

Fédération Française d'Esgrime



Partie 1 :
Guide de pratique

Esgrime à l'école primaire

Documentation pédagogique à l'usage des enseignants



SOMMAIRE

1 L'OBJET DU DOCUMENT.....	6	Les règles de base.....	19
2 POURQUOI L'ESCRIME ?.....	8	Les points.....	20
Les sports de combat à l'école.....	8	Les fautes.....	20
L'escrime, un sport de combat pour tous.....	9	La progression pédagogique.....	21
L'intérêt pédagogique.....	9		
3 LES CONDITIONS D'ORGANISATION.....	10	6 LES SEANCES.....	22
Le matériel et la sécurité.....	11	Séance N° 1.....	22
		Séance N° 2.....	25
4 LES OBJECTIFS ET LA DEMARCHE.....	12	Séance N° 3.....	28
Le but du jeu.....	12	Séance N° 4.....	30
La démarche.....	13	Séance N° 5.....	31
Les apprentissages.....	13	Séance N° 6.....	32
L'organisation de la séance.....	15	Séance N° 7.....	35
La sécurité sur le terrain.....	16	Séance N° 8.....	37
L'évaluation.....	16		
5 LE CYCLE ESCRIME.....	18	7 NOTES.....	38
Le choix du sabre.....	18	8 BIBLIOGRAPHIE.....	39
La situation de référence.....	18	ANNEXE.....	40
		REMERCIEMENTS / CRÉDITS.....	41
		DVD.....	43



Les Conditions

d'organisation

Pour mettre en place ce cycle escrime, nous avons bâti un projet avec une école primaire d'un secteur rural. Un cycle de 8 séances a été réalisé avec deux classes composées d'élèves de CM1 CM2 et de CE2 CM1.

Pour pouvoir filmer les enfants, des autorisations parentales ont été demandées.

Les parents ont donné leur accord et les enfants ont rapidement oublié la caméra.

La ligue de Franche Comté d'escrime nous a prêté 30 équipements. Chaque séance dure de 50 minutes à 1 heure. En tenant compte des élèves dispensés, notre effectif oscillait entre 17 et 22 enfants.

Les séances se déroulent dans un réfectoire avec un sol carrelé, glissant, mais nous ne pouvions pas disposer d'un autre espace. D'autre part, il nous a semblé opportun de montrer que l'escrime pouvait se pratiquer dans des conditions matérielles imparfaites mais si proches de la réalité.

A chaque séance, nous collons deux bandes de scotch au sol, afin de limiter un espace de combat de 4,30 m.

Les professeurs participent aux séances. Au début, ils aident pour l'habillage et notent les scores lors des séances d'assauts. Puis, au cours du cycle, ils conseillent, corrigent et s'impliquent dans les tâches d'arbitrage.

Le matériel et la sécurité

Nous préconisons l'usage exclusif du kit d'initiation « Premières touches », proposé par la Fédération Française d'Escrime. En effet, ce kit homologué aux normes CE, offre toutes les garanties de sécurité pour des enfants.

Les armes sont en résine, ce qui supprime tous les risques liés aux lames métalliques. Les enseignants devront seulement veiller à ce que les élèves, l'arme à la main, portent bien leur masque. Nous n'avons déploré aucun incident lors de ce cycle, pas la moindre blessure, pas le moindre coup.



4



Les Objectifs

et la démarche

Le but du jeu

En situation d'opposition, il s'agit, dans un espace délimité, de toucher son adversaire et d'éviter d'être touché.

L'escrime est une modalité particulière des activités duelles de percussion. Ici le but est d'aller toucher avec une arme le corps de l'adversaire. Le but n'est pas d'avoir le meilleur maintien ou le plus beau geste. Historiquement, l'escrime a pu être enseignée pour la beauté du geste, et cette déviance a toujours influencé plus ou moins l'apprentissage³.

Toucher l'adversaire avec son arme n'est pas la première réponse qui apparaît dans le comportement du débutant.

Une épée, un fleuret ou un sabre suggèrent le combat. Le débutant recherche en permanence le contact du fer et l'on entend sans cesse le cliquetis des armes. En général, l'élève éprouve une certaine crainte naturelle qu'il tente

de conjurer en battant le fer⁴ de l'adversaire. Ceci a pour effet de le rassurer, mais l'éloigne de la logique interne de l'activité.

