**SÉANCE 1**

**Objectifs :** Les règles de sécurités / Découverte de la discipline / Gestion de l’espace

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Activités** | **Objectifs** | **Problèmes** | **Réponses possibles** | **Remarques** | **Lexique** |
| **Le jeu des statues :**  Courir dans tous les sens et au signal l’élève s’arrête pour prendre différentes postures  Neutre / Garde / Attaque / Défense | - Recueil des représentations | - Définir une position me permettant d’attaquer et de défendre | - position asymétrique  permettant l’équilibre | - Commencer à analyser le groupe | Garde  Attaque  Défense |
| **S’équiper :**  1- Récupérer la veste  2- Récupérer le masque  3- Prendre l’arme | - Définir le cadre sécuritaire  - Mises-en place de routine  - Entre-aide | - Comment être efficace ensemble | -Les élèves forment une à plusieurs colonnes  - L’élève de derrière attache celui de devant | -Être strict sur le protocole  - Consigne de sécurité : « on garde le masque tout au long du combat » « hors des temps de combat l’arme est au sol » | - Masque  - Veste  - Fleuret |
| **Assauts en groupe :**  1- Combat libre (1vs1 – 2vs1)  2- Changement de partenaire à chaque touche  3- Prendre une position d’escrimeur avant de porter une touche | -Découverte  - Mise en application des consignes de sécurité | - Toucher sans se faire toucher  - Appréhension de la touche | - Vitesse d’exécution  - Gestes maitrisés  - Position asymétrique | - Interdiction de toucher par derrière  - Délimiter un espace de terrain  - Découverte du rituel du Salut | - Le salut  « Ciel-Vie-Terre »  - Halte |
| **Assauts en duel :**  1- Combat libre  2- Sans contact d’armes  3 - Avec un seul contact d’armes par touche | - Gestion de l’espace  - Mise en place des commandements de l’arbitre  - Mise en place de la rotation | - Jouer dans un espace restreint  - Tenir son arme | - Garde  - Déplacement  Asymétrique  - Avec les doigts | - La modification de terrain entraîne la modification des déplacements  - Voir la tenue de l’arme (tenue comme une aiguille et non comme un marteau)  - Rotation : Les élèves se décalent d’une piste vers la droite | -En garde  - Etes-vous prêt  - Allez  - Lame  - Coquille  - Poignet |
| **Le jeu des armes :**  Les élèves en rond appuient leurs armes avec un doigt pointe au sol. Au signal il lâche leur arme, tape dans leurs mains et récupèrent leurs armes au niveau du pommeau | - Coordination  - Retour au calme | - Se coordonner en exécutant un geste technique à haute intensité | - Vitesse d’exécution | Augmenter la difficulté de coordination au fur et à mesure |  |

**SÉANCE 2**

**Objectifs :** Se déplacer pour se défendre

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Activités | Objectifs | Problèmes | Réponses possible | Remarques | Lexique |
| **Rappel de la séance précédente** | -Replacer le cadre  -Reprendre la progression pédagogique |  |  | Les élèves retrouvent les mots clefs ou spécifiques vu lors de la séance précédente pour enchainer sur la suite. « les déplacements » | Voir séance 1 |
| **Le jeu du chasseur et du lapin :**  1- Face à face main dessus-dessous, un élève (Le chasseur) dirige l’autre le suit (le lapin)  2 - En déplacement d’escrime  3 - Au signal le lapin doit rentrer dans son terrier (cerceaux, ligne, zone...)  4 - Seul le chasseur à une arme  Le Lapin se déplace vers l’avant et l’arrière. Il doit faire déclencher l’attaque du chasseur, pour se défendre en utilisant la retraite.  5 - Les deux ont une arme  L’attaquant est défini, si son attaque échoue  Les rôles s’inversent | - Coopération  - Travaille de la position de garde | - Se déplacer tout en se protégeant  - Identifier le changement de statut (attaquant / défenseur) | - Marche et la Retraite  - Changement de rythme  - Repérer le moment de l’attaque, allongement du bras combiné à un mouvement des jambes vers l’avant  - Attaque mis en échec = Changement de statut | - Avoir du matériel pédagogique, pour délimiter le camp  - Orienter les consignes vers la tactique, la technique sera travaillée à la prochaine séance  - Pour la Situation 4, l’attaquant aura une limite pour attaquer (franchissement d’un pied la ligne)  Elle peut aussi se faire sans arme dans un premier temps  - L’attaque est lancé quand le bras est allongé avec un déplacement vers l’avant | - Marche  - Retraite  - Fente  - Attaque |
| **Le jeu de la fente :**  - Par deux, un élève exécute la fente et l’autre le corrige, en fonction des trois critères de réussite. | -Travail de visualisation | - Toucher en étant précis, équilibrer, et de façon à revenir le plus vite possible en garde | - 3 critères de réussites  Jambe arrière tendu, corps droit, jambe de devant pliée  - Le bras s’allonge avant les jambes | - Le correcteur s’assoie sur la jambe de devant  - Le correcteur vérifie le gainage en poussant l’élève |  |
| **Assaut Libre** :  - Sans fer en intégrant les nouveaux déplacements | -Mise en situation | - Identifier le changement de statut (attaquant / défenseur) | - Se reconnaitre attaquant défenseur | - Les rôles attaquant / Défenseur sont prédéfinis |  |
| **Le Jeu du Speedy Gonzales :**  Les deux élèves sont face à face. Au signal :  On pose son arme et on va le plus vite possible afin de prendre la place de l’autre | -Travail de la garde  -Explosivité  -Rapidité de réaction | - Maîtriser la technique dans l’intensité | - Coordination / Vitesse | - Bien poser l’arme au sol, pointe vers l’adversaire.  - La garde doit être parfaitement exécutée |  |

