

Vers l'ESCRIME



au cycle 3

*Projet mené De Mars à Mai 2010
 Dans 2 classes de cycle 3 de St Georges sur Erve (53)
 Par T. Le Page et C. Rossignol (Professeurs des écoles),
 A. Deschamps (conseiller pédagogique EPS) et A. Gille (délégué USEP)*

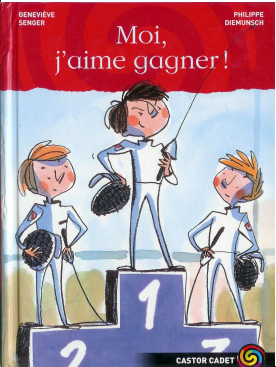
POURQUOI L'ESCRIME ?

Compétence spécifique	S'affronter en duel en utilisant un engin dans un espace délimité dans un temps limité où il s'agit de toucher l'autre sans se faire toucher, en respectant des règles et des conventions relatives à la sécurité.
Spécificité de l'activité	Activité de combat qui permet un affrontement intense sans brutalité : <ul style="list-style-type: none"> - l'opposition se fait sans contact corporel direct - l'usage d'une arme identique réduit l'importance des différences morphologiques entre les tireurs.
Intérêt pédagogique de l'activité	Vaincre son appréhension de l'autre en situation d'affrontement. Adapter sa réponse motrice en fonction de l'action de l'adversaire. Apprendre des coordinations motrices spécifiques riches : <u>se mettre en garde, se fendre et se déplacer sont les « fondamentaux » attendus.</u> Elaborer des stratégies pour rendre son action efficace. Respecter des règles et les faire respecter : Arbitrer. Organiser une succession de matches et s'assurer de leur bon déroulement.
Ce que l'enfant peut apprendre	<u>Des habiletés variées :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Attaquer, se défendre, enchaîner les tâches. - Tenir son sabre, le manipuler pour toucher et pour se défendre. - Elaborer une stratégie pour porter une attaque qui touche. - Réaliser des coordinations complexes, se fendre, parer et riposter.
	<u>Des tâches propres à l'arbitrage :</u> <ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer pour donner les commandements du combat. - Reconnaître l'attaquant. - Juger une faute. - Interroger ses assesseurs. - Attribuer les points et déclarer le vainqueur.
	<u>Des coordinations spécifiques :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Le déclenchement de la fente pour toucher. - Les mouvements de l'arme pour se défendre ou pour toucher. - Les enchaînements des tâches.

LES CONDITIONS D'ORGANISATION

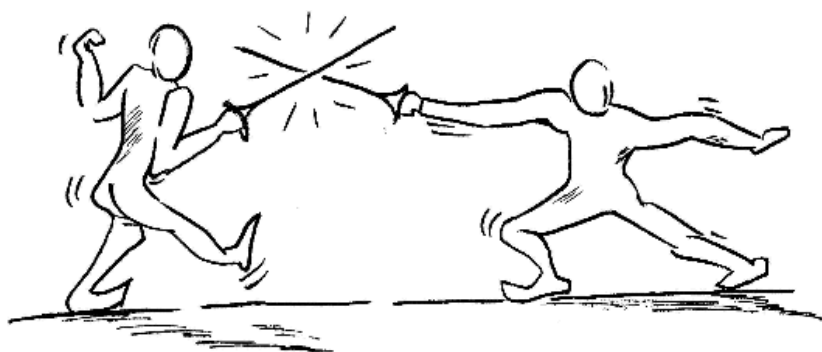
Matériel spécifique	Bouteille plastique à goulot étroit et long pour une meilleure préhension. Puis kit 1 ^{ère} touche fourni par l'USEP.
Espace	Une salle de sports ou une salle des fêtes .
Temps et déroulement de séance	<u>La séance dure environ 1h à 1h15 et se déroule en 3 temps :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Echauffement : Cardio - articulaire et spécifique - 1 à 2 situations d'apprentissage et la situation de référence - Retour au calme
La sécurité dans l'activité	<ul style="list-style-type: none"> - Porter le masque quand les élèves ont l'arme en main. - Diriger l'arme vers le sol lorsqu'une consigne est donnée. - Poser l'arme au sol avant d'enlever le masque. - Poser l'arme au sol quand le combat est fini.

INTERDISCIPLINARITE

Littérature		Etude du livre « Moi, j'aime gagner »
Production d'écrits	Faire un documentaire, des affiches, des exposés... sur les aspects de l'escrime (le matériel, les positions, les championns...)	
Histoire	Evolution de l'escrime par période historique, les différents utilisateurs de l'escrime dans les âges (gladiateurs, chevaliers...), les origines des armes...	
Citoyenneté	Respect de l'intégrité des personnes : mener un projet handisport Codes et conventions de l'escrime Arbitrage	
Sciences	Circuits électriques (cf électrification des combinaisons dans les salles d'armes) Evolution des matériaux Corps humain	
Arts visuels	Etude d'œuvres	
EPS (expression)	Escrime artistique	
...		

BIBLIOGRAPHIE

L'escrime à l'école primaire	IA, USEP et comité départemental escrime du département de l'Aveyron
L'escrime à l'école primaire	IA, USEP et comité départemental escrime du département de la Dordogne
Escrime à l'école primaire	Fédération française d'escrime

