Vers l'escrime

Objectifs :

- Savoir se déplacer
- Toucher
- Rompre
- Parer
- Riposter
- Anticiper
- Prendre des risques
- Arbitrer

Organisation des séances

Les situations proposées permettent de séquencer les séances de la manière suivante : échauffement général, échauffement spécifique (jeux sur les postures et déplacements), un atelier d'assaut dirigé et un atelier d'assaut libre.

Organisation matérielle

Fabriquer un fleuret en mousse : ICI

Situation de référence

Assauts libres : la classe est scindée en deux. Les enfants sont sur deux lignes, face à face, espacés de 3 m environ.
Consigne : pendant 1 min 30 maximum, vous devez essayer de toucher l'adversaire au tronc avec la pointe du fleuret.

Règles de combat.
1. Le combat se déroule dans un couloir de 1 m de large limité en longueur (respect des voisins).
2. On ne se protège pas avec le bras non armé qui doit être placé derrière le dos ou sur le côté, ou en l□air.
3. On doit toujours faire face à son adversaire.
Comment marquer des points :
1. Quand on touche l'adversaire une fois: arrêt du combat.
2. Si la touche est valable : 1 point et on se replace au centre de la piste.
3. Si la touche est non valable : pas de point, on reprend le combat là où il s'est interrompu.
4. Celui qui allonge le bras le premier est prioritaire, pour reprendre la priorité on doit écarter l□arme de l□adversaire par une parade et allonger son bras pour toucher.
5. S□il y a attaques simultanées et que les tireurs se touchent, aucun point ne sera accordé.
6. Lorsque les deux tireurs allongent leur bras simultanément, seul celui qui touche a raison.
7. Lorsque les deux tireurs allongent le bras simultanément et se touchent, celui qui a fait précéder son allongement du bras d□une action sur le fer adverse (battement) marque le point.
8. Lorsqu□un tireur marque le point, le combat reprend au centre de la piste.
9. 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.

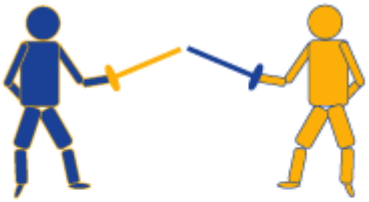
Jeux d'échauffement et de coordination

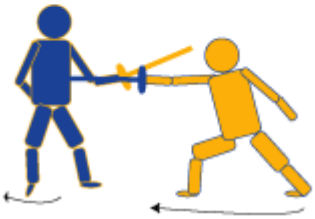
"Jacques à dit" sur les différentes postures et déplacements (voir les postures ICI). Insister sur la précision des postures : - en garde, les pieds sont angle droit, les talons sur une même ligne et espacés d'environs 20 cm. - les pieds ne se croisent jamais - pour avancer, c'est la jambe avant qui appelle la jambe arrière - pour reculer, c'est la jambe arrière qui appelle la jambe avant La fente : - Le bras armé se tend. - Le pied avant est projeté loin vers l□avant, le pied arrière restant fixe. - La jambe avant est pliée. - La jambe arrière est tendue pied à plat.
Jeu du oui-non **O.** et **B.** se font face, **O.** décide du déplacement, **B.** doit réagir en conséquence.
1, 2, 3 Soleil Les élèves doivent tenter de toucher le mur en respectant les consignes données : - 1, 2, 3 en garde - 1, 2, 3 avance - 1, 2, 3 fente A chaque erreur (erreur sur la posture ou posture non correcte) le(s) élève(s)

retournent sur la ligne départ.
Réagir à un signal visuel L'enseignant indique des postures par des gestes avec les mains : - mains dans le dos = « En garde» - paumes vers l avant = « Rompez» - paumes vers l arrière = « Marchez» - mains sur la tête = « Fente»
Le touche-genou **O.** en garde doit toucher le genou de **B.** en fente après le signal 'Prêt". 10 essais/escrimeur.
les sprinteurs Les enfants sont en garde sur une ligne. Au signal de l'enseignant, ils doivent bondir le plus loin possible en respectant les postures. - en avançant - en rompant - en fente
les chats Idem les "sprinteurs" mais silencieusement.
La bonne distance Les élèves, le fleuret à la main, sont répartis sur tout l'espace. Au signal du maître ils doivent se regrouper 2/2 en position de combat. On vérifie alors la distance de garde : - trop près = impossibilité de manier l'arme. - trop loin = impossibilité d'atteindre l'adversaire.

