

Fédération Française d'Esgrime



Partie 2 :
Unité Apprentissage

Esgrime à l'école primaire

Documentation pédagogique à l'usage des enseignants



SOMMAIRE

1 L'OBJET DU DOCUMENT.....	6
2 POURQUOI L'ESCRIME ?.....	8
Les sports de combat à l'école.....	8
L'escrime, un sport de combat pour tous.....	9
L'intérêt pédagogique.....	9
3 LES CONDITIONS D'ORGANISATION	10
Le matériel et la sécurité.....	11
4 LES OBJECTIFS ET LA DEMARCHE	12
Le but du jeu	12
La démarche	13
Les apprentissages	13
L'organisation de la séance	15
La sécurité sur le terrain.....	16
L'évaluation.....	16
5 LE CYCLE ESCRIME	18
Le choix du sabre.....	18
La situation de référence.....	18

Les règles de base.....	19
Les points.....	20
Les fautes.....	20
La progression pédagogique	21

6 LES SEANCES	22
Séance N° 1.....	22
Séance N° 2.....	25
Séance N° 3.....	28
Séance N° 4.....	30
Séance N° 5.....	31
Séance N° 6.....	32
Séance N° 7.....	35
Séance N° 8.....	37

7 NOTES	38
----------------------	-----------

8 BIBLIOGRAPHIE	39
------------------------------	-----------

ANNEXE	40
---------------------	-----------

REMERCIEMENTS / CRÉDITS.....	41
-------------------------------------	-----------

DVD	43
------------------	-----------

6

Les

Séances

Séance n° 1

Au cours de cette séance, les élèves vont découvrir l'activité et vaincre leur appréhension. Il s'agit de bien comprendre les règles de sécurité et l'organisation du groupe.

S'échauffer

Activation cardio-pulmonaire, sollicitation du train inférieur et des appuis. Éveiller l'attention du groupe.

Situation N°1 : Courir dans la salle et au signal faire la statue.

« Je cours dans la salle et je m'immobilise au signal »

Il est interdit de se toucher ou de se bousculer.

>> Le signal provoque rapidement l'immobilisation de tous.



CE2

Courir et faire la statue

Situation N°2 : Courir dans la salle et au signal se mettre en garde.

« Je cours dans la salle et je m'immobilise en garde »

Il faut avoir un écart entre les pieds d'environ la largeur des épaules.

>> La position est à l'amble.



CM2 Courir et se mettre en garde

Se mettre en garde

Les élèves adoptent une position de garde dite « à l'amble ». Ils sont de profil et, si la main droite tient l'arme, le pied droit est alors en avant, et inversement pour les gauchers. Cette position permet de se déplacer et de passer de l'attaque à la défense.

Situation N°3 : Effectuer des sauts variés et conserver son équilibre.

« Je saute et je reviens en garde »,
« je saute, je fais un saut 1/2 tour, puis je reviens en garde ».

Chaque élève est derrière la ligne de mise en garde.

>> L'attitude est fléchie. Les élèves retrouvent une position équilibrée après le saut.



CM2 Sauts variés en garde

Se déplacer

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.

Situation N°4 : Marcher (TIC TAC), Rompre (TAC TIC).

« J'appelle ma jambe avant TIC et ma jambe arrière TAC et je me déplace lorsque le maître dit : tic tac »

Le déplacement se fait une fois, et on retrouve la position de garde.

>> L'attitude est fléchie.



**CE2 Marche Tic Tac
CM2 Rompre Tac Tic**

Situation N°5 : Enchaîner marches retraites en suivant son partenaire les yeux fermés.

« Je suis, les yeux fermés, les déplacements de mon partenaire avec nos doigts en contact »

Les 2 élèves utilisent les déplacements d'escrime, ils ne croisent pas les pieds.

>> Celui qui dirige ne ferme pas les yeux et ne va pas trop vite.



CM2 Yeux fermés

Se fendre

La fente, c'est le mouvement d'attaque. Au préalable, le bras s'allonge et, sans temps d'arrêt, on projette la jambe avant, tout en déployant la jambe arrière. Le retour en garde se fait ensuite, par une flexion de la jambe arrière. Ce mouvement permet d'éloigner son corps de l'adversaire rapidement, si l'on n'a pas touché, et de répartir les efforts sur les deux jambes.