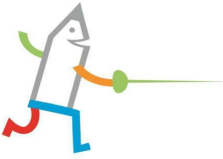


PLANIFICATION DE L'UNITE D'APPRENTISSAGE

10 séances d'1 heure – 1 heure 15 minutes

Ce que l'élève va apprendre	Evolution de l'organisation	Situations
Phase « pour entrer dans l'activité » (2 séances)		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ <u>Je suis tireur</u>, je suis capable de : <ul style="list-style-type: none"> - Me mettre en garde. ✓ <u>Je suis arbitre</u>, je suis capable de : <ul style="list-style-type: none"> - Remplir une fiche de score - Comprendre le système de rotation à 3. 	<p><u>Rôles</u> : chaque joueur est défenseur ou attaquant.</p> <p><u>Matériel</u> : jeu sans bouteille</p> <p><u>Feuille de score</u> : Feuille collective de rotation et feuille collective de score.</p>	<p>« <i>La queue du diable</i> » (fiche 1)</p> <p>« <i>Les pinces en carré</i> » (fiche 2)</p>
Phase « pour découvrir » l'activité (1 séance)		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ <u>Je suis tireur</u>, je suis capable de : <ul style="list-style-type: none"> - Me déplacer en faisant une marche. - Me déplacer en faisant une retraite. ✓ <u>Je suis arbitre</u>, je suis capable de : <ul style="list-style-type: none"> - Stopper l'assaut (« halte ») et dire pourquoi. 	<p><u>Rôles</u> : chaque joueur est à la fois défenseur et attaquant.</p> <p><u>Matériel</u> : introduction des bouteilles ; découverte de l'espace de jeu en rectangle</p> <p><u>Feuille de score</u> : Feuille de poule à 3 joueurs</p>	<p>« <i>Les pinces en rectangle</i> » (fiche 3)</p> <p>« <i>L'assaut libre</i> » (fiche 4)</p>
Phase « pour progresser » dans l'activité (3 séances)		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ <u>Je suis tireur</u>, je suis capable de : <ul style="list-style-type: none"> - Me fendre. - Esquiver, parer et riposter. - Saluer. ✓ <u>Je suis arbitre</u>, je suis capable de : <ul style="list-style-type: none"> - Donner les ordres (saluez-vous, en garde, prêts, allez). - Remplir une fiche de score. - Comprendre le fonctionnement à 5. - Interroger mes assesseurs. - Compter les points. ✓ <u>Je suis assesseur</u>, je suis capable de : <ul style="list-style-type: none"> - Annoncer ou confirmer la touche. - Annoncer une faute et dire pourquoi. 	<p><u>Feuille de score</u> : Feuille de poule à 5 joueurs</p>	<p>Situation de référence :</p> <p>« <i>L'assaut</i> » (fiche 5)</p> <p>Situations pour se déplacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « <i>Tic, tac</i> » - « <i>Dessus, dessous</i> » - « <i>1,2,3 soleil</i> » - « <i>Le béret</i> » <p>Situations pour se fendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « <i>Se fendre</i> » - « <i>Toucher la bouteille</i> » <p>Situations pour parer et se fendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « <i>Attaquer la tour</i> » - « <i>Contre le mur</i> »
Phase « pour se situer » dans l'activité (1 séance)		
<p>Je suis capable de réinvestir ce que j'ai appris en tant que <u>tireur</u>, <u>arbitre</u> et <u>assesseur</u>.</p>		<p><i>Tournoi</i></p>
Phase « pour réinvestir et évaluer » dans l'activité (3 séances)		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ <u>Je pratique l'escrime</u>, je suis capable de : <ul style="list-style-type: none"> - Réinvestir ce que j'ai déjà appris. - Identifier mon équipement. - Mettre mon équipement avec un camarade. - Vérifier la sécurité de mon matériel avec un camarade. - Enoncer les règles de sécurité liées au matériel. - Tenir mon fleuret. 	<p><u>Matériel</u> : introduction du kit 1^{ères} touches : fleuret, masque, plastron (participation de l'USEP).</p>	
Phase « pour se rencontrer » (1/2 journée)		
<p>Voir la fiche correspondante.</p>		


Feuille d'évaluation de la pratique de l'escrime de

EPS		ESCRIME	DATE	CLASSE	
			Je m'évalue	L'enseignant m'évalue
Je pratique l'escrime, Je suis capable de					
Identifier mon équipement.					
Mettre mon équipement avec un camarade.					
Vérifier la sécurité de mon matériel avec un camarade.					
Enoncer les règles de sécurité.					
Je suis tireur, je suis capable de					
Tenir mon fleuret.					
Saluer.					
Me mettre en garde.					
Me déplacer en faisant une marche.					
Respecter mon adversaire.					
Me fendre.					
Me déplacer en faisant une retraite.					
Respecter les consignes de sécurité.					
Parer.					
Riposter.					
Respecter les consignes de l'arbitre.					
Je suis arbitre, je suis capable de					
Stopper l'assaut (halte) et dire pourquoi.					
Compter les points.					
Donner les ordres (saluez-vous, en garde, prêts, allez).					
Tenir une feuille de score.					
Interroger mes assesseurs.					
Je suis assesseur, je suis capable de					
Annoncer ou confirmer la touche.					
Annoncer une faute et dire pourquoi.					

SEANCE 1		POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE	✓ Je suis arbitre, je suis capable de : - Remplir une fiche de score. - Comprendre le système de rotation à 3.
Echauffement			
En dispersion dans la salle	Cardio : « <i>le jeu des statues</i> » Courir dans la salle et au signal faire la statue ; varier les types de déplacements.		
En cercle	Articulaire		
En ligne	Spécifique : « <i>Le miroir</i> » (Si le meneur avance, le suiveur recule et inversement.) « <i>1,2,3 soleil</i> »		
Situations d'apprentissage :			
Chaque élève est défenseur OU attaquant OU arbitre.			
Espace rectangle par 3. Les feuilles collectives de rotation et de score peuvent être agrandies en format A3 et coloriées pour une meilleure lisibilité.	« <i>La queue du diable</i> » avec foulards (fiche 1) . Dans cette première étape, on ne note pas les points. On les dit juste à l'oral. ↳ Mise en place d'un système de rotation à 3 : « Feuille collective de rotation ».		
	« <i>La queue du diable</i> » avec foulards (fiche 1). Cette fois, les arbitre vont noter les points. ↳ Mise en place du comptage de points : « Feuille collective de score ».		
Retour au calme			
Regroupement	On fait le point sur les scores.		

A travailler en classe avec les élèves avant la séance suivante

- Retour sur la « feuille collective de rotation » et la « feuille collective de score ».

