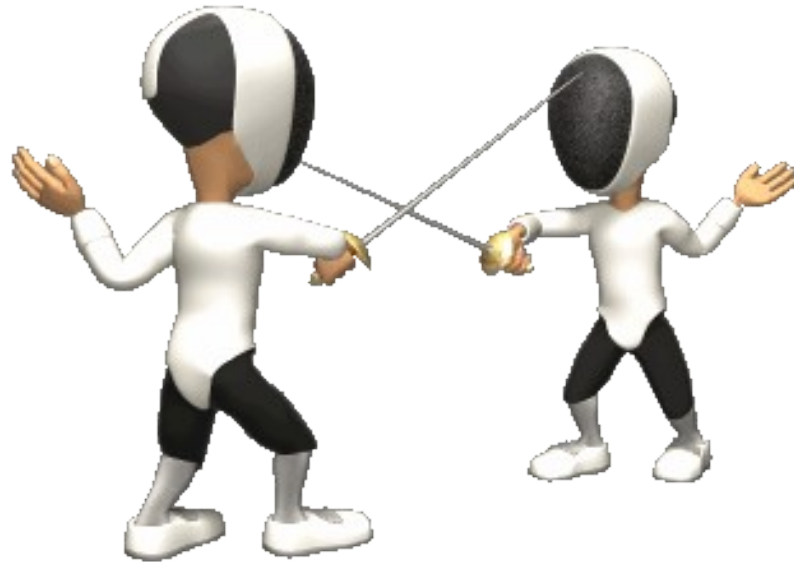


# ESCRIME



### Règles de sécurité :

**La veste** d'escrime utilisée doit être bien fermée et son col doit être relevé afin de bien protéger le cou.

**Le masque** : la languette arrière doit bien bloquer le masque. Après avoir bien mis le masque en inclinant la tête vers le sol et en remuant, il ne doit pas tomber.

**L'arme ne peut être prise que lorsque l'élève a mis son masque.**

- Lors des premières séances, attendre que l'adulte distribue le matériel pour l'utiliser : vérifier la taille des vestes et du masque (1 par 1).

- Mettre correctement son masque et sa veste. Le masque doit être adapté à la taille de sa tête et ne pas tomber si on baisse ou secoue la tête.

- L'adulte distribue les armes : la pointe toujours en bas « ce n'est pas une canne » (on ne s'appuie pas dessus).

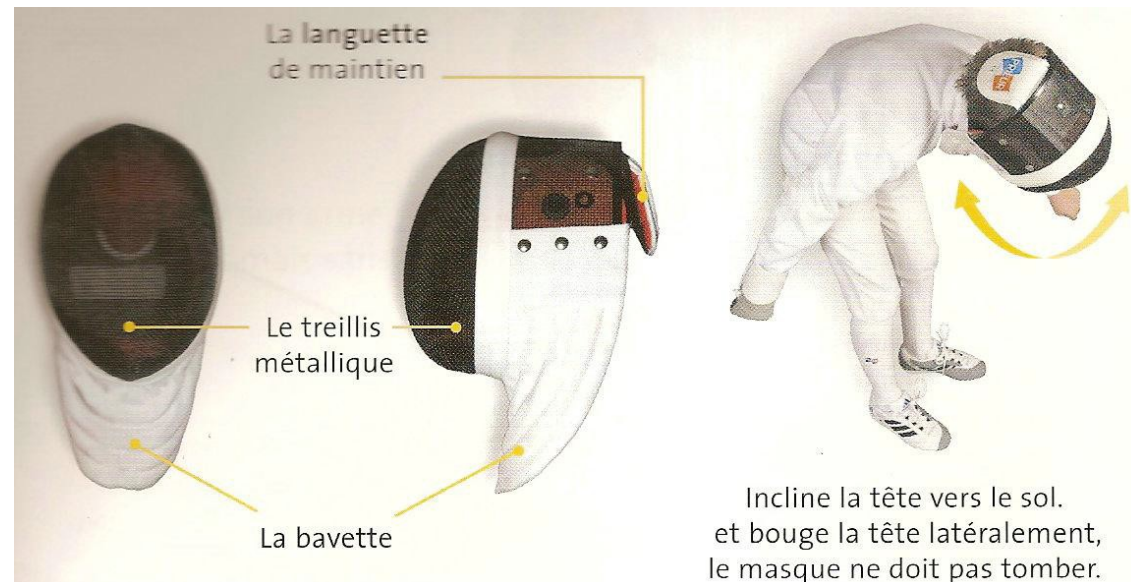
- On se déplace vers sa zone de combat, avec son arme en MARCHANT, pointe dirigée vers le BAS, le masque sur le visage.

- Je pose le sabre en premier (je ne combat plus). Je retire mon masque ensuite (en bout de piste après m'être retiré).

- Entre les situations d'apprentissage avec armes EXIGER que toutes les armes soient POSEES AU SOL (et non jetées), avant d'enlever le masque, pour discuter et/ou changer de rôles.

- A l'inverse à la reprise des situations de jeu avec armes les masques sont remis avant de prendre les armes.

- Les Juges, observateurs se tiennent sur des zones de « sécurité » durant les assauts, si le terrain est trop petit, les juges gardent leur masque.



## RÈGLES DE COURTOISIE EN ESCRIME :

- L'enseignant doit se montrer particulièrement strict dans la direction des assauts qu'il fait effectuer.