Situation N°6 : Se préparer pour se fendre, s'étirer.

« Je prépare mes muscles pour le mouvement de fente. Accroupi en fente latérale, je passe mon buste d'un appui sur l'autre. »

Solliciter les adducteurs et les ischio jambiers en étirement et mobiliser l'articulation de la hanche.

>> Les pieds restent en place, c'est le buste qui se déplace.



CE2 Etirements avant fente

Situation N°7 : Se fendre.

« Je touche dans la main de mon partenaire. Lorsqu'il plie son bras, je me fends. Mon pied arrière reste cloué au sol. »

Par deux, il faut au départ être en garde le bras avant allongé.

>> En position de fente, l'élève a les deux bras allongés, le buste droit, la jambe avant à 90° et la jambe arrière tendue.

**CM2 Fente****S'équiper et savoir comment combattre en toute sécurité**

C'est durant cette partie de la séance qu'on va mettre l'accent sur les règles de sécurité.

**CE2 Habillement**

Le port du masque est impératif, dès que l'on a une arme.

Lors de la distribution des sabres, il faut mettre la pointe de son arme

sur la chaussure ou la tenir par la bouche.

Il faudra poser son arme au sol pour enlever son masque ou s'éloigner de la zone de combat.

**CM2 Poser son arme****Percevoir l'espace de jeu et savoir comment on porte la touche**

Le but est de vaincre l'appréhension de la touche et de percevoir l'espace de combat.

Situation N°8 : Toucher son adversaire sur la tête après un déplacement.

« En partant de ma ligne, je traverse la piste pour aller toucher mon adversaire sur le masque en me fendant, puis je reviens le plus vite possible. »

L'exercice est réalisé à tour de rôle et il ne faut pas croiser les pieds lors du déplacement.

>> Les élèves prennent conscience qu'il n'y a pas de risque et que ça ne fait pas mal.

**CM2 Toucher sur la tête****Combattre et découvrir les règles**

Durant ces premiers assauts, les règles du jeu sont données au fur et à mesure, et l'espace est parfaitement défini. Les zones d'invulnérabilité permettent à ceux qui auraient un peu d'appréhension d'être en sécurité. Elles sont repérées au sol par deux lignes de scotch orange, séparées de 4,50 m.

Situation N°9 : Combattre dans un espace défini.

« Je fais mon premier assaut avec un partenaire. Au commandement « ALLEZ » je combats et au commandement « HALTE » je m'arrête. »
Les touches sont portées seulement sur le masque.

>> Les élèves respectent la zone d'invulnérabilité.

**CM2 1^{er} Combat,
CM2 Les cabanes,
CE2 Explication du jeu**

Situation N°10 : Respecter les règles et organiser les combats.

« Je salue mon adversaire avant et après le combat. »

« Après chaque touche, je reviens dans ma cabane. »

« Je dois me fendre pour toucher. »

Le système de rotation des élèves est mis en place. Il est interdit de croiser les pieds lors des déplacements.

>> Les règles du jeu se construisent petit à petit et se cumulent à chaque assaut.



*CE2 Le salut
CM2 On touche une fois
CM2 On tourne*

Situation N°11 : Combattre sans bruit et toucher en fente.

« J'attaque en me fendant et je défends en rompant »

Les combats sont silencieux, c'est-à-dire sans utiliser son arme pour taper sur le fer adverse ou pour se défendre. Il faut respecter la règle des cabanes.

>> On voit apparaître des fentes. Les déplacements sont rapides et efficaces.



*CE2 Combat silencieux
CM2 Se fendre pour marquer*

Situation N°12 : La priorité.

Historiquement les combattants risquaient leur vie. Il était recommandé de se garantir d'une attaque avant de toucher son adversaire. Les coups doubles étaient fréquents et c'était la pire chose qui pouvait arriver.

« Je n'attaque pas si mon adversaire attaque, dans ce cas je dois éviter l'attaque pour pouvoir attaquer. »

Le premier qui attaque (celui qui allonge le bras et se fend) est prioritaire.

>> On voit moins d'attaques en « même temps ».



