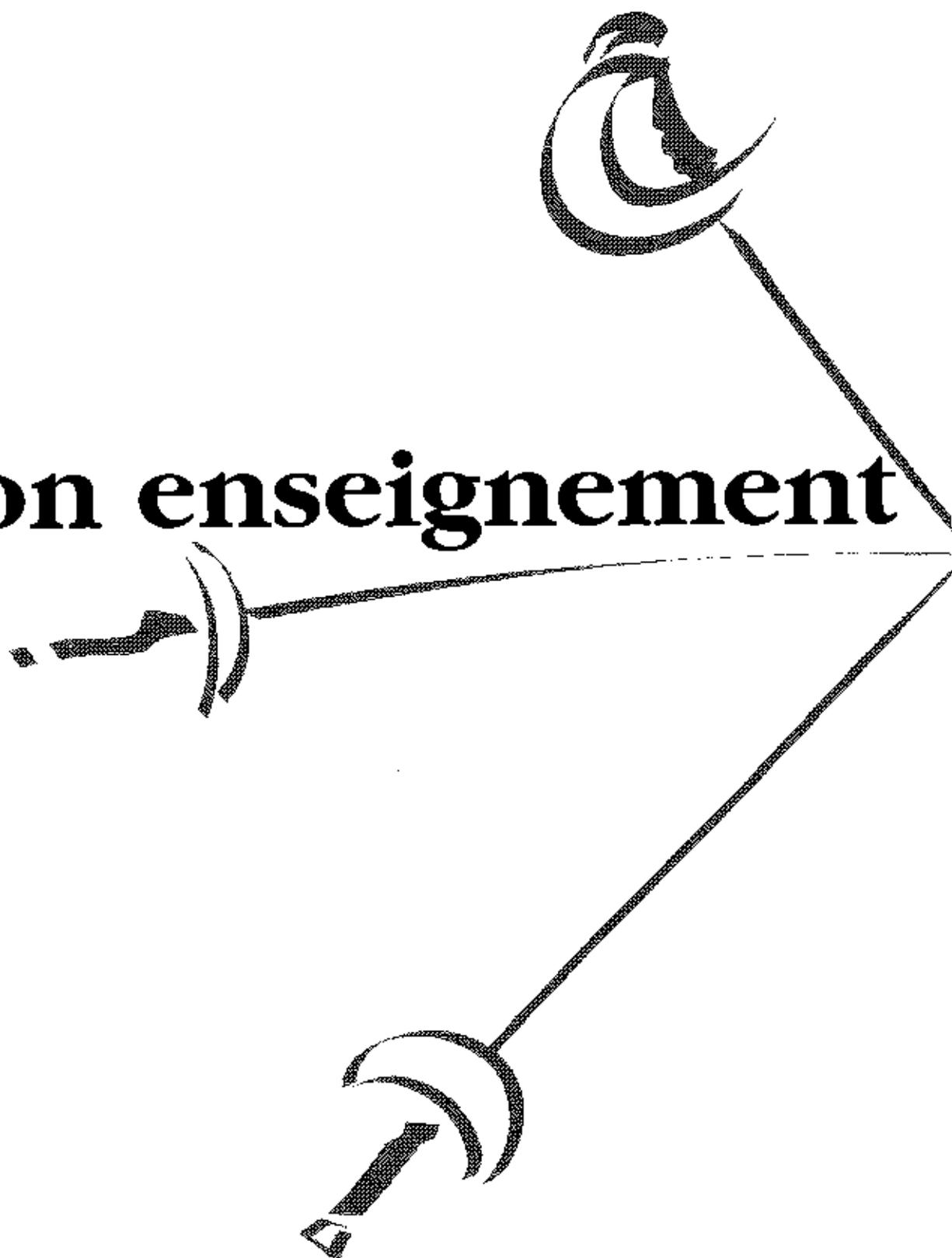


Son enseignement



LES SITUATIONS PÉDAGOGIQUES

PENDANT L'ASSAUT IL FAUT :
PRÉPARER - ATTAQUER - SE DÉFENDRE

◆ THÈME

- Les préparations (p43)

- La tenue de l'arme (p45)
- Les déplacements (p47)
- Les préparations avec l'arme (p57)

◆ THÈME

- L'offensive

- L'attaque directe par coup droit (p67)
- L'attaque indirecte : le dégagement (p71)
- les attaques composées (p75)

◆ THÈME

- La défensive (p79)

- La retraite (p81)
- La parade (p85)

LES PRÉPARATIONS

Les préparations se définissent comme

" Des mouvements de la lame, du corps ou des jambes, qui précèdent la situation que l'on a l'intention de créer. Ainsi, existe-t-il des préparations à l'offensive, à la défensive et à la contre offensive "
(Cf. *Glossaire du manuel de l'éducateur*).

La distance au début de l'assaut est de quatre mètres.

La situation de départ, entre les deux escrimeurs, après chaque touche valable, impose une distance qui ne permet pas de toucher en attaque directement.

Dans les autres cas, et notamment après une touche non valable " *La distance entre les tireurs doit être telle que, dans la position en garde, bras tendus, lame en ligne, les pointes ne passent pas entrer en contact "*
(Cf. *règlement pour les épreuves*).

Ainsi à chaque reprise de combat, les déplacements sont nécessaires pour se rapprocher de l'adversaire afin de le toucher.

D'autre part, une fois que le tireur a " *gagné la distance "* pour toucher en fente, il peut par des mouvements de sa lame écarter ou maintenir l'arme adverse (exemple : Le battement ou la pression).

Dans le cadre d'une intention stratégique plus élaborée, les préparations vont permettre d'attirer l'adversaire dans une situation inconfortable en le poussant à la faute (exemple : *j'effectue une marche pour provoquer l'attaque adverse, que j'attends, pour la parer et enchaîner avec une riposte*).

Ainsi, dans le cadre d'une progression, pédagogique nous pourrions envisager plusieurs étapes :

1) La distance réglementaire qui me sépare de mon adversaire m'oblige à marcher pour être à distance d'attaque.

Stade 1 : se déplacer pour être à distance d'attaque (distance de fente)

2) J'ai observé un système défensif efficace chez mon adversaire. Je vais tenter de retarder ses possibilités de parade par des actions sur sa lame (battements ou pressions).

Stade 2 : à partir de la distance d'attaque, il faut agir sur la lame adverse afin d'empêcher ou de retarder la défensive.

3) Mes préparations ont pour but d'attirer mon adversaire dans une situation dans laquelle ma réponse motrice est programmée.

Stade 3 : préparer pour attirer l'adversaire et exploiter sa réaction.

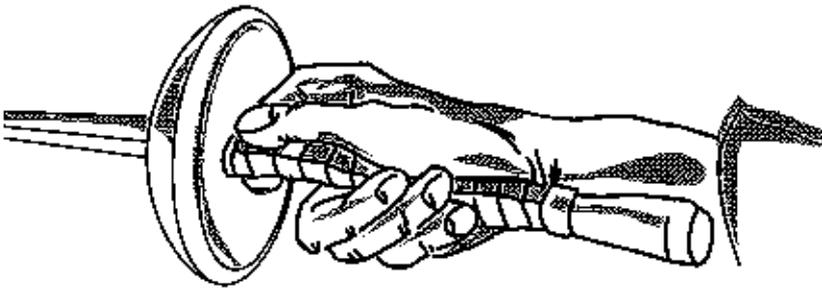
Les fiches que nous vous proposons répondent aux deux premiers stades en ajoutant deux aspects fondamentaux : la tenue de l'arme et la position de garde.

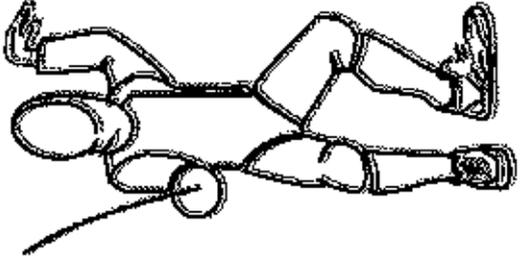
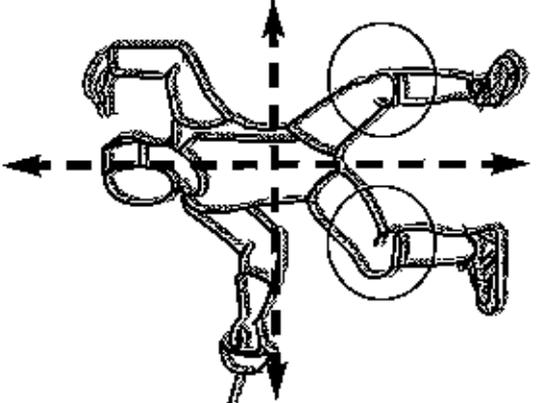
Le troisième stade est aisé à atteindre si les deux premiers sont acquis, mais il relève plus d'un travail de jugement que d'un travail moteur. Par le jeu des consignes, l'enseignant peut le susciter chez les élèves.

"Tenez votre fleuret comme vous tiendriez un ciseau ; pas trop fort pour ne pas l'étouffer, assez fort tout de même pour ne pas le laisser s'échapper". Maître Lafaugère

LA TENUE DE L'ARME

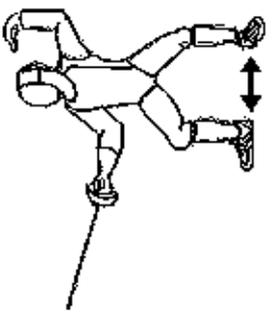
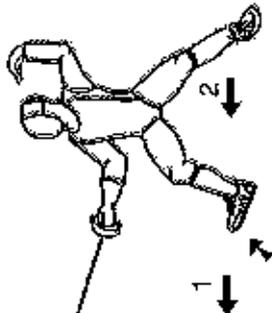
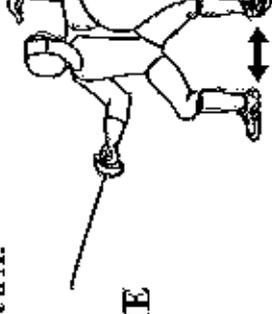
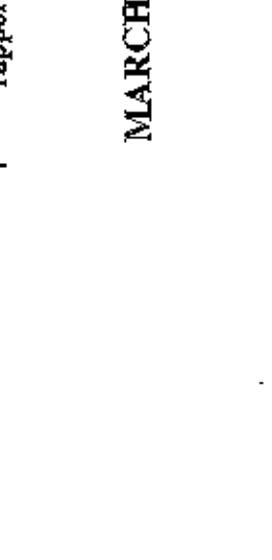
Description : La poignée se tient en gardant le pouce opposé à l'index, les autres doigts l'enveloppant. Elle vient se loger dans le canal carpien, la main se trouvant en supination.

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Différencier une arme pour gaucher ou pour droitier</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les armes étant posées au sol (sans point de repère), l'élève doit prendre une arme correspondant à sa main directrice. ✓ Éducatifs : <ul style="list-style-type: none"> - faire poser l'arme et la reprendre correctement - idem les yeux fermés Pour l'intervenant : Placer un repère à l'aide de pastilles colorées, pour les différencier 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Appropriation de l'arme ✓ Prise de conscience de la contraction et du relâchement des doigts 	<ul style="list-style-type: none"> - Comptabiliser le nombre de réussites dans la classe (bonne tenue de l'arme)
<p>Renforcer la pince et intégrer l'arme</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Écrire avec la pointe de son arme, dans l'espace, des chiffres, des lettres, des cercles ... en tenant l'arme par la pince, pouce, index. ✓ Prendre le fleuret par le pommeau et faire avancer les doigts jusqu'à toucher l'intérieur de la coquille. 		