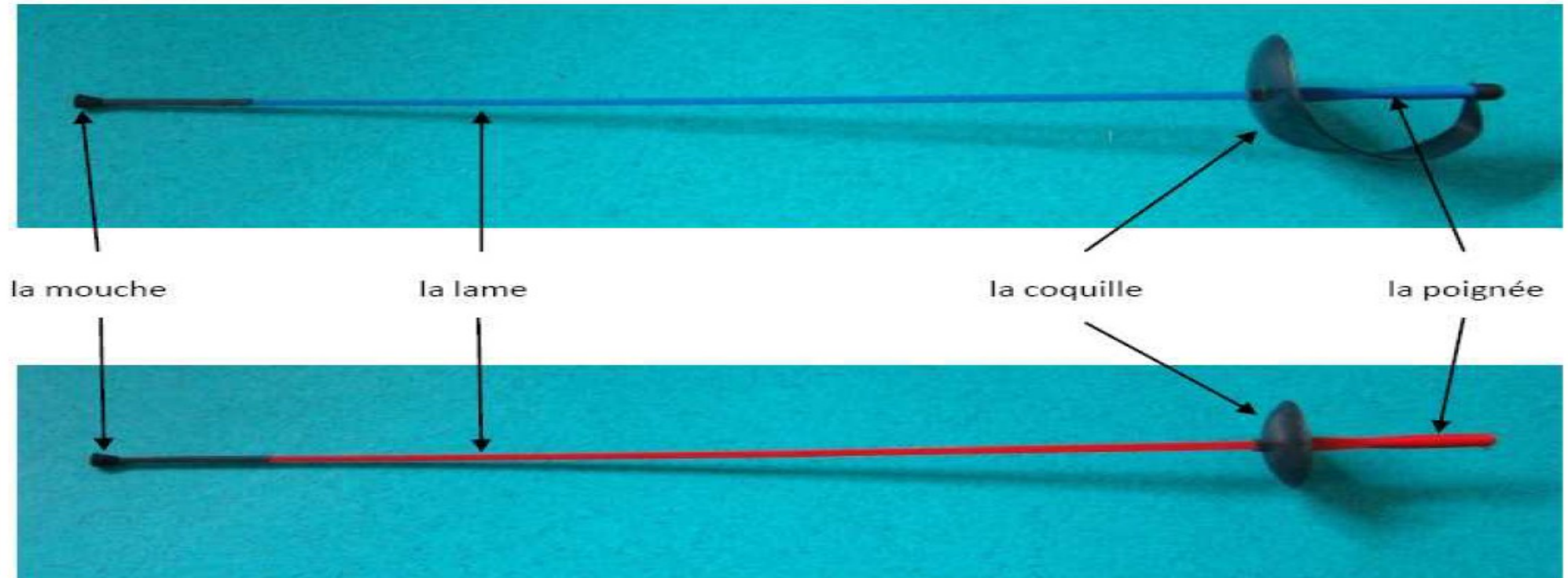
- Avant le combat, le salut entre les adversaires est obligatoire. A défaut, le match ne peut commencer.

- Pendant le combat il ne faut pas admettre de la part des joueurs des 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 ;

## Présentation des armes : sabre et fleuret



**Fleuret** : plus léger, arme d'étude pour s'entraîner au duel (on va répéter des gestes), on s'entraîne à ne viser que le le tronc sans les bras ni la tête et on ne pique qu'avec la pointe qui s'appelle la mouche.

**Sabre** : arme de tranchant des cavaliers et des pirates, on touche au dessus de la ceinture (ventre dos bras tête) avec la pointe et la lame.Plus facile de toucher avec la lame donc beaucoup plus de touches avec celle-ci.

**Épée** : arme des mousquetaires, avec grosse coquille qui sera notre seul bouclier. On touche partout de la tête aux pieds mais uniquement avec la pointe. Pas de règle de priorité, comme dans les duels, le premier qui touche à raison et marque ; si on touche ensemble chacun marque un point.

A l'épée : il peut y avoir des coups doubles et dans ce cas il y a un point pour chaque tireur

Au fleuret et au sabre : il y a des règles de priorité qui déterminent celui ou celle qui va marquer le point.

S'il y a coup double l'arbitre doit déterminer le tireur qui avait la priorité et qui va marquer le point.

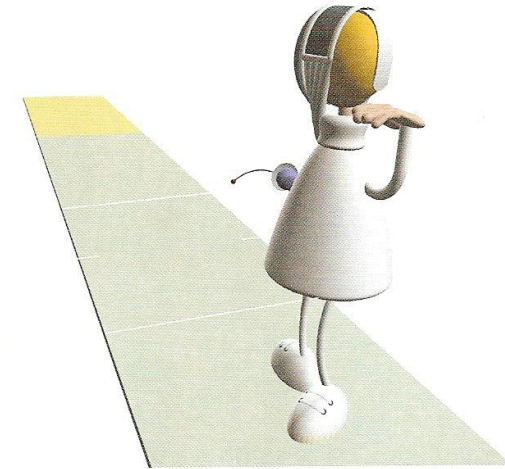
Si les deux tireurs attaquent exactement en même temps et touchent tous les deux avec une fente correcte, on dit qu'il y a actions simultanées, c'est le seul cas où lors d'un coup double personne ne marque de point (très rare au niveau des jeunes)

### La piste

La piste d'escrime est un couloir limité sur les côtés et à l'arrière.

**Si un tireur dépasse d'un ou deux pieds les limites de côté, l'assaut est arrêté et il doit se remettre sur la piste.**

**Si le tireur dépasse des deux pieds la limite arrière de la piste, l'adversaire gagne un point.**



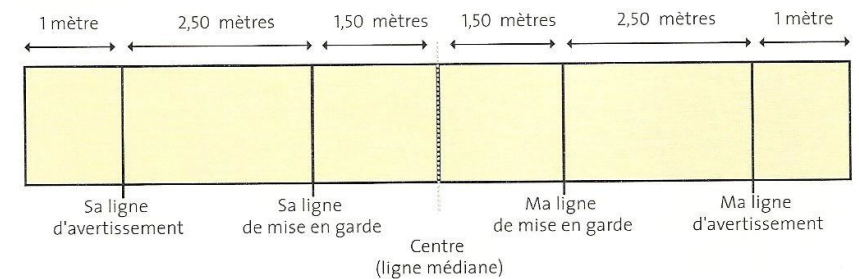
**Habillage :** pour gagner du temps et travailler sur l'entraide, penser à la file indienne, chacun remontant la fermeture éclair de la veste de son voisin.

**Tenue de l'arme :** la seule consigne est de tenir la poignée le plus près possible de la coquille

Au fleuret et à l'épée, la pointe (mouche en direction de mon adversaire), là ou je veux toucher

Au sabre, comme je touche plus avec la lame, la pointe sera vers le haut.

### PISTE DE 10 MÈTRES POUR LES JEUNES





**Position de départ : la garde**

Les deux pieds en équerre, la pointe du pied avant (pied droit pour les droitiers, gauche pour les gauchers) en direction de mon adversaire.

