



**Mettre en œuvre une UA
escrime à l'école**

Définition de l'escrime

- Sport de combat
- Face à face
- Toucher l'adversaire avec son arme
- Espace de jeu délimité, sur lequel il faut rester
- Temps limité
- Résultat tranché;

- **But du jeu:** En situation d'opposition, il s'agit, dans un espace délimité, de toucher son adversaire et d'éviter d'être touché

Aspects fondamentaux

- **Maîtrise de l'espace délimité** : savoir gérer son propre espace tout en faisant déjouer l'autre
- **Déplacement spécifique** : marche d'escrimeur
- **Opposition duelle** : savoir toucher sans se faire toucher
 - L'attaque → la fente
 - La défense : → la retraite
→ la parade
- **Légalité du face à face** : savoir se mettre en sécurité tout en respectant l'intégrité physique de son adversaire, et/ou en utilisant les règles
- **Détermination d'un vainqueur** : savoir accepter le résultat qui est toujours tranché

Les enjeux de l'activité

➔ **savoir agir sur l'autre et/ou réagir par rapport à l'autre, dans un cadre légal, en acceptant et en respectant une décision arbitrale**

Développement de :

- 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
- La gestion de l'espace
- La confiance en soi
- La loyauté
- Le respect vis-à-vis de l'arbitre et de son adversaire

Compétences

Programmes 2008

- « **s'affronter individuellement ou collectivement** » et plus particulièrement pour « **affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle** »

BO n°1 du 05/01/12

- rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies en attaque et en défense, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues), respecter les règles

Socle commun

Compétences sociales et civiques

Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives

Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application

Respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons

L'autonomie et l'initiative

Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités.

Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples.

Enseigner l'escrime, c'est possible sans être un spécialiste

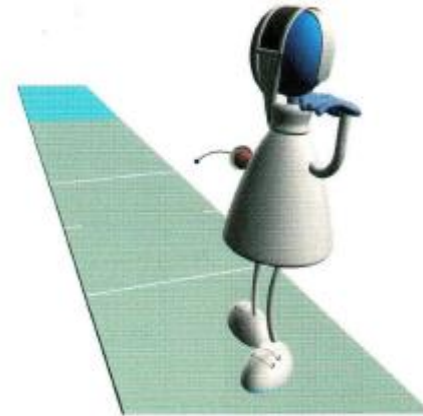
- **l'EPS à l'école n'a pas pour vocation de développer des apprentissages techniques**, l'escrime est donc une APS parmi d'autres visant à favoriser des apprentissages globaux sur le plan moteur, cognitif et socio affectif (savoir faire, savoir, savoir être).

Conditions de pratique

- La pratique de l'escrime à l'école ne nécessite pas un déplacement dans un lieu spécifique.
- Elle peut se pratiquer dans la cour, sous le préau, dans une salle suffisamment spacieuse dans l'école
 - des pistes matérialisées au sol (plots, traçage craie..):
 - Des couloirs de 5 x 1 m de large
 - Deux zones de hors jeu
 - Une ligne médiane
 - Un espace de sécurité autour de l'aire de combat
 - Un matériel adapté et agréé
 - La mise en place de « règles d'or » ou règles de sécurité qu'il est impératif de respecter.

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.



Matériel

Le matériel proposé est adapté à l'apprentissage des élèves d'élémentaire pour une pratique en toute sécurité.

Un kit comprend 12 tenues, chacune d'elle étant composée :

- D'une arme : lame + protection de la main
- D'un masque (protection de la tête)
- D'une veste (protection de la partie haute du tronc) avec deux systèmes de fermeture : fermeture éclair + fermeture à lacets (on utilisera de préférence le 2ème système de fermeture, moins fragile)

La veste :



*Inspection académique de l'Aveyron –
USEP Aveyron – Comité départemental d'escrime de l'Aveyron*

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

Le masque



la bavette



la languette

La languette, à l'arrière, permet de desserrer ou de resserrer le masque. Attention, elle est très fragile et ne peut être manipulée que par l'enseignant ! 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

