

ESCRIME-TOI EN MEUSE



Introduction

L'activité escrime peut être classée dans le champ d'apprentissage 2 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel des programmes EPS.

L'escrime consiste en un affrontement duel avec l'utilisation d'un engin : le sabre dans le cadre scolaire (le fleuret ou l'épée) dans un espace et dans un temps limités où il s'agit de toucher l'autre sans se faire toucher. Activité physique et sportive codifiée, elle implique un respect strict des règles de jeu et de sécurité.

A l'école primaire, les règles sont à construire progressivement avec les enfants. Les élèves évoluent 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.

La diversité des enfants auxquels s'adresse l'enseignant implique des pédagogies adaptées à leurs capacités physiques, intellectuelles, psychologiques. En associant l'enfant aux objectifs à atteindre - dont le maître fournira les moyens -, on lui permet de "s'approprier" l'activité, et d'évaluer lui-même ce qu'il sait et peut faire.

Le module d'apprentissage nécessite un cycle de 8 à 10 séances de pratique finalisé par une rencontre. L'organisation de ce module sollicite l'ensemble des élèves pour :

- l'observation lors de certaines situations et lors des assauts (fiche d'observation avec un critère à observer sur la réalisation correcte ou non des différents savoir-faire) ;
- l'arbitrage, la tenue de feuille de poule et le comptage des points ;
- une analyse orale rapide de la réussite ou non à chaque fin de séance.

Les séances présentées dans ce module peuvent être scindées et les situations mises en œuvre proposées plusieurs fois afin de stabiliser les conduites motrices nouvelles.

Vous trouverez en annexes des conseils et remarques concernant :

- les règles de sécurité et de pratique ;
- les actions motrices spécifiques à mettre en œuvre (avec le lexique correspondant) ;
- l'arbitrage ;
- l'évaluation.

Certaines de ces fiches peuvent être photocopiées puis distribuées aux élèves et collées dans leur cahier/classeur EPS.

En annexes :

→ **Annexe 1 : Le matériel** : descriptif et règles de sécurité en particulier en ce qui concerne l'arme : le sabre)

→ **Annexe 2 : Les savoir-faire** : Le salut - La position de garde - La marche - La retraite - La fente – Quelques définitions

→ **Annexe 3 : Les règles de pratique de l'activité : « La convention »**

→ **Annexe 4 : L'arbitrage** : Rôle de l'arbitre – Rôle des assesseurs

→ **Annexe 5 : Grille d'évaluation et d'autoévaluation**

→ **Annexe 6 : Feuilles d'assauts**

Contribution du champ d'apprentissage 2 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel aux compétences générales et aux domaines du socle

Domaines du socle	Compétences générales à construire		Compétences travaillées pendant le cycle	Attendus en fin de cycle 3 les plus concernés
Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et construire un langage au corps	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter sa motricité à des situations variées. - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. - Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. - Coordonner des actions motrices simples. 	<ul style="list-style-type: none"> - S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. - Etre capable de commenter le résultat de la rencontre.
Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. - Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. - Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. - Comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues). - Coordonner des actions motrices simples. - S'informer pour agir. - Compléter le cahier/classeur EPS 	<ul style="list-style-type: none"> - S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. - Etre capable de commenter le résultat de la rencontre.
Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble.	<ul style="list-style-type: none"> - Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). - Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. - Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. - S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se reconnaître attaquant / défenseur. - Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. - Organiser un tournoi et savoir remplir une feuille de match. - Respecter les règles de sécurité et de pratique liées à l'activité. - Accepter la victoire et la défaite en respectant les rituels des duels. - Compléter le cahier/classeur EPS 	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. - Accepter le résultat de la rencontre.
Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.	<ul style="list-style-type: none"> - Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. - Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. - Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adapter son jeu et ses à ses possibilités. - Apprendre à gérer ses ressources pour assurer l'enchaînement des rôles d'attaque et de défense. 	<ul style="list-style-type: none"> - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique.	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. - Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives. 	<ul style="list-style-type: none"> - S'approprier les valeurs. - S'approprier une culture de l'opposition sportive (rituels, cérémonial codifié, règlements). - Adopter des comportements responsables, basés sur les notions de respect et de solidarité). 	<ul style="list-style-type: none"> - Gagner le duel ou le match.

Le module d'apprentissage escrime

Vous trouverez dans ce module d'apprentissage :

*** Des situations pédagogiques pour s'échauffer et pour entrer dans l'activité**

→ Échauffements :

- Courir (trotter dans la salle) avec déplacements avant, arrière, sur le côté, en crabe, à cloche-pied (à D – à G), genoux/poitrine, talons/fesses, ... dans espace plus ou moins réduit, changements d'appui, de direction, ... avec/sans contraintes : interdiction de se toucher, de se bousculer, de parler (écoute, réflexe, coordination)
- Courir et au signal faire la statue (avec interdiction de se toucher, de se bousculer, de parler)
+ Variables : arrêt position annoncée par le maître (ex. : arrêt en appui pied gauche et main droite au sol – se mettre en garde - ...)
- Courir puis se regrouper rapidement selon la consigne donnée (par 2, 3 4, ...)
- Échauffements bras (rotation avant/arrière) – poignets – chevilles

→ Assouplissements :

- Jambes écartées, pivoter sur le pied droit, en tendant la jambe gauche ; puis fléchir la jambe droite en plaçant les mains sur la cuisse, dos droit (2 fois de chaque côté en alternant).
- Accroupi sur les pointes de pied, mains au sol : monter les fesses jusqu'à avoir les jambes tendues et les talons posés (10 fois). Puis, trotter sur place.
- Par 2, en appui sur l'épaule du voisin : étirer la cuisse sur le fessier (2 fois de chaque côté en alternant). Tenir 30 secondes.
- Trotter sur place et au signal : se placer en garde le plus rapidement possible (plusieurs fois).
- Accroupi, mains au sol, une jambe allongée vers l'arrière, changer de jambe en sautant.

