ACADÉMIE
DE NORMANDIE
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Orne

L'escrime aux cycles 2 et 3

Equipe EPS 61 – juin 2022

Présentation de l'activité

Cycle 2

Champ d'apprentissage 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

DEFINITION

L'escrime est un sport de combat en face à face. Dans un espace délimité, le but est de toucher l'adversaire avec son arme et d'éviter d'être touché. Cette activité permet de développer des conduites motrices dans le but de s'opposer à l'autre sans faire mal.

OBJECTIFS d'APPRENTISSAGE

Affronter un adversaire dans une opposition duelle.
Vaincre son appréhension de l'autre en situation de combat.
Comprendre et respecter les règles.
Gérer l'espace.

ENJEUX de l'activité

Accepter l'affrontement.

Construire un projet de jeu qui doit faire basculer le rapport de force en sa faveur pour gagner le point.

Tenir progressivement les différents rôles dans le respect des règles du jeu et des valeurs de l'école.

Construire sa gestuelle et son intégrité.

AU CYCLE 2

Domaine 1: Développer sa motricité et construire un langage du corps.
Domaine 3: Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble.

COMPETENCES TRAVAILLEES

Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
Accepter l'opposition et la coopération.
S'adapter aux actions d'un adversaire.
Coordonner des actions motrices simples.
S'informer, prendre des repères pour agir seul.
Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

S'engager dans un affrontement individuel en respectant les règles du jeu.
Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
Connaître le but du jeu.

Cycle 3

Champ d'apprentissage 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

DEFINITION

L'escrime est un sport de combat en face à face. Dans un espace délimité, le but est de toucher l'adversaire avec son arme et d'éviter d'être touché. Cette activité permet de développer des conduites motrices dans le but de s'opposer à l'autre sans faire mal.

OBJECTIFS d'APPRENTISSAGE

Affronter un adversaire dans une opposition duelle.
Vaincre son appréhension de l'autre en situation de combat.
Comprendre et respecter les règles.
Gérer l'espace.

ENJEUX de l'activité

Accepter l'affrontement.

Construire un projet de jeu qui doit faire basculer le rapport de force en sa faveur pour gagner le point.

Tenir progressivement les différents rôles dans le respect des règles du jeu et des valeurs de l'école.

Construire sa gestuelle et son intégrité physique dans l'affrontement.

AU CYCLE 3

Domaine 1: Développer sa motricité et construire un langage du corps.
Domaine 3: Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble.

COMPETENCES TRAVAILLEES

Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
Coordonner des actions motrices simples.
Se reconnaître attaquant/défenseur.
Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
S'informer pour agir.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

En situation aménagée ou à effectif réduit, s'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

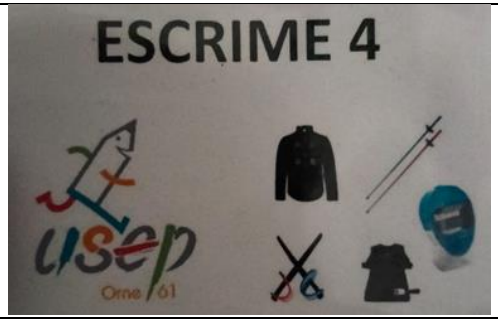
Conditions de pratique

Matériel :

- Les armes en mousse permettent une approche réfléchie de l'activité grâce au contrôle des coups portés (la mousse ne permet pas de frapper fort).

