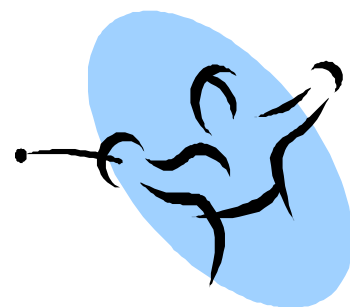
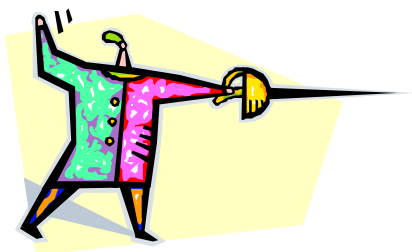
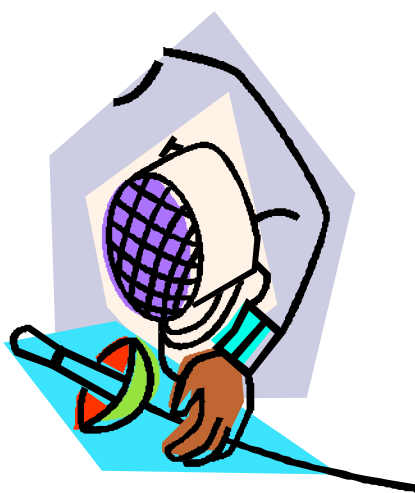


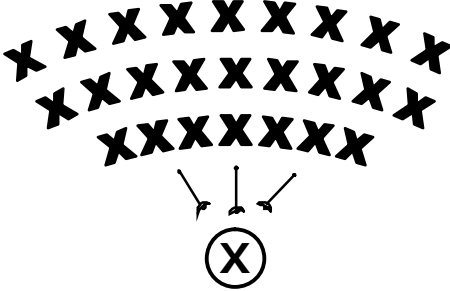
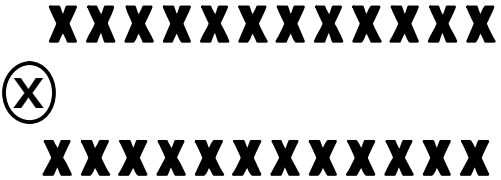
Un cycle d'escrime à l'école



**Document réalisé par l'équipe départementale des Conseillers Pédagogiques EPS
du Puy de Dôme en collaboration avec Alain Lartigue
Conseiller Technique Régional d'Auvergne d'escrime**

SÉANCE N°1 : DÉCOUVERTE DE L'ACTIVITÉ

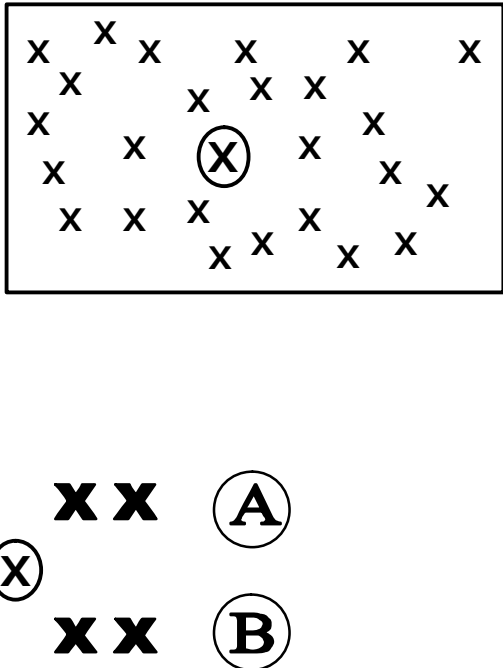
Objectifs : appropriation des principes de base


Durée	Schémas / Situation	Dérroulement	Observations
15 min		<p>Présentation de l'activité : situation collective</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Historique – les différentes armes – les règles et leur évolution jusqu'à aujourd'hui. ▪ L'arme : le fleuret (description), sécurité ▪ La tenue : le masque, la veste : comment les mettre ? ▪ Consignes de sécurité <ul style="list-style-type: none"> - Ne <u>jamais</u> combattre sans le masque - Se déplacer <u>la pointe du fleuret vers le bas</u> - Personne ne retire son masque sans l'autorisation de l'enseignant - Quand on manipule le masque, mettre le fleuret au sol <ul style="list-style-type: none"> • But du combat : toucher le tronc de l'adversaire <p>Habillage : masque et veste</p>	<p>cf. <i>Historique</i></p> <p>cf. <i>Le matériel</i></p> <p><u>Il s'agira de se montrer intransigeant sur ces règles de sécurité essentielles</u></p> <p>Si possible, repérage et attribution des masques et vestes avant le cycle.</p>
15 min		<p>Mise en situation de combat: La classe est scindée en deux. Les enfants sont sur deux lignes, face à face, espacés de 3 m environ.</p> <p><u>Consigne</u> : <i>Pendant 1 min 30 maximum, vous devez essayer de toucher l'adversaire au tronc avec la pointe du fleuret.</i></p> <p>Arrêt du combat, observations des enfants</p> <ul style="list-style-type: none"> Qui a touché ? Qui n'a jamais touché ? Comment éviter de se faire toucher? 	<p>Mise en évidence de la règle : <i>Toucher mais aussi ne pas se faire toucher</i></p> <p>Répéter 4 à 5 fois</p> <p>En écartant le danger avec l'arme</p> <p>En reculant (en rompant)</p>

		<p>Nouveau combat en tenant compte des observations</p> <p><u>Consigne</u> : <i>Vous allez de nouveau combattre 1min30, en comptant le nombre de fois où vous avez touché l'adversaire.</i></p> <p>Arrêt du combat, et comptage individuel des points</p>	<p>Situation à renouveler 2 ou 3 fois. Tous les enfants n'auront pas forcément touché.</p>
10 min		<p>Regroupement autour du maître d'armes pour faire le point et analyser les combats (déplacements, protection, sécurité).</p> <p>Mise en place des règles élémentaires de sécurité et de combat (à introduire au fur et à mesure des nouveaux combats).</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 	<p>C'est le moment de parler des déplacements et de corriger.</p> <p>Les défauts :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. utiliser l'espace librement 2. se protéger avec le bras non armé 3. tourner le dos à l'adversaire
5 min		<p>Nouveau combat d'1 min 30, en comptant les points et surtout en tenant compte des règles énoncées plus haut. On change d'adversaire (une rangée bouge : on décale 1 enfant d'1 place).</p> <p><u>Consigne</u> : <i>Vous combattez puis vous compterez vos points ensemble.</i></p> <p>A l'arrêt des combats, chaque paire énonce ses points.</p>	<p>Répéter 2 à 3 fois.</p> <p>Les enfants doivent se concerter à chaque touche</p>
10 min	Tous les enfants sont face à l'enseignant(e)	<p>Étude des modes de déplacement et du vocabulaire spécifique</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La garde : <ul style="list-style-type: none"> ▪ On part les pieds à angle droit, talons joints (pour les droitiers, pied droit en direction de l'adversaire, pour les gauchers le pied gauche). ▪ On avance le pied avant (1 chaussure ½ entre les 2 talons ou la longueur du masque). ▪ On fléchit les jambes. ▪ On place son bras armé. 2. La marche 3. La retraite (ou « rompez ! ») 4. La fente 	<p>Exercices <u>sans fleuret</u> et <u>sans masque</u> qui sont déposés en retrait.</p> <p>cf. <i>Les savoir-faire</i></p> <p>Défauts à éviter :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pieds qui traînent ▪ Jambe arrière fléchie en fin de fente
5 min		<p>Petits jeux : l'enseignant(e) donne différents ordres et corrige :</p> <p><i>Marchez ! – Rompez ! – Fendez-vous ! – En garde !</i></p> <p>Terminer la séance par 1 ou 2 matchs en utilisant ces dernières acquisitions.</p>	