SEANCE 2		POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE	✓ Je suis tireur, je suis capable de : - Me mettre en garde.
Echauffement			
En dispersion dans la salle	Cardio : « <i>le jeu des statues</i> » - Courir dans la salle et au signal trouver une position de façon que cette statue soit la plus stable possible. Introduire la position en garde . - Courir dans la salle et au signal sauter pour retomber en position de garde...		
En cercle	Articulaire		
En ligne	Spécifique : « <i>1,2,3 soleil</i> » avec arrêt en position de garde (p.16 du dossier USEP Aveyron).		
			
Situations d'apprentissage :			
Chaque élève est défenseur OU attaquant OU arbitre.			
Espace carré par 3	« <i>La queue du diable</i> » (fiche 1) avec remplacement des foulards par la corde afin de préparer le travail de la fente. ↳ « Feuille collective de rotation » et « Feuille collective de score »		
	« <i>Les pinces en carré</i> » (fiche 2) ↳ « Feuille collective de rotation » et « Feuille collective de score »		
Retour au calme			
Regroupement	On fait le point sur les scores.		

A travailler en classe avec les élèves avant la séance suivante

- Retour sur la position de garde (cf p.8 du dossier USEP Aveyron).

- Fonctionnement de « la feuille de poule à 3 joueurs », qui sera introduite à la séance suivante (le système de rotation à 3 ne change pas).

LA QUEUE DU DIABLE

But :

Pour l'attaquant : attraper à la main le foulard du défenseur.

Pour le défenseur : empêcher l'attaquant de prendre son foulard.



Déroulement :

- Au signal de départ, l'attaquant essaie d'attraper à la main le foulard de l'adversaire, qui se défend en se déplaçant dans l'espace de jeu.

- Lorsque le défenseur sort des limites de l'espace de jeu...

Lorsque le défenseur repousse l'attaquant avec les bras...

Lorsque le défenseur perd son foulard...

... **alors** le foulard est récupéré par l'arbitre et déposé dans la réserve de l'attaquant . Le défenseur prend alors un autre foulard dans sa réserve .

- A la fin du jeu, on compte le nombre de foulards gagnés par l'attaquant (1 foulard = 1 point) et on change les rôles.

Critère de réussite :

Nombre de foulards attrapés.



Rôle de l'arbitre :

- Avant de donner le signal de départ, je vérifie que les deux joueurs sont en place et lève le bras quand c'est le cas.

- J'indique quand le défenseur est sorti de sa zone et je récupère son foulard pour aller le déposer dans la réserve de l'attaquant.

- J'indique quand le défenseur se défend avec ses bras et je récupère son foulard pour aller le déposer dans la réserve de l'attaquant.

- Quand l'attaquant a réussi à attrapé le foulard, je récupère celui-ci et je le dépose dans la réserve de l'attaquant.

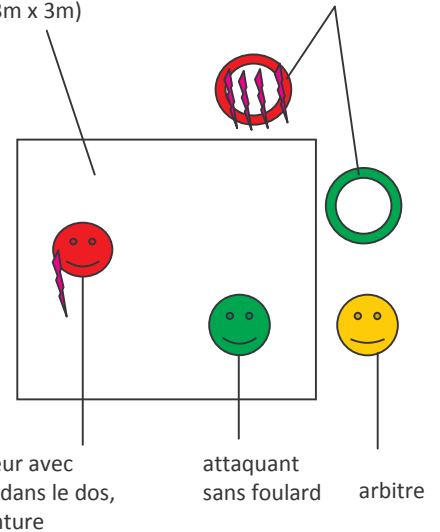
- A la fin du temps de jeu, je compte les foulards dans la réserve de l'attaquant.

- Je note le nombre de points gagnés sur la « feuille collective de score ».

Dispositif :

espace de jeu (2m x 2m ou 3m x 3m)

réserves de foulards



défenseur avec foulard dans le dos, à la ceinture

attaquant sans foulard

arbitre

Matériel pour chaque trinôme :

5 foulards (pour le défenseur)

4 coupelles pour délimiter le terrain

2 cerceaux (réserves)

1 chronomètre

Matériel collectif :

1 « Feuille collective de rotation », 1 « Feuille collective de score ». Elles peuvent agrandies en format A3 et coloriées.

Temps :

1 à 2 minutes puis changement de rôle.

Evolution

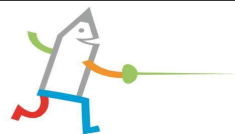
- Changer l'emplacement du foulard (sur le côté, devant...).

- N'utiliser qu'une main, l'autre étant cachée dans le dos, ou placée dans la ceinture (pour l'attaquant).

- Modifier l'espace de jeu (réduire, augmenter...).

- **Remplacer le foulard par une corde ; l'attaquant doit alors poser le pied sur la corde pour obtenir le point.**

EPS

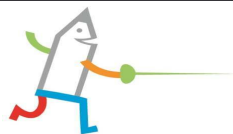


Escrime

FEUILLE COLLECTIVE DE ROTATION

Poule de 3	ATTAQUANT	DEFENSEUR	ARBITRE
MATCH 1	VERT	BLEU	ROUGE
MATCH 2	ROUGE	VERT	BLEU
MATCH 3	BLEU	ROUGE	VERT

EPS



Escrime

Date

.....

FEUILLE COLLECTIVE DE SCORE

1 foulard, 1 pince
gagné = 1 point

ROUGE

VERT

BLEU

POINTS

TOTAL

CLASSEMENT

LES PINCES en carré

But :

Pour l'attaquant : attraper la pince de l'adversaire avec une main (l'autre main est derrière le dos).

Pour le défenseur : empêcher l'attaquant de prendre sa pince.



Déroulement :

- Au signal de départ, l'attaquant essaie de décrocher avec une main la pince de l'adversaire, qui se défend en se déplaçant dans l'espace de jeu, les deux mains derrière le dos.

- Lorsque le défenseur sort des limites de l'espace de jeu...

Lorsque le défenseur repousse l'attaquant avec les bras...

Lorsque le défenseur perd sa pince...

... **alors** la pince est récupérée par l'arbitre et déposée dans la réserve de l'attaquant . Le défenseur prend alors une autre pince dans sa réserve .

