



Rencontre escrime USEP

La queue du diable

Matériel : 3 cordes et des plots pour délimiter le terrain de jeu

Objectif : préparation à la fente, travail du jeu de jambe

But du jeu : arracher la queue du diable

Durée du jeu : 7 minutes

Organisation :

- Un diable avec une corde coincée dans le pantalon (sur les fesses)
- Les chasseurs : le reste de la classe

Déroulement :

- Le diable doit toucher les chasseurs ; chaque touche est éliminatoire.
- Les chasseurs doivent, avec le pied, bloquer la corde de façon à l'arracher.

Variante : augmenter le nombre de diables.

Le masque musical

Objectifs :

- Travailler la position de garde
- Travailler l'observation et les réflexes

But du jeu : au signal, se placer devant un masque placé au sol

Durée du jeu : de 5 à 7 minutes

Organisation :

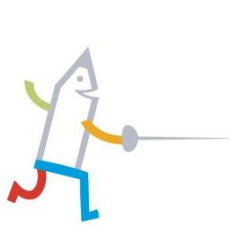
- Un masque de moins que le nombre de joueurs
- Un meneur de jeu

Déroulement :

- Les élèves se déplacent en trottinant dans la salle.
- Au signal, ils s'immobilisent devant un masque en position de garde.
- L'élève n'ayant pas de masque est éliminé.

Variantes :

- Varier la position : fente
- Varier la direction : se placer face au meneur



Le béret

Matériel : 14 masques, 1 fleuret, 1 bande bleue, 1 bande rouge

Objectifs :

- Travailler la course rapide, déplacement, fente.
- Travailler l'observation et les réflexes

But du jeu : ramener le gant, ne pas se faire toucher et retourner au plus vite dans son camp.

Durée du jeu : de 5 à 7 minutes

Organisation :

- Un fleuret placé au centre de la salle
- Deux équipes placées face à face
- Chaque joueur porte un numéro

Déroulement :

- A l'appel de leur numéro, les joueurs se déplacent en marche d'escrime vers le fleuret. Celui qui prend possession du fleuret doit vite toucher le plastron de son adversaire avant que ce dernier ne revienne dans son camp en retraite.
- Le point est marqué par le joueur s'il touche le plastron de son adversaire ou par l'autre joueur si ce dernier parvient à se mettre à l'abri dans son camp sans se faire toucher.

L'assaut libre

Matériel : plots blancs, plots rouges, plots bleus, plots jaunes, 6 masques et 6 fleurets

But du jeu : mettre trois touches à l'adversaire

Durée du jeu : de 5 à 10 minutes

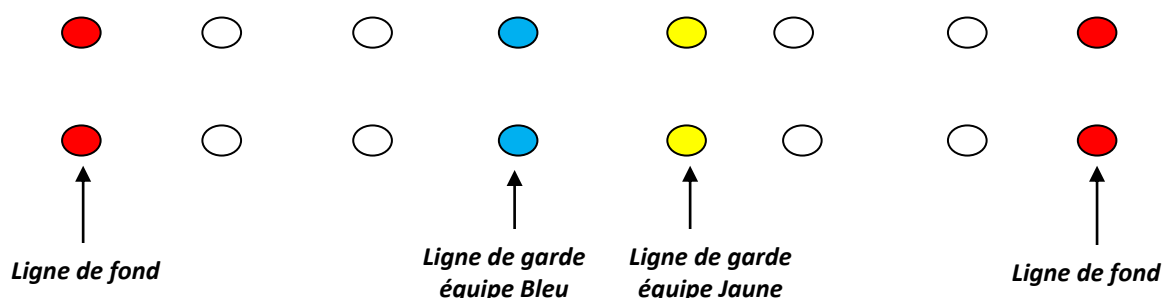
Organisation :

- Par groupe de 3, 2 tireurs et 1 arbitre
- Les élèves sont placés sur deux lignes de face à face dans un couloir d'un mètre de large environ.
-

Déroulement :

- En se déplaçant dans le couloir, il faut toucher l'autre le premier avec la pointe du fleuret ou le fond de la bouteille.
- Lorsqu'il y a touche, l'arbitre crie : « Halte ! » et compte un point pour celui qui a touché.
-

Variante : les tireurs de la ligne A et de la ligne B se déplacent vers la droite à la fin de l'assaut.