**SÉANCE 3**

**Objectifs :** La distance et la précision lors de l’attaque

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Activités** | **Objectifs** | **Problèmes** | **Réponses Possible** | **Remarques** | **Lexique** |
| **Rappel de la séance précédente** | -Replacer le cadre  -Reprendre la progression pédagogique |  |  | Les élèves retrouvent les mots clefs ou spécifiques vu lors de la séance précédente pour enchainer sur la suite. « l’attaque » | Voir séance 2 |
| **Le maître à dit :**  Au commandement « Maître a dit » l’élève doit exécuter le geste demandé. Si un geste est annoncé sans les mots « Maître a dit », l’élève ne devra pas bouger (cf Jacques a dit) | - Concentration  - Automatisation de la gestuelle  - Double tâches | - Double tâches | - Concentration | - Rappel de la technique  - Ne pas éliminer  Exemple : Les perdants reculent | - Marche  - Retraite  - Fente |
| **Le jeu des cibles :**  Un escrimeur joue la cible  1- L’élève par essaie-erreur doit trouver la distance où il peut toucher  2- La cible est fixe, un élève annonce une couleur, l’autre touche aux différentes couleurs des cibles de la veste annoncées  3- Même consigne en fermant les yeux | - Précision  - Coordination  - Sensation de la touche | - Toucher sans s’exposer | - Le plus loin possible sans détériorer sa technique | Attaque en coordonnant d’abord l’allongement du bras et la fente | - Coup droit |
| **Le jeu de la cabane :**  1- Seul l’attaquant à une arme  L’attaquant doit toucher avant que le défenseur rentre dans sa cabane  Les rôles s’inversent si l’attaquant échoue  2- Même chose avec les deux armes  3- Plus de cabane et la possibilité pour le défenseur d’attaquer avant l’attaquant | - Appréhender la convention | - Comment identifier son rôle | - Attaquant avance  - Défenseur recule  - L’attaquant doit surprendre avec son rythme  - Le défenseur doit provoquer l’attaque  - Le défenseur peut attaquer sur la marche de l’adversaire | - Pas de contact d’armes  - L’attaquant échoue s’il ne touche pas ou si le défenseur est rentré dans sa cabane  - Faire prendre conscience que l’attaque sur préparation est un risque pour le défenseur. A lui d’en mesurer les conséquences | - Attaquant  - Défenseur  - Attaque sur préparation |
| **Jeux des armes :**  Les élèves en rond appuient leurs armes avec un doigt pointe au sol. Au signal ils lâchent leurs armes et prennent la place de la personne de droite | - Coordination | - Se coordonner en exécutant un geste technique à haute intensité | - Vitesse d’exécution  - Automatisation de la gestuelle | - Le déplacement peut évoluer en fente |  |

