

L'escrime à l'Ecole primaire



SOMMAIRE

1. INTRODUCTION	p 3
2. LE MATÉRIEL	p 4
3. LES SAVOIR FAIRE	p 6
4. RÉGLES DE SÉCURITÉ	p 11
5. RÉGLES DE COURTOISIE	p 12
6. ORGANISATION DE LA CLASSE	p 13
7. MODULE D'APPRENTISSAGE (+ FICHES)	p 15
8. RÉGLES DE PRATIQUE DE L'ACTIVITÉ : « LA CONVENTION »	p 36
9. ARBITRAGE	p 37
10. FEUILLES de POULE	p 40
11. GRILLE D'ÉVALUATION	p 43
12. FICHES D'OBSERVATION	p 44
13. DOCUMENTATION	p 50

INTRODUCTION

L'escrime est un sport d'opposition médié par un instrument, l'escrime permet, comme support d'un projet d'action scolaire, d'apporter des réponses intéressantes au niveau éducatif, tant dans le domaine de la connaissance, de l'affectivité que de la motricité.

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

Cette activité physique et sportive est proposée comme support pour développer la compétence spécifique en EPS : « s'affronter individuellement ou collectivement » et, plus précisément, pour « affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle ». Cette activité permet également de développer des compétences transversales : plus particulièrement, « s'engager lucidement dans l'action » et « appliquer et construire des principes de vie collective ».

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

L'Escrime, activité duelle médiée par une arme, requiert et permet de développer par ses caractéristiques propres, des compétences dans les domaines tant de la motricité, de la connaissance, que de l'affectivité, du relationnel.

Les jeux d'opposition, les jeux et les sports de combat font partie intégrante des programmes d'éducation physique de l'école élémentaire.

Pour leur part ces activités doivent aider l'enfant à :

- se préparer à l'autonomie et à la responsabilité
- mobiliser ses compétences
- étendre et diversifier ses connaissances dans le domaine de la motricité. l'attention pour agir en action-réaction, favorisée par la situation de face-à-face dans un espace limité, ainsi que par le champ visuel restreint,
- la maîtrise de soi et confiance en soi
- la gestion de l'espace,
- la loyauté et le respect vis-à-vis de l'arbitre et de son adversaire.

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

Nous proposons, lors d'un cycle, de suivre une démarche basée sur le principe suivant :

1. *poser les problèmes* : Assaut = mise en situation/observation du comportement
2. *trouver des solutions* : Exercice ou situation => capacité recherchée (consignes, jeux)
3. *auto-évaluation* ; Retour à l'assaut => application, synthèse et réinvestissement
4. Si l'effet recherché est acquis, repartir de la situation d'assaut pour poser une autre problématique.

En mettant en place une pédagogie active plaçant l'enfant face à des situations problèmes, on lui offre la possibilité, quelque soit son niveau de maturité, d'acquérir à son rythme les capacités d'analyser, de comprendre, d'imaginer, de se dépasser.

L'unité d'apprentissage nécessite un cycle de 8 à 10 séances de pratique qui peut être finalisée par des rencontres interindividuelles ou par équipes. Son organisation sollicite l'ensemble de la classe pour l'arbitrage et le comptage des points.

LE MATÉRIEL

a. La veste :

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



b. Le masque :

- • La languette, à l'arrière, permet de desserrer ou de resserrer le masque .Attention elle est très fragile

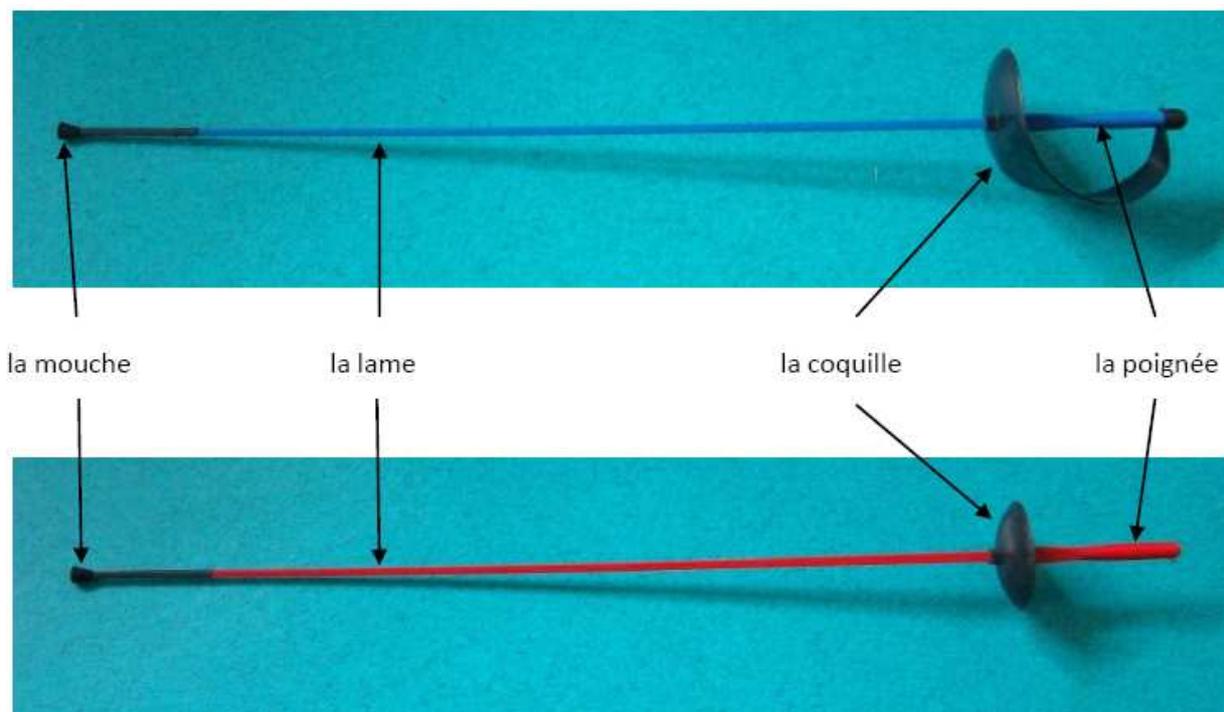
- • En matière de sécurité :
 - Avant chaque séance, vérifier que :
 - le treillis soit en bon état;
 - la bavette ne soit ni déchirée, ni décousue ;
 - la languette arrière soit solidaire du masque.
 - En début de séance, s'assurer :
 - qu'en penchant la tête vers l'avant et le bas et en la secouant,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



Personne ne retire son masque sans l'autorisation de l'enseignant

c. Les armes : le fleuret et le sabre :

- Tout arme dont la lame est coupée ne doit plus être utilisée.



Sécurité : La mouche doit toujours restée au bout de la lame ; il est interdit de l'enlever

- En matière de sécurité :
- Avant chaque séance, vérifier que :
 - les mouches soient en bon état et fixées solidement ;
 - les coquilles soient bien fixées.
- En début de séance, 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 doit prendre les armes sans l'autorisation de l'enseignant ;
 - les masques doivent être mis avant de prendre les fleurets ;
 - tous déplacements et toute attente se fera avec la pointe du fleuret dirigée vers le sol ;
 - stopper l'activité si une mouche tombe ;
 - ne tolérer aucun contact de fleuret en dehors des assauts et des exercices ;
 - lors des assauts, demander aux assesseurs et aux arbitres de mettre le masque.
- En fin de séance, les fleurets sont rangés avant d'enlever les masques.

LES SAVOIR FAIRE

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

a. Le salut :

Il consiste en une succession de trois gestes (ciel, vie, terre).



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

b. La tenue de l'arme



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

c. La garde :

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



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

La pointe du fleuret est en direction de l'adversaire.



d. Les positions et les cibles :

Les positions servent à protéger une cible.

Au sabre, il existe 3 cibles : **tête, flan, ventre** ; et 5 positions : **prime, seconde, tierce, quarte, quinte**. Au niveau scolaire nous apprendrons aux enfants que les 3 positions suivantes servant de base :



Les positions servent à protéger une cible : tierce le flan, quart le ventre, quinte la tête.