→ Différents jeux "traditionnels" à proposer

- Le maître a dit
- Les statues
- L'épervier → travailler les changements d'appuis, de rythme, l'esquive - réflexe – observation)
- La queue du diable → préparation à la fente, travail du jeu de jambe
- A chacun sa maison (le masque musical) → travailler la garde, la fente – réflexe – observation
- 1, 2, 3 soleil → travailler la garde, la marche, la retraite, la fente – réflexe – observation – anticipation – maintien des appuis
- Le béret → travailler les déplacements, la fente – réflexe – observation
- Enfants par 2 : un dirige – 1 suit (aveugle)

× **Des situations d'apprentissage**

Appropriation des fondamentaux de l'activité

Des situations d'apprentissage pour travailler :			
la position de garde	la marche	la retraite	la fente
Les statues	Tic-Tac / Tac-Tic Le maître a dit Marche et rompt		Les statues La Queue du diable Ludo escrime La rivière Le gant Attaquer la tour
1, 2, 3 soleil Le chef d'orchestre Les statues Le maître a dit Face à face Jeu de relais			

Des assauts en fin de séance (avec règles de sécurité et d'assaut construites et introduites progressivement) avec arbitre et assesseurs pour réinvestir en situation réelle les apprentissages : différents rôles joués par les élèves

× **Des situations d'évaluation pour voir où on en est, pour mesurer les acquis** : les assauts

→ une au début de l'apprentissage

→ une en fin d'apprentissage (reprise presque à l'identique de la première situation)

× **Finalisation** : une rencontre inter écoles par secteur à l'issue du module d'apprentissage.

SEANCE 1

Capacités visées : Découverte de l'activité et du matériel

Les fondamentaux : la position de garde – la marche – la retraite + le salut

Les règles de sécurité

1- En classe

Présentation de l'activité et du matériel

Expliquer l'importance des règles (sécurité et pratique)

Montrer des extraits (films de cape et d'épée – Assauts Championnat du monde d'escrime à Paris - Appui des DVD "Escrime à l'école primaire")

2- En salle (prévoir une séance longue de 1H30 environ ou la mener sur 2 séances)

✗ **Échauffement** (sans matériel) Voir propositions en début de module

✗ **Apprentissage des fondamentaux de l'activité**

Les actions motrices spécifiques (sans matériel)

✗ **La position de garde :** se mettre en garde – position dite "à l'amble" : de profil - si droitier (main droite tenant l'arme) → le pied droit est en avant (inversement pour les gauchers), pied gauche en arrière – Les deux pieds forment un angle droit – Distance entre les deux talons = largeur des épaules – les 2 jambes sont fléchies – le bras armé est fléchi, la pointe de l'arme en direction de l'adversaire
→ Ordre : En garde !

✗ **La marche "Tic-Tac" :** Attention les pieds ne se croisent pas – Départ position de garde – Le mouvement débute par le pied avant qui rase le sol avec le talon ("Tic") puis le pied arrière est ramené vers l'avant ("Tac") – On retrouve une position de garde après chaque déplacement (en conservant l'espace entre les deux pieds)
→ Ordre : Marchez !

✗ **La retraite "Tac-Tic" :** idem mais c'est le pied arrière qui débute le mouvement ("Tac") suivi par le pied avant ("Tic")
→ Ordre : Rompez !

✗ **Le salut :** succession de 3 gestes : départ : main/arme pointée vers le sol – **Ciel** (vers le ciel) – **Vie** (coquille au menton) – **Terre** (sur le côté) pour saluer son adversaire avant et après l'assaut

En escrime, les tireurs se saluent avant et après chaque assaut.

✗ **Mise en situation : Jeu "Le maître a dit" :** réinvestir la position de garde, la marche, la retraite et le salut

et/ou **Jeu "1, 2, 3 soleil" :** réinvestir la position de garde, la marche, la retraite

✗ **Premier face à face :** enfants répartis sur deux lignes parallèles : 1 meneur – 1 mené

✗ **But :** Enchaîner marche et retraite en suivant son partenaire les yeux fermés (on retrouve la position de garde après chaque déplacement)

✗ **Meneur :** paume de main vers l'avant dirige son partenaire en enchaînant marche ("Tic-Tac") et retraite ("Tac-Tic") sans aller trop vite.

✗ **Mené :** suit les déplacements de son partenaire en enchaînant également marche ("Tic-Tac") et retraite ("Tac-Tic") les yeux fermés – un doigt (// arme par la suite) en contact avec la paume du partenaire

Si le meneur marche (avance), je recule (il peut avancer ou reculer 1 fois, 2 fois, ...)
Salut au départ