- A la fin du jeu, on compte le nombre de pinces gagnées par l'attaquant (1 pince = 1 point) et on change les rôles.

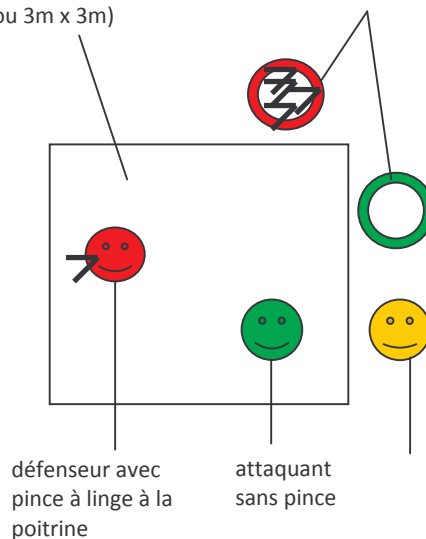
Critère de réussite :

Nombre de pinces décrochées.

Dispositif :

espace de jeu (2m x 2m ou 3m x 3m)

réserves de pinces



Matériel pour chaque trinôme :

5 pinces (pour le défenseur)

4 coupelles pour délimiter le terrain

2 cerceaux (réserves)

1 chronomètre

Matériel collectif :

1 « Feuille collective de rotation », 1 « Feuille collective de score ». Elles peuvent agrandies en format A3 et coloriées.

Temps :

1 à 2 minutes puis changement de rôle.

Rôle de l'arbitre :

- Avant de donner le signal de départ, je vérifie que les deux joueurs sont en place et lève le bras quand c'est le cas.

- J'indique quand le défenseur est sorti de sa zone et je récupère sa pince pour aller la déposer dans la réserve de l'attaquant.

- J'indique quand le défenseur se défend avec ses bras et je récupère sa pince pour aller la déposer dans la réserve de l'attaquant.

- Quand l'attaquant a réussi à attrapé la pince, je récupère celle-ci et je la dépose dans la réserve de l'attaquant.

- A la fin du temps de jeu, je compte les pinces dans la réserve de l'attaquant.

- Je note le nombre de points gagnés sur la « feuille collective de score ».

Evolution

- Changer l'emplacement de la pince.

- Accrocher deux pinces en même temps (pour le défenseur).

- Modifier l'espace de jeu (un espace en rectangle qui se rapproche des terrains d'escrime : vers le jeu « les pinces en rectangle »).

SEANCE 3	POUR DECOUVRIR L'ACTIVITE	✓ Je suis tireur, je suis capable de : - Me déplacer en faisant une marche. - Me déplacer en faisant une retraite. ✓ Je suis arbitre, je suis capable de : - Stopper l'assaut (halte) et dire pourquoi.
Echauffement		
En dispersion dans la salle	Cardio : reprise du « <i>jeu des statues</i> » - Courir dans la salle et au signal faire la position en garde . - Courir dans la salle et au signal sauter 1/2 tour pour retomber en position de garde...	
En cercle	Articulaire	
Situations d'apprentissage		
Chaque élève est attaquant et défenseur à la fois OU arbitre.		
En ligne	« <i>Tic, tac</i> » p.17 du dossier USEP Aveyron	
Espace rectangle par 3	« <i>Les pinces en rectangle</i> » (fiche 3) ; introduction de l'espace en long. ↳ Mise en place de la « feuille de poule à 3 joueurs »	
	« <i>L'assaut libre</i> » (fiche 4) ; introduction de la bouteille. ↳ « Feuille de poule à 3 joueurs ».	
Retour au calme		
Regroupement	On fait le point sur les scores.	

A travailler en classe avec les élèves avant la séance suivante

- Retour sur deux déplacements : la marche et la retraite (p.9 et 10 du dossier USEP Aveyron).
- Retour sur le rôle de l'arbitre : stopper l'assaut (« halte ») et dire pourquoi (p.28 du dossier USEP Aveyron)
- Mise en place de groupes de 5 enfants pour la séance suivante (1 jaune, 1 vert, 1 rouge, 1 vert, 1 bleu, 1 blanc)
- Fonctionnement de « la feuille de poule à 5 joueurs », qui sera introduite à la séance suivante (on passe à un système de rotation à 5).
- Les ordres donnés par l'arbitre (saluez-vous, en garde, prêts, allez) qui seront introduits à la séance suivante (p.28 du dossier USEP Aveyron)

LES PINCES en rectangle

But :

Attraper la pince de l'adversaire.

Déroulement :

- Au début du jeu, chaque joueur se trouve face à face, en position de garde.

- Au signal de départ, chaque joueur essaie de décrocher avec une main (l'autre main est derrière le dos) la pince de son adversaire.

- Lorsqu'un joueur sort des limites de l'espace de jeu...

Lorsqu'un joueur repousse son adversaire avec un bras...

Lorsqu'un joueur perd sa pince...

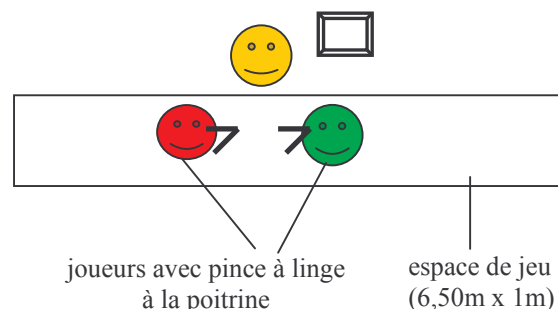
... **alors** l'arbitre crie « halte » et donne un point à son adversaire (les joueurs ont arrêté le combat). La pince est alors raccrochée à la poitrine et les deux joueurs se remettent en position de départ.

- Lorsqu'un joueur tombe, l'arbitre crie « halte » et les deux joueurs se remettent en position de départ.

- A la fin du jeu, on compte le nombre de points sur l'ardoise blanche et on change les rôles.

Critère de réussite :

Nombre de pinces décrochées.

