

-L'escrime au cycle 3 –

Module d'apprentissage- USEP 47

L'objet de ce module très largement inspiré de celui conçu et rédigé par Jean Pierre Philippon Conseiller Technique Sportif chargé de mission par la FFE pour le développement de l'escrime en milieu scolaire n'est pas de se calquer sur la pratique sportive fédérale mais, par un processus didactique, de transposer cette pratique sociale de référence en Activité Physique et Sportive pour tous, support d'apprentissage de conduites motrices et de comportements sociaux tels qu'ils peuvent être définis par les instructions Officielles (*respecter des règles et les faire respecter ; apprendre des coordinations motrices riches ; les adapter à l'action de son adversaire ; élaborer des stratégies efficaces ;...*). D'un point de vue pédagogique, le jeu de l'escrime est donc simplifié sans en changer la logique interne afin de favoriser la lisibilité du jeu et l'émergence de conduites motrices efficaces. La durée des séances présentées est d'une heure environ. **Les règles de base** :

- Une zone d'invulnérabilité est prévue en prolongement des zones de combat afin de diminuer l'appréhension et d'offrir une possibilité de défense efficace;
- Dans un premier temps au moins, les élèves ne peuvent pas taper sur le fer adverse avec leur arme ni pour attaquer ni pour se défendre (combat dit « silencieux » sans bruit de fer) et les touches sont portées en se fendant. Lorsque la nécessité de départager les touches simultanées émergera lors des phases de bilan, une vigilance particulière sera progressivement portée à ce que l'allongement du bras précède, ou au moins, accompagne le mouvement des jambes (à l'inverse de beaucoup d'autres sports) ;
- La position de garde est celle de l'amble et les déplacements en avant et en arrière qui se font en la conservant sans croiser les pieds, débutent avec la jambe avant pour la marche et avec la jambe arrière pour la retraite ; ces déplacements seront travaillés lors des échauffements et utilisés dès les premiers assauts. Cette action motrice est proche du pas chassé abordé lors des rondes. Les combats se déroulent dans l'axe, les déplacements latéraux étant interdits (largeur de la piste d'assaut : 1 mètre).
- Le sabre est choisi pour ce cycle pour son aspect plus ludique facilitant la mise en œuvre : la surface de touche valable est uniquement le masque, pour les premières séances tout du moins, et les touches sont portées avec le tranchant et non avec la pointe.
- **Une convention** régit les attaques simultanées (Cf. situation de référence): le premier qui allonge le bras est prioritaire, il faut éviter l'attaque pour gagner la priorité, l'attaque est finie quand le mouvement de la fente se termine.
- Avant et après le match en pratique fédérale, le salut (Ciel, vie, terre) et la poignée de main (en fin d'assaut) sont obligatoires sans quoi le match ne peut ni commencer, ni être validé ; dans le cadre scolaire, l'introduction progressive de cette disposition peut être une façon de mettre en œuvre des compétences civiques et sociales du pilier 6 du socle commun.

La sécurité sur le terrain est favorisée par l'usage du kit première touche mais l'enseignant sera intransigeant quant à certaines règles à introduire dès le début du cycle d'apprentissage. **Les règles de sécurité** :

- Les élèves portent toujours leur masque quand ils ont l'arme à la main. Les armes n'étant distribuées que lors des élèves sont habillés ;
- Lors de la distribution des armes et de tout déplacement, les élèves tiennent le sabre par la mouche ;
- L'arme est posée au sol poignée dans le masque dès que les élèves ne combattent plus et lors des poules avec arbitres, seuls les deux tireurs conservent leur sabre.

Quelques conseils pour la mise en œuvre du module (Rappel des animations de circonscriptions ou formations USEP)

Contrairement à la plupart des modules d'apprentissages EPS, les séances sont présentées à titre indicatif dans un ordre chronologique et non par comme des situations d'apprentissages indépendantes les unes des autres afin de conserver la cohérence de la formation reçue en animation et la progressivité des apprentissages vécus par vos élèves. Une fois ces situations introduites, elles seront à reprendre, à approfondir en fonction des besoins de vos élèves et certainement pas pour tous aux mêmes moments : **la chronologie donnée ne l'est donc qu'à titre indicatif et n'a donc qu'une valeur d'exemple surtout pas de modèle.** De même, les modalités, déroulements et consignes présentées peuvent sembler trop détaillés et s'apparenter à un pas à pas un peu laborieux, ceci tout simplement afin de vous donner un maximum de repères pour la mise en œuvre d'une APS qui met en jeu de nombreux apprentissages et dont l'aspect technique ne peut être entièrement gommé par sa transposition didactique et donc pour laquelle une formation de trois à six heures reste très certainement plus qu'incomplète.

Les apprentissages moteurs concernent essentiellement le déplacement à l'ample et la fente. Il n'est pas inutile de rappeler qu'ils doivent être apportés aux élèves ou mieux encore découverts lors des situations ouvertes d'entrée dans l'activité comme des solutions efficaces aux déséquilibres suscités par les attaques ou les retraites ou encore comme des solutions permettant de toucher son adversaire de plus loin...ils seront perfectionnés en ateliers ou lors des échauffements tout au long du module.

Les apprentissages perceptifs qui en découlent (Apprécier les distances entre deux individus; apprécier le moment de l'action; traiter des informations pour décider et agir) sont introduits au cours des séances 3 et 4 du module, mais seront eux aussi repris en ateliers tout au long du module.

Les apprentissages cognitifs (respect des règles d'assaut et de sécurité, maîtrise de la convention, des rôles d'arbitre et d'assesseur) sont essentiels pour optimiser les apprentissages précédents, leur explicitation donnera tout son sens au coin EPS de la classe.

Le parti pris du **travail en atelier** à partir de la séance 6 permet d'optimiser le temps d'action de chaque enfant et de gérer la différence entre le nombre d'équipements dans un kit (12) et le nombre d'élèves de la classe.