5- Découverte du matériel et habillage : veste – masque – arme : le sabre

- ✗ S'habiller → s'entraider
 - ✗ Introduction des premières règles de sécurité : l'arme → le sabre - le port d'un masque
- état de l'arme (mouche, poignée, coquille, lame) et du masque
→ mettre masque avant de prendre l'arme (vérifier son ajustement – vérifier que la bavette passe bien sous le menton pour protéger le cou)
→ ne prendre l'arme que sur ordre de l'enseignant
→ lors des déplacements et moments d'attente, arme pointée vers le sol, mouche posée sur la chaussure, ou arme posée au sol
→ personne ne retire le masque sans autorisation
- saluer son adversaire (vis-à-vis) avant et après le combat
→ ne pas chercher à désarmer son adversaire
→ arrêt de l'assaut en cas de perte de l'arme
→ ne pas discuter les décisions de l'assesseur (arbitre) et les accepter
→ arrêter systématiquement au mot "Halte !"
- ✗ Veste : comment la mettre – la retirer
 - ✗ Masque : les différentes parties (languette – bavette) – comment le mettre – le retirer
 - ✗ Arme : le sabre – les différentes parties (mouche, poignée, coquille, lame) + la prise (derrière la coquille, entre le pouce et l'index qui forment une pince – Les autres doigts se referment autour de la poignée)

4- En classe : Annexe 1 : Le matériel

SEANCE 2

Capacités visées : Les fondamentaux : la position de garde – la marche – la retraite
Les règles de sécurité

1- Échauffement (sans matériel)

- ✖ Réinvestissement des fondamentaux : la position de garde – la marche – la retraite
- ✖ Situations : "Le maître a dit" **et/ou** "1, 2, 3 soleil"

2- Les fondamentaux de l'activité

Les actions motrices spécifiques (sans matériel)

→ **Premier face à face** : enfants répartis sur deux lignes parallèles : 1 meneur – 1 mené

But : Enchaîner marche et retraite en suivant son partenaire les yeux fermés (on retrouve la position de garde après chaque déplacement)

Meneur : paume de main vers l'avant dirige son partenaire (avance – recule sans aller trop vite)

Mené : suit les déplacements de son partenaire en enchaînant marche ("Tic-Tac") et retraite ("Tac-Tic") les yeux fermés – un doigt (// arme par la suite) en contact avec la paume du partenaire

Salut au départ

Si mon adversaire marche (avance), je recule (il peut avancer ou reculer 1 fois, 2 fois, ...) –
Commandement de fin d'assaut : "Halte !"

3- Matériel et habillage : veste – masque – arme : le sabre

Rappel des consignes de sécurité

- ✖ **Face à face avec arme**

Enfants sur 2 lignes à une distance de mise en garde déterminée par l'allongement du bras des 2 tireurs armés, face à face et pointe à pointe.

2 zones d'invulnérabilité impénétrables : les cabanes

Cabane	Tireur1	Zone de combat de 4,50 m / 5 m	Tireur 2	Cabane
--------	---------	--------------------------------	----------	--------

Salut - Position de garde - Commandement de début : "Allez !"

a- Réinvestir Marche- Retraite + aller toucher son adversaire pour marquer un point

→ Remarques – Ressentis – Observations des réponses

b- Donner les premières règles : "Combattre" sans bruit" – Respecter les autres, les zones – Marche – Retraite (Si mon adversaire marche (avance), je recule (il peut avancer ou reculer 1 fois, 2 fois, ...) jusqu'à la ligne de la zone d'invulnérabilité impénétrable) – Commandement de fin d'assaut : "Halte !"

c- Comment toucher mon adversaire ? Trouver des réponses

→ Objectif de ce face à face avec arme : Poser un problème : Comment porter une attaque, toucher son adversaire ? → la fente qui sera introduite lors de la séance suivante.

4- En classe : Annexe 2 : Les savoir-faire : Le salut – La position de garde - La marche – La retraite

SEANCE 3

Capacités visées : Les fondamentaux : la position de garde – la marche – la retraite - **la fente**

1- Échauffement (sans matériel)

- * Réinvestissement : position de garde – marche – retraite
- * Courir puis au signal se mettre en garde
- * Enchaîner : position de garde - se déplacer "Tic-Tac"/ "Tac-Tic" – retour en garde

2- Les fondamentaux de l'activité

Les actions motrices spécifiques (sans matériel)

Le jeu du foulard

But : **Apprentissage de la fente :** Projeter le pied avant sans déplacer le pied arrière (jambe avant pliée – jambe arrière tendue pied au sol) pour aller toucher son adversaire (seule façon de toucher et de marquer un point en escrime)

1 élève (attaqué) tient un foulard à bout de bras face à l'attaquant.

Attaquant : pied arrière sur une ligne matérialisée en position de garde doit essayer de toucher le foulard puis revenir en position de garde sans bouger le pied arrière (pied arrière cloué au sol)

Inversion des rôles

3- Matériel et habillage : veste – masque – arme : le sabre

Rappel consignes de sécurité

* Face à face avec arme

a- Enfants sur 2 lignes : idem Jeu du foulard (sans le foulard) fente portée sur le masque de l'adversaire avec le tranchant (la lame) du sabre. Inversion des rôles.

b- Enfants sur 2 lignes : une ligne attaquants – une ligne défenseurs

Déplacement de la ligne des attaquants : marche + fente + retour en position de garde

Inversion des rôles.

Surface de touche : le dessus du masque – Coup porté avec le tranchant de l'arme (et non coup de pointe)

Avec commandements de l'enseignant (arbitre) : Saluez-vous – En garde – Êtes-vous prêts? - Allez

* Jeu de relais

Équipes de x joueurs

x x x x | départ : garde - "Tic-Tac" - fente pour toucher masque
x x x x | retour "Tac-Tic" - passer le relais au suivant

chaises avec masque



Dans un premier temps : sans confrontation entre les équipes

Variable : confrontation : être la première équipe à terminer son relais.

