



Retrouvez les situations d'apprentissage
en vidéos

<https://enseignerlescrime.fr/2021/09/19/escrime-a-lecole-primaire-2/>

Escrime à l'école primaire

Documentation pédagogique à l'usage des enseignants





SOMMAIRE

1	L'OBJET DU DOCUMENT	6
2	POURQUOI L'ESCRIME ?	8
	Les sports de combat à l'école	8
	L'escrime, un sport de combat pour tous	9
	L'intérêt pédagogique	9
3	LES CONDITIONS D'ORGANISATION	10
	Le matériel et la sécurité.....	11
4	LES OBJECTIFS ET LA DEMARCHE	12
	Le but du jeu	12
	La démarche	13
	Les apprentissages	13
	L'organisation de la séance	15
	La sécurité sur le terrain.....	16
	L'évaluation.....	16
5	LE CYCLE ESCRIME	18
	Le choix du sabre.....	18
	La situation de référence.....	18
	Les règles de base	19
	Les points	20
	Les fautes.....	20
	La progression pédagogique	21
6	LES SEANCES	22
	Séance N° 1.....	22
	Séance N° 2.....	25
	Séance N° 3.....	28
	Séance N° 4.....	30
	Séance N° 5.....	31
	Séance N° 6.....	32
	Séance N° 7.....	35
	Séance N° 8.....	37
7	NOTES	38
8	BIBLIOGRAPHIE	39
	ANNEXE	40
	REMERCIEMENTS / CRÉDITS	41
	DVD	42

Préface

L'escrime est présente depuis longtemps à l'école primaire. Les instituteurs, puis les professeurs des écoles, avec l'aide des maîtres d'armes, ont tout de suite apprécié la richesse éducative de cette discipline.

C'est pour améliorer cette aide, qu'aujourd'hui, la Fédération française d'escrime édite deux DVD et le livret « Escrime à l'école primaire ».

Les images illustrent la mise en place des situations pédagogiques, dont les choix sont exposés dans le livret.

C'est la compréhension du jeu, qui est privilégiée dans cette production. Un traitement didactique est proposé aux enseignants. La démarche pédagogique priviliege la mise en situation d'opposition et l'importance de l'arbitrage. L'apprentissage ne se réduit pas à la déclinaison de gestes techniques. C'est parce qu'en face à face, le souci majeur est de toucher, qu'un apprentissage technique est mis en place, pour donner les moyens de résoudre les problèmes d'efficacité générés par la stratégie élaborée par l'élève.

Ce travail place l'élève au centre des objectifs pédagogiques. Les notions structurantes, que les enfants vont acquérir au cours des cycles d'escrime, contribueront à leur interrogation sociale, à la construction et à l'épanouissement de leur personnalité.

Cet ouvrage ne prétend pas être un modèle absolu, c'est un outil efficace et innovant, proposé par la Fédération française d'escrime à tous ceux qui se préoccupent d'éducation à l'école primaire.

Daniel Popelin



L'Object du document

Avant tout, ce document n'a pas de prétention à l'exemplarité. Ce n'est pas « l'escrime en huit leçons », mais une manière de décliner l'activité en un ensemble de suggestions. Nous cherchons à faire une présentation précise pour un accès immédiat et ludique. Chaque situation réelle et concrète est présentée sur le document écrit et illustrée sur le DVD par des fichiers courts, sélectionnés parmi seize heures de tournage. L'interaction entre le DVD et le document papier devrait faciliter la compréhension de la démarche pédagogique. Toutes les séances sont détaillées, afin de mieux sécuriser les professeurs des écoles. Les enseignants d'escrime qui œuvrent dans le primaire peuvent également y trouver des éléments de réflexion.

Sur le plan pédagogique, nous simplifions le jeu de l'escrime sans changer sa logique interne¹, en effectuant un traitement didactique de l'activité. Le terrain est modifié, une zone de combat et d'invulnérabilité sont tracées. Dans un premier temps, les élèves ne peuvent pas taper sur le fer adverse avec

leur arme et les touches sont portées en se fendant.

Cet aménagement favorise la lisibilité du jeu et l'émergence de comportements efficents.

Selon nous, les enseignants qui suivent une formation d'une journée et qui s'appuient sur cette méthode seront à même d'enseigner un cycle de 6 à 12 séances avec des classes de CE2 à CM2. Ils pourront alors s'engager dans cette activité de combat avec tous les repères nécessaires. Ils auront une compréhension du jeu qui leur donnera l'autonomie suffisante pour s'affranchir de cette technique qui s'affiche, trop souvent, « par des gestes réputés justes et qui, en fait, sont juste des gestes² [...] » .





Pourquoi

L'escrime ?

Les sports de combat à l'école

Très peu répandu dans les écoles et les collèges, l'enseignement des activités de combat présente des difficultés. En règle générale, seuls les enseignants « spécialistes » se lancent dans des cycles de boxe, lutte, judo ou escrime.

La gestion du risque engendré par les coups, les projections ou les torsions, inquiète les enseignants. Ils sont de plus en plus confrontés aux conséquences des accidents en milieu scolaire et à la mise en jeu de leur responsabilité.

D'autre part, la réputation très technique de ces activités qui utilisent des codes de langage spécifiques, rebute les professeurs.

Pour ces différentes raisons, nous pouvons comprendre les réticences des enseignants. Néanmoins, il faut tenir compte de la richesse que de tels sports offrent aux élèves, tant sur le plan cognitif que psychologique.

Dans ce contexte, l'escrime peut être un choix pertinent. La conduite d'un cycle, s'appuyant sur l'ap-

proche pédagogique que nous proposons, répondra aux attentes des élèves en matière d'opposition, et aux professeurs, sans expérience particulière, dans la poursuite de leurs objectifs pédagogiques.

L'escrime : un sport de combat pour tous

Petits, grands, filles, garçons, forts, moins forts, jeunes, moins jeunes, tous peuvent se rencontrer et jouer ensemble.

L'escrime est une des seules activités de combat qui permet un affrontement intense sans brutalité, notamment pour deux raisons essentielles :

- L'opposition se fait sans contact corporel direct, contrairement aux autres sports de combat (boxe, judo, karaté ...)
- L'usage d'une arme identique réduit l'importance des différences morphologiques entre les tireurs.

Du reste, les savoir-faire nécessaires au débutant pour commencer à jouer, s'acquièrent facilement. L'activité se construit essentielle-

ment sur le plan cognitif : la compréhension des règles, la mise en place d'une tactique, l'adaptation à l'adversaire.

En ce sens l'escrime a toute sa place au sein du système éducatif.

L'intérêt pédagogique

Ce sont des notions essentielles et structurantes que les élèves vont acquérir.

- Vaincre son appréhension de l'autre en situation d'affrontement.
- Adapter sa réponse motrice en fonction de l'action de son adversaire.
- Respecter des règles et les faire respecter.
- Apprendre des coordinations motrices spécifiques riches.
- Élaborer des stratégies pour rendre son action efficace.

Ce dernier point constitue une richesse pédagogique qu'il faut souligner.