**Dispositif et matériel :****Matériel pour chaque trinôme :**

1 pince par joueur

4 coupelles pour délimiter le terrain (6m x 1m)

1 ardoise blanche et un stylo

1 chronomètre

1 « feuille de poule à 3 joueurs »

Temps :

1 à 2 minutes puis changement de rôle

Rôle de l'arbitre :

- Avant de donner le signal de départ, je vérifie que les deux joueurs sont en place et lève le bras quand c'est le cas.

- Je dis « halte » ...

... quand un joueur sort de la piste.

... quand un joueur repousse son adversaire avec un bras.

... quand une pince a été attrapée.

... quand un des joueurs tombe.

Dans les trois premiers cas je donne un point à son adversaire.

- A la fin du temps de jeu, je compte le nombre de points de chaque joueur et désigne le vainqueur.

- Je note le nombre de points (3 points la victoire, 2 points le match nul et 1 point la défaite) sur la « feuille de poule à 3 joueurs ».

Si :

- Les assauts deviennent vite des corps à corps.
- Les attaques sont simultanées et les parades inexistantes.

alors :

Séparer les rôles.

EPS		Escrime	Date :	FEUILLE DE POULE à 3 JOUEURS

Poule de 3	JOUE	JOUE	ARBITRE
MATCH 1	VERT	BLEU	ROUGE
MATCH 2	ROUGE	VERT	BLEU
MATCH 3	BLEU	ROUGE	VERT

NOM Prénom		bleu	rouge	vert	Nombre de points	Touches données	Touches reçues	TD-TR	Place
	bleu								
	rouge								
	vert								

3 POINTS LA VICTOIRE / 2 POINTS LE MATCH NUL/ 1 POINT LA DEFAITE

L'ASSAUT LIBRE

But :

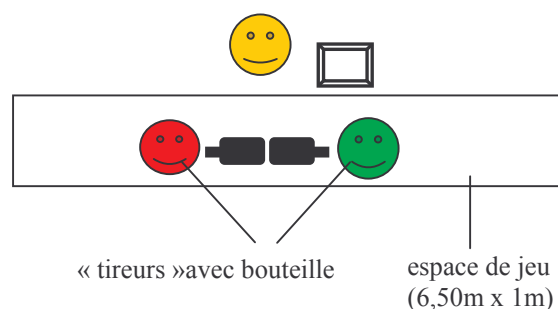
Toucher l'adversaire avec le fond de sa bouteille.

Déroulement :

- Au début du jeu, chaque joueur se trouve en position de garde ; les fonds de bouteille se touchent.
- Au signal de départ, chaque joueur essaie de toucher son adversaire avec le fond de sa bouteille.
- Lorsqu'un joueur sort des limites de l'espace de jeu...
Lorsqu'un joueur est touché par le fond de la bouteille de son adversaire...
... **alors** l'arbitre crie « halte » et donne un point à son adversaire (les joueurs ont arrêté le combat). Les deux joueurs se remettent alors en position de départ.
- Lorsqu'un joueur tombe, l'arbitre crie « halte » et les deux joueurs se remettent en position de départ.
- A la fin du jeu, on compte le nombre de points et on change les rôles.

Critère de réussite :

Nombre de touches réussies.

**Dispositif****Matériel pour chaque trinôme :**

- 2 bouteilles
- 4 coupelles pour délimiter le terrain (6m x 1m)
- 1 ardoise blanche et un stylo
- 1 chronomètre
- 1 « feuille de poule à 3 joueurs »

Temps :

1 à 2 minutes puis changement de rôle.

Rôle de l'arbitre :

- Avant de donner le signal de départ, je vérifie que les deux joueurs sont en place et lève le bras quand c'est le cas.
- Je dis « halte » ...
... quand un tireur sort de la piste.
... quand je vois une touche (valable ou non).
... quand un des joueurs tombe.

Dans les deux premiers cas je donne un point à son adversaire

- A la fin du temps de jeu, je compte le nombre de points de chaque joueur et désigne le vainqueur.
- Je note le nombre de points (3 points la victoire, 2 points le match nul et 1 point la défaite) sur la « feuille de poule à 3 joueurs ».

Si :

- Les assauts deviennent vite des corps à corps.
- Les attaques sont simultanées et les parades inexistantes
- Les assaillants ont tous le réflexe de taper la bouteille de l'adversaire.

alors :



Séparer les rôles.

Demander à ne plus entendre les bouteilles.

SEANCE 4	POUR PROGRESSER DANS L'ACTIVITE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Je suis tireur, je suis capable de : <ul style="list-style-type: none"> - Me fendre. ✓ Je suis arbitre, je suis capable de : <ul style="list-style-type: none"> - Donner les ordres (saluez-vous, en garde, prêts, allez). - Remplir une fiche de score. - Comprendre le fonctionnement à 5.
Echauffement		
En ligne	Cardio : « 1,2,3 soleil » p.16 du dossier USEP Aveyron	
En cercle	Articulaire	
Par 2 , face à face	Spécifique : « Tic, tac » p.17 du dossier USEP Aveyron	
Situations d'apprentissage		
Par 2, face à face	« Se fendre » p.18 du dossier USEP Aveyron	
	« Toucher la bouteille » (situation « le gant » p.21 du dossier USEP Aveyron)	
Espace rectangle par 5	« L'assaut » (fiche 5) situation de référence <ul style="list-style-type: none"> ↳ Mise en place de « la feuille de poule à 5 joueurs » (système de rotation à 5) 	
Retour au calme		
Regroupement	On fait le point sur les scores.	