*CE2 Toucher sans se faire toucher
CM2 Toucher sans être touché*

Séance n° 2

L'objet de cette séance est de mieux intégrer les règles du jeu. Il faut commencer à observer l'alternance



des rôles attaquant / défenseur en assaut, et une baisse sensible des « attaques en même temps », ou attaques simultanées.

S'échauffer

Situation N°1: Courir dans la salle et au signal se mettre en garde, puis se fendre.

« Je cours dans la salle et je m'immobilise en garde. »

« Je cours dans la salle, je m'immobilise en garde, puis je me fends. »

Il est interdit de se toucher et de se bousculer.

>> La garde est équilibrée et les élèves parviennent à lancer leur jambe avant pour se fendre.



*CE2 Courir et en garde
CM2 Courir en garde
et fente*

Se déplacer

Situation N°2 : Marcher (TIC TAC), rompre (TAC TIC) (idem séance 1 N° 4).



CE2 Tic Tac Tac Tic

Situation N°3 : Enchaîner marche / retraite en suivant son partenaire les yeux fermés (idem séance 1 N° 5).



*CM2 Marche retraite
yeux fermés*

Se fendre

Situation N° 4 : Se fendre (idem séance 1 N° 7).



CE2 Fente



Présentation des armes.



CM2 Les armes

S'équiper et comprendre les consignes sur la rotation du groupe

S'équiper.



CE2 Habillement

Comment faire tourner les élèves ? Les élèves doivent changer régulièrement d'adversaire, lors des assauts. Voici une solution avec un effectif pair et un effectif impair.



CM2 Rotation

Les assauts

Les règles du jeu sont toujours données au fur et à mesure. L'espace est toujours délimité de la même façon.

Assauts en respectant les règles du combat.



CM2 Consignes pour combat CM2 Assaut libre

Analyse d'un assaut : il convient d'observer et de faire observer : « qui attaque ? ». On rappelle qu'il est interdit de croiser les pieds.



CE2 Analyse assaut A CE2 Analyse assaut B

Tenir son arme correctement : le pouce et l'index sont en opposition et pincement la poignée, la pointe du sabre est vers le haut et le capuce est orienté vers l'avant.



CM2 Tenir arme

Attaquer en fente

Il s'agit ici de :

- Percevoir la distance (c'est la plus grande distance qui permet de toucher mon adversaire en me fendant).
- Comprendre la défensive « avec les jambes ».

- Enchaîner les tâches : défendre et attaquer.

Situation N°5 : Percevoir la distance de fente.

« Je suis attaquant : je suis derrière ma ligne et je touche en fente dès que je peux.

- 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 »

L'attaquant est derrière une ligne et ne la franchit que pour développer son attaque en fente.

>> On voit apparaître des fentes de grandes amplitudes.



CM2 Distance de fente

Situation N°6 : Attaquer au bon moment.

« Je suis attaquant : je suis derrière ma ligne et je touche en fente dès que je peux. Je marque un point si je touche en fente à la tête.



- Je suis défenseur : je provoque l'attaquant en m'approchant pour qu'il se fende, mais j'essaie d'éviter l'attaque en rompant. Je marque le point si l'attaque tombe dans le vide. »

Le défenseur prend des risques et accepte de jouer.

>> L'attaquant attend et saisit le bon moment pour attaquer (sur la marche). Il commence à percevoir la notion d'attaque sur la préparation.



CM2 Défenseur provoque

Situation N° 7 : Enchaîner la défense et l'attaque (évolution de la situation précédente).

« Je suis attaquant : idem situation précédente.

- Je suis défenseur : cette fois, pour marquer le point, je dois toucher en fente après avoir évité l'attaque. »
Le défenseur ne doit pas trop reculer pour pouvoir toucher en fente.

>> Le défenseur provoque, évite l'attaque, puis attaque immédiatement.



CM2 Enchaîner défense et attaque

On proposera quelques assauts en fin de séance.

Séance n° 3

La convention doit être bien comprise au cours de cette séance. Les élèves doivent ici saisir le bon moment pour attaquer.

S'échauffer

Situation N°1: Courir dans la salle et au signal se mettre en garde. Exécuter ensuite divers déplacements ou fentes.

« Je cours dans la salle et je m'immobilise en garde en face d'un camarade.

- Je fais la même chose, puis j'effectue une retraite et je me fends. »
Il est interdit de se toucher et de se bousculer.