SÉANCE N°2 : DÉPLACEMENTS, ATTAQUE EN FENTE

Objectifs : savoir utiliser la fente pour attaquer

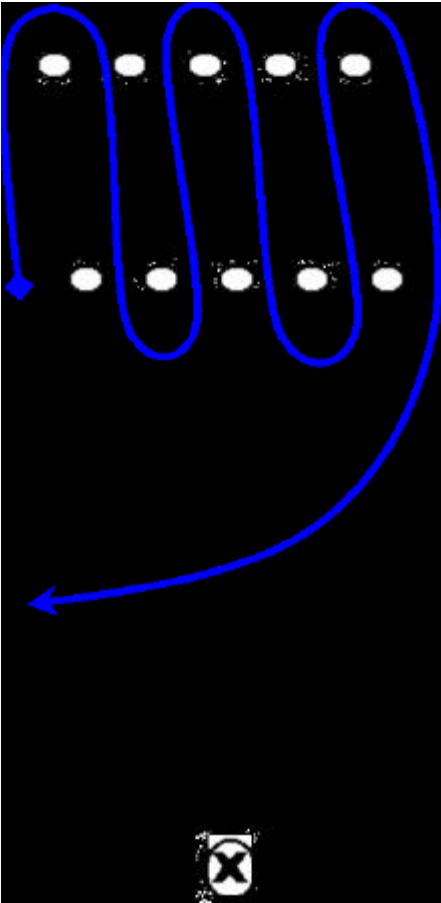
Durée	Schémas / Situation	Déroulement	Observations
10 min		<p>Échauffement</p> <p>Trotinement sur tout l'espace déterminé.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Au signal : statue en position annoncée par le maître (exemple : arrêt en appui pied gauche et main droite au sol). • Regroupements rapides selon la consigne annoncée : <ul style="list-style-type: none"> ▪ par 2;3;4... ▪ par 2 en position de combat, on constate 3 possibilités: <ol style="list-style-type: none"> 1) très près donc impossibilité de manier l'arme 2) très loin donc impossibilité d'atteindre l'adversaire 3) à distance normale avec un fleuret imaginaire. <p>Se placer sur deux lignes face à face: chaque enfant de la ligne A fait réagir son opposant de la ligne B :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Si A marche, B rompt ▪ Si A rompt , B marche <p>Inverser les rôles.</p>	<p>Insister sur l'utilisation totale de l'espace Vérifier la latéralisation des enfants</p> <p>Temps de réaction rapide Nombre variable pour briser les barrières affectives</p> <p>Penser à bien conserver la distance de combat</p>

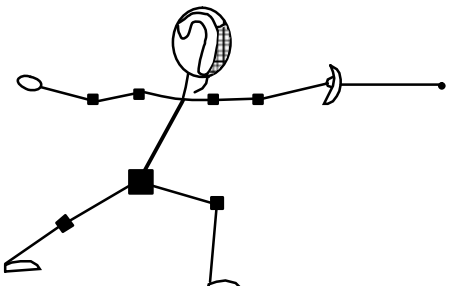
10 min	<p style="text-align: center;">X X X X X</p> <p style="text-align: center;">X X X X X</p> <p style="text-align: center;">⊗</p>	<p>Situation 1 Rappel des différentes formes de déplacement utilisées Marchez/rompez/fente/position de garde (rappel jambes ½ fléchies) Position du bras armé au repos</p> <p>Trottements sur place puis "en garde". A partir de cette position, déplacements :</p> <ul style="list-style-type: none"> • "les chats"(silencieux) • avec maximum de bruit <p>Rapidité et légèreté sous forme de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • marchez rompez (1X, 2X très vite) • fente et garde (1X, 2X très vite) • mélange des 4 actions plus bonds avant et arrière • jeu "le maître a dit" (comme "Jacques a dit") <p>Idem avec élimination (prétexte à mettre la tenue)</p> <p>Habillage : masque et veste</p>	<p>Même en fente, il faut que la jambe arrière puisse fléchir pour un retour dynamique. Ce jeu permet de vérifier la compréhension des termes et la vitesse d'exécution.</p>
5 min	<p style="text-align: center;">X X X</p> <p style="text-align: center;">⊗</p> <p style="text-align: center;">X X X</p>	<p>Situation 2: Combat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Révision des 4 phases successives du salut • Combat: se toucher en exécutant une fente (répéter 2 à 3 fois) • Salut de fin de combat : poser le fleuret, enlever le masque, se serrer la main. 	<p>Moment privilégié pour se mettre d'accord sur le gain du match.</p>
10 min	 <p style="text-align: center;">surface valable</p>	<p>Regroupement Étude des différentes parties du fleuret: la mouche, la lame, la coquille, le coussinet, la poignée, le pommeau.</p> <p>Comment marquer des points: Quand on touche l'adversaire une fois: arrêt du combat.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ si la touche est valable: 1 point et on se replace au centre de la piste. ▪ si la touche est non valable: pas de point, on reprend le combat là où il s'est interrompu. <p>Vérification de la tenue du fleuret avant combat.</p>	<p>cf. <i>Le matériel</i></p> <p>La poignée est rectangulaire. On met le pouce et l'index sur les grands côtés et le creux sur la paume de la main.</p>

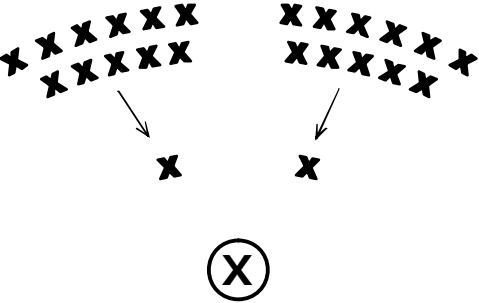

5 min		<p>Situation 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Saluez-vous !</i> 2. <i>En garde !</i> 3. <i>Êtes-vous prêts? (réponse: prêts!)</i> 4. <i>Allez!</i> <p>Combat n°1: (1 min 30) seuls comptent les points avec fente Combat n°2: Idem + rappel des consignes par rapport à la main libre et aux déplacements.</p>	<p>L'ordre "<i>Halte !</i>" suspend ou arrête immédiatement le combat.</p> <p>Pour le n°1, l'accent est mis sur l'attaque en fente.</p>
5 min	masques et fleurets alignés au sol	<p>Regroupement sans matériel</p> <p>Observation d'un combat entre deux adversaires. Faire remarquer que les bruits de lames sont inutiles car ils ne permettent pas de marquer des points. Il faut toucher vers l'avant en fente.</p>	
5 min		<p>Situation finale</p> <p>2 à 3 combats d'une minute chacun. À chaque combat on change d'adversaire par décalage d'une place sur une ligne d'élèves. Possibilité de compter les points par ligne de combat.</p>	

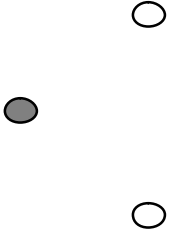
SÉANCE N°3 : LE COMBAT

Objectifs : Se reconnaître : attaquant / défenseur
Marquer le point par attaque directe ou par parade/riposte