- Le CPC EPS
- Stéphane PRIMA

Pour ENTRER dans l'ACTIVITE		Pour APPRENDRE et PROGRESSER		Pour REINVESTIR les ACQUIS
SITUATIONS DEPENDANTES Du VECU des ELEVES (donner le plaisir de pratiquer)	SITUATION de REFERENCE (pour voir ou l'on en est)	SITUATIONS organisées par objectifs déterminés par l'observation des élèves en situation de référence :	RETOUR à la SITUATION de REFERENCE (pour mesurer les progrès)	SITUATIONS de REINVESTISSEMENT (pour réutiliser les savoirs acquis)
<u>Objectif principal</u> • donner le plaisir de pratiquer/ <i>Entrée en activité.</i> ➤ A proposer avant la séance 1 ➤ En classe, émergence des représentations après présentation du matériel, constitution d'une collection de documents notamment iconographiques concernant la discipline ; son historique, ses différentes pratiques... Un coin EPS est réservé parmi les affichages. ➤ Jeux des épingles ➤ 1,2,3 soleil ➤ Reprise des situations du module escrime bouteille cycle 2	<u>Objectifs :</u> • Evaluation initiale. • Identifier les problèmes liés à la lisibilité des actions de jeu et à la coordination des actions motrices Situation de référence : L'assaut	<u>Niveau 1 : Objectifs principaux:</u> ➤ Vaincre l'appréhension ➤ Bien comprendre les règles de sécurité ; ➤ Apprendre à se mettre en garde, à se déplacer ➤ Apprendre à se fendre. ➤ Intégrer les règles de l'assaut ➤ Percevoir la distance qui permet de toucher en se fendant. ➤ Comprendre la défensive avec les jambes. ➤ Comprendre la convention. ➤ Comprendre le rôle de l'arbitre et le mettre en œuvre. ➤ Comprendre la tenue d'une feuille de poule. ➤ Comprendre le rôle de l'assesseur et le mettre en œuvre. ➤ Gérer le changement de statut défenseur/ attaquant : riposter sans parer. <u>Niveaux 2 et 3: Objectifs principaux:</u> ➤ Utiliser son arme pour se défendre : parer ➤ Gérer le changement de statut défenseur/ attaquant : parer et riposter. ➤ Attaquer des cibles différentes.	<u>Objectif :</u> • Evaluer les progrès réalisés Situation de référence : L'assaut	➤ Rencontres inter – classe ou inter écoles ➤ Rencontres USEP ➤ Module escrime artistique : « chorégraphies élaborées à partir de phrases d'arme ; saluts collectifs,... » (Cf. fiche d'évaluation des positions de garde et de fentes jointes en fin de module) ➤ Module escrime au fleuret

Activité : escrime/ Situations d'entrée dans l'activité/ pratique sans arme		Compétences : Coopérer ou s'affronter individuellement ou collectivement/ : marquer des points dans un match à deux			
Objectifs : ➤ • donner le plaisir de pratique ➤ Entrer dans l'activité.	Matériel : ➤ Un à deux épingles à linge pour chaque élève ➤ Un cerceau pour chaque élève ➤ Bandes lestées pour délimiter les couloirs d'assaut ➤ Lieu : tout lieu	But : ➤ Toucher l'adversaire le premier en respectant les contraintes			
		Critères de réussite : ➤ Valoriser le mouvement de fente qui permet de rester face à son adversaire (donc de voir ses attaques) tout en anticipant sa défense			
Jeux proposés (un à trois séances) qui seront repris lors des échauffement. ➤ Le jeu des épingles 1 : par une discussion provoquer l'émergence des représentations sur cette APS, à l'origine duel ou combat, zones vitales à protéger, d'où un passage par les jeux d'opposition (épingle sur le cœur à attraper un pied dans un cerceau interdiction d'en sortir. Variante : dissociation des rôles d'attaquant/ défenseur, seul l'attaquant à le pied dans le cerceau, le défenseur s'approche afin de provoquer son attaque, puis s'y soustrait. ➤ Le jeu des épingles 2 : Reprise avec suppression des cerceaux remplacés par des pistes de combat induisant des déplacements avant/ arrière uniquement. ➤ jeu 1, 2,3 soleil: reprise du jeu traditionnel avec la contrainte de la fente pour toucher le mur. ➤ A partir des références culturelles, recherche de la position de garde idéale		Situations/ Modalités : ➤ les élèves sont deux par deux chacun dans un cerceau. Les deux cerceaux sont distants d'un mètre à 1m50 selon les tailles. la fente s'impose d'elle-même par ce biais en éloignant progressivement les cerceaux. Les élèves découvrent alors la fente, c'est le mouvement d'attaque le plus efficace, les élèves y seront entraînés durant les séances d'apprentissage, il ne s'agit y que de les sensibiliser aux stratégies et gestes les plus efficaces ➤ On contraint les élèves à ne jamais tourner le dos à l'adversaire, La nécessité de conserver son équilibre lors de ce déplacement amène à la position de garde et au déplacement à l'ample. Les élèves y seront aussi entraînés durant les séances d'apprentissage, on ne systématisera donc pas le déplacement et la position de garde afin de conserver l'aspect ludique de la situation, si le déplacement à l'ample et la position de garde apparaissent, ils seront valorisés par essai collectif comme des stratégies gagnantes. ➤		Consigne : ➤ <i>Pour gagner votre adversaire vous devez le toucher au cœur en lui enlevant son épingle, Situation1 : mais vous ne pouvez pas sortir les pied hors du cerceau.</i> ➤ Situation 2 : mais vous ne pouvez pas sortir qu'un pied hors du cerceau. ➤ <i>Pour gagner votre adversaire vous devez le toucher au cœur en lui enlevant son épingle, mais vous n'avez pas le droit de faire demi-tour ou de lui tourner le dos pour empêcher son attaque.</i>	

Activité : escrime/ Situations d'apprentissage / Séance		Compétences : Coopérer ou s'affronter individuellement ou collectivement/ : marquer des points dans un match à deux
1 : « Se mettre en garde, se déplacer »		
Objectifs :	Matériel :	Critères de réussite :
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vaincre l'appréhension ➤ Bien comprendre les règles de sécurité ; ➤ Apprendre à se mettre en garde, à se déplacer. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 à 7 vestes, deux armes, deux masques par piste ; ➤ Bandes lestées ou rubalise (herbe) ou adhésif à peinture, plots... <p>Lieu : tout lieu Durée : 1 heure</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La position de garde à l'amble permet de conserver l'équilibre après un saut ou un déplacement. L'attitude est fléchie. ➤ 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.
Déroulement prévu	Situations/ Modalités :	Consigne :
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Echauffement : courir et s'immobiliser/ Courir et se mettre en garde (10 minutes) ➤ Se mettre en garde (10 minutes) ➤ Se déplacer : (10 minutes) Idem yeux fermés avec partenaire (10 minutes) ➤ Première prise de contact avec le matériel ➤ Percevoir l'espace de jeu et savoir comment on porte la touche (10 minutes) ➤ Bilan de séance (5 minutes) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Course aléatoire dans la salle, faire la statue au signal. Reprise avec immobilisation en garde. L'enseignant donne des conseils quant à la position. ➤ Les élèves doivent avoir adopté la position à l'amble, de profil, jambe droite en avant pour les droitiers, les jambes fléchies pour assurer l'équilibre. Chaque élève est derrière la ligne de mise en garde. L'enseignant donne encore des conseils quant à la position, en se permettant de déséquilibrer de façon bienveillante certains élèves. (idem lors des déplacements) ➤ Marcher puis rompre (deux temps différents) Puis enchaîner marches retraites en suivant son partenaire les yeux fermés doigts en contact ou yeux ouverts mains superposées sans contact ➤ Les règles de sécurité sont énoncées. (page de garde du module). ➤ Toucher son adversaire sur la tête après un déplacement. L'exercice est réalisé à tour de rôle et il ne faut pas croiser les pieds lors du déplacement. Le but est de faire prendre conscience qu'il n'y a pas de risque et que cela ne fait pas mal. Chacun le fait 3 fois puis on inverse les rôles. ➤ Faire récapituler les acquis moteur, les règles apprises, on peut les noter sur une affiche conservée au coin EPS. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Vous courez dans la salle sans vous touchez, vous bousculez, je tape dans les mains vous ne devez plus bouger. Idem mais vous vous immobilisez en garde (Cf. conseils ci contre).</i> ➤ <i>Lorsque je tape dans les mains, vous faites un saut en l'air et vous revenez en garde. Lorsque je tape dans les mains vous faites un demi-tour puis vous revenez en garde.</i> ➤ <i>« Votre jambe avant s'appelle tic et l'arrière tac, lorsque je dis tac vous avancer la jambe avant et lorsque je dis tic la jambe arrière, vous devez retrouver la position équilibrée de départ. ».</i>Enchaînement <i>« Vous devez suivre les yeux fermés les déplacements de votre partenaire sans perdre le contact avec ses doigts »</i> ➤ <i>« En partant de ma ligne, je traverse la piste en TIC TAC pour aller toucher mon adversaire sur le masque puis je reviens le plus vite possible en TAC TIC »</i> ➤ <i>« Qu'a-t-on appris aujourd'hui ? »</i>

