

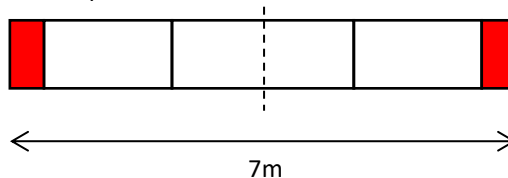
ESCRIME

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

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 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.



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

3- l'arme : quand on ne tire pas, la pointe de l'arme (la mouche) 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.

Règle de sécurité

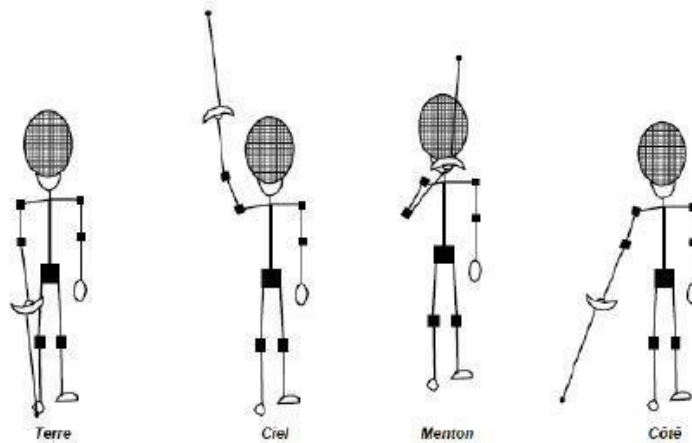
- Je ne prends pas mon arme sans masque
- Je ne me sers pas de mon arme si je n'ai pas de masque
- Je n'enlève pas mon masque sans permission
- Je me déplace sans courir et je tiens mon arme pointe en bas
- Je ne traverse pas entre des escrimeurs qui font un assaut
- Je vérifie si mon arme a une mouche

Règles de Courtoisie en Escrime

- Je ne donne pas de coups violents
- Avant le combat, le salut entre les adversaires est obligatoire. À 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

Le Salut :

Il consiste en une succession de 4 gestes :



Par respect pour son adversaire et l'arbitre, on les salue au début et à la fin de l'assaut.

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. 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 et la jambe arrière est tendue pied à plat.

L'arme :

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 :
 - 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

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 :

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

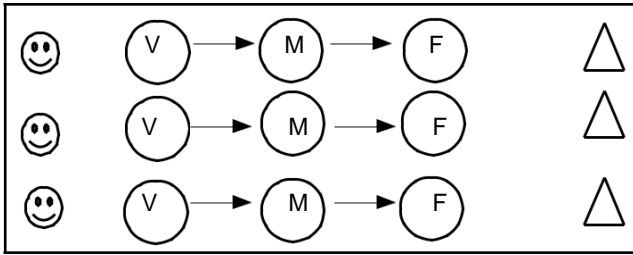
Règlement simplifié

Règles	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
Le point	À 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 a 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.

Base de Jeux

Relais « S'équiper en toute sécurité »

- Dispositif :



V : VESTE

M : MASQUE

F : FLEURET



: POSITION DE GARDE

→ : TROTTINER

- **Consignes** : Au signal, s'équiper de sa veste, trottiner, de son masque, trottiner, puis son fleuret. Maintenir la position de garde pendant 3s puis refaire la même chose dans le sens inverse.

- **Variables** : Réaliser le parcours sous forme de relais. Remplacer trottiner par marche (vers l'avant) et retraite (en arrière).

Les coupelles

- **Objectif** : Être capable de se mettre en position de garde correctement

- **Dispositif** : Des coupelles posées au sol (2 de moins que le nombre d'enfants)

- **Consignes** : Déplacement en trottinant, au coup de sifflet, s'immobiliser en position de garde devant une coupelle. L'enfant qui n'a pas de coupelle ou qui réalise mal la position de garde : -1 point de pénalité.

- **Critère de Réussite** : ne pas avoir de points de pénalité

- **Critère de Réalisation** : Buste droit, de profil, bras armé légèrement décalé du buste, pieds placés perpendiculairement, bras arrière relevé ou dans le dos, jambes fléchies.

Jeu des statues

- **Objectif** : Être capable de se mettre en position de garde correctement

- **Dispositif** : Tous les enfants sont équipés (masque, veste, fleuret)

- **Consignes** : Déplacement en trottinant (fleuret vers le bas), au coup de sifflet s'immobiliser en position de garde. L'enfant qui bouge ou qui n'est pas en position de garde : 1 point de pénalités

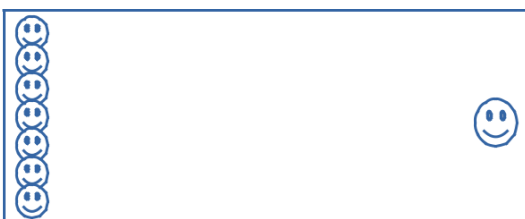
- **Critère de Réussite** : ne pas avoir de point de pénalités

- **Critère de Réalisation** : Buste droit, de profil, bras armé légèrement décalé du buste, pieds placés perpendiculairement, bras arrière relevé ou dans le dos, jambes fléchies.