Les armes : sabre et fleuret

En matière de sécurité :

- Avant chaque séance, vérifier que :

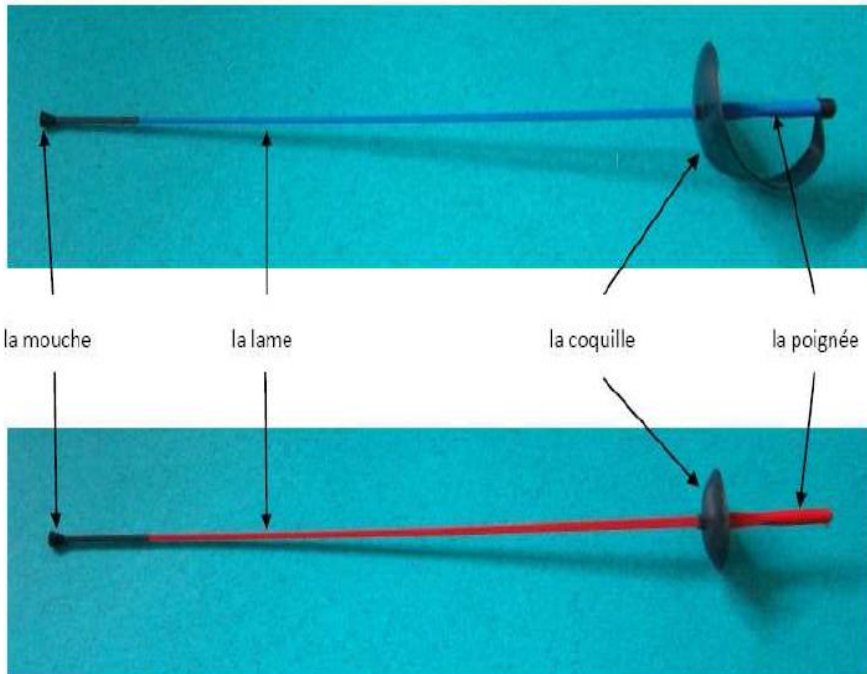
- les mouches soient en bon état et fixées solidement ;
- les coquilles soient bien fixées.

- **En début de séance**, les armes 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.



Inspection académique de Dordogne – USEP Dordogne – Comité départemental d'escrime de la Dordogne

Concernant la mise en sécurité, on veillera à ritualiser les procédés d'équipement :

- **Equipement**

- 1- veste : toujours fermée jusqu'en haut
- 2- masque : vérifier qu'il soit dans le bon sens (et non comme le casque d'un chevalier)
- 3- l'arme: quand on ne tire pas la pointe de l'arme est posée sur le pied (comme une canne) ou tenue par la lame tête en bas. L'arme n'entre dans le combat qu'au moment du salut. L'assaut terminé, extrémité de l'arme toujours dirigée vers le bas.

- **Comportement**

Deux adversaires toujours face à face (ne jamais se tourner le dos)

- **Les règles d'or** (liées à la sécurité) et les règles d'organisation spécifique à l'activité doivent être présentées d'emblée et intégrées par les élèves dès la phase d'entrée dans l'activité.

- **Remarques :**

- Au plan organisationnel, le temps d'équipement du fait d'un matériel adapté est réduit ; toutefois lors des 1ères séances, il faudra y consacrer du temps : choix du masque (ils peuvent être numérotés), masque modulable / on peut garder ses lunettes.
- A noter enfin que l'escrime est une activité très sollicitante au plan énergétique, il s'agira donc de prévoir des séquences assez courtes : de 1min à 1,30 min

règles de sécurité

- Je ne prends pas mon arme sans masque
- Je ne me sers pas de mon arme si je n'ai pas de masque
- Je n'enlève pas mon masque sans permission
- Je me déplace sans courir et je tiens mon arme pointe en bas
- Je ne traverse pas entre des escrimeurs qui font un assaut
- Je ne donne pas de coups violents
- Je vérifie si mon arme a une mouche.