Au fleuret il existe 4 cibles : **dessus, dessous, dedans, dehors** et 8 positions : **prime, seconde, tierce, quarte, quinte, sixte, septime, octave**. Au niveau scolaire nous apprendrons aux enfants que 2 cibles et 2 positions suivantes servant de base :

Les positions servent à protéger une cible : sixte le dessus, quart le dedans.



e. Les déplacements :

- La marche :

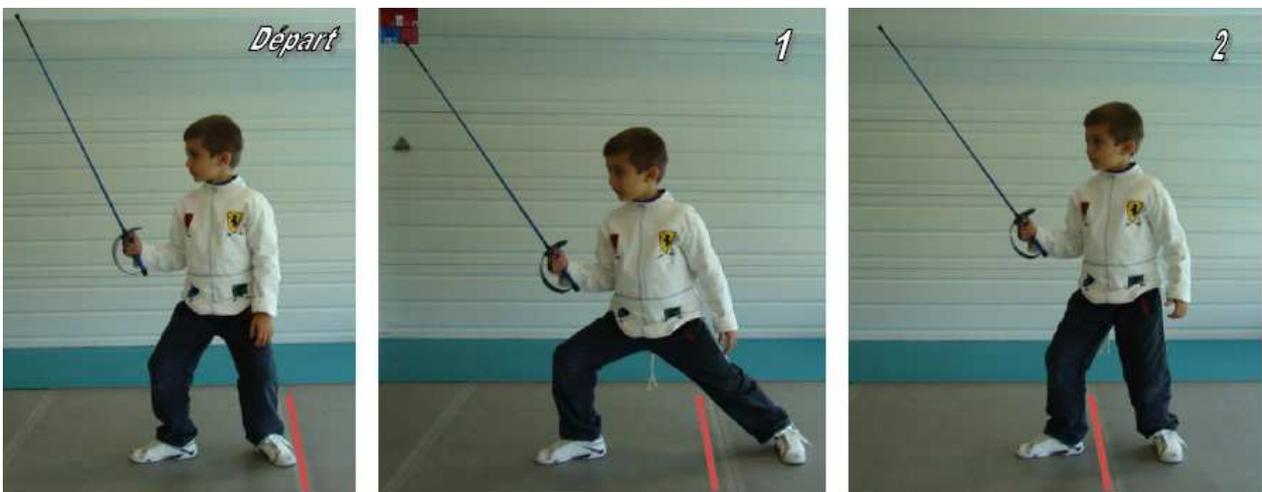


1. Le pied avant se déplace vers l'avant en rasant le sol avec le talon.
2. Le pied arrière est ramené vers l'avant en conservant l'espace entre les 2 pieds.

Les pieds ne se croisent jamais.

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

- La retraite :



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

Les pieds ne se croisent jamais.

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

- La fente :



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

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



RÈGLES DE SÉCURITÉ :

Utilisation du matériel : des consignes très précises doivent être données et respectées de façon rigoureuse par les élèves.

Respecter le matériel par une utilisation adéquate et précise ;

- Lors des premières séances, attendre que l'adulte distribue le matériel numéroté pour l'utiliser : vérifier la taille des vestes et du masque (1 par 1). Chaque élève se voit attribuer un kit numéroté qu'il garde durant tout le cycle.
- Mettre correctement son masque et sa veste. Le masque doit être adapté à la taille de sa tête et ne pas tomber si on baisse ou secoue la tête.
- L'adulte distribue les armes : la pointe toujours en bas « ce n'est pas une canne » (on ne s'appuie pas dessus).
- On se déplace vers sa zone de combat, avec son arme en MARCHANT, pointe dirigée vers le BAS, le masque sur le visage.
- Je pose le sabre en premier (je ne combat plus). Je retire mon masque ensuite (en bout de piste après m'être retiré).
- Entre les situations d'apprentissage avec armes EXIGER que toutes les armes soient POSEES AU SOL (et non jetées), avant d'enlever le masque, pour discuter et/ou changer de rôles.
- A l'inverse à la reprise des situations de jeu avec armes les masques sont remis avant de prendre les armes.
- Les Juges, observateurs se tiennent sur les zones de « sécurité » durant les assauts, si le terrain est trop petit, les juges gardent leur masque.
- En fin de séance regroupez et rangez le matériel calmement avec l'aide de l'enseignant

1. Arme (Sabre, Fleuret, Epée)
2. Masque
3. Veste pliée.

RÈGLES DE COURTOISIE EN ESCRIME :

- L'enseignant doit se montrer particulièrement strict dans la direction des assauts qu'il fait effectuer.
- Avant le combat, le salut entre les adversaires est obligatoire. A défaut, le match ne peut commencer.
- Pendant le combat il ne faut pas admettre de la part des joueurs des paroles ou gestes déplacés, dangereux :
 - ne pas chercher à désarmer volontairement l'adversaire ;
 - en cas de désarmement ne pas chercher à le toucher et ramasser son arme ;
 - ne pas intervenir dans la discussion du jury et accepter ses décisions ;
 - s'arrêter instantanément lorsque l'arbitre dit « **halte** » ;
 - éviter d'être brutal ;
- Après le match, le salut à l'égard de l'adversaire et d l'arbitre, la poignée de main sont nécessaires ;

*MON COMPORTEMENT EST ÉVALUÉ
PAR MON MAÎTRE D'ARMES,
TOUT AU LONG DU PREMIER TRIMESTRE.*

Je découvre les valeurs de l'escrime :

Je suis poli

J'ai l'esprit sportif

Je respecte l'autre

J'aide l'autre

Je suis persévérant

Je suis attentif

Je me maîtrise

J'ai le goût de l'effort

Je coopère à la vie du club



POSSIBLES ORGANISATIONS DE LA CLASSE

2 AMÉNAGEMENTS à CONSIDÉRER :

1. Les élèves sont face-à-face, 2 par 2 à distance réduite



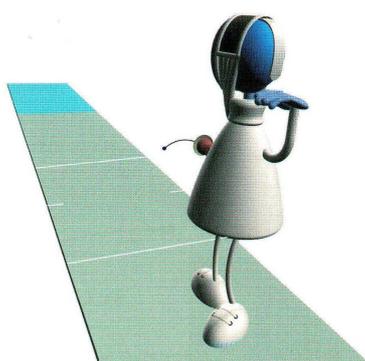
Classe divisée en deux : 2x12 élèves : travail en doublette ou deux élèves observent leurs paires avec changement de rôle en fin de situation :

Cette situation induit des déplacements uniquement dans le plan antéropostérieur. Cette organisation contribue à éviter des mouvements latéraux de la lame trop importants. L'enseignant voit un grand groupe d'élèves, les autres peuvent avoir une tâche d'observation.

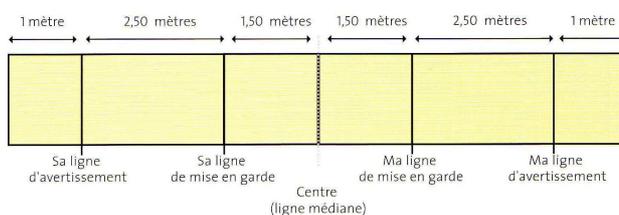
2. Les pistes d'escrime sont tracées

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

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



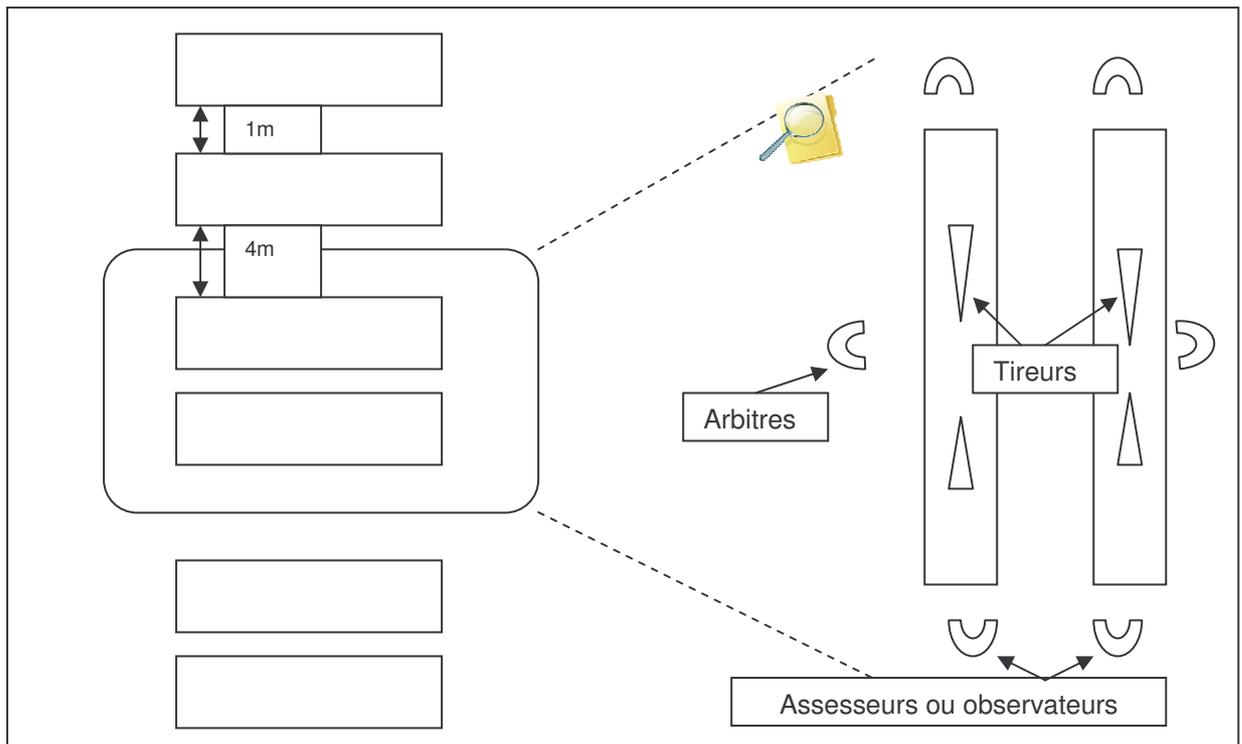
PISTE DE 10 MÈTRES POUR LES JEUNES



I

Travail en plusieurs ateliers de 3 à 7 élèves en autonomie :

Les conditions sont réalisées pour que se déroulent des assauts dirigés par un arbitre, des assesseurs (2 ou 4), des marqueurs, un chronométreur. Cette position requiert une autonomie des élèves autour de chaque piste.