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Être prêt pour l'attaque et la défense.</p>	<p>✓ Avec ou sans arme, situation de recherche où l'élève doit trouver la meilleure position possible pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Être en équilibre b) Être prêt pour l'attaque c) Être prêt pour la défense. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prise de conscience de la position du corps ✓ Équilibre 	<p>1) Avoir un écart entre les talons de la largeur des épaules, les pieds perpendiculaires et les jambes fléchies pour aller vers l'avant ou vers l'arrière.</p> <p>2) Avoir la main en direction de l'adversaire.</p> <p>3) Effacer le buste (être de profil pour donner le moins de surface à toucher).</p>
<p>Améliorer la position de garde.</p> 	<p>Sans arme - travail individuel, (descriptions utilisées pour un droitier)</p> <p>✓ Situation de départ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pieds parallèles, écartés de la largeur des épaules (on peut utiliser des lignes comme repères) 1) Fléchir les jambes en conservant le tronc droit, pieds à plat. 2) Pivoter le pied droit, sur le talon, à angle droit, tourner la tête vers la droite, le buste de profil. 3) Main droite ouverte, paume de main vers le haut et avant bras parallèle au sol, bras gauche en anse de panier, épaule gauche effacée. <p>Evolution:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Trotter ou sautiller - au signal se mettre en garde ✓ Trotter - au signal, se mettre en garde face à un partenaire. 		<p>Le maître frappe dans les mains pour déclencher les phases 1, 2 et 3. Il peut varier le rythme.</p> <p>1 pt par position finale bien réalisée.</p> <p>1 pt si la position est correcte et maintenue après un déplacement.</p>

LES DÉPLACEMENTS

Description :
 la *marche* est un déplacement vers l'avant pour se rapprocher de l'adversaire en conservant la position de garde.
 la *retraite* est un déplacement arrière destiné à s'éloigner de l'adversaire.

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Se déplacer en équilibre</p>	<p>Éducatifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En utilisant des lattes ou des lignes passer par-dessus en marche et en retraite ✓ Enchaînement de plusieurs déplacements avec les talons sur une ligne selon un rythme donné (visuel ou sonore) ✓ Ces exercices peuvent s'exécuter avec ou sans arme et face à un adversaire (cf : <i>sécurité</i>) <p>Ex : lorsque A avance, B recule en conservant la même distance par rapport à A.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Équilibre ✓ Maîtrise des appuis ✓ Coordination 	<p>1 pt si le déplacement est bien effectué.</p> <p>La marche :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) lever la pointe du pied avant - avancer la jambe en attaquant le sol du talon. 2) ramener le pied arrière en le soulevant pour retrouver la position de garde. <p>La retraite :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Reculer le pied arrière en posant d'abord la pointe du pied. 2) ramener le pied avant pour retrouver la position de garde.
<p>MARCHE</p>			<p>2 pts si l'écart entre les talons est respecté avec une flexion des jambes constante</p>
<p>RETRAITE</p>			

Description de la fente.

De la position de garde, action consistant en l'allongement du bras armé qui précède

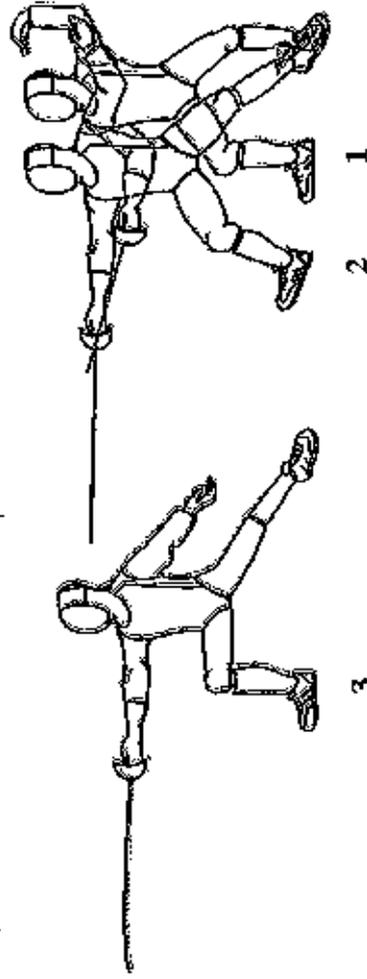
la projection de la jambe avant associée à une poussée de la jambe arrière,

le pied arrière restant fixé au sol. Le bras non armé se tend parallèlement à la jambe arrière afin de maintenir l'équilibre et l'effacement du buste.

LES DÉPLACEMENTS

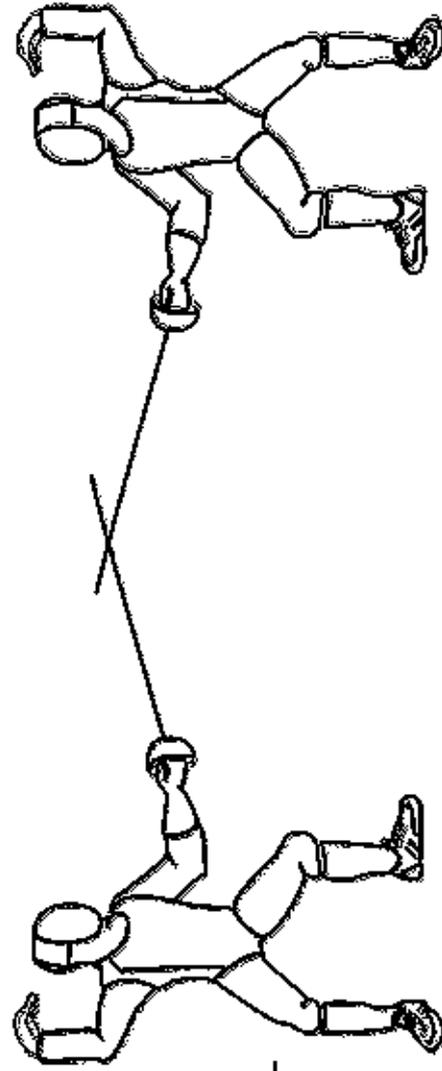
LA FENTE

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>✓ Aller toucher plus loin, plus vite.</p>	<p>✓ A et B - face à face - en position de garde, les doigts en contact. A recule d'un pas, B allonge son bras et se fend afin de conserver le contact avec les doigts de A.</p>	<p>✓ Équilibre ✓ Maîtrise des appuis ✓ Coordination</p>	<p>- Le pied arrière doit rester fixé dans la position de départ. - 1 pt si la fente est réalisée équilibrée - bras allongé.</p>
	<p>✓ A partir de la position de garde : A et B face à face en garde, chacun bras tendu, les mains en contact. Revenir bras fléchis.</p> <p>Lorsque A ouvre sa main, B doit venir la toucher : - si A ouvre la main en ayant le bras tendu B touche en allongeant uniquement le bras. - si A ouvre la main, bras fléchi, main à hauteur de l'épaule, B touche en fente.</p>		<p>- 1 pt par touche sur 10 essais</p>



OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Aller toucher plus loin, plus vite.</p>	<p>✓ Par 3, sans arme : (ou 2 si nombre pair) A meneur de jeu, a les mains sur les hanches. B et C en garde face à lui et à distance de fente.</p> <p>- A présente, à son choix, une ou deux mains ouvertes, bras fléchi, en guise de cible. - B et ou C se fendent pour toucher la cible présente directement devant lui.</p>	<p>✓ Équilibre</p> <p>✓ Maîtrise des appais</p> <p>✓ Coordination</p>	<p>- 1 pt par cible touchée.</p>
	<p>✓ Par 2, sans arme :</p> <p>- A en position de fente, pied arrière sur une ligne. B, qui tient un mouchoir (ou un gant), se place au niveau de la main de A. - A revient en garde. - B tient le mouchoir, bras à la hauteur de la poitrine. Au signal de B, A se fend pour attraper le mouchoir.</p> <p>✓ <u>Évolution</u> :</p> <p>même exercice. B a le bras levé. Au signal, il lâche le mouchoir que A doit attraper en se fendant.</p>		<p>- 1 pt par mouchoir attrapé, fente équilibrée, bras allongé.</p>
	<p>✓ Par 2, face à face :</p> <p>Même dispositif que précédemment (distance). B maintient un fleuret pointe au sol. Au signal sonore, il lâche le fleuret que A doit attraper en fente.</p>		<p>- 1 pt si le fleuret est rattrapé par la poignée avant sa chute.</p>

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Se situer par rapport à l'autre pour pouvoir le toucher</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Par 2, face à face : A en garde pointée à hauteur de la bavette, B à distance de fente de A. A se déplace, B le suit. Quand A s'arrête, B doit le toucher en fente. Idem à distance de marche et fente ✓ Par 2 - A et B sont éloignés de 3 à 4 m <ul style="list-style-type: none"> - A mène les déplacements - B suit - A se bloque - B doit trouver la distance de fente pour toucher. ✓ Par 2 - A a les yeux fermés - immobile. <ul style="list-style-type: none"> - B se place à une certaine distance (minimum allongement du bras-maximum 4m) - A au signal, ouvre les yeux et déclenche, en fonction de la distance évaluée, les bonnes actions (allongement du bras, marche, fente, etc...). <p><u>Évolution</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ B indique la cible à toucher. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Évaluation de la distance ✓ Maîtrise des appuis ✓ Équilibre ✓ Prise de conscience et adaptation ✓ Coordination 	<p>10 essais - 1 pt pour chaque réussite (flexion normale de la lame et bras tendu).</p>

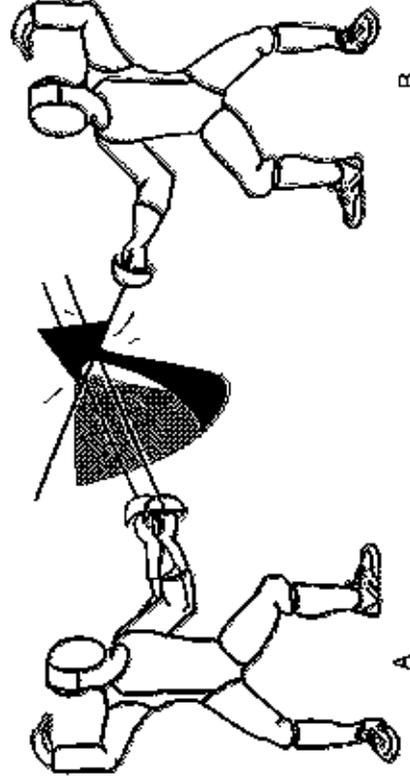


C'est la situation des 2 lames en contact

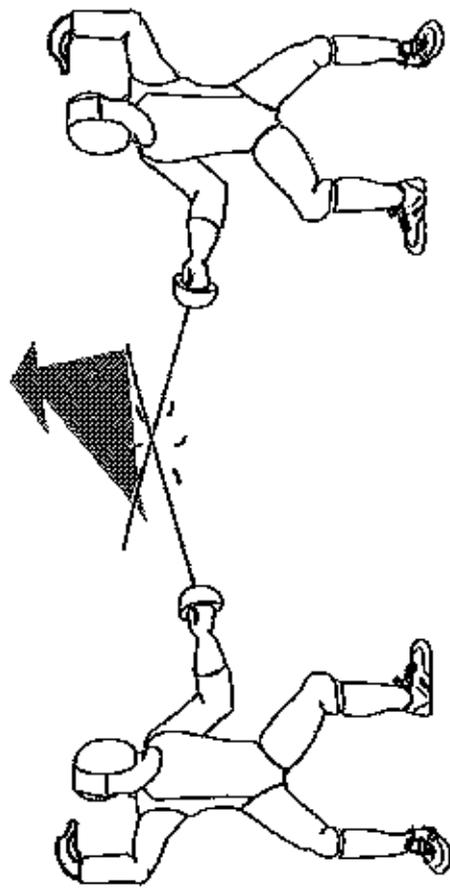
LES PRÉPARATIONS AVEC L'ARME

L'ENGAGEMENT

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Prendre contact avec la lame adverse</p>	<p>✓ A en garde pointe basse, B pointe haute dirigée vers la bavette du masque de A.</p> <p>- A amène sa lame au contact de celle de B en gardant son bras fléchi sans brutalité, d'un côté ou de l'autre en se protégeant.</p> <p>Évolution : "Le changement d'engagement".</p> <p>✓ A partir de l'engagement, A passe sa pointe sous la lame adverse, bras fléchi, pour retrouver le contact de l'autre côté. (Voir dessin ci-dessous)</p>	<p>✓ Coordination fine</p> <p>✓ intégration de l'arme au schéma corporel</p> <p>✓ Sensations kinesthésiques (doigté)</p>	<p>Les lames sont en contact en leur milieu.</p> <p>La trajectoire circulaire doit se réduire.</p>