Activité : escrime/ Situation d'apprentissage /		Compétences : Coopérer ou s'affronter individuellement ou collectivement/ :	
Séance 2 : « Se fendre, découvrir l'assaut »		marquer des points dans un match à deux	
Objectifs :	Matériel :	Critères de réussite pour la fente :	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Apprendre à se fendre. ➤ Intégrer les règles de l'assaut. ➤ Percevoir la distance qui permet de toucher en se fendant 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 à 7 vestes, deux armes, deux masques par piste ; ➤ 1 feuille de marque, une planchette, un stylo et un chronomètre, ➤ Bandes lestées ou rubalise (herbe) ou adhésif à peinture, plots... ➤ Lieu : tout lieu 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ l'élève doit avoir les deux bras allongés, le buste droit, la jambe avant à 90° et la jambe arrière tendue. 	
		Critères de réussite pour l'assaut :	
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ quantitatif : mettre au moins une touche à son adversaire ➤ technique : la fente, la marche, la retraite 	
		But : Toucher l'adversaire en respectant les contraintes (différentes selon les niveaux)	
Déroulement prévu	Situations/ Modalités :	Consigne :	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Echauffement : Rappel puis reprise des mouvements appris la séance passée : (10 minutes) ➤ Se fendre (15 minutes) ➤ S'équiper et savoir comment combattre en toute sécurité (5 minutes)/ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reprise exercices marche et retraite. Puis reprise 1, 2,3 soleil: les élèves sont en position de garde, lorsque l'animateur compte en frappant le mur, ils avancent à l'amble jusqu'à un mètre du mur où une ligne de plots empêche de s'en approcher. ➤ Les élèves découvrent alors la fente, c'est le mouvement d'attaque ; au préalable le bras s'allonge puis dans la foulée on projette sa jambe en avant tout en déployant la jambe arrière. Le retour en garde commence par une flexion de la jambe arrière. Etirement des adducteurs. Puis, les élèves sont par deux, en garde face à face, le bras allongé (l'un a la main ouverte paume en avant, l'autre la main tendue, le bout des doigts touchant la paume de l'autre). Problématisation de la situation, le maître fait découvrir à un élève la position de fente (Cf. critères de réussite). ➤ Les règles de base sont énoncées (page de garde du module). Les élèves apprennent à s'habiller mutuellement. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Vous n'avez le droit d'avancer qu'en « TIC TAC », pour toucher le mur vous pouvez allonger le bras avant que le meneur se retourne mais votre jambe TAC ne peut dépasser la ligne de plots.</i> ➤ <i>Ce mouvement est le mouvement d'attaque en escrime comment s'appelle-t-il d'après vous ? Avant de s'entraîner à le faire en conservant son équilibre et pour éviter de se faire mal aux muscles, je m'accroupis, je tends une jambe, je passe mon buste d'un appui sur l'autre mes pieds restent en place. Situation de fente : « Tu es attaquant, tu dois toucher dans ma main, lorsque je plie mon bras ,ton pied arrière doit rester cloué au sol, comment fais-tu ? »</i> ➤ (page de garde du module). 	

<p>➤ Combattre et découvrir les règles. (25 minutes).</p> <p>➤ Bilan de séances, inventaire des difficultés d'arbitrage rencontrées. (5 minutes)</p>	<p>➤ Les règles vont être données au et à mesure, les zones d'invulnérabilité vont permettre de lever les appréhensions, elles sont repérées au sol par des lignes de plots séparées de 4,50 m. Les élèves par groupe de 5, numérotés de 1 à 5, assument tous les rôles au cours de 5 rotations toutes les 5 min.</p> <p>➤</p>	<p>➤ <i>S1 : « Au commandement ALLEZ je combats et au commandement HALTE je m'arrête. On ne touche que le masque, on ne peut toucher l'autre lorsqu'il est dans sa cabane (zone d'invulnérabilité) S2 : « Je salue mon adversaire avant et après le combat et après chaque touche, je reviens dans ma cabane. Je dois me fendre pour toucher et je n'ai le droit qu'à me déplacer en TIC TAC, TAC TIC S3 : »Je n'attaque pas si mon adversaire attaque, je dois d'abord éviter l'attaque, le premier qui attaque est celui qui allonge le bras, il est prioritaire. Je n'ai pas le droit de toucher l'arme de l'adversaire, pour me défendre j'utilise TAC TIC» Les touches sont validées par l'arbitre qui observe qui attaque en premier, chacun des deux autres observent un seul tireur et annonce si il est touché ou non.</i></p> <p>➤ <i>Est-ce facile d'arbitrer et pourquoi ? lorsque l'on ne sait pas qui a attaqué en premier, on peut essayer de se rappeler lequel des deux s'est fendu pour toucher, dans les cas on ne sait pas on rejoue le point.</i></p>
--	--	--