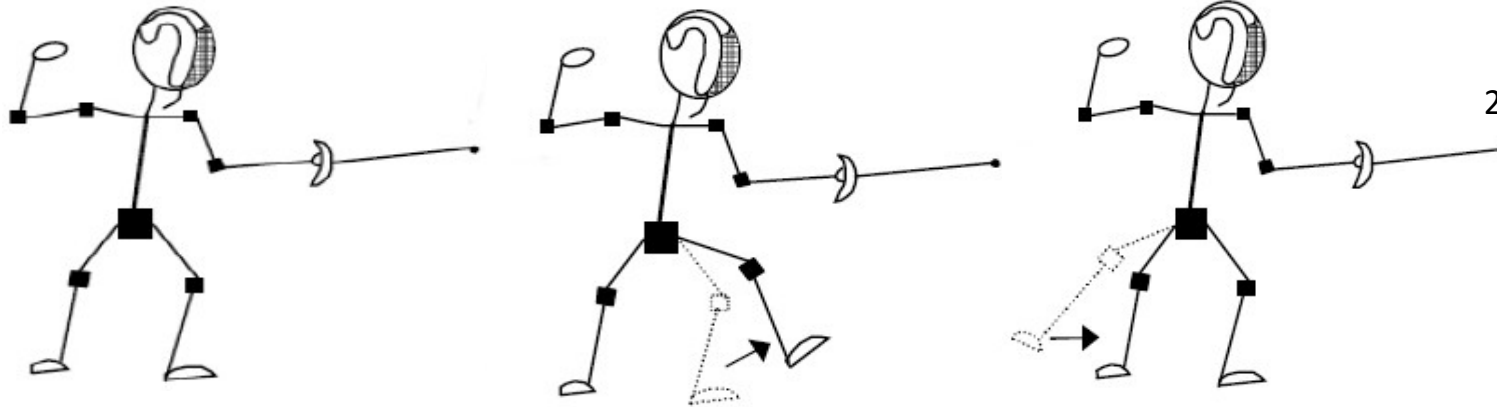
Ensuite j'écarte un peu les pieds en laissant les talons sur la même ligne, je plie légèrement les jambes afin de chercher à avoir le maximum d'équilibre

Mon bras avant, celui qui tient l'arme est plié, le bras non armé est placé dans le dos.



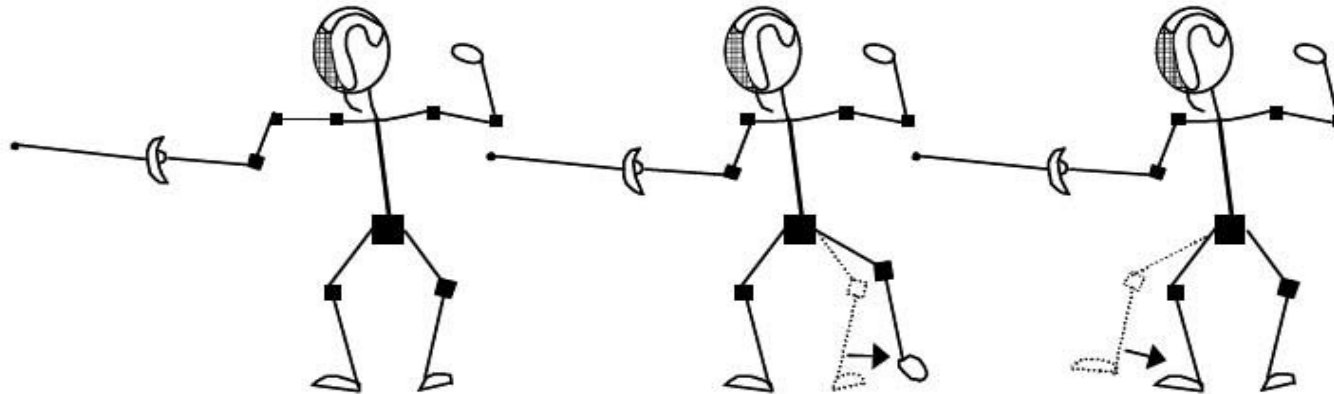
## Le déplacement :

### 1/ 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 ! »

### 2/ 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

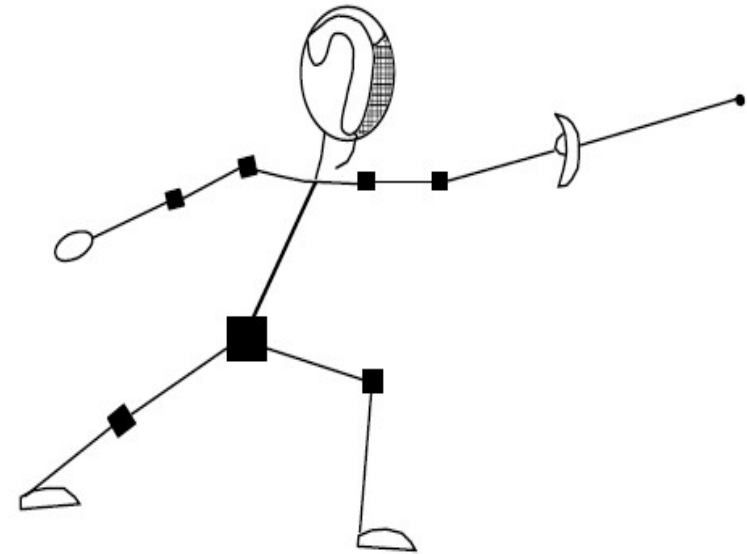
La fente permet de toucher l'adversaire après avoir allongé le bras. C'est le type d'attaque qui va permettre d'aller toucher de loin et surtout qui va donner le point à celle ou celui qui l'a effectuée le premier.

1 -tendre le bras le plus possible, c'est le signe de l'attaque, il va falloir montrer à l'arbitre que j'attaque

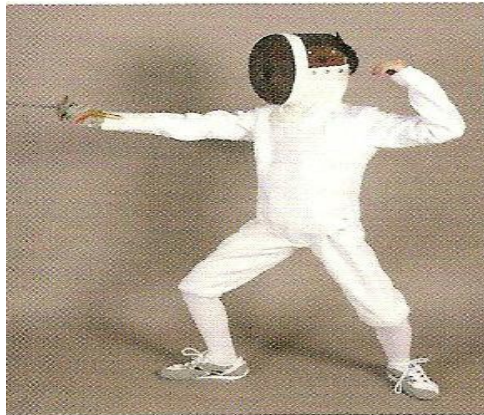
2 -jeter son pied avant loin devant **sans bouger son pied arrière.**

Si ce dernier se lève ou suit le pied avant, alors on ne peut pas considérer cela comme une fente donc pas comme une attaque donc pas de priorité

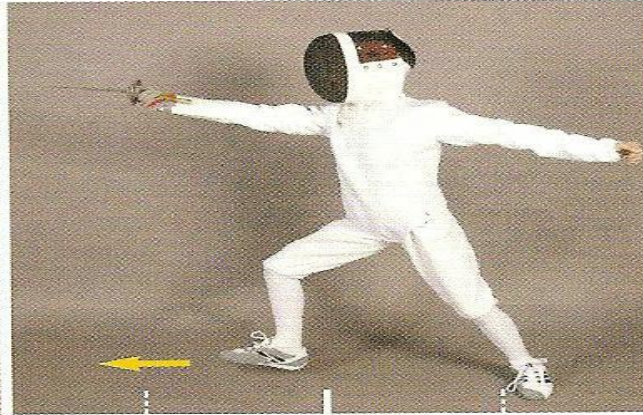
Descriptif : bras tendu – jambe arrière tendu – pied arrière à plat – jambe avant pliée genou à angle droit