>> Le mouvement de la fente est correct.

-  **CM2 Echauff A**
- CM2 Echauff B**
- CM2 Retraite fente**

Se fendre

Situation N° 2 : Réaliser une « belle fente ».

« Je dois réaliser une fente en respectant les 3 critères. Mon partenaire m'observe et me corrige. »
Il faut changer de rôle après chaque réalisation.

>> On observe que : les deux bras sont allongés, la jambe avant est à 90° (C'est la forme d'un coin de table), la jambe arrière est tendue.

-  **CE2 Regard sur fente**

S'équiper

Les nœuds des vestes sont réalisés de plus en plus vite.

-  **CM2 Habillement**

Tenir son sabre

Description de la manière dont on tient le sabre et exercices pour améliorer la dextérité manuelle chez les plus jeunes.

Tenir son arme.

-  **CM2 Tenue arme**

Améliorer la dextérité des doigts.

-  **CE2 Dextérité des doigts**

Rappel de quelques règles

Avant les premiers assauts libres, on rappelle quelques règles...

Saluer son adversaire.

-  **CE2 Le salut**

On n'attaque pas un adversaire qui tourne le dos.

-  **CE2 Adversaire tourne le dos**

En groupe, on tient son sabre par la mouche.

-  **CM2 Consignes sécurité**

Quelques assauts libres.

-  **CM2 Combat**

Explication de la convention qui régit la notion de priorité en assaut

La convention expliquée.

-  **CM2 La convention expliquée**

Attaquer en fente

Situation N° 3 : Attaquer au bon moment (idem séance 2 N°6).

-  **CM2 Distance de fente**

Situation N° 4 : Enchaîner la défense et l'attaque (évolution de la situation précédente) (idem séance 2 N° 7).



CE2 Enchaîner défense et attaque
CM2 Enchaîner défense et attaque

Les assauts, à la fin de la séance, permettront de mettre en application le travail précédent.



CE2 Dernier combat

Séance n° 4

L'arbitrage est mis en place avec les élèves. Ils doivent pouvoir reconnaître l'attaquant.

S'échauffer

Situation N° 1: Courir dans la salle et au signal se mettre en garde par deux, puis faire deux retraites et une fente.



CM2 Echauffement

Se déplacer

Situation N° 2 : Course en relais par équipe.

« Je traverse la salle en marche, je me fends pour toucher le masque et je reviens en retraite. Je donne mon sabre à mon partenaire. »
En tenue d'escrime avec un sabre par équipe. Ne pas croiser les pieds ; ne pas courir.

>> Les élèves ne se retournent pas pour revenir plus vite. Ils conservent des déplacements « escrime ».



CE2 Course relais
CM2 Course équipes

Attaquer en fente et défendre avec ses jambes

Situation N° 3 : Percevoir la distance de fente (idem séance 2 N° 5).



CM2 Distance de fente

Situation N° 4 : Enchaîner la défense et l'attaque (idem séance 2 N° 7).



CE2 Distance de fente
CE2 Enchaîner défense attaque

Le rôle de l'arbitre expliqué

Pour jouer à l'escrime, il faut être trois : deux tireurs et un arbitre.

L'arbitre doit juger :

- Qui attaque ?
- Qui touche ?
- Les fautes.

Les commandements sont :
SALUEZ-VOUS ! EN GARDE ! ÊTES-VOUS PRÊTS ? ALLEZ ! HALTE !

L'arbitre, lorsqu'il voit une touche, dit : HALTE.

- Il désigne celui qui attaque le premier.
 - S'il y a touche valable : il accorde le point.
 - S'il n'y a pas touche : il poursuit la phrase d'armes.

- Il désigne l'autre tireur et annonce que l'attaque repart de l'adversaire.
 - S'il y a touche valable : il accorde le point.
 - S'il n'y a pas touche : il poursuit la phrase d'armes.
- Etc.

L'arbitre doit observer les cabanes. Si un tireur a les deux pieds dans sa cabane, la touche n'est pas valable.

L'arbitre doit observer que les tireurs ne croisent pas les pieds. Une touche portée en courant n'est pas valable. Le tireur fautif prend un carton jaune. S'il récidive : il reçoit un carton rouge et une touche.

