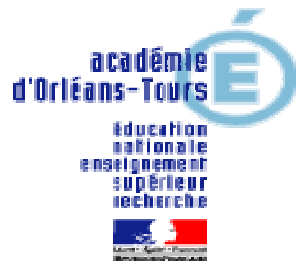


l'Escrime à l'Ecole



Dossier Pédagogique

I.E.N Joué-lès-Tours / Joué-lès-Tours Escrime



A la fin de l'envoi, je touche !



Le maniement des armes blanches pour se défendre ou guerroyer remonte à des temps forts anciens : dans la Rome antique, les gladiateurs luttèrent jusqu'à la mort dans les arènes et au Moyen-âge, les chevaliers s'affrontaient à l'épée.

Aux 17 et 18^{ème} siècles, les duels étaient fréquents : se rendre justice par l'épée était alors monnaie courante.

Au 19^{ème} siècle, l'escrime devint à la mode grâce aux écrivains : le Bossu, les Trois Mousquetaires, Cyrano de Bergerac et bien d'autres œuvres rendirent hommage à cette discipline.

Puis les héros des romans alimentèrent les scénarios des films de cape et d'épée : Zorro, Fanfan la Tulipe, le Capitaine jusqu'au ...Pirate des Caraïbes.



Mais de nos jours, c'est la loyauté et la courtoisie qui définissent les règles d'escrime.

C'est pourquoi, l'escrime, au même titre que les autres APS, a toute sa place au sein de l'Ecole.

Par la spécificité des codes qu'elle dispense (connaissance de la convention, règles de jeu..), les connaissances qu'elle prône (prise de l'initiative du contact, choix de stratégies,...), les savoir-faire sociaux qu'elle développe (attaquant, défenseur, observateur, arbitre, assesseur...), l'escrime constitue un puissant levier d'éducation physique et sociale.

Le Joué-lès-Tours Escrime et l'Inspection de l'Education Nationale ont mobilisé leurs ressources pour réaliser ce document pédagogique, support des collaborations entre les enseignants.



Sp

Cyrille **Bellet**, maître d'armes au Joué - lès -Tours Escrime
Hugues **Gaillard**, CPC EPS, IEN Joué-lès-Tours

ESSENCE

L'**escrime** est une activité de confrontation **duelle** dans laquelle chaque adversaire a l'intention de vaincre au moyen d'une arme (fleuret), en respectant des règles et des conventions relatives à la sécurité.

De par ses caractéristiques, cette activité permet de développer la compétence spécifique EPS des programmes de l'école élémentaire : « S'affronter individuellement ».

ENJEUX

La pratique de l'escrime va permettre à l'enfant de :

- accepter la confrontation avec un adversaire
- maîtriser ses réactions affectives
- s'engager en continu (attaque ; parade ; riposte)
- connaître et utiliser des règles
- assurer différents rôles sociaux : tireur, assesseur, arbitre, observateur

PROBLEMES FONDAMENTAUX

Il y a nécessité de coordonner des actions (attaquer, défendre, riposter) en s'adaptant aux contraintes corporelles (toucher le tronc), spatiales (couloir d'1 m) et temporelles (durée limitée du combat).

RESSOURCES MOBILISEES CHEZ L'ENFANT

- **ressources d'ordre psychologique**
 - **au plan affectif**
 - la maîtrise de soi
 - la volonté de vaincre
 - le contrôle de ses émotions : prise de risque, acceptation de l'agression
 - **au plan relationnel**
 - l'acceptation à se situer dans un groupe pour assumer différents rôles
 - le respect des règles de sécurité
- **ressources d'ordre physiologique**
 - la vitesse d'exécution dans les assauts
 - l'effort (développement du système anaérobie lactique)

- **ressources d'ordre informationnel**

- l'appréciation des distances
- la prise d'information et de décision
- la capacité d'anticipation

- **ressources d'ordre moteur**

Elles se traduisent par un ajustement moteur permettant :

- un équilibre dans les déplacements (affirmation de la latéralité)
- une coordination des actions (marche, fente, attaque, parade...)

POUR PERMETTRE AU PROFESSEUR D'ECOLE D'EXERCER LA POLYVALENCE ...

Quelques questions...