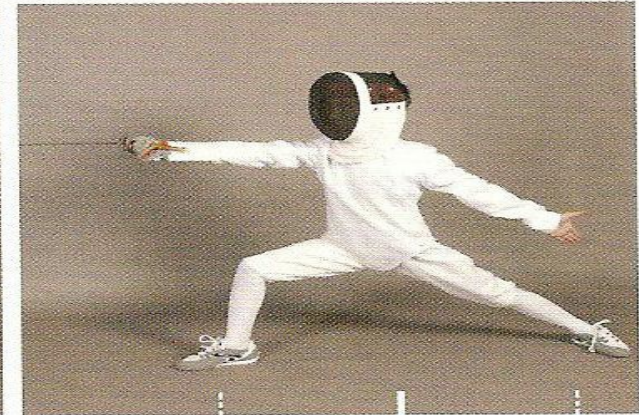
## LA FENTE



**1<sup>er</sup> temps :**  
allonger  
le bras.



**2<sup>e</sup> temps :** mon pied avant  
se soulève et rase le sol.  
C'est la poussée de ma  
jambe arrière qui me  
propulse vers l'avant.



**3<sup>e</sup> temps :** je retrouve mon  
équilibre jambe arrière  
tendue, le genou avant  
au-dessus de ma cheville,  
le bras arrière parallèle à  
la jambe arrière.



## L'assaut :

### **Début de l'assaut**

En escrime le salut est obligatoire en début et fin de match, vers son adversaire et vers l'arbitre, à la fin du match les tireurs se serrent également la main.

Au début de chaque assaut, les deux tireurs se placent de part et d'autre de la ligne médiane.

### **3 Je sais saluer en trois temps.**

#### **Le salut fait partie de l'escrime.**

Il est **obligatoire** au début et à la fin de chaque assaut. C'est la marque de respect que je porte à mon adversaire, à l'arbitre et, s'il y en a, au public.



**1<sup>er</sup> temps**, le fleuret est dirigé vers le ciel.



**2<sup>e</sup> temps**, la coquille vient sous le menton.



**3<sup>e</sup> temps**, le fleuret retourne vers le sol.

**Position de départ**, le fleuret est dirigé vers le sol.

#### **Les commandements**

En garde, êtes-vous prêt (attente de réponse).

Pour le début de l'assaut, on dit « ALLEZ ».

Pour l'arrêt de l'assaut, on dit « HALTE ».

#### **Pendant l'assaut**

A chaque « touche » valable (sur la cible) ou non valable, l'assaut s'arrête.

- Si la touche est valable, on replace les deux tireurs de part et d'autre de la ligne médiane.

- Si la touche est non valable, les tireurs restent sur place et reprennent l'assaut.

(La validité de la touche est définie préalablement par la cible à atteindre). S'il y a un problème, on retourne alors derrière les limites, on pose les fleurets par terre et on discute....



## Quelques définitions :

- L'attaque : action offensive qui consiste en un allongement du bras suivi de la marche et/ou de la fente. Elle permet de prendre la priorité dans le duel. Pour regagner la priorité, il faut parer l'attaque.
- La parade : action défensive qui consiste à mettre l'attaque en échec à l'aide de la lame en repoussant la lame adverse. En empêchant ainsi l'adversaire de le toucher, le tireur gagne le droit d'aller le toucher à son tour.
- La riposte : action offensive portée après la parade de l'attaque adverse. C'est rendre le coup à son adversaire.

## Ressources

### Livres et revues:

Articles dans la revue *EPS 1 (liste non exhaustive...)* :

o n° 60 nov.-déc. 1992

o n° 79 sept.-oct. 1996

o n° 85 nov.-déc. 1997

o n° 106 jan.-fév. 2002

o n° 118 juin-juil. 2004

« *Escrime à l'école primaire* » par la Fédération Française d'Escrime (avec deux DVD), également disponible sur Internet (sans DVD)

<http://www.escrime-ffe.fr/l-escrime-scolaire-et-periscolaire/escrime-scolaire>

« *Éveil escrime* » par la Fédération Française d'Escrime, également disponible sur Internet

<http://www.escrime-ffe.fr/les-differentes-pratiques/l-veil-escrime>

Vous pouvez retrouver les vidéos qui accompagnent ces livrets en cliquant sur le lien ci dessous (cliquer ensuite sur le livret que vous souhaitez consulter) :

<http://escrime-institut-ffe.fr/index.php/bibliotheque-numerique/livrets-et-memoires/98-livrets-pedagogiques-de-la-federatio-n-francaise-d-escrime>

# Jeux de poursuite

**Équilibre**

## **L'escrimeur**

- « Je cours dans la salle et je m'immobilise au signal ». Courir dans la salle et au signal faire la statue. Il est interdit de se toucher ou de se bousculer. Le signal provoque rapidement l'immobilisation de tous.
- « 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.
- « 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.
- « 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.
- - Courir dans la salle et au signal se mettre en garde par deux, puis faire deux retraites et une fente.

## **Le chat glacé**

Le « chat » touche les autres en les glaçant, l'élève glacé se met en fente. Pour être délivré, un autre élève doit passer entre les jambes de celui qui est glacé.

Variables : la grandeur du terrain, par deux, plusieurs chats.

## **Meneur mené**

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.
- « 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 conformes et équilibrés.

## Le diable dans sa boîte (ou épervier « escrime »)

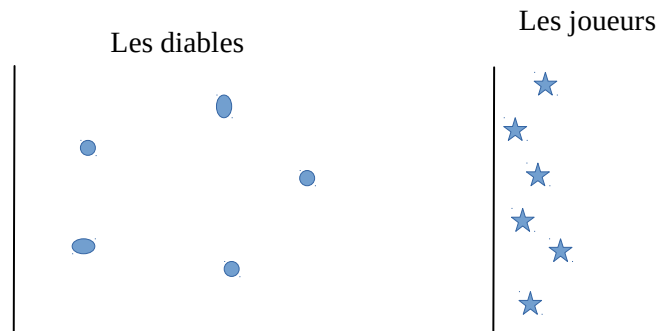
**Équilibre**

**OBJECTIF :** Travailler la fente ( ce jeu permet de voir apparaître la position de fente)

**DISPOSITIF**

Deux équipes : des diables dans leur boîte. Ils doivent toujours avoir un pied sur la coupelle.