L'arbitre déclare le vainqueur du match.

L'arbitre veille à ce que les tireurs se saluent à la fin du match et se serrent la main.



CE2 Assauts arbitrés
CM2 Explication
arbitrage
CM2 Assauts arbitrés

Séance n°5

Après un nouveau travail sur la fente, des poules sont mises en place. Les matchs sont arbitrés avec un jury composé d'un arbitre et de deux assesseurs.

S'échauffer

Situation N° 1: Courir dans la salle et au signal se mettre en garde, puis sauter et revenir en garde.



CM2 Saut et garde

Se déplacer

Situation N° 2 : 1-2-3 soleil. Marcher, rompre et s'immobiliser en position de garde.

« Je me déplace en marchant vite, mais je dois être immobile et en garde à la fin de la phrase. »
 Le premier qui traverse la salle gagne. Il faut recommencer depuis le début en cas de faute.

>> Les déplacements sont dynamiques et les élèves conservent une position fléchie et stable.



CM2 1.2.3 soleil

Se fendre

Les élèves ont réalisé des dessins où ils devaient se représenter en garde et en fente. Durant cette séance nous évoquerons les attitudes observées sur les dessins et nous en profiterons pour donner, de nouveau, les critères de réalisation d'une « belle fente ».



CE2 Se fendre en dessin

Situation N° 2 : Réaliser une « belle fente » les yeux fermés.

« Je me fends les yeux fermés. J'allonge le bras au début du mouvement, mais je ne marque pas de temps d'arrêt »
 Réaliser 5 fentes lentement.

>> Les 3 critères d'une bonne réalisation sont respectés. Le mouvement est réalisé en un seul temps.



CE2 Comment faire une fente
CM2 Correction fente
CE2 Du dessin à la fente

Comprendre la tenue d'une feuille de poule

Toutes les explications pour tenir la feuille de poule.



CM2 Feuille poule

La poule

La classe est organisée en groupe de 5 ou de 6. Ces groupes sont constitués par affinité et par niveau sans engendrer d'opposition ou de tension entre les élèves. Le fonctionnement d'un jury avec accessseurs est expliqué.

Explication et démonstration du rôle de l'arbitre et des accessseurs.



CM2 Arbitrage
CE2 Arbitrage

Les matchs et le fonctionnement du groupe.



CE2 Assauts arbitrés
CM2 Assauts arbitrés

Le rôle de l'assesseur expliqué

L'assesseur aide l'arbitre à juger la validité des touches. Il se place à côté du tireur dont il juge les touches. Il doit avoir dans son champ de vision le ventre de l'adversaire.

L'arbitre, lorsqu'il voit une touche, dit : HALTE.

- Il désigne celui qui attaque le premier et demande à l'assesseur, placé du même côté, si l'attaque touche.

- L'assesseur répond : OUI, NON, je ne sais pas (abstention).
 - Si c'est OUI : l'arbitre accorde le point.
 - Si c'est NON : l'arbitre poursuit la phrase d'armes.

- Si c'est ABSTENTION : dans ce cas, il y a un doute. L'arbitre n'accorde pas de point et remet les tireurs en garde.

- Il désigne l'autre tireur et annonce que l'attaque repart de l'adversaire. Il demande à l'assesseur, placé du même côté, si l'attaque qui repart, touche.

- L'assesseur répond : OUI, NON, je ne sais pas (abstention).
 - Etc.

L'assesseur peut lever la main au cours du match pour signaler une touche à l'arbitre.

Dans le cadre scolaire, l'assesseur peut aussi signaler les fautes de combat et voir si le tireur est dans sa cabane ou non. De même, un arbitre peut accorder une touche qu'il a vue, si l'assesseur s'abstient.

Séance n°6

Durant cette séance, les notions de parade et de riposte sont introduites. Les élèves peuvent se défendre avec leur arme et rendre le coup.

S'échauffer

Situation N° 1 : Courir dans la salle et au signal se mettre en garde, puis sauter et revenir en garde.



CM2 Echauffement

Se déplacer

Situation N° 2 : Marcher et rompre en suivant son partenaire.

« Je suis les déplacements de mon partenaire en conservant ma main presque en contact avec la sienne. »

- Celui qui dirige ne va pas trop vite.

