous le menton pour protéger le cou de l'élève.
- **Pendant** la séance:
 - Mettre le masque avant de prendre l'arme : appuyer la languette sur l'arrière du crâne et basculer le masque vers l'avant en engageant bien le menton.
 - Pour retirer le masque : Faire le mouvement inverse.
 - Lors des assauts : Demander aux assesseurs et aux arbitres de mettre le masque.

➤ Le fleuret

Le fleuret est posé devant soi, dans l'axe. Tout fleuret dont la lame est coupée ne doit plus être utilisé. Ne pas enlever la mouche



la lame



la coquille

le pommeau

Le fleuret

La poignée



La mouche

En matière de sécurité :

- **Avant** chaque séance, vérifier que :
 - les mouches soient en bon état et fixées solidement ;
 - les coquilles soient bien fixées.
- **En début** de séance, **ritualiser cette règle** :
Les fleurets sont déposés par l'enseignant au sol, sur l'espace d'assaut, devant la ligne de jeu de chaque tireur. L'arme est prise seulement lorsque le tireur est muni de sa veste et de son masque. En fin d'assaut le fleuret est déposé au sol devant sa ligne.
- **Pendant** la séance:
 - Personne ne doit prendre les armes sans l'autorisation de l'enseignant.
 - Les masques doivent être enfilés avant de prendre les fleurets.
 - Tout déplacement doit se faire sans fleuret. Le fleuret est alors posé sur l'espace d'assaut.
 - Stopper l'activité si une mouche tombe.
 - Ne tolérer aucun contact de fleuret en dehors des assauts et des exercices.
 - Lors des assauts, demander aux assesseurs et aux arbitres de mettre le masque.
- **En fin** de séance, les fleurets sont rangés avant d'enlever les masques.

LES « SAVOIR-FAIRE » INCONTOURNABLES

En escrime, l'élève va acquérir des comportements et développer des actions motrices spécifiques : le salut, la garde et les déplacements (marche, retraite, fente)

➤ La tenue de l'arme

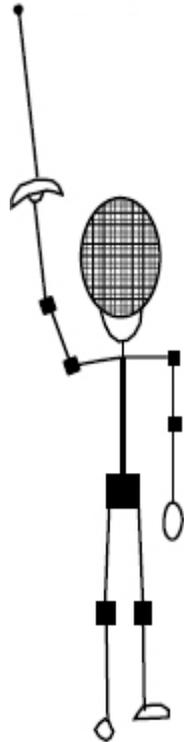
L'arme est posée devant soi dans l'axe, on l'attrape sur la partie plate derrière la coquille, entre le pouce et l'index qui forment une pince. Les autres doigts se referment autour de la poignée.



➤ **Le salut :**

Par respect pour son adversaire et l'arbitre, on les salue au début et à la fin de l'assaut. A la fin de l'assaut, après le salut, on serre la main de son adversaire

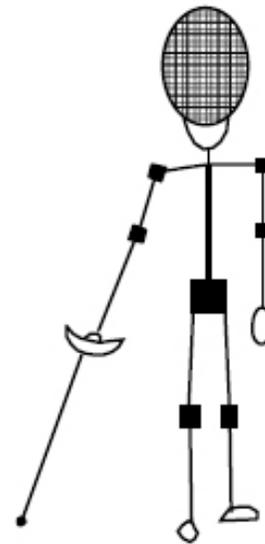
Il consiste en une succession de trois gestes : « ciel », « menton », « côté ».



Ciel

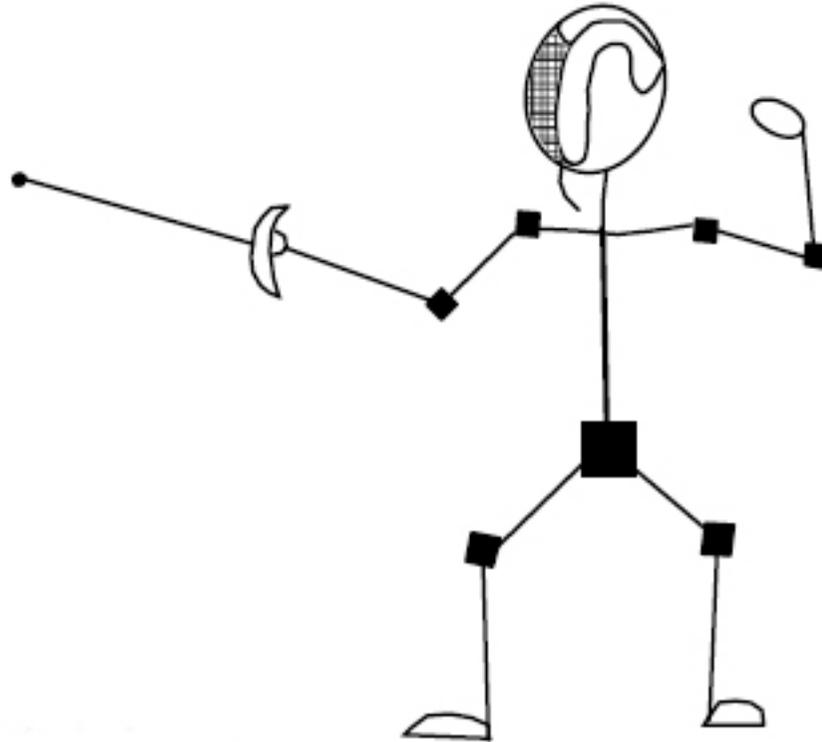


Menton



Côté

➤ La garde :



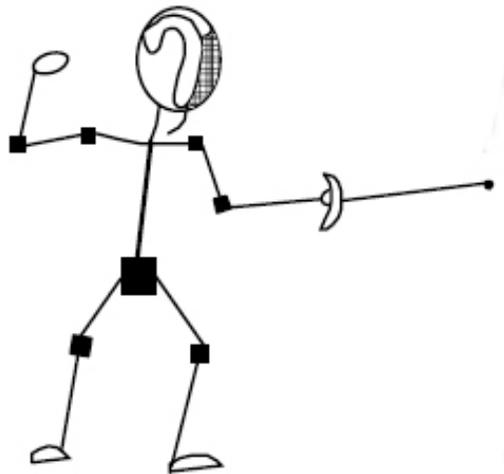
Pour les droitiers, le pied droit est devant et les pieds forment un angle droit. La distance entre les 2 talons est sensiblement égale à la longueur d'un masque. Les 2 jambes sont fléchies.