**SÉANCE 4**

**Objectifs :** L’utilisation des rôles respectifs de chacun, comment faire échouer l’attaque

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Activités** | **Objectifs** | **Problèmes** | **Réponses possible** | **Remarques** | **Lexique** |
| **Rappel de la séance précédente** | -Replacer le cadre  -Reprendre la progression pédagogique |  |  | Les élèves retrouvent les mots clefs ou spécifiques vu lors de la séance précédente pour enchainer sur la suite. « la défense » | Voir Séance 3 |
| **Jeux du Chat et la souris :**  Sans armes, un attaquant et un défenseur. Délimiter par un espace d’environ 4 mètre, les deux élèves rentrent dans le terrain. Le chat doit toucher la souris avant qu’elle ne puisse mettre un pied derrière sa ligne (sa cabane). Si la souris réussit à se défendre les rôles s’inversent sans interruption du combat. Si le chat réussit à toucher. Chacun revient à sa ligne et les rôles s’inversent | - Mettre en place la convention  - Se définir attaquant-défenseur  - Jouer le bon rôle | - Éviter de se faire toucher dans un espace restreint  - Créer la surprise pour toucher | - Se défendre tout en adaptant sa distance  - Attaquer en changer son rythme | - Aucun déplacement précis n’est demandé, les élèves se concentrent seulement sur leurs rôles  - La souris rentre en premier dans le terrain  - Toujours garder à l’esprit,  L’attaquant doit surprendre avec son rythme  Le défenseur doit provoquer l’attaque |  |
| **Jeu de la ligne :**  (cf jeux du chat et de la souris)  1- Seul l’attaquant à une arme  L’attaquant doit toucher le défenseur en dépensant d’un pied la limite autorisée, si l’attaque échoue les rôles s’inversent sans interruption du combat  2 - Les deux ont une arme  3- Plus de limite de terrain avec la possibilité d’attaquer sur la préparation pour le défenseur  4- Le premier déplacement définis le rôle | - Mettre en place la convention  - Se définir attaquant-défenseur  - Jouer le bon rôle  - Sanctionner l’adversaire s’il se trompe de rôle | - (cf jeux du chat et de la souris)  Avec une distance modifiée dû à l’arme.  - Avec des déplacements spécifiques  - Mettre en place sa stratégie en tenant compte de la piste  - Toucher avant l’autre | - Préparer son action  - Gestion de son rythme, de sa distance, de sa coordination et du terrain | - Pour la situation 2, l’attaque sur préparation doit être enseigné comme une alternative risquée (car pas prioritaire) aux défensives.  - Pour la situation 4, pour être attaquant il faut commencer par la marche et pour être défenseur par la retraite.  - Possibilité pour les élèves de faire le même déplacement, il faudra juste qu’ils adaptent leur tactique.  Continuer dans le même rôle ou en changer.  Attention l’attaquant peut changer de rôle et devenir défenseur en reculant. Mais pas le contraire. Seul se défendre d’une attaque donne le droit d’attaquer | - Attaque sur la préparation |
| **Match :**  Après chaque touches, les élèves commencent à compter les points | - Apprendre à attribuer les points  - Évaluer la compréhension de la convention | - Savoir attribuer le point | - Le tireur touchant tout seul marque le point | -Dans le cas de la touche double, en fonction de la compréhension du groupe :  Soit pas de points, soit le point revient à l’attaquant |  |

**SÉANCE 5**

**Objectif :** Utilisation de la Parade, le choix de la défensive en fonction de la piste et découverte de l’arbitre

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Activités** | **Objectifs** | **Problèmes** | **Réponses possible** | **Remarques** | **Lexique** |
| **Rappel de la séance précédente** | -Replacer le cadre  -Reprendre la progression pédagogique |  |  | Les élèves retrouvent les mots clefs ou spécifiques vu lors de la séance précédente pour enchainer sur la suite. « la défense » | Voir Séance 4 |
| **Le chef d’orchestre :**  Les élèves en rond suivent le chef d’orchestre. Le Chef doit utiliser des gestes du répertoire gestuel de l’escrime mais aussi de la vie courante. Une personne préalablement choisis aura le rôle de trouver le chef | - Apprendre les parades  - Observation  - Coordination | - Observation son adversaire et répéter l’action, dans temps et un rythme différent | - Traitement de l’information | - Apprendre au début de l’exercice, les trois parades Tierce, Quarte, Quinte | - Parade |
| **Le chi-fou-mi :**  1- A distance de petite fente, l’attaquant et le défenseur choisissent une cible. Au signal l’attaque doit toucher la cible choisis et le défenseur doit protéger la cible choisis | - Prise de décision  - Apprendre à bloquer l’attaque  - Appréhender l’utilisation de la parade | - La parade protège seulement une cible sur trois  - Anticiper le choix de l’adversaire  - Prise de décision | - Utiliser la parade en dernier recours  - Prise d’information bio-sensoriel | - Faire attention à l’intensité de la touche |  |
| **Match :**  Possibilité de se défendre avec la parade que dans la cabane ou si le défenseur est en dette de temps | - Mise en situation de la parade  - Choix de la défensive en fonction de la piste | -Traitement de l’information  - Prise de décision  - Observation | - Préparer son action  - Gestion de son rythme, de sa distance, de sa coordination et du terrain | - Avec que des coups de pointe  - Parade seulement en fond de piste ou quand l’attaquant est trop rapide  -Mettre des plots en repère |  |
| **Auto arbitrage :**  Discussion entre les deux tireurs après chaque touche, pour attribuer le point | - Apprendre à arbitrer le point  - Écouter l’autre  - Dialoguer  - Prise de décision | - Analyser le situation | - Savoir qui touche  - Le rôle de chacun  - Appliquer la convention | **Convention :**  1- Si un tireur touche seul, il marque le point.  2- Si les deux tireurs se touchent en même temps c’est l’attaquant qui marque le point  3- Si les deux sont attaquants pas de point  4- Si litige, le point est remis | - Convention  - La phrase d’armes |