En effet, si la stratégie est importante pour bon nombre d'activités sportives, elle n'est accessible que dans un second temps. Au tennis par

exemple, il est indispensable de maîtriser la technique avant de pouvoir construire un point. En boxe, lutte, judo, la force et la puissance ont une telle importance que les catégories de poids ont été instituées.

En escrime, nous verrons que les jeunes peuvent rapidement mettre en place des stratégies. Les savoir-faire pour attaquer et défendre s'acquièrent rapidement et la force ne constitue pas un élément prépondérant pour gagner. On observera, dès les premières séances, des constructions tactiques qui mettront en évidence l'intelligence du jeu nécessaire pour toucher.

L'arbitrage est particulièrement valorisé et constitue, à lui seul, un intérêt pédagogique.

Il faut connaître la règle du jeu, la reconnaître en situation de match et la faire respecter.

L'arbitre doit notamment diriger le combat et s'exprimer. Il reconnaît les situations d'attaque, de défense et sanctionne les fautes ; il attribue les points et déclare le résultat du match. Cette tâche est particulièrement formatrice pour des enfants. A chaque séance, elle se reproduit un grand nombre de fois.

3



Les Conditions d'organisation

Pour mettre en place ce cycle d'escrime, nous avons bâti un projet avec une école primaire d'un secteur rural. Un cycle de 8 séances a été réalisé avec deux classes composées d'élèves de CM1 CM2 et de CE2 CM1.

Pour pouvoir filmer les enfants, des autorisations parentales ont été demandées.

Les parents ont donné leur accord et les enfants ont rapidement oublié la caméra.

La ligue de Franche Comté d'escrime nous a prêté 30 équipements. Chaque séance dure de 50 minutes à 1 heure. En tenant compte des élèves dispensés, notre effectif oscillait entre 17 et 22 enfants.

Les séances se déroulent dans un réfectoire avec un sol carrelé, glissant, mais nous ne pouvions pas disposer d'un autre espace. D'autre part, il nous a semblé opportun de montrer que l'escrime pouvait se pratiquer dans des conditions matérielles imparfaites mais si proches de la réalité.

A chaque séance, nous collons deux bandes de scotch au sol, afin de limiter un espace de combat de 4,30 m.

Les professeurs participent aux séances. Au début, ils aident pour l'habillage et notent les scores lors des séances d'assauts. Puis, au cours du cycle, ils conseillent, corrigent et s'impliquent dans les tâches d'arbitrage.

Le matériel et la sécurité

Nous préconisons l'usage exclusif du kit d'initiation « Premières touches », proposé par la Fédération Française d'Escrime. En effet, ce kit homologué aux normes CE, offre toutes les garanties de sécurité pour des enfants.

Les armes sont en résine, ce qui supprime tous les risques liés aux lames métalliques. Les enseignants devront seulement veiller à ce que les élèves, l'arme à la main, portent bien leur masque. Nous n'avons déploré aucun incident lors de ce cycle, pas la moindre blessure, pas le moindre coup.



4



Les Objectifs et la démarche

Le but du jeu

En situation d'opposition, il s'agit, dans un espace délimité, de toucher son adversaire et d'éviter d'être touché.

L'escrime est une modalité particulière des activités duelles de percussion. Ici le but est d'aller toucher avec une arme le corps de l'adversaire. Le but n'est pas d'avoir le meilleur maintien ou le plus beau geste. Historiquement, l'escrime a pu être enseignée pour la beauté du geste, et cette déviance a toujours influencé plus ou moins l'apprentissage³.

Toucher l'adversaire avec son arme n'est pas la première réponse qui apparaît dans le comportement du débutant.

Une épée, un fleuret ou un sabre suggèrent le combat. Le débutant recherche en permanence le contact du fer et l'on entend sans cesse le cliquetis des armes. En général, l'élève éprouve une certaine crainte naturelle qu'il tente

de conjurer en battant le fer⁴ de l'adversaire. Ceci a pour effet de le rassurer, mais l'éloigne de la logique interne de l'activité.

Il n'est ni vraiment attaquant ni vraiment défenseur.

La démarche

La démarche pédagogique proposée s'appuie sur l'opposition. Nous évoluons de situations ouvertes vers des situations plus contraintes pour revenir à la situation initiale. Les consignes sont amenées petit à petit, afin de modifier les conditions de l'assaut et induire des réponses motrices adaptées.

Il s'avère nécessaire de simplifier et de clarifier le jeu tout en préservant la richesse. Dans cet esprit, le contact des armes est interdit et il faut nécessairement se fendre pour toucher. Les échanges sont renforcés en limitant la longueur de la zone de combat à cinq mètres et, à chaque extrémité, une zone d'invulnérabilité offre une possibilité de défense efficace.

Si la logique d'opposition est le socle de notre démarche, il convient cependant de conserver un début de séance sans arme pour :

- Assurer la prise en main du groupe.
- Échauffer convenablement les élèves.
- Éveiller l'attention et la concentration de la classe sur les tâches à venir et sur le respect des consignes de sécurité.

Néanmoins, il est important de rester réaliste sur les acquisitions motrices des élèves, afin d'éviter un apprentissage pointilleux et contrariant hors du contexte de l'assaut. La garde, les déplacements, appelés « les fondamentaux », s'acquièrent plus facilement en situations d'opposition aménagées.

Il suffit d'interdire de se croiser les pieds pour voir apparaître des déplacements d'escrime.

En précisant qu'on est en garde à l'amble⁵, on observe, en assaut, un

maintien et un équilibre du corps induit par la nécessité de passer de l'attaque à la défense⁶. De nombreuses fentes apparaissent, dès lors qu'est donnée la consigne : « Pour toucher, il faut se fendre ! ».

La recherche de l'efficience dans l'action est naturelle. Cette tendance à l'économie peut constituer un des moteurs de l'apprentissage⁷.

Les apprentissages

a. Des habiletés variées

- Attaquer, se défendre, enchaîner les tâches.
- Tenir son sabre, le manipuler pour toucher et pour se défendre.
- Élaborer une stratégie pour porter une attaque qui touche.
- Réaliser des coordinations complexes, se fendre, parer⁸ et riposter⁹...
- Toucher avec précision.

b. Des tâches propres à l'arbitrage

- Être capable de s'exprimer pour donner les commandements du combat.
- Être capable de reconnaître l'attaquant.
- Être capable de juger une faute.
- Être capable d'interroger ses assesseurs.
- Être capable d'attribuer les points et de déclarer le vainqueur.

c. Des coordinations spécifiques

Le déclenchement de la fente pour toucher est une action spécifique en escrime. La coordination mise en jeu nécessite un apprentissage. Il faut être particulièrement vigilant à ce que l'allongement du bras précède le mouvement des jambes.

On peut constater, dans de nombreux sports, que l'action de la jambe précède l'action du bras :

les lancers (poids, disque, javelot), le tir en extension au hand ball. De même, les escrimeurs débutants naturellement se fendent, puis déclenchent l'action du bras. Or, une grande précision et une grande vitesse de déplacement de la pointe impliquent que, sans en être dissocié, l'allongement du bras précède la poussée de la jambe arrière.

Les déplacements en avant et en arrière, sans croiser les pieds, débutent avec la jambe avant pour la marche¹⁰ et avec la jambe arrière pour la retraite¹¹.