A travailler en classe avec les élèves avant la séance suivante

- Retour sur l'action de se fendre (p.11 du dossier USEP Aveyron).
- Retour sur le rôle de l'arbitre : donner les ordres (saluez-vous, en garde, prêts, allez)
- Retour sur le fonctionnement de « la feuille de poule à 5 joueurs »

SEANCE 5	POUR PROGRESSER DANS L'ACTIVITE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Je suis tireur, je suis capable de : <ul style="list-style-type: none"> - Esquiver, parer et riposter. - Saluer.
Echauffement		
En ligne	Cardio : « 1,2,3 soleil » p.16 du dossier USEP Aveyron	
En cercle	Articulaire	
Par 2 Face à face	Spécifique : « Dessus-dessous » p.22 du dossier USEP Aveyron	
		
Situations d'apprentissage		
Par 2	« Attaquer la tour » p. 24 du dossier USEP Aveyron	
		
Espace rectangle par 5	« L'assaut » (fiche 5) <ul style="list-style-type: none"> ↳ « feuille de poule à 5 joueurs » 	
Retour au calme		
Regroupement	On fait le point sur les scores.	

A travailler en classe avec les élèves avant la séance suivante

- Retour sur les différentes actions : saluer (p.7 du dossier USEP Aveyron), esquiver, parer et riposter

L'ASSAUT

But :

Toucher le tronc de l'adversaire avec le fond de sa bouteille.

Déroulement :

- Au début du jeu, chaque joueur se trouve en position de garde ; les fonds de bouteille se touchent.

- Au signal de départ, chaque joueur essaie de toucher son adversaire avec le fond de sa bouteille.

- Lorsqu'un joueur sort des limites de l'espace de jeu...

Lorsqu'un joueur est touché par le fond de la bouteille de son adversaire...

... **alors** l'arbitre crie « halte » et donne un point à son adversaire (les joueurs ont arrêté le combat). Les deux joueurs se remettent alors en position de départ.

- Lorsqu'un joueur tombe, l'arbitre crie « halte » et les deux joueurs se remettent en position de départ.

- A la fin du jeu, on compte le nombre de points et on change les rôles. Au fur et à mesure des séances, l'ardoise disparaît et l'arbitre doit retenir de tête.

Critère de réussite :

Nombre de touches réussies.

Rôle de l'arbitre :**Avant :**

- Je vérifie que les deux joueurs sont en place et lève le bras quand c'est le cas.

- Je donne les ordres :

« *En garde !* » (les 2 tireurs se mettent en position de garde, les bouteilles n'étant pas en contact).

« *Prêts ?* » (si l'un des tireurs répond non, il résout le problème et l'arbitre pose à nouveau la question).

« *Allez !* » (l'assaut commence).

Pendant :

- Je dis « halte » ...

... quand un tireur sort de la piste.

... quand je vois une touche (valable ou non).

... quand un des joueurs tombe.

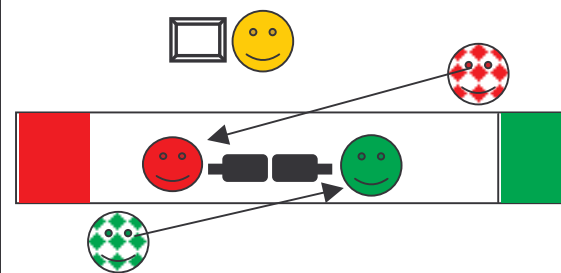
... quand un de mes assesseurs lève le bras.

- je donne un point le cas échéant.

Après :

- A la fin du temps de jeu, je compte le nombre de points de chaque joueur et désigne le vainqueur.

- Je note le nombre de points (3 points la victoire, 2 points le match nul et 1 point la défaite), le nombre de touches données et reçues sur la « feuille de poule à 3 joueurs ».

Dispositif :

□ Zone de combat (4,50m)

■ Cabane ou zone d'invulnérabilité (1m)

L'assesseur se place du côté du bras non armé du tireur observé.

Matériel pour chaque groupe de 5 :

2 bouteilles

4 coupelles pour délimiter le terrain (6m x 1m)

1 ardoise blanche et un stylo

1 chronomètre

1 « feuille de poule à 3 joueurs »

Temps :

2 minutes puis changement de rôle.

Rôle de l'assesseur :

- Je lève le bras lorsque le tireur que j'observe est touché.

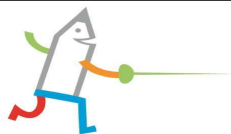
- Je lève le bras lorsque je constate une faute :

. Un joueur tourne le dos.

. Un joueur cache la surface valable avec sa main libre.

- J'explique pourquoi j'ai levé le bras.

EPS



Esgrime

Date :

FEUILLE DE POULE à 5 JOUEURS

NOM Prénom		bleu	rouge	vert	jaune	blanc	Nombre de points	Touches données	Touches reçues	TD-TR	Place
	bleu										
	rouge										
	vert										
	jaune										
	blanc										

Poule de 5	JOUE	JOUE	ARBITRE	ASSESEURS	ASSESEURS
MATCH 1	bleu	rouge	<i>vert</i>	jaune	blanc
MATCH 2	vert	jaune	<i>bleu</i>	rouge	blanc
MATCH 3	blanc	bleu	<i>jaune</i>	rouge	vert
MATCH 4	bleu	vert	<i>blanc</i>	jaune	rouge
MATCH 5	blanc	jaune	<i>rouge</i>	bleu	vert
MATCH 6	rouge	jaune	<i>bleu</i>	blanc	vert
MATCH 7	blanc	vert	<i>jaune</i>	rouge	bleu
MATCH 8	jaune	bleu	<i>rouge</i>	blanc	vert
MATCH 9	vert	rouge	<i>blanc</i>	jaune	bleu
MATCH 10	blanc	rouge	<i>vert</i>	jaune	bleu

Poule de 4	JOUE	JOUE	ARBITRE	ASSESEURS
MATCH 1	bleu	rouge	<i>vert</i>	jaune
MATCH 2	vert	jaune	<i>bleu</i>	Rouge
MATCH 3	rouge	vert	<i>jaune</i>	Bleu
MATCH 4	bleu	jaune	<i>rouge</i>	vert
MATCH 5	rouge	jaune	<i>vert</i>	bleu
MATCH 6	bleu	vert	<i>jaune</i>	rouge

SEANCE 6	POUR PROGRESSER DANS L'ACTIVITE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <u>Je suis tireur</u>, je suis capable de : <ul style="list-style-type: none"> - Parer et attaquer. ✓ <u>Je suis arbitre</u>, je suis capable de : <ul style="list-style-type: none"> - Interroger mes assesseurs. - Compter les points. ✓ <u>Je suis assesseur</u>, je suis capable de : <ul style="list-style-type: none"> - Annoncer ou confirmer la touche. - Annoncer une faute et dire pourquoi.
Echauffement		
En équipe	Cardio : « <i>Le béret</i> » p.16 du dossier USEP Aveyron	
En cercle	Articulaire	
Face à face par 2	Spécifique : « <i>Dessus-dessous</i> » p.22 du dossier USEP Aveyron	
Situations d'apprentissage		
Par 2	« <i>Contre le mur</i> » p.24 du dossier USEP Aveyron	
Espace rectangle par 5	« <i>L'assaut</i> » (fiche 5) ↳ « feuille de poule à 5 joueurs »	
Retour au calme		
Regroupement	On fait le point sur les scores.	





