

L'Éscrime à l'école élémentaire

Circonscriptions d'Etaples et de St Etienne au Mont.

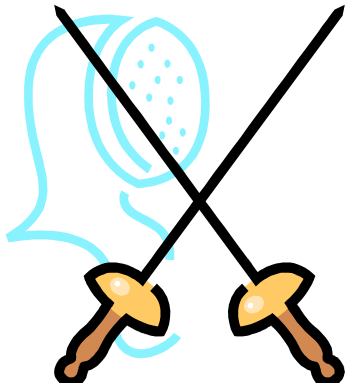
Quelques généralités

C'est une activité d'opposition un contre un, dans un espace limité, par l'intermédiaire d'un engin tenu en main (épée, fleuret, sabre).

Elle va permettre à l'enfant :

- de développer son esprit de décision
- d'accroître ses réflexes
- d'élaborer des stratégies adaptées à la motricité de l'adversaire
- de tenir différents rôles, de respecter des règles.

Les armes et les parties à toucher

 <p>Armes</p>	L'épée	Le fleuret	Le sabre
Parties valables (à toucher)	Tout le corps	Le tronc seulement avec la pointe	Au dessus de la ceinture (la tête et le tronc), avec le tranchant

Le sabre est plus facile. Dans le cas d'une programmation sur 2 années du cycle 3, il est proposé de commencer par le sabre la 1^{ère} année et d'utiliser le fleuret la 2^{ème} année.

But de l'escrime : Toucher son adversaire en se fendant et éviter d'être touché.



Savoirs et savoir-faire à construire pour faire progresser les élèves :

- Accepter les engagements et les touches
- Maîtriser des éléments simples d'attaque et de défense (riposte, parade, retraite)
- Tenir son arme, le manipuler pour toucher et pour se défendre
- Elaborer une stratégie pour porter une attaque qui touche (identifier des principes d'efficacité)
- Réaliser des coordinations complexes : se fendre, parer et riposter
- Tenir différents rôles, respecter des règles
- Arbitrer une rencontre

Les variables d'apprentissage :

Les parties à toucher <u>Exemple :</u> Tronc, jambes, bras, corps, jambe gauche	Les parties à défendre <u>Exemple :</u> Tronc, jambes, bras, corps, jambe gauche	L'arme <u>Exemple :</u> Main, bouteille, fleuret, sabre, épée ...
La nature de l'opposition <u>Exemple :</u> Un attaquant contre un défenseur, 2 contre 2 ... 1 contre 2, ... Mobile/immobile ..	Le temps et le nombre de touches <u>Exemple :</u> 4' de combat 1',2',3'... ou 1 touche, 2 touches ...	L'espace <u>Exemple :</u> Zone à défendre, piste spécifique, handicap sur le recul



L'Esime

Document de synthèse des deux documents cités ci dessous.

<p>Progression par thème</p> <p>L'arme utilisée est le sabre</p>	<p>Document accompagnant le kit « 1ères touches »</p> <p>Les 7 séances présentées, avec des supports vidéo, sont organisées de la même façon :</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'échauffer - se mettre en garde - se déplacer - se fendre - s'habiller - s'affronter : phase d'assaut libre (reprise des règles introduites) puis selon consigne. <p>La zone de combat est de 5 mètres de long avec 2 zones d'invulnérabilité : « les cabanes ».</p>	<p><u>Document de la Dordogne</u></p> <p>Démarche suivie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des situations pour entrer dans l'activité et situations d'échauffement (fiches 1 à 8) - une situation de référence : l'assaut p 16 - des situations d'apprentissage (voir ci-après) - une situation d'évaluation
<p>Apprendre à se mettre en garde</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Courir et au signal faire la statue - Idem et au signal s'immobiliser en garde <p><u>Complexification</u> : position de garde à l'amble</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir et au signal sauter et revenir en garde - Idem et je fais un ½ tour puis je reviens en garde - Idem et sauts variés avant de se mettre en garde - Courir et se mettre en garde devant un camarade - Idem puis retraite et fente - Courir et au signal se mettre en garde devant un camarade, faire 2 retraites et une fente 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de la rivière (fiche 9 p 25) <i>Se fendre en gardant son pied arrière au sol pour toucher l'adversaire</i> - Jeu de relais sur cibles. <i>Etre précis et anticiper le mouvement de la balle mobile</i> (fiche 11 p27)
<p>Apprendre à se fendre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - se préparer pour se fendre, s'étirer : accroupi en fente latérale, passer son buste d'un appui sur l'autre. - se fendre pour toucher la main d'un partenaire : par 2 en garde, lorsque A plie le bras, B se fend. (S1 n°7) - Les yeux fermés, lentement mais sans temps d'arrêt, réaliser 5 fentes lentement - Réaliser une « belle fente » : Par deux, A dessine B en position de fente (ou prendre des photos), A évalue B. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le gant (fiche 10 p26) <i>Rattraper le gant avant qu'il ne tombe en réalisant la fente</i>