Ces déplacements sont travaillés lors des échauffements et utilisés facilement, par les enfants, dès les premiers assauts. En effet, cette motricité est proche du pas chassé qu'ils pratiquent, lors des rondes, dans les cours d'école. Ce n'est cependant pas une succession de tâches, car il est nécessaire de retrouver sa position de garde, en équilibre, après chaque déplacement.

Les mouvements de l'arme pour se défendre ou pour toucher sont as-

sez simples. On évitera une action de bras « trop armé » (flexion du coude trop prononcée) qui risque de faire mal lors de l'impact et qui rend l'attaque peu efficace.

Leur présentation pourra être simplifiée et imagée. On parlera, par exemple, de « plafond » pour se défendre de l'attaque à la tête et de « mur » pour les attaques faites latéralement. Il faudra veiller à ce que l'élève oriente convenablement le capuce¹² pour se protéger les doigts.

Les enchaînements de tâches impliquent des coordinations spécifiques en harmonie avec la logique interne de l'activité. Au cours du cycle, les élèves seront confrontés à plusieurs de ces enchaînements durant l'assaut :

- Attaquer en se fendant.
- Défendre en évitant l'attaque au moyen de la retraite ou en parant avec son arme.
- Défendre, puis attaquer ou riposter.

- Attaquer, puis défendre.
- Attaquer, puis défendre, puis attaquer ou contre-riposter.

La richesse de ces enchaînements sera un facteur important d'amélioration de la motricité des jeunes.

L'organisation de la séance

Cette organisation est toujours la même, à l'exception des séances d'évaluation :

D'abord, la mise en place de l'activité :

- Prendre en main le groupe.
- Proposer un échauffement généralisé et spécifique.
- Apprendre la garde, les déplacements, la fente, au travers de situations simples et ludiques.
- Rappeler les consignes de sécurité.

- Procéder à l'habillage des élèves.

L'enseignant en profitera pour revoir les éléments travaillés lors de la séance précédente.

Ensuite, les élèves sont mis en situation d'assaut.

C'est le cœur de la séance qui va de situations ouvertes, plus tactiques, vers des situations fermées, davantage techniques.

Les consignes sont progressivement données et les règles du jeu se construisent au fur et à mesure des rencontres.



Des situations pédagogiques sont proposées pour améliorer le jeu.

C'est le moment des apprentissages plus structurés. Des tâches précises sont à réaliser, afin d'améliorer les réponses motrices.

Le plus souvent, ces situations se feront en opposition. Le travail en coopération ne facilite pas un transfert efficace des apprentissages en milieu scolaire.

Enfin, des assauts, arbitrés ou non, le plus souvent avec assesseurs, seront organisés pour une mise en pratique du travail effectué.

La sécurité sur le terrain

Bien évidemment, l'enseignant doit être attentif à ce que les élèves portent leur masque quand ils ont l'arme à la main.

Lors de la distribution des armes par l'enseignant, il faut veiller à ce que les élèves tiennent le sabre par la mouche¹³.

L'arme est posée au sol lorsqu'ils ne combattent plus et, alors seulement, ils peuvent enlever leur masque.

Lors des poules avec arbitres, seuls les deux tireurs conservent leur sabre. En fonction des distances de sécurité, l'arbitre peut être amené à garder son masque.

L'évaluation

Une évaluation hors du contexte de l'assaut ne semble pas opportune. Les progrès sont évalués en situation d'opposition.

Il ne faut pas minimiser l'importance de l'évaluation pour que les élèves mesurent leurs progrès.

Cependant, les séances d'évaluation interminables sont à proscrire, l'essentiel étant que les enfants progressent.



Au cours du cycle, deux séances sont organisées sous forme de poules. Elles servent d'évaluation à l'enseignant tout en restant formatives et ludiques.

La note se compose de la performance et de la maîtrise, pour moitié chacune.

La note de performance est fonction du nombre de victoires. La note de maîtrise s'appuie sur un indice résultant de la somme des touches données (TD) moins la somme des touches reçues (TR).

Dans la feuille de poule, on additionne les touches de la ligne de chaque tireur, pour trouver les touches données, et celles de la colonne, pour trouver les touches reçues.

Cet indice peut être considéré comme un critère pertinent, à condition que les groupes soient homogènes, plus précisément que le rapport de force soit équilibré.

La classe est organisée en poules de 5 ou 4, les plus homogènes possibles.

Chaque élève dispute 4 matchs en 3 points.

Les notes de performance vont de 10 points pour 4 victoires à 6 points pour aucune victoire. Un coefficient est attribué en fonction du niveau de chaque poule : 1 pour les poules fortes et 0,5 pour les poules les moins fortes. On obtient pour une poule faible : 5 points pour 4 victoires et 3 points pour aucune victoire.

Les notes de maîtrise, établies sur l'indice TD-TR, s'obtiennent grâce au tableau suivant :

Indice	Note de maîtrise
+12	10
+9	9
+6	8
+3	7
0	6
-3	5
-6	4
-9	3
-12	2

Maintenant, envisageons un cas de figure au sein d'une poule forte :

Jean a disputé et gagné 4 matchs 3-2, il a donc marqué 12 touches et en a reçues 8. Il a un indice de +4, ce qui lui octroie une note de maîtrise de 7,5 sur 10.

Paul a fait 2 victoires 3-0 et deux défaites 2-3. Il a marqué 10 touches et en a reçues 6. Il a un indice de +4. Ce qui lui octroie également une note de maîtrise de 7,5 sur 10.

En note de performance, Jean obtient 10 et Paul 8.

Au bout du compte, en additionnant les notes de maîtrise et de performance, Jean termine avec 17,5 sur 20, et Paul avec 15,5 sur 20.

5



Le Cycle

Escrime

Le choix du sabre

Nous choisissons le sabre pour ce cycle, mais un cycle identique peut être proposé au fleuret. Les armes du kit « Premières touches » peuvent être transformées aisément en fleuret ou en sabre. Chacun fera donc son choix.

La situation de référence

Il conviendra de mettre en place, dès la 1^{ère} séance, la situation de référence représentée ci-contre.

Cette organisation de l'espace est conservée durant tout le cycle. La matérialisation d'une zone d'invulnérabilité aide les élèves à mieux vaincre leur appréhension en leur garantissant un endroit où ils sont en sécurité. La largeur de la piste dépend de l'espace disponible, mais les combats se déroulent dans l'axe, les déplacements latéraux étant interdits.

Les règles de base

Les règles du jeu, pour les assauts, s'établissent, durant les 5 premières séances autour du respect des points suivants :

- La surface de touche valable est le masque.
- Les touches sont portées avec le tranchant de l'arme (le coup de pointe est interdit).
- Les touches sont portées en se fendant.
- Il est interdit d'utiliser son arme pour se défendre ou pour taper sur l'arme adverse, les combats sont dits « silencieux ».
- La défense se fait en évitant l'attaque par des retraites pouvant aller jusqu'à la zone d'invulnérabilité appelée « cabane ».
- Une convention régit les attaques « en même temps » :
 - Le premier qui allonge le bras et qui se fend est prioritaire.