* Assauts libres

Couloirs de 1 m de large – 2 zones d'invulnérabilité (cabane)

Cabane	Tireur1	Zone de combat de 4,50 m / 5 m	Tireur 2	Cabane
--------	---------	--------------------------------	----------	--------

Consigne : "*Se déplacer pour aller toucher son adversaire par une fente*"

Commandements de l'enseignant (arbitre)

Multiplier les assauts entre partenaires différents → Rotation

Ressenti des élèves - Problèmes soulevés (→ à noter pour travail en classe en particulier en ce qui concerne l'arbitrage → élaboration d'une fiche outil sur le rôle de l'arbitre)

- cliquetis des armes → combat silencieux
- pas d'attaque – refus : limiter le temps
- attaque simultanée → règle de priorité
- attaque "sauvage" (sans fente – sans respect de la priorité)
- nécessité d'un arbitre
-

3- En classe : Annexe 2 : La fente

SEANCE 4

**Capacités visées : Réinvestir les fondamentaux (en particulier la fente)
Combattre et découvrir les règles (en particulier le rôle de l'arbitre)**

1- Échauffement (sans matériel)

- * Le masque musical → autant de masques au sol que d'élèves

Les élèves se déplacent en trotinant. - Au signal, ils s'immobilisent devant un masque en position de garde.

Enlever un masque puis deux à chaque tour → élimination

Variantes : fente devant un masque – déplacements : marche - retraite

- * Étirements

2- Se fendre par 2 face à face en position de garde le bras allongé

→ L'attaquant touche la paume de son adversaire ; lorsque celui-ci plie son bras, l'attaquant se fend.

(Le pied arrière ne bouge pas – les deux bras allongés, buste droit, jambe avant à 90° et jambe arrière tendue).

3- Équipement : veste – masque – sabre

→ Règles de sécurité

→ Revoir : Tenue de l'arme : pouce et index en opposition, pincement la poignée – coquille, capuce orientée vers l'avant et vers le bas pour protéger la main.

4- Toucher son adversaire sur la tête après un déplacement

Cabane	Tireur 1	Zone de combat de 4,50 m / 5 m	Tireur 2	Cabane
--------	----------	--------------------------------	----------	--------

- Tireur 1 : "En partant de ma ligne, je traverse la piste pour aller toucher mon adversaire sur le masque en me fendant, puis je reviens (retraite tac-tic) le plus vite possible dans ma cabane".
- Tireur 2 : "J'attends d'avoir été touché puis j'avance (marche tic-tac) pour obliger mon adversaire à reculer jusque dans sa cabane mais je ne l'attaque pas".
- Changement de rôle

5- Combattre et découvrir les règles

Retour sur les observations, remarques de la séance précédente - les premières règles

→ Espace défini de "combat" et cabane : zone d'invulnérabilité

→ beaucoup de "bruit", d'armes qui se tapent

→ la priorité : Qui marque ? - Comment compter les points ?

→ marche pour avancer - retraite pour regagner sa cabane et se défendre

→ nécessité de se fendre pour toucher

→ touche portée sur le masque

- * **Combattre sans bruit** → Assauts libres avec 1 arbitre (sans assesseurs)

Cabane	Tireur 1	Zone de combat	Tireur 2	Cabane
--------	----------	----------------	----------	--------

Arbitre

Consigne : "J'attaque en me fendant et je défends en rompant".

Élèves répartis par groupe de 3 (deux tireurs et un arbitre) avec changement d'arbitre à la fin de chaque assaut.

Le premier tireur qui a marqué 3 points (3 touches valables) est le vainqueur.

Remarques :

- Combat silencieux – Déplacements plus efficaces et plus rapides – fentes plus nombreuses
- Rotation des élèves après chaque combat
- Rôle de l'arbitre (voir tableau Annexe 4)

× La priorité

Faire verbaliser la règle de priorité aux élèves :

Règle : " Je n'attaque pas si mon adversaire attaque ; je dois reculer (tac-tic / retraite) pour éviter l'attaque et pour pouvoir ensuite attaquer – Le premier qui attaque (celui qui allonge le bras et se fend) est prioritaire". → Rôle de l'arbitre

Après chaque touche, retour dans la cabane – nouvel assaut

Remarque : Moins d'attaques simultanées devraient être observées.

6- En classe : Annexe 3 : Les règles de pratique de l'activité : « La convention »

SEANCE 5

Capacités visées : Combattre et découvrir les règles

1- Échauffement (sans matériel)

- ✗ Revoir les fondamentaux

→ Statue : garde – fente – marche – retraite

→ Enchaîner marche/retraite - fente en suivant son partenaire les yeux fermés

- ✗ Jeu : Le béret

2- Équipement : veste – masque – sabre

→ Règles de sécurité

3- Combattre et découvrir les règles

- ✗ Rappel de ce qui a été vu lors des séances précédentes

- "*J'attaque en me fendant et je défends en rompant*". → **Combattre sans bruit**

- "*Je n'attaque pas si mon adversaire attaque ; je dois éviter l'attaque pour pouvoir attaquer – Le premier qui attaque (celui qui allonge le bras et se fend) est prioritaire*". → **La priorité - l'arbitrage**

- ✗ **Attaquer en fente - Toucher sans se faire toucher**

Obj. 1 : Percevoir la bonne distance de fente pour l'attaquant (→ fente de grande amplitude) et la **distance de "sécurité"** pour le défenseur afin de ne pas être touché

Enfants par 3 : 2 tireurs (un attaquant : le chat - un défenseur : la souris) et un arbitre

→ **Jeu 1 : Chat bloqué armé et souris sans arme**

Le chat, pied arrière bloqué derrière la ligne (il ne peut donc ni avancer ni reculer), doit toucher la souris par une fente pour marquer un point (touche en fente sur le masque).