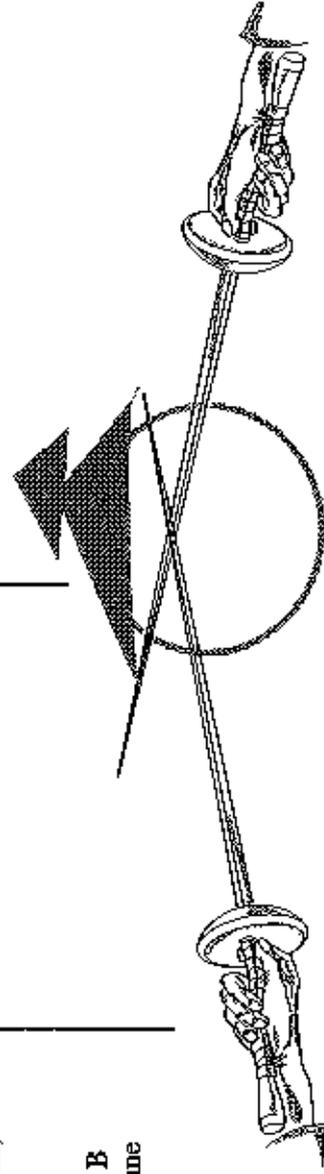


OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Maîtriser l'intensité de la frappe de son arme</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B en garde pointe à hauteur de la bavette - lames en contact - A exécute 1 battement - B répond par 1 autre battement. <p><u>Évolutions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ A exécute 1 battement - B répond par 1 battement + 1 marche <ul style="list-style-type: none"> ✓ A exécute 2 battements - B répond par 2 battements et exécute une retraite. <ul style="list-style-type: none"> ✓ combinaison des 2 - Idem B ayant les yeux fermés - Idem avec déplacement <ul style="list-style-type: none"> ✓ A varie l'intensité des battements, B répond par une intensité identique ou opposée <ul style="list-style-type: none"> ✓ A exécute, par battements le rythme d'une chanson enfantine - B répond de la même façon (ex : au clair de la lune, etc ...) Chaque groupe met au point une chanson enfantine connue que les autres doivent découvrir. ✓ A dirige l'exercice ; il bat l'arme de l'autre selon un code établi <p>ex : Battements pairs</p> <ul style="list-style-type: none"> - réponse : Battements impairs 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Coordination fine ✓ Intégration de l'arme au schéma corporel ✓ Sensations kinesthésiques (Doigté) ✓ Traitement des informations tactiles 	<p>Chaque bonne réponse = 1 pt</p> <p>Changement de rôle à 5 points</p>



OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Utiliser le battement pour reprendre la priorité (en référence à la convention)</p>	<p>✓ A et B, à distance de fente, en garde, pointe haute. - B allonge son bras. - A effectue un battement pour écarter la lame de B en enchaînant immédiatement une fente.</p> <p><u>Évolutions :</u></p> <p>✓ A et B à distance de marche et de fente.</p> <p><u>2 possibilités :</u></p> <p>B marche avec son bras tendu, A effectue un battement suivi d'une fente.</p> <p>A marche, B allonge son bras. A effectue un battement suivi d'une fente.</p>	<p>✓ Coordination</p> <p>✓ Vitesse de réaction</p> <p>✓ Maîtrise du geste.</p> <p>✓ Traitement des informations visuelles</p>	<p>Après le battement A touche la cible le bras allongé. A effectue 10 actions = 1 pt par action exécutée bras allongé.</p>
<p>Utiliser l'intensité du battement pour découvrir une cible ou provoquer une réaction</p>	<p>✓ A et B à distance de fente. - B pointe haute. - A effectue au choix : . un battement pour provoquer la réaction de B. . un battement pour écarter la lame de B.</p> <p><u>Évolution :</u></p> <p>✓ Même exercice mais B débute pointe basse et monte sa lame d'un côté ou de l'autre de la lame de A.</p>	<p>✓ Coordination</p> <p>✓ Vitesse d'exécution</p> <p>✓ Maîtrise du geste</p> <p>✓ Traitement des informations visuelles et tactiles</p>	<p>A marque 1 pt lorsqu'il touche bras allongé.</p> <p><u>Evolution :</u></p> <p>- A touche en attaque après battement : - coup droit = 1 pt - dégagement = 2 pts - B pare et riposte = 1 pt</p>

OBJECTIF	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Maîtriser l'intensité de la poussée latérale de son arme sur la lame adverse</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B en garde pointe haute, lames en contact - A exécute une pression - B répond par une autre pression (sans glissement entre les lames). <p>Même exercice en déplacement.</p> <ul style="list-style-type: none"> - A dirige le déplacement. <p>Après chaque marche, il effectue une pression sur l'arme de B qui répond.</p> <p><u>Évolutions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ A exécute 1 ou plusieurs pressions, mêmes réponses de B. ✓ A varie l'intensité des pressions, B répond avec la même intensité ou une intensité opposée. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Coordination fine ✓ Intégration de l'arme au schéma corporel. ✓ Sensations kinesthésiques (Doigté) 	<p>Chaque bonne réponse : 1 pt</p> <p>Changement de rôle à 5 pts</p>



L'OFFENSIVE

"Le Fleuret est une arme d'estoc seulement. L'action offensive à cette arme s'exerce donc par la pointe et par sa pointe seule.Tout coup de pointe doit arriver nettement et franchement pour être compté comme touche".

L'offensive, base de l'escrime, permet de prendre ou de reprendre l'initiative en allongeant son bras, pointe menaçant continuellement la cible adverse :

- 1/ en début de phrase d'armes par l'un des tireurs,
- 2/ par l'autre tireur, en ripostant après avoir paré,
- 3/ en contre-ripostant, après avoir paré la riposte.

L'offensive est un ensemble d'actions destinées à toucher l'adversaire.

1) L'ATTAQUE

C'est l'action offensive initiale. Elle est correctement exécutée lorsque l'allongement du bras, pointe menaçant continuellement la surface valable, précède le déclenchement de la fente.

Cette attaque peut être :

- simple (directe ou indirecte)
- composée (précédée de feintes)

Elle peut être portée :

- sans préparation
- après préparation, (précédée d'actions sur la lame)
- sur la préparation de l'adversaire.

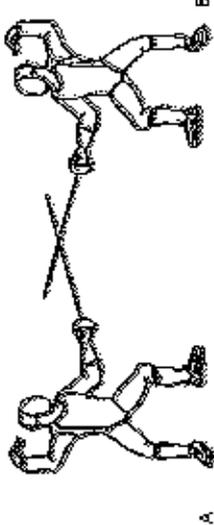
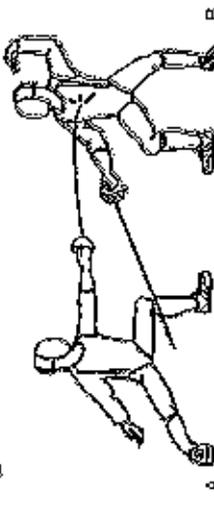
2) LA RIPOSTE

C'est l'action offensive portée après la parade de l'attaque. Elle peut s'exécuter de pied ferme ou en déplacement. Être simple, (directe ou indirecte) composée d'une ou plusieurs feintes.

3) LA CONTRE-RIPOSTE

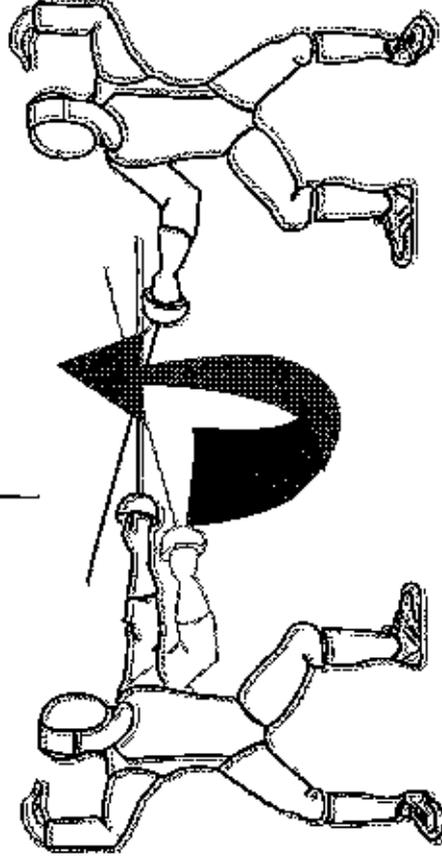
C'est l'action offensive qui suit la parade de la riposte.

D'autres actions offensives existent, mais ne seront pas développées ici après car elles ne font pas partie des comportements moteurs étudiés dans cet ouvrage.