Durée	Schémas / Situation	Déroulement	Observations
12 min		<p>Installation : Accueil de la classe au centre du terrain. L'espace de travail est matérialisé par les masques, répartis sur 2 lignes parallèles.</p> <p>Échauffement : Les enfants se placent en file indienne à l'extrémité d'une ligne de masques.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Slalom d'une ligne à l'autre, en changeant de déplacement à chaque traversée : trotter, pas chassés, bonds à pieds-joints ... (à répéter 2 fois) ▪ Variante : trotter à reculons, courir en « crabe » en croisant et décroisant les jambes, cloche-pied avec appui à gauche (puis à droite au second passage). 	<p>- Pas de temps d'arrêt entre les changements de déplacements pour travailler la mémorisation réflexe et la coordination.</p> <p>- Mettre en place une série de 7 à 8 exercices différents</p>
6 min		<p>Les enfants se répartissent sur 2 lignes parallèles, face à l'enseignant(e).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 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). 2. 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. 3. 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. 4. Trotter sur place et au signal : se placer en garde le plus rapidement possible (3 fois). 	<p>- Veiller au maintien vertical du dos.</p> <p>- 1, 2, et 3 sont des exercices d'étirements.</p> <p>- Corriger le placement qui doit se faire en un seul temps.</p>

<p>10 min</p>	<p>La fente:</p>  <p>Bien veiller à</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jambe arrière tendue • Pied arrière à plat • Genou avant à la verticale de la cheville 	<p>Travail sur les fondamentaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La marche., toujours sur 2 lignes parallèles <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Marchez</i> (3 fois) 2. Idem en fléchissant davantage les jambes : "<i>Avancez sous un plafond bas</i>" (3 fois) • La retraite <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Rompez</i> (3 fois) 2. enchaîner "<i>Marchez, Rompez</i>" • La fente <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Fendez-vous</i> (3 fois) 2. Enchaîner "<i>Marchez, Rompez, Fendez-vous</i>" 3. Répondre aux signes visuels de l'enseignant(e) qui indique ainsi des postures : <ul style="list-style-type: none"> - mains dans le dos = « En garde. » - paumes vers l'avant = « Rompez .» - paumes vers l'arrière = « Marchez. » - mains sur la tête = « Fente » 4. Répondre aux codes chiffrés de l'enseignant(e) qui indique ainsi des postures : <ul style="list-style-type: none"> - 1 = « Marchez .» - 2 = « Rompez .» - 3 = « Bond avant » - 4 = « Bond arrière » - 5 = « Fente » - 6 = « En garde. » <p>Reprendre l'exercice plusieurs fois en mélangeant les ordres ou en donnant des combinaisons. <i>ex</i> : 12 (douze) = marchez puis rompez, 135 (cent trente cinq) ou 264 etc....</p> 	<p>Ne pas monter les épaules</p> <p>Le temps d'action doit être « explosif » !</p> <p>Pour la phase 3, l'accent doit être mis sur l'intensité et la fréquence des déplacements.</p> <p>La phase 4 est une phase de récupération. L'accent est mis sur la qualité de l'action.</p>
---------------	---	--	---

8 min	<p>Si l'espace le permet, le salut se fait avec le masque sous le bras non armé.</p> <p>Dans un espace plus restreint, le salut se fait masque sur la tête.</p>	<p>Mise en place du rituel du salut :</p> <p>Les enfants se placent sur chaque ligne, en vis à vis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Masque mis et fleuret vers le bas : travail de la position d'attente pour gauchers / droitiers et du rituel du salut (à répéter). 2. Se rapprocher à distance de combat. L'enseignant(e) vérifie la tenue du fleuret 3. Combats successifs en veillant à identifier qui marque le plus de points (3 fois 1 minute) <p>Relances :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le dernier de la première ligne se décale et remonte en bout de file. • Nouveaux combats en gardant le rituel du salut (3 fois 1 minute) 	<p>cf. <i>Le matériel</i> (en matière de sécurité)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Veiller à l'écart suffisant entre « voisins ». - Avant et après chaque combat, exiger le rituel de salut. - Penser au « brassage » des duellistes.
8 min		<p>Situation 1 :</p> <p>Le maître regroupe les enfants au centre du terrain et désigne 2 élèves.</p> <p>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.</p> <p>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. Il synthétise en faisant « rejouer » la scène par les deux « modèles ».</p>	<p>cf. <i>Mise en place de la convention</i></p>
8 min		<p>Situation 2 : Retour sur 2 lignes en vis à vis après avoir décalé à nouveau les joueurs.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • Décaler les places et proposer les derniers combats en demandant de compter les points marqués en : attaques parades / ripostes 	<ul style="list-style-type: none"> -Utiliser l'espace de combat dans son entier (exploiter la longueur). -Marquer des points en attaque, MAIS AUSSI, en parade / riposte. -On cherche à savoir qui a touché le plus souvent en attaque ou en parade/ riposte.

6 min	<p>Selon l'espace, les enfants mettent les masques juste avant ou juste après le salut.</p> 	<p>Situation 3 : Les enfants restent sur les 2 lignes en vis à vis, mais se groupent par 3 : 2 tireurs + 1 observateur (<u>avec son masque !</u>)</p> <p>L'observateur gère le combat selon le rituel suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Saluez-vous ! » - « En garde ! » - « Êtes-vous prêts ? » (les 2 tireurs répondent "prêts") - « Allez ! » (début réel du combat) - « Halte ! » (arrêt immédiat du combat) <p>Selon la validité de la touche, il attribue ou non le point et replace les combattants d'après les modalités de la convention.</p> <p>Le premier tireur arrivé à 3 points prend la place de l'observateur.</p>	<p>- Insister sur l'application du protocole de combat (vocabulaire).</p> <p>cf. <i>Rôles de l'arbitre</i></p> <p>cf. <i>Mise en place de la convention</i></p> <p>- Prévoir un temps de combats suffisant pour permettre à chacun de devenir observateur.</p>
		<p>Rangement :</p> <p>Chacun pose le matériel au sol devant soi.</p> <p>Un groupe gère les fleurets.</p> <p>Un deuxième range les masques.</p> <p>Un troisième plie les vestes.</p>	<p>- A chaque séance, alterner les responsabilités.</p>

SÉANCE N°4 : LE COMBAT

Objectifs : Mise en place de la convention
Définition du rôle de l'arbitre

Durée	Schémas / Situation	Déroulement	Observations
12 min	Enfants répartis dans le gymnase	Échauffement : <ul style="list-style-type: none"> ▪ On trotte ; au signal, on se place par 2, par 3, par 4, par 5. 	Divers jeux d'échauffement latéralisation, mise en confiance. Les contacts entre les différents groupes ainsi constitués sont interdits.
	Enfants placés 2 par 2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Celui placé derrière ferme les yeux, les mains sur les épaules de son partenaire Celui placé devant dirige l'autre. ▪ Celui placé devant ferme les yeux Celui de derrière le guide en lui tapant sur l'épaule D ou G. 	
	2 lignes face à face	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les enfants de la ligne A ferment les yeux et avancent bras tendus et paumes de mains vers l'avant à la rencontre des mains des enfants de la ligne B. ▪ Idem mais les 2 lignes d'enfants se déplacent en même temps. 	
8 min		Habillage	
10 min	Enfants alignés sur 2 ou 3 rangées	Fondamentaux : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Révision des fondamentaux. 	<i>cf. Les savoir-faire et séance 3</i>