Le bras armé est fléchi et la pointe du fleuret en direction de l'adversaire.

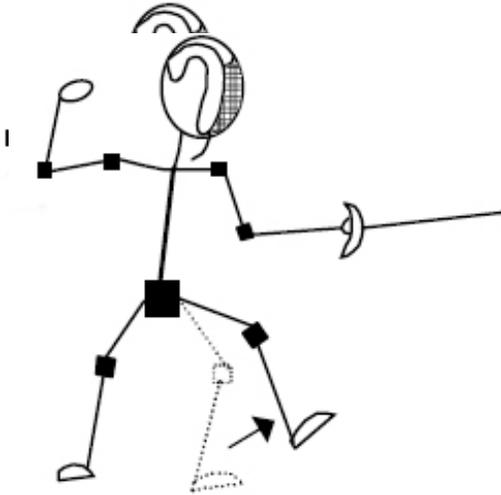
➤ Les déplacements:

- La marche:

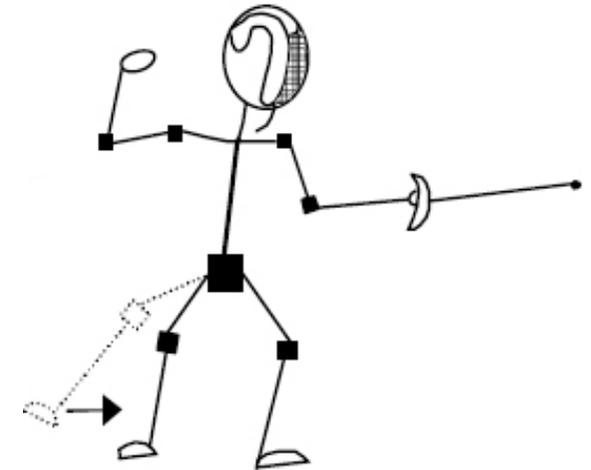
Départ



1



2

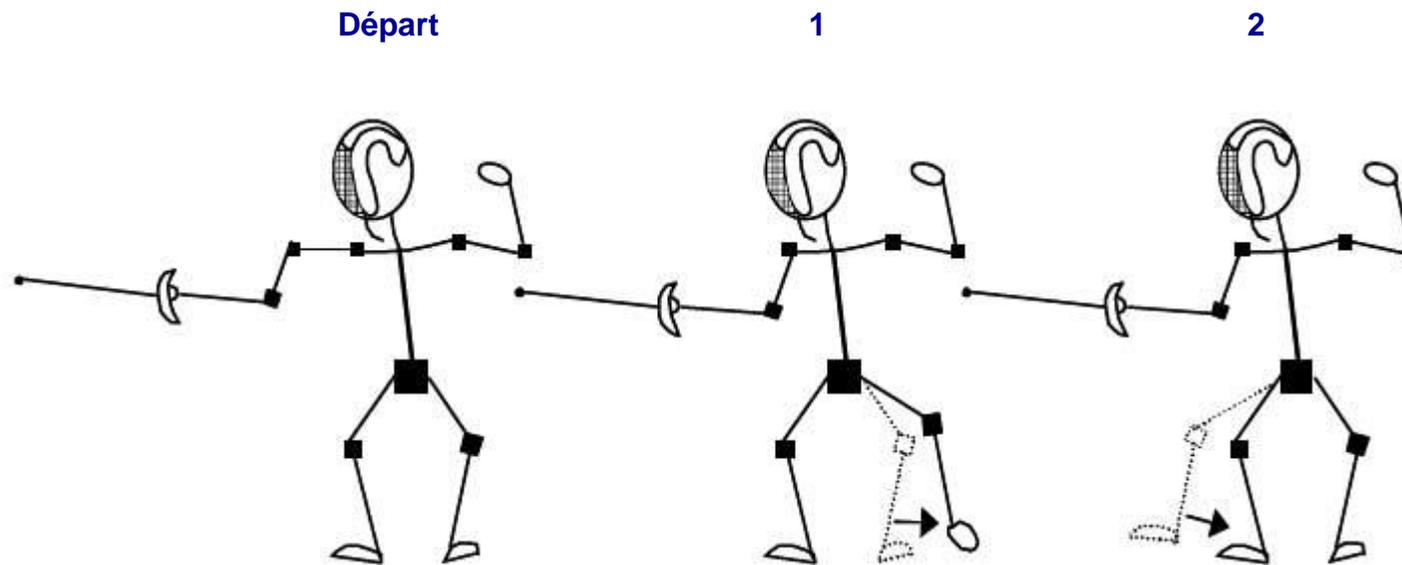


1. Le pied avant se déplace vers l'avant en rasant le sol avec le talon.
2. Le pied arrière est ramené vers l'avant en conservant l'espace entre les 2 pieds.

Les pieds ne se croisent jamais.

La marche correspond au commandement : « **Marchez !** »

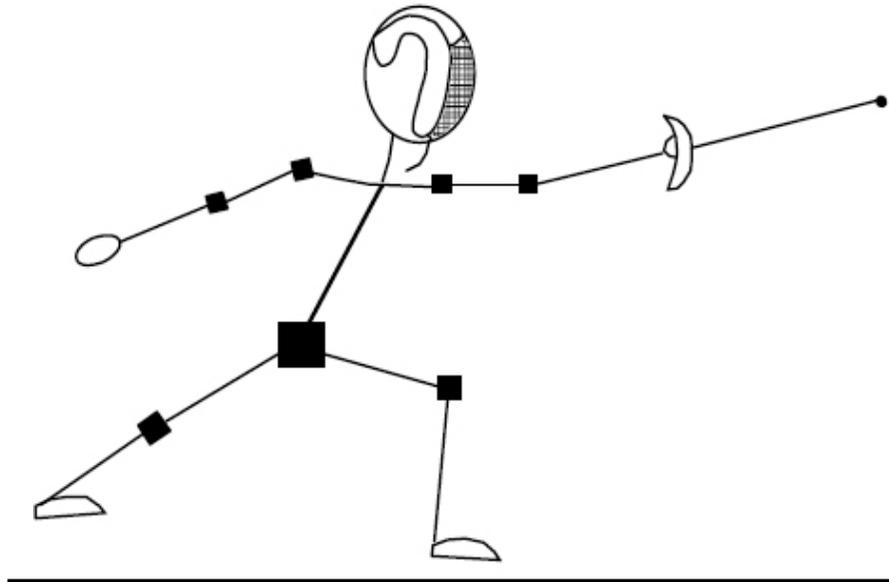
- La retraite:



1. Le pied arrière se déplace vers l'arrière.
2. Le pied avant se déplace vers l'arrière en conservant l'espace entre les 2 pieds.
Les pieds ne se croisent jamais.