A travailler en classe avec les élèves avant la séance suivante

- Retour sur les rôles des assesseurs et leurs relations à l'arbitre.
- Préparer les poules de niveau pour le tournoi.

SEANCE 7	POUR SE SITUER DANS L'ACTIVITE	
Echauffement		
Espace rectangle par 5	Parcours : réaliser chacune de ces actions sur toute la longueur de la piste, deux fois, et revenir en marchant : <ul style="list-style-type: none"> - course - levée de genoux - faire des ronds de bras - en garde puis tic-tac - en garde, tic-tac, fente au bout de la piste puis retour en tac-tic - tic-tac, tic-tac, tic-tac, tac-tic, tic-tac faire le mouvement de mémoire Quand le premier enfant est au bout de la piste, le deuxième part.	
Tournoi		
Espace rectangle par 5	« <i>L'assaut</i> » (fiche 5) ↳ « feuille de poule à 5 »	
Retour au calme		
Regroupement	On fait le point sur les scores.	



A travailler en classe avec les élèves avant la séance suivante

- Prise de connaissance du matériel « premières touches » de l'USEP, à partir de photos.

SEANCE 8		POUR REINVESTIR ET EVALUER DANS L'ACTIVITE		✓ Je pratique l'escrime, je suis capable de : - Réinvestir ce que j'ai appris. - Identifier mon équipement. - Mettre mon équipement avec un camarade. - Vérifier la sécurité de mon matériel avec un camarade. - Enoncer les règles de sécurité. - Tenir mon fleuret.
Habillage (veste par 2 ou en ligne: fermeture ou lanières) puis échauffement-manipulations				
En dispersion		- Course lente dans la salle, flexion et remontée, mouvements de bras - Déplacement en tic-tac (marche) et en tac-tic (retraite) - Quand l'enseignant dit « halte », les élèves font la statue, se mettent en garde, font la fente.		
Par 2 Face à face		« <i>Jeu du miroir</i> » Si le meneur avance, le suiveur recule et inversement.		
Par 2 		« <i>Relais</i> » L'élève part en tic-tac vers le mur, qu'il touche en se fendant, puis il revient en retraite pour toucher la main de son camarade.		
Présentation de l'arme : le fleuret et ses différentes parties (mouche, lame, poignée = coquille + pommeau). Règles de sécurité : - Quand on se déplace avec l'arme, la mouche est toujours au sol. - Lors de la mise du masque , le fleuret est au sol. Les cheveux longs sont attachés. - Ne pas enlever le masque sans autorisation de l'enseignant.				
Par 2 Chacun regarde son mur 		« <i>Toucher le mur</i> » En tic-tac, on marche pour toucher le mur en se fendant. <i>Analyse</i> : l'arme est plus longue que la bouteille. Cela permet de toucher de plus loin. Reprendre la situation en trouvant la meilleure distance pour toucher en étant le plus loin possible.		
Situations d'apprentissage				
Par 2 Face à face		Chacun son tour, on touche la poitrine de son partenaire avec la mouche du fleuret.		
Par 2 Face à face 		« <i>Jeu du chat et de la souris</i> » But pour le chat : toucher la souris pour marquer 1 point. But pour la souris : esquiver une attaque du chat pour marquer 1 point. Déroulement : les chats sont derrière la ligne rouge et doivent tout le temps y rester. Les souris vont embêter les chats afin de récolter des points en esquivant mais ne peuvent pas les toucher. <i>Analyse</i> : Pour mieux attaquer, les chats peuvent reculer afin d'enchaîner avec une fente.		
Par 2 Face à face 		« <i>L'assaut</i> » avec auto-arbitrage 2 lignes avec cabanes (dans lesquelles on est intouchable). 1 binôme sur 2 joue pour éviter qu'il n'y ait trop de groupes. <i>Analyse</i> : Mise en évidence qu'il ne faut pas croiser le fer. Idée de silence.		
Retour au calme				
Regroupement		Difficulté à voir qui a touché. Donc séance suivante mise en place de l'arbitre et des assesseurs.		

A travailler en classe avec les élèves avant la séance suivante

- Retour sur le vocabulaire lié au matériel « premières touches » de l'USEP
- Enonciation des règles de sécurité liées au matériel

SEANCE 9	POUR REINVESTIR ET EVALUER DANS L'ACTIVITE	
Habillage (veste par 2 ou en ligne: fermeture ou lanières) puis échauffement		
En dispersion	Echauffement articulaire	
Par 2 Face à face 	« <i>Jeu du dessus-dessous</i> » avec contact main-main. Dans un deuxième temps on ferme les yeux afin d'avoir plus de sensation.	
Par 2 Face à face de chaque côté de la salle 	« <i>Jeu du meneur</i> » L'enseignant mène en proposant 4 possibilités : <ul style="list-style-type: none"> - tic-tac - tac-tic - touche : je vais vers l'autre pour le toucher - mur : très vite je vais toucher mon mur 	
Suite de l'habillage : les enfants prennent masque et fleuret. Rappel des consignes de sécurité.		
Situations d'apprentissage :		
Par 2 Face à face 	« <i>Jeu du chat et de la souris</i> » Pour la souris : esquiver une attaque du chat pour marquer 1 point. But pour le chat : toucher la souris pour marquer 1 point. Les souris sont derrière la ligne rouge, où les chats n'ont pas le droit d'aller les toucher. Les chats vont embêter les souris en essayant de les faire sortir pour ensuite les toucher par une fente. <i>Analyse :</i> <i>Mettre en évidence l'importance de la fente pour le chat.</i> <i>La souris doit réaliser une retraite rapide pour lors de la fente.</i>	
Par 5 	« <i>L'assaut</i> » ↳ « feuille de poule à 5 » Mise en place des pistes/ 2 armes /2 masques. Reprise du rôle de chacun, notamment des assesseurs.	