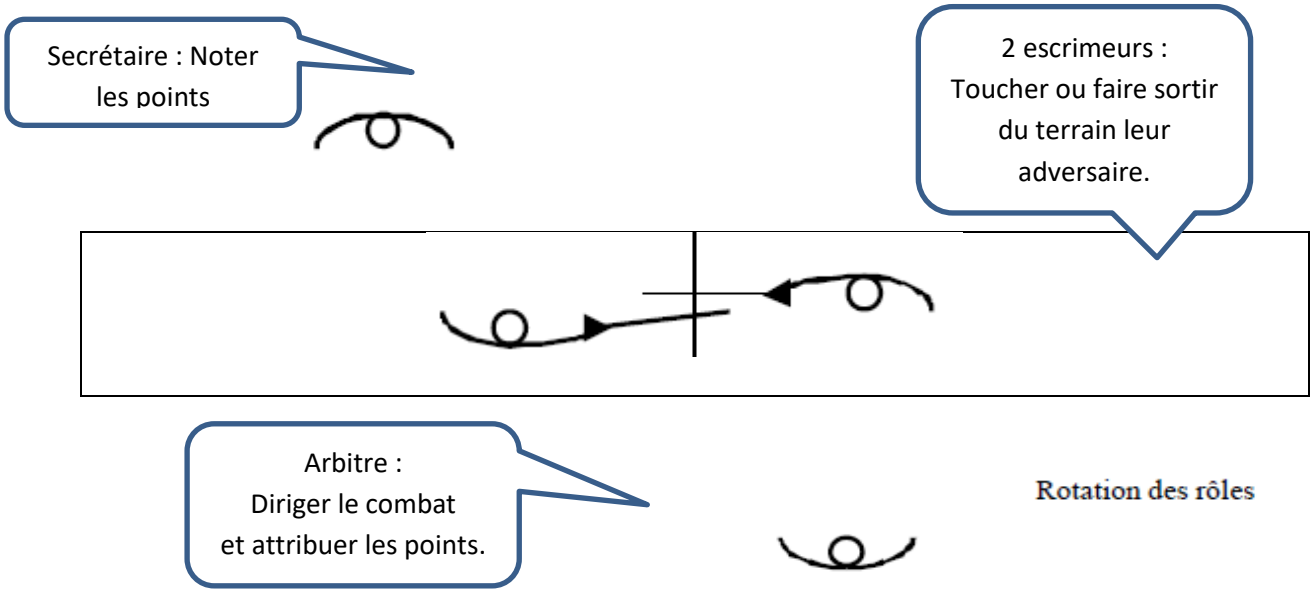
Manchon d'isolation (1 euro le mètre en magasin de bricolage à couper en deux)	**Sabres en mousse** (empruntables à l'USEP ou auprès des clubs)	**Fleurets d'initiation en plastique** (empruntables à l'USEP ou auprès des clubs)

- Les vestes et les masques ne sont pas indispensables pour mener un cycle d'apprentissage si on utilise des manchons et des sabres en mousse. Par contre, ils sont obligatoires lorsque l'on utilise des fleurets en plastique.

Masques (empruntables à l'USEP ou auprès des clubs)	**Vestes** (empruntables à l'USEP ou auprès des clubs)
	

- Des pistes matérialisées au sol (plots, traçage craie…) : couloir de 10 m X 1 m50.

La présence du secrétaire ou de l'arbitre n'est pas toujours construite par les élèves dès la première séance.



- **<u>Piste officielle que les élèves peuvent identifiée au fur et à mesure de leur acculturation à l'escrime</u> :** C'est un couloir long de 10 m de long sur 1m50 à 2m de large.

Fin de piste	1m	2m50	1m50	1m50	2m50	1m	Fin de piste
	Zone					Zone	

Ligne de fond — Lignes mise en garde — Ligne de fond

La zone est une surface matérialisée qui prévient le tireur de son arrivée en fin de piste. Si un escrimeur recule et franchit des deux pieds sa ligne de fond, il est déclaré touché.