Il n'est ni vraiment attaquant ni vraiment défenseur.

La démarche

La démarche pédagogique proposée s'appuie sur l'opposition. Nous évoluons de situations ouvertes vers des situations plus contraignantes pour revenir à la situation initiale. Les consignes sont amenées petit à petit, afin de modifier les conditions de l'assaut et induire des réponses motrices adaptées.

Il s'avère nécessaire de simplifier et de clarifier le jeu tout en en préservant la richesse. Dans cet esprit, le contact des armes est interdit et il faut nécessairement se fendre pour toucher. Les échanges sont renforcés en limitant la longueur de la zone de combat à cinq mètres et, à chaque extrémité, une zone d'invulnérabilité offre une possibilité de défense efficace.

Si la logique d'opposition est le socle de notre démarche, il convient cependant de conserver un début de séance sans arme pour :

- Assurer la prise en main du groupe.
- Échauffer convenablement les élèves.
- Éveiller l'attention et la concentration de la classe sur les tâches à venir et sur le respect des consignes de sécurité.

Néanmoins, il est important de rester réaliste sur les acquisitions motrices des élèves, afin d'éviter un apprentissage pointilleux et contraignant hors du contexte de l'assaut. La garde, les déplacements, appelés « les fondamentaux », s'acquièrent plus facilement en situations d'opposition aménagées. Il suffit d'interdire de se croiser les pieds pour voir apparaître des déplacements d'escrime.

En précisant qu'on est en garde à l'amble⁵, on observe, en assaut, un

maintien et un équilibre du corps induit par la nécessité de passer de l'attaque à la défense⁶. De nombreuses fentes apparaissent, dès lors qu'est donnée la consigne : « Pour toucher, il faut se fendre ! ».

La recherche de l'efficacité dans l'action est naturelle. Cette tendance à l'économie peut constituer un des moteurs de l'apprentissage⁷.

Les apprentissages

a. Des habiletés variées

- Attaquer, se défendre, enchaîner les tâches.
- Tenir son sabre, le manipuler pour toucher et pour se défendre.
- Élaborer une stratégie pour porter une attaque qui touche.
- Réaliser des coordinations complexes, se fendre, parer⁸ et riposter⁹...
- Toucher avec précision.

b. Des tâches propres à l'arbitrage

- Être capable de s'exprimer pour donner les commandements du combat.
- Être capable de reconnaître l'attaquant.
- Être capable de juger une faute.
- Être capable d'interroger ses assesseurs.
- Être capable d'attribuer les points et de déclarer le vainqueur.

c. Des coordinations spécifiques

Le déclenchement de la fente pour toucher est une action spécifique en escrime. La coordination mise en jeu nécessite un apprentissage. Il faut être particulièrement vigilant à ce que l'allongement du bras précède le mouvement des jambes.

On peut constater, dans de nombreux sports, que l'action de la jambe précède l'action du bras :

les lancers (poids, disque, javelot), le tir en extension au hand ball. De même, les escrimeurs débutants naturellement se fendent, puis déclenchent l'action du bras. Or, une grande précision et une grande vitesse de déplacement de la pointe impliquent que, sans en être dissocié, l'allongement du bras précède la poussée de la jambe arrière.

Les déplacements en avant et en arrière, sans croiser les pieds, débutent avec la jambe avant pour la marche¹⁰ et avec la jambe arrière pour la retraite¹¹.

Ces déplacements sont travaillés lors des échauffements et utilisés facilement, par les enfants, dès les premiers assauts. En effet, cette motricité est proche du pas chassé qu'ils pratiquent, lors des rondes, dans les cours d'école. Ce n'est cependant pas une succession de tâches, car il est nécessaire de retrouver sa position de garde, en équilibre, après chaque déplacement.

Les mouvements de l'arme pour se défendre ou pour toucher sont as-

sez simples. On évitera une action de bras « trop armé » (flexion du coude trop prononcée) qui risque de faire mal lors de l'impact et qui rend l'attaque peu efficace.