- La séance du jour est elle incluse dans une progression ?
- Les situations proposées sont elles référées explicitement à une ou des compétences disciplinaires à construire ?
- Quelles compétences transversales sont sollicitées ?
- Quelles méthodes pour apprendre sont proposées ? (Essai / erreur ; imitation d'un modèle ; démarche expérimentale ;)
- Quelles notions, issues d'autres disciplines, sont utilisées ?
- Des exploitations des connaissances étudiées sont elles prévues dans une ou d'autres disciplines ? (cf. page suivante)
- Une évaluation des acquisitions est elle prévue ?

POUR EXPLOITER LES CONNAISSANCES DANS D'AUTRES DISCIPLINES...

qui relèvent de LA TRANSVERSALITE

qui relèvent de L'INTERDISCIPLINARITE

- **lire**
 - Lire des extraits d'œuvres littéraires : Cyrano de Bergerac, les Trois mousquetaires...

- **Parler**
 - Expliquer les difficultés, les réussites que l'on rencontre dans cette activité.

- **Ecrire**
 - Utiliser le lexique spécifique de l'activité
 - Ecrire un texte pour le journal scolaire
 - Compléter le livret d'évaluation

- **Education Civique**
 - Prendre conscience de la nécessité des règles et des rôles
 - Avoir compris et retenu les règles de sécurité et les appliquer.
 - Apprendre à Porter Secours : faire raconter, décrire une situation (jeu de rôle pour alerter, protéger, intervenir)

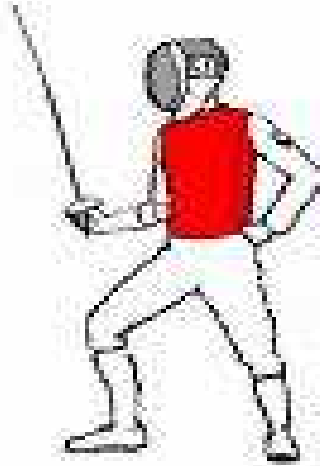
- **Education à la santé et corps humain**
 - Rechercher les articulations et muscles qui fonctionnent de manière dominante dans l'activité.
 - Dessiner, nommer l'organisation musculaire de la jambe en position « en fente »...

- **T.I.C**
 - Chercher à se documenter sur l'activité, sur le championnat du monde...
 - Lancer une recherche à partir du mot clé : escrime. Exploiter l'info.
 - Relever des photos illustratives des actions.
 - Prendre des photos avec un appareil numérique : les stoker, les sélectionner, les imprimer, les légender
 - Produire et mettre en forme un texte ; insérer une image pour le journal scolaire
 - Communiquer au moyen de la messagerie électronique : les correspondants, président du E.C Joué lès Tours, CPC,....

- **Arts visuels**
 - Réaliser des croquis en s'inspirant des attitudes des tireurs
 - Réaliser des blasons.

- **Mathématiques**
 - Elaborer les tableaux de rencontres : horaires, nombre d'assauts,...

Module d'apprentissage

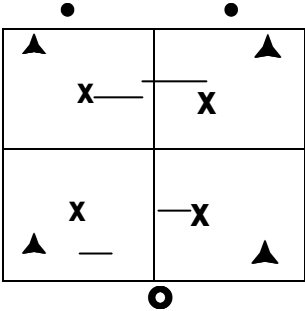


l'Esgrime à l'Ecole

1. DECOUVRIR L'ACTIVITE

Objectifs pour l'enseignant - Faire entrer les élèves dans l'activité	Objectifs pour l'élève - Comprendre la spécificité de l'activité - Combattre en respectant des règles essentielles
---	---