La souris, à distance de fente au départ, se déplace (marche/retraite d'escrime) ; elle doit provoquer l'attaque du chat pour le faire "tomber dans le vide" et/ou esquiver (retraite) pour marquer un point. Elle n'attaque pas.

Inversion des rôles

Obj. 2 : Attaquer au bon moment → Préparation de l'attaque sur la marche

→ **Jeu 2 : Chat mobile armé et souris sans arme**

Idem jeu 1 mais le chat est mobile sur tout l'espace d'assaut : marche – fente pour toucher la souris.

Pour la souris, l'action demeure identique au jeu 1.

Inversion des rôles

Obj. 3 : Enchaîner la défense et l'attaque → Plus de rôles spécifiques : on est tour à tour attaquant / défenseur

→ **Jeu 3 : Chat mobile armé et souris armée avec possibilité de contre-attaque**

Le chat commande les déplacements et attaque en premier (travail de la règle de priorité).

Ajout d'une nouvelle règle : si l'attaque du chat "tombe dans le vide" , la souris prend le droit d'attaquer. Si elle échoue, le chat reprend la priorité.

1 point pour chaque touche réussie.

Insister sur le rôle de l'arbitre qui doit :

- stopper l'assaut à chaque touche valable ou non (**Halte !**) et expliquer aux tireurs sa décision ;
- accorder ou non la touche ;
- relancer l'assaut. *Etc ...*

Problème : l'attaque simultanée

SEANCE 6

**Capacités visées : Combattre et découvrir les règles
Arbitrer**

1- Échauffement (sans matériel)

✱ **Jeu : Le maître a dit** → garde - marche – retraite – fente

Les élèves doivent prendre la position demandée par le maître et indiquée par un geste (à montrer plusieurs fois avant).

Ex. "Marchez !" → *Main ouverte paume face aux joueurs*

"Rompez !" → *Main ouverte dos face aux joueurs*

"En garde !" → *Poing fermé*

"Fendez-vous !" → *Main ouverte bras tendu vers le sol*

Variante 1 : seulement les gestes

Variante 2 : ordres et gestes différents → les élèves doivent réagir aux gestes et non à la voix

2- Assauts et arbitrage

Retour sur séance précédente → Nécessité d'un arbitre

→ Faire verbaliser son rôle :

- Faire respecter les règles : salut – ordres

– Pouvoir dire : Qui a attaqué ? – Qui a touché ? - Les fautes commises : les pieds qui se croisent – pas de fente – refuge dans sa cabane ...

–

✱ Les ordres avant chaque assaut :

- "Saluez-vous !"

- "En garde !"

- "Etes-vous prêts ?" → réponse des 2 tireurs } → à renouveler après chaque arrêt

- "Allez !" → L'assaut peut commencer

✱ L'ordre pendant l'assaut :

- "Halte !" → si l'arbitre voit une touche valable ou non

→ si l'un des tireurs tombe

→ si l'un des tireurs sort de la piste

} → Les 2 tireurs arrêtent le combat

- Il désigne celui qui a touché et accorde le point.

✱ Les ordres après l'assaut :

- "Saluez-vous !"

- Les 2 tireurs se serrent la main (après avoir déposé leur arme).

✱ **Assauts arbitrés** (dispositif identique situation séances précédentes)

Enfants par groupe de 3 : 2 tireurs – 1 arbitre

Rotation des rôles (après 3 touches validées à ajuster)

✱ **Retour sur les assauts arbitrés** → Rôle de l'arbitre : ce qui est facile – difficile – Comment y remédier, aider, ... → présence d'un assesseur par tireur qui aide l'arbitre à juger les touches : il répond à l'arbitre sur la validité ou non de la touche.

Problème : Aide à l'arbitre – Introduction des assesseurs

Chaque assesseur suit un tireur et doit avoir dans son champ de vision l'adversaire.

3- En classe : Annexe 4 : L'arbitrage : Rôle des assesseurs

SEANCE 7

Capacités visées : Combattre et arbitrer

1- Échauffement (sans matériel)

- * Le chef d'orchestre
- * Le compteur-touche

2- Assauts arbitrés avec tenue d'une feuille de poule (annexe 6)

- * Groupes de 5 enfants : 2 tireurs – 2 assesseurs (1 par tireur) – 1 arbitre
- * 1 feuille de poule remplie par l'arbitre à la fin de chaque assaut (cf Feuille de poule)
- * Assauts de 3 minutes

3- En classe : Annexe 5 : Grille d'évaluation (d'autoévaluation)

ANNEXE 1

LE MATERIEL

La veste

En matière de sécurité :

Vérifier avant chaque séance que :

- Les vestes ne soient ni déchirées, ni décousues.
- Les cols soient levés, et protègent bien le cou.
- Les vestes soient correctement fermées.



Le masque

La languette, à l'arrière, permet de desserrer ou de resserrer le masque. La bavette protège le cou.

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.