La retraite correspond au commandement : « **Rompez !** »

- **La fente:**



1. Le bras armé se tend.
2. Le pied avant est projeté loin vers l'avant ; le pied arrière reste fixe.
 - La jambe avant est pliée.
 - La jambe arrière est tendue pied à plat.

La fente correspond au commandement : « **Fendez-vous !** »

Remarque :

Afin de faciliter l'arbitrage, l'**action de la fente** sera un préalable. Il s'agit d'une règle d'action.

En cas de touche simultanée, l'élève qui aura réalisé l'attaque en se fendant se verra attribuer le point. On parle alors de « **priorité** » : « *Le premier qui allonge le bras est prioritaire* »

La fente est à travailler dans le cadre d'une première étape de « savoir-faire .»

PROPOSITION D'UNE DEMARCHE PEDAGOGIQUE

✓ **Une séquence : 10 à 15 séances en EPS** (Nécessité de temps pour apprendre)

✓ **Préalablement en classe**

Vous avez deux possibilités :

- Utiliser le volet interdisciplinaire « Maitrise de la Langue » en préalable.
- Faire émerger les représentations de l'activité escrime par les élèves et ainsi lister leurs premières représentations.

Vous pouvez éventuellement montrer une vidéo d'escrimeur expert, vous permettant ainsi de dégager :

- Les premières règles de sécurité et de mise en œuvre (le matériel et équipement nécessaire pour pratiquer l'escrime)
- L'espace d'assaut
- Les règles de courtoisie

Garder des traces écrites de ces premières représentations, vous permettra une première mise en pratique plus rapide

Déclinaison pour chaque séance pratique : 3 temps – prévoir 1H15 à 1h30

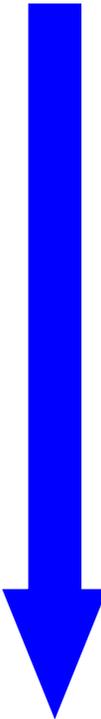
Exemple par séance

Un temps pour Entrer dans la séance (10 à 15mn)	Du temps pour apprendre : →Le corps de la séance Structuration des apprentissages – objectif de la séance : 2 objectifs maximum (1 nouveau ,1nouveau +1 révision ou 2 révisions) (30 à 40mn)	Un temps pour réinvestir de manière globale l'objectif de la séance (15mn)
Séance 1 et/ou Séance2 Sécurité/contenu de l'activité Mise en place des représentations premières motrices – réglementaires sécuritaire (matériel espace de jeu...)	Sans arme puis avec arme pour introduire les premiers fondamentaux ☞ La garde ☞ La marche de l'escrime ☞ La fente ☞ L'espace de jeu ☞ Les règles de sécurité et de courtoisie Ritualisation des règles de sécurité : arme posée toujours au même endroit sur l'espace de jeu	Réinvestir avec l'arme par une mise une situation globale d'un assaut
Séance 3 Reprise de situations vécues en fin de séance précédente pour échauffement et remise en activité	Grille d'évaluation diagnostique sur : les premiers « savoir-faire », « savoir être », « savoir » Évaluation diagnostique permettant de faire des groupes de niveau de départ, par l'organisation d'assauts entre plusieurs adversaires : montante/descendante – la ruche Evaluer le respect des premières règles de sécurité et de courtoisie	
Pour les séances suivantes Reprise de situations vécues en fin de séance précédente pour échauffement et remise en activité	Cibler la séance sur un apprentissage spécifique, suite à l'évaluation diagnostique (différenciation possible selon le niveau des élèves) Par exemple, progresser dans la marche, la fente, l'enchaînement des actions , les règles de sécurité, les règles de courtoisie	Réinvestir en situations d'assaut en ciblant sur l'objectif d'apprentissage de la séance
En fin d'Unité d'Apprentissage échauffement et remise en activité	La situation d'évaluation terminale prend en compte : les « savoir-faire » les « savoir-être » et les « savoirs » . Elle regroupe tous les apprentissages précédents via une grille d'évaluation globale et une mise en pratique par l'organisation d'assauts, avec arbitre : montante/descendante – la ruche	

Retour en classe : Remplir sa grille d'auto évaluation pour mesurer ses progrès. Cette étape peut se faire durant la séance, notamment pour les séances d'évaluation diagnostique et terminale. L'évaluation est effectuée soit par le maître, soit par les élèves entre eux, soit les deux.

LES NIVEAUX DE PRATIQUE OBSERVABLES PAR LE MAITRE

Différents niveaux de pratique peuvent être repérés (**critères observables pour le maitre**) :

- 
- N'entre pas dans l'activité —> Refuse l'assaut
 - Entre dans l'activité —> Accepte difficilement l'assaut, a des comportements de fuite, des appréhensions (à peur de se faire mal).
 - S'engage dans l'assaut avec différents niveaux d'efficacité, de dosage de son énergie, d'engagement —> Manque de contrôle dans ses actions motrices.
 - Agit systématiquement sur l'autre —> Attaque sans tenir compte de l'action de l'adversaire.
 - Réagit par rapport à l'autre —> Attaque ou défend selon l'action de l'adversaire.
 - Réversibilité des rôles —> Sait enchaîner une phase d'attaque puis de défense

➤ Les comportements observables

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
L'offensif	Va vers l'avant, s'engage	S'engage, va vers l'avant et vers la cible	S'engage vers la cible, utilise la fente et touche
Le défensif	Evite de se faire toucher sans maîtriser sa coordination	Est capable de parer Est capable de se protéger avec son arme	Feinte, Utilise la parade et la riposte Alterne une action défensive par action du bras (parade) ou par action des jambes (retraite)
La Stratégie	Accepte l'opposition	S'adapte à la situation. Sait lire et analyser une situation pour choisir d'attaquer ou de défendre	Amène l'adversaire à attaquer ou défendre (Possède l'initiative du jeu)

Fiches d'évaluation :

Elles seront de 2 types :

- Fiche de score / résultats
- Fiche d'observation du comportement : manière d'atteindre le résultat, connaissance et respect des premières règles de sécurité et de commandements (courtoisie)

Au cycle 3, les élèves pourront fonctionner en doublette pour le score et l'observation.