10 min	2 lignes face à face	<p>Situation 1 : Assauts</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Assauts libres (2 ou 3 fois 1 min) ▪ Assauts dirigés : rappel de la convention ▪ Assauts dirigés pour favoriser la parade /riposte : <ul style="list-style-type: none"> - Si j'attaque le bras allongé et si je touche, je marque 1 point. - Si je fais une parade, une riposte et si je touche, je marque 2 points. <p>Après chaque touche, on se met d'accord pour savoir qui marque et combien.</p>	<p><i>Pour le maître : observer ce qui reste des acquis des séances précédentes.</i></p> <p><i>cf. Mise en place de la convention pour la totalité de cette situation.</i></p> <p><i>Cet exercice privilégie la riposte (voir la notion de « phrase d'arme »)</i></p>
15 min	<p>Par groupe de 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 tireurs • 1 arbitre 	<p>Situation 2 : Combats</p> <p>En fonction des séances précédentes, essai de définition avec les enfants du rôle de l'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Il donne les différents commandements ✓ Il observe les différentes phrases d'arme ✓ Il arrête le combat ✓ Il attribue les touches <p>Organisation de combats en 3 points.</p> <p>Rangement du matériel.</p>	<p>Ce travail de synthèse des observations donnera lieu à la rédaction d'une fiche-outil sur le rôle de l'arbitre (cf. <i>Rôle de l'arbitre</i>), utilisable pour la séance 5</p>

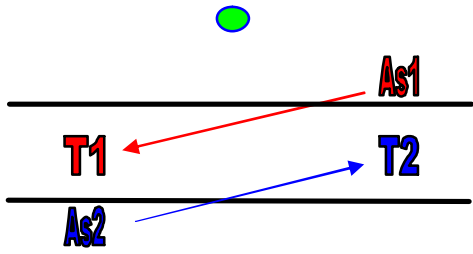
En classe :

Etude de la feuille de poule qui sera utilisée lors de la séance suivante (cf *Feuille de poule*)

SÉANCE N°5 : MISE EN PLACE ET GESTION D'UN TOURNOI.

Objectifs : Savoir tenir différents rôles: tireur, arbitre, assesseur.

Durée	Schémas / Situation	Déroulement	Observations
4 min	<p>Les enfants sont répartis dans tout l'espace de travail face au maître.</p> <p style="text-align: center;"> XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX </p> <p style="text-align: center;">⊗</p>	<p>Échauffement</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Trottinement sur place, puis en avançant, en reculant, à droite ,à gauche. ▪ Déplacement en pas chassés, à droite, à gauche. ▪ Sur place, sautillés pieds joints, au signal : talons fesses ou genoux poitrine. ▪ Debout jambes écartées, mouvements de bras de crawl vers l'avant, vers l'arrière. ▪ Mouvements de papillon (les 2 bras en même temps) vers l'avant, vers l'arrière. ▪ Bonds pieds joints : <ul style="list-style-type: none"> -de droite à gauche -d'avant en arrière. ▪ Respiration : debout, jambes écartées, inspirer en levant les bras et en s'étirant, expirer avec flexion du buste sur les jambes. ▪ Accroupi, mains au sol, une jambe allongée vers l'arrière, changer de jambe en sautant. ▪ Accroupi, mains au sol, tendre les jambes en conservant les mains au sol, tenir quelques secondes. Répéter une dizaine de fois "fléchi-tendu". 	<p>Les changements doivent être fréquents pour obtenir des réactions rapides</p> <p>Veiller à ne pas aller trop vite pour ces trois exercices d'étirement</p>
3 min	<p>Par 2 face à face</p> <p>A ○ ○ ○ ○</p> <p>B ○ ○ ○ ○</p> <p>Le maître dirige le jeu.</p>	<p>Fondamentaux :</p> <p style="text-align: center;">Situation 1</p> <p>À chaque TOP du maître :</p> <p style="padding-left: 20px;">A effectue une marche, B effectue une retraite (3 ou 4 répétitions)</p> <p>Puis on inverse les rôles :</p> <p style="padding-left: 20px;">A enchaîne des marches, B subit en enchaînant des retraites.</p> <p>Le TOP inverse les rôles.</p>	<p>Contrôler et maintenir la distance de combat.</p> <p>Les changements successifs (TOP) doivent être rapides.</p>

3 min	Prise de distance : A en position de garde, mais place ses 2 mains derrière le dos. B se fend pour toucher le genou de A avec sa main, puis se positionne en garde sans déplacer le pied arrière.	<p align="center">Situation 2</p> <p>Combat factice en 3 points; B mène le jeu.</p> <p align="center">-si B marche, A fait une retraite et inversement -si B touche A par une fente, il marque 1 point -si B se fend et ne touche pas, c'est A qui marque 1 point.</p> <p>On inverse les rôles pour reprendre la même situation.</p>	<p align="center">Le point ne peut être marqué que s'il y a eu fente (maintien de la distance de combat)</p>
	Rapide	Habillage	
45 min	 <p align="center">Exemple d'aire de combat.</p>	<p>Combats avec gestion d'une feuille de match.</p> <p>Constitution de groupes de 5: 2 assesseurs, 1 arbitre (●) et 2 tireurs</p> <p>Rappel des rôles</p> <p>Combat en 3 points.</p> <p>On changera de rôles pour que tour à tour on soit arbitre, tireur ou assesseur d'une part, et que par ailleurs on se confronte à tous les membres du groupe, donc 4 combats chacun.</p> <p>Décompte des victoires pour établir un classement et préparer le tournoi de la séance 6.</p>	<p align="center">cf. <i>Rôle du jury</i></p> <p>Veiller à la bonne compréhension des rôles.</p> <p>Utiliser des feuilles de poule : une par groupe de 5.</p>
		Rangement du matériel.	

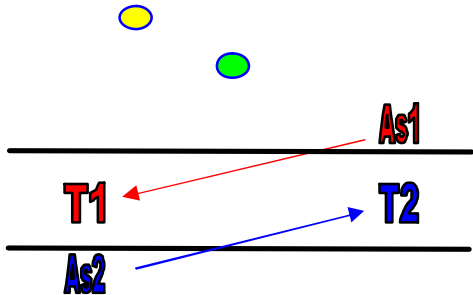
En classe:

- Bilan de la séance 5
- Répartition des enfants par groupes de 3 tireurs (1 tireur faible n°1, 1 tireur médium n°2, un tireur fort n°3) en tenant compte des résultats notés sur les feuilles de poules de cette même séance (tour de poule).
- Préparation des feuilles de matchs pour la séance 6 (voir description séance 6).