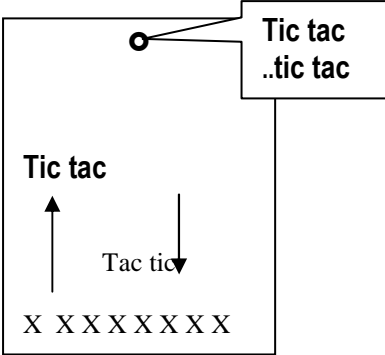
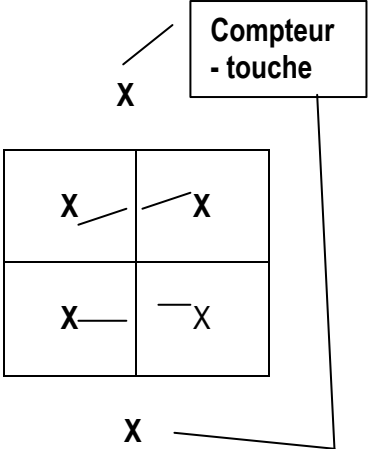
Durée	Situations	Déroulement	Observations
15 min	<p style="text-align: center;">Prise en main du groupe</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; width: 60px; margin: 0 auto; padding: 2px;">Tableau</div> <p style="text-align: center;">●</p> <p style="text-align: center;">X X X X X X X X X</p> <p style="text-align: center;">X X X X X X X X X X X X X</p>	<p>- Présentation de l'activité Historique les différentes armes</p> <p>L'arme : le fleuret (description), sécurité : une pointe, une lame, une garde</p> <p>La tenue : le masque, la veste, le gant : comment les mettre ? Habillage 2 par 2 (jeux)</p> <p>- Consignes de sécurité : LES REGLES D'OR</p> <p>① Ne jamais combattre sans masque. ② Se déplacer la pointe du fleuret en bas, hors situation d'assaut. ③ Mettre l'arme au sol quand on manipule le masque. ④ Ne pas être brutal.</p>	<p style="text-align: center;">dessins légendés</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> Se montrer intransigeant sur ces règles essentielles </div>
10 min	<p style="text-align: center;">Situation d'assaut ①</p> <p style="text-align: center;">●</p> <p style="text-align: center;">X X X X X X</p> <p style="text-align: center;">X X X X X X</p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">Situation d' assaut ②</p>	<p>- Premier assaut : 1min 30 La classe est scindée en deux. Les enfants sont sur deux lignes, face à face.</p> <p>But de l'assaut : « Toucher le tronc du partenaire avec la pointe sans se faire toucher.</p> <p>Règle : « A chaque touche, se replacer » (se mettre à distance)</p> <p>Consigne : « Vous allez de nouveau combattre 1min30. Cette fois ci, vous compterez combien de fois vous avez touché l'adversaire. »</p>	<p>4 séries d' 1min 30 pause 1 min Changer de partenaire.</p> <p>Pendant la pause :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qui a touché ? Comment ? - Qui ne touche pas ? Pourquoi? - Comment éviter la touche? <p>Comptage individuel. Qui a remporté l'assaut ?</p>

	<p>Regroupement autour du maître d'armes</p> <pre> x x x x x x x x x o x </pre>	<p>Analyse des combats :</p> <ul style="list-style-type: none"> - déplacements, protection, sécurité - Introduction de nouvelles règles élémentaires de sécurité et de combat : <ol style="list-style-type: none"> 1. Le combat se déroule dans un couloir de 1 m de large limité en longueur (respect des voisins). 2. On ne se protège pas avec le bras non armé qui doit être placé derrière le dos ou sur le côté, ou en l'air. 3. On doit toujours faire face à son adversaire. <p>Le maître montre : La garde, la marche, la retraite.</p>	<p>Constats</p> <p>L'espace est utilisé librement.</p> <p>Les tireurs se protègent avec le bras non armé</p> <p>Les tireurs tournent le dos à l'adversaire.</p>
	<p>Situation d'assaut ③</p> <pre> x x x x x x o x x x x x x </pre>	<p>Durée: 1 mn</p> <p>Déroulement : Une ligne reste fixe Les élèves de l'autre ligne se décalent d'une place vers la droite.</p> <p>Consigne :</p> <p>« Vous combattez. Vous comptez vos points et vous les totalisez. »</p>	<p>X X X X X (fixes)</p> <p>.....</p> <p>X1 X2 X3 X4 X5 (se décalent)</p> <p>→</p> <p>A l'arrêt des combats, chaque paire énonce ses points.</p>
<p>10 mn</p>	<p>• Le ludo- escrime</p> <ul style="list-style-type: none"> - But du jeu : s'emparer du château adverse - 3 équipes de 3 tireurs équipés chacun d'un fleuret par terrain. - Organisation : <ul style="list-style-type: none"> - Le terrain est divisé en 2 parties égales. Deux plots symbolisent le château dans chacune d'elles. - 2 tireurs de 2 équipes s'affrontent, un joueur de la troisième arbitre. - Chaque tireur reçoit 2 vies. - Déroulement : <ul style="list-style-type: none"> - Avec le fleuret, le tireur touche exclusivement avec la mouche le buste de l'adversaire. - Après avoir été touché deux fois, le tireur est éliminé du jeu et sort du terrain. - Le match s'arrête quand une équipe a éliminé ses 3 adversaires et occupe les 2 châteaux. - Si ce n'est pas le cas à la fin du temps réglementaire, l'équipe gagnante est celle qui a le plus de tireurs. - Règle : 1 seul pied dans le château adverse (fente et retraite) 		<ul style="list-style-type: none"> - Durée du jeu : 3 minutes 1 min de jeu et 30 s de pause <p>Les équipes qui ne jouent pas sont les caméras (arbitres)</p> 
<p>5 mn</p>	<p>Retour au calme</p>	<p>Rangement : chacun pose le matériel au sol devant soi.</p> <p>Un groupe gère les fleurets.</p> <p>Un deuxième range les masques.</p> <p>Un troisième plie les vestes.</p>	