**Zone d'invulnérabilité
CABANE**

**Zone de combat
4,50 m**

**Zone d'invulnérabilité
CABANE**

- Il faut éviter l'attaque pour gagner la priorité.
- L'attaque finit quand le mouvement de la fente se termine.
- Lors des trois dernières séances, l'arme est utilisée comme moyen de défense. Cependant, dans un souci de simplification, l'attaque au fer¹⁴ reste interdite. La surface de touche est alors étendue au masque et à la veste.



Les points

- Les matchs se disputent en trois touches.
- Il n'y a pas de points lors d'attaques simultanées.
- Toutes les touches doivent être portées en se fendant excepté lors des trois dernières séances où les ripostes pourront s'exécuter de pied ferme.

- Lorsque deux attaques en fente sont observées, on départage les élèves en s'appuyant sur « la convention ». On détermine le premier qui allonge son bras et qui se fend. Dans le cas où ce n'est pas possible de déterminer qui débute son attaque le premier, alors il y a « attaque simultanée » et l'arbitre remet en garde les tireurs.

Les fautes

L'arbitre sanctionne avec un carton jaune la première fois, puis un carton rouge ensuite. Dans ce cas, le tireur fautif est considéré comme touché.

- Les joueurs n'ont pas le droit de croiser les pieds ou de courir. Celui qui touche après avoir croisé les pieds voit sa touche annulée, et reçoit un carton jaune.
- Le jeu brutal est interdit : carton jaune et annulation de la touche portée.
- L'allongement du bras pointe menaçante, dissocié de la notion d'attaque (ligne), est interdit.

La progression pédagogique

Sur le plan moteur

Les situations pédagogiques visent à faire apparaître : les attaques en fente, la défensive de jambes et l'enchaînement de tâches qui permet de passer de l'attaque à la défense, puis à l'attaque.

Pour réussir à toucher en fente, il faut que les élèves acquièrent une notion précise de la distance : à quelle distance de leur adversaire peuvent-ils toucher en se fendant ? Cela dit, cette notion ne suffit pas pour parvenir à toucher. Il faut aussi tenir compte de ce que fait l'adversaire. S'il est déjà en train de rompre¹⁵, il est très difficile de le rattraper. Il faut donc essayer de le surprendre en tentant de l'attaquer lorsqu'il avance, par exemple.

Sur le plan stratégique

Pour toucher, il faut, d'une part, que les élèves agissent au bon moment, et, d'autre part, qu'ils créent

les conditions de leur action. Par exemple, il faut agir pour faire avancer son adversaire ou le faire attaquer pour en tirer parti.

La défensive avec l'arme

Vers la 6^{ème} séance, le jeu commence à être plus évolué d'un point de vue tactique et il devient difficile, pour les élèves, de se toucher. Il est alors temps de leur offrir la possibilité de se défendre avec leur arme. Dorénavant, ils peuvent tou-

cher immédiatement après avoir paré : c'est la riposte. Dans ce cas, l'action peut s'effectuer sans se fendre.

L'attaque composée de feintes

La défense prend, dès lors, le dessus sur l'attaque. Afin de rééquilibrer le jeu, il est nécessaire d'autoriser les feintes dans l'attaque pour tromper les parades.



6

Les Séances



Séance n° 1

Au cours de cette séance, les élèves vont découvrir l'activité et vaincre leur appréhension. Il s'agit de bien comprendre les règles de sécurité et l'organisation du groupe.

S'échauffer

Activation cardio-pulmonaire, sollicitation du train inférieur et des appuis. Éveiller l'attention du groupe.

Situation N°1 : Courir dans la salle et au signal faire la statue.

« Je cours dans la salle et je m'immobilise au signal »

Il est interdit de se toucher ou de se bousculer.

>> Le signal provoque rapidement l'immobilisation de tous.



CE2 Courir et faire la statue

Situation N°2 : Courir dans la salle et au signal se mettre en garde.

« Je cours dans la salle et je m'immobilise en garde »

Il faut avoir un écart entre les pieds d'environ la largeur des épaules.

>> La position est à l'amble.



CM2 Courir et se mettre en garde

Se mettre en garde

Les élèves adoptent une position de garde dite « à l'amble ». Ils sont de profil et, si la main droite tient l'arme, le pied droit est alors en avant, et inversement pour les gauchers. Cette position permet de se déplacer et de passer de l'attaque à la défense.

Situation N°3 : Effectuer des sauts variés et conserver son équilibre.

« Je saute et je reviens en garde »,
« je saute, je fais un saut 1/2 tour, puis je reviens en garde ».

Chaque élève est derrière la ligne de mise en garde.

>> L'attitude est fléchie. Les élèves retrouvent une position équilibrée après le saut.



CM2 Sauts variés en garde

Se déplacer

Les déplacements se font sans croiser les pieds. Le pied avant débute le mouvement pour la marche et le pied arrière pour la retraite. On retrouve une position de garde après chaque déplacement.

Situation N°4 : Marcher (TIC TAC), Rompre (TAC TIC).

« J'appelle ma jambe avant TIC et ma jambe arrière TAC et je me déplace lorsque le maître dit : tic tac »
Le déplacement se fait une fois, et on retrouve la position de garde.

>> L'attitude est fléchie.



CE2 Marche Tic Tac CM2 Rompre Tac Tic

Situation N°5 : Enchaîner marches retraites en suivant son partenaire les yeux fermés.

« Je suis, les yeux fermés, les déplacements de mon partenaire avec nos doigts en contact »
Les 2 élèves utilisent les déplacements d'escrime, ils ne croisent pas les pieds.

>> Celui qui dirige ne ferme pas les yeux et ne va pas trop vite.



CM2 Yeux fermés

Se fendre

La fente, c'est le mouvement d'attaque. Au préalable, le bras s'allonge et, sans temps d'arrêt, on projette la jambe avant, tout en déployant la jambe arrière. Le retour en garde se fait ensuite, par une flexion de la jambe arrière. Ce mouvement permet d'éloigner son corps de l'adversaire rapidement, si l'on n'a pas touché, et de répartir les efforts sur les deux jambes.

Situation N°6 : Se préparer pour se fendre, s'étirer.

« Je prépare mes muscles pour le mouvement de fente. Accroupi en fente latérale, je passe mon buste d'un appui sur l'autre. »

Solliciter les adducteurs et les ischio jambiers en étirement et mobiliser l'articulation de la hanche.

>> Les pieds restent en place, c'est le buste qui se déplace.



CE2 Etirements avant fente

Situation N°7 : Se fendre.

« Je touche dans la main de mon partenaire. Lorsqu'il plie son bras, je me fends. Mon pied arrière reste cloué au sol. »
Par deux, il faut au départ être en garde le bras avant allongé.

>> En position de fente, l'élève a les deux bras allongés, le buste droit, la jambe avant à 90° et la jambe arrière tendue.



CM2 Fente

S'équiper et savoir comment combattre en toute sécurité

C'est durant cette partie de la séance qu'on va mettre l'accent sur les règles de sécurité.



CE2 Habillement

Le port du masque est impératif, dès que l'on a une arme.

Lors de la distribution des sabres, il faut mettre la pointe de son arme

sur la chaussure ou la tenir par la mouche.