SÉANCE N°6 : UNE AUTRE ORGANISATION POSSIBLE DE TOURNOI

Objectifs : Savoir tenir une feuille de match par cumul

Durée	Schémas / Situation	Déroulement	Observations
10 min		<p>Échauffement :</p> <p>Course en dispersion, au signal : arrêt et mouvements de bras.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Alternance course-arrêt ▪ Petits sauts pieds joints puis cloche-pied. ▪ Déplacements latéraux droite ou gauche, au signal regroupement par 3 ou 6 (1 ou 2 équipes) ▪ Idem avec arrêt en position de garde. ▪ Idem mais arrêt face à face. ▪ Idem et regroupement par 8 et se placer sur 3 lignes. ▪ Debout, jambes écartées, pivot du pied droit et flexion de la jambe droite. <p>Révision des fondamentaux:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ En garde, marchez, rompez, fente, bonds en avant ou en arrière: varier les combinaisons. ▪ Idem avec le jeu "le maître a dit". 	<p>Adapter la durée de cet échauffement en fonction du nombre de matchs souhaités.</p> <p>Contrôler la distance entre les 2 tireurs.</p> <p>Corriger les postures.</p>
	Rapide	Habillage	

45 min	<p>Prévoir 1 aire de combat pour 2 équipes</p> 	<p>Combat n°1 1 contre 1: mettre en place les équipes préparées en classe</p> <p>Les n°1 des 2 équipes s'affrontent. Lorsqu'un tireur atteint 3 points, les n°2 prennent la place des n°1, conservent le score acquis et le font évoluer. Lorsqu'un tireur atteint 6 points, les n°3 prennent la place des n°2, conservent le score acquis et le font évoluer. La rencontre s'arrête lorsque le tireur n°3 permet à son équipe d'atteindre 9 points. Pour chaque combat, les quatre enfants ne combattant pas sont tour à tour arbitre (●), assesseurs (As1 et As2) et marqueur (○)</p> <p>Exemple de marquage lors d'un combat</p> <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">ÉQUIPE A</td> <td style="border-left: 1px solid black; width: 10px;"></td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">ÉQUIPE B</td> </tr> <tr> <td>N°1:</td> <td>Pierre <input type="checkbox"/></td> <td></td> <td>Gaëlle </td> </tr> <tr> <td>N°2:</td> <td>Claire <input style="border: 2px solid red;" type="checkbox"/></td> <td> </td> <td>Nicolas <input style="border: 2px solid red;" type="checkbox"/> </td> </tr> <tr> <td>N°3:</td> <td>Julie <input style="border: 2px solid red;" type="checkbox"/> <input style="border: 2px solid green;" type="checkbox"/></td> <td> </td> <td>Bertrand <input style="border: 2px solid red;" type="checkbox"/> <input style="border: 2px solid green;" type="checkbox"/></td> </tr> </table> <p>L'équipe A est vainqueur sur le score de 9 à 8</p>		ÉQUIPE A		ÉQUIPE B	N°1:	Pierre <input type="checkbox"/>		Gaëlle	N°2:	Claire <input style="border: 2px solid red;" type="checkbox"/>		Nicolas <input style="border: 2px solid red;" type="checkbox"/>	N°3:	Julie <input style="border: 2px solid red;" type="checkbox"/> <input style="border: 2px solid green;" type="checkbox"/>		Bertrand <input style="border: 2px solid red;" type="checkbox"/> <input style="border: 2px solid green;" type="checkbox"/>	<p>Cette organisation est transposable avec des équipes de 4 avec 3; 6; 9 12 points</p>
	ÉQUIPE A		ÉQUIPE B																
N°1:	Pierre <input type="checkbox"/>		Gaëlle																
N°2:	Claire <input style="border: 2px solid red;" type="checkbox"/>		Nicolas <input style="border: 2px solid red;" type="checkbox"/>																
N°3:	Julie <input style="border: 2px solid red;" type="checkbox"/> <input style="border: 2px solid green;" type="checkbox"/>		Bertrand <input style="border: 2px solid red;" type="checkbox"/> <input style="border: 2px solid green;" type="checkbox"/>																
		<p>Combat n°2, n°3 etc.</p> <p>En fonction du temps disponible, chaque équipe effectuera le plus grand nombre de rencontres possibles.</p>																	

Historique

- Dès son origine, l'homme dut fabriquer des armes pour chasser et se nourrir, pour se défendre des animaux sauvages ou encore pour se battre contre les tribus rivales. Pour survivre, il fallait donc manipuler ces armes avec efficacité, c'est à dire améliorer sa force et sa technique.

- D'après certaines études, les professeurs d'armes, que l'on appelle aujourd'hui "**maîtres d'armes**", existaient déjà en Chine il y a plus de 20 000 ans.

- Plus tard, les égyptiens puis les grecs pratiquèrent l'escrime sous une forme de plus en plus codifiée. Des concours sont alors organisés.

- Plus près de nous, les soldats romains utilisaient le **glaive** pour combattre, tout comme les gladiateurs dans les arènes.

- Jusqu'au Moyen Âge, les hommes vont utiliser des épées de plus en plus lourdes qui vont nécessiter parfois l'usage des 2 mains pour les manipuler.

- A partir du XV^{ème} siècle les armes redeviennent de plus en plus fines donc de plus en plus légères et ce, jusqu'à l'apparition du **fleuret** au XVII^{ème} siècle. Dès lors, grâce au fleuret mais aussi grâce à l'invention du **masque**, on voit se développer les écoles d'escrime. Des entraînements structurés sont organisés dans des salles d'armes. L'escrime est surtout considérée comme un art martial. Les duels à l'épée sont très répandus.

- A la fin du XIX^{ème} siècle, l'escrime va devenir un sport pratiqué surtout en France et en Italie. Elle sera alors discipline olympique dès les 1^{ers} jeux modernes organisés à Athènes en 1896.

- Actuellement, l'escrime - avec l'**épée**, le **sabre** et le **fleuret** – reste une discipline olympique : la Fédération Internationale d'Escrime, créée en 1913, a adopté le français comme langue internationale officielle lors des compétitions.

En France, cette discipline est pratiquée par 40 000 escrimeurs qui obtiennent d'excellents résultats en compétitions individuelles et par équipes dans les différentes rencontres internationales :

- 105 médailles gagnées aux J.O. depuis 1896.
- 64 titres de Champion du Monde.

Le matériel

La veste :



Les vestes peuvent être numérotées. Au début du cycle chaque élève se voit attribuer une veste à sa taille qu'il gardera durant tout le cycle.

Attention ! Il existe 2 types de vestes : certaines se ferment dans le dos, d'autres sur le côté.

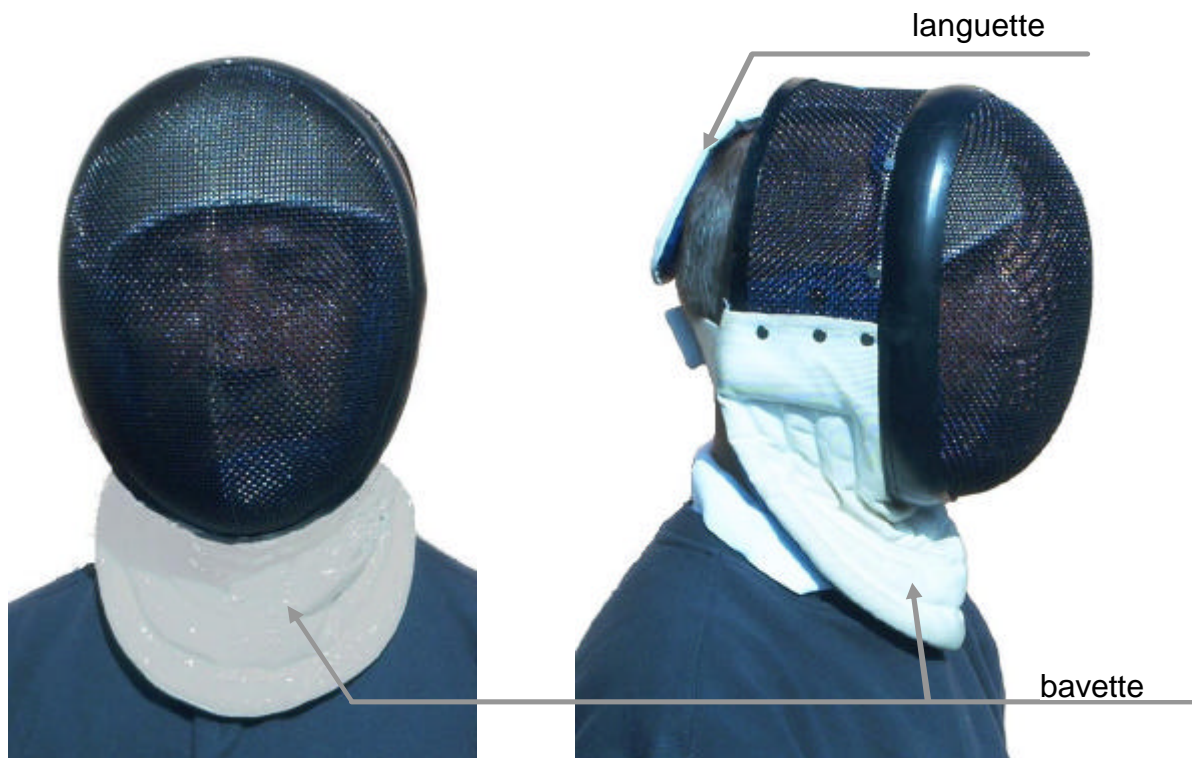
Les vestes se salissent très vite. Éviter de les poser à même le sol.