Proposition de règlement simplifié pour une pratique scolaire

Les règles	Sabre	Fleuret	Epée
La touche	Surface valable Buste/Bras/Tête	Surface valable Buste	Surface valable Tout le corps
Le début de l'assaut Reprise de l'assaut après la touche	Chaque tireur est placé de part et d'autre de la ligne médiane. Aux commandements de l'arbitre **« En garde, prêt, Allez ! »** l'assaut démarre.		
L'arrêt de l'assaut	L'arbitre arrête à chaque touche. Il commande l'arrêt en disant : **« Halte ! ».**		
Le point	A chaque touche sur la surface valable, le tireur marque un point. Si la touche est simultanée, décider avec les élèves si les deux tireurs marquent un point ou aucun. ***Pour le cycle 3 ou lors d'un deuxième cycle d'escrime, mettre en place la règle de la priorité. Dans ce cas, le point est marqué par le tireur qui a déclenché en premier l'action offensive (allongement de bras et fente).***		
La sortie de piste	Lorsque les deux pieds du tireur franchissent la limite arrière de la piste, il est hors-jeu. L'assaut est arrêté. Son adversaire marque un point.		

Les comportements observables

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
L'offensif	Va vers l'avant, s'engage.	S'engage, va vers l'avant et vers la cible.	S'engage vers la cible, utilise la fente et touche.
Le défensif	Evite de se faire toucher sans maitriser sa coordination.	Est capable de parer Est capable de se protéger avec son arme.	Feinte, utilise la parade et la riposte. Alterne une action défensive par action du bras (parade) ou par action des jambes (retraite).
La stratégie	Accepte l'opposition.	S'adapte à la situation. Sait lire et analyser une situation pour choisir d'attaquer ou de défendre.	Amène l'adversaire à attaquer ou défendre (Possède l'initiative du jeu).

L'unité d'apprentissage

Chaque phase correspond à un nombre de séances ajustables en fonction du niveau des élèves.

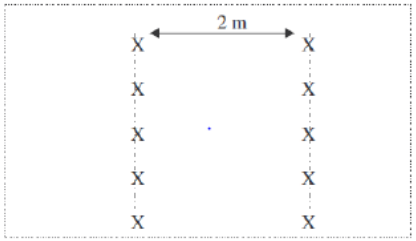
Du temps pour apprendre, c'est indispensable :

- **10 à 15 séances de 1h à 1h15 (30 à 45 minutes d'activité physique effective) pour une unité d'apprentissage.**

Phase de découverte Pour entrer dans l'activité	**Phase de référence** Pour se situer	**Phase de structuration** Pour apprendre et progresser	**Phase de bilan** Pour s'évaluer
1 à 3 séances	2 à 3 séances	4 à 5 séances	2 séances
Construire le sens de l'activité Instaurer les règles	Se confronter à un ensemble de problèmes	Apprendre et s'améliorer	S'évaluer, évaluer les acquis et les progrès
Expliciter les enjeux, le règlement et le vocabulaire. Rechercher des informations liées à l'activité. Préparer l'organisation de la situation de référence	Identifier les problèmes rencontrés dans la pratique en prenant appui sur une fiche d'observation permettant de problématiser la pratique. A partir des observations, engager une réflexion autour d'un projet d'apprentissage et d'intentions d'actions.	Construire et stabiliser des conduites motrices pour être efficace. Revenir sur le résultat de ses actions.	Faire le bilan des progrès réalisés en comparant les résultats et problèmes identifiés lors de la phase de référence. Préparer une rencontre permettant de finaliser le cycle d'apprentissage mené.
Situation(s) proposée(s)			
➢ L'assaut « libre »	➢ L'assaut	➢ Comment attaquer ? ➢ Comment défendre et riposter ?	➢ L'assaut
Acculturation En parallèle des séances menées et notamment lors de la phase d'entrée dans l'activité, proposer aux élèves des activités de recherche documentaire ou des reportages radiophoniques ou audio-visuels pour permettre une acculturation mais également d'apporter des ressources au service de la pratique. (**ANNEXE 2)**			

Des propositions d'échauffement sont proposées dans ce dossier afin de travailler et développer les conduites motrices liées aux déplacements et aux différentes positions. (**ANNEXE 4**)