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Prendre conscience de l'allongement du bras et de la notion de distance</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B en position de garde pointes à hauteur de la bavette. - A est à distance d'allongement de bras pour toucher B - Quand B baisse sa pointe, A doit toucher sur une cible annoncée ou montrée du doigt par B (ex : poitrine, épaule, ventre...) <p><u>Évolutions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Même situation à distance de fente. ✓ Après un déplacement limité (de 2 à 5 pas) avant ou arrière, A touche en fente ou uniquement par allongement du bras. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Appréciation de la distance, ✓ Coordination, ✓ Adresse, ✓ Renforcement du schéma corporel (extension du bras). ✓ Équilibre 	<p>Le bras est en extension complète, la main à hauteur d'épaule.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La flexion du fleuret de A doit être modérée (schéma) - 1 pt par cible atteinte - Le point est annulé si la flexion de la lame est trop forte, ou si le bras est fléchi.  
<p>Utiliser le coup droit sur une ouverture</p>	<ul style="list-style-type: none"> - A et B en garde, à distance de fente, pointes à hauteur de la bavette, lames en contact. - B quitte le contact en déplaçant sa main latéralement. - A allonge son bras pour venir toucher la cible libérée en se fendant. <p><u>Évolutions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Même situation avec les yeux fermés. ✓ Même situation avec déplacements. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Appréciation de la distance ✓ Coordination ✓ Adresse ✓ Traitement de l'information tactile. 	 <ul style="list-style-type: none"> - L'extension du bras est complète - Toucher la cible : 1 pt

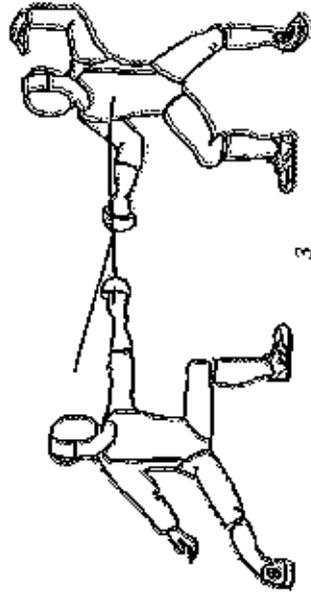
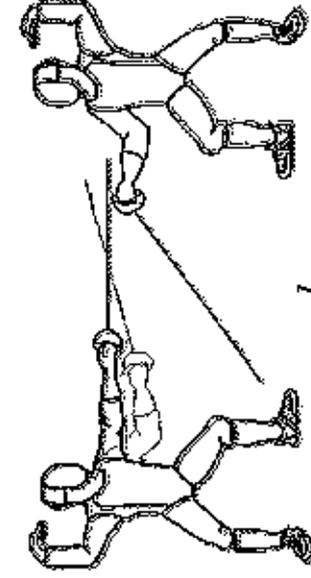
OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
Prendre conscience de la cible la plus découverte	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B à distance de fente - B se déplace, A le suit. - B s'arrête et cache une partie de la surface valable avec son bras armé. - A exécute le coup droit sur une partie découverte. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Adresse ✓ Coordination ✓ Équilibre 	<ul style="list-style-type: none"> - Cible touchée = 1 pt - Changement de rôle à 10
Réaliser le coup droit pendant le déplacement de la lame adverse	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B face à face, à distance de fente - A en garde, lame horizontale - B pointe haute de façon à ne pas entrer en contact avec la lame de A - B effectue un mouvement lent et régulier de va et vient latéral avec l'avant bras - A doit profiter de l'ouverture pour exécuter un coup droit sans rencontrer la lame adverse. <p><u>Évolutions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ B peut changer le rythme de ses va et vient. ✓ Même situation avec déplacements. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Appréciation de la trajectoire de la lame adverse ✓ Anticipation ✓ Vitesse d'exécution 	<ul style="list-style-type: none"> - A touche sans contact de la lame = 2 pts - A touche après contact avec la lame de B = 1 pt - Changement à 10
S'adapter à la distance	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A est à distance d'allongement de bras et d'une marche de B. B baisse sa pointe, A doit toucher en allongeant le bras et en marchant. B peut rompre d'1 pas au départ de l'extension du bras armé de A. ✓ A doit déclencher la fente sans qu'il y ait retrait du bras armé. <p><u>Évolutions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ A est à distance de marche et fente de B - Sur le début de la marche de B, A déclenche son coup droit. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Coordination ✓ Appréciation de la distance à parcourir ✓ Équilibre ✓ Appréciation de la distance ✓ Vitesse d'exécution ✓ Anticipation 	<ul style="list-style-type: none"> - La touche arrive bras allongé = 1 pt - Le bras se raccourcit avant la fente = 0 pt - La touche arrive bras allongé = 1 pt - Le bras se raccourcit avant la fente = 0 pt

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
Éducatif du dégagement	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B en garde sans arme, face à face, revers de main en contact. - Lorsque A le décide, il passe sa main sous celle de B pour frapper la paume de B. - B doit éviter ce contact en passant sa main sous celle de A. <p><u>Évolutions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Idem les yeux fermés, ✓ Idem en déplacements avant-arrière dirigés par A. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sensations kinesthésiques ✓ Vitesse de réaction ✓ Prise d'information tactile 	<p>Limiter l'amplitude du mouvement</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 pt par réussite
Contourner la lame adverse	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B à distance de fente, lames en contact, pointe à hauteur de la bavette. - A décide de passer sa pointe sous celle de B en allongeant son bras pour toucher B à la hauteur de son épaule armée. La fente de A suit l'extension de son bras. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Coordination main - bras ✓ Coordination bras - jambes 	<ul style="list-style-type: none"> - La pointe de A touche sur l'épaule du bras armé = 2 pts - La pointe de A touche sur la poitrine = 1 pt - La touche est portée bras court = 0 pt

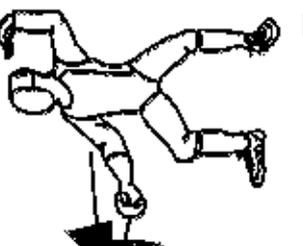
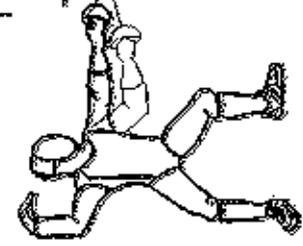


OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
Étudier le dégagement	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B à distance de fente, lames en contact, pointes à hauteur de la bayette. B effectue 1 pression latérale avec son arme. Pendant cette pression A passe sa pointe sous la lame de B en allongeant le bras puis se fend. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Développement des sensations kinesthésiques ✓ Coordination doigts - avant-bras - bras. ✓ Coordination bras/jambes ✓ Réaction à un signal 	<ul style="list-style-type: none"> - A partir de la pression, la pointe de A n'est jamais immobile (elle est en progression par extension du bras). - La pointe progresse = 1 pt - La pointe progresse puis s'arrête = 0 pt
Provoquer la réaction de l'adversaire pour effectuer un dégagement	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B à distance de fente, lames en contact, pointes à hauteur de la bayette. A effectue une pression sur la lame de B B répond à son tour par une pression A profite de celle-ci pour réaliser un dégagement ✓ <u>Évolution</u> : B a le choix de parer ou non. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Développement des sensations kinesthésiques ✓ Prise d'initiative ✓ Amélioration de la vitesse 	<ul style="list-style-type: none"> - Après 10 essais, compter le nombre de dégagements réussis qui touchent.
Éviter le fer adverse en passant sous sa lame (dégagement)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B en garde à distance de fente. B a la pointe basse - B cherche lentement le contact avec la lame de A qui doit effectuer un dégagement en évitant ce contact. - B recherche le contact d'un côté ou de l'autre de la lame adverse après avoir frappé le sol avec sa pointe. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Appréciation d'une trajectoire ✓ Anticipation ✓ Vitesse de réaction 	<ul style="list-style-type: none"> - B trouve la lame = 1 pt - A évite le contact par dégagement = 1 pt

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Provoquer la parade adverse pour la contourner (tromper la parade)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B sont en garde à distance de fente pointés à hauteur de la bavette, lames en contact. B baisse sa pointe A allonge le bras pour menacer la surface valable de B B remonte sa pointe pour chercher à écarter la lame de A (la parade) A doit tromper cette parade en passant sous la lame adverse, bras toujours allongé pour toucher en fente. L'action complète s'appelle une feinte de coup droit dégaqué. <p><u>Évolution :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En déplacement, déclencher l'action quand B s'arrête. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Coordination bras - jambes ✓ Adresse ✓ Coordination fine (doigté) ✓ Traitement de l'information visuelle ✓ Anticipation 	<ul style="list-style-type: none"> - A touche B = 2 pts si le bras est allongé - 0 pt si le bras est raccourci - Si B écarte la lame de A = 1 pt pour B



OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Provoquer la parade adverse pour la contourner (tromper la parade)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B à distance de fente, lames en contact pointes à hauteur de la bavette. A la pression de B, A effectue une feinte de dégagement (passer la lame sous celle de l'adversaire en allongeant le bras) B pare afin d'écartier la lame adverse A effectue un deuxième dégagement pour éviter la parade de B et touche en fente, le bras restant allongé. <p>L'action complète s'appelle le une - deux</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Coordination bras - jambes ✓ Adresse ✓ Coordination fine (doigté) ✓ Analyse de la réaction de l'autre ✓ Traitement de l'information visuelle ✓ Anticipation 	<ul style="list-style-type: none"> - A touche = 2 pts - Si A raccourcit le bras pendant l'action = 0 pt - B réussit à parer = 1 pt
<p>Donner la notion de changement de rythme</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A est à distance de fente de B avec le bras tendu. - B, en garde pointe à hauteur de la bavette, déplace lentement et régulièrement sa lame à gauche et à droite - A, bras tendu, évite la lame de B en passant sous celle-ci et porte une touche sur la cible qui va se découvrir. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Adresse ✓ Doigté ✓ Vitesse d'exécution ✓ Anticipation 	<ul style="list-style-type: none"> - A touche = 2 pts - B réussit à parer = 1 pt



LA DÉFENSIVE

La défense en escrime utilise deux principes d'actions :

- Soustraire sa propre cible à l'attaque adverse.
- Utiliser son fleuret pour détourner l'attaque adverse.

Le premier principe est visible chez le débutant qui abuse des retraites pour éviter l'attaque de l'autre.

Le fait d'utiliser son fleuret pour détourner la pointe adverse qui progresse en attaque s'appelle la **PARADE**.

La difficulté de la parade est de **ne pas reculer** sur l'attaque adverse mais de la laisser se développer pour détourner la pointe.

L'INTÉRÊT DE LA PARADE :

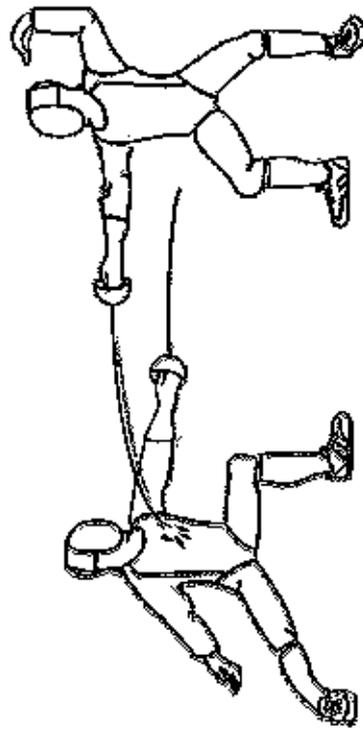
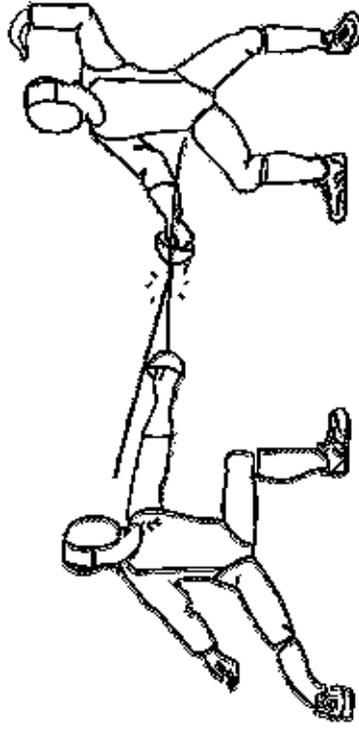
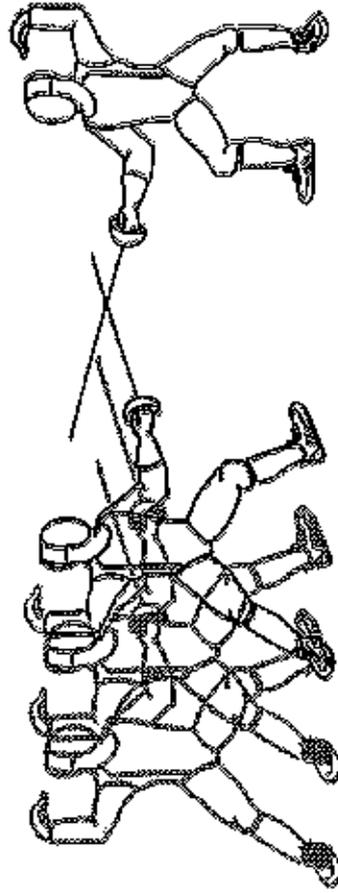
Le premier est conventionnel.