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 (aucune partie du corps ne doit être visible)

Le masque :



Comme les vestes, les masques peuvent être numérotés. Chaque élève retrouvant son masque en début de séance. La languette permet de desserrer ou de resserrer le masque. **Attention** : celle-ci est très fragile et ne peut être manipulée que par l'enseignant. La réparation **d'une languette cassée est pratiquement impossible**.

On peut améliorer le maintien sur la tête en fixant une bande élastique de chaque côté du masque.

En matière de sécurité :

Vérifier avant chaque séance que :

- Le treillis soit en bon état : pas de rouille, pas de trou.
- La bavette ne soit ni décousue ni déchirée.
- La languette soit solidaire du masque.
- La bande élastique, si elle existe, soit bien fixée de chaque côté du masque.

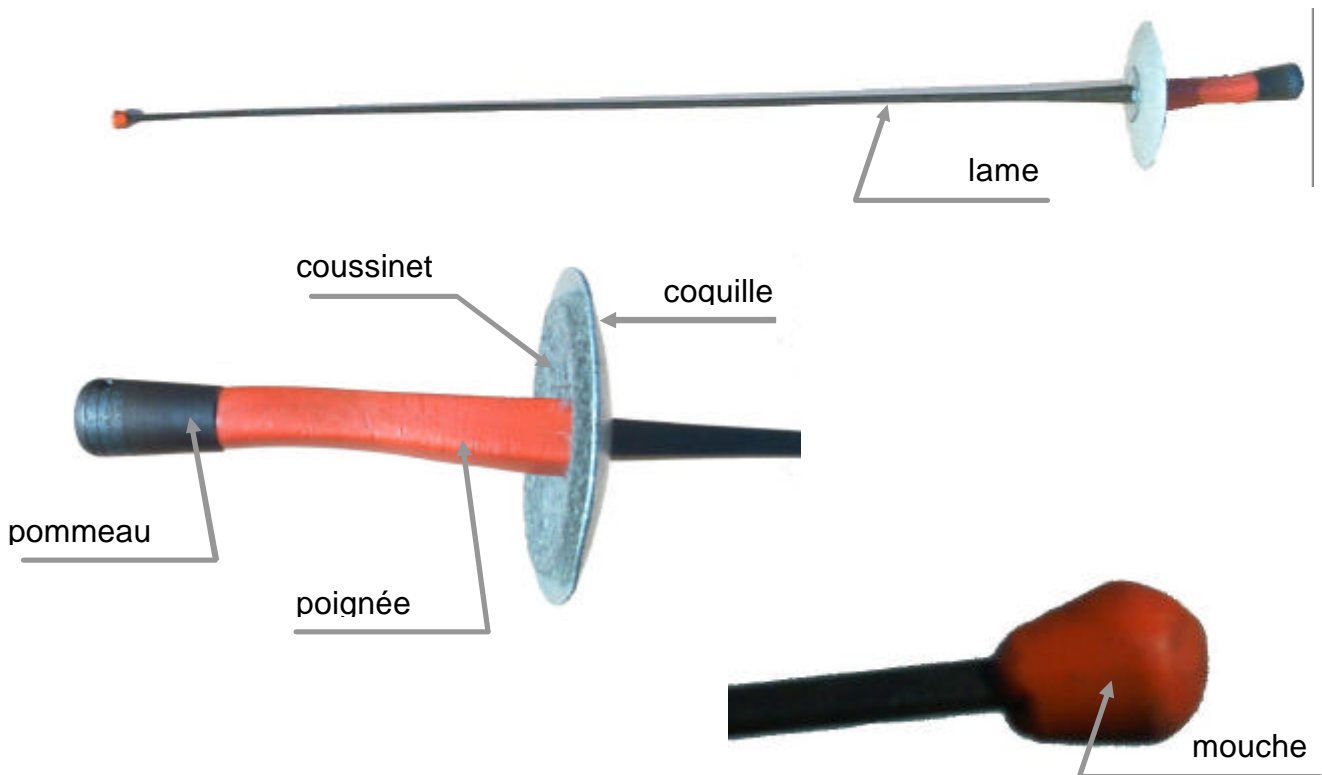
En début de séance s'assurer que :

- En penchant la tête vers l'avant et le bas et en la secouant, le masque ne tombe pas.
- La bavette passe bien sous le menton pour protéger le cou.
- Le bandeau passe sous la languette.

Pendant la séance :

- Mettre le masque avant de prendre l'arme : appuyer la languette sur l'arrière du crâne et basculer vers l'avant en engageant bien le menton.
- Pour retirer le masque : mouvement inverse.
- Pendant les assauts, demander aux assesseurs et aux arbitres de mettre le masque.
- **Personne ne retire son masque sans l'autorisation de l'enseignant.**

Le fleuret :



Ranger les fleurets dans un endroit sec : les lames rouillées salissent les vestes et deviennent dangereuses. **Tout fleuret dont la lame est cassée ne doit plus être utilisé.**

En matière de sécurité :

Vérifier avant chaque séance que:

- Les mouches soient en bon état et fixées solidement.
- Le pommeau soit bien vissé.

En début de séance :

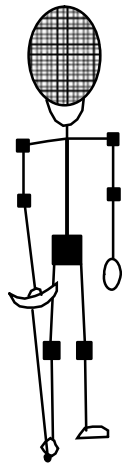
- Les fleurets ne sont distribués, par l'enseignant, que lorsque chaque élève est muni de sa veste et de son masque.