Le Relais

Matériel : 16 lattes, 2 fleurets, 2 cibles et 1 craie

Objectif : apprendre à se déplacer

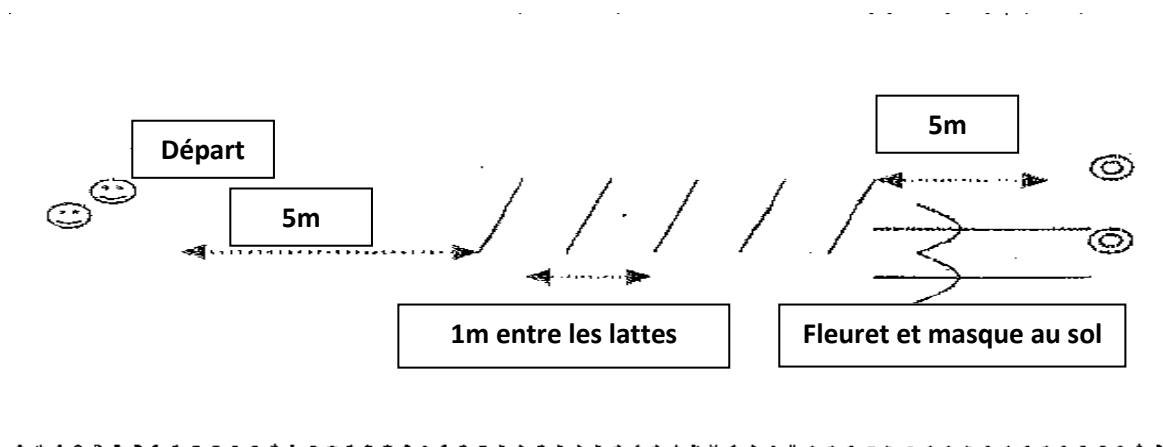
But du jeu : Se déplacer le plus vite possible comme un escrimeur

Durée du jeu : Le jeu se termine lorsque chaque enfant est passé

Organisation : Deux équipes sont placées en file indienne derrière la ligne de départ (voir schéma)

Déroulement : Au signal du meneur de jeu, les deux premiers enfants se déplacent vers la cible en marche d'escrimeur. Puis, au niveau de la marque au sol, l'enfant enfile son masque repart jusqu'à la deuxième marque, prend le fleuret et va toucher la cible désignée en position de fente. Après cela, il repart en retraite, pose son fleuret sur la marque, puis son masque et tape la main de son coéquipier pour la suite.

Variante : on peut resserrer les espacements.



Le quiz

Matériel : 6 dossiers avec des questions, grille de réponse pour l'équipe, stylos

Objectif : s'approprier le vocabulaire de l'escrime

But du jeu : Répondre correctement à un maximum de questions le plus vite possible

Durée du jeu : 15 minutes

Organisation : Deux équipes se défient au choix autour de charades, rébus ou devinettes. Avant de commencer, un secrétaire est nommé par ses camarades pour remplir la grille réponse fournie

Déroulement : Au signal du meneur de jeu, les deux équipes répondent, par écrit, aux questions le plus vite possible. Dès qu'une équipe a terminé sa grille, on passe à la correction.

L'équipe qui a répondu correctement à un maximum de questions gagne la manche. Les équipes s'affrontent ensuite sur un autre dossier.



Contre le mur

Matériel : 2 équipements complets par binôme

Objectif : attaquer et parer

But du jeu : toucher l'adversaire en se fendant

Durée de jeu : de 5 à 6 minutes

Organisation : par binôme

- L'un des tireurs a le pied gauche collé au mur.
- L'autre est à distance d'une fente. On indique ce repère par une marque au sol.

Déroulement :

- Les 2 tireurs ont le droit d'attaquer et de parer.
- Seul, celui qui n'est pas contre le mur a le droit de bouger les 2 pieds (faire « marche » « fente »).
- Au bout de 3 touches, la tour est prise et on change de rôle.

Attaquer la tour

Matériel : 1 fleuret, 2 masques et 2 cerceaux par binôme

Objectif : apprendre à se fendre, esquiver et parer

But du jeu : toucher la tour en se fendant

Durée du jeu : 5 à 6 minutes

Organisation : par binôme, la tour est debout dans un cerceau et l'attaquant debout dans un cerceau à 1,5m environ.

Déroulement :

- L'attaquant se fend et essaie de toucher la tour.
- La tour esquive avec le corps.
- Au bout de 3 touches, la tour est prise et on change de rôle.

Variante : la tour est armée d'un fleuret et peut parer.