>> Les déplacements sont justes et équilibrés.



*CM2 Marches retraites
CE2 Marches retraites*

Se fendre

Situation N° 3 : Faire une retraite et se fendre.

« Je fais une retraite et je me fends »
- Par deux, les mains en contact au départ, on touche l'épaule avec les doigts sans flexion du bras.

>> Le bras s'allonge avant la fente.



CM2 Se fendre

Combattre avec la possibilité d'utiliser son arme pour se défendre.

On mettra les élèves en situation d'assaut, après avoir rappelé les règles et autorisé l'usage de l'arme pour se défendre.



**CM2 Rappel des règles****Parer avec son arme.**

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 l'attaque à la tête.

Situation N° 4 : Construire une maison.

« Je montre avec mon doigt une des 3 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.

>> Les élèves font un plafond bien horizontal et des murs verticaux.

**CE2 Parer avec l'arme**

Bien tenir son arme.

**CM2 Tenue de l'arme**

Comment mieux se protéger des coups ?

**CM2 Se protéger les doigts**

Pas d'attaque au fer.

Il s'agira ici de faire comprendre aux élèves qu'il est possible de parer avec son arme, mais qu'il est interdit de taper sur le fer adverse en attaque. Cet aménagement oblige les élèves à bien décider s'ils sont attaquants ou défenseurs et favorise la lisibilité du jeu par l'arbitre.

**CE2 Pas d'attaque au fer****Parer avec son arme et riposter.****Situation N° 5 : Parer l'attaque à la tête et riposter.**

« Je suis attaquant : je suis derrière ma ligne et je touche en fente dès

que je peux. Je marque un point si je touche en fente à la tête.

- Je suis défenseur : je provoque l'attaquant en m'approchant pour qu'il se fende, mais je pare l'attaque avec « un plafond » et je riposte immédiatement.»

- L'attaque ne va qu'à la tête. La riposte est obligatoire. La riposte ne se fait pas obligatoirement en fente.

>> Les élèves ne reculent plus après la parade. Les ripostes sont immédiates et touchent.

**CM2 Parer riposter
CE2 Parer riposter****Attaquer une des 3 cibles et tromper le défenseur.**

Il existe trois cibles pour toucher : la tête, le flanc et le ventre. Le coup de pointe reste interdit pour ce cycle.

Situation N° 6 : Les 3 cibles pour attaquer.

« Je suis attaquant : je suis derrière ma ligne et j'attaque en fente.

Dorénavant, je peux tromper la parade de mon partenaire et toucher une des trois cibles.

- Je suis défenseur : je provoque l'attaquant en m'approchant pour qu'il se fende, mais je pare l'attaque avec « un plafond » ou un « mur » et je riposte immédiatement.»

- Les touches portées hors de la veste ou du masque ne sont pas valables. Une seule attaque par action.

>> On voit apparaître des feintes.



CM2 Tromper la parade

Assauts arbitrés.

Situation N° 7 : Assauts arbitrés avec parades ripostes.

« Je fais un assaut où je peux utiliser mon sabre pour me défendre. »

- Les assauts sont arbitrés. Il ne faut 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.

Attention à la sécurité : les arbitres gardent leur masque !

>> On voit des attaques composées et des parades ripostes. Le jeu reste en mouvement.



CM2 Assauts arbitrés

Séance n°7

Les parades ripostes sont abordées de nouveau dans cette séance, mais il faudra éviter l'apparition d'attaques précédées de battements sur le fer adverse.

Se mettre en garde et se déplacer.

Après un échauffement classique, on revoit les fondamentaux.

Situation N° 1 : Se mettre en garde et faire un saut (idem séance 1 n° 3).



CE2 Sauts en garde

Situation N° 2 : Se déplacer Tic-Tac, Tac-Tic (idem séance 1 n° 4).



CE2 Tic Tac Tac Tic

Se fendre.

Situation N° 3 : Se fendre au signal.

« Je suis en garde en face de mon partenaire. Lorsqu'il me tape dans la main, je me fends et je touche son épaule. »

- Par deux, les bras allongés. On touche l'épaule avec les doigts sans flexion du bras.



CE2 Se fendre au signal

Situation N° 4 : Se fendre au signal (variante en mouvement).