2. AMELIORER LES DEPLACEMENTS (la marche et la fente pour attaquer, la retraite pour défendre) DANS L'AFFRONTEMENT

Objectifs pour l'enseignant <ul style="list-style-type: none"> - Permettre aux « combattants » de gérer l'espace intermédiaire par un enchaînement de déplacements (« mettre l'adversaire à portée, me mettre hors de portée ») 	Objectifs pour l'élève <ul style="list-style-type: none"> - Etre capable d'attaquer, de se défendre - Etre capable de se déplacer rapidement (pas glissés)
---	---

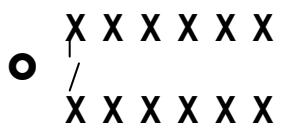
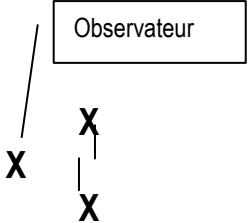
Durée	Situations	Déroulement	Observations
10 mn	Prise en main du groupe	<ul style="list-style-type: none"> - Habillage 2 par 2 (jeux) - Rappel des 4 règles d'or. 	
5 mn	Mise en train sans armes	<p>Trotinement sur tout l'espace déterminé. Au signal sonore, devenir statue en position annoncée par le maître (exemple : arrêt en appui pied gauche).</p> <p>Regroupements rapides selon la consigne annoncée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par 2; 3; 4... - par 2 en position de combat, on constate 3 possibilités: <ol style="list-style-type: none"> 1) très près donc impossibilité de manier l'arme 2) très loin donc impossibilité d'atteindre l'adversaire 3) à distance normale avec un fleuret imaginaire. 	<p>Insister sur l'utilisation totale de l'espace</p> <p>Vérifier la latéralisation des enfants</p> <p>Temps de réaction rapide</p>
5 mn	<p>Matériel : des gants ou des foulards</p> <p>Durée du jeu : de 3 à 5 minutes</p> <p>Organisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Par groupes de 2 tireurs - Les élèves sont placés sur 2 lignes face-à-face dans un couloir d'1m de large environ. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le gant <p>But du jeu : Rattraper un gant avant qu'il ne touche le sol.</p> <p>Déroulement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Par 2 face-à-face, le meneur tient un gant à bout de bras. Le tireur est en garde. - Au signal, le meneur lâche le gant et le tireur tente de l'attraper en se fendant avant qu'il ne touche le sol. <p>Gain : - 1 point par réussite. Premier à trois.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Changer de partenaire 	

<p>5 mn</p>	<p align="center">• Tic-tac</p> <p>But de l'exercice : se déplacer en marche d'escrime et en retrouvant toujours une position de garde</p> <p>Durée du jeu : 1 minute Organisation : - Le meneur se place face aux joueurs. - Les joueurs se placent en ligne à l'autre bout de la salle.</p> <p>Déroulement : La jambe avant s'appelle « tic », la jambe arrière « tac ». Lorsque le meneur annonce et répète « tic-tac », on marche en rythme. Lorsque le meneur annonce et répète « tac-tic », on rompt (recule) en rythme.</p>	
<p>5 mn</p>	<p>Situation d'assaut</p> <p align="center">X X X X X (Rouge) ● X X X X X (Bleu)</p> <p align="center">Bleu !</p> <p align="center">• Attaque défense</p> <p>Consignes: A l'annonce d'une couleur par le maître, attaque en une seule fente. A chaque touche se replacer. (distance)</p>	<p>La classe est scindée en deux. Les enfants sont sur deux lignes, face à face. Un côté rouge, un côté bleu.</p>
<p>10 mn</p>	<p align="center">• Le compteur- touche</p> <p>But du jeu : gagner un maximum de points en un temps déterminé.</p> <p>Déroulement : - Le jeu se déroule toujours sans tourner le dos aux adversaires. - Tous les tireurs peuvent attaquer et se défendre. - Pour marquer des points, chaque tireur touche indifféremment l'un ou l'autre tireur du camp adverse. - Chaque tireur a donc 2 adversaires à sa portée.</p> <p>Règles - Le tireur qui veut attaquer ne peut mettre qu'un seul pied dans le camp adverse. - Le tireur se défend en restant dans son espace réservé.</p>	
<p>5 mn</p>	<p align="center">Retour au calme</p> <p align="center">• Rangement</p>	