En effet, parer l'attaque adverse donne le droit d'enchaîner une riposte. C'est la création de l'échange (Attaque - Parade - Riposte...) riche sur le plan de la conception, du traitement de l'information et de la motricité.

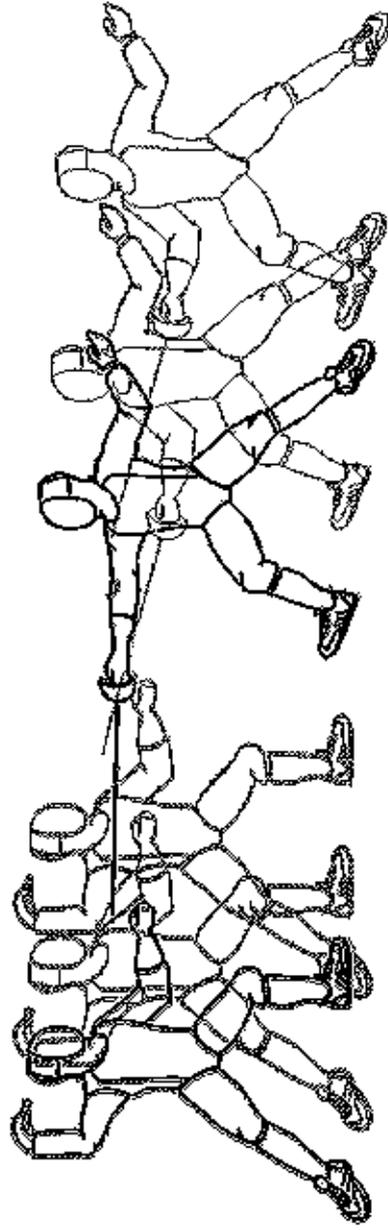
Le deuxième intérêt d'une parade exécutée sans reculer, c'est de se trouver à proximité de son adversaire pour le toucher en riposte.

Ainsi, la riposte est plus rapide et plus précise car elle s'effectue par l'extension du bras sans qu'il y ait mobilisation des jambes, ce qui élimine les fautes de coordination qui nuisent à la précision.

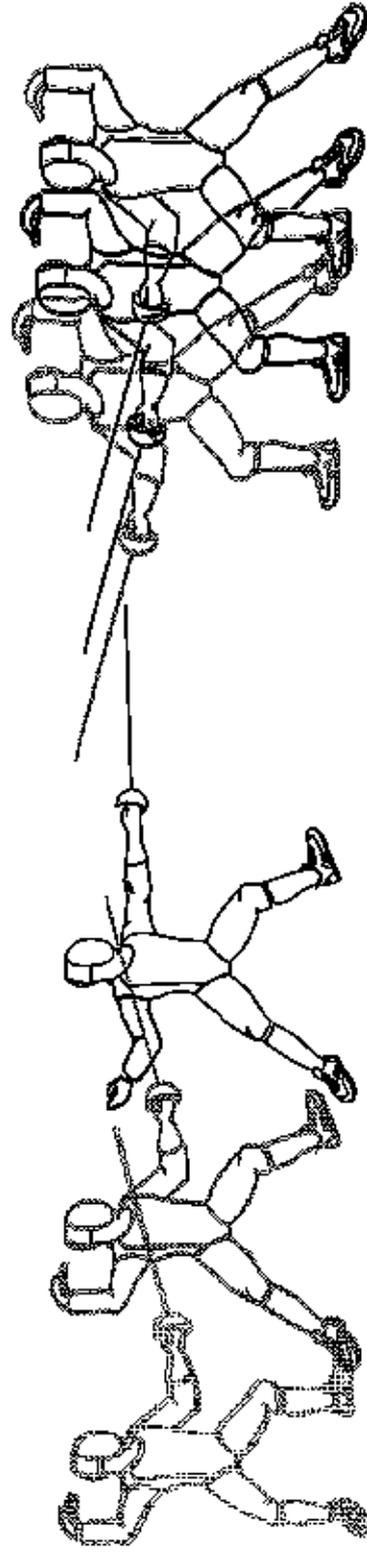
La retraite n'est pas à proscrire chez le débutant, mais il faut lui donner un sens et une finalité.



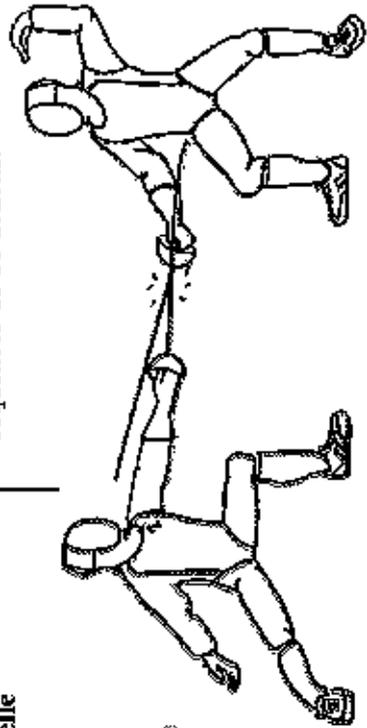
OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
Faire échec à l'attaque grâce à une retraite	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B en garde à distance de fente. - B sans fleuret - A porte une attaque - B évite la touche par une retraite. <p>✓ <u>Evolution</u> :</p> <p>A dirige des déplacements avant de porter son attaque.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Évaluation de la distance ✓ Coordination (pour l'attaquant) ✓ Vitesse de réaction (pour le défenseur) 	<ul style="list-style-type: none"> - A touche en équilibre = 1 pt - Changement de rôle à 10



OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Faire échec à l'attaque grâce à une retraite</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B en garde pointes à hauteur de la bavette - A à distance de marche et fente de B - Le défenseur (B) grâce à une retraite doit éviter l'attaque pour gagner le rôle d'attaquant (A) - A attaque. Si B, grâce à une retraite, le fait tomber dans le vide, il gagne de rôle d'attaquant. Si l'attaque de B échoue grâce à une retraite de A, ce dernier devient attaquant, etc... ✓ <u>Evolution</u> : Travail par groupe de 3, le 3^e évalue l'action (compte les points) et prend la place du perdant. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Traitement des informations ✓ Évaluation de la distance ✓ Évaluation de la vitesse de progression adverse ✓ Réaction à un signal (échec de l'attaquant) ✓ Coordination ✓ Maîtrise émotionnelle ✓ Travail d'endurance 	<ul style="list-style-type: none"> - A et B se trouvent dans une situation d'opposition où la parade est interdite. - La retraite qui permet d'enchaîner une attaque qui touche marque 1 pt <p>Le premier qui atteint 5 pts gagne le match</p>

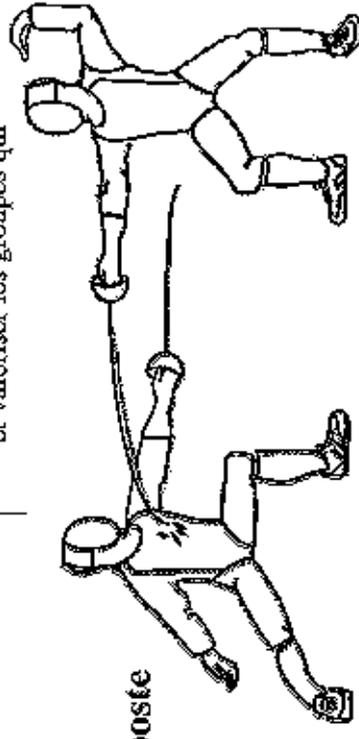


OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Faire échec à l'attaque grâce à une parade.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B à distance de fente en position de garde, pointes hautes. - A allonge le bras plusieurs fois, B ne doit pas déclencher sa parade. - Lorsque A allonge le bras et se fend, B doit parer au départ du pied avant. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Réponse motrice à un signal ✓ Traitement de l'information ✓ Vitesse de réaction et d'exécution 	<ul style="list-style-type: none"> - B exécute sa parade lorsque A soulève le pied avant pour faire la fente. - B paré et riposte = 1 pt - A touche en attaque = 1 pt - B déclenche la parade sur l'extension du bras de A = moins 1 pt - A touche bras court, ou avec une trop grande flexion de la lame = moins 1 pt.
<p>Limiter l'amplitude de la parade.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B en garde, pointes hautes, les deux lames sont en contact à distance de fente. - B a les yeux fermés. - A rompt le contact des lames pour effectuer un dégagement - B conserve les yeux fermés et doit parer et bloquer son geste dès qu'il trouve le contact avec la lame de A. - B pourra ouvrir les yeux pour vérifier sa position avant de riposter. ✓ <u>Évolution</u> : même exercice mais à distance d'allongement de bras. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Développement du schéma corporel ✓ Traitement de l'information ✓ Coordination main-avant bras ✓ Maîtrise gestuelle 	<ul style="list-style-type: none"> - B doit bloquer son geste dès qu'il trouve le contact avec la lame de A : - Si B pousse ou écrase sa parade vers le bas, le point sera attribué à A. - Compter les points sur des séquences de 10 actions.

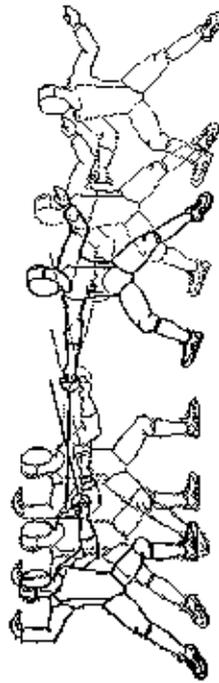


Parade

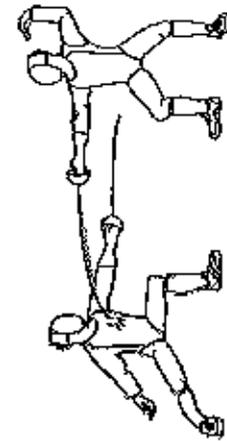
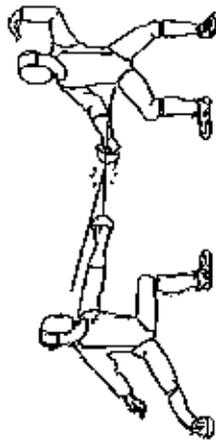
OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Améliorer l'efficacité de la parade.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B à distance d'allongement du bras. - B est en position de garde, bras armé fléchi, pointe à la hauteur de la bavette de A. - A pose sa main non armée sur la pointe du fleuret de B. - A menace l'épaule du bras armé ou non armé de B en allongeant son bras, - B doit écarter la menace de A avec sa lame en conservant le contact de sa pointe avec la main de A. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Coordination ✓ Développement du schéma corporel ✓ Développement des sensations kinesthésiques 	<p>La pointe du fleuret de B, ne doit pas perdre le contact de la main de A :</p> <ul style="list-style-type: none"> - si B en perd le contact, le point est pour A. <p>Sur 10 actions = 7 réussites pour B.</p>
<p>Améliorer la parade et l'enchaînement avec la riposte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B à distance de fente en garde pointes hautes. - L'enseignant commande les actions grâce à des signaux sonores dont il fera varier le rythme. - Au premier signal, A attaque vers une cible déterminée par l'enseignant. B pare cette attaque. - Au deuxième signal B riposte et A pare en restant en fente. - Au troisième signal A riposte et touche. (Cela s'appelle la contre riposte) ✓ <u>Évolution :</u> Même exercice avec poursuite de l'enchaînement 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vitesse de réaction ✓ Développement du schéma corporel ✓ Dissociation bras / jambe ✓ Équilibre <p style="text-align: center;">Riposte</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les tireurs ne doivent pas anticiper les actions mais répondre aux signaux. - L'enseignant peut mettre les groupes de 2 tireurs en concurrence et valoriser les groupes qui



OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	APTITUDES DÉVELOPPÉES	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Parer sans reculer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B sont à distance de fente l'un de l'autre. - B est bloqué contre le mur et doit parer les attaques de A. - A dispose de plusieurs possibilités pour attaquer : (coup droit, dégagement, attaque composée). ✓ <u>Evolution :</u> A et B en garde pointes hautes, à distance de marche et fente. - B dirige les déplacements et lorsqu'il s'arrête, A doit porter son attaque. - B doit parer sans rompre et exécuter une riposte. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Traitement de l'information ✓ Équilibre, coordination ✓ Vitesse de réaction et d'exécution 	<ul style="list-style-type: none"> - A touche en attaque = 1 pt - B touche en riposte = 2 pts Changement à 10. - A marque 1 pt si son attaque touche. - A touche, avec un bras court ou une flexion trop grande de sa lame = 0 pt - B marque 1 pt si sa riposte touche. - B ne doit pas rompre en parant. - Si B pare en rompant = 0 pt
<p>Choisir son système défensif.</p> <p>Effectuer une retraite</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A et B en garde, pointes hautes, à distance de marche et fente. Sur l'attaque de A, B peut : <ul style="list-style-type: none"> - Effectuer une retraite sur l'attaque en fente de A, pour éviter la touche. - Parer sans rompre pour gagner la priorité et riposter. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Traitement de l'information ✓ Prise de décision ✓ Evaluation des distances ✓ Coordination ✓ Équilibre 	<ul style="list-style-type: none"> - L'attaque de A touche = 1 pt - B évite l'attaque par la retraite = 1 pt - B pare et riposte = 2 pts - B pare en rompant = moins 1 pt



OU



Parer sans reculer

L'ARBITRAGE

La convention au fleuret est simple et logique ; cependant, la traduction gestuelle qu'en font les tireurs n'est pas toujours aisée à voir et à interpréter.

Pour juger les échanges au Fleuret, il faut "voir" et "lire" les actions motrices produites par les tireurs.

Ces actions peuvent être confuses, par manque de lisibilité des mouvements. Il appartient à l'arbitre de les "Juger".

Lorsque ces actions sont trop confuses, l'arbitre remet les tireurs en garde et ne les départage pas.

Les fiches que nous vous proposons ont pour but d'aménager les situations (en ce qui concerne les actions à effectuer, la distance à utiliser, etc ...) afin de mieux "Juger" quelques éléments choisis qui composent la phrase d'arme.

L'objet de ces fiches est d'appréhender des éléments constitutifs et non l'assaut dans sa globalité.

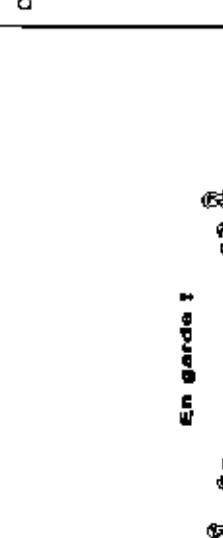
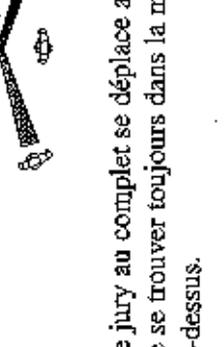
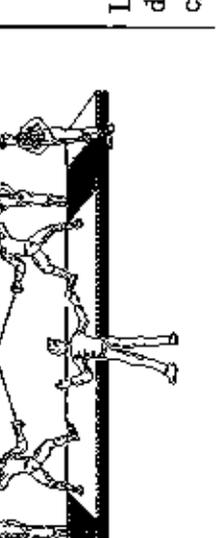
Si arbitrer, c'est diriger une opposition et déterminer les priorités, d'autres aspects existent :

- veiller à la sécurité des tireurs,
- veiller à l'équité des chances entre les tireurs,
- affirmer des décisions,
- faire respecter les consignes et le règlement,
- prendre la responsabilité d'un groupe,

Ces derniers aspects font partie de tout travail portant sur l'arbitrage.

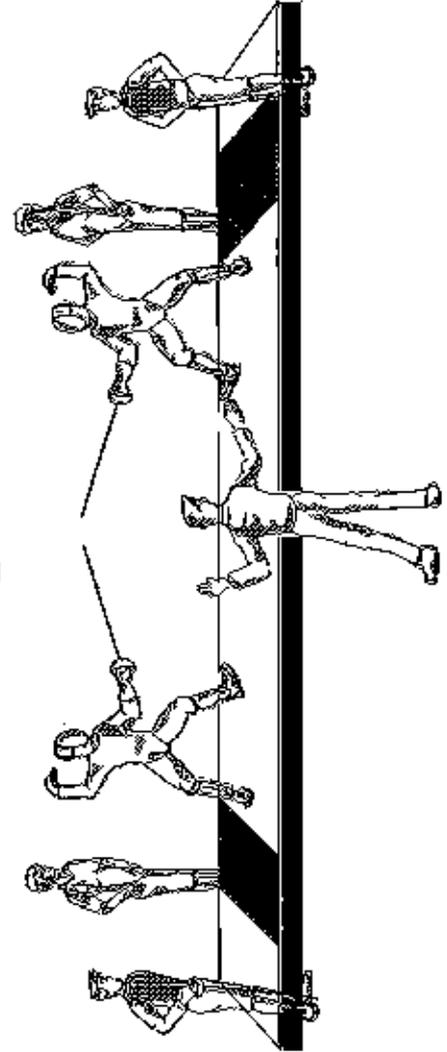
L'ARBITRAGE

Mise en place d'un jury au fleuret ordinaire.

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	CONSIGNES
<p>Arbitrer à l'aide d'un jury</p>	<p>Le jury comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Un arbitre qui fait respecter les règles et attribue les touches. Il se place entre les 2 tireurs à environ 1m50 de l'aire du match. Il est aidé de quatre assesseurs. ✓ Les assesseurs : 2 à droite, 2 à gauche et de chaque côté des tireurs 	<p>- L'arbitre : invite les assesseurs et les tireurs à prendre leur place respective. il vérifie que les tireurs sont correctement habillés.</p> <p>Si la salle est exigüe, il est conseillé aux assesseurs et à l'arbitre de porter un masque.</p> <p>Il donne les commandements :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ EN GARDE ! ✓ ÊTES VOUS PRÊTS ? afin de s'assurer que les tireurs sont effectivement prêts à combattre. ✓ ALLEZ ! Signal de départ ✓ HALTE ! Chaque fois qu'il voit une touche valable ou non valable, chaque fois qu'un assesseur lève la main. Sur ce commandement, les tireurs et le jury s'immobilisent. <p>L'arbitre décompose l'action qui a précédé la touche, interroge les assesseurs, fait le décompte des voix avant d'attribuer la touche.</p>
<p>En garde !</p> 	<p>Le jury au complet se déplace avec les tireurs afin de se trouver toujours dans la même situation que ci-dessus.</p> 	<p>- Les assesseurs peuvent répondre :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ OUI : touche valable. ✓ NON : absence de touche. ✓ OUI NON VALABLE : touche qui arrive sur une surface autre que la cible (masque, bras, jambe). ✓ ABSTENTION : incertitude, doute. <p>- La réponse de chaque assesseur compte pour une voix (abstention = 0).</p> <p>Celle de l'arbitre pour une voix et demie.</p>
<p>Êtes vous prêt ? ALLEZ !</p> 	<p>Mettez ! L'attaque a-t-elle touché ?</p> 	<p>- Les assesseurs peuvent répondre :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ OUI : touche valable. ✓ NON : absence de touche. ✓ OUI NON VALABLE : touche qui arrive sur une surface autre que la cible (masque, bras, jambe). ✓ ABSTENTION : incertitude, doute. <p>- La réponse de chaque assesseur compte pour une voix (abstention = 0).</p> <p>Celle de l'arbitre pour une voix et demie.</p>

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	CONSIGNES
<p>Repérer la prise d'initiative</p>	<p>✓ A et B à distance de marche et fente. A attaque le premier, pour éviter d'être touché. B a droit à une retraite.</p> <p>S'il n'est pas touché, il devient attaquant. Le bras doit s'allonger lors des attaques.</p> <p>L'attaque est maîtrisée, ce qui permet en cas d'échec de revenir en garde équilibrée, pour enchaîner à nouveau une attaque.</p> <p>✓ C : Dirige l'exercice en utilisant les commandements réglementaires. Il juge et compte les points des attaques qui touchent.</p> <p>✓ C arrête l'exercice s'il y a un contact entre les lames.</p>	<p>L'arbitre énonce d'une voix claire les commandements réglementaires :</p> <p>"Êtes-vous prêts ?"</p> <p>Réponse "prêt" des tireurs.</p> <p>"Allez" pour débiter le match.</p> <p>"Halte" pour l'arrêter.</p>

En garde !



OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	REPÈRES
<p>Voir d'où vient l'attaque (prise de priorité)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 tireurs s'affrontent - L'ensemble des élèves est placé à côté de l'enseignant. Tous observent l'assaut. Au signal "Halte" de l'enseignant, après une attaque, les élèves lèvent le bras du côté d'où celle-ci est venue. A son tour, l'enseignant lève le bras et chacun peut vérifier la justesse de sa réponse. 	<p>L'attaque est correcte lorsque :</p> <ul style="list-style-type: none"> --> la pointe menace la surface valable --> le bras est allongé --> la fente suit l'allongement du bras
<p>Voir qui effectue la parade riposte (reprise de priorité)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Même dispositif que ci-dessus. Les élèves lèvent le bras du côté de la parade riposte 	<p>L'attaquant exécute une attaque comme ci-dessus. Le défenseur écarte le fer adverse avec son arme et riposte en allongeant son bras.</p>
<p>Voir qui effectue la contre riposte (reprise de priorité)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Même dispositif que ci-dessus. Les élèves lèvent le bras du côté de la contre riposte. 	<p>L'attaquant et le défenseur exécutent leur action comme ci-dessus. Pour reprendre la priorité, l'attaquant doit alors parer la riposte adverse et contre riposter en allongeant son bras.</p>

OBJECTIFS	DESCRIPTION DE LA SITUATION PÉDAGOGIQUE	CONSIGNES
<p>Repérer les actions</p>	<p>✓ A est à distance d'une fente + 2 retraites de B.</p> <p>- A est l'attaquant et prend l'initiative.</p> <p>- C donne les commandements "Prêt ?" - "Allez".</p> <p>Sur la préparation de A, B a les possibilités suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) allonger son bras sur la première marche de A (B est prioritaire). 2) attaquer en fente sur la première marche de A (B est prioritaire). 3) attendre l'attaque de A pour parer et riposter (B reprend la priorité). <p>✓ Evolution :</p> <p>- C est secondé par 2 assesseurs qui l'aident à juger de la matérialité de la touche.</p>	<p>- C arrête l'échange par "Halte", après chaque touche et lorsque les tireurs sont dans l'incapacité de poursuivre l'échange.</p> <p>C doit citer et décomposer les actions : Préparation, Attaque, Parade, Riposte, Contre-riposte, Contre-attaque.</p> <p>Les Assesseurs devront annoncer s'ils ont vu la cible touchée "oui valable". S'ils ont vu une autre partie du corps touchée : "oui non valable". S'il n'y a pas de touche : "non". S'ils ont un doute : "abstention". Seules ces 4 réponses sont autorisées.</p>
<p>Juger de la prise d'initiative</p>	<p>✓ Même situation de départ. A et B essaient tous les 2 de prendre l'initiative</p>	<p>C doit déterminer qui est prioritaire ou s'il y a attaque simultanée.</p> <p>Les tireurs <u>ne sont pas autorisés à émettre d'avis.</u></p>

L'OBSERVATION

La démarche d'évaluation conduit l'enseignant à formuler un jugement ou à répondre à des questions :

- l'objectif est-il atteint ?
- les hypothèses formulées sont-elles pertinentes ?
- les choix stratégiques retenus sont-ils efficaces ?