REGLEMENT SIMPLIFIE

REGLES	FLEURET
Début de l'assaut Reprise de l'assaut après touche	Chaque tireur est placé de part et d'autre de la ligne médiane. Les tireurs se saluent : « ciel », « menton », « coté ». Aux commandements de l'arbitre , « Prêt, Allez ! », l'assaut démarre.
Arrêt de l'assaut	L'intervention de l'arbitre commande l'arrêt ,en disant : « Halte ! » Arrêt à chaque touche marquée. Et retour de chaque tireur, dans sa « maison ».
La touche	La surface valable est le buste
La sortie de piste	Lorsque les deux pieds du tireur franchissent la limite arrière de la piste, il est hors-jeu. Son adversaire marque un point.
Le point	A chaque touche marquée, le tireur marque un point. <u>Touche simultanée</u> : Le résultat doit toujours être tranché. Marque le point : <ul style="list-style-type: none"> - le tireur qui touche sur la surface valable. - le tireur qui a la priorité, c'est-à-dire celui qui a déclenché le premier l'action offensive : allongement du bras puis fente.

GRILLES D'AUTO-EVALUATION

Grille 1 : Les règles de sécurité – règles de courtoisie

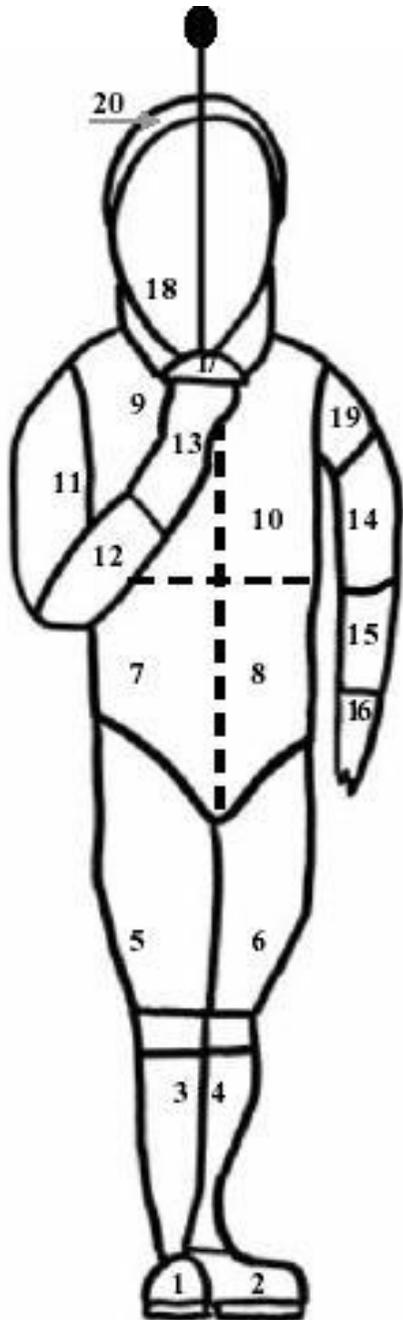
<u>Les premières règles de sécurité :</u>	<u>Les règles de commandement (de courtoisie)</u>
Je ne prends pas mon arme sans masque Je ne me sers pas de mon arme si je n'ai pas de masque Je n'enlève pas mon masque sans permission Je me déplace sans courir et je tiens mon arme pointe en bas Je ne traverse pas entre des escrimeurs qui font un assaut Je ne donne pas de coups violents Je vérifie si mon arme à une moche	Je ne commence l'assaut qu'au signal de l'arbitre Je connais le salut Pendant le duel pas de paroles ou de geste déplacés dangereux En cas de désarmement de l'un ou l'autre des escrimeurs – reprendre son arme et se replacer Accepter les décisions de l'arbitre S'arrêter instantanément lorsque que l'arbitre dit « HALTE » En fin d'assaut poignée de main à l'arbitre et à l'égard de l'adversaire

Grille 2 : Exemple n°1 d'auto-évaluation continue

Nom..... Prénom :

JE SAIS :			JE CONNAIS :
1. Tenir mon fleuret	3. Avec mon camarade, mettre mon équipement	4. Avec mon camarade, vérifier la sécurité de mon matériel	15. Les rites
2. Me Mettre en garde			16. En arbitrage, les règles concernant la cible
5. Me déplacer en faisant une marche			17. En arbitrage, les règles concernant le terrain
6. Me déplacer en faisant une retraite			18. En arbitrage, les règles concernant la priorité
7. Me fendre			
8. En assaut, parer			
9. En assaut, me déplacer sur le terrain	11. En assaut, annoncer la touche reçue	13. Tenir une feuille de poule	19. En arbitrage, le salut, les règles concernant le jury
10. En assaut, m'arrêter au signal de l'arbitre	12. En assaut, ne pas être brutal	14. Tenir différents rôles (tireur, assesseur, arbitre)	20. Le nom des différentes parties de mon équipement