Leur présentation pourra être simplifiée et imagée. On parlera, par exemple, de « plafond » pour se défendre de l'attaque à la tête et de « mur » pour les attaques faites latéralement. Il faudra veiller à ce que l'élève oriente convenablement le capuce¹² pour se protéger les doigts.

Les enchaînements de tâches impliquent des coordinations spécifiques en harmonie avec la logique interne de l'activité. Au cours du cycle, les élèves seront confrontés à plusieurs de ces enchaînements durant l'assaut :

- Attaquer en se fendant.
- Défendre en évitant l'attaque au moyen de la retraite ou en parant avec son arme.
- Défendre, puis attaquer ou riposter.

- Attaquer, puis défendre.
- Attaquer, puis défendre, puis attaquer ou contre-riposter.

La richesse de ces enchaînements sera un facteur important d'amélioration de la motricité des jeunes.

L'organisation de la séance

Cette organisation est toujours la même, à l'exception des séances d'évaluation :

D'abord, la mise en place de l'activité :

- Prendre en main le groupe.
- Proposer un échauffement généralisé et spécifique.
- Apprendre la garde, les déplacements, la fente, au travers de situations simples et ludiques.
- Rappeler les consignes de sécurité.

- Procéder à l'habillage des élèves.

L'enseignant en profitera pour revoir les éléments travaillés lors de la séance précédente.

Ensuite, les élèves sont mis en situation d'assaut.

C'est le cœur de la séance qui va de situations ouvertes, plus tactiques, vers des situations fermées, davantage techniques.

Les consignes sont progressivement données et les règles du jeu se construisent au fur et à mesure des rencontres.



Des situations pédagogiques sont proposées pour améliorer le jeu.

C'est le moment des apprentissages plus structurés. Des tâches précises sont à réaliser, afin d'améliorer les réponses motrices.

Le plus souvent, ces situations se feront en opposition. Le travail en coopération ne facilite pas un transfert efficace des apprentissages en milieu scolaire.

Enfin, des assauts, arbitrés ou non, le plus souvent avec assesseurs, seront organisés pour une mise en pratique du travail effectué.

La sécurité sur le terrain

Bien évidemment, l'enseignant doit être attentif à ce que les élèves portent leur masque quand ils ont l'arme à la main.

Lors de la distribution des armes par l'enseignant, il faut veiller à ce que les élèves tiennent le sabre par la mouche¹³.

L'arme est posée au sol lorsqu'ils ne combattent plus et, alors seulement, ils peuvent enlever leur masque.

Lors des poules avec arbitres, seuls les deux tireurs conservent leur sabre. En fonction des distances de sécurité, l'arbitre peut être amené à garder son masque.

L'évaluation

Une évaluation hors du contexte de l'assaut ne semble pas opportune. Les progrès sont évalués en situation d'opposition.

Il ne faut pas minimiser l'importance de l'évaluation pour que les élèves mesurent leurs progrès.

Cependant, les séances d'évaluation interminables sont à proscrire, l'essentiel étant que les enfants progressent.



Au cours du cycle, deux séances sont organisées sous forme de poules. Elles servent d'évaluation à l'enseignant tout en restant formatives et ludiques.

La note se compose de la performance et de la maîtrise, pour moitié chacune.

La note de performance est fonction du nombre de victoires. La note de maîtrise s'appuie sur un indice résultant de la somme des touches données (TD) moins la somme des touches reçues (TR).

Dans la feuille de poule, on additionne les touches de la ligne de chaque tireur, pour trouver les touches données, et celles de la colonne, pour trouver les touches reçues.

Cet indice peut être considéré comme un critère pertinent, à condition que les groupes soient homogènes, plus précisément que le rapport de force soit équilibré.

La classe est organisée en poules de 5 ou 4, les plus homogènes possibles.

Chaque élève dispute 4 matchs en 3 points.

Les notes de performance vont de 10 points pour 4 victoires à 6 points pour aucune victoire. Un coefficient est attribué en fonction du niveau de chaque poule : 1 pour les poules fortes et 0,5 pour les poules les moins fortes. On obtient pour une poule faible : 5 points pour 4 victoires et 3 points pour aucune victoire.