UN MODULE D'APPRENTISSAGE

POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE	POUR VOIR OÙ EN EST	POUR PROGRESSER	POUR ÉVALUER
<i>Des situations de mise en activité par de petits jeux durant lesquels l'élève mobilise ses ressources pour entrer dans une activité d'affrontement duel</i>	<i>Une situation de référence pour évaluer l'élève de manière diagnostique dans le cadre d'une opposition interindividuelle codifiée</i>	<i>Des situations d'apprentissage pour amener l'élève à construire des savoirs et des savoir-faire en s'appuyant sur des rôles différents (tireur, arbitre, assesseur)</i>	<i>Une situation pour évaluer les acquisitions de l'élève dans les domaines de l'action, de la sécurité et de l'organisation</i>
REGLES DE SECURITE A RAPPELER AVANT CHAQUE SEANCE			
<p>a) Situation pédagogique pour s'échauffer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chat glacé (1) • Coupelle (2) • 1, 2, 3, Soleil (3) • Chef d'orchestre (4) • Le loup et les moutons (5) <p>b) Situation pour pratiquer l'escrime</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se fendre + fiche d'observation « position de fente » (6) • L'assaut libre (7) • Tic-tac (8) 	L'assaut	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pour apprendre la garde et la fente : <ul style="list-style-type: none"> • Le jeu de la rivière (9) • Le gant (10) • Jeu de relais sur cible (11) ✓ Pour apprendre à se déplacer : <ul style="list-style-type: none"> • Maître a dit (12) • Face à face (13) • Jeu des sens (14) • Jeu de relais de parcours (15) • Jeu des Colin-Maillard (16) ✓ Pour apprendre à parer et à attaquer : <ul style="list-style-type: none"> • Contre le mur (17) • Jeu des mousquetaires (18) 	<p>Le tournoi</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Fiche Assaut

◆ **Les numéros indiqués en face des jeux correspondent aux fiches explicatives**

NIVEAU : CE2 au CM2

DOMINANTE :
Pour voir où on en est

Situation de référence

Pour savoir où on en est : l'Assaut

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Évaluer l'élève dans le cadre d'une opposition interindividuelle

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

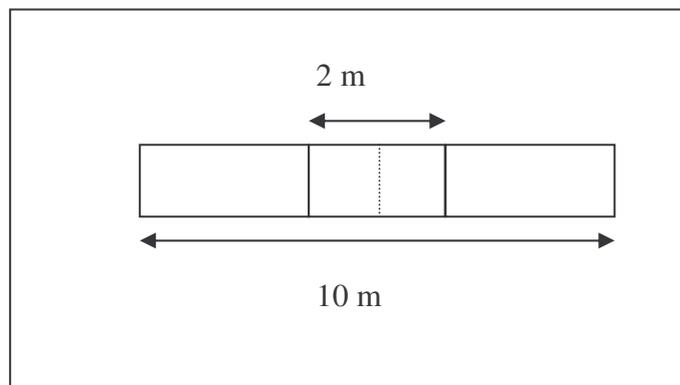
Toucher son adversaire avec la pointe de son fleuret sur le tronc ; sabre sur le haut du corps

CRITERE(S) DE REUSSITE :

- quantitatif : mettre au moins une touche à son adversaire
- technique : la fente, la marche, la retraite (fiche d'observation)
- 1 point quand on coche « oui » dans 1 fiche d'observation

DISPOSITIF :

- 2 tireurs sur une piste (A et D)
- 2 observateurs (attention aux règles de sécurité)



DEROULEMENT :

- Equipe de 4 : 2 tireurs, 2 observateurs
- Matches en 4 touches

VARIABLES :

Le Chat Glacé

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

- travailler la position de fente
- favoriser l'observation, l'anticipation

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

- ne pas se faire toucher
- délivrer ses camarades

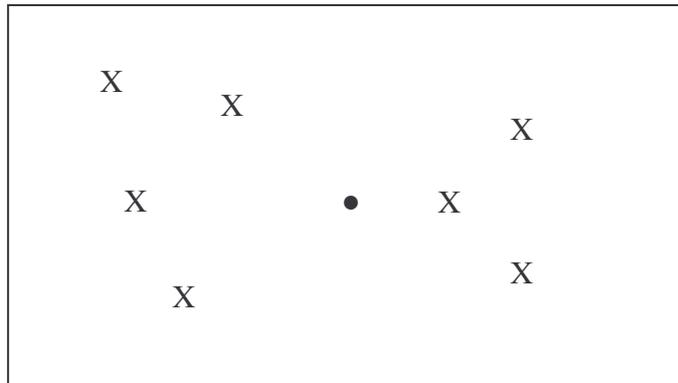
CHAT : toucher les autres

CRITERE(S) DE REUSSITE :

- pour le chat : je touche
- les autres : j'évite le chat, je délivre mes camarades

DISPOSITIF :

Un chat chasse les autres élèves



DEROULEMENT :

- le chat glace les autres en les touchant
- l'élève glacé doit se mettre en position de fente,
- pour être délivré, il faut qu'un autre élève passe entre les jambes de celui qui est glacé

VARIABLES :

- plusieurs chats
- espace proposé (plus petit, plus grand)
- par binôme (main dans la main)

Jeu « Les coupelles »

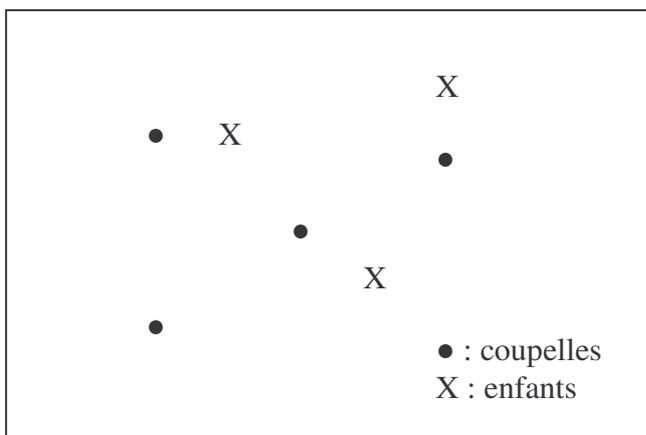
OBJECTIF POUR LE MAITRE : travailler la position de garde ; travailler l'observation et les réflexes

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) : au signal, se placer devant une coupelle

CRITERE(S) DE REUSSITE : je me place devant une coupelle

DISPOSITIF :

- une coupelle de moins que le nombre de joueurs
- un meneur de jeu



DEROULEMENT :

- les élèves se déplacent en trottinant dans la salle
- au signal, ils s'immobilisent devant une coupelle en position de garde
- l'élève n'ayant pas de coupelle est éliminé

VARIABLES :

- varier la position de fente
- varier la direction : se placer face au meneur

1, 2, 3 Soleil

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

- travailler la garde
- travailler l'observation et le réflexe
- travailler l'anticipation, le maintien des appuis

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) : s'immobiliser au signal pour ne pas être éliminé

CRITERE(S) DE REUSSITE : arriver le premier au mur sans se faire éliminer

DISPOSITIF :

Le meneur se place contre un mur

Les joueurs sont en ligne à l'autre bout



DEROULEMENT :

- au signal, les joueurs se déplacent (marche d'escrime) vers le meneur
- lorsque le meneur se tourne, les joueurs s'immobilisent en position de garde
- lorsque le joueur parvient à toucher le mur, il doit être en position de fente

VARIABLES : Le meneur donne des consignes : « 1, 2, 3... fente » ; « 1,2, 3... garde »

Le Loup et les Moutons

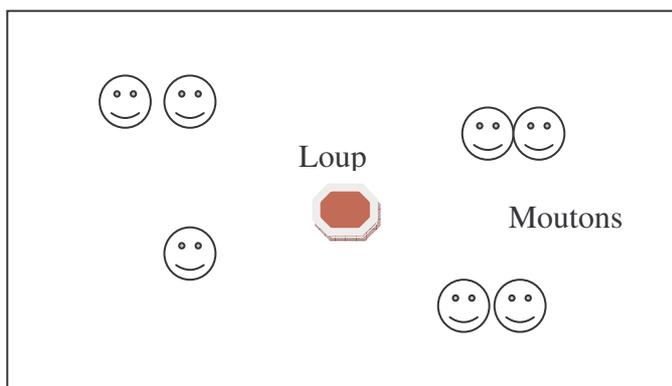
OBJECTIF POUR LE MAITRE : Travail d'équilibre et de visée

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

CRITERE(S) DE REUSSITE :

DISPOSITIF :

- Moutons assis l'un derrière l'autre (en tailleur, mains sur les genoux)
- 2 par 2
- Il ne peut y avoir que 2 moutons par bergerie



DEROULEMENT :

- le loup doit toucher le mouton
- le mouton libre doit s'installer dans une bergerie
- le premier mouton assis se relève et fuit le loup
- un mouton touché devient un loup
- le nouveau loup n'a pas le droit de toucher le dernier loup

VARIABLES :