3. FAIRE CONNAITRE, RECONNAITRE LES ACTIONS DES TIREURS

Objectifs pour l'enseignant <ul style="list-style-type: none"> - Engager les élèves dans la pratique du combat pour acquérir des savoirs nouveaux (connaissance de la priorité) 	Objectifs pour l'élève <ul style="list-style-type: none"> - Se reconnaître : attaquant / défenseur - Marquer le point par attaque directe ou par parade / riposte - Connaître le rituel (la convention) du combat
---	---

Durée	Situations	Déroulement	Observations
10 mn	Prise en main du groupe	Habillage 2 par 2 (jeux) Rappel des 4 règles d'or.	
5 mn	Mise en train Matériel : plots Durée du jeu : de 2 à 3 minutes Organisation : groupe dispersé dans un espace délimité par des plots	<ul style="list-style-type: none"> • Le jeu des statues But du jeu : prendre correctement et rapidement la position de garde. Déroulement : <ul style="list-style-type: none"> - Les tireurs se déplacent librement dans un espace délimité par des plots. - Au signal du meneur de jeu, chacun se fige en position de garde Variantes : <ul style="list-style-type: none"> - Réduire l'espace : placer les élèves dans des couloirs 	
5 mn	Matériel : 1 fleuret, 2 masques et 2 cerceaux par binôme Organisation : par binôme, la tour est debout dans un cerceau et l'attaquant debout dans un cerceau à 1, 5m environ.	<ul style="list-style-type: none"> • Attaquer la tour But du jeu : toucher la tour en se fendant Déroulement : <ul style="list-style-type: none"> - L'attaquant se fend et essaie de toucher la tour. - La tour esquive avec le corps. - Au bout de 3 touches, la tour est prise et on change de rôle. Variante : la tour est armée d'un fleuret et peut parer.	

5 mn	Regroupement au centre	<p>Le maître désigne 2 élèves tireurs. Les 2 tireurs sont observés par les autres élèves. Les mini-combats sont arrêtés chaque fois qu'il se produit une action remarquable : le maître arrête le combat et questionne le groupe pour commenter les actions. Il synthétise en faisant « rejouer » la scène par les deux « modèles ».</p>	L'objectif de cette observation est de faire définir le statut d'attaquant et le statut de défenseur.
5 mn	<p>Situation d'assaut ①</p> 	<p>● Attaque défense</p> <p>La classe est scindée en deux. Les enfants sont sur deux lignes, face à face.</p> <p>Consigne : Deux fentes de suite sont interdites. Si l'attaque est ratée je passe en défense.</p>	Les deux escrimeurs discutent à tour de rôle.
10 mn	<p>Situation d'assaut ②</p>  <p>Groupement par 3 : 2 tireurs + 1 observateur avec son masque.</p>	<p>L'observateur gère le combat selon le rituel suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Saluez-vous ! » - « En garde ! » - « Êtes-vous prêts ? » → les 2 tireurs répondent "prêts" - « Allez ! » → début réel du combat - « Halte ! » → arrêt immédiat du combat <p>Selon la validité de la touche, il attribue ou non le point et replace les combattants d'après les modalités de la convention. Le premier tireur arrivé à 3 points prend la place de l'observateur.</p>	Prévoir un temps de combats suffisant pour permettre à chacun de devenir observateur.
5 mn	Retour au calme	<p>● Rangement</p> <p>Un groupe gère les fleurets. Un deuxième range les masques. Un troisième plie les vestes.</p>	

4. AGIR EN FONCTIONS DE CODES que l'on connaît, que l'on comprend.

Objectifs pour l'enseignant - Juger les actions des autres objectivement.	Objectifs pour l'élève - Etre capable, en référence aux actions fondamentales de l'assaut, d'arbitrer un combat.
---	--