Grille 3 : Exemple n°2 d'auto-évaluation continue



	Nom :
	Prénom :
1	Je sais tenir mon fleuret
2	Je sais me Mettre en garde
3	Je sais avec mon camarade, mettre mon équipement
4	Je sais avec mon camarade, vérifier la sécurité de mon matériel
5	Je sais me déplacer en faisant une Marche
6	Je sais me déplacer en faisant une retraite
7	Je sais me fendre
8	En assaut, je sais parer
9	En assaut, je sais me déplacer sur le terrain
10	En assaut, je sais m'arrêter au signal de l'arbitre
11	En assaut, je sais annoncer la touche reçue
12	En assaut, je sais ne pas être brutal
13	Je sais Tenir une feuille de poule
14	Je sais tenir différents rôles (tireur, assesseur, arbitre)
15	Je connais les rites
16	En arbitrage, je connais les règles concernant la cible
17	En arbitrage, je connais les règles concernant le terrain
18	En arbitrage, je connais les règles concernant la priorité
19	En arbitrage, je connais le salut, les règles concernant le jury
20	Je connais le nom des différentes parties de mon équipement

Les Situations d'entrée

Séance1/Séance2

Objectifs :

- ☞ Découvrir la position de garde, changement de direction et conservation de son équilibre
- ☞ Découvrir la marche de l'escrimeur
- ☞ Découvrir la situation duelle. Mise en place de l'espace de duel et des premières règles de sécurité et de courtoisie.
- ☞ Introduction du premier vocabulaire spécifique : « Prêt » - « Allez » - « Halte »
- ☞ Introduction des règles de courtoisie : le salut
- ☞ Savoir s'équiper

1- **Sans matériel, avec tout le groupe classe**

Dès les premières situations, on introduit progressivement le vocabulaire spécifique, les règles de courtoisie, les règles de sécurité.

- Vocabulaire

- « *En garde* » —————> Les deux tireurs se mettent en position de garde, les lames n'étant pas en contact.
- « *Prêt* » - « *Allez !* » —————> Pour débiter l'assaut
- « *Halte !* » —————> Pour l'arrêt de l'assaut

- Règle de courtoisie

- *Le salut*

- Règle de sécurité
- Équipement.
- Ritualisation de l'arme posée au sol, dans le couloir.
- Déplacement lors de changement de partenaire : Ne jamais traverser un couloir d'assaut

Les situations :

→ But : Toucher

Trotter dans toute la salle et toucher l'autre. Début du jeu : « Prêt » « Allez ! » Arrêt du jeu : « Halte »

→ But : Esquiver (vers esquiver une touche)

Trotter dans toute la salle et toucher sans être touché

→ But : Découvrir la position de garde

- Jeu des statues (sans arme) :

Trotter dans toute la salle et au signal « En garde », **se mettre en garde** (mimer= représentation)

Variables dans les consignes :

Position de garde, changement de direction et conservation de son équilibre

Ex : Trotter dans toute la salle et au signal se mettre « en garde » : face à la fenêtre, la porte ...

→ Mise en place de la situation duelle et de l'espace de jeu (les couloirs d'assaut)

Trotter dans toute la salle et au signal **se mettre « en garde »** face à face

Trotter puis au signal se mettre face à face dans un couloir (matérialiser les couloirs par des plots)

→ Mise en place de la position duelle et limite de l'espace jeu

Mime : Trotter puis au signal se mettre face à face dans un couloir et derrière la ligne des pistes de hors-jeu matérialisées au sol

→ Toucher l'autre avec la main en restant dans son couloir

Tous les déplacements se font selon la règle de la Marche. Règle : ne jamais croiser les pieds

Face à face, dans son espace de jeu (couloir d'assaut) mimer un duel sans arme en essayant de toucher l'autre avec la main, en restant dans son couloir.

Compter les points. Quand un point est marqué, se remettre en garde dans sa zone de hors-jeu et recommencer.

→ Se fendre sans arme

But du jeu : Toucher l'adversaire avec la main en se fendant

Organisation :

- Par binôme A et B. Dans un couloir, face à face en position de garde, le bras tendu.

Consigne

- A touche la main de B, lorsque B fléchit son bras.
- A vient toucher la main de B en se fendant et en ayant conservé le pied arrière fixé au sol
- Changer de rôle

Variante :

- B peut effectuer une retraite ce qui oblige A à marcher puis se fendre

Variante avec arme :

- B tient un fleuret pointe au sol en équilibre.

Remarque : Toutes ces situations pourront être reprises au début de chaque séance d'apprentissage, pour l'entrée dans la séance et/ou pour échauffement.

- **L'assaut**
- **Le hors-jeu**

TITRE : L'ASSAUT

OBJECTIFS :

Donner les moyens à tous les élèves d'entrer dans l'activité, c'est-à-dire pour l'élève, essayer **de toucher l'autre**, en respectant **les règles minimales relatives** à la sécurité.

BUT:

Toucher l'autre

DISPOSITIF :

Constitution de groupes de 4 par affinité et gabarit ; assaut en 1 contre 1 uniquement.

Par groupe : 2 tireurs et 2 arbitres (démarrage et fin de l'assaut, sécurité).

Piste de 5m x 1m.

Rôles indéterminés. - Changement de rôle après 2 minutes.

Le maître veille à éviter les contacts groupe à groupe et gère le temps général.

REGLES :

Règles d'or : On n'attaque que le buste. On respecte les commandements. On ne « tape » pas l'adversaire avec son arme.

Règle de déplacement : en pas chassés. (Marche de l'escrimeur)

La sortie de l'espace de jeu est prise en compte, mais pas sanctionnée : l'arbitre arrête le jeu et fait redémarrer.

CONSIGNES :

Avant le commandement, chacun se place de part et d'autre de la ligne médiane.

On se salue avant et après l'assaut.

Aux commandements « Prêt, Allez ! », on doit toucher l'autre.

Lorsqu'il y a touche, sortie de piste ou non-respect de la règle, l'arbitre commande l'arrêt de l'assaut en disant « Halte ! » puis annonce la reprise comme initialement.

Le jeu dure 2 minutes.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de touches

TITRE : LE HORS JEU

OBJECTIFS :

Donner les moyens à tous les élèves d'entrer dans l'activité, c'est-à-dire toucher l'autre ou l'amener en dehors de la piste.

BUT :

Toucher ou faire reculer l'autre en bout de piste pour le faire sortir.