- plusieurs loups
- toucher différentes parties du corps : dos, épaule, genoux

SE FENDRE

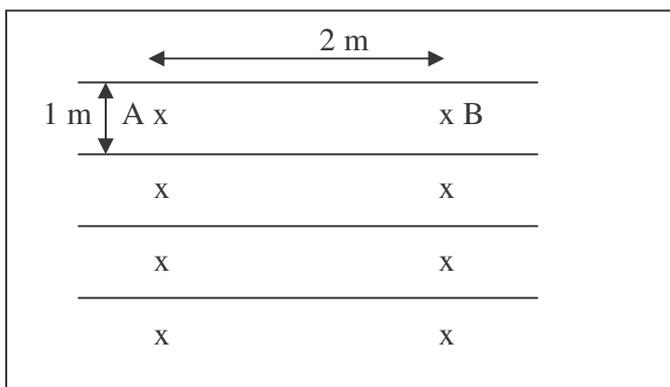
OBJECTIF POUR LE MAITRE : Apprendre à se fendre

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) : Toucher l'adversaire avec la main en se fendant

CRITERE(S) DE REUSSITE : Je touche la main de l'adversaire en me fendant

DISPOSITIF :

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



DEROULEMENT :

- Face-à-face, en position de garde, le bras tendu
- A touche la main de B, lorsque B fléchit son bras
- A vient toucher la main de B en se fendant et en ayant conservé le pied arrière fixe au sol
- Changer les rôles

VARIABLES : B peut effectuer une retraite
A ferme les yeux(est aveugle), B doit « doucement » conduire A vers la position Fente ; progressivement accélérer le geste pour amener A à réagir aussitôt.

NIVEAU : CE2 au CM2

DOMINANTE :

FICHE 7

L'Assaut Libre

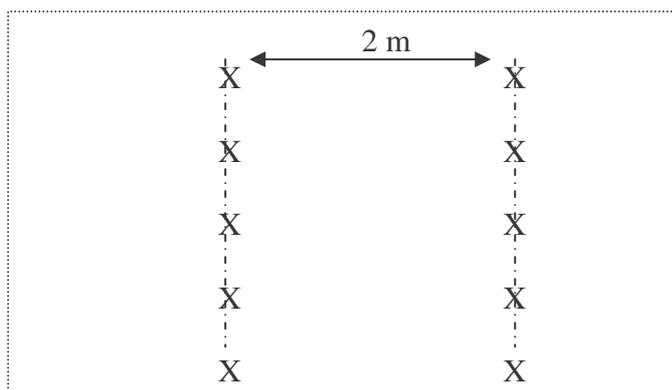
OBJECTIF POUR LE MAITRE : Pratiquer l'escrime dans des conditions identiques à la situation de référence

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) : Mettre trois touches à l'adversaire

CRITERE(S) DE REUSSITE : J'ai touché l'adversaire

DISPOSITIF :

En ligne par binôme



DEROULEMENT :

- En se déplaçant dans le couloir, il faut toucher l'autre en premier avec la pointe de son fleuret ou de son sabre
- Lorsqu'il y a touche, crier « HALTE » et compter 1 point

VOCABULAIRE : « ligne de mise en garde »

VARIABLES :

- Intégrer arbitre ou observateur
- Reculer derrière les lignes de mise en garde après être touché

Tic Tac

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

- S'exercer à la marche, la retraite et la garde
- Etre attentif aux indications

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

Se déplacer en marche d'escrime et en retrouvant toujours une position de garde

CRITERE(S) DE REUSSITE :

Je marche ou recule en rythme selon les indications du meneur

DISPOSITIF :

1 meneur face aux autres joueurs

Le meneur



X

X

X

X

Les élèves

DEROULEMENT :

- Tic : la jambe avant ; Tac : jambe arrière
- Le meneur annonce « tic-tac » : on marche en rythme
- Le meneur annonce « tac-tic » : on rompt (recule) en rythme

VARIABLES :

- agrandir le terrain
- remplacer les signaux sonores par des signaux visuels

Le Jeu de la Rivière

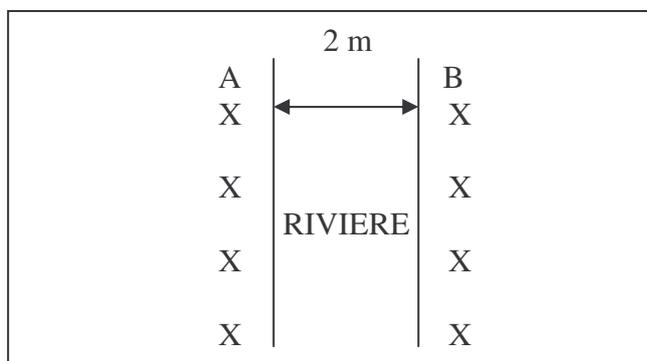
OBJECTIF POUR LE MAITRE : Travailler la fente, la garde

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) : Se fendre, garder mon pied arrière au sol pour pouvoir toucher l'adversaire

CRITERE(S) DE REUSSITE : Toucher l'adversaire en gardant un pied (arrière) au sol

DISPOSITIF :

- 2 équipes : A et B
- 1 rivière de 2 m de large



- Pour toucher, mettre un pied dans l'eau et garder 1 pied sur la rive

DEROULEMENT :

- Si je suis touché, je suis éliminé
- Si mon pied arrière ne reste pas au sol, je tombe dans l'eau et ne peut pas toucher

- VARIABLES :**
- a) au signal de l'adulte seul A se met en fente pour toucher B ;
 - b) au signal de l'adulte seul B se met en fente pour toucher A ;
 - c) signal auditif 'ALLEZ », ou signal visuel
 - d) un combat en 3 touches ;

Jeu de relais sur cibles

OBJECTIF POUR LE MAÎTRE :

Réinvestir le travail effectué sur la précision des gestes

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

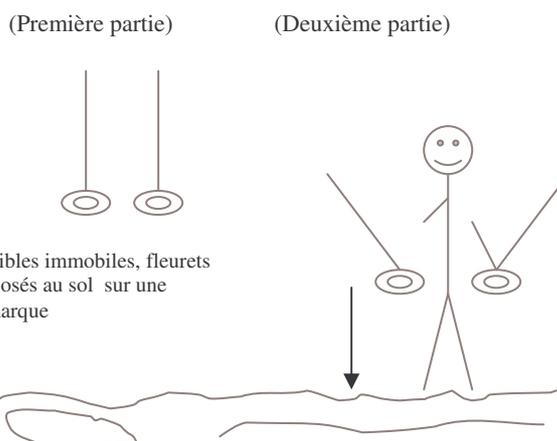
être précis et anticiper le mouvement de la balle mobile (lors du deuxième jeu).

CRITERE(S) DE REUSSITE : toucher (1 fois) la cible (5 essais seulement), sans se presser (pas de critère de temps), suite à une fente (une fente correspond à un essai).

DISPOSITIF : 2 balles
encordées,
2 masques.

Les deux équipes sont placées en file indienne, derrière une ligne tracée au sol.

Le meneur de jeu porte un masque et une veste. Les balles sont accrochées afin de pendre à environ 1m du sol.



DEROULEMENT :

Aux commandements du meneur de jeu « En garde », « Prêts », « Allez », l'enfant bénéficie d'un premier essai pour toucher la cible (touches piquées valables, touches plaquées ou glissées non valables). Même procédure pour le deuxième essai, voire le troisième, le quatrième et le cinquième. Toutefois, dès que l'enfant réussit une touche il cède sa place à son coéquipier suivant (idem après 5 essais sans succès).

Le jeu se termine lorsque l'équipe (la plus habile) a fini de faire passer tous ses joueurs.

VARIABLES :

À la fin du jeu, le meneur propose la revanche puis le jeu avec cibles mobiles.
Attention à faire passer les enfants qui n'ont pas encore tiré (ordre de passage).

Le Maître a dit

OBJECTIF POUR LE MAITRE : Travailler les différentes positions d'escrimeur

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) : S'immobiliser au signal pour ne pas être éliminé

CRITERE(S) DE REUSSITE : Suivre les consignes pour réaliser les bonnes positions d'escrime

DISPOSITIF :

- Un meneur face aux Joueurs (M)
- Joueurs en ligne à l'autre bout (X)

M

X
X
X
X
X
X
X
X
X

DEROULEMENT :

- Au signal les joueurs prennent la position demandée par le « Maître » (le Maître a dit : en position de fente ; le Maître a dit : Marchez...)
- Si un joueur se trompe de position, il est éliminé

VARIABLES :

- Le meneur donne un numéro à chaque position
- Le meneur indique la consigne pour un geste

Le Face-à-face

(fiche « les déplacements »)

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Se déplacer sans arme, sur piste

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

Garder la distance par rapport au meneur en position de garde

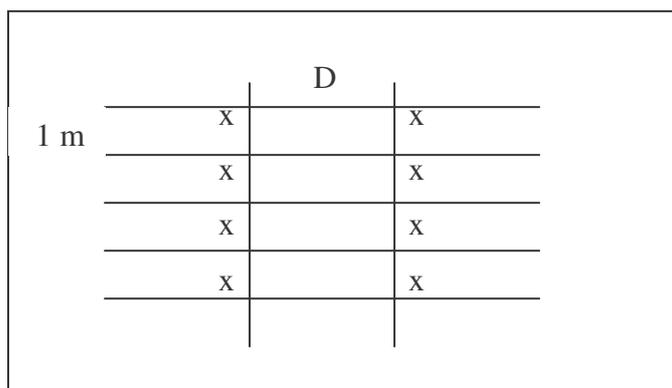
CRITERE(S) DE REUSSITE :