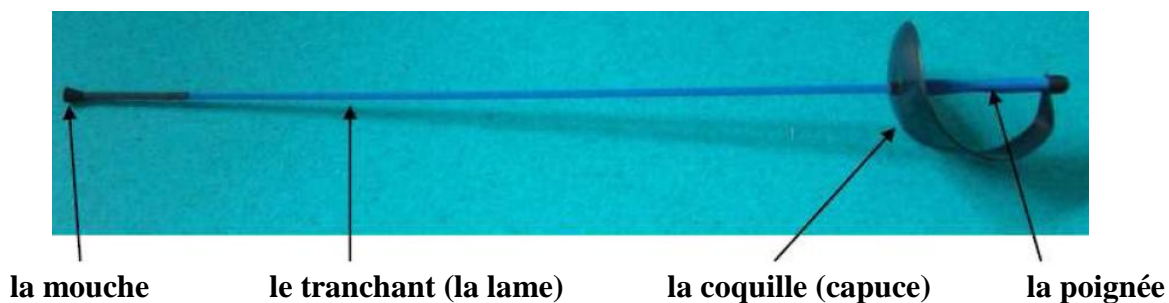
- Pendant la séance :

- 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 : mouvement inverse ;
- lors des assauts, demander aux assesseurs et aux arbitres de mettre le masque ;
- personne ne retire son masque sans autorisation.



Le sabre

Arme utilisée dans le cadre scolaire. Toutes les attaques sont portées avec le tranchant (la lame).



En matière de sécurité :

- Avant chaque séance, vérifier que:

→ Les armes soient en bon état : mouches, coquille et poignée bien fixées.

- En début de séance :

→ Les sabres ne sont distribués, par l'enseignant, que lorsque chaque élève est muni de sa veste et de son masque.

- Pendant la séance :

→ Personne ne prend les armes sans l'autorisation de l'enseignant.

→ Les masques doivent être en place avant de prendre les sabres.

→ A l'inverse, les sabres sont posés au sol avant d'enlever les masques.

→ Tout déplacement ou toute attente nécessaire entre 2 assauts ou 2 exercices, s'effectuera avec la pointe des sabres dirigée vers le sol.

→ Stopper l'activité si une mouche tombe.

→ **Ne tolérer aucun contact des sabres en dehors des assauts et des exercices.**

Tenue du sabre

Derrière la coquille, entre le pouce et l'index qui forment une pince – Les autres doigts se referment autour de la poignée



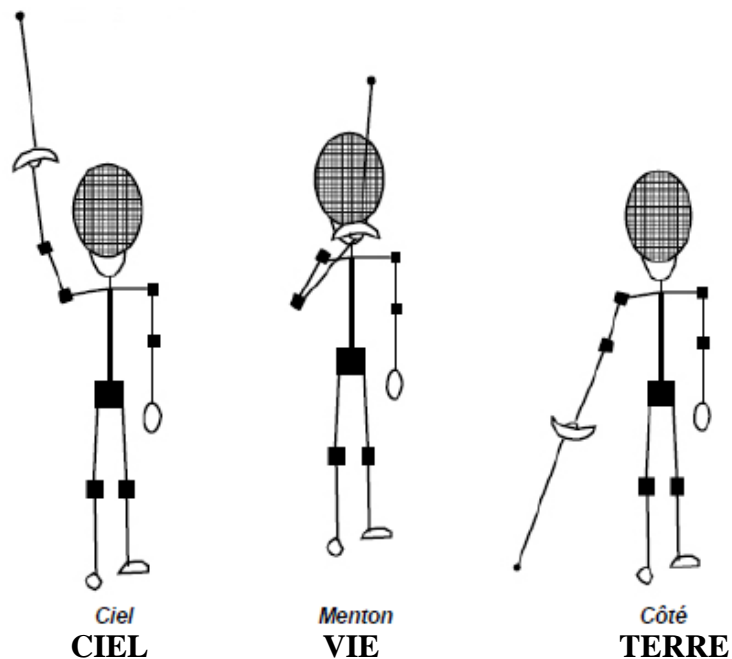
ANNEXE 2

LES SAVOIR FAIRE

En escrime, l'élève va acquérir des compétences et connaissances et développer des capacités spécifiques : le salut, la garde, les déplacements (marche, retraite, fente).

× Le salut

Il consiste en une succession de trois gestes : ciel, vie, terre



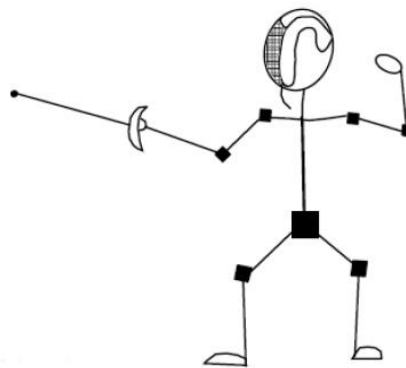
Par respect pour son adversaire et l'arbitre, on les salue au début de l'assaut ainsi qu'à la fin. A la fin de l'assaut, après le salut, on serre la main de son adversaire (main non armée).

× La garde

Pour les droitiers, le pied droit est devant et les pieds forment un angle droit (position à l'amble).
Pour les gauchers, le pied gauche est devant.
L'écart entre les deux talons est sensiblement de la largeur des épaules.

Les 2 jambes sont fléchies.

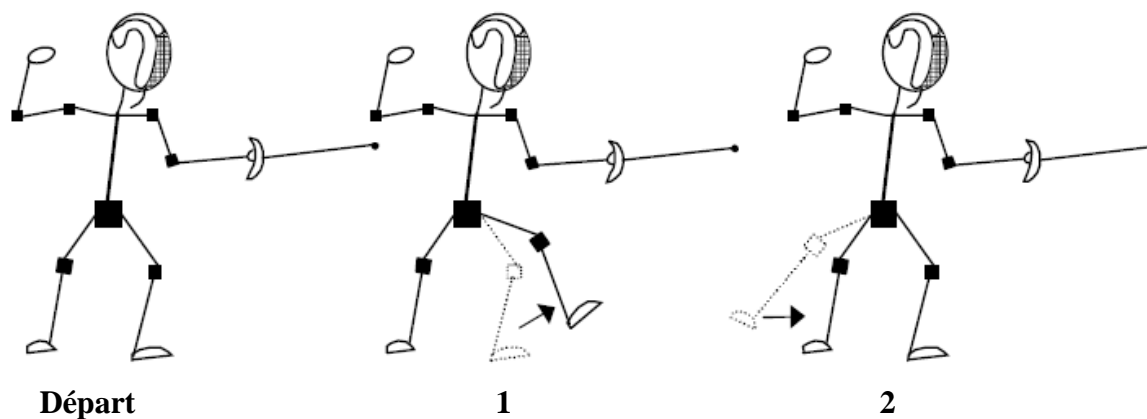
Le bras armé est fléchi ; la pointe du sabre est presque verticale car on touche avec le tranchant (la lame).