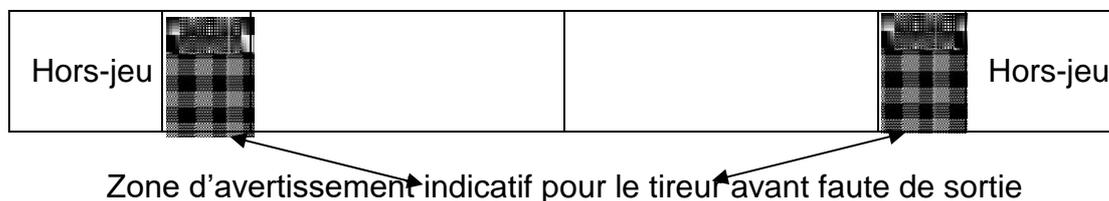
DISPOSITIF :

Groupes de 4 par affinité et gabarit : 2 escrimeurs, 2 arbitres.

Jeu en 1 contre 1 : départ dans son terrain, rôles indéterminés.

Espace limité 5 m² : 5 m x 1 m

Jeu au temps



REGLES :

Règles d'or : On n'attaque que le buste . On respecte les commandements.
On ne « tape » pas l'adversaire avec son arme.

Règle de déplacement : en pas chassés. On ne croise pas les pieds on ne tourne pas le dos à son adversaire (Marche de l'escrimeur).

La sortie de l'espace de jeu est prise en compte et sanctionnée par une touche : l'arbitre arrête le jeu et fait redémarrer.

L'arbitre arrête le jeu lorsqu'un joueur est à terre puis fait redémarrer.

CONSIGNES :

Avant le commandement, chacun se place de part et d'autre de la ligne médiane. On se salue avant et après l'assaut.

Aux commandements « **Prêt, Allez !** », on doit toucher l'autre ou l'amener hors de la piste.

Lorsqu'il y a touche, sortie de piste ou non-respect de la règle, l'arbitre commande l'arrêt de l'assaut en disant « Halte ! » puis annonce la reprise comme initialement.

Le jeu dure 2 minutes.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de « touches » ou d'éliminations par sortie.

Evolution règle

Instaurer la règle : « Ne toucher que le buste après les premiers assauts »

SITUATION D'ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE

LES ESCRIMEURS

TITRE : LES ESCRIMEURS

OBJECTIFS :

Donner les moyens à tous les élèves de se situer dans l'activité c'est-à-dire de repérer les problèmes posés par celle-ci.

BUT :

Marquer 4 points à son adversaire avant la minute ou marquer plus de touches que son adversaire pendant la minute.

- Toucher son adversaire = 2 points
- Faire sortir son adversaire = 1 point

DISPOSITIF :

Groupe de 5, par gabarit : 1 arbitre, 2 assesseurs, 2 tireurs.

Jeu en 1 contre 1 au cours de 3 assauts limités en 3 x 1 minute ou 4 touches.

Espace délimité (1 m x 5 m) avec zone de mise en danger.



3 fois 3 assauts avec 3 adversaires différents.

Zone de mise en danger (50 cm environ), au-delà on est « hors-jeu ».

Le maître gère le temps.

REGLES :

Règles d'or : On ne touche que le buste. On respecte les commandements. On ne « tape » pas l'adversaire avec son arme.

Règle de déplacement : en pas chassés.

La sortie de l'espace de jeu est prise en compte et sanctionnée par une touche (l'arbitre arrête le jeu et fait redémarrer).

L'arbitre arrête le jeu lorsqu'un joueur est à terre puis fait redémarrer.

CONSIGNES :

Avant le commandement, chacun se place de part et d'autre de la ligne médiane. On se salue avant et après l'assaut.

Aux commandements « **Prêt, Allez !** », on doit toucher l'autre ou l'amener hors de la piste. Lorsqu'il y a touche, sortie de piste ou non-respect de la règle, l'arbitre commande l'arrêt de l'assaut en disant « Halte! » puis annonce la reprise comme initialement.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de victoire avant la fin du temps ou aux points.

FICHE DE RESULTATS

Nom des escrimeurs	Points	Gagné ou perdu
		G – P
		G – P

Nom des escrimeurs	Points	Gagné ou perdu
		G – P
		G – P

Nom des escrimeurs	Points	Gagné ou perdu
		G – P
		G – P

Nom des escrimeurs	Points	Gagné ou perdu
		G – P
		G – P

Dans la colonne points, mettre une croix (**X**), chaque fois que l'escrimeur marque un point ou écrire **S** s'il sort de la piste

A la fin de l'assaut, on entoure **G** ou **P**.

LA FEUILLE DE POULE

Poule n° :

Nom Prénom	N°	1	2	3	4	5	Victoires	Touches données	Touches reçues
	1								
	2								
	3								
	4								
	5								

Ordre des matchs : 1-2 3-4 5-1 2-3 5-4 1-3 2-5 4-1 3-5 4-2

Comment remplir la fiche de poule?

Exemple : Match 3 contre 4.

Le tireur 3 repère sa ligne et va jusqu'à la colonne 4. S'il a gagné il écrit un **V dans la case** et s'il a perdu un **D**. **Il note** également dans la case **le nombre de touche qu'il a donné**.

Le tireur 4 repère sa ligne et va jusqu'à la colonne 3. S'il a gagné il écrit un **V dans la case** et s'il a perdu un **D**. **Il note** également dans la case **le nombre de touche qu'il a donné**.

A la fin de tous les assauts, chaque tireur compte son nombre de victoires et l'inscrit dans la case correspondante.

Pour compter le nombre de touches données, il additionne toutes les cases de sa ligne.

Pour compter le nombre de touches reçues, il additionne toutes les cases de sa colonne.

Exemple : Joueur 3

Nom Prénom	N°	1	2	3	4	5	Victoires	Touches données	Touches reçues
	1			V 4					
	2			D 1					
	3	D 3	V 4		V 4	D 2	2V	3+4+4+2 =13	4+1+3+4 = 12
	4			D 3					
	5			V 4					

Des Situations pour Progresser

1. Pour apprendre à se déplacer.

1.1 “Jacques a dit ...”

Objectif : Travailler les différentes positions d'escrimeur.

But du jeu : S'immobiliser au signal dans la position demandée – 5 vies par joueur.

Durée du jeu : De 5 à 7 minutes

Organisation:

- Le meneur se place face aux joueurs.
- Les joueurs se placent en ligne à l'autre bout de la salle.

Déroulement:

Au signal, les joueurs prennent la position demandée par « Jacques ».