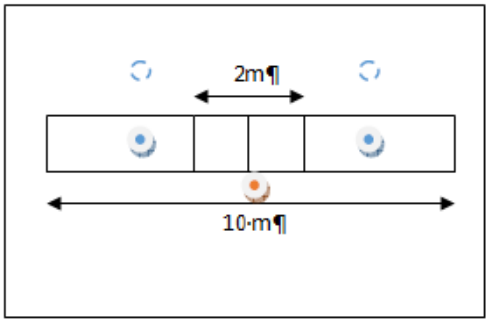
Séances Phase de découverte : « L'assaut libre »

Objectifs	**Entrée dans l'activité** : • Se situer dans l'activité, • Comprendre la notion de cible (cible = adversaire et non arme), • Construire les règles de fonctionnement et de déplacement, se les approprier (**ANNEXE 1**), • Identifier et tenir des rôles dans le cadre d'un duel.	
	Rôle de l'enseignant **:** A partir des situations qui posent questions ou problèmes, réunir le groupe pour faire évoluer-instaurer les règles nécessaires à une bonne pratique avant une nouvelle mise en activité : Comment marque-t-on un point ? Mise en évidence des règles grâce à l'analyse des combats : **Règles de sécurité , Règles du jeu (but/espace délimité).**	**Déroulement** : 1- Assaut « libre » : pas de consigne, pas de délimitation d'espace « Montrez-moi ce qu'est l'escrime » : L'idée est de construire avec les élèves les règles et le sens de l'activité par des temps d'échange pour faire évoluer la représentation de l'activité. ***Comportement attendu*** *: de l'affrontement collectif vers l'affrontement individuel.*
		2- Assaut « libre » : affrontement par deux en face à face. L'idée est de construire la notion de piste (couloir). Groupe classe scindée en deux – Phases de combat de 1min30. Echanges d'adversaires : une rangée bouge, on décale un élève d'une place. Laisser les élèves évoluer dans l'espace en fonction des règles de base définies en classe : **Ne pas se rentrer dedans – Affronter un seul adversaire**

Tâche de l'élève		
But	Consignes	Critères de réussite
Engager les élèves dans l'affrontement afin de dégager des règles nécessaires à une bonne pratique. - Parvenir à toucher l'adversaire, - Identifier que l'on est touché et l'annoncer.	Vous allez réaliser des combats et affronter des adversaires. Au cours des différents affrontements, nous préciserons les règles de l'activité.	Toucher l'adversaire le plus de fois possible.

BILAN : Mon ressenti : La réglette du plaisir proposée par l'USEP (http://www.usep-sport-sante.org/OUTILS-AS/AS3/CD/index.html) **/ « Mon carnet d'escrimeur » à compléter (ANNEXE 8). Faire ressortir les règles de sécurité, le but du jeu, les règles du jeu grâce à l'analyse des combats :**
Qu'avez-vous appris ? Quels problèmes avez-vous rencontrés ? Quelles solutions avons-nous mises en place ?
Acculturation (ANNEXE 2) :
En lien avec les séances EPS, montrer une vidéo d'escrime : la partie match de la vidéo « combat d'escrime sabre en salle » :
https://www.youtube.com/watch?v=DqANOKPICJY
La vidéo permet de faire ressortir les règles déjà énoncées, celles non abordées comme les règles de politesse qui font partie de la culture de l'activité.

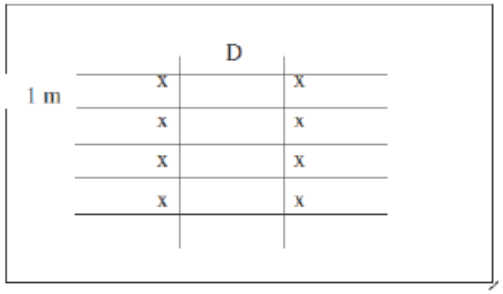
Séances Phase de référence : « L'assaut »

Objectifs	**Se situer dans l'activité** : • Accepter le combat et s'engager dans l'activité, • Se mettre en projet, • Identifier et tenir différents rôles sociaux dans le cadre d'un duel.
Aménagement	 **Déroulement** : Equipes de 5 : 2 tireurs, 2 assesseurs (observateurs) et 1 arbitre. Affrontement de deux élèves en respectant les **règles énoncées et construites lors de la phase de découverte** (touches du buste, de la tête ou non… selon le **choix de l'arme**). Matchs d'une durée de 1min30 à 2 minutes.