- Allonger le bras et se fendre au signet
- Conserver la distance entre les 2 joueurs

DISPOSITIF :

- par groupe de 2
- en position de garde
- sur 2 lignes

D : distance de fente (garde + fente)



- par 2, en garde, le meneur avance et recule (sans bouger le bras)
- le partenaire suit en gardant la distance

DEROULEMENT :

- le meneur baisse la main avant, l'adversaire allonge le bras et se fend
- quand le meneur relève la main, l'adversaire revient en position de garde
- changer de rôle

VARIABLES :

- ajouter la retraite et l'esquive
- introduire une arme pour le meneur

Jeu des Sens : Je regarde et/ou j'écoute

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Travailler les différentes positions d'escrimeur

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

S'immobiliser au signal pour ne pas être éliminé

CRITERE(S) DE REUSSITE :

Réagir au signal et réaliser la consigne du meneur

DISPOSITIF :

- 1 meneur face aux autres joueurs



DEROULEMENT :

- au signal, on prend la position indiquée par le meneur
- main ouverte face aux joueurs : « marchez »
- main ouverte dos aux joueurs : « rompez »
- poing fermé : « en garde »
- main ouverte bras tendu vers le sol : « fendez vous »

VARIABLES :

- ne faire que les gestes
- faire des gestes différents des ordres vocaux : les élèves doivent réagir aux gestes et non à la voix
- travailler avec des sens, des noms de fruits

Jeu de relais sur parcours

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Réinvestir le travail effectué sur les déplacements d'escrimeur dans un jeu d'émulation, avec respect des adversaires et de la règle du jeu (déplacements rapides, en avant et en arrière)

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

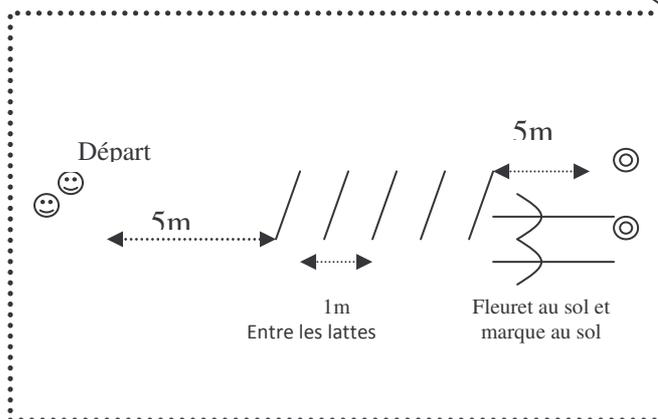
Aller le plus vite possible, en se déplaçant comme un escrimeur

CRITERE(S) DE REUSSITE : ne pas toucher les lattes, toucher la cible et taper la main du coéquipier suivant.

DISPOSITIF : 16 lattes, 2 fleurets, 2 cibles, 1 craie.

Les deux équipes sont placées en file indienne, derrière la ligne de départ (Voir schéma→)

Le jeu se termine lorsque chaque enfant est passé (voir « VARIABLES »)



DEROULEMENT :

Au signal du meneur de jeu, les deux premiers enfants se déplacent vers la cible, en pas d'escrimeur. Si l'un d'eux touche une latte, il doit la repasser. Puis, au niveau de la marque au sol, l'enfant prend un fleuret et va toucher la cible suite à une fente. Après cela, il repart en arrière, en pas d'escrimeur, pose son fleuret sur la marque, repasse les lattes et tape la main de son coéquipier pour la suite.

VARIABLES :

A la fin du jeu, le meneur propose la revanche puis la belle ou bien des situations avec plus de lattes ou un espacement resserré.

Jeu des Colin-maillard

OBJECTIF POUR LE MAÎTRE :

Jouer avec un partenaire nouveau, en lui faisant confiance, décentrer la perception visuelle de l'axe du couloir, utiliser des perceptions tactiles, anticiper une retraite.

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) :

Suivre les indications qu'on lui donne.

CRITERE(S) DE REUSSITE :

- respecter les déplacements demandés tout en gardant un contact main/main en permanence
- éviter d'être touché par la fente de l'aveugle.

DISPOSITIF : 10 bandeaux, 1 chaise.

Le meneur de jeu est debout sur une chaise, en fond de terrain (15m×15m) et les joueurs sans bandeau lui font face.

Contact main sur main : mains à plat, l'une contre l'autre.

Commandements donnés par le meneur :
Vers la direction montrée par la main

Frappez dans la main de votre partenaire et reculez-vous pour éviter sa fente.

DEROULEMENT :

Chaque élève de l'équipe A se choisit un élève de l'équipe B. L'un aura un bandeau, l'autre le guidera par le contact main sur main, en suivant les consignes de déplacement données par l'adulte meneur de jeu. Ces consignes, muettes, se font par les gestes ci-dessus : le rythme de ces gestes indique le rythme des déplacements des enfants (1 commandement = 1 pas).

VARIABLES :

- Inverser les rôles
- Donner le rôle de meneur à un élève
- Varier le rythme des commandements

Contre le Mur

OBJECTIF POUR LE MAITRE :

Attaquer et parer

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) - A : en ayant le pied arrière collé au mur, attaquer B, parer

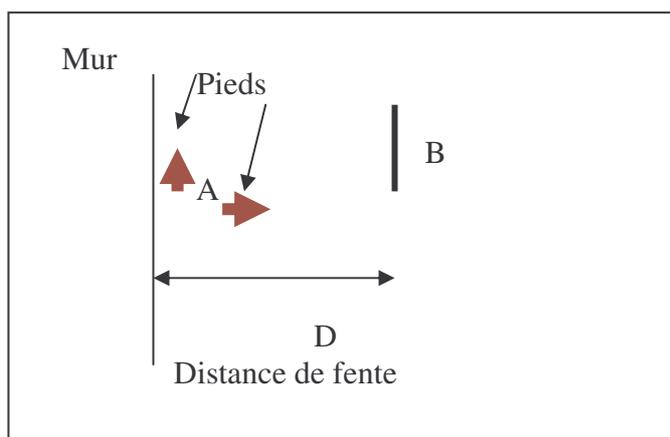
- B : marcher, se fendre pour attaquer, parer

CRITERE(S) DE REUSSITE :

- je touche (trois fois l'adversaire)
- je pare les attaques de l'adversaire

DISPOSITIF :

Par binôme A et B
Le tireur A a le pied arrière collé au mur
Le tireur B est à distance de fente (emplacement indiqué par une marque au sol).



- les deux tireurs ont le droit d'attaquer et de parer

DEROULEMENT :

- seul celui qui n'est pas contre le mur a le droit de bouger les 2 pieds (faire marche puis fente)
- au bout de 3 touches, on change de rôle

VARIABLES :

Jeu des Mousquetaires

OBJECTIF POUR LE MAÎTRE :

Réinvestir le travail effectué sur l'autonomie des élèves, lors des assauts, au travers d'un jeu suscitant l'imaginaire.

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) : être le(s) dernier(s) à ne pas avoir perdu un assaut.

CRITERE(S) DE REUSSITE :

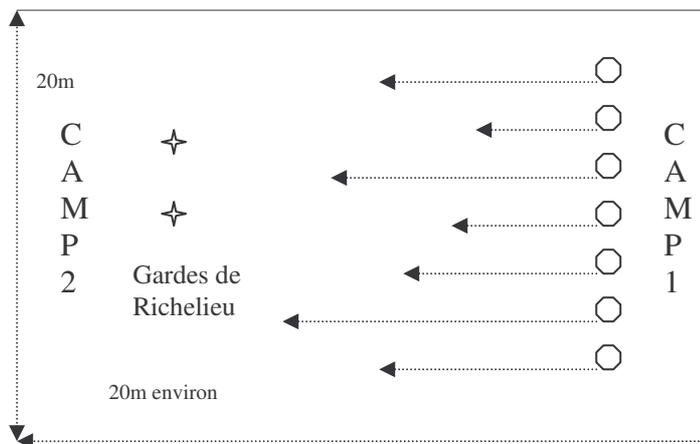
- pour le garde : toucher un ou plusieurs mousquetaires
- pour le mousquetaire : rejoindre l'autre camp sans être touché par un garde

DISPOSITIF : 20 tenues complètes

(masques, vestes, fleurets), 4 plots.

Les mousquetaires (o) vont d'un camp à l'autre et sont défiés, sur leur chemin par des gardes de Richelieu.

Déplacements suivants des couloirs (imaginaires).



DEROULEMENT :

Le meneur de jeu choisit 2 « gardes de Richelieu » (1 dans chaque équipe), les autres joueurs (les Mousquetaires) se placent dans le camp n°1. Au signal des 2 gardes « Mousquetaires, sortez », les mousquetaires parfaitement équipés (masque, veste, fleuret) traversent le terrain en ligne droite (couloir imaginaire). Chacun des gardes lance un défi à un mousquetaire, en suivant les règles et les commandements des assauts « En garde » « Prêts » « Allez ». Si le mousquetaire est touché (touche valable, il lève la main), il devient garde de Richelieu. Si le garde est touché, il cède le passage au mousquetaire victorieux et ne peut pas le défier à nouveau. A la fin, les 2 ou 3 mousquetaires (non touchés) ont gagné la partie et deviennent, pour la partie suivante, les 2 ou 3 gardes de Richelieu.