Exemple : Jacques a dit : « En position de fente ! ». Jacques a dit « Marchez! ». Jacques a dit: « Retraite! »

Lorsque le joueur se trompe de position, il perd une vie.

Variante:

- Le meneur donne un numéro à chaque position.
- Le meneur indique par un geste la consigne (cf. Jacques a dit : « Geste ! »).

1.2 Tic-tac

But du jeu : Se déplacer en marche d'escrime et en retrouvant toujours une position de garde.

Durée du jeu : 1 minute

Organisation:

- Le meneur se place face aux joueurs.
- Les joueurs se placent en ligne à l'autre bout de la salle.

Déroulement:

- La jambe avant s'appelle « tic », la jambe arrière « tac ».
- Lorsque le meneur annonce et répète « tic-tac », on marche en rythme.
- Lorsque le meneur annonce et répète « tac-tic », on rompt (recule) en rythme.

Variante:

Face à face dans le couloir de duel, suivre le déplacement du meneur :

- le meneur avance (marche de l'escrimeur), le suiveur recule (retraite).
- le meneur rompt (retraite), le suiveur avance (marche de l'escrimeur).

1.3 Marche et rompt

But du jeu : Garder la distance par rapport au meneur en position de garde.

Durée du jeu : de 3 à 5 minutes

Organisation:

- Par groupe de 2 tireurs.
- Les élèves sont placés sur deux lignes, face à face, dans un couloir d'un mètre de large environ.

Déroulement:

- Par 2, en position d'escrimeurs, le meneur avance et recule.
- Le partenaire suit ses mouvements en conservant la distance entre les 2 tireurs.
- Le meneur fait des « surprises » au suiveur pour l'obliger à garder toute son attention.
- Puis changer de rôle.

Variante:

Matériel : un masque

- Les deux tireurs tiennent un masque entre eux pour s'obliger à conserver la distance.
- Il n'y a plus de meneur, c'est chacun son tour. Dès que le suiveur se trompe, il devient meneur.

1.4 Jacques a dit: « Geste! »

Objectif : Travailler les différentes positions d'escrimeur.

But du jeu : S'immobiliser au signal.

Durée du jeu : De 3 à 5 minutes

Organisation:

- Le meneur se place face aux joueurs
 - Les joueurs se placent en ligne à l'autre bout de la salle.

Déroulement:

- Au signal, les joueurs prennent la position indiquée par la voix et le geste de « Jacques ».
- Main ouverte face aux joueurs signifie « Marchez ».
- Main ouverte dos aux joueurs signifie « Rompez ».
- Poing fermé signifie « En garde ».
- Main ouverte bras tendu vers le sol signifie « Fendez-vous ».

Variante : Par 2 en face à face

- Jacques ne fait que les gestes.
- Jacques fait des gestes différents des ordres vocaux. Les élèves doivent réagir aux gestes et non à la voix.

2. Pour apprendre la garde et la fente

2.1 Le jeu des statues

But du jeu : prendre correctement et rapidement la position de garde.

Matériel: Plots

Durée du jeu : De 2 à 3 minutes.

Organisation :

Le groupe dispersé dans un espace délimité par des plots.

Déroulement :

- Les tireurs se déplacent librement dans un espace délimité par des plots.
- Au signal du meneur de jeu, chacun se fige en position de garde

Variantes:

- Réduire l'espace.
- Placer les élèves dans des couloirs

2.2 Le gant

But du jeu : Apprendre à se fendre.

Durée du jeu : de 3 à 5 minutes

Matériel : des gants ou des foulards

Organisation :

- Par groupe de 2 tireurs
- Les élèves sont placés sur 2 lignes face-à-face dans un couloir d'1m de large environ.

Déroulement:

- Par 2 face-à-face, le meneur tient un gant à bout de bras. Le tireur est en garde.
- Au signal, le meneur lâche le gant et le tireur tente de l'attraper en se fendant avant qu'il ne touche le sol.

Variantes:

- Modifier la distance entre les deux tireurs
- Supprimer le signal

3. Pour apprendre à parer et à attaquer

3.1 Attaquer la tour

Objectif : apprendre à se fendre, esquiver et parer.

But du jeu : Toucher la tour en se fendant

Durée du jeu : De 5 à 6 minutes.

Matériel : 1 fleuret, 2 masques et 2 cerceaux par binôme

Organisation :

Par binôme, la tour est debout dans un cerceau et l'attaquant debout dans un cerceau à 1,5m environ.

Déroulement:

- L'attaquant se fend et essaie de toucher la tour.
- La tour esquive avec le corps.
- Au bout de 3 touches, la tour est prise et on change de rôle.

Variante :

La tour est armée d'un fleuret et peut parer.

3.2 Contre le mur

Objectif : Attaquer et parer.

But du jeu : toucher l'adversaire en se fendant.

Matériel : 2 équipements complets par binôme.

Durée du jeu : de 5 à 6 minutes

Organisation: Par binôme

L'un des tireurs a le pied gauche collé au mur. L'autre est à distance d'une fente.

On indique ce repère par une marque au sol.

Déroulement:

- Les 2 tireurs ont le droit d'attaquer et de parer.
- Seul, celui qui n'est pas contre le mur a le droit de bouger les 2 pieds (faire « marche » - « fente »).
- Au bout de 3 touches, la tour est prise et on change de rôle.

LES ESCRIMEURS

COMMENT ORGANISER UNE RENCONTRE ? (Les formules de jeu)

TITRE : LES ESCRIMEURS

OBJECTIFS :

Donner les moyens à tous les élèves de mesurer ses progrès.

BUT :

Marquer 4 points à son adversaire avant la minute ou marquer plus de touches que son adversaire pendant la minute.

- Toucher son adversaire = 2 points
- Faire sortir son adversaire = 1 point

DISPOSITIF:

Fonctionnement par niveau.

Jeu en 1 contre 1 au cours de 3 assauts limités en 3 x 1 minute ou 4 touches.

Espace délimité (1 m x 5 m) avec zone de mise en danger.



3 fois 3 assauts avec 3 adversaires différents.

Zone de mise en danger (50 cm environ), au-delà on est « hors-jeu ».

1 arbitre, 2 assesseurs, 2 tireurs => groupes de 5

Le maître gère le temps.