1, 2, 3 SOLEIL

- **Objectif** : Être capable de se déplacer

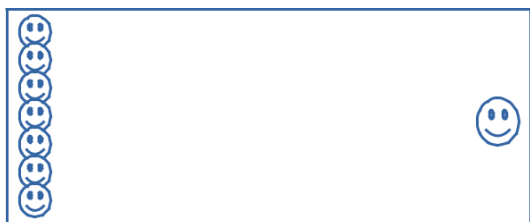
- **Dispositif** :



- **Consignes** : Se déplacer en marche d'escrime vers le meneur. Lorsque ce dernier se retourne, s'immobiliser en position de garde. Si je n'étais pas immobilisé lorsque le meneur me voit, je retourne sur la ligne de départ en « retraite ».
- **Critère de Réussite** : Être le 1^{er} à toucher le mur proche du meneur pour devenir meneur
- **Critère de Réalisation** : Buste droit, de profil, bras armé, légèrement décalé du buste, pieds placés perpendiculairement, bras arrière relevé, flexion jambes « pas glissés »
- **Variables** : Le meneur donne des consignes : 1 ,2, 3 garde – 1, 2, 3 marche, ... etc.

TIC-TAC

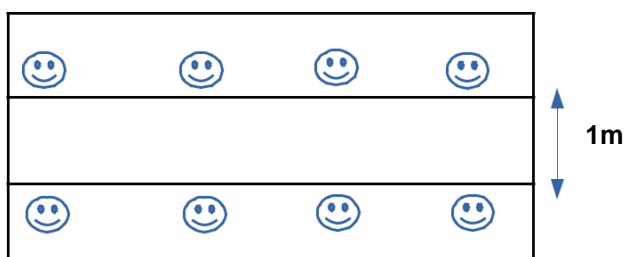
- **Objectif** : Être capable de se déplacer (marche – retraite)
- **Dispositif** :



- **Consignes** : Suivre les instructions du meneur : TIC = marche, TAC = retraite. Si je me trompe, je suis éliminé et deviens juge.
- **Critère de Réussite** : Être le dernier en jeu
- **Variable** : Rajouter la consigne TO = en garde

La Fente

- **Objectif** : Être capable de se fendre
- **Dispositif** :



Les enfants sont par binôme, l'un en face de l'autre. L'un des deux a un foulard, un masque et une veste, l'autre a une arme, une veste et un masque.

- **Consignes** : Au signal, celui qui tient le foulard haut, le lâche, son binôme doit attraper avec la pointe de son arme le foulard après une fente avant qu'il ne touche le sol.
- **Critères de Réussite** : Récupérer le foulard sur le bout de son arme grâce à une fente.
- **Variables** : Augmenter ou diminuer la distance entre les 2 enfants. Enlever le signal pour augmenter l'incertitude.

Jacques a dit ...

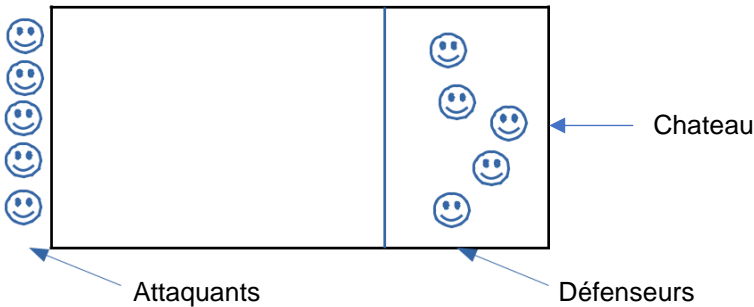
- **Dispositif** : 1 meneur et les enfants équipés
- **Consignes** : Le meneur donne des consignes « Jacques a dit... » en garde, marche, retraite, fente, saluez-vous, ... Quand le meneur ne dit pas « Jacques a dit » avant son ordre, les enfants doivent continuer l'action précédent. S'ils se trompent, ils ont un gage : réaliser 3 fois de suite un salut en escrime, aller faire 3 fentes face au mur, ...

- **Critères de Réussite** : Enchaîner les actions sans se tromper

- **Variables** : au lieu de donner des gages, les deux premiers enfants qui se trompent, se rendent sur un terrain et réalise un assaut (salut, en garde, allez ...). Le 1^{er} qui touche sur une surface valable, a le droit de retourner sur le jeu, celui qui a perdu attend le prochain éliminé (possibilité de faire plusieurs terrains pour faire plusieurs assauts en même temps si le nombre d'éliminés est important).

Jeu du château

- **Dispositif** : 2 équipes, tous les enfants sont équipés



- **Consignes** : Avant le début du jeu, attaquants et défenseurs se saluent. Les attaquants se mettent en position de garde et au signal, ils avancent (marche).

Ces derniers doivent attaquer les défenseurs qui n'ont pas le droit de sortir du château.

Attention : interdiction de courir, uniquement marche, retraite, ... Toucher des surfaces valables. Quand un joueur est touché (attaquant ou défenseur), il sort et va s'asseoir en dehors de la zone de combat.