Il faudra poser son arme au sol pour enlever son masque ou s'éloigner de la zone de combat.



CM2 Poser son arme

Percevoir l'espace de jeu et savoir comment on porte la touche

Le but est de vaincre l'apprehension de la touche et de percevoir l'espace de combat.

Situation N°8 : Toucher son adversaire sur la tête après un déplacement.

« En partant de ma ligne, je traverse la piste pour aller toucher mon adversaire sur le masque en me fendant, puis je reviens le plus vite possible. »

L'exercice est réalisé à tour de rôle et il ne faut pas croiser les pieds lors du déplacement.

>> Les élèves prennent conscience qu'il n'y a pas de risque et que ça ne fait pas mal.



CM2 Toucher sur la tête

Combattre et découvrir les règles

Durant ces premiers assauts, les règles du jeu sont données au fur et à mesure, et l'espace est parfaitement défini. Les zones d'invulnérabilité permettent à ceux qui auraient un peu d'appréhension d'être en sécurité. Elles sont repérées au sol par deux lignes de scotch orange, séparées de 4,50 m.

Situation N°9 : Combattre dans un espace défini.

« Je fais mon premier assaut avec un partenaire. Au commandement « ALLEZ » je combats et au commandement « HALTE » je m'arrête. »
Les touches sont portées seulement sur le masque.

>> Les élèves respectent la zone d'invulnérabilité.



CM2 1^{er} Combat, CM2 Les cabanes, CE2 Explication du jeu

Situation N°10 : Respecter les règles et organiser les combats.

« Je salue mon adversaire avant et après le combat. »

« Après chaque touche, je reviens dans ma cabane. »

« Je dois me fendre pour toucher. »
Le système de rotation des élèves est mis en place. Il est interdit de croiser les pieds lors des déplacements.

>> Les règles du jeu se construisent petit à petit et se cumulent à chaque assaut.



CE2 Le salut

CM2 On touche une fois

CM2 On tourne

Situation N°11 : Combattre sans bruit et toucher en fente.

« J'attaque en me fendant et je défends en rompant »

Les combats sont silencieux, c'est-à-dire sans utiliser son arme pour taper sur le fer adverse ou pour se défendre. Il faut respecter la règle des cabanes.

>> On voit apparaître des fentes. Les déplacements sont rapides et efficaces.



CE2 Combat silencieux

CM2 Se fendre pour marquer

Situation N°12 : La priorité.

Historiquement les combattants risquaient leur vie. Il était recommandé de se garantir d'une attaque avant de toucher son adversaire. Les coups doubles étaient fréquents et c'était la pire chose qui pouvait arriver.

« Je n'attaque pas si mon adversaire attaque, dans ce cas je dois éviter l'attaque pour pouvoir attaquer. »

Le premier qui attaque (celui qui allonge le bras et se fend) est prioritaire.

>> On voit moins d'attaques en « même temps ».



CE2 Toucher sans se faire toucher

CM2 Toucher sans être touché

Séance n° 2

L'objet de cette séance est de mieux intégrer les règles du jeu. Il faut commencer à observer l'alternance



des rôles attaquant / défenseur en assaut, et une baisse sensible des « attaques en même temps », ou attaques simultanées.

S'échauffer

Situation N°1: Courir dans la salle et au signal se mettre en garde, puis se fendre.

« Je cours dans la salle et je m'immobilise en garde. »

« Je cours dans la salle, je m'immobilise en garde, puis je me fends. »

Il est interdit de se toucher et de se bousculer.

>> La garde est équilibrée et les élèves parviennent à lancer leur jambe avant pour se fendre.

 **CE2 Courir et en garde**
CM2 Courir en garde et fente

Se déplacer

Situation N°2 : Marcher (TIC TAC), rompre (TAC TIC) (idem séance 1 N° 4).

 **CE2 Tic Tac Tac Tic**

Situation N°3 : Enchaîner marche / retraite en suivant son partenaire les yeux fermés (idem séance 1 N° 5).

 **CM2 Marche retraite yeux fermés**

Se fendre

Situation N° 4 : Se fendre (Idem séance 1 N° 7).

 **CE2 Fente**



Présentation des armes.



CM2 Les armes

S'équiper et comprendre les consignes sur la rotation du groupe

S'équiper.



CE2 Habillement

Comment faire tourner les élèves ?
Les élèves doivent changer régulièrement d'adversaire, lors des assauts.
Voici une solution avec un effectif pair et un effectif impair.



CM2 Rotation

Les assauts

Les règles du jeu sont toujours données au fur et à mesure. L'espace est toujours délimité de la même façon.

Assauts en respectant les règles du combat.



CM2 Consignes pour combat CM2 Assaut libre

Analyse d'un assaut : il convient d'observer et de faire observer : « qui attaque ? ». On rappelle qu'il est interdit de croiser les pieds.



CE2 Analyse assaut A CE2 Analyse assaut B

Tenir son arme correctement : le pouce et l'index sont en opposition et pincent la poignée, la pointe du sabre est vers le haut et le capuce est orienté vers l'avant.



CM2 Tenir arme

Attaquer en fente

Il s'agit ici de :

- Percevoir la distance (c'est la plus grande distance qui permet de toucher mon adversaire en me fendant).
- Comprendre la défensive « avec les jambes ».

- Enchaîner les tâches : défendre et attaquer.

Situation N°5 : Percevoir la distance de fente.

« Je suis attaquant : je suis derrière ma ligne et je touche en fente dès que je peux.

- Je suis défenseur : je me place à différents endroits pour aider l'attaquant à trouver la plus grande distance qui lui permet de me toucher en se fendant »

L'attaquant est derrière une ligne et ne la franchit que pour développer son attaque en fente.

>> On voit apparaître des fentes de grandes amplitudes.



CM2 Distance de fente

Situation N° 6 : Attaquer au bon moment.

« Je suis attaquant : je suis derrière ma ligne et je touche en fente dès que je peux. Je marque un point si je touche en fente à la tête.



- Je suis défenseur : je provoque l'attaquant en m'approchant pour qu'il se fende, mais j'essaye d'éviter l'attaque en rompant. Je marque le point si l'attaque tombe dans le vide. »

Le défenseur prend des risques et accepte de jouer.

>> L'attaquant attend et saisit le bon moment pour attaquer (sur la marche). Il commence à percevoir la notion d'attaque sur la préparation.



CM2 Défenseur provoque

Situation N° 7 : Enchaîner la défense et l'attaque (évolution de la situation précédente).

« Je suis attaquant : idem situation précédente.

- Je suis défenseur : cette fois, pour marquer le point, je dois toucher en fente après avoir évité l'attaque. »
Le défenseur ne doit pas trop reculer pour pouvoir toucher en fente.

>> Le défenseur provoque, évite l'attaque, puis attaque immédiatement.



CM2 Enchaîner défense et attaque

On proposera quelques assauts en fin de séance.

Séance n° 3

La convention doit être bien comprise au cours de cette séance. Les élèves doivent ici saisir le bon moment pour attaquer.

S'échauffer

Situation N°1: Courir dans la salle et au signal se mettre en garde. Exécuter ensuite divers déplacements ou fentes.