Les joueurs sont derrière la ligne et doivent rejoindre l'autre côté de la salle sans se faire toucher



**DEROULEMENT**

- Au signal, les joueurs doivent traverser la salle sans se faire toucher.
- les diables doivent toucher les joueurs en laissant un pied sur la coupelle ( ils peuvent effectuer une rotation sur eux mêmes ou pas).
- les joueurs touchés s'immobilisent
- répartir plusieurs diables dans la salle, plus ou moins espacé.
- compter le nombre de joueurs touchés à chaque passage, aucun joueur n'est éliminé.
- effectuer plusieurs passages, compter le nombre total de joueurs touchés
- inverser les rôles
- l'équipe qui a touché le plus de joueurs a gagné

**BUT**

Toucher les joueurs qui traversent.  
On marque un point par joueur touché

**CONSIGNES**

Pour les « joueurs » : traverser la salle sans se faire toucher  
Pour les diables : toucher les joueurs en gardant un pied sur la coupelle

**CRITERES DE REUSSITE**

Nombre de touches réalisées.  
La touche est effectuée en position de fente

**VARIABLES**

- a) varier les dimensions de l'espace de jeu (agrandir, rétrécir), augmenter le nombre de diables (1/3 ; 2/3)...
  - b) les diables ne peuvent se déplacer que dans une seule direction : vers l'avant, vers la gauche... (rotation interdite)
  - c) autre variante du jeu : les diables ont une queue accrochée à leur ceinture. Les joueurs évoluent librement dans l'espace de jeu.
- Le but est de prendre un maximum de queues sans se faire toucher. Les diables ne peuvent pas bouger le pied arrière. Si un joueur est touché, il est « glacé ».

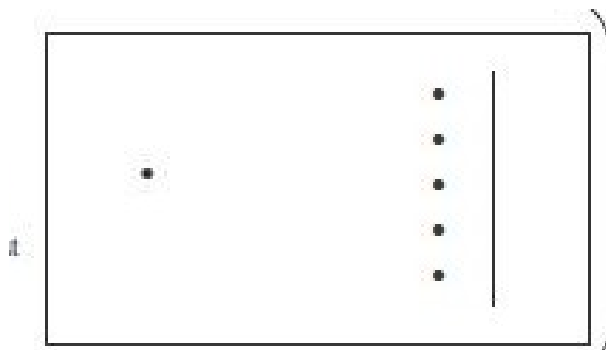
## 1,2,3 SOLEIL

Équilibre

**OBJECTIF :** apprendre à se déplacer (marche, retraite), à se fendre

### DISPOSITIF

Le meneur (enseignant ou élève) est contre le mur



### DEROULEMENT

Le meneur est de face et décompte. Les élèves se déplacent en marche d'escrime, mais doivent être immobiles, dans la position annoncée, à la fin de la phrase quand le meneur se retourne (en garde!). Le premier qui traverse la salle gagne et devient meneur.

Celui qui bouge doit reculer en effectuant un nombre de retraites définies au préalable.

Les déplacements sont dynamiques et les élèves conservent une position fléchie et stable. L'enseignant veille au respect des consignes.

### BUT

Se déplacer en marche ou en retraite d'escrime et en retrouvant toujours une position de garde.

### CONSIGNES

- Conserver le pied arrière au sol.
- Être attentif aux indications. L'attitude est fléchie.

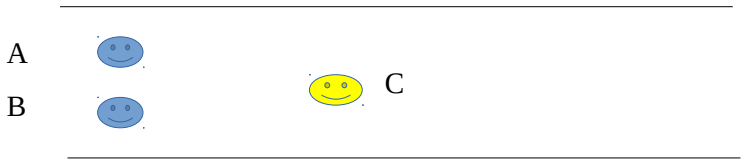
### CRITERES DE REUSSITE

Je réussis à me déplacer dans le rythme  
J'atteins le mur

### VARIABLES

- le meneur peut annoncer des positions différentes en fin de déplacement : position de fente, de garde
- Varié le nombre de retraites
- varier la position du meneur : face à eux pour vérifier les déplacements ou de dos.



<b>Les 3 tapes</b>		<b>Equilibre</b>
<b>OBJECTIF :</b> apprendre à se déplacer (marche, retraite), à se fendre		
<b>DISPOSITIF</b>  En ligne par trinôme. Dans un couloir délimité ou sur une piste d'escrime.  <div style="text-align: center;">  </div>	<b>DEROULEMENT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Par groupe de 3 joueurs : 1 contre 2</li> <li>- Les élèves sont placés dans un couloir d'un mètre de large environ, SANS arme</li> <li>- En position d'escrimeurs (garde), le joueur C tape une première fois dans la main de A ou B, puis une deuxième fois. A la troisième tape, il doit effectuer une retraite sans se faire toucher par le dernier joueur (A ou B) qui effectue une marche.</li> <li>- Les tapes se font en position de fente</li> <li>- le joueur C effectue 5 assauts. S'il parvient à effectuer sa retraite sans se faire toucher, il marque un point</li> <li>- Changer de rôle</li> </ul>	
<b>TÂCHE DE L'ÉLÈVE</b>		
<b>BUT</b>	<b>CONSIGNES</b>	<b>CRITERES DE REUSSITE</b>
garder la distance par rapport au joueurs A et B Effectuer une fente et une retraite (pour C), effectuer une marche (pour A et B)	Se déplacer en avant ou en arrière sans croiser les Pieds (marche et retraite), effectuer une fente pour toucher l'adversaire	Effectuer une retraite sans se faire toucher
<b>VARIABLES</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>a) faire varier la distance de retrait (de 1 retraite ( un pas) à plusieurs mètres)</li> <li>b) les joueurs A et B peuvent marquer un point s'ils touchent C</li> <li>c) même jeu avec les armes : C se sert de son arme pour « taper » les armes de B et C.</li> </ul>		

<b>TIC TAC</b>		<b>Équilibre</b>
<b>OBJECTIF</b> : s'exercer à la marche, à la retraite, à la garde.		
<b>DISPOSITIF</b> 1 meneur face au groupe (groupe classe ou possibilité de travailler en atelier) <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="text-align: right;">Le meneur</div> <div style="text-align: center;">           X            X            X            X            Les élèves         </div> </div> </div>	<b>DEROULEMENT</b> - Tic : la jambe avant ; Tac : jambe arrière. - Le meneur annonce « Tic-Tac » : on marche en rythme. - Le meneur annonce « Tac-Tic » : on rompt (recule) en rythme.	
<b>BUT</b>	<b>CONSIGNES</b>	<b>CRITERES DE REUSSITE</b>
Se déplacer en marche ou en retraite d'escrime et en retrouvant toujours une position de garde.	- Etre attentif aux indications. - Le déplacement se fait en position de garde. L'attitude est fléchie. - Je marche ou recule en rythme selon les indications du meneur.	Je réussis à suivre les consignes données par le meneur.
<b>VARIABLES</b>		
a) Jouer sur la diversité des consignes (Tac-Tic, Tic-Tac, Tic-Tac, Tac-Tic, etc.) b) Jouer sur le rythme des consignes (plus ou moins rapide) c) Remplacer les signaux sonores par des signaux visuels (mains, foulards)		

## JACQUES A DIT

Équilibre

**OBJECTIF** : s'exercer à la marche, à la retraite, à la garde.

### DISPOSITIF

1 meneur face au groupe (groupe classe ou possibilité de travailler en atelier)



### DEROULEMENT

- Prendre la position indiquée par le meneur : marche, retraite, salut, fente, garde.
- changer de meneur régulièrement
- Le jeu s'arrête au bout de 2 à 3 mn.