Activité : escrime/ Situations d'apprentissage/ séance 3 : « Améliorer la fente, toucher en se fendant »		Compétences : Coopérer ou s'affronter individuellement ou collectivement/ : marquer des points dans un match à deux
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Percevoir la distance qui permet de toucher en se fendant. ➤ Comprendre la défensive avec les jambes 	Matériel : <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 vestes, deux armes, deux masques par piste de 5 tireurs; ➤ Bandes lestées adhésif à peinture, plots... Lieu : tout lieu	Critères de réussite : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les fentes sont de plus grandes amplitudes ➤ Enchaîner correctement ces actions motrices : la fente, la marche, la retraite
Déroulement prévu <ul style="list-style-type: none"> ➤ Echauffement : courir dans la salle et au signal se mettre en garde, puis se fendre; (10 minutes) ➤ Se déplacer: enchaîner marche et retraite en suivant son partenaire les yeux fermés (5 minutes) ; ➤ Se fendre. (10 minutes) ➤ Attaquer en fente: percevoir la distance de fente (10 minutes); ➤ Attaquer au bon moment (10 minutes); ➤ Enchaîner la défense et l'attaque (10 minutes) ; ➤ Bilan de séance : comprendre les consignes sur la rotation du groupe lors des assauts pour la séance suivante et rappel des critères de réussite de l'assaut. (10 minutes). 	Situations/ Modalités : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Il s'agit de vérifier de façon plus individualisée que lors des assauts de vérifier les positions des élèves et de les conseiller quant aux positions de garde et de fente. ➤ Cf. séance 1 ➤ Cf. séance 2 ➤ Par trois: un élève est attaquant armé, un autre est défenseur et porte la veste et le masque, le dernier observe et conseille sur la fente et le moment où la déclencher. Rotation dans les groupes au bout de trois fentes de l'attaquant. ➤ Même dispositif mais il n'y a plus coopération du défenseur qui cherche au contraire à se soustraire à l'attaque mais prend des risques et accepte de jouer. L'attaquant attend et saisit le bon moment pour attaquer. ➤ Evolution de la situation précédente : enchaîner la défense et l'attaque : le défenseur provoque, évite l'attaque, puis attaque immédiatement. 	Consigne : <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Vous courez dans la salle, au signal, vous vous immobilisez en garde.</i> ➤ <i>Vous vous déplacez en Tic Tac dans la salle, au signal, vous vous fendez. et restez en fente.</i> ➤ <i>Je suis attaquant: je suis derrière maligne et je touche en fente au masque dès que je peux. Je ne franchis la ligne que pour me fendre et attaquer. 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. Je suis observateur :je conseille sur la distance à laquelle doit être le défenseur pour que l'attaquant le touche.</i> ➤ <i>Je suis attaquant : même consigne que la situation précédente; mais je marque un point si je touche à la tête en fente. Je suis défenseur: je provoque l'attaquant en m'approchant pour qu'il se fende, mais j'essaie d'éviter l'attaque par Tac Tic. Je marque un point si l'attaque tombe dans le vide ;</i> ➤ <i>Je suis attaquant : même consigne que la situation précédente. Je suis défenseur: cette fois pour marquer le point, je dois toucher en fente après avoir évité l'attaque. Je ne dois pas trop reculer pour pouvoir toucher en fente.</i>

Activité : escrime/ Situation d'apprentissage/ séance 4 : « Améliorer la fente, percevoir la distance qui permet de toucher en se fendant »		Compétences : Coopérer ou s'affronter individuellement ou collectivement/ : marquer des points dans un match à deux
Objectifs :		Matériel :
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Percevoir la distance qui permet de toucher en se fendant. ➤ Comprendre la défensive avec les jambes ➤ Comprendre la convention 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 vestes, deux armes, deux masques par piste de 5 tireurs; ➤ Bandes lestées Lieu : tout lieu
		Critères de réussite :
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les fentes sont de plus grandes amplitudes et de meilleure qualité ➤ La fente est déclenchée au bon moment.
Déroulement prévu	Situations/ Modalités :	Consigne :
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Echauffement : Course en relais par équipe (10 minutes); ➤ Attaquer en fente: percevoir la distance de fente (10 minutes); ➤ Attaquer au bon moment (10 minutes); ➤ Enchaîner la défense et l'attaque (10 minutes); ➤ comprendre les consignes sur la rotation du groupe lors des assauts pour la séance suivante et rappel des critères de réussite de l'assaut. et ajout de la convention (bras tendu) ; (10 minutes). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les élèves par cinq dans leur couloir se déplacent en TIC TAC puis pour aller toucher au bout du couloir en se fendant un masque posé sur une chaise, retraite jusqu'au camarade suivant qui prend le relais TAC TIC ➤ Par trois: un élève est attaquant armé, un autre est défenseur et porte la veste et le masque, le dernier observe et conseille sur la fente et le moment où la déclencher. Rotation dans les groupes au bout de trois fentes de l'attaquant. ➤ Même dispositif mais il n'y a plus coopération du défenseur qui cherche au contraire à se soustraire à l'attaque mais prend des risques et accepte de jouer. L'attaquant attend et saisit le bon moment pour attaquer. ➤ Evolution de la situation précédente : enchaîner la défense et l'attaque : le défenseur provoque, évite l'attaque, puis attaque immédiatement. Les élèves sont répartis par cinq en dispositif d'assaut mais l'arbitre et les assesseurs n'ont qu'un rôle de conseil au niveau de la fente et de la distance à laquelle la déclencher. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Le premier de la colonne traverse la salle en marche, se fend pour toucher le masque, revient en retraite et donne son sabre au deuxième de la colonne, etc...</i> ➤ <i>Je suis attaquant: je suis derrière maligne et je touche en fente au masque dès que je peux. Je ne franchis la ligne que pour me fendre et attaquer. 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. Je suis observateur :je conseille sur la distance à laquelle doit être le défenseur pour que l'attaquant le touche.</i> ➤ <i>Je suis attaquant : même consigne que la situation précédente; mais je marque un point si je touche à la tête en fente. Je suis défenseur: je provoque attaquant en m'approchant pour qu'il se fende, mais j'essaye d'éviter l'attaque par Tac Tic. Je marque un point si l'attaque tombe dans le vide ;</i> ➤ <i>Je suis attaquant : même consigne que la situation précédente. Je suis défenseur: cette fois pour marquer le point, je dois toucher en fente après avoir évité l'attaque. Je ne dois pas trop reculer pour pouvoir toucher en fente.</i>

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.
- 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 riposter (rompre ou écarter l'arme de l'adversaire par une parade) et allonger son bras pour toucher.

3. 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.
- Lorsqu'un tireur marque le point, le combat reprend les tireurs chacun dans leur « cabane ».
- 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.