« Je suis les déplacements de mon partenaire et je me fends lorsqu'il me tape dans la main. »

- Les déplacements ne sont pas trop rapides.

>> Les élèves conservent la distance de fente dans les déplacements.



CM2 Se fendre au signal

Situation N° 5 : Faire une « belle fente » (idem séance 3 N° 2).



CM2 Faire une belle fente

Rappel du contenu de la séance précédente et habillage.

On peut se défendre avec son arme. Il faut que la parade soit suivie d'une riposte.

ATTENTION : en attaque, il faut éviter de taper sur le fer adverse pour placer une touche. Ces actions rendent le jeu difficile à lire pour l'arbitre. À ce stade de l'apprentissage, ce comportement de l'attaquant est une régression qui le ramène vers ses conduites mo-

trices spontanées de début de cycle. Il est souhaitable de voir des attaques directes ou des attaques qui trompent la parade.



CE2 Discussion sur l'attaque

Combattre avec la possibilité d'utiliser son arme pour se défendre et riposter.

On mettra les élèves en situation d'assaut après leur avoir rappelé les consignes et plus particulièrement de ne pas taper sur le fer pour attaquer.



*CE2 Ne pas taper sur le fer
CM2 Assaut libre*

Parer avec son arme et riposter.

Situation N° 6 : Parer l'attaque à la tête et riposter (idem séance 6 N° 5).



*CE2 Parer riposter
CM2 Parer riposter*

Assauts dirigés.

Les rôles d'attaquant et de défenseur changent après chaque attaque.



CM2 : Assaut dirigé

Assauts arbitrés.

Les assauts dirigés évoluent vers des assauts libres : l'attaquant n'est plus désigné. Attention : « ce n'est pas de la bagarre, c'est tout un art ! ».

Le jeu est maintenant ouvert. Il est possible d'enchaîner l'attaque, la défense, puis de nouveau l'attaque et encore la défense.

Les attaques peuvent être composées, c'est-à-dire qu'elles cherchent à tromper les parades.



*CE2 Assauts arbitrés
CM2 Assauts arbitrés*

Séance n°8

Le but de cette séance est de faire tirer les élèves en mettant en place des poules où chaque match sera arbitré.

Les déplacements et la fente.

Après avoir fait un échauffement classique, on travaillera les déplacements et la fente en organisant un parcours.

Situation N° 1 : Se déplacer en retraite et exécuter des marches et fentes.

« Je traverse rapidement la salle en retraite et je reviens en marche et fente. »

- Sous cette forme de parcours, il faut veiller à ne pas se bousculer.

>> Les retraitses se font sans croiser les pieds. L'enchaînement marche fente est correct.



CM2 Retraites marches fentes

Se fendre.

Situation N° 2 : Se fendre au signal.

« Je suis le déplacement de mon partenaire en conservant ma main proche de la sienne. Lorsqu'il s'immobilise et ouvre sa main, je fais deux retraitses et je me fends pour toucher dans sa main. »

- Les déplacements ne sont pas trop rapides.

>> Les élèves ajustent la taille de leurs retraitses pour réaliser une fente à bonne distance.



CM2 Retraites fentes

Avant de lancer les poules

- L'organisation des groupes.



CM2 Constitution des groupes

- La mise en place des poules et de l'arbitrage.
- Le rappel des règles principales et de la consigne : l'attaquant ne

tape pas sur le fer adverse pour préparer son attaque.



CE2 Consignes pour les assauts

On arbitre un match pour bien montrer la procédure.

Les poules.

Les feuilles de poules sont tenues par le professeur et les élèves vont donner leur résultat après chaque match.



*CM2 Assaut A
CM2 Assaut B
CM2 Assaut C
CM2 Assaut D
CM2 Toucher Directement
CE2 Assaut A
CE2 Assaut B
CE2 Assaut C*

Annexe

Poule

N° _____

Noms et prénoms	1	2	3	4	5	6	7	Victoires	Touches données	Touches reçues	TD-TR	PLACE
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												