### BUT

Se déplacer en marche ou en retraite d'escrime, effectuer une fente ou une mise en garde

### CONSIGNES

- Etre attentif aux indications.
- Je marche ou recule en rythme selon les indications du meneur.

### CRITERES DE REUSSITE

Je réussis à suivre les consignes données par le meneur.

### VARIABLES

- a) donner un numéro aux positions, la consigne est donnée par geste

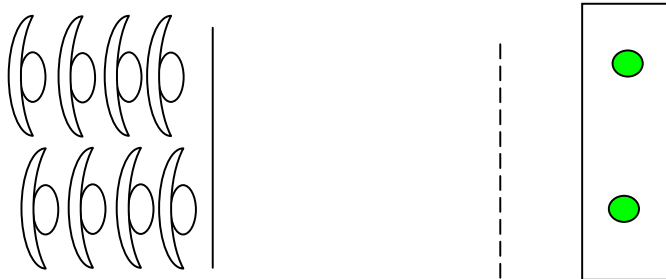
## JEU DE RELAIS SUR CIBLES

**Équilibre/ maîtriser l'engin**

**OBJECTIF** : devenir précis dans son geste, s'exercer à la marche, la retraite et la fente.

### DISPOSITIF

La classe est divisée en plusieurs groupes (équipes).  
Chaque groupe est placées en file indienne, derrière une ligne tracée au sol.  
Une équipe peut assurer l'arbitrage du jeu.  
Un masque est posé sur un support (banc, chaise, poutre ...) en face de chaque groupe. Une ligne est tracée au sol devant le banc : limite de fente.



### DEROULEMENT

Par équipes de 4 à 6, il s'agit de toucher le masque. Le relais dure de 2 à 3 mn. Les élèves doivent déclencher leur attaque à distance de fente.  
Au signal de l'adulte, « Allez », l'élève marche (déplacement escrime) arme à la main. Il essaye de toucher la cible en se fendant sans franchir la ligne.  
Dès que l'élève a tenté sa touche, il recule en se déplaçant en retraite pour donner le relais au suivant en lui donnant l'arme dans la main.

### BUT

Gagner le relais.

### CONSIGNES

Les déplacements doivent se faire sans croiser les pieds (marche et retraite).  
Obligation de se fendre pour faire tomber la cible.  
Seules les touches piquées (avec la pointe) sont valables.  
Les arbitres assurent :

- le déroulement du jeu (début, fin, comptage des points)
- le respect des déplacements
- le respect du relais

### CRITERES DE REUSSITE

Pour le tireur :  
Toucher la cible avec l'arme, après avoir effectué une fente.  
  
Pour l'équipe :  
Marquer le plus de touches.

### VARIABLES

- a) Jeu avec des objets de taille différente (plus grosse : facilitation, plus petite : complexification)
- b) Faire varier les distances parcourues pendant le relais





**L'ATTAQUE DE LA TOUR / L'ATTAQUE DE LA TOUR ARMEE****Maîtriser l'engin / gestion de l'espace intermédiaire****OBJECTIF** : apprendre à se fendre, esquiver et parer**DISPOSITIF**

Les élèves sont en binôme, face à face, sur une piste d'escrime ou un couloir matérialisé. La tour est dans un cerceau.

**DEROULEMENT**

La tour est debout dans un cerceau (sans arme)  
L'attaquant est debout face à la tour (à 1m50 environ).  
Il se trouve à distance de fente.  
Pour déterminer la distance de fente, proposer aux élèves de faire plusieurs essais : on peut positionner une coupelle sous le pied arrière pour matérialiser cette distance de fente.  
- L'attaquant se fend et essaie de toucher la tour  
- La tour esquive avec le corps  
- le jeu dure deux minutes, on compte le nombre de touches  
- on inverse les rôles  
- le gagnant est le joueur ayant marqué le plus de points

**BUT**

Toucher la tour en réalisant une fente.  
Marquer le plus de points possibles dans le temps imparti.

**CONSIGNES**

L'attaquant ne peut toucher qu'en effectuant une fente  
La tour ne riposte pas, ne sort pas du cerceau

**CRITERES DE REUSSITE**

Je réussi à toucher la tour  
Je touche la tour plus de fois que mon adversaire

**VARIABLES**

- a) faire varier le temps de jeu
- b) donner la possibilité à l'atour d'effectuer une retraite (remplacer le cerceau par une coupelle)
- c) le joueur faisant l'atour peut avoir une arme : il peut alors effectuer une parade (pas de riposte). Le jeu devenant « l'attaque de la tour armée ».

# Jeux pour maîtriser l'engin

## Maîtriser l'engin

### Le relais cerceau

Les élèves sont répartis en équipes.

Ils sont disposés les uns derrière les autres, de manière à laisser un espace suffisant entre les joueurs (un peu plus que de deux fois la longueur de l'arme).

Le but est de se passer un petit cerceau situé sur l'extrémité de l'arme de joueur en joueur, sans le laisser tomber : le premier passe au deuxième, il se retourne et passe au troisième, qui se retourne...

L'équipe gagnante est celle qui a réussi à amener le cerceau au bout de la chaîne sans le faire tomber.

Si le cerceau tombe, le jeu reprend à l'endroit de la chute.

Variantes :

- modifier l'endroit de la reprise en cas de chute ( au début, deux joueurs avant...)
- varier la taille du cerceau, le nombre de relayeur
- complexifier en associant un déplacement (marche) ou une fente.



### Le Houla Hop

Dispositif individuel

Le but est de faire tourner un petit cerceau au bout de son arme

Je réussis si je ne fais pas tomber le cerceau.