10 mn	Prise en main du groupe	Habillage 2 par 2 (jeux) Rappel des règles d'or	
5 mn	Mise en train Organisation : 1 diable pou 4 chasseurs Le diable a une corde coincée dans le pantalon (dans le dos)	<ul style="list-style-type: none"> • La queue du diable But du jeu : arracher la queue du diable Déroulement : Le diable doit toucher les chasseurs ; chaque touche est éliminatoire. Les chasseurs doivent, avec le pied, bloquer la corde de façon à l'arracher.	
5 mn	Organisation Enfants placés 2 par 2	<ul style="list-style-type: none"> • La locomotive Celui placé derrière ferme les yeux, les mains sur les épaules de son partenaire : celui placé devant dirige l'autre. Celui placé devant ferme les yeux : celui de derrière le guide en lui tapant sur l'épaule D ou G.	jeux d'échauffement latéralisation Les contacts entre les différents groupes ainsi constitués sont interdits.
10 mn	Situation d'assaut ① <p style="text-align: center;"> X X X X X ○ X X X X X </p>	Assauts libres (2 ou 3 fois 1 min) Assauts dirigés : rappel de la convention Assauts dirigés pour favoriser la parade / riposte : - Si j'attaque le bras allongé et si je touche, je marque 1 point. - Si je fais une parade, une riposte et si je touche, je marque 2 points. Après chaque touche, on se met d'accord pour savoir qui marque et combien.	Pour le maître : observer ce qui reste des acquis des séances précédentes. cf. Mise en place de la convention pour la totalité de cette situation. Cet exercice privilégie la riposte (voir la notion de « phrase d'arme »)

10 mn	<p align="center">Situation d'assaut ②</p> <p align="center">X</p> <p>X</p> <p align="center">X</p>	<p>En fonction des séances précédentes, définir avec les enfants du rôle de l'arbitre :</p> <p>Il donne les différents commandements Il observe les différentes phrases d'arme Il arrête le combat Il attribue les touches</p> <p>Organisation de combats en 3 points.</p>	<p>Ce travail de synthèse des observations donnera lieu à la rédaction d'une fiche -outil sur le rôle de l'arbitre.</p>
5 mn	<p align="center">Retour au calme</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rangement <p>Un groupe gère les fleurets. Un deuxième range les masques. Un troisième plie les vestes.</p>	

En classe : rédaction de la fiche outil « le rôle de l'arbitre »

5. ELABORER EN COMMUN UN PROJET DE RENCONTRE

Objectifs pour l'enseignant <ul style="list-style-type: none"> - Confronter les élèves à la construction des règles de vie de groupe 	Objectifs pour l'élève <ul style="list-style-type: none"> - Savoir tenir différents rôles: tireur, arbitre, assesseur. - Etre capable de tenir une feuille de poule
--	--

10 mn	Prise en main	<ul style="list-style-type: none"> - Habillage 2 par 2 (jeux) - Rappel des règles d'or 	
5 mn	Mise en train Deux équipes placées face à face. Chaque joueur porte un numéro.	<p style="text-align: center;">• Le bérét</p> <p>But du jeu : toucher ou ne pas se faire toucher et retourner au plus vite dans son camp</p> <p>Déroulement On place un fleuret au centre, à la place du gant. À l'appel de son numéro, le joueur avance en marche d'escrime. Le premier joueur qui attrape le fleuret attaque l'autre.</p> <p>Le point est marqué :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par le joueur s'il touche - ou par l'autre, s'il parvient à se mettre à l'abri dans son camp 	
5 mn	Déroulement Enfants placés sur 2 lignes, en fond de piste. Deux fleurets placés pointe contre pointe au sol au milieu de la piste (Variante : sur les lignes de mise en garde.)	<p style="text-align: center;">• En garde !</p> <p>But du jeu : Le premier en garde est l'attaquant,</p> <p>Consigne : « Au signal du maître, courir, prendre le fleuret et prendre la garde. Deuxième signal, on joue la touche. »</p> <p>On compte les points et changer de partenaire toute les 3 touches.</p>	

20 mn	<p align="center">Situation d'assaut</p> <p>Constitution de groupes de 5</p> <p>2 assesseurs, 1 arbitre et 2 tireurs</p> <p>Rappel des rôles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Combats avec gestion d'une feuille de match. <p>- Combat en 3 points. - Chaque élève sera, tour à tour arbitre, tireur ou assesseur et que par - Chaque joueur se confrontera à tous les membres du groupe.</p> <p>Il y aura donc 4 combats chacun.</p> <p>Décompte des victoires pour établir un classement et préparer le tournoi de la séance 6.</p>	<p align="center">feuilles de poule</p> <p>(cf. « ce qui relève de l'interdisciplinarité »)</p> <p>Un exemple est proposé, mais une « situation problème » peut être proposée aux élèves en classe. Cf. fiches ressources</p>
5 mn	<p align="center">Retour au calme</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rangement <p>Chacun pose le matériel au sol devant soi.</p> <p>Un groupe gère les fleurets. Un deuxième range les masques. Un troisième plie les vestes.</p>	