« Je cours dans la salle et je m'immobilise en garde en face d'un camarade.

- Je fais la même chose, puis j'effectue une retraite et je me fends. »
Il est interdit de se toucher et de se bousculer.

>> Le mouvement de la fente est correct.

-  CM2 Echauff A
- CM2 Echauff B
- CM2 Retraite fente

Se fendre

Situation N° 2 : Réaliser une « belle fente ».

« Je dois réaliser une fente en respectant les 3 critères. Mon partenaire m'observe et me corrige. » Il faut changer de rôle après chaque réalisation.

>> On observe que : les deux bras sont allongés, la jambe avant est à 90° (C'est la forme d'un coin de tableau), la jambe arrière est tendue.

-  CE2 Regard sur fente

S'équiper

Les nœuds des vestes sont réalisés de plus en plus vite.



Tenir son sabre

Description de la manière dont on tient le sabre et exercices pour améliorer la dextérité manuelle chez les plus jeunes.

Tenir son arme.



Améliorer la dextérité des doigts.



Rappel de quelques règles

Avant les premiers assauts libres, on rappelle quelques règles...

Saluer son adversaire.



On n'attaque pas un adversaire qui tourne le dos.



En groupe, on tient son sabre par la mouche.



Quelques assauts libres.



Explication de la convention qui régit la notion de priorité en assaut

La convention expliquée.



Attaquer en fente

Situation N° 3 : Attaquer au bon moment (idem séance 2 N°6).



Situation N° 4 : Enchaîner la défense et l'attaque (évolution de la situation précédente) (idem séance 2 N° 7).



**CE2 Enchaîner défense et attaque
CM2 Enchaîner défense et attaque**

Les assauts, à la fin de la séance, permettront de mettre en application le travail précédent.



CE2 Dernier combat

Séance n° 4

L'arbitrage est mis en place avec les élèves. Ils doivent pouvoir reconnaître l'attaquant.

S'échauffer

Situation N° 1: Courir dans la salle et au signal se mettre en garde par deux, puis faire deux retraites et une fente.



CM2 Echauffement

Se déplacer

Situation N° 2 : Course en relais par équipe.

« Je traverse la salle en marche, je me fends pour toucher le masque et je reviens en retraite. Je donne mon sabre à mon partenaire. »
En tenue d'escrime avec un sabre par équipe. Ne pas croiser les pieds ; ne pas courir.

>> Les élèves ne se retournent pas pour revenir plus vite. Ils conservent des déplacements « escrime ».



**CE2 Course relais
CM2 Course équipes**

Attaquer en fente et défendre avec ses jambes

Situation N° 3 : Percevoir la distance de fente (idem séance 2 N° 5).



CM2 Distance de fente

Situation N° 4 : Enchaîner la défense et l'attaque (idem séance 2 N° 7).



**CE2 Distance de fente
CE2 Enchaîner défense et attaque**

Le rôle de l'arbitre expliqué

Pour jouer à l'escrime, il faut être trois : deux tireurs et un arbitre.
L'arbitre doit juger :

- Qui attaque ?
- Qui touche ?
- Les fautes.

Les commandements sont :
SALUEZ-VOUS ! EN GARDE ! ÊTES-VOUS PRÊTS ? ALLEZ ! HALTE !

L'arbitre, lorsqu'il voit une touche, dit : HALTE.

- Il désigne celui qui attaque le premier.
 - S'il y a touche valable : il accorde le point.
 - S'il n'y a pas touche : il poursuit la phrase d'armes.

- Il désigne l'autre tireur et annonce que l'attaque repart de l'adversaire.
- S'il y a touche valable : il accorde le point.
- S'il n'y a pas touche : il poursuit la phrase d'armes.
- Etc.

L'arbitre doit observer les cabanes. Si un tireur a les deux pieds dans sa cabane, la touche n'est pas valable.

L'arbitre doit observer que les tireurs ne croisent pas les pieds. Une touche portée en courant n'est pas valable. Le tireur fautif prend un carton jaune. S'il récidive : il reçoit un carton rouge et une touche.

L'arbitre déclare le vainqueur du match.

L'arbitre veille à ce que les tireurs se saluent à la fin du match et se serrent la main.

 **CE2 Assauts arbitrés**
CM2 Explication
arbitrage
CM2 Assauts arbitrés

Séance n°5

Après un nouveau travail sur la fenêtre, des poules sont mises en place. Les matchs sont arbitrés avec un jury composé d'un arbitre et de deux assesseurs.

S'échauffer

Situation N° 1: Courir dans la salle et au signal se mettre en garde, puis sauter et revenir en garde.



CM2 Saut et garde

Se déplacer

Situation N° 2 : 1-2-3 soleil. Marcher, rompre et s'immobiliser en position de garde.

« Je me déplace en marchant vite, mais je dois être immobile et en garde à la fin de la phrase. »
 Le premier qui traverse la salle gagne. Il faut recommencer depuis le début en cas de faute.

>> Les déplacements sont dynamiques et les élèves conservent une position fléchie et stable.



CM2 1.2.3 soleil

Se fendre

Les élèves ont réalisé des dessins où ils devaient se représenter en garde et en fente. Durant cette séance nous évoquerons les attitudes observées sur les dessins et nous en profiterons pour donner, de nouveau, les critères de réalisation d'une « belle fente ».



CE2 Se fendre en dessin

Situation N° 2 : Réaliser une « belle fente » les yeux fermés.

« Je me fends les yeux fermés. J'allonge le bras au début du mouvement, mais je ne marque pas de temps d'arrêt »
 Réaliser 5 fentes lentement.

>> Les 3 critères d'une bonne réalisation sont respectés. Le mouvement est réalisé en un seul temps.



CE2 Comment faire une fente

CM2 Correction fente

CE2 Du dessin à la fente

Comprendre la tenue d'une feuille de poule

Toutes les explications pour tenir la feuille de poule.



CM2 Feuille poule

La poule

La classe est organisée en groupe de 5 ou de 6. Ces groupes sont constitués par affinité et par niveau sans engendrer d'opposition ou de tension entre les élèves. Le fonctionnement d'un jury avec accesseurs est expliqué.

Explication et démonstration du rôle de l'arbitre et des accesseurs.



**CM2 Arbitrage
CE2 Arbitrage**

Les matchs et le fonctionnement du groupe.



**CE2 Assauts arbitrés
CM2 Assauts arbitrés**

Le rôle de l'assesseur expliqué

L'assesseur aide l'arbitre à juger la validité des touches. Il se place à côté du tireur dont il juge les touches. Il doit avoir dans son champ de vision le ventre de l'adversaire.

L'arbitre, lorsqu'il voit une touche, dit : HALTE.

- Il désigne celui qui attaque le premier et demande à l'assesseur, placé du même côté, si l'attaque touche.

• L'assesseur répond : OUI, NON, je ne sais pas (abstention).

- Si c'est OUI : l'arbitre accorde le point.

- Si c'est NON : l'arbitre poursuit la phrase d'armes.

- Si c'est ABSTENTION : dans ce cas, il y a un doute. L'arbitre n'accorde pas de point et remet les tireurs en garde.