Règles de courtoisie en escrime

- Avant le combat, le salut entre les adversaires est obligatoire. A défaut, le match ne peut commencer.
- Pendant le combat pas de 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 de l'arbitre, la poignée de main sont nécessaires ;

LEÇON D'ESCRIME...

ÇA SUFFIT
MAINTENANT
DAMOCLÈS ...

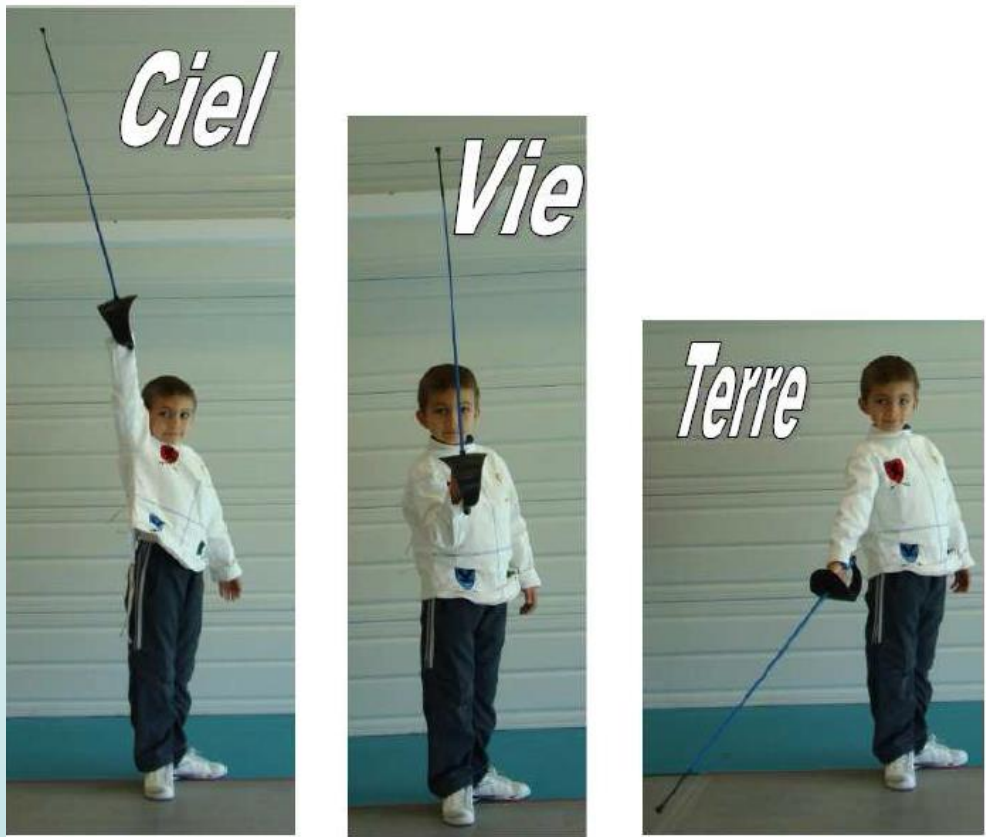
▼ TU PRENDS TON
ÉPÉE CORRECTEMENT,
ET TU TE METS
EN GARDE!



Berth
©Berth-www.berth.fr

Les savoir faire

Le salut



Il consiste en une succession de trois gestes

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.

Inspection académique de Dordogne – USEP Dordogne – Comité départemental d'escrime de la Dordogne

Au plan de l'apprentissage, ce rituel est intéressant car il marque précisément le début et la fin du jeu, il permet au départ la mise en attention et en tension, enfin cela a un sens culturel.

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.



La garde

Pour les droitiers, le pied droit est devant et les pieds forment un angle droit. Les deux jambes sont fléchies.