Assauts

OBJECTIF POUR LE MAÎTRE : réinvestir dans une situation globale d'assaut, les compétences acquises par les élèves en escrime. Savoir se mesurer à un adversaire nouveau, en le respectant.

BUT POUR L'ENFANT (CONSIGNE) : respecter les commandements de l'arbitre et réussir à toucher son adversaire sur une attaque (ou riposte) valable.

CRITERE(S) DE REUSSITE :

Réussir une touche valable sur sa propre attaque première (ou parade et contre-attaque).

DISPOSITIF :

Poules de 3 ou 4 élèves, donc au maximum 6 assauts de 2 minutes chacun. Un tableau pour chaque poule fera apparaître le nombre de victoires (3 points), nuls (2 points), défaites (1 point) et le nombre de touches valables/ assauts.

MATERIEL :

- 20 équipements complets
- papier à affiche
- marqueur
- chronomètres
- stylos

DEROULEMENT :

Les équipes initiales A et B sont partagées afin d'inscrire des poules de 3 ou 4 élèves (2 élèves de l'équipe A et 2 élèves de l'équipe B).

Chaque élève rencontre les autres élèves de sa poule, en étant arbitré par un adulte, selon les codes habituels.

VARIABLES :

« Le béret » : chaque équipe A et B s'attribue un numéro par joueur (de 1 à 10). Le meneur de jeu appelle un numéro au hasard et les deux escrimeurs s'affrontent pendant 2 minutes (maximum). On peut arrêter l'assaut à la première touche valable.

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

1. Introduction aux actions offensives :

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

- L'une parle (prise d'initiatives), c'est une action offensive.
- L'autre écoute (parade), c'est une action défensive et quand

elle répond (riposte), c'est une action offensive. Cette conversation s'arrête dès qu'il y a une touche valable ou non valable.

2. La priorité :

- 1 - Le premier qui allonge le bras est prioritaire : il a le feu vert
- 2 - L'adversaire est au feu rouge
- 3 - Pour reprendre la priorité, (pour passer au vert) on doit écarter l'arme de l'adversaire par une parade et allonger son bras pour toucher.

Remarques :

- S'il y a attaque simultanée et que les trieurs 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.

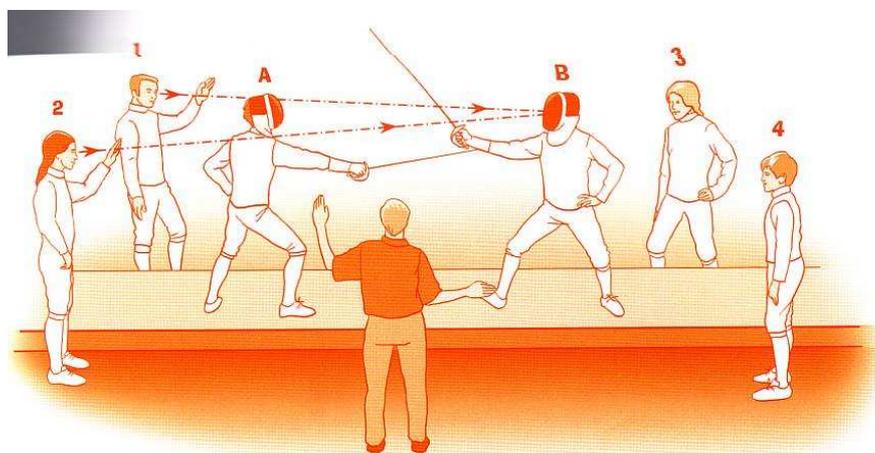
L'ARBITRAGE

1. Le jury :

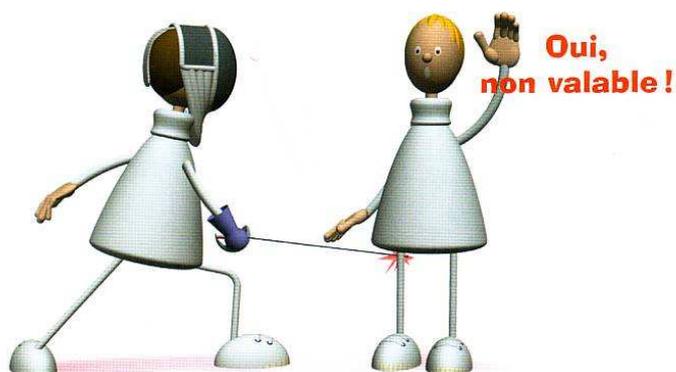
Dans le cadre scolaire, il est composé de l'arbitre et de deux assesseurs.

Rôles de l'assesseur :

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



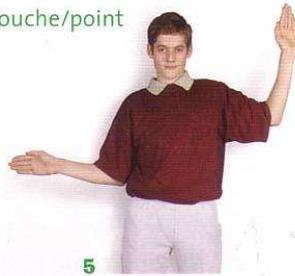
Les assesseurs 1 et 2 regardent si B est touché.
Les assesseurs 1 et 2 **sont derrière** le tireur A et se déplacent toujours derrière lui (même principe pour les assesseurs 3 et 4 qui regardent le tireur A).



a Les gestes de l'arbitrage :

- Il lève le bras lorsque le tireur observé est touché (touche valable / non valable).
- Il lève le bras lorsqu'il constate une faute :
 - tourner le dos à l'adversaire ;
 - cacher la surface valable avec la main non armée.
- Il répond au questionnement de l'arbitre.
- L'arbitre et les assesseurs se déplacent de gauche à droite et inversement, en fonction des déplacements des tireurs sur la piste

Touche/point



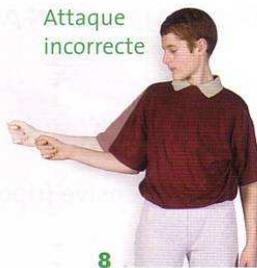
Non-valable



Parade



Attaque incorrecte



Pointe en ligne



En garde!



Êtes-vous prêts ?



Allez!



Halte!



b. Les rôles de l'arbitre :

• ***Avant le combat :***

ORDRES DONNÉS	ACTIONS CORRESPONDANTES
« Saluez-vous ! »	Les deux tireurs se saluent.
« En garde ! »	Les deux tireurs se mettent en position de garde, les lames n'étant pas en contact.
« Prêts ? »	Si un des tireurs répond non (lacet défait, masque mal mis, etc.), il résout son problème et l'arbitre pose à nouveau sa question.
« Allez ! »	L'assaut commence.

• ***Pendant l'assaut :***

ORDRES DONNÉS	OBSERVATIONS DE L'ARBITRE	ACTIONS CORRESPONDANTES
« Halte ! »	<ul style="list-style-type: none">a. S'il voit une touche (valable ou non valable).b. Si l'un des assesseurs lève le bras.c. Si l'un des tireurs tombe.d. Si un des tireurs sort de la piste.	Les deux tireurs arrêtent le combat.

• ***Après le combat :***

L'arbitre analyse la phrase d'armes et interroge les deux assesseurs : « Le tireur 1 a-t-il touché ? ». Réponses possibles des assesseurs :

- a. Oui et la touche est valable.
- b. Oui, mais la touche est non valable.
- c. Non.

Il donne son propre avis et rend sa décision en tenant compte de la réponse des assesseurs. Il attribue ou non la touche et donc le point.

Il replace les deux tireurs suivant la décision (cf. « la convention ») Il relance l'assaut en donnant l'ordre : « En garde ! », etc.

ÉPREUVE :

DATE :.....

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

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

Les élèves tournent sur les différents rôles (tireurs, arbitre, assesseurs).
Exemple : pendant que 1 et 2 tirent, 3 arbitre et 4 et 5 sont assesseurs

Une poule est un groupe de tireurs dans lequel tous les participants se rencontrent en matchs.
Les tireurs sont repérés par un numéro.

Chaque ligne horizontale correspond à un tireur et à son numéro.

Le nombre de touches est fixé par mon Maître d'ames.

TIREURS	N°	1	2	3	4	5	V
	1						
	2			0			Colonne
Ligne	3		5				
	4						
	5						

EXEMPLE

Pour inscrire les résultats du match opposant le n°2 et le n°3, il faut prendre la ligne 3 et s'arrêter à la colonne 2, puis marquer dans cette case les touches portées par le n°3. Ensuite il faut prendre la ligne n°2 et s'arrêter à la colonne 3 pour marquer dans cette case les touches portées par le n°2. Ainsi le résultat se lit grâce à ces deux cases.

Les cases bleues foncées correspondent aux matchs qui ne peuvent pas se faire (le tireur n°1 ne peut tirer contre lui-même!). La colonne V correspond au nombre de victoires de chaque tireur.