Variantes :

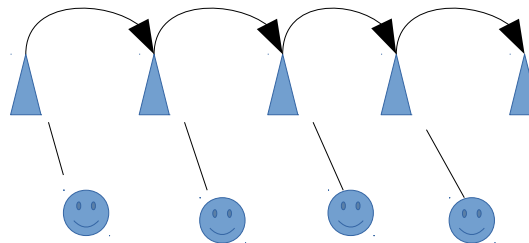
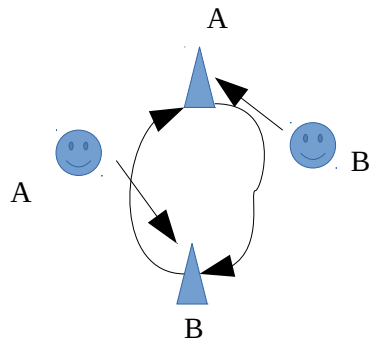
- complexifier en associant un déplacement (marche, retraite)
- possibilité de combiner avec les jeux : Tic Tac, Jacques a dit



### Le foulard de la princesse

Le but est de déplacer un foulard d'une princesse à l'autre (plots) sans le faire tomber. Je dois voler le foulard de la princesse de mon adversaire : le joueur A déplace le foulard de B vers A, inversement pour le joueur B. Les joueurs jouent chacun leur tour. Je marque 1 point à chaque réussite

En binôme, on compte le nombre de déplacements réussis, en relais l'équipe qui termine le déplacement la première a gagné.



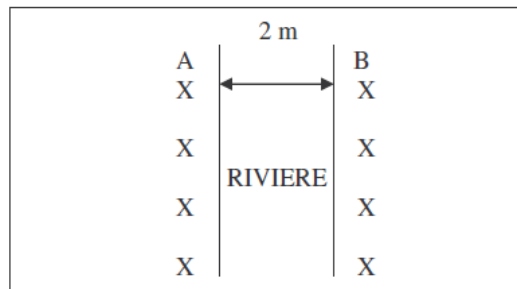
## LE JEU DE LA RIVIERE

## Gestion de l'espace intermédiaire

**OBJECTIF :** travailler la fente, la garde, évaluer la distance intermédiaire

### DISPOSITIF

- 3 équipes
- 1 « rivière » de 1,50 à 2 m de large (à moduler en fonction des élèves)



### DEROULEMENT

- 2 équipes A et B s'opposent. Une équipe C tient les rôles d'observateurs (respect de la position des pieds) et d'arbitre (commandements et validation des touches). Au départ les élèves ont un pied sur la rive et un pied dans l'eau
- Au signal de l'adulte, alternativement, A se fend et B sert de cible.
- Pour toucher, mettre un pied dans l'eau et garder 1 pied sur la rive
- Si je touche, je marque un point.
- Si mon pied arrière ne reste pas au sol sur la rive, je tombe dans l'eau et ma touche ne compte pas.

### BUT

A partir de la position « en garde » toucher l'adversaire à l'issue d'une attaque en fente

Observateurs et arbitres : permettre le bon déroulement de la rencontre

### CONSIGNES

Les 2 élèves doivent toujours avoir un pied sur la rive et un pied dans la rivière

Garder le pied arrière au sol pour pouvoir toucher l'adversaire

Pousser avec la jambe arrière

Respecter les commandements et les décisions de l'arbitre

### CRITERES DE REUSSITE

Tireurs : toucher l'adversaire en gardant le pied arrière au sol

Observateurs : repérer le respect de la position des pieds pour valider la touche

Arbitres : maîtriser le déroulement de la rencontre

### VARIABLES

- a) Signal sonore « ALLEZ », ou signal visuel
- b) Variété des signaux sonores (« vert » par exemple)
- c) Taille de la rivière
- d) Choix aléatoire de l'attaquant par l'adulte qui annonce A, B, A, A, etc
- e) Esquive du défenseur avec conservation du pied avant dans la rivière
- f) Un nombre de touches consécutives : 3 touches par exemple

## LE FOULARD

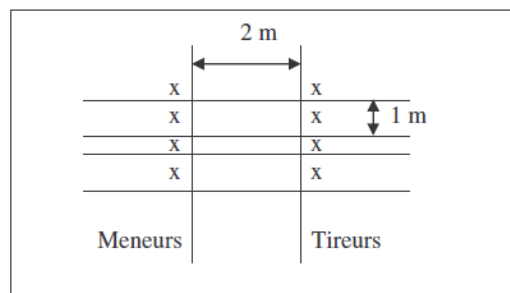
## Gestion de l'espace intermédiaire

**OBJECTIF :** apprendre à se fendre sans arme, à évaluer la distance de fente.

Cette situation permet de mettre en œuvre une bonne coordination entre les bras et les jambes, et de travailler le temps de réaction.

### DISPOSITIF

- Par groupe de 2 tireurs
- Sur 2 lignes en face-à-face, dans un couloir d'1 m



### DEROULEMENT

- Le meneur tient un foulard (ou un gant d'escrime) à bout de bras, à une hauteur plus ou moins importante.
- Le tireur est en garde.
- Le meneur lâche le foulard et le tireur tente de l'attraper, avec la main, en se fendant, avant qu'il ne touche le sol.

### BUT

Rattraper le gant avant qu'il ne tombe en réalisant une fente.

### CONSIGNES

Ne pas démarrer avant le lâcher du gant  
Tendre le bras rapidement et pousser avec sa jambe arrière  
Réaliser une fente en restant équilibré, sans déplacement

### CRITERES DE REUSSITE

Pour le meneur : Je réagis au signal.

Pour le tireur : J'attrape le gant, au niveau **de la poitrine du meneur**, en me fendant.

Je parviens à rester équilibré tout au long de la fente (pas de main au sol).

### VARIABLES

- a) L'écart entre les 2 lignes
- b) La hauteur du lâcher (le lâcher ne peut être fait plus bas que le bras tendu à l'horizontale)
- c) Le signal (visuel ou sonore) est donné soit par l'adulte soit par le meneur
- d) Même exercice les 2 élèves en déplacement



## LE FACE-A-FACE

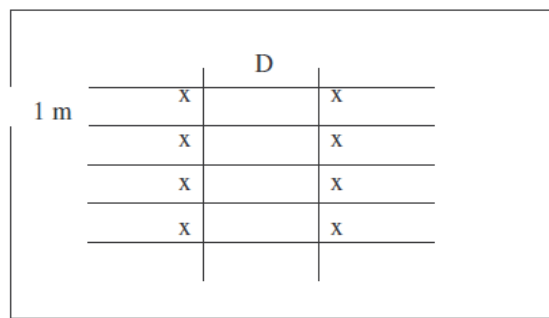
## Gestion de l'espace intermédiaire

**OBJECTIF :** adapter son déplacement par rapport à un adversaire, gérer l'espace intermédiaire

**DISPOSITIF :**

- par groupe de 2
- en position de garde, sur 2 lignes

D : distance de fente (garde +fente)