- Il désigne l'autre tireur et annonce que l'attaque repart de l'adversaire. Il demande à l'assesseur, placé du même côté, si l'attaque qui repart, touche.

• L'assesseur répond : OUI, NON, je ne sais pas (abstention).

- Etc.

L'assesseur peut lever la main au cours du match pour signaler une touche à l'arbitre.

Dans le cadre scolaire, l'assesseur peut aussi signaler les fautes de combat et voir si le tireur est dans sa cabane ou non. De même, un arbitre peut accorder une touche qu'il a vue, si l'assesseur s'abstient.

Séance n°6

Durant cette séance, les notions de parade et de riposte sont introduites. Les élèves peuvent se défendre avec leur arme et rendre le coup.

S'échauffer

Situation N° 1: Courir dans la salle et au signal se mettre en garde, puis sauter et revenir en garde.



CM2 Echauffement

Se déplacer

Situation N° 2 : Marcher et rompre en suivant son partenaire.

« Je suis les déplacements de mon partenaire en conservant ma main presque en contact avec la sienne.»

- Celui qui dirige ne va pas trop vite.

>> Les déplacements sont justes et équilibrés.



CM2 Marches retraites CE2 Marches retraites

Se fendre

Situation N° 3 : Faire une retraite et se fendre.

« Je fais une retraite et je me fends »
- Par deux, les mains en contact au départ, on touche l'épaule avec les doigts sans flexion du bras.

>> Le bras s'allonge avant la fente.



CM2 Se fendre

Combattre avec la possibilité d'utiliser son arme pour se défendre.

On mettra les élèves en situation d'assaut, après avoir rappelé les règles et autorisé l'usage de l'arme pour se défendre.





CM2 Rappel des règles

Parer avec son arme.

Pour se protéger avec son arme, on construit une maison : deux murs et un plafond. Les murs permettent de parer les attaques latérales et le plafond de parer l'attaque à la tête.

Situation N° 4 : Construire une maison.

« Je montre avec mon doigt une des 3 cibles à mon partenaire qui doit faire les murs ou le plafond avec son arme »

- Le capuce sert à protéger les doigts. Il est orienté vers la lame adverse.

>> Les élèves font un plafond bien horizontal et des murs verticaux.



CE2 Parer avec l'arme

Bien tenir son arme.



CM2 Tenue de l'arme

Comment mieux se protéger des coups ?



CM2 Se protéger les doigts

Pas d'attaque au fer.

Il s'agira ici de faire comprendre aux élèves qu'il est possible de parer avec son arme, mais qu'il est interdit de taper sur le fer adverse en attaque. Cet aménagement oblige les élèves à bien décider s'ils sont attaquants ou défenseurs et favorise la lisibilité du jeu par l'arbitre.



CE2 Pas d'attaque au fer

Parer avec son arme et riposter.

Situation N° 5 : Parer l'attaque à la tête et riposter.

« Je suis attaquant : je suis derrière ma ligne et je touche en fente dès

que je peux. Je marque un point si je touche en fente à la tête.

- Je suis défenseur : je provoque l'attaquant en m'approchant pour qu'il se fende, mais je pare l'attaque avec « un plafond » et je riposte immédiatement.»

- L'attaque ne va qu'à la tête. La riposte est obligatoire. La riposte ne se fait pas obligatoirement en fente.

>> Les élèves ne reculent plus après la parade. Les ripostes sont immédiates et touchent.



CM2 Parer riposter CE2 Parer riposter

Attaquer une des 3 cibles et tromper le défenseur.

Il existe trois cibles pour toucher : la tête, le flanc et le ventre. Le coup de pointe reste interdit pour ce cycle.

Situation N° 6 : Les 3 cibles pour attaquer.

« Je suis attaquant : je suis derrière ma ligne et j'attaque en fente.

Dorénavant, je peux tromper la parade de mon partenaire et toucher une des trois cibles.

- Je suis défenseur : je provoque l'attaquant en m'approchant pour qu'il se fende, mais je pare l'attaque avec « un plafond » ou un « mur » et je riposte immédiatement.»
- Les touches portées hors de la veste ou du masque ne sont pas valables. Une seule attaque par action.

>> On voit apparaître des feintes.



CM2 Tromper la parade

Assauts arbitrés.

Situation N° 7 : Assauts arbitrés avec parades ripostes.

« Je fais un assaut où je peux utiliser mon sabre pour me défendre. »

- Les assauts sont arbitrés. Il ne faut pas confondre l'attaque qui trompe une parade et qui touche, avec l'attaque qui est parée et qui continue par une nouvelle action dans une autre ligne. Il ne doit pas

y avoir de contact de lames durant l'attaque.

Attention à la sécurité : les arbitres gardent leur masque !

>> On voit des attaques composées et des parades ripostes. Le jeu reste en mouvement.



CM2 Assauts arbitrés

Séance n°7

Les parades ripostes sont abordées de nouveau dans cette séance, mais il faudra éviter l'apparition d'attaques précédées de battements sur le fer adverse.

Se mettre en garde et se déplacer.

Après un échauffement classique, on revoit les fondamentaux.

Situation N° 1 : Se mettre en garde et faire un saut (idem séance 1 n° 3).



CE2 Sauts en garde

Situation N° 2 : Se déplacer Tic-Tac, Tac-Tic (idem séance 1 n° 4).



CE2 Tic Tac Tac Tic

Se fendre.

Situation N° 3 : Se fendre au signal.

« Je suis en garde en face de mon partenaire. Lorsqu'il me tape dans la main, je me fends et je touche son épaule. »

- Par deux, les bras allongés. On touche l'épaule avec les doigts sans flexion du bras.



CE2 Se fendre au signal

Situation N° 4 : Se fendre au signal (variante en mouvement).

« Je suis les déplacements de mon partenaire et je me fends lorsqu'il me tape dans la main. »

- Les déplacements ne sont pas trop rapides.

>> Les élèves conservent la distance de fente dans les déplacements.



CM2 Se fendre au signal

Situation N° 5 : Faire une « belle fente » (idem séance 3 N° 2).



CM2 Faire une belle fente

Rappel du contenu de la séance précédente et habillage.

On peut se défendre avec son arme. Il faut que la parade soit suivie d'une riposte.

ATTENTION : en attaque, il faut éviter de taper sur le fer adverse pour placer une touche. Ces actions rendent le jeu difficile à lire pour l'arbitre. À ce stade de l'apprentissage, ce comportement de l'attaquant est une régression qui le ramène vers ses conduites mo-

trices spontanées de début de cycle. Il est souhaitable de voir des attaques directes ou des attaques qui trompent la parade.



CE2 Discussion sur l'attaque

Combattre avec la possibilité d'utiliser son arme pour se défendre et riposter.

On mettra les élèves en situation d'assaut après leur avoir rappelé les consignes et plus particulièrement de ne pas taper sur le fer pour attaquer.



CE2 Ne pas taper sur le fer CM2 Assaut libre

Parer avec son arme et riposter.

Situation N° 6 : Parer l'attaque à la tête et riposter (idem séance 6 N° 5).



CE2 Parer riposter CM2 Parer riposter

Assauts dirigés.

Les rôles d'attaquant et de défenseur changent après chaque attaque.