CERCLE D'ESCRIME

NOMS	CLUBS	N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	V	TD	TR	I	CL
		1	■														
		2		■													
		3			■												
		4				■											
		5					■										
		6						■									
		7							■								
		8								■							
		9									■						
		10										■					

EPREUVES:

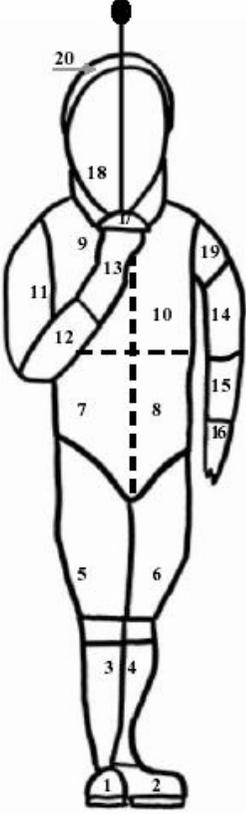
ARME:

DATE:

ARBITRE:

4		5		6		7			8			9				10			
TIREURS		TIREURS		TIREURS		TIREURS			TIREURS			TIREURS				TIREURS			
1-4	1-2	1-2	5-3	1-4	5-1	3-5	2-3	5-2	6-1	1-9	1-2	3-1	4-1	1-4	7-8	3-4	8-1	6-4	
2-3	3-4	4-5	1-6	2-5	4-3	1-6	1-5	8-3	3-7	2-8	9-3	2-4	5-3	6-9	5-1	8-9	7-4	9-5	
1-3	5-1	2-3	4-2	3-6	6-2	2-4	7-4	6-7	4-8	3-7	8-4	5-9	6-2	2-5	10-6	5-10	9-3	10-3	
2-4	2-3	5-6	3-6	7-1	5-7	7-3	6-8	4-2	2-6	4-6	7-5	8-6	9-7	7-10	4-2	1-6	2-6	7-1	
3-4	5-4	3-1	5-1	5-4	3-1	6-5	1-2	8-1	3-5	1-5	6-1	7-1	1-8	3-1	9-7	2-7	5-8	4-8	
1-2	1-3	6-4	3-4	2-3	4-6	1-2	3-4	7-5	1-7	2-9	3-2	4-3	4-5	8-6	5-3	3-8	4-10	2-9	
	2-5	2-5	6-2	6-7	7-2	4-7	5-6	3-6	4-6	8-3	9-4	5-2	3-6	4-5	10-8	4-9	1-9	3-6	
	4-1	1-4					8-7	2-8	8-5	7-4	5-8	6-9	2-7	9-10	1-2	6-5	3-7	5-7	
	3-5						4-1	5-4	7-2	6-5	7-6	8-7	9-8	2-3	6-7	10-2	8-2	1-10	
	4-2								1-3										

LA GRILLE D'ÉVALUATION

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

FICHE D'OBSERVATION ou d'ÉVALUATION : En POSITION de GARDE :

Observation qui peut s'opérer avec ou sans arme.

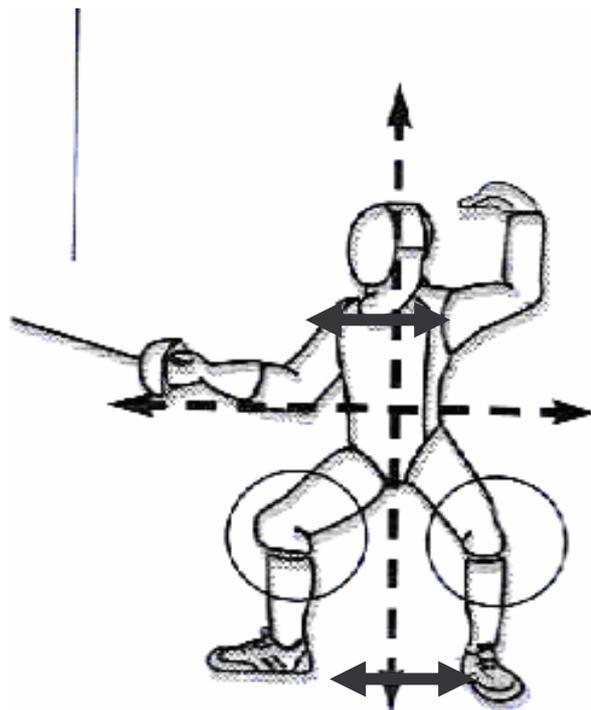
Consignes : travail par paire .Trotter et au signal se mettre GARDE.

Date :

Nom du « tireur » :

Nom de l'Observateur :

Améliorer la position de garde.



L'écart entre les talons est de la largeur des épaules : oui non

Les deux jambes sont fléchies : oui non

Le buste est maintenu de profil pour donner le moins possible de surface de touche : oui non

Tâche réussie si à 3 reprises consécutives tous les observables ont été réussis : oui non

FICHE D'OBSERVATION ou d'ÉVALUATION : En POSITION de GARDE :

Observation qui peut s'opérer avec ou sans arme.

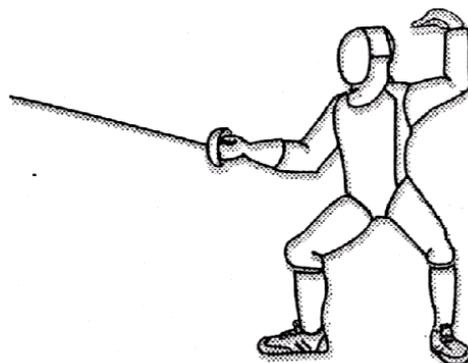
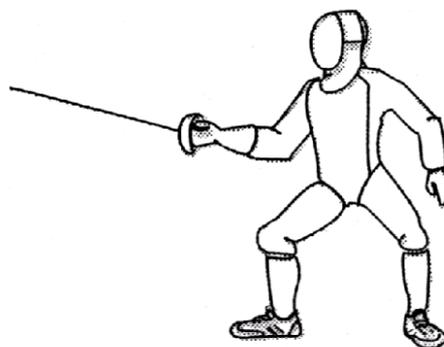
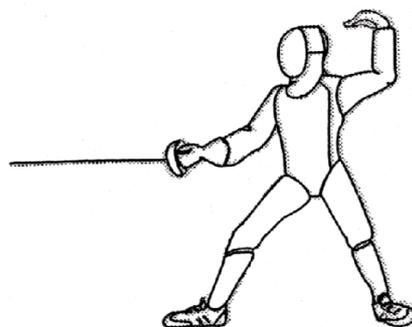
Consignes : travail par paire .Trotter et au signal se mettre GARDE.

Dates :/...../.....

Nom du « tireur » :

Nom de l'Observateur :

L'observateur met une croix à chaque attitude constatée au signal



FICHE D'OBSERVATION (ou d'ÉVALUATION) : En POSITION de FENTE :

Description de la FENTE : de la position de garde, allonger le bras armé (ou non) avant la projection de la jambe, du même côté que le bras tendu (à l'amble), et en même temps poussée de la jambe arrière. Le pied arrière RESTE FIXÉ AU SOL.

Observation qui s'opère avec ou sans arme.

Consignes : travail par paire pour une co observation à partir de la fiche.

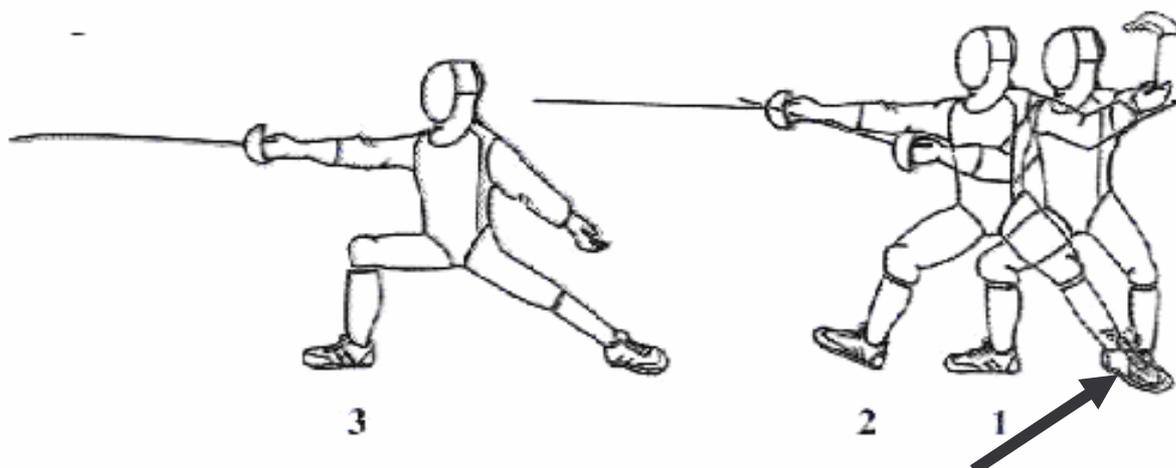
Les 2 élèves sont face à face à partir de la position de garde, espacés de 2m environ ; A tient une cible (feuille cartonnée) main bras fléchi, main à hauteur de l'épaule et B doit venir touché en fente la cible. .

Date :.....

Nom du « tireur A » :.....Nom de

B :.....

Nom de l'Observateur :



Le pied arrière reste fixé au sol dans la position de départ : oui non

Le tireur est équilibré sans chute ou « tremblements » : oui non

Le buste est maintenu de profil pour donner le moins possible de surface de touche : oui non

Le bras est allongé dans son « entier » en position horizontale : oui non

La cible a été touchée : oui non

Tâche réussie à 3 reprises consécutives avec tous les observables réussis : oui non

FICHE D'OBSERVATION (ou d'ÉVALUATION) : En POSITION de FENTE :

Description de la FENTE : de la position de garde, allonger le bras armé (ou non) avant la projection de la jambe, du même côté que le bras tendu (à l'amble), et en même temps poussée de la jambe arrière. Le pied arrière RESTYE FIXÉ AU SOL.