Activité : escrime/ Situation d'apprentissage/ Séance 5 : « Comprendre la convention, assurer différents rôles »		Compétences : Coopérer ou s'affronter individuellement ou collectivement/ : marquer des points dans un match à deux
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Améliorer la fente ➤ Comprendre la convention, la rotation dans la poule ➤ Comprendre le rôle de l'arbitre et le mettre en œuvre. ➤ Comprendre le rôle de l'assesseur et le mettre en œuvre. 		Matériel : <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 vestes, deux armes, deux masques par piste de 5 tireurs; ➤ Bandes lestées Lieu : tout lieu
		Critères de réussite : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les fentes sont de plus grandes amplitudes et de meilleure qualité ➤ Les rotations s'effectuent correctement dans les groupes ;
Déroulement prévu <ul style="list-style-type: none"> ➤ Echauffement : courir dans la salle et au signal se mettre en garde face à un camarade, idem plus retraite et fente; (10 minutes) ➤ Réaliser une belle fente. (5 minutes.) ➤ Course en relais par équipe (10 minutes); ➤ comprendre les consignes sur la rotation du groupe lors des assauts pour la séance suivante et rappel des critères de réussite de l'assaut. et ajout de la convention (bras tendu) ; (10 minutes). ➤ Une situation d'assaut est mise en place ; ➤ Observation collective d'un assaut et de son arbitrage, les phrases d'arme sont commentées. 	Situations/ Modalités : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Il s'agit de vérifier de façon plus individualisée que lors des assauts de vérifier les positions des élèves et de les conseiller quant aux positions de garde et de fente. ➤ Par deux, l'un se fend, l'autre conseille pour que la fente soit correctement réalisée : les deux bras sont allongés, la jambe avant est à 90°, la jambe arrière est tendue. ➤ Les élèves par cinq dans leur couloir se déplacent en TIC TAC puis pour aller toucher au bout du couloir en se fendant un masque posé sur une chaise, retraite TAC TIC jusqu'au camarade suivant qui prend le relais. ➤ Un assaut est analysé en collectif, la convention est expliquée et l'arbitrage mis en place (Cf. séance 2) ; les consignes de rotation sont expliquées ainsi que la façon d'habiller les tireurs et de s'échanger le matériel ; ➤ Les élèves s'essayent à tenir les différents rôles mais sans fiche de poule ou d'évaluation. ➤ Une seule poule reste en lice, le reste de la classe analyse l'assaut, cela permet de revenir en collectif sur les difficultés d'arbitrage et la convention, les gestes d'arbitrage... 	Consigne : <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Vous courez dans la salle, au signal, vous vous immobilisez en garde face à un camarade.</i> ➤ <i>Vous vous déplacez en Tic Tac dans la salle, au signal, vous vous immobilisez en garde face à un camarade, vous rompez et vous vous fendez. et restez en fente.</i> ➤ <i>Vous devez vous fendre en respectant trois critères (à énoncer). Mon partenaire m'observe et me corrige. La prochaine séance on utilisera une fiche d'évaluation lors de l'assaut.</i> ➤ <i>Le premier de la colonne traverse la salle en marche, se fend pour toucher le masque, revient en retraite et donne son sabre au deuxième de la colonne, etc....</i> ➤ <i>Cf. . séance 2 + Pour jouer à l'escrime, il faut au moins être trois car l'arbitre doit juger qui attaque, qui touche et repérer les fautes (rappel des règles salut, touches, cabane...); Il désigne celui qui attaque en premier ; s'il y a touche valable, il accorde le point sinon il fait reprendre l'assaut.</i>

Activité : escrime/ Situation de référence / Séance 6 « L'assaut »		Compétences : Coopérer ou s'affronter individuellement ou collectivement/ : marquer des points dans un match à deux	
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Évaluer l'élève dans le cadre d'une opposition interindividuelle ➤ Tenir des rôles différents : tireurs, arbitre et assesseurs ➤ Evaluer la mise en garde et la fente 	Matériel : <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 à 7 vestes, deux armes, deux masques par piste ; ➤ 1 feuille d'évaluation (séance 6) et/ou de poule (séance 8), une planchette, un stylo et un chronomètre, ➤ Bandes lestées Lieu : tout lieu 	Critères de réussite : <ul style="list-style-type: none"> ➤ quantitatif : mettre au moins une touche à son adversaire ➤ technique : la fente, la marche, la retraite But : Toucher l'adversaire en respectant les contraintes (différentes selon les niveaux)	
Déroulement prévu <ul style="list-style-type: none"> ➤ Echauffement (reprise fondamentaux déplacements, fente, garde...) ➤ Travail en atelier (4 rotations de 12 à 15 minutes) L'enseignant chapeaute la situation d'assaut en poule de 5 tireurs (le nombre d'assesseurs est de 2), chaque match se joue en trois points gagnants. Le reste de la classe travaille en autonomie sur les situations déjà vécues (<i>travail de la fente par deux, situations attaque/ défense des séances 3 et 4 ; course en relais, etc.</i>) ➤ Atelier « l'assaut » : Les élèves sont numérotés de 1 à 5 pour le premier placement, à chaque changement de rôle la rotation se fait dans le sens des aiguilles d'une montre ; les joueurs qui viennent de tirer vont noter leur nombre de touches avant de prendre leur nouvelle place pendant que les prochains tireurs s'équipent avec l'aide des assesseurs et de l'arbitre. ➤ Des codes gestes au niveau de l'arbitrage et la consigne « piste silencieuse » permet d'adapter la situation à la déficience auditive ; les assesseurs sont aussi chargés d'évaluer la mise en garde et la fente de leur camarade (Cf. document joint) 	Situations/ Modalités : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Voir fiches spécifiques : « Déficiences motrices et visuelles » pour une sensibilisation à ces types d'handicap 	Consignes : <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Vous devez toucher avec le tranchant de l'arme l'adversaire à la tête L'attaque est déterminée par l'allongement du bras puis de la fente.</i> ➤ <i>Les deux pieds dans votre cabane vous êtes invulnérable mais ne pouvez plus toucher.</i> ➤ <i>L'arbitrage se fait selon les règles et les gestes appris à ce moment du module (Cf. page de présentation et annexes) ;</i> ➤ <i>Lorsque vous êtes assesseurs, vous observez un seul tireur, vous devez vérifier s'il est touché mais aussi évaluer grâce à sa fiche personnelle la qualité de sa fente, vous pouvez aussi signaler les fautes à l'arbitre en levant et baissant plusieurs le bras poing fermé</i> 	Variantes/ Relance : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Limiter le temps de deux à trois minutes l'assaut pour que les rotations se fassent au même rythme sur toutes les pistes. ➤ Les feuilles de poule ne seront introduites qu'en fin de module. ➤ Différenciation des niveaux de pratique lorsque la SR sera reprise en fin de module définir des poules de niveau (niveau 1 seul la retraite permet de se défendre avant la riposte; niveau 2: parade et riposte); niveau 3 (parer, riposter et toucher d'autres cibles : buste et bras) ➤ <i>Des difficultés d'arbitrage devraient apparaître notamment au niveau de la capacité de l'arbitre à discerner qui attaque en premier, l'analyse collective devrait alors permettre de proposer de dissocier à nouveau les rôles d'attaquant et de défenseur (Cf. séance 7 : assauts dirigés)</i>

Vers la rencontre USEP / la rencontre interclasse...