REGLES :

Règles d'or : On n'attaque que le buste. On respecte les commandements. On ne « tape » pas l'adversaire avec son arme.

Règle de déplacement : En pas chassés.

La sortie de l'espace de jeu est prise en compte et sanctionnée par une touche (l'arbitre arrête le jeu et fait redémarrer).

L'arbitre arrête le jeu lorsqu'un joueur est à terre puis fait redémarrer.

CONSIGNES :

Avant le commandement, chacun se place de part et d'autre de la ligne médiane.

On se salue avant et après l'assaut.

Aux commandements « Prêt, Allez ! », on doit toucher l'autre ou l'amener hors de la piste.

Lorsqu'il y a touche, sortie de piste ou non-respect de la règle, l'arbitre commande l'arrêt de l'assaut en disant « Halte! » puis annonce la reprise comme initialement.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de victoire avant la fin du temps ou aux points.

LES FORMULES DE JEU

Par équipe

➤ LE BERET ESCRIMEUR

Deux équipes se trouvent à l'extérieur de la piste (face à face).

De part et d'autre de la ligne médiane, on dispose une arme pour chaque équipe. A l'appel d'un numéro, deux tireurs se précipitent (s'avancent au milieu le plus rapidement possible) pour prendre les armes et se mettent en position de garde (possibilité de valoriser la rapidité de mise en place).

Les tireurs se saluent et le combat commence.

Les matchs se déroulent en une touche sous la forme d'un duel.

➤ LE RELAIS

Deux équipes de trois tireurs se rencontrent sous la forme d'un relais successif.

➤ MONTANTE/DESCENDANTE

La classe est coupée en deux équipes qui s'affrontent face à face. Les matchs se déroulent en une touche ou durent une minute.

A l'issue de l'ensemble des matchs un côté de la classe se déplace afin qu'il y ait un changement de tireurs.

L'équipe qui marque le plus de points est déclarée vainqueur.

Individuel

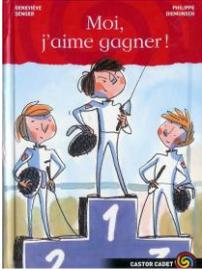
➤ LA POULE

Il s'agit d'un groupe de tireurs dans lequel tous les participants se rencontrent en matchs. (Cumul des points) exemple relais de 2 en 2.

Interdisciplinarité : Escrime et Français c3

Situations possibles en lien avec l'activité

FRANÇAIS

	<p>Lire, comprendre un texte littéraire et l'interpréter</p>	 <p>Etude de l'album de jeunesse : « Moi, j'aime l'escrime »</p> <p><u>Résumé</u> : Achille veut être le meilleur... et s'il fait de l'escrime, c'est pour gagner ! Il ne sait pas perdre et, surtout, il n'aime pas perdre... même contre son maître d'armes ! Alors c'est promis, il gagnera lors de la prochaine compétition, et ramènera la coupe. Mais irait-il jusqu'à tricher pour cela ?</p> <p>Etude d'extraits en lien avec les romans de cape et d'épée (versions adaptées pour les titres suivants :</p> <p>Les trois mousquetaires – Alexandre DUMAS père Version à l'école des Loisirs ou chez Hachette jeunesse à partir de 9 ans. Version BD chez Delcourt</p> <p>Le capitaine Fracasse – Théophile Gautier Version à l'école des Loisirs ou chez Hachette jeunesse à partir de 9 ans. Version BD chez Delcourt</p> <p>Le bossu – Paul Féva. Version à l'école des Loisirs à partir de 9 ans.</p> <p>Le chevalier de Pardaillan – Michel Zévaco. Version chez Oskar dès 9 ans.</p>
	<p>Lire, comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter</p>	<p>L'histoire de l'escrime à travers les époques</p> <p>L'escrime dans l'histoire des Jeux olympiques</p> <p>La pratique de l'escrime dans les Jeux Handisports</p> <p>Articles de journaux dans la rubrique sportive</p> <p>Textes documentaires sur les différentes armes utilisées en escrime et les règles de jeu spécifiques à ces spécialités : fleuret, sabre, épée ; règles d'arbitrage</p>
	<p>Ecrire : produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture</p>	<p>Production d'écrits individuels et /ou élaboration d'écrits communs à la classe</p> <p>Situations quotidiennes d'écrits courts intégrées aux séances d'apprentissages :</p> <p>Règles de jeu</p> <p>Règles de sécurité</p> <p>Codes et convention de l'escrime</p> <p>Règles d'arbitrage</p> <p>Fiche lexique sur le vocabulaire spécifique de l'escrime</p>

	Réécrire à partir de nouvelles consignes ou pour faire évoluer son texte	Ecrits longs : Compte rendu de rencontres Résumés, préparation d'exposés à partir d'articles, de textes documentaires sur l'escrime (histoire de l'escrime, escrime et JO)
	Parler en prenant en compte son auditoire	Réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur des notes, un diaporama : organisation du propos, mobilisation de moyens d'expression (lexique spécifique de l'escrime, types de phrases, enchainements...) Rappel des règles de jeu, règles d'arbitrage, de conventions propres à l'escrime Compte rendu de rencontre Exposés
	Participer à des échanges dans des situations diversifiées	Exposer son point de vue sur l'attitude d'ACHILLE, personnage principal de l'album « Moi, j'aime gagner »
ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE	La sensibilité : soi et les autres Partager et réguler des émotions, des sentiments Respecter autrui et accepter les différences Manifester le respect des autres Coopérer	Mes ressentis.
	Le droit et la règle Comprendre les notions de droit et devoirs, les accepter et les appliquer Respecter les autres et notamment les principes de l'égalité des femmes et ces hommes	Règles arbitrage: Accepter Respecter
	Le jugement : penser par soi-même et avec les autres Prendre part à une discussion, un débat ; pendre la parole, écouter autrui, formuler et apprendre à justifier son point de vue Tenir compte du point de vue d'autrui Distinguer son intérêt personnel de l'intérêt collectif	
	L'engagement : agir individuellement et collectivement S'engager dans un projet collectif Savoir participer et prendre sa place dans un groupe	Tenir des rôles différents : escrimeur, arbitre