Tâche de l'élève		
But	Consignes	Critères de réussite
Pour les tireurs : Toucher son adversaire. Marquer plus de points que son adversaire.	**Tireurs :** Respecter les consignes de salut et les ordres de l'arbitre et des assesseurs. **Assesseurs** : Identifier les touches et leurs localisations. **Arbitre** : Donner les ordres qui régissent les assauts. L'assaut reprend à l'endroit où il a été arrêté sauf en cas de touche ou de sortie du défenseur. Dans ce cas, les tireurs reviennent au milieu de la piste.	**Pour l'attaquant** : Toucher l'adversaire (zone définie par le groupe classe) le plus de fois possible. **Pour le défenseur** : Ne pas se faire toucher en restant dans les limites du terrain et reprendre l'initiative de l'assaut. **Pour les assesseurs :** Discerner les touches valables des autres. **Pour l'arbitre :** Savoir diriger l'assaut et reconnaître une attaque.

BILAN : Mon ressenti : La réglette du plaisir proposée par l'USEP (http://www.usep-sport-sante.org/OUTILS-AS/AS3/CD/index.html) **/ « Mon carnet d'escrimeur » à compléter. (ANNEXE 8)**
Faire ressortir le but du jeu (toucher l'adversaire) et les différents rôles sociaux :
Qu'avez-vous appris ? Quels problèmes avez-vous rencontrés ? Quelles solutions avons-nous mises en place ?
Acculturation (ANNEXE 2)
ATTENTION : Les attendus et les critères de réussites seront à observer et à questionner auprès des élèves : ils feront l'objet d'apprentissage en cours de séquence. **Deux phases peuvent être envisagées dans le cadre de cette situation de référence : l'engagement dans l'activité et l'intention de jeu (voir fiches d'observation ANNEXE 5).**

Séances Phase de structuration « Comment attaquer l'adversaire pour le toucher ? » / Le face à face offensif

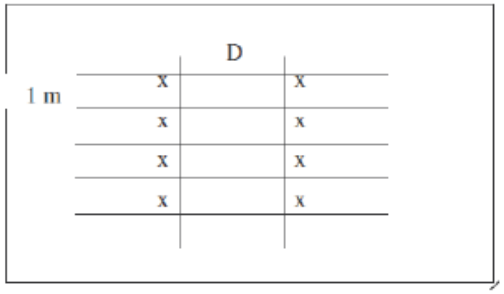
Objectifs	**Pour apprendre et progresser** : • S'engager dans un rôle d'attaquant, • Identifier les déplacements et notamment le geste d'attaque : la fente avant, • Se mettre en projet pour construire une intention motrice.	
Aménagement		**Déroulement** : Par deux : un attaquant et un meneur (sans sabre). 10 assauts « guidés » avant changement de rôle. Affrontement de deux élèves en respectant les règles énoncées et construites en amont ainsi que les différentes consignes. Par deux, le meneur « dirige » l'assaut dans le but de développer les habiletés motrices de l'attaquant. Ce face à face permet de conserver la logique d'activité (situation de duelle et d'adaptation aux conduites de l'adversaire). La situation n'est pas réversible.