Pour répondre à ces questions, l'évaluation a besoin de s'appuyer sur des informations.

L'observation est le moyen de prélever les informations dont l'évaluation a besoin.

Observer :

C'est rechercher et recueillir dans une situation pédagogique des informations qui renseignent l'enseignant sur les résultats de son action (l'objectif est-il atteint ?) ou sur les conditions qui ont permis ou non de parvenir à ces résultats.

Pour l'enseignant :

L'observation du groupe lui permet une prise d'informations, un mode de lecture rapide du comportement des élèves au cours de l'action qui lui indiquent :

- si certains savoir faire sont acquis,
- si les objectifs sont atteints et dans le cas contraire, d'y remédier.

Pour l'élève :

L'observation l'aide à prendre conscience de son comportement et par là même à se corriger.

COMMENT OBSERVER ?

- ✓ Avec ou sans fiche,
- ✓ Pour que l'observation soit efficace, les fiches seront simples, c'est-à-dire avec des indicateurs précis et peu nombreux.

Lorsqu'une classe complète ne peut pas être équipée, l'observation hors situation permet de placer le demi-groupe qui attend la rotation en situation active et pour l'élève d'intérioriser le comportement le plus efficace.

Nous vous proposons quelques exemples de fiches d'observation qui peuvent être aménagées pour la mise en place d'autres observations.

FICHE D'OBSERVATION

portant sur l'équilibre

LA GARDE



Cette fiche peut être utilisée par un élève pour évaluer les acquis d'un ou plusieurs autres élèves.
L'observation se fait hors situation d'assaut, mais sur des enchaînements de gestes techniques (type Kata, ou parcours gymnique).

Nom de l'observateur :

Nom du Tireur observé :

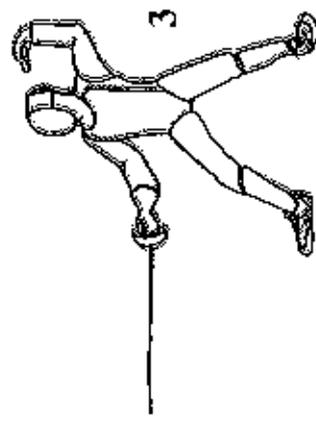
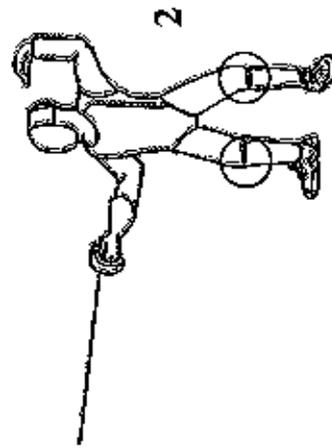
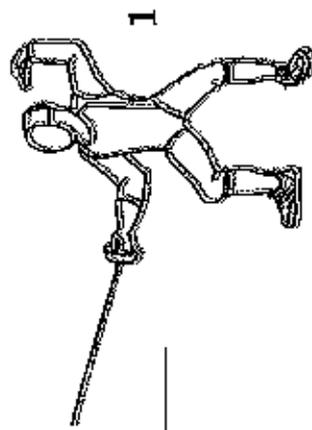
Indicateurs

Attitude la plus souvent observée

1

2

3



FICHE D'OBSERVATION portant sur l'équilibre

LES DÉPLACEMENTS



Nom du Tireur observé :

.....

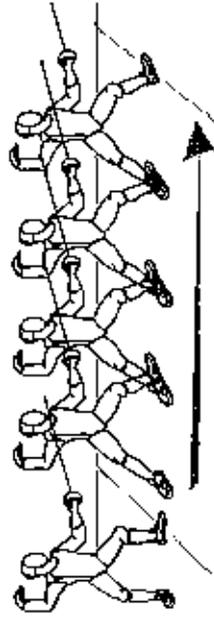
Indicateurs

LES DEPLACEMENTS

Ecart des jambes respecté pendant les déplacements
(pied avant suivi du pied arrière pour marche et inversement
pour retraite).

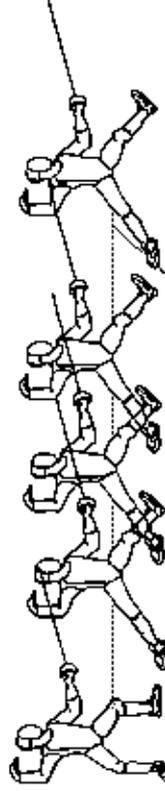
Marche :

OUI
NON



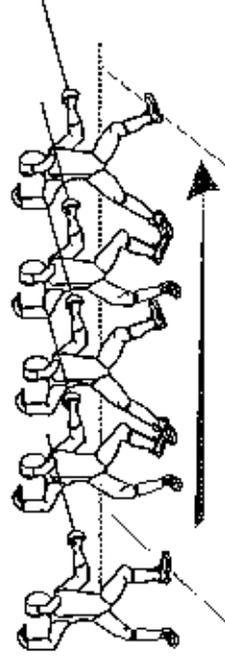
Flexion des jambes non respectée pendant marche et retraite

OUI
NON



Les pieds se croisent pendant la marche ou la retraite :

OUI
NON



FICHE D'OBSERVATION portant sur l'équilibre



OUI
NON

OUI
NON

OUI
NON

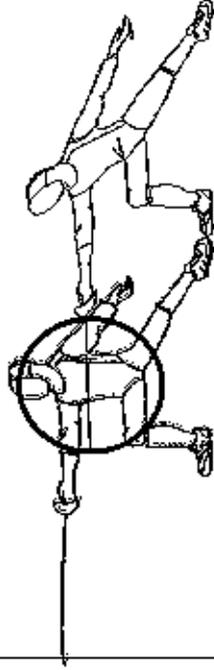
OUI
NON

Nom du Tireur observé :

Indicateurs

LA FENTE

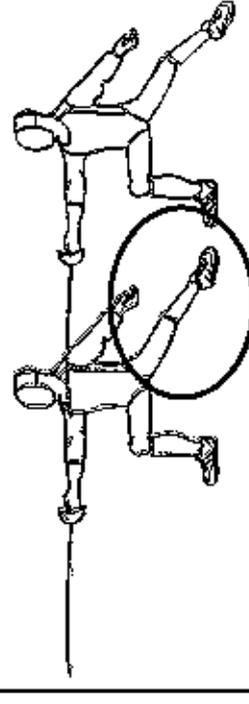
La jambe avant et le corps se déplacent vers l'avant. Le buste reste droit.



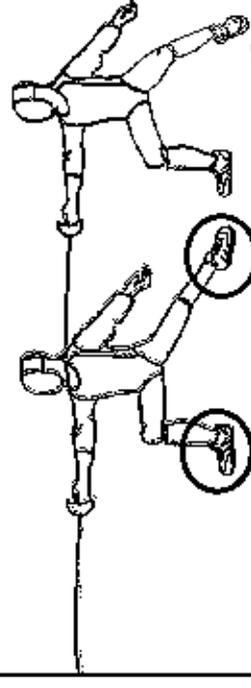
Le bras se détache du corps et s'allonge :



Jambe arrière tendue :



Fente correcte (2 pieds en appuis au sol) :





FICHE D'OBSERVATION

portant sur une attitude la plus souvent utilisée en assaut.

(Mettre une croix dans les cases correspondantes).

Groupe de 4 élèves

- . 1 observateur pour A
- . 1 observateur pour B

Observateur :

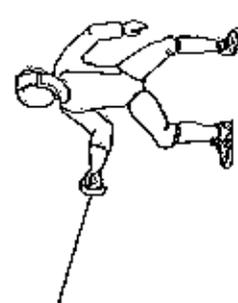
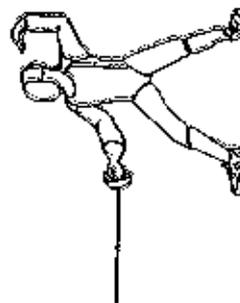
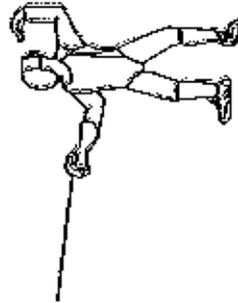
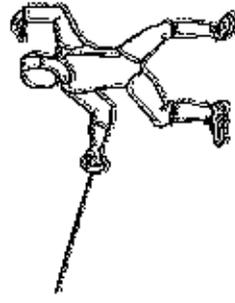
Tireur observé :

Attitude observée : La garde

Tout le temps

Souvent

Pas souvent



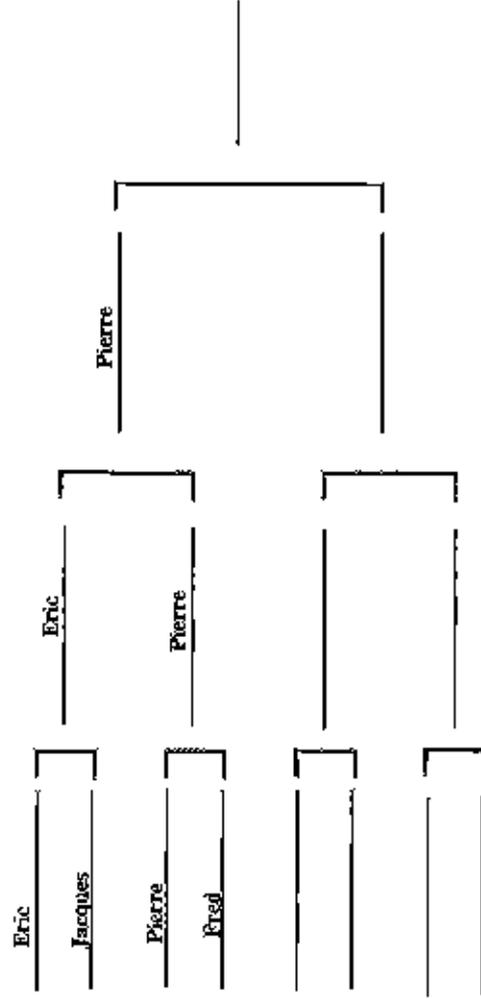
LES RENCONTRES POSSIBLES

La rencontre entretient la motivation des élèves.

C'est un moment privilégié car ils sont tous concernés de la même façon.

Elle peut être intégrée dans un projet d'école, de classe etc...

Elle peut aussi servir d'évaluation pour l'enseignant.



DIFFERENTES FORMES DE RENCONTRES :

A/ Rencontres individuelles

✓ La Poule :

- Groupe de plusieurs tireurs où chacun rencontre les autres.
- Les poules peuvent regrouper des tireurs de même niveau ou de niveaux différents.
- Le classement s'effectue selon le nombre de victoires.
- Les matchs peuvent être limités par le nombre de touches ou par le temps.