CM2 : Assaut dirigé

Assauts arbitrés.

Les assauts dirigés évoluent vers des assauts libres : l'attaquant n'est plus désigné. Attention : « ce n'est pas de la bagarre, c'est tout un art ! ».

Le jeu est maintenant ouvert. Il est possible d'enchaîner l'attaque, la défense, puis de nouveau l'attaque et encore la défense.

Les attaques peuvent être composées, c'est-à-dire qu'elles cherchent à tromper les parades.



CE2 Assauts arbitrés CM2 Assauts arbitrés

Séance n°8

Le but de cette séance est de faire tirer les élèves en mettant en place des poules où chaque match sera arbitré.

Les déplacements et la fente.

Après avoir fait un échauffement classique, on travaillera les déplacements et la fente en organisant un parcours.

Situation N° 1 : Se déplacer en retraite et exécuter des marches et fentes.

« Je traverse rapidement la salle en retraite et je reviens en marche et fente. »

- Sous cette forme de parcours, il faut veiller à ne pas se bousculer.

>> Les retraites se font sans croiser les pieds. L'enchaînement marche fente est correct.

CM2 Retraites marches fentes

Se fendre.

Situation N° 2 : Se fendre au signal.

« Je suis le déplacement de mon partenaire en conservant ma main proche de la sienne. Lorsqu'il s'immobilise et ouvre sa main, je fais deux retraites et je me fends pour toucher dans sa main. »

- Les déplacements ne sont pas trop rapides.

>> Les élèves ajustent la taille de leurs retraites pour réaliser une fente à bonne distance.



CM2 Retraites fentes

Avant de lancer les poules

- L'organisation des groupes.



CM2 Constitution des groupes

- La mise en place des poules et de l'arbitrage.
- Le rappel des règles principales et de la consigne : l'attaquant ne

tape pas sur le fer adverse pour préparer son attaque.



CE2 Consignes pour les assauts

On arbitre un match pour bien montrer la procédure.

Les poules.

Les feuilles de poules sont tenues par le professeur et les élèves vont donner leur résultat après chaque match.



- CM2 Assaut A**
- CM2 Assaut B**
- CM2 Assaut C**
- CM2 Assaut D**
- CM2 Toucher Directement**
- CE2 Assaut A**
- CE2 Assaut B**
- CE2 Assaut C**

- 1 Pierre PARLEBAS, Lexique commenté en sciences de l'action motrice, édition INSEP 1981.
- 2 Pascal RAMON, Les réticences à enseigner les activités de combat, Thèse Université de Provence 2007.
- 3 Annick MUGUET-DIERCKENS, Escrime et Education Physique même combat, CREFAPS 1992.
- 4 Désignation traditionnelle de la lame
- 5 La position de garde est à l'amble lorsque le pied avant est du même côté que le bras armé.
- 6 La fente est un mouvement offensif constitué de l'extension du bras armé coordonnée avec une détente de la jambe arrière et une projection de la jambe avant.
- 7 Jean-Pierre FAMOSE, L'apprentissage moteur, Paris, INSEP, 1991.
- 8 La parade au sabre est l'action de bloquer le coup avec son arme.
- 9 La riposte est l'action offensive portée après la parade.
- 10 La marche est une pose alternative des appuis vers l'avant sans que les pieds se croisent.
- 11 La retraite est une pose alternative des appuis vers l'arrière sans que les pieds se croisent.
- 12 Coquille spécifique au sabre, qui protège la main. Elle se fixe sur le talon de la lame et le pommeau.
- 13 Bouton en plastique qui recouvre l'extrémité du sabre.
- 14 Les attaques au fer sont les actions qui consistent à frapper sur le fer adverse afin de préparer son attaque.
- 15 Rompre, c'est se mettre hors de portée de l'offensive adverse au moyen d'un déplacement arrière.

Bibliographie

- Vers une didactisation de l'escrime en milieu scolaire – **Annick Muguet-Dierckens**, Amicale EPS rencontres de Montpellier (1985)
- Escrime et Education Physique même combat - **Annick Muguet-Dierckens**, CREFFAPS (1992)
- Escrime enseignement et entraînement - **Daniel Popelin**, Amphora 2002
- Lexique commenté en sciences de l'action motrice – **Pierre Parlebas**, édition INSEP 1981
- Analyse et enseignement des habiletés motrices : l'intérêt de l'approche écologique - **Jean-Pierre Famose**, centre de recherche de l'UEREP Aix-Marseille (1987)
- L'acquisition des habiletés motrices – **Jean-Pierre Famose**, Paris INSEP Publications 1990
- L'apprentissage moteur - **Jean-Pierre Famose**, Paris INSEP Publications 1991
- La fixation de but – **Jean-Pierre Famose Philippe Sarrazin, François Cury** In Christine Le Scanff « Manuel de psychologie du sport » Éditions Revue EPS (2003)
- L'approche dynamique du comportement moteur – **Didier Delignières**, « Manuel de psychologie du sport » Éditions Revue EPS (2004)
- L'acquisition des coordinations motrices complexes - **Didier Delignières**, « Manuel de psychologie du sport » Éditions Revue EPS (2004)
- Les réticences à enseigner les activités de combat - **Pascal Ramon**, Thèse Université de Provence 2007

Annexe

Poule

N° _____

Noms et prénoms	1	2	3	4	5	6	7	Victoires	Touchés données	Touchés reçues	TD-TR	PLACE
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												

Poule de 3	2.3	1.3	1.2									
Poule de 4	1.4	2.3	1.3	2.4	3.4	1.2						
Poule de 5	1.2	3.4	5.1	2.3	5.4	1.3	2.5	4.1	3.5	4.2		
Poule de 6	1.2	4.5	2.3	5.6	3.1	6.4	2.5	1.4	5.3	1.6	4.2	3.6
Poule de 7	1.4	2.5	3.6	7.1	5.4	2.3	6.7	5.1	4.3	6.2	5.7	

3.1	4.6	7.2	3.5	1.6	2.4	7.3	6.5	1.2	4.7			
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	--	--	--

REMERCIEMENTS

**Remerciements aux professeurs
des écoles**

Éric Pheulpin et Christine Marbach

**Remerciements aux élèves de
CE1, CM2 de l'école primaire de
Busy**

**Merci à tous ceux qui ont apporté
leur aide pour la rédaction
de ce document :**

**Jean-Yves Corlosqui, Julie Brunet,
Josette Richard, Daniel Popelin,
Alexis et Valérie Caroubalos.**

CRÉDITS

Rédaction & animation des séances

Jean-Pierre Philippou

Conseiller Technique Sportif chargé de mission
pour le développement de l'escrime en milieu scolaire

Tournage & réalisation des DVD

Christian Defrasne

Professeur de Lettres / Histoire

Musique originale des DVD

Guillaume Philippou

Photographie originale

Sylvain Prégaldiny

Coordination & suivi de projet

Patrick Groc & Christian Peeters

Mise en page

Benjamin Gruet

Impression

Massoz



14, rue Moncey
75009 PARIS
FRANCE

Contact :

(+33) 1.44.53.27.50
www.escrime-ffe.fr
ffe@escrime-ffe.fr