- 1 défenseur est éliminé s'il est touché sur une surface valable ou s'il sort les 2 pieds de son château.
- 1 attaquant est éliminé s'il est touché sur une surface valable.

Inverser les rôles et faire plusieurs manches.

- **Critère de Réussite** : Toucher le plus d'adversaires

- **Critères de Réalisation** : attaquer, parer, riposter

- **Variables** : Interdiction d'être plusieurs à combattre contre une seule personne ou alors si on veut complexifier, on autorise d'attaquer à plusieurs un escrimeur.

Les 4 couleurs

- **Objectif** : Être capable de se fendre

- **Dispositif** : Les enfants sont par binôme, face à face, séparés d'1 mètre 50, masque, veste et fleuret pour l'un, masque et veste pour l'autre. Les surfaces de couleurs présentes sur la veste sont utilisées.

- **Consignes** : L'enfant équipé seulement de la veste et du masque annonce une des couleurs présentes sur sa veste. L'enfant armé doit atteindre la zone de la couleur demandée en effectuant une fente.

- **Critère de Réussite** : Toucher la zone demandée pour marquer 1 point

Le Miroir

- **Dispositif** : Les enfants sont par binôme, face à face, entièrement équipés, séparés d'une distance de fente.

- **Consignes** : Par 2, en garde, le meneur avance et recule (sans bouger le bras), le partenaire suit en gardant la distance. Quand le meneur baisse le bras armé, le partenaire fait une fente. Quand le meneur repositionne son bras armé, l'adversaire revient en position de garde.

- **Critère de Réussite** : Maintenir la bonne distance entre les 2 pour pouvoir toucher en fente lorsque le meneur baisse le bras armé.

Jeu des sens

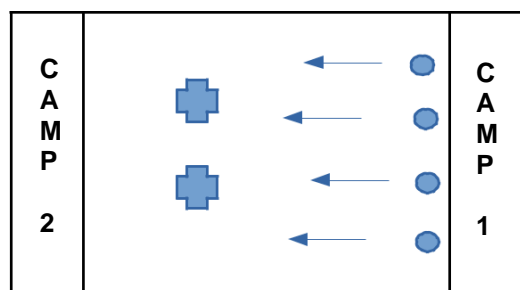
- **Dispositif** : 1 meneur face aux autres joueurs
- **Consignes** : Au signal, prendre la position indiquée par le meneur. Main ouverte face aux joueurs : MARCHEZ / Main ouverte dos aux joueurs : RETRAITE ou ROMPEZ / Poing fermé : EN GARDE / Main ouverte bras tendu vers le sol : FENTE
- **Critères de Réussite** : Réagir au signal et exécuter le bon geste

Contre le mur

- **Dispositif** : Par binôme, A et B. Le tireur A a le pied arrière collé au mur, le tireur B est à distance de fente
- **Consignes** : 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/retraite/fente). Au bout de 3 touches, on change les rôles.
- **Critères de Réussite** : Je touche mon adversaire (3 fois), je pare les attaques de l'adversaire.

Jeu des Mousquetaires

- Dispositif :



- Garde de Richelieu
- Mousquetaire

Tous les enfants sont entièrement équipés (Masque, Veste, Fleuret).

2 enfants sont désignés Garde de Richelieu, le reste sont Mousquetaires. Les mousquetaires vont d'un camp à l'autre et sont défiés sur leur chemin par des gardes de Richelieu. Déplacements selon des couloirs imaginaires.

- **Consignes** : Au signal des 2 gardes « mousquetaires sortez », les mousquetaires traversent le terrain en ligne droite (couloirs imaginaires). Chacun des gardes lancent un défi à un mousquetaire, en suivant les règles et les commandements des assauts « en garde » « prêt » « allez ».

Si le mousquetaire est touché sur une surface valable, il lève la main et devient garde de Richelieu. Si le garde est touché, il cède le passage au mousquetaire et ne peut pas le défier à nouveau.

À la fin, les 2 ou 3 mousquetaires non touchés ont gagné la partie et deviennent les gardes de la prochaine partie.

- **Critères de Réussite** : Pour le garde : toucher un ou plusieurs mousquetaires. Pour le mousquetaire : rejoindre l'autre camp sans se faire toucher par un garde.

Le béret

- **Dispositif** : 2 équipes A et B s'attribuent 1 numéro par joueurs.
- **Consignes** : Le meneur appelle un numéro au hasard et les 2 escrimeurs s'affrontent. Le gagnant de l'assaut est celui qui réussit à toucher le 1^{er} son adversaire.
- **Critère de Réussite** : Réussir une touche valable en 1^{er} pour marquer 1 point pour son équipe

Exercices	Garde	Marche/Retraite	Fente	Assaut
Relais « s'équiper en toute sécurité »	x	x	x	
Les coupelles	x		x	
Jeu des statues	x			
1, 2, 3 soleil	x	x		
Tic Tac	x	x		
La fente			x	
Jacques a dit	x	x	x	
Jeu du Château		x	x	x
Les 4 couleurs			x	
Le miroir	x	x	x	
Jeu des sens	x	x	x	
Contre le mur		x	x	x
Jeu des Mousquetaires		x	x	x
Le Béret				x