Situations évolutives

Evolution	Déroulement/Consignes/Variables	Critères de réussite
1	En garde, le meneur avance et recule. L'attaquant suit en gardant la distance qui le sépare du meneur. Cette modalité permet de réinvestir le travail abordé sur la garde, la marche et la retraite effectué lors des exercices d'échauffement.	Conserver la distance entre les deux joueurs. Etre attentif et garder un rythme adapté en s'appliquant sur le déplacement.
2	En garde, le meneur avance et recule. L'attaquant suit en gardant la distance qui le sépare du meneur. Lorsque le meneur lève la main, l'attaquant doit se fendre pour essayer de toucher l'adversaire. *Varier le signal main droite-main gauche…*	Allonger le bras et se fendre au signal. Toucher la zone de touche (zones à définir).
3	En garde, le meneur avance et recule. L'attaquant suit en gardant la distance qui le sépare du meneur. Au moment opportun, l'attaquant effectue une fente avant pour toucher le meneur en visant le tronc identifié par des couleurs (2 ou 4 zones). *Identifier les zones les plus souvent touchées (pour l'attaquant) afin d'engager une réflexion sur l'intention motrice d'attaque. Faire le lien avec la situation de référence – intention de jeu afin de définir d'autres zones à toucher (nouvelles intentions). Demander à l'attaquant de définir en amont de l'assaut « guidé », la zone de couleur visée.*	Allonger le bras et se fendre au signal. Toucher le meneur. Identifier les zones visées/touchées : points forts/points faibles de l'attaquant.

BILAN : Mon ressenti : La réglette du plaisir proposée par l'USEP (http://www.usep-sport-sante.org/OUTILS-AS/AS3/CD/index.html) **/ « Mon carnet d'escrimeur » à compléter (ANNEXE 8). Faire ressortir les gestes d'attaquant (déplacements, fente avant):** Qu'avez-vous appris ? Quels problèmes avez-vous rencontrés ? Quelles solutions avons-nous mises en place ?
Acculturation (ANNEXE 2) : voir annexes

Séances Phase de structuration « Comment défendre et riposter ? » / Le face à face défensif

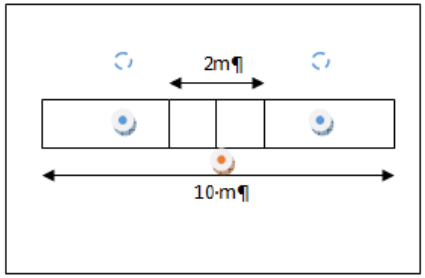
Objectifs	**Pour apprendre et progresser** : • S'engager dans un rôle de défenseur, • Identifier les déplacements et notamment les gestes de défense : la retraite, parer pour riposter, • Se mettre en projet pour construire une intention motrice de défense et de riposte.	
Aménagement		**Déroulement** : Par deux : un attaquant et un meneur. Une arme par élève. 10 assauts « guidés » avant changement de rôle. Affrontement de deux élèves en respectant les règles énoncées et construites en amont ainsi que les différentes consignes. Par deux, le meneur « dirige » l'assaut dans le but de développer les habiletés motrices de l'attaquant. Ce face à face permet de conserver la logique d'activité (situation de duelle et d'adaptation aux conduites de l'adversaire). La situation n'est pas réversible.

Situations évolutives

Evolution	Déroulement/Consignes/Variables	Critères de réussite
1	En garde, le meneur avance et recule. Le défenseur suit en gardant la distance qui le sépare du meneur. Cette modalité permet de réinvestir le travail abordé sur la garde, la marche et la retraite effectué lors des séances précédentes (Comment attaquer l'adversaire pour le toucher ? »).	Conserver la distance entre les deux joueurs. Etre attentif et garder un rythme adapté en s'appliquant sur le déplacement.
2	En garde, le meneur avance et recule. Le défenseur suit en gardant la distance qui le sépare du meneur. Au signal sonore du meneur qui annonce l'attaque (fente avant pour toucher), le défenseur doit esquiver ou parer. *Varier le temps entre l'annonce et l'attaque réalisée.* *Annoncer en amont par le meneur la zone visée lors de l'attaque (reprendre les zones de couleurs sur le buste et la tête).*	Identification des conduites motrices pour défendre : retraite, parer l'attaque. Identifier le temps d'attaque du meneur : fente avant réalisée qui signifie la fin de l'initiative de l'assaut.
3	Au signal sonore du meneur qui annonce l'attaque (fente avant pour toucher), le défenseur doit esquiver ou parer pour riposter immédiatement. Dénombrer les points : esquive réussie = 1 point / nombre de tentatives *Varier le temps entre l'annonce et l'attaque réalisée.* *Annoncer en amont par le meneur la zone visée lors de l'attaque (reprendre les zones de couleurs sur le buste et la tête).* *Maintien pendant 2 secondes de la fente avant par le meneur pour identifier la fin de l'initiative.*	A la fin de l'initiative d'assaut par le meneur, riposter pour engager une nouvelle attaque. Identifier en fonction des zones visées par le meneur, les possibilités de ripostes (zones plus ou moins accessibles).

