



Logique interne :

Sport individuel de combat amenant à un affrontement duel médié par un engin (fleuret, sabre, épée) dans un espace délimité, dans un temps limité où il s'agit de toucher l'autre sans se faire toucher.

Le but est de marquer plus de points que l'adversaire en un temps donné, dans un espace délimité, orienté et de sens contraire.

Classification Parlebas :

L'escrime est un sport :

- sans partenaire
- avec adversaire
- sans incertitude liée au milieu

Problèmes fondamentaux :

- équilibre
- maîtrise de l'engin
- gestion de l'espace intermédiaire (distance de garde)
- prise d'informations

Inscriptions dans les I.O. :

Ecole maternelle

Collaborer, coopérer, s'opposer

Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.

(...) Sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) **ou une réversibilité des statuts des joueurs** (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...).

(...) Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : **arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.**

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Ressources maternelle : Etape 3 – autour de 5 ans :

- Choisir des modalités d'actions de collaboration pour expérimenter une première opposition en recherchant le contact de l'autre
 - Construire une opposition à distance par la médiation d'objets à conquérir, à voler, à posséder (foulards, épingles à linge...)
- Construire un projet d'action individuel pour s'opposer à l'autre
 - Etablir des rapports constructifs à l'autre en respectant les différences de chacun
 - Assurer simultanément et contradictoirement l'attaque et sa propre défense

- Entrer dans l'espace proche de l'adversaire et élaborer des stratégies adaptées à la motricité de celui-ci pour s'imposer tout en respectant son intégralité
- Accepter et s'approprier différents rôles sociaux : arbitre (connaître et respecter des règles, se positionner sur le terrain pour une observation efficace des comportements des joueurs, intervenir sans hésitation), observateur (l'observation sera guidée par un critère précis et un retour sur les observations sera effectué à l'ensemble du groupe), responsable de la marque ou de la durée du jeu, (phases de jeu courtes)
- Respecter les règles de sécurité, visant à préserver son intégrité corporelle et celle de l'autre (ne pas se faire mal, ne pas faire mal, ne pas se laisser faire mal...).

Ecole élémentaire

Champs d'apprentissage	Attendus de fin de cycle 2	Attendus de fin de cycle 3
<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>Dans des situations aménagées et très variées, S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu. Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples. Connaître le but du jeu. Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.</p> <p>Compétences travaillées pendant le cycle : Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. Accepter l'opposition (...) S'adapter aux actions d'un adversaire. Coordonner des actions motrices simples. S'informer, prendre des repères pour agir seul (...) Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</p>	<p>En situation aménagée ou à effectif réduit, S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</p> <p>Compétences travaillées pendant le cycle : Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires (...). Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaître attaquant / défenseur. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. S'informer pour agir.</p>

	Connaissances	Attitudes
Equilibre	<ul style="list-style-type: none"> - connaître la position de garde - connaître les différentes positions afin de maintenir son équilibre : fente, marche, retraite - connaître les conditions nécessaires à l'équilibration (polygone de sustentation) 	<ul style="list-style-type: none"> - maîtriser ses émotions et ses actions liées à la confrontation - rester attentif à la posture de son corps
Maîtriser l'engin	<ul style="list-style-type: none"> - connaître les différentes armes (épée, fleuret, sabre) - connaître les règles de sécurité - connaître les positions pour tenir son arme : sixte, quarte. - connaître la règle d'or (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal) 	<ul style="list-style-type: none"> - accepter le contact entre les armes - respecter les règles de sécurité - s'arrêter lorsque l'on touche ou l'on est touché - être attentif aux paroles de l'arbitre
Gestion de l'espace intermédiaire (distance de garde)	<ul style="list-style-type: none"> - connaître le vocabulaire lié à la technique : attaque, parade, riposte - connaître la surface valable pour toucher en fonction de l'arme. - connaître un règlement simplifié donnant la cotation des points 	<ul style="list-style-type: none"> - adopter une attitude combative et fair-play - respecter les autres et leurs différences - progresser vers l'adversaire pour diminuer l'espace intermédiaire - évaluer la distance qui sépare de l'adversaire
Prise d'informations	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les différentes zones de la piste 	

	Capacités	Situations possibles
Equilibre	<ul style="list-style-type: none"> - effectuer le salut - tenir une mise en garde - effectuer une marche, une fente, une retraite 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeux de poursuite (escrimeur, chat glacé, meneur mené...) • Le diable dans sa boîte • Jacques a dit • Tic Tac • 1,2,3, soleil • Jeu de relais sur cibles • Attrape foulard • Les 3 tapes
Maîtriser l'engin	<ul style="list-style-type: none"> - tenir son arme (en sixte, en quarte) - porter une attaque en coup droit - effectuer une parade 	<ul style="list-style-type: none"> • Relais cerceau • Le voile de la princesse • Le houla hop • L'attaque de la tour • L'attaque de la tour armée
Gestion de l'espace intermédiaire (distance de garde)	<ul style="list-style-type: none"> - maintenir son adversaire à distance : <ul style="list-style-type: none"> - effectuer une parade pour empêcher l'adversaire de me toucher - effectuer une retraite - garder le bras allongé - Pénétrer dans l'espace de son adversaire : <ul style="list-style-type: none"> - identifier la surface à toucher chez l'adversaire - effectuer une attaque - effectuer une riposte - Développer les stratégies afin de provoquer le déséquilibre de l'adversaire pour le mettre en difficulté 	<ul style="list-style-type: none"> • Le foulard • Le jeu de la rivière • Rester en contact • Le face à face • L'attaque de la tour • L'attaque de la tour armée • Attaquer au bon moment • Le défenseur provoque
Prise d'informations	<ul style="list-style-type: none"> - Être capable de se situer sur la piste - Appréhender l'action de l'adversaire dans le but de le toucher 	