NOMS	Tireur 1 :	Tireur 2 :	Tireur 3 :	Tireur 4 :	Tireur 5 :	Tireur 6 :	Tireur 7 :	Victoire	TD	Classement
Tireur 1 : _____										
Tireur 2 : _____										
Tireur 3 : _____										
Tireur 4 : _____										
Tireur 5 : _____										
Tireur 6 : _____										
Tireur 7 : _____										

Gestes d'arbitrage

En garde!



Êtes-vous prêts?



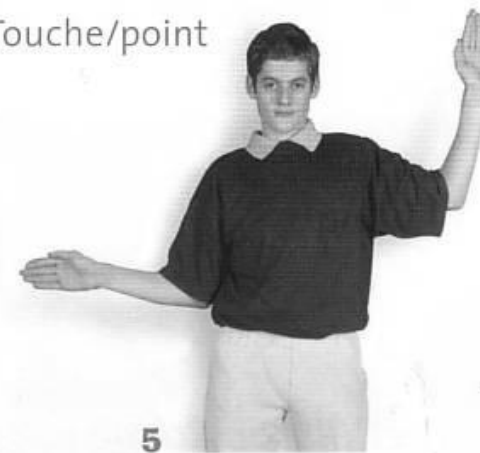
Allez!



Halte!



Touche/point



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
« Allez ! »	L'assaut commence.

- **Pendant l'assaut :**

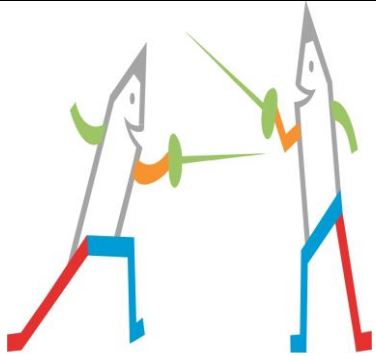
ORDRES DONNÉS	OBSERVATIONS DE L'ARBITRE	ACTIONS CORRESPONDANTES
« Halte ! »	<ol style="list-style-type: none">S'il voit une touche (valable ou non valable).Si l'un des assesseurs lève le bras.Si l'un des tireurs tombe.Si un des tireurs sort de la piste.	Les deux tireurs arrêtent le combat.

- **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 :

- Oui et la touche est valable.
- Oui, mais la touche est non valable.
- 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.



Fiche de co-évaluation

Nom de l'élève observé : _____

Nom de l'observateur : _____

Choix du niveau acquis selon les items atteints: **1/ 2/ 3**

Confirmation du niveau par l'enseignant : **1/ 2/ 3**

• **Niveau 1**

• Je sais:

- Arbitrer ce niveau
- Avancer et reculer
- Me fendre pour toucher le premier

• **Niveau 2**

• Je sais :

- Arbitrer ce niveau
- Avancer et reculer
- Me fendre toucher le premier
- Parer et riposter
- Arbitrer ce niveau

• **Niveau 3/**

• Je sais :

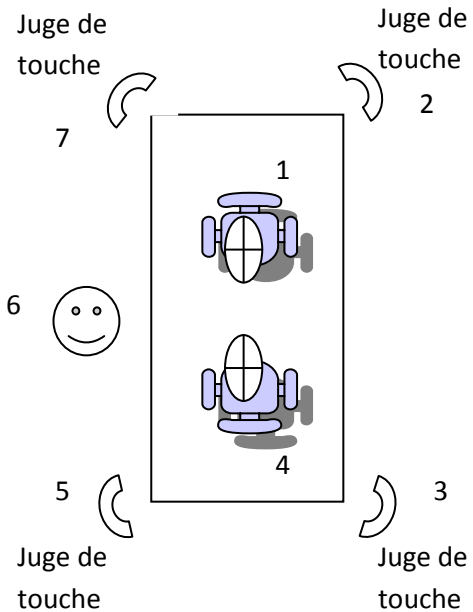
- Arbitrer ce niveau
- Avancer et reculer
- Me fendre toucher le premier
- Toucher les différentes zones autorisées
- Parer et riposter
- Arbitrer ce niveau

Activité : escrime/ Situation d'apprentissage/ Séances 7 et 8: « Rompre et riposter»		Compétences : Coopérer ou s'affronter individuellement ou collectivement/ : marquer des points dans un match à deux
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Améliorer la compréhension de la convention. ➤ Faciliter le rôle de l'arbitre et de l'assesseur. ➤ Gérer le changement de statut défenseur/ attaquant : riposter sans parer. 		Matériel : <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 vestes, deux armes, deux masques par piste de 5 tireurs; ➤ Bandes lestées Lieu : tout lieu
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les retraites sont suivies de riposte. ➤ Les arbitres et assesseurs déterminent mieux quel tireur touche en premier; 		Critères de réussite :
Déroulement prévu <ul style="list-style-type: none"> ➤ Echauffement : jeu de relais par équipe; (10 minutes) puis reprise 1,2,3 soleil (voir séance 1) ➤ Bilan collectif de la mise en œuvre de la situation de référence. (5 minutes.) ➤ Travail en atelier selon les modalités déterminées pour la séance 6. Une situation d'assaut dirigé par l'enseignant est mise en place ; pour cette séance les élèves sont réparties en groupes de 5 selon les réussites observées lors de la séance 6 (Cf. critères de réussite/15 minutes) ➤ Selon les facilités des élèves et donc selon les groupes on peut introduire la parade (Cf. ci-contre). 	Situations/ Modalités : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les élèves par cinq dans leur couloir se déplacent en TIC TAC jusqu'au mur opposé puis reviennent en TAC TIC jusqu'au camarade suivant qui prend le relais après lui avoir tapé dans la main. ➤ Ce bilan doit mettre en évidence la difficulté d'arbitrer les touches simultanées (d'où un rappel de la convention) mais aussi le manque de réactivité des défenseurs qui, en général, ne profitent pas d'une attaque dans le vide pour riposter. Les gestes d'arbitrage et la convention sont rappelés. ➤ Afin de faciliter l'arbitrage et l'évaluation, il est proposé aux élèves de déterminer un attaquant et un défenseur pour chaque attaque L'attaquant est dans sa cabane, le défenseur sur la piste. ➤ Rappeler que si le but de l'activité est bien de toucher avant d'être touché, la qualité de la fente permet de départager les tireurs en cas de touches simultanées. ➤ La parade avec l'arme est autorisée. Les défenseurs ont maintenant deux solutions : rompre ou se protéger avec son arme. Aucune autre indication n'est donnée, ils ont à découvrir comment parer. Les stratégies utilisées seront verbalisées en début de séance 9. 	Consigne : <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Le premier de la colonne traverse la salle en marche jusqu'au mur revient en retraite et tape dans la main du deuxième de la colonne, etc....</i> ➤ <i>Je suis attaquant: je suis derrière ma ligne et je touche en fente au masque dès que je peux. Je ne franchis la ligne que pour me fendre et attaquer. Je suis défenseur: je provoque l'attaquant en m'approchant pour qu'il se fende, j'essaie d'éviter l'attaque par Tac Tic, mais je suis obligé de riposter en attaquant à mon tour, sinon l'attaquant marque quand même le point même s'il n'a pas touché lors de son attaque.</i> ➤ <i>Je suis attaquant : même consigne que la situation précédente; mais je marque un point si je touche à la tête en fente. Je suis défenseur: je provoque l'attaquant en m'approchant pour qu'il se fende, mais j'essaie d'éviter l'attaque soit par Tac Tic, soit avec mon arme. Je marque un point seulement dans le deuxième cas.</i>