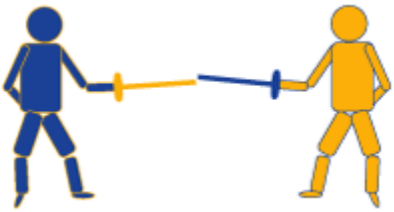
Situations

Préparer l'attaque - Rompre

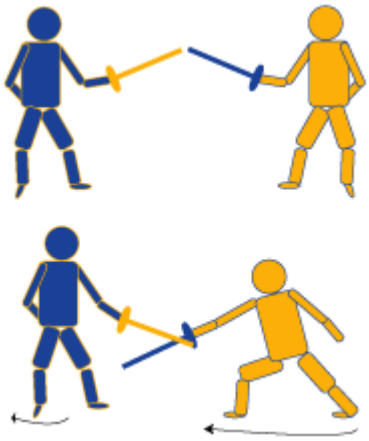




Les élèves sont par trois : deux escrimeurs, un observateur-arbitre. **O.** doit tenter de toucher en fente, **B.** doit se défendre en reculant sans se retourner. On introduit progressivement les règles : **B.** lève la main quand il est touché : l'arbitre donne le point si la posture de **O.** est correcte.
Remédiation
Réagir au signal du professeur pour l'attaquant et le défenseur Imposer une distance de garde Défenseur sans fleuret
Préparer l'attaque - Maintenir sa distance de garde
Je vois et vais vite



B. doit tenter de toucher **O.** sans perdre la priorité de l'attaque (ne pas être parer).
Préparer la riposte - Parer



O. attaque en fente (un déplacement depuis la garde), **B.** rompt et pare. 1 pt pour **O.** s'il touche. 2 pt pour **B.** s'il pare, 1 pt si non paré et non touché.

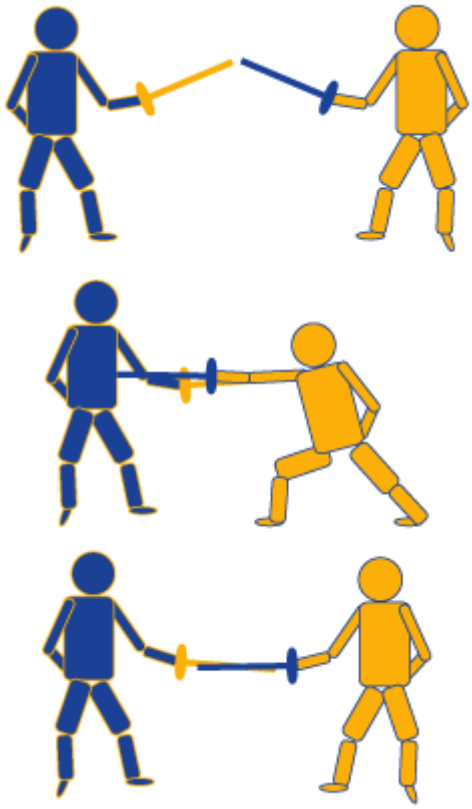
Préparer la riposte - Parer et toucher

Seul contre tous.

Un escrimeur doit combattre avec chacun des autres escrimeurs de son groupe. Les **adversaires (défenseurs)** doivent choisir quelle stratégie ils vont employer en fonction de **l'attaquant** : rompre, rompre et parer, rompre et riposter. Si **l'attaquant** touche, il gagne 1 point. Si le **défenseur** rompt et n'est pas touché = 1 point, rompt et pare = 2 point, rompt et riposte en touchant = 3 point.

Préparer l'assaut libre

Prendre des risques. Anticiper



Les élèves sont par trois : deux escrimeurs et un observateur/arbitre. Chacun des deux escrimeurs doit tenter de toucher le premier. On introduit ici les règles : 1- le premier qui tend le bras à la priorité de l'attaque. 2- celui qui fait précéder son attaque d'un battement sur le fer de l'adversaire est prioritaire. L'arbitre doit observer : - qui a tendu le bras le premier et/ou qui a fait un battement sur le fer adverse en premier - attribuer le point en cas de touche - être capable de voir s'il y a eu attaque simultanée et déclarer l'action nulle.

Arbitrer

1- L'enseignant regroupe les enfants au centre du terrain et désigne 2 élèves. Une partie de la classe va observer le combattant de gauche ; l□autre partie celui de droite. L'objectif de cette observation est de définir le statut d'attaquant et le statut de défenseur. Mini-combats arrêtés chaque fois qu□il se produit une action remarquable : le maître arrête le combat et questionne le groupe pour commenter les actions. Ilsynthétise en faisant « rejouer »

la scène par les deux « modèles ». Nouveaux combats en s□attachant à avoir les 2 statuts et leurs techniques propres : Attaquant : allongement du bras puis marche ou fente ou bond avant Défenseur : parade avec son arme ou retraite ou bond arrière 2- Un enfant gère le combat selon le rituel suivant : - «Saluez-vous !» - «En garde !» (les lames ne se touchent pas) - «Êtes-vous prêts ?» les 2 tireurs répondent «prêts». Si un des tireurs répond «non» (lacet défait, masque mal mis□), il résout son problème, et l□arbitre repose la question. - «Allez !» (début réel du combat) - «Halte !» (arrêt immédiat du combat) Selon la validité de la touche, il attribue ou non le point et replace les combattants. Le premier tireur arrivé à 3 points prend la place de l□arbitre.

Evaluation

Situation repère