Les notes de maîtrise, établies sur l'indice TD-TR, s'obtiennent grâce au tableau suivant :

Indice	Note de maîtrise
+12	10
+9	9
+6	8
+3	7
0	6
-3	5
-6	4
-9	3
-12	2

Maintenant, envisageons un cas de figure au sein d'une poule forte :

Jean a disputé et gagné 4 matchs 3-2, il a donc marqué 12 touches et en a reçues 8. Il a un indice de +4, ce qui lui octroie une note de maîtrise de 7,5 sur 10.

Paul a fait 2 victoires 3-0 et deux défaites 2-3. Il a marqué 10 touches et en a reçues 6. Il a un indice de +4. Ce qui lui octroie également une note de maîtrise de 7,5 sur 10.

En note de performance, Jean obtient 10 et Paul 8.

Au bout du compte, en additionnant les notes de maîtrise et de performance, Jean termine avec 17,5 sur 20, et Paul avec 15,5 sur 20.

5



Le Cycle

Esgrime

Le choix du sabre

Nous choisissons le sabre pour ce cycle, mais un cycle identique peut être proposé au fleuret. Les armes du kit « Premières touches » peuvent être transformées aisément en fleuret ou en sabre. Chacun fera donc son choix.

La situation de référence

Il conviendra de mettre en place, dès la 1^{ère} séance, la situation de référence représentée ci-contre.

Cette organisation de l'espace est conservée durant tout le cycle. La matérialisation d'une zone d'invulnérabilité aide les élèves à mieux vaincre leur appréhension en leur garantissant un endroit où ils sont en sécurité. La largeur de la piste dépend de l'espace disponible, mais les combats se déroulent dans l'axe, les déplacements latéraux étant interdits.

Les règles de base

Les règles du jeu, pour les assauts, s'établissent, durant les 5 premières séances autour du respect des points suivants :

- La surface de touche valable est le masque.
- Les touches sont portées avec le tranchant de l'arme (le coup de pointe est interdit).
- Les touches sont portées en se fendant.
- Il est interdit d'utiliser son arme pour se défendre ou pour taper sur l'arme adverse, les combats sont dits « silencieux ».
- La défense se fait en évitant l'attaque par des retraites pouvant aller jusqu'à la zone d'invulnérabilité appelée « cabane ».
- Une convention régit les attaques « en même temps » :
 - Le premier qui allonge le bras et qui se fend est prioritaire.



Zone d'invulnérabilité
CABANE

Zone de combat
4,50 m

Zone d'invulnérabilité
CABANE

- Il faut éviter l'attaque pour gagner la priorité.
- L'attaque finit quand le mouvement de la fente se termine.
- Lors des trois dernières séances, l'arme est utilisée comme moyen de défense. Cependant, dans un souci de simplification, l'attaque au fer¹⁴ reste interdite. La surface de touche est alors étendue au masque et à la veste.

Les points

- Les matchs se disputent en trois touches.
- Il n'y a pas de point lors d'attaques simultanées.
- Toutes les touches doivent être portées en se fendant excepté lors des trois dernières séances où les ripostes pourront s'exécuter de pied ferme.

- Lorsque deux attaques en fente sont observées, on départage les élèves en s'appuyant sur « la convention ». On détermine le premier qui allonge son bras et qui se fend. Dans le cas où ce n'est pas possible de déterminer qui débute son attaque le premier, alors il y a « attaque simultanée » et l'arbitre remet en garde les tireurs.

Les fautes

L'arbitre sanctionne avec un carton jaune la première fois, puis un carton rouge ensuite. Dans ce cas, le tireur fautif est considéré comme touché.

- Les joueurs n'ont pas le droit de croiser les pieds ou de courir. Celui qui touche après avoir croisé les pieds voit sa touche annulée, et reçoit un carton jaune.
- Le jeu brutal est interdit : carton jaune et annulation de la touche portée.
- L'allongement du bras pointe menaçante, dissocié de la notion d'attaque (ligne), est interdit.



La progression pédagogique

Sur le plan moteur

Les situations pédagogiques visent à faire apparaître : les attaques en fente, la défensive de jambes et l'enchaînement de tâches qui permet de passer de l'attaque à la défense, puis à l'attaque.