<p>➤ Situation d'apprentissage/ Séance 9 / différenciation : ateliers « Reprise des objectifs des premières séances. » ou « Parer et riposter»</p>		<p>Compétences : Coopérer ou s'affronter individuellement ou collectivement/ : marquer des points dans un match à deux</p>
<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Améliorer la compréhension de la convention et de la rotation dans la poule. ➤ Faciliter le rôle de l'arbitre et de l'assesseur. ➤ Gérer le changement de statut défenseur/ attaquant : parer et riposter. 	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 vestes, deux armes, deux masques par piste de 5 tireurs; ➤ Bandes lestées Lieu : tout lieu ➤ Chasubles ou foulard (1 pour 2) 	<p>Critères de réussite niveau 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les retraites et les parades sont suivies de riposte. ➤ Les arbitres déterminent mieux quel tireur touche en premier; ➤ Le défenseur alterne à propos retraite et parade.
<p>Déroulement prévu</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Echauffement : 1/ « le gant »; (10 minutes) 2/ TIC TAC/ TAC TIC avec obstacle ➤ Bilan collectif de l'assaut dirigé en poule de 4 de la dernière séance. (10 minutes.) <p>ateliers « Reprise des objectifs des premières séances. » (Cf. séances précédentes)</p> <p>Atelier « Parer et riposter » :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Construire une maison (10 minutes) ➤ Reprise de la dernière situation d'assaut dirigé afin d'augmenter le temps d'action, les élèves sont répartis en poule de 4. (30 minutes). 	<p>Situations/ Modalités :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1/ Deux élèves sont en garde face à face, l'un tient en lieu et place du sabre un foulard, lorsqu'il le lâche, l'autre sans déplacement doit se fendre pour le rattraper (prévoir une distance de 50 cm entre le bout des doigts de chaque tireur lors de la mise en garde). 2/ idem séance 1 mais les bandes lestées sont disposées perpendiculairement au sol (espacement 1 m); elles sont franchies sans être touchées TIC TAC puis TAC TIC. ➤ Un inventaire illustré de démonstration des solutions trouvées par les élèves pour parer et riposter est fait, l'enseignant institutionnalise en montrant les trois parades (Cf. stage de formation). ➤ Par atelier de 4, il s'agira d'entraîner les élèves à « lire » progressivement l'attaque adverse et à automatiser la parade ; on insistera par contre sur l'interdiction (en atelier comme lors des assauts) de taper sur le « fer » adverse pour attaquer, cela oblige les élèves à bien décider s'ils sont attaquants ou défenseurs et favorise la lisibilité du jeu par l'arbitre. ➤ L'attaque ne va qu'à la tête et la riposte est obligatoire. Cet atelier devra être repris lors des séances suivantes afin d'affiner les réponses motrices aux attaques. Pour l'instant, les touches portées en dehors du masque ne sont pas valables. Une seule attaque par action est autorisée. 	<p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Lorsque votre camarade lâche le foulard vous devez vous fendre sans vous déplacer pour le rattraper avant qu'il touche le sol.</i> ➤ <i>Le pied de votre jambe TIC est posé juste avant la première bande, il doit franchir cette bande et aller se poser juste avant la prochaine ; TAC franchit ensuite la première, l'espace entre les pieds est concerné.</i> ➤ <i>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 les attaques verticales.</i> ➤ <i>Je montre trois cibles avec mon doigt une des trois 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.</i> ➤ <i>Je suis attaquant : même consigne que la situation précédente; mais je marque un point si je touche à la tête en fente, je peux aussi tromper la parade de mon partenaire et toucher les trois cibles du masque Je suis défenseur: je provoque attaquant en m'approchant pour qu'il se fende, mais j'essaye d'éviter l'attaque soit par Tac Tic, soit avec un plafond ou des murs. Je marque un point seulement si je riposte immédiatement et que je touche. Vous utilisez maintenant les feuilles de poule pour comptabiliser les touches de chacun.</i>

Séances suivantes : l'essentiel des situations d'apprentissage ayant été introduit, il s'agira dans ces séances de réguler les actions motrices des élèves et leurs enchaînements.

	Objectifs :	Activités proposées	Commentaires
Séances 10 et 11	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reprise des objectifs des premières séances. ➤ Gérer le changement de statut défenseur/ attaquant : parer et riposter. 	Reprise des deux situations d'assauts dirigés des séances 7 et 8. L'échauffement peut être constitué d'une reprise des échauffements précédents permettant de réviser les fondamentaux : déplacements, mise en garde, fente.	Afin de préparer la reprise de la situation de référence lors de la séance suivante, il faut attirer l'attention des arbitres sur la nécessité de <i>ne 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.</i>
Séance 12	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reprise des objectifs des premières séances en ateliers ➤ Evaluer les progrès réalisés pour la SR 	Retour à la situation de référence, les fiches de poule sont utilisées, ainsi que les fiches de co-évaluations qui seront remplies en groupe après la séance (en classe par exemple) et en amont du bilan collectif. Pour ce retour à la situation d'assaut libre, une organisation en atelier peut être envisagée, les élèves travaillent en poule de 4, le maître alternant le rôle d'arbitre et d'assesseur afin de participer activement à l'évaluation, les autres poules sont en autonomie sur des ateliers de déplacement de fente ou d'assauts dirigés. Une rotation permet au maître d'évaluer chaque poule la durée de cette séance sera d'au moins 1h30 ou de deux fois 1 heure.	Le temps des assauts devra être limité à maximum deux minutes afin de pouvoir effectuer toutes les rotations. Afin de favoriser le temps d'action, ces assauts ne donnent pas lieu à des commentaires, ils se feront lors du bilan collectif. Ce bilan de cette séance devra permettre aux élèves de se situer dans un niveau de pratique et de définir leur niveau de pratique (<i>le choix se fait entre les niveaux 1 et 2, le niveau 3 sera proposé les séances suivantes aux élèves maîtrisant les actions motrices requises pour ces niveaux</i>) qui déterminera les ateliers dans lesquels l'élève travaillera les deux séances suivantes.
Prolongements possibles	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reprise des objectifs des premières séances pour les niveaux 1 et 2 ➤ Attaquer des cibles différentes. (niveau 3) 	Un travail en atelier est proposé à partir du niveau de pratique déterminé lors de la SR : pour les élèves maîtrisant le niveau 2 on propose des assauts dirigés avec la veste comme cible supplémentaire.	Les élèves de niveau 1 et 2 reprennent en ateliers des situations d'apprentissage déjà vécues correspondant aux actions motrices à affiner. Pour le niveau 3, veillez à ce que les attaques restent portées avec le tranchant et non la pointe.