BILAN : Mon ressenti : La réglette du plaisir proposée par l'USEP (http://www.usep-sport-sante.org/OUTILS-AS/AS3/CD/index.html) **/ « Mon carnet d'escrimeur » à compléter (ANNEXE 8). Faire ressortir les gestes de défenseur (retraite, parade, riposte):** Qu'avez-vous appris ? Quels problèmes avez-vous rencontrés ? Quelles solutions avons-nous mises en place ?
Acculturation (ANNEXE 2) : voir annexes

Séances Phase d'évaluation : « L'assaut »

Objectifs	**S'évaluer dans l'activité** : • S'engager dans un projet d'assaut, • Réinvestir les apprentissages de la séquence, • Appliquer les règles et avoir une attitude positive quel que soit l'issue des matchs, • Identifier et tenir des rôles dans le cadre d'un duel, • Mesurer les progrès réalisés.	
Aménagement		**Déroulement** : Equipes de 5 : 2 tireurs, 2 assesseurs (observateurs) et 1 arbitre. Dans l'espace délimité, affrontement de deux élèves en respectant les règles énoncées et construites en amont. Matchs d'une durée de deux minutes. **Variables** : Avant chaque assaut, chaque élève indique une zone de touche. Si celle-ci est atteinte, elle rapporte davantage de points (x2, x3…).

Tâche de l'élève		
But	Consignes	Critères de réussite
Pour les tireurs: En essayant de toucher l'adversaire ou la « zone bonus » indiquée : - Toucher son adversaire. **Pour les arbitres et les assesseurs** : Assurer le bon déroulement de l'assaut.	Les tireurs doivent respecter les déplacements d'escrime. Les assesseurs doivent se concentrer sur la localisation de la touche. L'arbitre donne les commandements qui régissent l'assaut : en garde ! êtes-vous prêts ? Allez. Halte ! L'assaut reprend à l'endroit où il a été arrêté sauf en cas de touche ou de sortie en fond de piste. Les tireurs reviennent alors au milieu de la piste.	**Pour les tireurs** : Marquer plus de points que l'adversaire. **Pour les assesseurs :** Discerner les touches valables et les touches bonus. **Pour l'arbitre :** Faire respecter les commandements. Discerner l'attaquant et le défenseur et attribuer correctement la touche (cycle 3 : règle de la priorité).

BILAN : Mon ressenti : La réglette du plaisir proposée par l'USEP (http://www.usep-sport-sante.org/OUTILS-AS/AS3/CD/index.html)
Quels apprentissages avez-vous mobilisés ? : stratégies, fente, riposte…
« Mon carnet d'escrimeur » à compléter (ANNEXE 8).

Annexe 1 : Les règles de l'escrime

Les règles de sécurité :

Quand on pratique l'activité escrime, on apprend à s'affronter sans se faire mal. Il est donc important de respecter les règles de sécurité qui sont communes à tous les activités sportives d'opposition. Ces règles sont imposées aux élèves. C'est-à-dire qu'elles sont amenées comme préalable à l'activité, si elles ne sont pas respectées, l'activité doit s'arrêter pour l'élève qui ne les respecte pas (un temps donné).