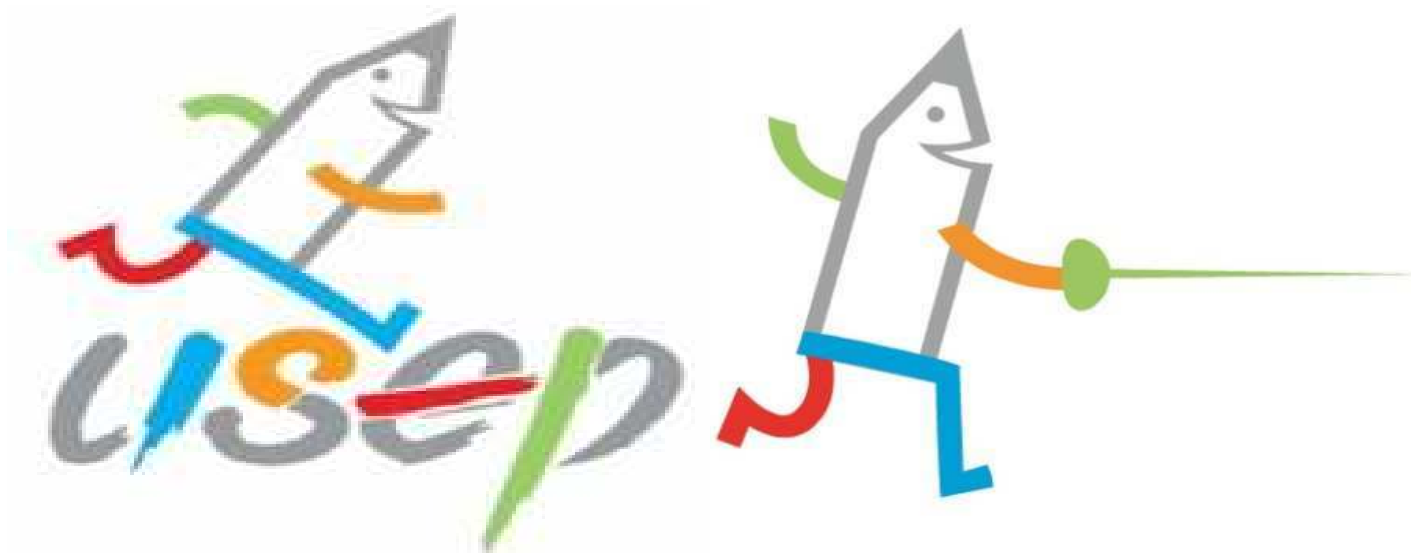
SEANCE 10	POUR REINVESTIR ET EVALUER DANS L'ACTIVITE	
Habillage (veste par 2 ou en ligne: fermeture ou lanières) puis échauffement		
Par poule	Le suivant démarre quand le premier est rendu au bout de la piste puis on revient en marchant. On fait 2 passages à chaque fois. Course, levée de genoux, tourne les bras, en garde puis tic-tac, fente au bout de la piste puis retour en tac-tic.	
Par 5	L'assaut	

A travailler en classe avec les élèves POUR LA RENCONTRE

Constituer les poules avec les classes participantes

FICHE DE DEROULEMENT DE RENCONTRE ESCRIME

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Finaliser un cycle escrime : réinvestir les acquisitions liées aux pratiques motrices et à l'arbitrage. - Permettre aux enfants (et aux enseignants) d'un même secteur de collège de se rencontrer sportivement. - Sensibiliser les enfants au handicap.
En amont de la rencontre	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir mené un cycle escrime dans sa classe. - Connaître le matériel « premières touches » de l'USEP. - Se regrouper avec une ou deux autres classes (50 à 75 élèves environ). - Réserver une salle de sports ou une salle des fêtes pour le jour de la rencontre, sur une durée de 3 heures. - Constituer des poules de niveau (débutants, débrouillés, confirmés) en s'aidant de la fiche d'évaluation (page 5 de ce dossier). - Prévoir un accompagnateur par classe.
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - 9h00-9h30 (impératif) : accueil - 9h30 : regroupement des poules que les enseignants ont constituées en amont. - 9h45 : début de la phase de poules - 11h : sensibilisation au handicap - 11h30 : bilan, rangement et départ dans les cars
Aménagement	<p>Prévoir pour chaque groupe de 5 élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un terrain de 6m sur 1m - 2 armes, 2 masques et 5 vestes - 1 feuille de poule à 5 joueurs <p>Remarque : le temps est géré pour l'ensemble des groupes.</p>
Que faut il amener ?	<ul style="list-style-type: none"> - Pharmacie - L'USEP met en place un stand eau.
Le rôle des adultes lors de la rencontre	<ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant circule sur les différents terrains afin d'aider les élèves qui ont des difficultés. - L'enseignant et l'accompagnateur gèrent les bobos, surveillent le stand eau...



FICHE DE CONSTITUTION DES POULES pour la RENCONTRE ESCRIME

POULE A : - - - - -	POULE B : - - - - -	POULE C : - - - - -
POULE D : - - - - -	POULE E : - - - - -	POULE F : - - - - -
POULE G : - - - - -	POULE H : - - - - -	POULE I : - - - - -
POULE J : - - - - -	POULE K : - - - - -	POULE L : - - - - -
POULE M : - - - - -	POULE N : - - - - -	POULE O : - - - - -