Atelier supplémentaire possible: escrime/ Piste handicap fauteuil		Compétences : Coopérer ou s'affronter individuellement ou collectivement/ : marquer des points dans un match à deux	
Objectifs :	Matériel :	But :	Critères de réussite :
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Adapter son comportement au handicap ➤ Prendre conscience des contraintes du handicap 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 vestes, deux armes, deux masques par piste ; ➤ 1 feuille de marque, une planchette, un stylo et un chronomètre, ➤ Deux chaises fixées au sol Lieu : tout lieu	Toucher l'adversaire en respectant les contraintes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Avoir marqué des points
Déroulement prévu	Situations/ Modalités : Piste Handicap Fauteuil	Consignes :	Variantes/ Relance :
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Deux chaises fixées au sol, dans lesquelles les deux tireurs prennent place. ➤ Même organisation que pour la situation de référence pour les arbitres et assesseurs. ➤ La distance qui sépare les tireurs est déterminée par celui qui possède le bras le plus court ➤ Les compétiteurs tiennent d'une main leur arme et de l'autre se cramponnent à leur fauteuil. Durant la rencontre, ils doivent rester assis, et ne peuvent se servir de leurs jambes. Les fauteuils ne doivent pas être soulevés. 	 <p>Les fauteuils sont fixés en formant un angle de 110° avec la ligne de séparation centrale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Toucher avec le tranchant de l'arme l'adversaire ➤ L'attaque est déterminée par le geste du bras ➤ Possibilité de parer avec son arme l'attaque adverse (les murs de la maison) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cet atelier peut s'envisager le cas échéant comme un atelier découverte de la parade pour certains élèves ➤ Varier les contraintes de mobilité du tronc.

Atelier supplémentaire possible: escrime/ Piste handicap Déficiants visuels		Compétences : Coopérer ou s'affronter individuellement ou collectivement/ : marquer des points dans un match à deux	
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Adapter son comportement au handicap ➤ Prendre conscience des contraintes du handicap 	Matériel : <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 vestes, deux armes, deux masques par piste ; ➤ 1 feuille de marque, une planchette, un stylo et un chronomètre, ➤ Deux foulards ➤ Rubalise et bandes lestées Lieu : tout lieu	But : Toucher l'adversaire respectant les contraintes	Critères de réussite : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Respecter les consignes de déplacement ➤ Réussir à suivre le meneur ➤ Avoir marqué des points
Déroulement prévu Corde guide (rubalise) dans la main pour toutes les situations (tenue par les assesseurs en position reculée). Nœud à 1m de la cabane pour signaler sa proximité. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tic tac à l'aveugle. (30 s) ➤ Déplacement tactile (contact à la main) (30s) ➤ Situation d'assaut (30s) ➤ Même système de rotation que sur les autres pistes 	Situations/ Modalités : Piste Handicap Fauteuil	Consignes : Tenir la rubalise avec sa main libre en permanence sur cette piste <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1. Avancer (tic tac) ou reculer (tac tic) en écoutant les consignes de l'arbitre. ➤ 2. Adapter son déplacement (avant, arrière) à celui du meneur avec contact de la main ➤ 3. Assaut, après ordre « ALLEZ » de l'arbitre, chercher le fer de son adversaire avant de porter une touche (même règle niveau 1) ; l'autre main court le long de la rubalise. 	Variantes/ Relance : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Possibilité de lâcher momentanément la rubalise ➤ Absence de rubalise ➤ Approche sonore de la cabane

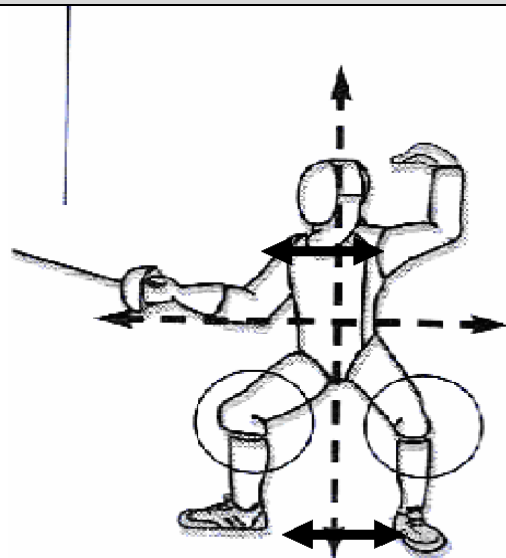
Vers l'escrime artistique/ compétence 4 : Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique

Fiche d'observation : En POSITION de GARDE :

Nom du « tireur » :

Date :

Améliorer la position de garde.



Coche d'une croix à chaque fois que le critère est respecté durant l'assaut :

Critères de réussite respectés	Assaut 1	Assaut 2	Assaut 3	Assaut 4	Assaut 5
L'écart entre les talons est de la largeur des épaules					
Les deux jambes sont fléchies					
Le buste est de profil					
Tous les critères sont respectés : La position de garde est maîtrisée :					

Fiche d'observation : En POSITION de FENTE :

Nom du « tireur » :

Date :

Coche d'une croix à chaque fois que le critère est respecté durant l'assaut :

Critères de réussite respectés	Assaut 1	Assaut 2	Assaut 3	Assaut 4	Assaut 5
Le bras s'allonge et la jambe TIC part du talon (étape 2)					
La jambe avant (TIC) est pliée en format un angle droit					
La jambe arrière (TAC) est tendue					
Lors de la fente les deux pieds restent au sol					
Tous les critères sont respectés : la fente est maîtrisée					