**DEROULEMENT**

- Pas d'utilisation d'arme
- Par 2, en garde, le meneur avance et recule (sans bouger le bras).
- Le partenaire suit en gardant la distance qui le sépare du meneur.
- Le meneur ouvre la main avant, l'adversaire allonge le bras et se fend pour toucher la main.
- Quand le meneur referme la main, l'adversaire revient en position de garde
- Changer de rôle

### BUT

Garder la distance par rapport au meneur en position de garde et en utilisant les déplacements d'escrime

### CONSIGNES

Le meneur doit garder un rythme adapté  
S'appliquer sur sa position initiale et sur ses déplacements (jambes fléchies, ne pas croiser les pieds)  
Allonger le bras et se fendre au signal

### CRITERES DE REUSSITE

- Conserver la distance entre les 2 joueurs
- Toucher la main à distance de fente

### VARIABLES

- Ajouter la retraite pour le meneur (esquive)
- Agrandir la distance entre les 2 partenaires
- Durée de présentation de la main ouverte
- Utilisation de l'arme : touche au masque lorsque le meneur déclenche le signal

## RESTER EN CONTACT

### Gestion de l'espace intermédiaire

**OBJECTIF** : gérer l'espace intermédiaire, maintenir son adversaire à distance

#### DISPOSITIF

En ligne par binôme. Dans un couloir délimité ou sur une piste d'escrime.



#### DEROULEMENT

- Par groupe de 2 tireurs
- Les élèves sont placés sur deux lignes, face à face, dans un couloir d'un mètre de large environ, leurs armes l'une au-dessus de l'autre. La mouche de l'une étant en contact avec la coquille de l'autre.
- Par 2, en position d'escrimeurs, le meneur avance et recule.
- Le partenaire suit ses mouvements en conservant la distance entre les 2 tireurs.
- Changer de rôle

#### TÂCHE DE L'ÉLÈVE

##### BUT

garder la distance par rapport au meneur en position de garde .  
Garder les armes en contact

##### CONSIGNES

Se déplacer en avant ou en arrière sans croiser les Pieds (marche et retraite)

##### CRITERES DE REUSSITE

Garder les armes en contact.

#### VARIABLES

- a) le meneur peut déclencher une attaque, le suiveur doit effectuer une retraite pour esquiver

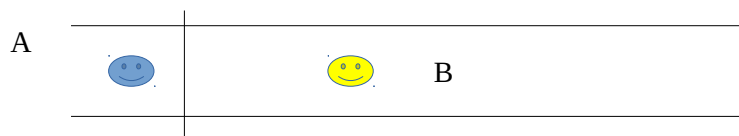
## Attaquer au bon moment

## Gestion de l'espace intermédiaire

**OBJECTIF** : gérer l'espace intermédiaire, maintenir son adversaire à distance

### DISPOSITIF

En ligne par binôme. Dans un couloir délimité ou sur une piste d'escrime.



### DEROULEMENT

- Par groupe de 2 tireurs
- Les élèves sont placés sur deux lignes, face à face, dans un couloir d'un mètre de large environ, armes à la main
- L'attaquant (A) se trouve derrière la ligne et doit toucher le joueur B en effectuant une fente.
- le défenseur provoque l'attaquant pour qu'il se fende mais essaye d'éviter l'attaque en effectuant une retraite.
- l'attaquant (A) marque un point s'il touche l'adversaire, le défenseur (B) marque un point s'il arrive à faire sortir l'attaquant sans se faire toucher.
- la touche s'effectue à la tête (sur le masque)
- Changer de rôle tous les 5 assauts, le gagnant est celui qui marque le plus de points

### TÂCHE DE L'ÉLÈVE

#### BUT

garder la distance  
Attaquer au bon moment pour toucher l'adversaire et marquer un point

#### CONSIGNES

Je suis attaquant : je suis derrière la ligne et je touche en fente dès que je peux. Je marque un point si je touche.  
Je suis défenseur : je provoque l'attaquant en m'approchant pour qu'il se fende mais j'essaye d'éviter l'attaque en faisant une retraite. Je marque un point si l'attaque « tombe dans le vide ».

#### CRITERES DE REUSSITE

L'attaquant attend et saisit le bon moment pour attaquer .  
Marquer le plus de points possibles en étant attaquant.

### VARIABLES

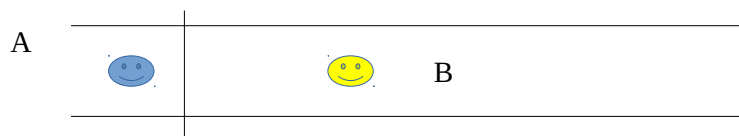
- augmenter ou diminuer le nombre d'assauts
- mettre en place un repère de distance de fente au sol (plot) pour aider l'attaquant à déclencher son attaque

## Le défenseur provoque ( évolution de la situation « attaquer au bon moment ») Gestion de l'espace intermédiaire

**OBJECTIF** : gérer l'espace intermédiaire, maintenir son adversaire à distance

### DISPOSITIF

En ligne par binôme. Dans un couloir délimité ou sur une piste d'escrime.



### DEROULEMENT

- Par groupe de 2 tireurs
- Les élèves sont placés sur deux lignes, face à face, dans un couloir d'un mètre de large environ, armes à la main
- L'attaquant (A) se trouve derrière la ligne et doit toucher le joueur B en effectuant une fente.
- le défenseur provoque l'attaquant pour qu'il se fende mais essaye d'éviter l'attaque puis touche le joueur A en fente (riposte).
- l'attaquant (A) marque un point s'il touche l'adversaire, le défenseur (B) marque un point s'il touche le joueur A sans se faire toucher
- la touche s'effectue à la tête (sur le masque)
- Changer de rôle tous les 5 assauts, le gagnant est celui qui marque le plus de points

### TÂCHE DE L'ÉLÈVE

BUT	CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE
garder la distance Attaquer au bon moment pour toucher l'adversaire et marquer un point	Je suis attaquant : je suis derrière la ligne et je touche en fente dès que je peux. Je marque un point si je touche. Je suis défenseur : je provoque l'attaquant en m'approchant pour qu'il se fende mais j'essaye d'éviter l'attaque puis je dois toucher A en faisant une fente. Je marque un point si je touche A.	L'attaquant attend et saisit le bon moment pour attaquer, le défenseur évite et riposte. Marquer le plus de points possibles

### VARIABLES

- a) augmenter ou diminuer le nombre d'assauts
- b) mettre en place un repère de distance de fente au sol (plot) pour aider l'attaquant à déclencher son attaque
- c) complexifier la situation en introduisant une parade avec arme (sabre au dessus de la tête).