A titre indicatif :

- Durée d'une poule de 5 tireurs en 5 touches : 1 h environ
- Décompte de points pour les matchs au temps :
 - Victoire 2 pts
 - Egalité 1 pt
 - Défaite 0 pt

✓ L'élimination directe :

Les tireurs sont placés dans le tableau.

Le tireur battu est éliminé.

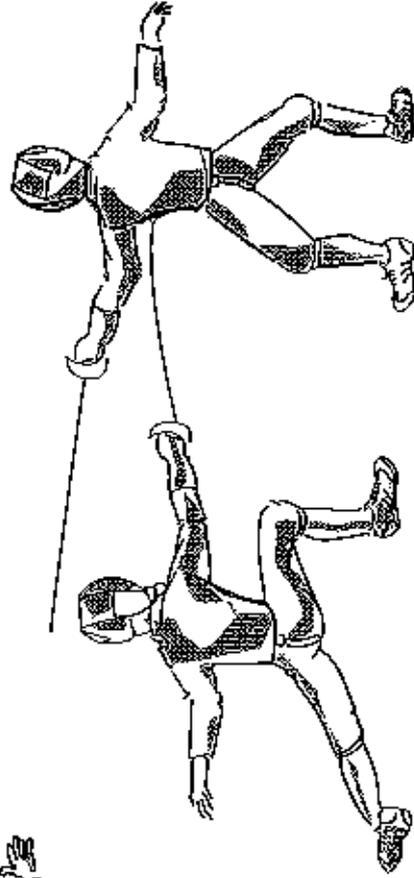
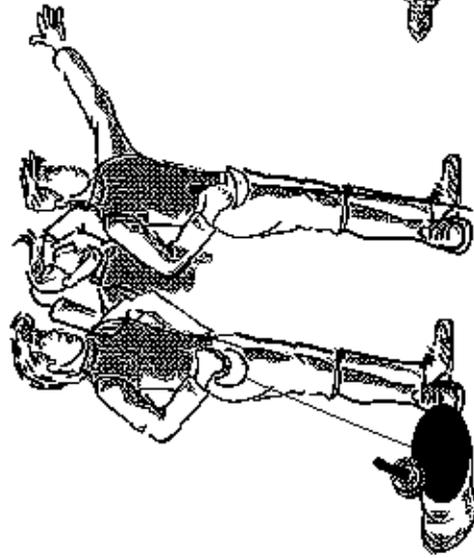
Dans ce type de rencontre, les matchs sont plus longs soit en temps, soit en nombre de touches.

B/ Rencontres par équipes

Deux, trois... cinq tireurs composent une équipe.

1^{er} formule :

- Chacun des tireurs d'une équipe rencontre ceux de l'autre équipe.
- Le classement s'établit en additionnant les victoires obtenues par chacun des tireurs de l'équipe.
- Chaque match peut se disputer au nombre de touches ou au temps.



2^{ème} formule :

- Les deux équipes se rencontrent sous forme de relais.
- Dans chaque équipe, chacun des tireurs reprend le score du match précédent pour arriver à un score déterminé.

Ex : Equipe A contre équipe B :

3 tireurs par équipe, score à atteindre : 9 touches.

A1 et B1 amènent le score à 3 (A1 gagne 3 à 1)
A2 et B2 amènent le score à 6 (A2 gagne 6 à 5)
A2 a marqué 3 touches, B2 lui, a porté 4 touches.

B3 porte 4 touches et fait gagner son équipe par 9 à 8.

La rencontre peut aussi s'effectuer dans un temps donné.

Ex : rencontre opposant deux équipes de 5 tireurs.

Temps total : 5 x 1 minute c'est-à-dire une minute par match.

L'équipe ayant porté le plus de touches à l'issue du temps est déclarée vainqueur.

SAVOIR TENIR UNE FEUILLE DE POULE



Une **POULE** est un groupe de 3 à 5 tireurs dans lequel tous les participants se rencontrent en matches de "X" touches. Les tireurs sont repérés par un numéro lorsqu'ils sont inscrits sur la feuille de poule (chaque ligne horizontale correspond à un tireur et à son numéro).

Feuille de poule

	Tireurs	N°	1	2	3	4	5	V	TR	TD	PL
1											
2	Paul				V						
3	Pierre										
4											
5											

Pour marquer les résultats du match opposant le n° 3 au n° 2, il faut prendre la ligne 3 et s'arrêter à la colonne 2, puis marquer dans cette case les touches données par le n° 3. Ensuite, il faut prendre la ligne n°2 et s'arrêter à la colonne 3 pour marquer dans cette case les touches données par le n° 2. Dans la case de celui ayant gagné, on inscrit un V (victoire), dans l'autre case un D (défaite) et on fait apparaître le nombre de touches données.

Ex : Pierre a gagné contre Paul 5 touches à 2 si on décide que les matchs se déroulent en 5 touches.

Pour établir le classement, compter sur chaque ligne le nombre de victoires. En cas d'égalité de victoires, on départage les tireurs en calculant la différence entre les touches données (Td) et les touches reçues (Tr) pour chacun d'eux.

En cas de nouvelle égalité c'est le tireur qui a donné le plus de touches qui est le mieux classé.

RECUEILS DE FORMES JOUÉES ET PROCÉDÉS PÉDAGOGIQUES ADAPTÉS A

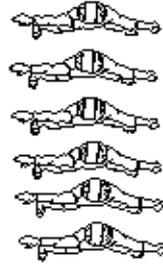
L'ESCRIME

1/ TIC - TAC - TOC - TEC - TUC

✓ Le meneur de jeu annonce :

TIC	L'élève	efféctue	une marche
TAC	L'élève	efféctue	une fente
TOC	L'élève	effectue	une retraite
TEC	L'élève	effectue	un bond avant
TUC	L'élève	effectue	un bond arrière

- Variante : le meneur peut annoncer des chiffres ou des couleurs.



Dispositif

meneur de jeu



2/ Dans "la mare" "sur la rive"

✓ Répondre à l'ordre du meneur de jeu

Possibilités : marche

retraite

bond avant

bond arrière

3/ Le Maître a dit

✓ Jeu dérivé de "Jacques a dit" :

Obéir à l'ordre du meneur précédé de : "Le Maître a dit" sinon personne ne doit bouger.



ex : Le maître a dit : «en garde», les élèves sont en garde.



4/ 1-2-3 Soleil

✓ Le meneur tourne le dos et énonce : 1 - 2 - 3 soleil.

- Les élèves en profitent pour effectuer des déplacements spécifiques à l'escrime. Lorsque le meneur se retourne, les élèves doivent tous être immobiles.

5/ Jeu avec gant

✓ En position de garde, gant posé sur la main avant. Allongement du bras, le gant est projeté vers l'avant. Se fendre et le récupérer avant qu'il ne touche le sol.



6/ Suivre les déplacements :

✓ Réponse à un signal visuel : le miroir

Ex. : Le meneur du jeu marche

- les élèves rompent.

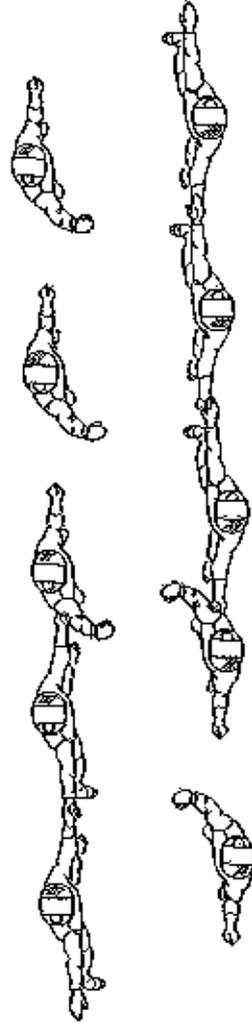
✓ Même jeu = le signal sera le mouvement du bras du meneur.

Ex. : lever le bras = fente
raccourcir le bras = marche
pointer le doigt vers les élèves = retraite
Etc...

7/ La cascade : relais

✓ Deux équipes, les joueurs en garde les uns derrière les autres à distance de fente :

Au signal, le dernier de chaque équipe se fend pour aller toucher le camarade devant lui qui se fend à son tour. La première équipe fendue marque un point.



8/ Main contre main ou doigts contre doigts (index et majeur) :

✓ 2 par 2, face à face en garde main contre main :

A mène le déplacement, B le suit

A frappe la main de B, B doit éviter la frappe.

- Lorsqu'il l'évite, changement de meneur de jeu.

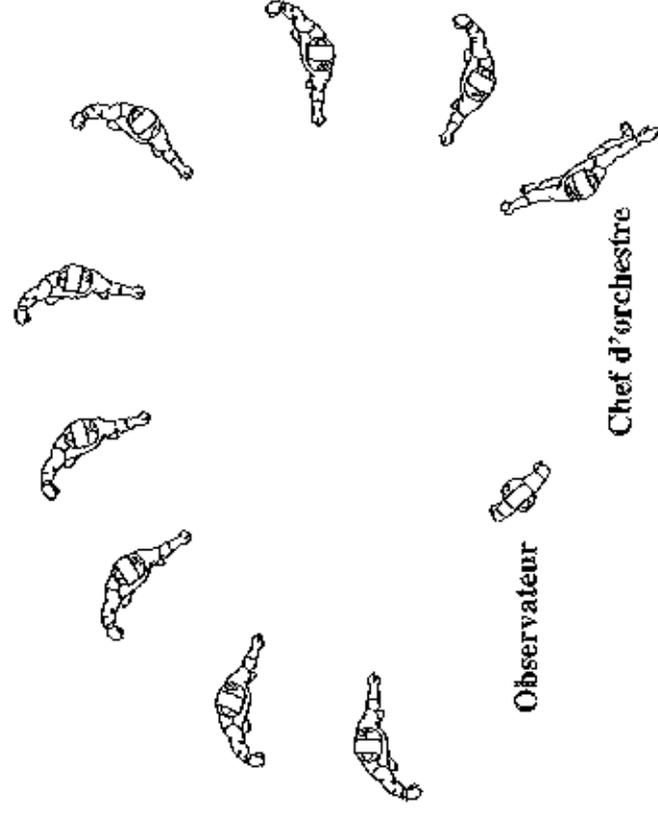
- Peut se faire aussi main dos à dos, A essayant d'aller toucher la paume de B.

9/ Le Chef d'Orchestre :

✓ Un cercle composé d'élèves. L'un d'eux est le chef d'orchestre. A son signal, les élèves changent d'attitude,

ex : allongent le bras.

A l'extérieur, un observateur doit trouver le chef d'orchestre.



FORMES JOUÉES QUI PEUVENT SERVIR DE RENCONTRE

11/ Les Mousquetaires du Roi contre les Gardes du Cardinal :

Chaque équipe est dirigée par un capitaine qui donne un numéro à chacun de ses équipiers.

- Le meneur de jeu appelle un numéro.

Les 2 tireurs correspondant à ce numéro s'affrontent en 1, 2 ou 3 touches sous la direction d'un arbitre.

Le perdant est éliminé. L'équipe gagnante est celle qui conserve le plus d'équipiers.

12/ L'attaque du château :

2 équipes :

- Une à l'intérieur du château matérialisé par des bancs : les défenseurs.
- Une autre à l'extérieur : les attaquants

Les défenseurs ne peuvent pratiquer que **riposte ou contre-riposte**.

Le joueur touché est éliminé et remplacé par un partenaire.

L'équipe gagnante est celle qui élimine tous ses adversaires.