**SEANCE 6**

**Objectif :** Les différents rôles de l’arbitre

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Activités** | **Objectifs** | **Problèmes** | **Réponses possible** | **Remarques** | **Lexique** |
| **Rappel de la séance précédente** | -Replacer le cadre  -Reprendre la progression pédagogique |  |  | Les élèves retrouvent les mots clefs ou spécifiques vu lors de la séance précédente pour enchainer sur la suite. « la défense » | Voir Séance 5 |
| **Le rôle de l’arbitre** | - Apprentissage du rôle de l’arbitre | Résoudre les cas litigieux  (Situation possible lors de l’auto-arbitrage) | - Arbitre | 4 Tâches :  - Assurer la Sécurité  - Organiser le match  - Donner le point  - Faire respecter les règles | Voir Séance 1 et 5 |
| **La bouteille folle :**  Un élève est au milieu il se laisse tomber en restant le plus droit possible. Les autres le retiennent pour qu’il ne tombe pas par terre | - Faire confiance à l’autre | - Faire confiance | - Lâcher prise  - Tous les élèves sont impliqués | - Un élève au milieu pour Quatre qui aide à la parade |  |
| **Arbitrage :**  1- Par 3, deux tireurs et un arbitre sans fer  2- Avec la parade (Situation 5)  3- Match | - Organisation du combat  - Jouer différent rôle | 1- Savoir lancer et arrêter le combat  2- Analyser les différents rôles  3- Attribuer le point  4- Gestion de la sécurité  (Voir règle de sécurité Séance 1) | - Faute  - Point  - Règle  - Sécurité | - Le premier déplacement définis le rôle de chacun  - Match court 3 à 4 touches ou au temps. |  |
| **Observation d’un match** | - Observation d’un match  - repérer la convention |  |  | Si la durée de la séance le permet |  |

**SÉANCE 7**

**Objectif :** L’autonomie pendant les matchs

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Activités | Objectifs | Problèmes | Réponses possible | Remarques | Lexique |
| **Rappel de la séance précédente** | -Replacer le cadre  -Reprendre la progression pédagogique |  |  | Les élèves retrouvent les mots clefs ou spécifique vu lors de la séance précédente pour enchainer sur la suite. « la défense » | Voir Séance 6 |
| **Poule 4 T**  1 président de Jury  2 Assesseurs  2 tireurs | - Autonomie  - Réinvestir tous ce qu’il a été vu depuis le début du cycle | - Autonomie | - Respect des différents rôles | - La feuille de poule sera revu en classe |  |

**SÉANCE ARTISTIQUE**

**Objectifs :** Découverte de l’escrime artistique et l’Apprentissage d’un enchainement

**Remarque :** Cette séance peut être faite n’importe où dans le cycle. De préférence avant des vacances ou à la fin du cycle. Le port du masque est fortement recommandé.

|  |  |
| --- | --- |
| Elève 1 | Elève 2 |
| 5 Battements en avançant | 5 Battements en reculant |
| 5 Battements en reculant | 5 Battements en avançant |
| Attaque tête | Esquive (accroupie) |
| Esquive (accroupie) | Attaque tête |
| Attaque jambe | Esquive (saut) |
| Esquive (saut) | Attaque jambe |
| Attaque tête | Parade |
| Parade | Attaque tête |
| Attaque côté armé | Parade |
| Parade | Attaque côté armé |
| Désarmement en tournant | Lâche arme |
| Attaque à deux arme tête | Esquive (accroupie) |
| Attaque tête | Parade en croix avec les avants bras |
| Désarmé | Désarme avec un coup de pied au ventre |

La suite pour être inventé par les élèves et chaque binôme restitue leur enchaînement devant tous