Apprendre à se déplacer	<ul style="list-style-type: none"> - Marcher « Tic - Tac»; rompre « Tac -T ic » - <u>Complexification</u> : enchaîner marches et retraites : par 2, A a les yeux fermés et suit les déplacements de B avec les doigts en contact - Course en relais par équipes : par équipes, face à une cible, toucher la cible (masque), revenir en retraite et donner son arme à son partenaire jusqu'au passage de l'équipe entière - « 1,2,3 Soleil !» être immobile et en garde à la fin de la phrase - Par 2, suivre les déplacements de mon partenaire en conservant ma main presque en contact avec la sienne (marches, retraites) 	<ul style="list-style-type: none"> - Le maître a dit (fiche 12 p 28) <i>Les différentes positions de l'escrimeur</i> - Le « face à face » (fiche 13 p29) Se déplacer sans arme - Jeu des sens (fiche 14 p30) <i>Je regarde et/ou j'écoute s'immobiliser à un signal</i> - Jeu de relais sur parcours (fiche 15 p31) <i>Aller le + vite possible</i> - Jeu des colin-maillard (fiche 16 p32) <i>Suivre des indications sur des déplacements</i>
Apprendre à s'affronter : Les règles	<p><u>Les règles sont introduites progressivement</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - l'espace de touche et d'invulnérabilité - les ordres « Allez », « Halte », « Salut » - le retour à la cabane après la touche - la rotation des élèves - la convention : notion de priorité : le premier qui attaque (qui allonge le bras et se fend) est prioritaire - interdiction de frapper le fer de l'autre en attaque - introduire l'arbitrage et ses commandements - apprendre à tenir une feuille de match - introduire les assesseurs lors de l'arbitrage 	<p><u>Les rôles de l'arbitre p39</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - avant le combat - pendant le combat - après le combat <p><u>Les gestes de l'arbitre p38</u></p>
S'habiller	<p>Mettre les vestes dès l'échauffement. Ensuite, mettre le masque (le tester en secouant la tête. Enfin, prendre l'arme. Poser l'arme pour enlever le masque.</p>	
Apprendre à s'affronter : - Attaquer	<ul style="list-style-type: none"> - Toucher son adversaire sur la tête après un déplacement : par 2, face à face, à tour de rôle sans arme puis avec (S1 n°8) - Idem dans un espace défini en suivant les ordres de départ et de fin (S1 n°9) - Combattre sans bruit et toucher en fente (S1N°11) - Attaquer sur une cible désignée 	

Apprendre à s'affronter : - Défendre	- Construire une maison pour se défendre : « les murs » et « le plafond » A montre une cible à B qui doit se protéger en faisant les murs ou le plafond sans arme, avec son arme. Il est interdit de taper sur le fer de l'autre en attaque, d'où l'obligation de décider qui est attaquant ou défenseur. (S6)	
Apprendre à s'affronter : - Alternner les rôles de l'attaquant et de défenseur	- Par 2, face à face, attaquer en fente dès que possible (l'attaquant est derrière une ligne et ne la franchit que pour développer son attaque en fente) <u>Variables :</u> * le défenseur se place à différents endroits pour aider l'attaquant à trouver la plus grande distance qui lui permet de le toucher en se fendant (S2 n°5) * le défenseur provoque l'attaquant mais essaie d'éviter la touche en rompant. Le point est marqué si la touche tombe dans le vide (S2 n°6) - Attaquer une des 3 cibles possibles (tête, flanc ou ventre) et parer avec un « plafond » ou un « mur »	- Contre le mur (fiche 17 p33) <i>Attaquer et parer</i> - Jeu des mousquetaires (fiche 18 p 34) <i>Pour le garde : toucher le mousquetaire</i> <i>Pour le mousquetaire : ne pas se faire toucher</i>
Apprendre à s'affronter : Enchaîner le rôle de défenseur et d'attaquant	- Idem ci-dessus (S2 n°6) mais le défenseur provoque, évite puis attaque immédiatement en fente. Le point est marqué si le défenseur touche en fente après avoir évité l'attaque S2 - Parer avec son arme et riposter * l'attaquant touche en fente à la tête dès qu'il peut * le défenseur pare avec « un plafond » et riposte immédiatement - Assauts avec parades et ripostes sans que l'attaquant soit désigné.	<u>Le tournoi</u> - Assauts (fiche 19 p35) <i>Situation d'évaluation</i>

Quelques conseils de fonctionnement :

- Ne pas utiliser le document « 1° touches » séance par séance, proposer plutôt aux élèves une progression en ciblant par séance 2 types de savoirs et savoir-faire en proposant des évolutions (variables) et en s'appuyant sur des rôles différents.
- Les savoirs et savoir-faire à acquérir pour faire progresser les élèves :
Apprendre la garde et la fente
Apprendre à se déplacer
Apprendre à attaquer et à défendre
Apprendre à s'affronter (alternner attaquant et défenseur)

- Les documents mentionnés vous permettront au travers des nombreux exemples de mettre en place des situations d'apprentissage en fonction de l'observation menée en situation d'évaluation diagnostique.
- **Suivre la démarche : situation de familiarisation (pour entrer dans l'activité), situation repère (évaluation diagnostique), situations d'apprentissage, situation d'évaluation terminale.**

Autre piste à explorer : l'escrime artistique

Contrairement à la notion d'opposition propre à l'escrime, l'escrime artistique mise sur la coopération. Ensemble, les partenaires construisent une chorégraphie simulant un combat qui doit faire illusion et être lisible par le public. (un exemple dans la revue EPS n° 342 le cahier 3 à 12 ans de mai, juin, juillet 2010)

Bibliographie :

- *Escrime à l'école primaire. Fédération Française d'escrime*
- *L'escrime à l'école primaire Inspection académique de Dordogne-USEP Dordogne-Comité départemental d'escrime de la Dordogne*