Pour réussir à toucher en fente, il faut que les élèves acquièrent une notion précise de la distance : à quelle distance de leur adversaire peuvent-ils toucher en se fendant ? Cela dit, cette notion ne suffit pas pour parvenir à toucher. Il faut aussi tenir compte de ce que fait l'adversaire. S'il est déjà en train de rompre¹⁵, il est très difficile de le rattraper. Il faut donc essayer de le surprendre en tentant de l'attaquer lorsqu'il avance, par exemple.

Sur le plan stratégique

Pour toucher, il faut, d'une part, que les élèves agissent au bon moment, et, d'autre part, qu'ils créent

les conditions de leur action. Par exemple, il faut agir pour faire avancer son adversaire ou le faire attaquer pour en tirer parti.

La défensive avec l'arme

Vers la 6^{ème} séance, le jeu commence à être plus évolué d'un point de vue tactique et il devient difficile, pour les élèves, de se toucher. Il est alors temps de leur offrir la possibilité de se défendre avec leur arme. Dorénavant, ils peuvent tou-

cher immédiatement après avoir paré : c'est la riposte. Dans ce cas, l'action peut s'effectuer sans se fendre.

L'attaque composée de feintes

La défense prend, dès lors, le dessus sur l'attaque. Afin de rééquilibrer le jeu, il est nécessaire d'autoriser les feintes dans l'attaque pour tromper les parades.





Pourquoi la FFE a-t-elle initié "ESCRIME TOI POUR 2010" ?

initié "ESCRIME TOI POUR 2010" ?

Parce que l'escrime incarne l'esthétisme, le partage et la culture sportive pour enraciner ce sport et généraliser la pratique ...

- ◊ Par la beauté du sport pour une fête de l'escrime,
- ◊ Par le respect des valeurs du sport pour une pratique universelle ouverte, civique et éthique,
- ◊ Par un savoir-faire pour un public tous âges intégrant les besoins spécifiques et le handicap ...



Pour regrouper l'ensemble des acteurs sportifs et éducatifs :

- ◊ En fédérant des actions sportives et culturelles du milieu sportif associatif vers le milieu sportif scolaire et de l'extrascolaire aux temps scolaire et périscolaire,
- ◊ Par des formations et des événements sportifs partenariaux avec la FFE,
- ◊ Lors d'un événement mondial prestigieux dans l'emblématique Grand Palais ...

Pour vous proposer ses outils pédagogiques innovants, ludiques et appropriés :

KIT D'INITIATION = Premières Touches =
 100€ HT
 Le kit initiation « Premières Touches » est destiné à un public scolaire de 6 à 11 ans.



Les Comités et clubs FFE vous proposent :

- ◊ Un ouvrage didactique avec livret et DVD "Escrime à l'école primaire",
- ◊ Des kits de matériel pédagogique "1ères Touches" (armes / masques / vestes).



Pourquoi l'USEP s'engage dans "ESCRIME TOI POUR 2010" ?

s'engage dans "ESCRIME TOI POUR 2010" ?

Parce que l'USEP assume sa mission de service public dans les écoles et associations scolaires du 1er degré ...

- ◊ Pour les rencontres sportives primaires,
- ◊ Pour des activités associatives scolaires,
- ◊ Pour une ouverture de l'école sur ses partenaires locaux et sportifs.



Parce qu'il s'agira d'activités et de rencontres sportives et éducatives ayant comme support l'escrime et sa culture ...

- ◊ Avec une diversification et un enrichissement des pratiques EPS à l'école,
- ◊ Avec des travaux et productions pluridisciplinaires motivantes pour tous,
- ◊ Avec des outils et des aides pratiques aux enseignants et animateurs USEP,
- ◊ Avec des collaborations avec les structures, dirigeants et éducateurs FFE.

Parce que la pratique sportive scolaire USEP est un vecteur d'une éducation de qualité du jeune citoyen sportif ...

- ◊ Par l'éducation citoyenne d'une diversification des rôles sportifs et scolaires,
- ◊ Par la force collective et participative de la dynamique associative USEP,
- ◊ Par la mobilisation et la mutualisation des moyens publics pour notre réseau,
- ◊ Par des rencontres et des événements sportifs marquants et emblématiques ...

Pour les modalités locales précises, contactez votre Comité Départemental



Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré

01 43 58 97 90 www.usep.org

Contact national : Thierry POISSON Adjoint / tpoisson.laligue@ufolep-usep.fr