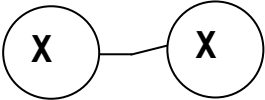
En classe:

- Bilan de la séance 5
- Répartition des enfants par groupes de 3 tireurs (1 tireur niveau 1, 1 tireur niveau 2, un tireur niveau 3) en tenant compte des résultats notés sur les feuilles de poule de cette même séance (tour de poule).
- Préparation des feuilles de matchs pour la séance 6

« **Situations problèmes** » : Chaque poule (à expliquer) est constituée de **5 élèves**.
Trouve le nombre de combats à faire.
Programme l'ordre des combats pour que les élèves ne disputent pas 2 combats à la suite.
Construis une feuille de poule : Que doit - elle indiquer ? (les tireurs, l'ordre des combats, qui a gagné ...le nombre de touches données, le nombre de touches reçues... Qui est arbitre, qui est assesseur..)

6. ELABORER EN COMMUN UN PROJET DE RENCONTRE②

Objectifs pour l'enseignant - Engager les élèves dans un projet individuel et collectif	Objectifs pour l'élève - Savoir tenir différents rôles: tireur, arbitre, assesseur. Savoir tenir une feuille de match par cumul
--	--

10 mn	Prise en main du groupe	- Habillage 2 par 2 (jeux) - Rappel des 4 règles d'or	
5 mn	Mise en train	<ul style="list-style-type: none"> • Attaquer la tour <p>But du jeu : toucher la tour en se fendant</p> <p>Déroulement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'attaquant se fend et essaie de toucher la tour. - La tour esquive avec le corps. - Au bout de 3 touches, la tour est prise et on change de rôle. <p>Variante : la tour est armée d'un fleuret et peut parer. L'attaquant peut tromper la parade (dégagement de la pointe)</p>	
25 mn	Situation d'assaut	<ul style="list-style-type: none"> • 1 contre 1 <p>Les n°1 des 2 équipes s'affrontent. Lorsqu'un tireur atteint 3 points, les n°2 prennent la place des n°1, conservent le score acquis et le font évoluer.</p> <p>Lorsqu'un tireur atteint 6 points, les n°3 prennent la place des n°2, conservent le score acquis et le font évoluer.</p> <p>La rencontre s'arrête lorsque le tireur n°3 permet à son équipe d'atteindre 9 points.</p> <p>Pour chaque combat, les quatre enfants ne combattant pas sont, tour à tour : arbitre, assesseurs, et marqueur.</p>	Prévoir plusieurs feuilles de rencontre. Tableau des perdants et des vainqueurs
5 mn	Retour au calme	<ul style="list-style-type: none"> • Rangement 	

7. METTRE EN OEUVRE UN TOURNOI

<p>Objectifs pour l'enseignant</p> <ul style="list-style-type: none"> - Confronter les élèves à l'application des règles de vie et de fonctionnement collectif 	<p>Objectifs pour l'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etre capable d'assurer plusieurs rôles - Etre capable de prendre connaissance des règles d'un tournoi et de les respecter
--	---

10 mn	Prise en main du groupe	<ul style="list-style-type: none"> - Habillage 2 par 2 - Rappel des consignes de sécurité 	
5 mn	Echauffement	<ul style="list-style-type: none"> • La queue du diable - But du jeu : arracher la queue du diable - Organisation : <ul style="list-style-type: none"> - Un diable avec une corde coincée dans le pantalon (dans le dos) - Les chasseurs : le reste de la classe Déroulement : <ul style="list-style-type: none"> - Le diable doit toucher les chasseurs : chaque touche est éliminatoire. - Les chasseurs doivent, avec le pied, bloquer la corde de façon à l'arracher. Variante : augmenter le nombre de diables (1 pour 4 ou 5) 	
15 mn	Combats Temps 1 : avec gestion d'une feuille de match.	<p>Constitution de groupes de 4 élèves: 1 assesseur, 1 arbitre () et 2 tireurs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappel des rôles - Combat en 3 points. 	Veiller à constituer des poules homogènes.