Poule de 3	2.3	1.3	1.2												
Poule de 4	1.4	2.3	1.3	2.4	3.4	1.2									
Poule de 5	1.2	3.4	5.1	2.3	5.4	1.3	2.5	4.1	3.5	4.2					
Poule de 6	1.2	4.5	2.3	5.6	3.1	6.4	2.5	1.4	5.3	1.6	4.2	3.6	5.1	3.4	6.2
Poule de 7	1.4	2.5	3.6	7.1	5.4	2.3	6.7	5.1	4.3	6.2	5.7				
	3.1	4.6	7.2	3.5	1.6	2.4	7.3	6.5	1.2	4.7					

REMERCIEMENTS

Remerciements aux professeurs
des écoles
Éric Pheulpin et Christine Marbach

Remerciements aux élèves de
CE1, CM2 de l'école primaire de
Busy

Merci à tous ceux qui ont apporté
leur aide pour la rédaction
de ce document :
Jean-Yves Corlosqui, Julie Brunet,
Josette Richard, Daniel Popelin,
Alexis et Valérie Caroubalos.



CRÉDITS

Rédaction & animation des séances
Jean-Pierre Philippon

Conseiller Technique Sportif chargé de mission
pour le développement de l'escrime en milieu scolaire

Tournage & réalisation des DVD
Christian Defrasne

Professeur de Lettres / Histoire

Musique originale des DVD
Guillaume Philippon

Photographie originale
Sylvain Prégaldiny

Coordination & suivi de projet
Patrick Groc & Christian Peeters

Mise en page
Benjamin Gruet

Impression
Massoz



Pourquoi la FFE a-t-elle initié "ESCRIME TOI POUR 2010" ?

Parce que l'escrime incarne l'esthétisme, le partage et la culture sportive pour enraciner ce sport et généraliser la pratique ...

- ◊ Par la beauté du sport pour une fête de l'escrime,
- ◊ Par le respect des valeurs du sport pour une pratique universelle ouverte, civique et éthique,
- ◊ Par un savoir-faire pour un public tous âges intégrant les besoins spécifiques et le handicap ...



Pour regrouper l'ensemble des acteurs sportifs et éducatifs :

- ◊ En fédérant des actions sportives et culturelles du milieu sportif associatif vers le milieu sportif scolaire et de l'extrascolaire aux temps scolaire et périscolaire,
- ◊ Par des formations et des événements sportifs partenariaux avec la FFE,
- ◊ Lors d'un événement mondial prestigieux dans l'emblématique Grand Palais ...

Pour vous proposer ses outils pédagogiques innovants, ludiques et appropriés :

KIT D'INITIATION = Premières Touches =
 100€ HT
 1 kit initiation « Premières Touches » est destiné à un public scolaire de 6 à 11 ans.



Les Comités et clubs FFE vous proposent :

- ◊ Un ouvrage didactique avec livret et DVD "Escrime à l'école primaire",
- ◊ Des kits de matériel pédagogique "1ères Touches" (armes / masques / vestes).



Pourquoi l'USEP s'engage dans "ESCRIME TOI POUR 2010" ?

Parce que l'USEP assume sa mission de service public dans les écoles et associations scolaires du 1er degré ...

- ◊ Pour les rencontres sportives primaires,
- ◊ Pour des activités associatives scolaires,
- ◊ Pour une ouverture de l'école sur ses partenaires locaux et sportifs.



Parce qu'il s'agira d'activités et de rencontres sportives et éducatives ayant comme support l'escrime et sa culture ...

- ◊ Avec une diversification et un enrichissement des pratiques EPS à l'école,
- ◊ Avec des travaux et productions pluridisciplinaires motivantes pour tous,
- ◊ Avec des outils et des aides pratiques aux enseignants et animateurs USEP,
- ◊ Avec des collaborations avec les structures, dirigeants et éducateurs FFE.

Parce que la pratique sportive scolaire USEP est un vecteur d'une éducation de qualité du jeune citoyen sportif ...

- ◊ Par l'éducation citoyenne d'une diversification des rôles sportifs et scolaires,
- ◊ Par la force collective et participative de la dynamique associative USEP,
- ◊ Par la mobilisation et la mutualisation des moyens publics pour notre réseau,
- ◊ Par des rencontres et des événements sportifs marquants et emblématiques ...

Pour les modalités locales précises, contactez votre Comité Départemental



Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré

01 43 58 97 90 www.usep.org

Contact national : Thierry POISSON Adjoint / tpoisson.laligue@ufolep-usep.fr