Pendant la séance :

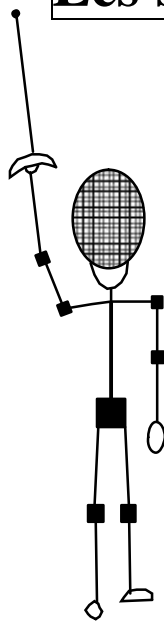
- Personne ne prend les armes sans l'autorisation de l'enseignant.
- Les masques doivent être en place avant de prendre les fleurets.
- A l'inverse, les fleurets sont posés au sol avant d'enlever les masques.
- Tout déplacement ou toute attente nécessaire entre 2 assauts ou 2 exercices, s'effectuera avec la pointe des fleurets dirigée vers le sol.
- Stopper l'activité si une mouche tombe.
- **Ne tolérer aucun contact de fer en dehors des assauts et des exercices.**

Les savoir-faire

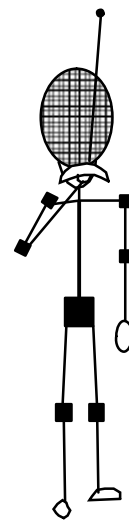
Le salut



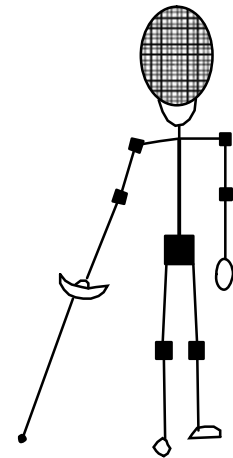
“Terre”



“Ciel”



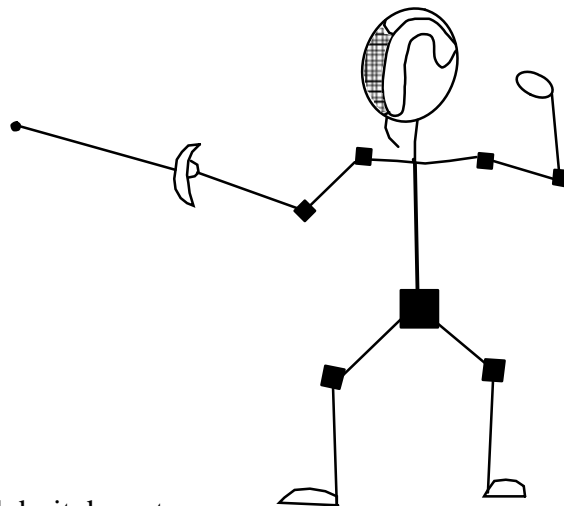
“Menton”



“Côté”

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.

La garde



Pour les droitiers : pied droit devant

Les pieds forment un angle droit :



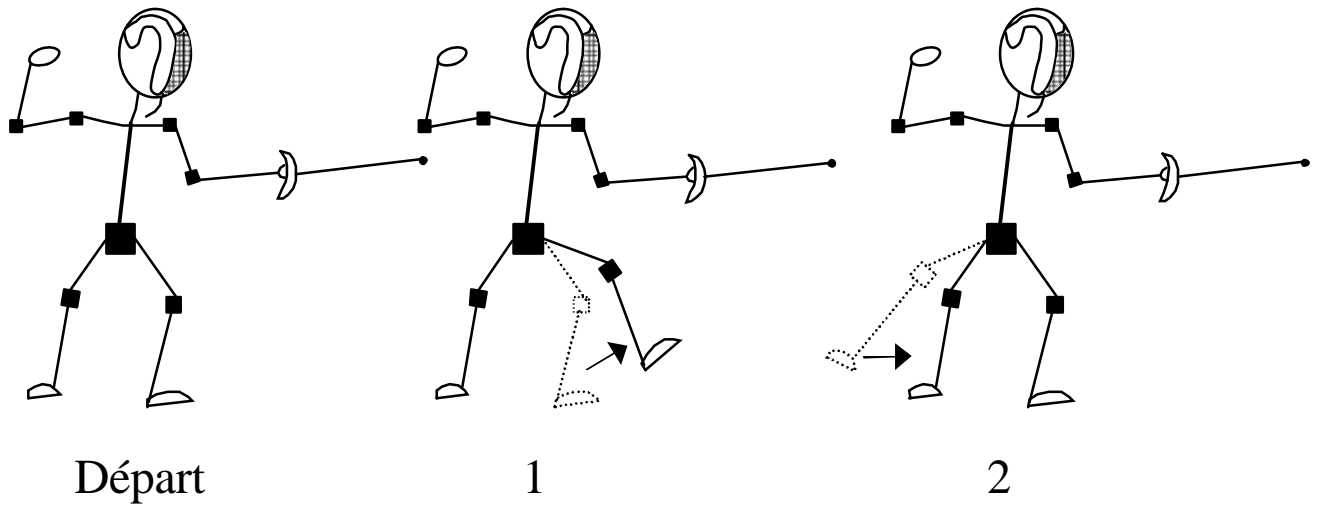
La distance entre les 2 talons est sensiblement égale à la longueur d'un masque.

Les 2 jambes sont fléchies.

Le bras droit est fléchi, la pointe du fleuret est en direction de l'adversaire.

Les déplacements

La marche :



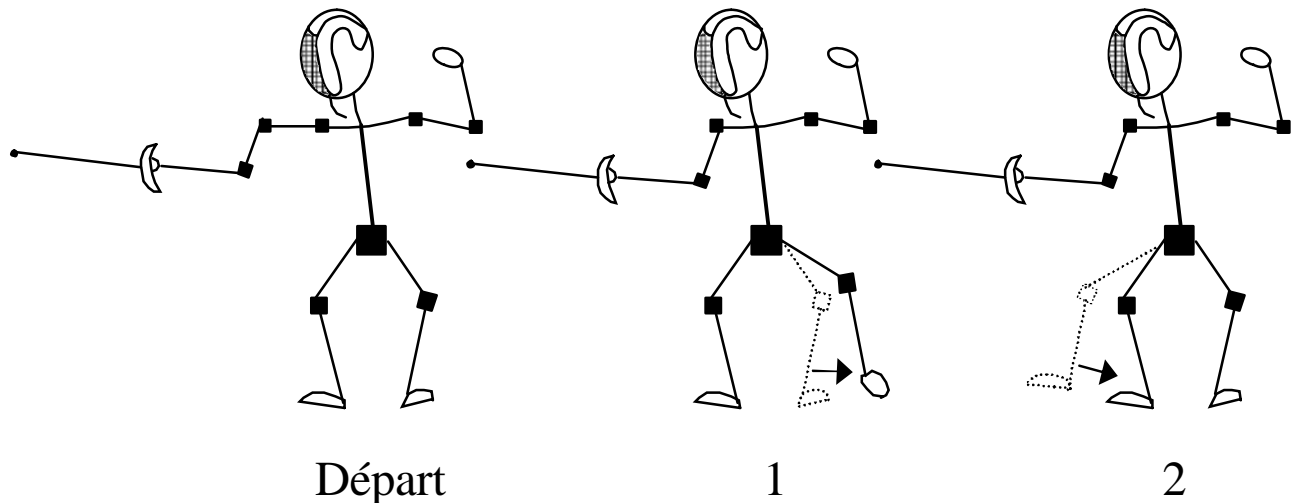
1- Le pied avant se déplace vers l'avant.