-17-

× Les déplacements

- La marche (Tic-Tac)



Départ en position de garde

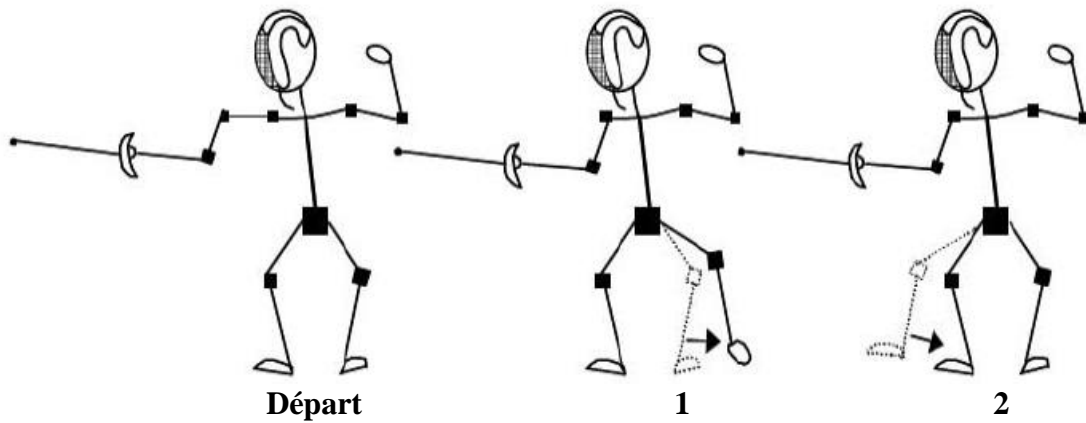
1- Le pied avant (Tic) se déplace vers l'avant en rasant le sol avec le talon.

2- Le pied arrière (Tac) est ramené vers l'avant en conservant l'espace entre les 2 pieds. On retrouve la position de garde.

Les pieds ne se croisent jamais.

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

- La retraite (Tac-Tic)



Départ en position de garde

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. On retrouve la position de garde.

Les pieds ne se croisent jamais. On regarde toujours son adversaire.

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

-18-

- La fente

1. Le bras armé se tend.

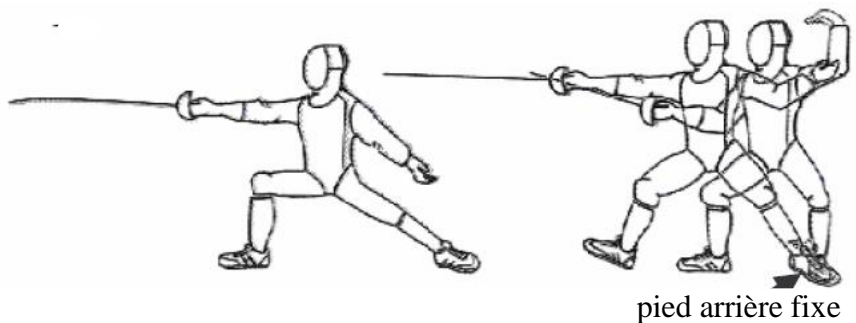
2. Le pied avant est projeté loin vers l'avant ; **le pied arrière reste fixe.**

- La jambe avant est pliée.

- La jambe arrière est tendue pied à plat.

La fente correspond au

commandement : « **Fendez-vous !** »



- Quelques définitions

L'attaque : action offensive qui consiste en un allongement du bras suivi de la marche et/ou de la fente.

La parade : action défensive qui consiste à mettre l'attaque en échec à l'aide de la lame.

La riposte : action offensive portée après la parade de l'attaque adverse.

ANNEXE 3

LES RÈGLES DE PRATIQUE DE L'ACTIVITÉ : « LA CONVENTION »

1. Introduction aux actions offensives

On peut comparer l'escrime à une conversation entre deux personnes : c'est la phrase d'armes.

→ L'une parle (prise d'initiatives), c'est une action offensive.

→ L'autre écoute (parade), c'est une action défensive et quand elle répond (riposte), c'est une action offensive.

Cette conversation s'arrête dès qu'il y a une touche valable ou non valable.

2. La priorité :

→ Le premier qui se fend et allonge le bras est prioritaire.

→ Pour reprendre la priorité, on doit ne pas être touché par l'attaque de son adversaire (retraite) et/ou écartier l'arme de l'adversaire (parade) puis à son tour attaquer par une fente et allonger son bras pour toucher.

Remarques :

- S'il y a attaque simultanée et que les tireurs se touchent, aucun point ne sera accordé.
- Lorsque les deux tireurs allongent leur bras simultanément, seul celui qui touche a raison.
- Lorsque les deux tireurs allongent le bras simultanément et se touchent, celui qui a fait précéder son

allongement du bras d'une fente marque le point.