Le sabre

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



Le fleuret

La pointe du fleuret est en direction de l'adversaire

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 !** »

Deux armes

Le sabre : Arme de tranchant

- Surface de touche : buste, bras , masque

Le fleuret: Arme de pointe

- Surface de touche : le buste

Trois types d'actions

- **L'offensive, l'attaque**
 - aller vers l'avant pour toucher l'autre
 - **La défensive:**
 - mettre en échec l'attaque de l'adversaire
 - la retraite : rompez (action des jambes)
 - la parade : action de l'arme
 - **L'offensive / défensive:**
 - l'attaque pour toucher
 - La défense (retraite, parade) pour éviter d'être touché
 - La riposte : la reprise de l'offensive pour une nouvelle attaque
- *Dialogue entre les deux tireurs*

L'attaque, l'offensive

- Aller vers l'avant pour toucher l'autre
- Allongement du bras suivi d'une fente
- Attaque simple, directe ou indirecte
- Attaque composée, avec une ou plusieurs feintes d'attaque

La défensive

- Mise en échec de l'attaque de l'adversaire
- Deux formes:
- La retraite (action des jambes)
- La parade (action de l'arme)

Alternance offensive/défensive

- Un dialogue entre deux tireurs
- L'attaque pour toucher
- La défense pour éviter d'être touché (retraite, parade)
- La reprise de l'offensive par une nouvelle attaque → la riposte

Le rôle de l'arbitre

L'arbitre est directeur du combat :

- Commande le début de l'assaut:
 - Saluez-vous
 - En garde
 - Prêts
 - Allez
- Commande l'arrêt de l'assaut :
 - halte
- Donne le point, la touche
- Est garant de la sécurité

Pour l'arbitre:

- Etre capable de s'exprimer pour donner les commandements
- Etre capable de reconnaître l'attaquant
- Etre capable de juger une faute
- Etre capable d'attribuer les points, de déclarer le vainqueur

Règlement simplifié

Règles	Sabre	Fleuret
Début de l'assaut Reprise de l'assaut après la touche	Chaque tireur est placé de part et d'autre de la ligne médiane. Aux commandements de l'arbitre : « Prêt, Allez! », l'assaut démarre.	
Arrêt de l'assaut	Dès l'intervention de l'arbitre qui commande l'arrêt en disant : « Halte! ». Arrêt à chaque touche marquée.	
La touche	Surface valable: Buste Bras tête	Surface valable: buste
Le point	A chaque touche marquée, le tireur marque un point. Si touche simultanée , résultat tranché Marque le point : Le tireur qui touche sur la surface valable Le tireur qui à déclenché le premier l'action offensive (allongement du bras et fente)	
La sortie de piste	Lorsque les deux pieds du tireur franchissent la limite arrière de la piste, il est hors jeu. Son adversaire marque un point.	

Démarche pédagogique

Du temps pour apprendre : 10 à 15 séances.

L'unité d'apprentissage : un module qui comprend quatre phases :

- **Pour entrer dans l'activité**

Des situations globales qui permettent à tous les élèves d'être confrontés à autrui, en ayant une action sur l'autre, en réagissant par rapport à l'autre en mettant en œuvre une tactique personnelle.

Un élève est entré dans l'activité lorsqu'il est capable de répondre aux questions :

l'escrime c'est :

Toucher → but

Le déplacement → comment

L'espace délimité → où

- **Pour savoir où on en est**

Une situation de référence : évaluation diagnostique, pour déterminer des niveaux de pratique.

- **Pour apprendre et progresser**

Des situations de transformation qui, au regard des problèmes que pose l'activité, porteront sur l'espace, les actions d'attaque et de défense, le contrôle des équilibres et des déséquilibres et sur la stratégie.

- **Pour mesurer le progrès**

Une situation d'évaluation terminale qui prend en compte les savoir êtres et les connaissances.

Des références

- L'escrime à l'école primaire : IA Dordogne, Usep Dordogne, Comité départemental de la Dordogne
- L'escrime à l'école primaire : IA Aveyron, USEP Aveyron, Comité départemental de l'Aveyron
- Site de l'IA 40 > pédagogie>EPS> escrime
- Site de l'USEP 94: www.usep94.fr



FIN