10 mn	Temps 2 : avec élimination	<p>A l'issue de la poule, le décompte des points est fait ainsi qu'un classement.</p> <ul style="list-style-type: none"> - le 1 rencontre le 4 - le 2 rencontre le 3 - les deux vainqueurs se rencontrent pour la première place, - les deux perdants se rencontrent pour la troisième place.
5 mn	Retour au calme	<ul style="list-style-type: none"> ● Rangement ● Bilan



Ressources pédagogiques

1. Manuel de l'escrime scolaire (F.F.E)
2. Guide de l'Enseignant (Editions Revue EPS)
3. Education Physique et Polyvalence au cycle 3 (CRDP pays de Loire)
4. Quelle escrime à l'école ? (CPC ville de Lyon)
5. L'escrime à l'école primaire (I.A Aveyron)
6. Revue EPS1 n°60 Déc 1992
7. Un cycle d'escrime à l'école (Puy de Dôme)



Fiches ressources

Nb : La fiche d'évaluation est à compléter au fur et mesure du module. Les élèves utilisent le code défini par la classe dans la case(écrit , couleur, symbole...)

FEUILLE DE POULE	POULE	Date : Classe de M.Mme : Ecole :
-------------------------	--------------------	--

	Elève 1	Elève 2	Elève 3	Elève 4	Elève 5
Prénoms					

COMBATS	N°	Ordre	Victoires (n° joueur)	Défaites (n° joueur)	Touches données	Touches reçues
	1	1 - 2				
	2	3 - 4				
	3	5 - 1				
	4	2 - 3				
	5	5 - 4				
	6	1 - 3				
	7	2 - 5				
	8	4 - 1				
	9	3 - 5				
	10	4 - 2				

Arbitre	Assesseur ①	Assesseur ②
3	4	5
5	2	1
4	3	2
1	5	4
2	1	3
5	2	4
1	4	3
2	3	5
4	1	2
3	5	1

NOMBRE DE POINTS
 (1 victoire vaut 3 points, 1 défaite vaut 1 point.)

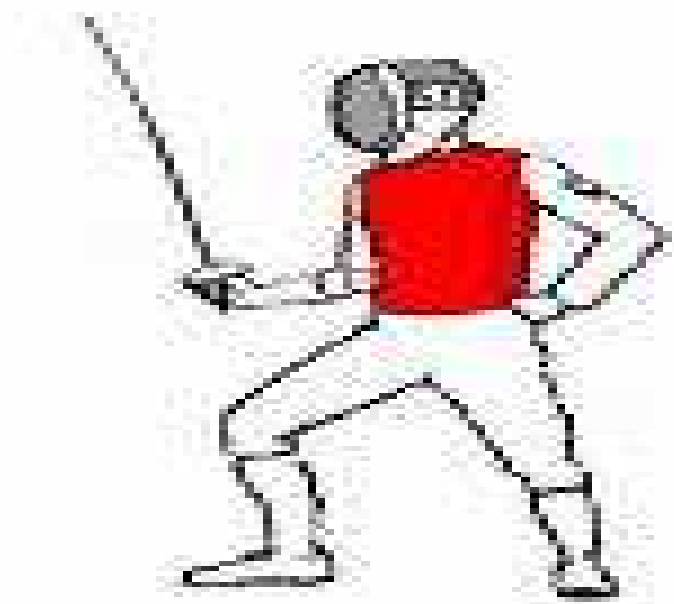
CLASSEMENT

	TOTAL POINTS
Elève 1	
Elève 2	
Elève 3	
Elève 4	
Elève 5	

	PRENOMS des ELEVES
1 ^{er}	
2 ^{ème}	
3 ^{ème}	
4 ^{ème}	
5 ^{ème}	

NOM	Prénom	EVALUATION DU MODULE D'APPRENTISSAGE
-----	--------	--------------------------------------

JE SAIS

Tenir mon fleuret.			Tenir une feuille de poule.	
Mettre mon équipement avec un camarade.			Tenir différents rôles : tireur, assesseur, arbitre.	
Vérifier la sécurité de mon matériel.			En assaut, ne pas être brutal.	
Me mettre en garde.			En assaut, annoncer la touche reçue.	
Me déplacer en faisant une marche.			En assaut, exécuter une parade.	
Me déplacer en faisant une retraite.			En assaut, m'arrêter au signal : halte !	
Me « fendre ».			En assaut, je sais reconnaître quand je suis attaquant.	

JE CONNAIS

Le nom des différentes parties de mon équipement.		- 3 règles de sécurité pendant le combat.		Le rituel (les commandements) du combat.	
Les 4 règles d'or de l'activité.					