- Lorsqu'un tireur marque le point, le combat reprend au centre de la piste.
- Lorsqu'un tireur a la priorité et qu'il touche son adversaire sur une autre partie du corps que la cible (surface non valable), l'action est arrêtée. Le combat reprend au même endroit de la piste.

-20-

ANNEXE 4

L'ARBITRAGE

1- Rôle de l'arbitre

Avant l'assaut	Ordres donnés	Actions correspondantes
	« Saluez-vous ! »	Les deux tireurs se saluent.
	« En garde ! »	Les deux tireurs se mettent en position de garde, les lames n'étant pas en contact.
	« Prêts ? »	Si un des tireurs répond non (lacet défait, masque mal mis, etc.), il résout son problème et l'arbitre pose à nouveau sa question.
	« Allez ! »	L'assaut commence.
Pendant l'assaut	Ordre donné et observation de l'arbitre	Action correspondante
	« Halte ! » → S'il voit une touche (valable ou non valable). → Si l'un des assesseurs lève le bras. → Si l'un des tireurs tombe. → Si un des tireurs sort de la piste.	Les deux tireurs arrêtent le combat.
Après l'assaut	L'arbitre analyse la phrase d'armes et interroge les deux assesseurs : « Le tireur X a-t-il touché ? ». Réponses possibles des assesseurs : a. Oui et la touche est valable.	

	<p>b. Oui, mais la touche est non valable. c. Non.</p> <p>Il donne son propre avis et rend sa décision en tenant compte de la réponse des assesseurs. Il attribue ou non la touche et donc le point. Il replace les deux tireurs suivant la décision (cf. « la convention ») Il relance l'assaut en donnant l'ordre : « En garde ! », etc.</p>
--	--

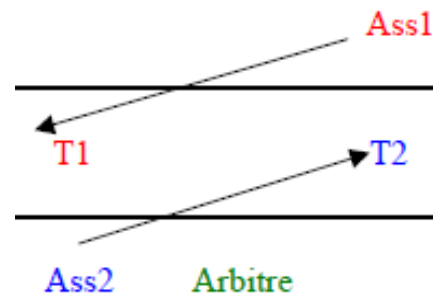
2- Rôle des assesseurs

Placé de chaque côté de la piste, chaque assesseur observe un tireur. Il se place du côté du bras non armé du tireur observé. **Sécurité : chaque assesseur porte un masque.**

- Les assesseurs lèvent le bras lorsque le tireur observé est touché (touche valable / non valable).
- Ils lèvent le bras lorsqu'ils constatent une faute ou un problème (tourner le dos à l'adversaire).
- Ils répondent au questionnement de l'arbitre.
- L'arbitre et les assesseurs se déplacent de gauche à droite et inversement, en fonction des déplacements des tireurs sur la piste.

Ass1 : assesseur du tireur 1 : observe si le tireur 1 est touché

Ass2 : assesseur du tireur 2 observe si le tireur 2 est touché



-21-

ANNEXE 5

GRILLE D'EVALUATION

Je sais			Je connais
<input type="checkbox"/> nommer tout mon équipement	<input type="checkbox"/> me mettre en position de garde	<input type="checkbox"/> en assaut, parer	<input type="checkbox"/> les règles quand je suis tireur
<input type="checkbox"/> nommer les différentes parties de mon sabre	<input type="checkbox"/> me déplacer en faisant une marche	<input type="checkbox"/> en assaut, me déplacer sur le terrain	<input type="checkbox"/> les règles et les commandements quand je suis arbitre (en particulier la priorité)
<input type="checkbox"/> nommer les différentes parties de mon masque	<input type="checkbox"/> me déplacer en faisant une retraite	<input type="checkbox"/> en assaut, m'arrêter au signal de l'arbitre	
<input type="checkbox"/> vérifier la sécurité de mon matériel	<input type="checkbox"/> me fendre pour attaquer et marquer un point	<input type="checkbox"/> tenir différents rôles (tireur, arbitre, assesseur)	<input type="checkbox"/> les règles quand je suis assesseur (touche valable ou non)
<input type="checkbox"/> mettre mon équipement (avec un camarade pour la veste)	<input type="checkbox"/> respecter les règles	<input type="checkbox"/> tenir une feuille de poule	
	<input type="checkbox"/> respecter mes adversaires	<input type="checkbox"/> respecter les décisions de l'arbitre et ses assesseurs	

tenir mon sabre

-22-

ANNEXE 6

FEUILLES D'ASSAUTS

Poule de 3				Victoires	Touches données TD	Touches reçues TR	TD – TR	Classement
	Prénoms	1	2	3				
1								
2								
3								

Ordre des assauts : 1-2 2-3 1-3

Poule de 4					Victoires	Touches données TD	Touches reçues TR	TD – TR	Classement
	Prénoms	1	2	3	4				
1									
2									
3									
4									

Ordre des assauts : 1-4 2-3 1-3 2-4 3-4 1-2

-23-

Poule de 5						Nombre de victoires	Touches données TD	Touches reçues TR	TD – TR	Classement
	Prénoms	1	2	3	4	5				
1										
2										
3										
4										
5										

Les différents rôles		
Ordre des Assauts : Tireurs	Arbitre	Assesseurs
1 - 2	3	4 - 5
3 - 4	5	1 - 2
5 - 1	2	3 - 4
2 - 3	4	1 - 5
5 - 4	1	2 - 3
1 - 3	5	4 - 2
2 - 5	4	1 - 3
4 - 1	3	2 - 5
3 - 5	2	1 - 4
4 - 2	1	3 - 5