Observation qui s'opère avec ou sans arme.

Consignes : travail par paire pour une co observation à partir de la fiche.

Les 2 élèves sont face à face à partir de la position de garde, espacés de 2m environ ; A tient une cible (feuille cartonnée) main bras fléchi, main à hauteur de l'épaule et B doit venir touché en fente la cible. .

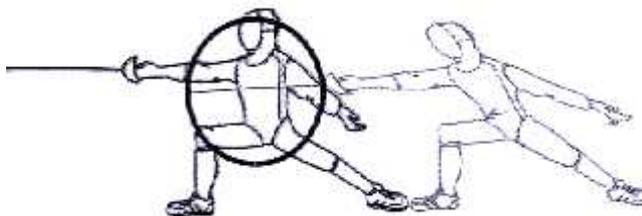
Date :

Nom du « tireur A » : Nom de

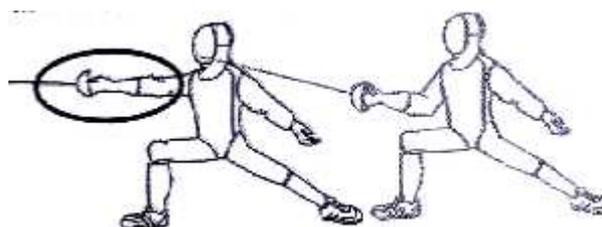
B :

Nom de l'Observateur :

- La jambe avant et le corps se déplacent vers l'avant. oui non
- Le buste reste droit : oui non



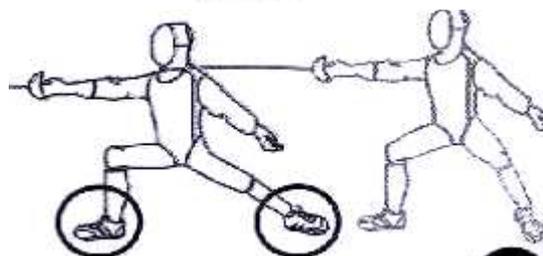
- Le bras se détache du corps et s'allonge . oui non



- La jambe arrière est tendue : oui non



- Lors de la fente les deux pieds restent en appui au sol : oui non



FICHE D'OBSERVATION (ou d'ÉVALUATION) :

En POSITION de MARCHÉ - RETRAITE :

Observation qui peut s'opérer avec ou sans arme ;

Consignes : travail par paire .En utilisant les traces au sol ;

1) passez par dessus en marche et en retraite ;

2) face à un adversaire. (Lorsque A avance B recule en conservant la même distance par rapport à A)

Date :.....

Nom _____ de _____ A (marche)..... Nom _____ de _____

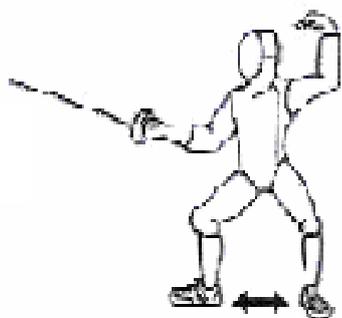
B (retraite).....

Inversez les rôles

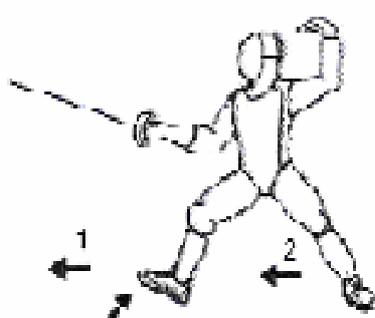
Nom _____ de(s) _____ (l')Observateur(s) :

.....

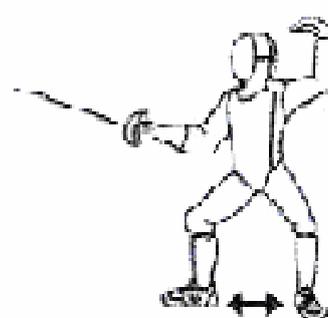
MARCHE



2 : Ramener le pied arrière en le soulevant pour retrouver la position de garde en fin de mouvement
 oui non
 Sans regarder ses pieds

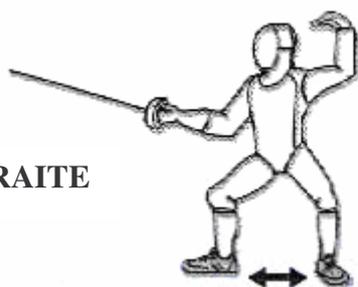


1 : Lever la pointe du pied avant et avancer la jambe en attaquant le sol par le talon
 oui non
 Sans regarder ses pieds
 oui non

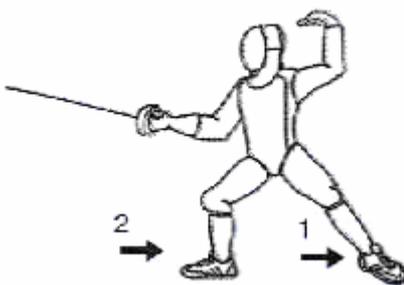


Position de garde correcte au départ
 oui non
 Sans regarder ses pieds
 oui non

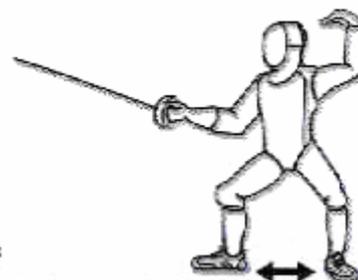
RETRAITE



Position de garde correcte au départ
 oui non
 Sans regarder ses pieds
 oui non



Reculez le pied arrière en posant d'abord la pointe du pied
 oui non
 Sans regarder ses pieds
 oui non



Ramener le pied avant pour retrouver la position de garde en fin de mouvement
 oui non
 Sans regarder ses pieds
 oui non

FICHE D'OBSERVATION ou d'ÉVALUATION : LES DÉPLACEMENTS :

Observation qui peut s'opérer avec ou sans arme.

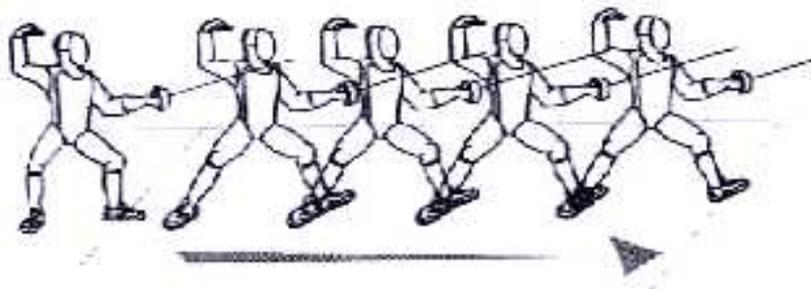
Consignes : travail par paire .En utilisant les traces au sol ; a) passez par dessus en marche et en retraite ; b) face à un adversaire. (Lorsque A avance B recule .en conservant la même distance par rapport à A)

Date :.....

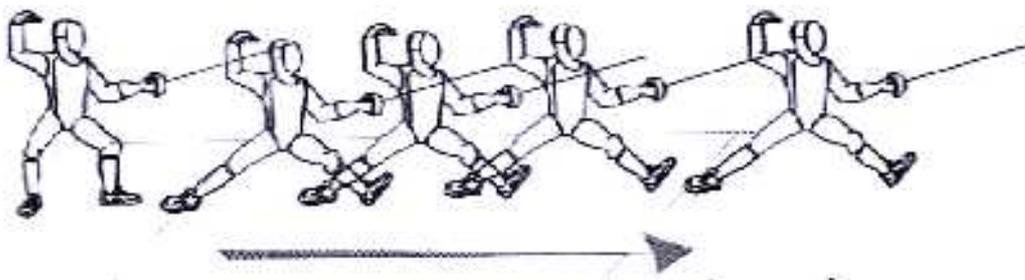
Nom du « tireur » :.....

Nom _____ de(s) _____ (l')Observateur(s) :

.....



Ecart des jambes respecté pendant le déplacement de la marche



Flexion des jambes non respectées pendant la marche



Les pieds se croisent pendant la marche

Les pieds se croisent pendant la retraite

DOCUMENTATION

L'escrime à l'école primaire

Document pédagogique de l' IA, du Comité d'escrime et USEP de l'Aveyron

Manuel de l'escrime scolaire

FFE, de P. OMNES (DTN)

Les blasons de la FFE

Quelle escrime à l'école ?

Dossier pédagogique annexé à la convention de la ville de Lyon (janvier 2002)

Un cycle d'escrime à l'école

<http://www.ac-clermont.fr/ia63/documents/resspeda/EPS/originaux/escrime.pdf>

Articles dans la revue EP.S 1 :

N° 60 nov.-déc. 1992

N° 79 sept.-oct. 1996

N° 85 nov.-dec. 1997

N° 106 jan.-fev. 2002

N° 118 juin-juil. 2004

N° 338 aout-sept 2009