2- Le pied arrière se déplace 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 :



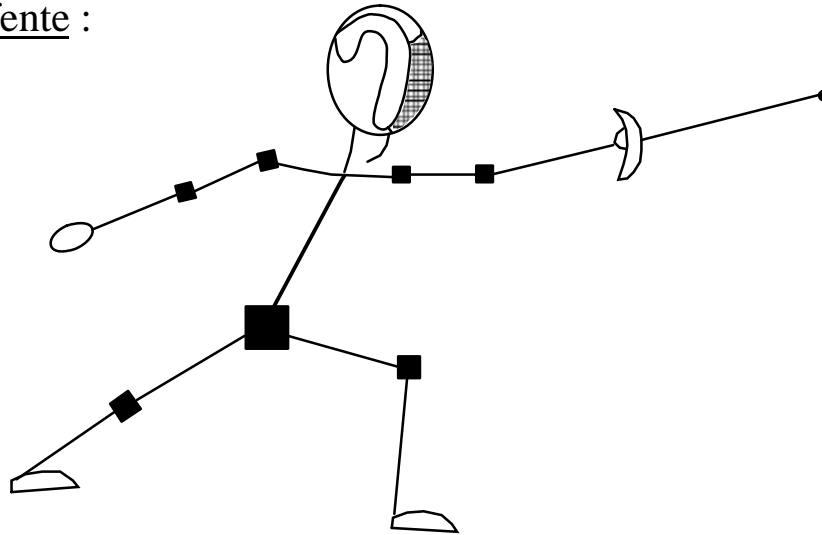
1- Le pied arrière se déplace vers l'arrière.

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 :



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.

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.

MISE EN PLACE DE LA CONVENTION

1. Introduction aux actions offensives

On identifie 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 allonge le bras est prioritaire
- Pour reprendre la priorité, on doit écarter l'arme de l'adversaire par une parade et allonger son bras pour toucher.

Remarques :

- S'il y a attaques simultanées 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 action sur le fer adverse (battement) 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.

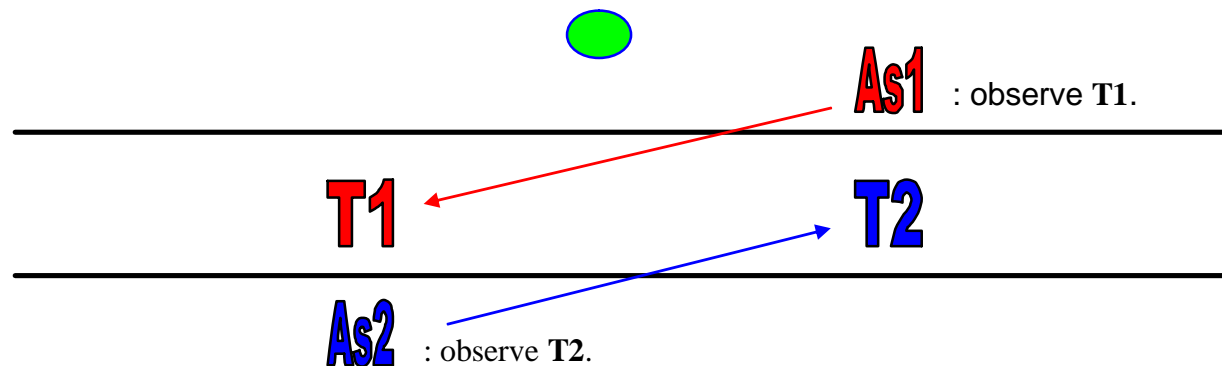
RÔLE DU JURY

Remarques :

- En club, il est composé de l'arbitre (●) et de 4 assesseurs.
- En milieu scolaire, on utilisera seulement deux assesseurs pour rendre les enfants plus actifs.

Rôles de l'assesseur :

- Sécurité : Chaque assesseur porte un masque.
- Placé de chaque côté de la piste, chaque assesseur observe et suit un des combattants.
- Il lève le bras lorsque le tireur observé est touché (touche valable ou non valable).
- Il répond au questionnement de l'arbitre.



- L'assesseur se place du côté du bras non-armé du tireur observé.
- Le schéma ci-dessus indique la situation pour 2 tireurs droitiers.
- L'arbitre et les assesseurs se déplacent de gauche à droite et inversement, en fonction des déplacements des tireurs sur la piste.

RÔLES DE L'ARBITRE

Avant le combat :

ORDRES DONNÉS	ACTIONS CORRESPONDANTES
« Saluez-vous ! »	Les 2 tireurs se saluent.
« En garde ! »	Les 2 tireurs se mettent en position de garde, les lames n'étant pas en contact.
« Êtes-vous prêts ? »	Si les 2 tireurs répondent « prêt », l'ordre suivant sera donné. Si un des tireurs répond « non » (lacet défait, masque mal mis...), il résout son problème, et l'arbitre repose la question.
« Allez ! »	L'assaut commence

Pendant l'assaut :

1. s'il voit une touche (valable ou non valable)
2. si l'un des assesseurs lève le bras
3. si l'un des tireurs tombe
4. si un des tireurs sort de la piste

Il observe les deux tireurs et les différentes phrases d'armes

« Halte ! »	Les 2 tireurs arrêtent le combat.
--------------------	-----------------------------------

Le combat est arrêté.

Il analyse la phrase d'armes et interroge les 2 assesseurs : « le tireur **T** a t'il touché ? »

- Réponses possibles des assesseurs :
 1. oui et la touche est valable
 2. oui mais la touche est non valable
 3. non
 4. je m'abstiens (en cas d'incertitude)
 - Cette réponse est à éviter pour encourager les enfants à prendre leur responsabilité.

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 2 tireurs suivant la décision (cf. fiche « mise en place de la convention »)

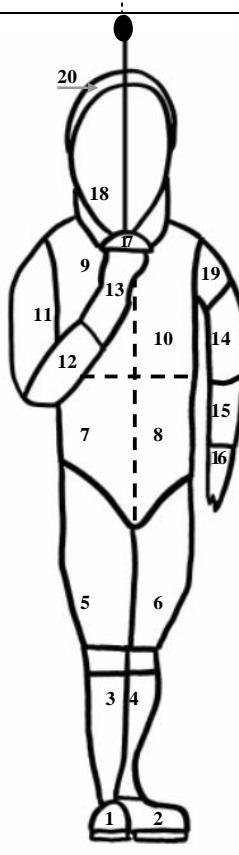
Il relance l'assaut en donnant l'ordre :

« **En garde !** »

puis

« **Êtes-vous prêts ?** » ; etc.

GRILLE D'ÉVALUATION

Je sais :					
Tenir mon fleuret 1		Je connais les rites 19		Je respecte le jury 20	Mettre mon équipement 3
Me mettre en garde 2					Mettre mon équipement 3
Me déplacer en faisant :				Vérifier la sécurité de mon matériel 4	
Une marche 5	Une retraite 6			Tenir une feuille de poule 17	
Me fendre 7				Tenir différents rôles (tireur, assesseur, arbitre) 18	
Me défendre en Parade-Riposte 8					
En assaut, je sais :		Arbitrer			
		Je connais les règles concernant :			
Me déplacer sur le terrain 9	M'arrêter lorsque je touche 10	La cible 13	Le terrain 14		
Annoncer la touche reçue 11	Ne pas être brutal 12	La priorité 15	Le jury 16		

FEUILLE DE POULE

EPREUVE :

DATE :

NOM	Prénom	N°	1	2	3	4	5	V	TD	TR	I (TD-TR)	CL.
		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

Le CLASSEMENT FINAL se calcule de la manière suivante :

On regarde :

-VICTOIRES : -qui a le plus grand nombre de victoires dans la colonne V

En cas d'égalité au nombre de victoires ,

On regarde:

-INDICE : qui a l'indice supérieur dans la colonne I

En cas d'égalité au nombre de victoires *ET* à l'indice :

On regarde :

-TOUCHES DONNÉES : qui a donné le plus grand nombre de touches dans la colonne TD

En cas d'égalité parfaite, les deux tireurs sont classés ex aequo.