1. Ne pas faire mal
2. Ne pas se faire mal
3. Ne pas se laisser faire mal

Les règles de politesse (courtoisie) :

Il est intéressant de faire construire ces règles aux élèves. La règle du salut peut être évoquée dès le début des séances lorsque se pose la question du comment on débute et on termine un combat. Les autres règles peuvent être observées lors de films mais aussi lors de situations vécues par les élèves. Elles peuvent être construites en se posant la question « Comment s'affronter en restant courtois ? ». Elles peuvent aussi faire l'objet de point de pénalité.

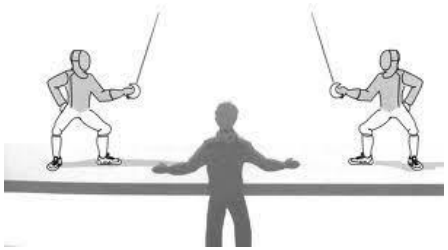
1. Avant le combat, le salut entre les adversaires est obligatoire. A défaut le match ne peut commencer.
2. Pendant le combat, pas de paroles ou de gestes déplacés dangereux :
   - Ne pas chercher à désarmer volontairement son adversaire
   - En cas de désarmement, ne pas chercher à le toucher ou à ramasser son arme
   - Ne pas intervenir dans la discussion du jury (arbitre et assesseurs) et accepter ses décisions
   - S'arrêter lorsque l'arbitre dit « Halte »
3. Après le match, le salut à l'égard de l'adversaire et de l'arbitre ainsi que la poignée de main sont nécessaires.

Règlement simplifié :

Les règles	Sabre	Fleuret	Epée
La touche	Surface valable Buste/Bras/Tête	Surface valable Buste	Surface valable Tout le corps
Le début de l'assaut Reprise de l'assaut après la touche	Chaque tireur est placé de part et d'autre de la ligne médiane. Aux commandements de l'arbitre **« En garde, prêt, Allez ! »** l'assaut démarre.		
L'arrêt de l'assaut	L'arbitre arrête à chaque touche. Il commande l'arrêt en disant : **« Halte ! ».**		
Le point	A chaque touche sur la surface valable, le tireur marque un point. Si la touche est simultanée, décider avec les élèves si les deux tireurs marquent un point ou aucun. ***Pour le cycle 3 ou lors d'un deuxième cycle d'escrime, mettre en place la règle de la priorité. Dans ce cas, le point est marqué par le tireur qui a déclenché en premier l'action offensive (allongement de bras et fente).***		
La sortie de piste	Lorsque les deux pieds du tireur franchissent la limite arrière de la piste, il est hors-jeu. L'assaut est arrêté. Son adversaire marque un point.		

Rôle de l’arbitre :

	Ordres donnés	Actions correspondantes
Avant l’assaut	« Saluez-vous ! »	Les deux tireurs se saluent.
	« En garde ! »	Les deux tireurs se mettent en position de garde, les lames n’étant pas en contact.
	« Prêts ? »	Si un des tireurs répond non (lacet défait, masque mal mis…), il résout son problème et l’arbitre pose à nouveau sa question.
	« Allez ! »	L’assaut commence.



	Ordre donné et observation de l’arbitre	Action correspondante
Pendant l’assaut	**« Halte ! »** ➢ S’il voit une touche (valable ou non). ➢ Si l’un des assesseurs lève le bras. ➢ Si l’un des tireurs tombe. ➢ Si l’un des tireurs sort de la piste.	Les deux tireurs arrêtent le combat.

Après l’assaut	**L’arbitre analyse la phrase d’armes et interroge les deux assesseurs : « le tireur X a-t-il touché ? »** **Réponses possibles des assesseurs :** ➢ Oui et la touche est valable. ➢ Oui mais la touche n’est pas valable. ➢ Non. Il donne son propre avis et rend sa décision en tenant compte de la réponse des assesseurs. Il attribue ou non la touche et donc le point. Il replace les deux tireurs en donnant l’ordre : « En garde ! …

Rôle des assesseurs :

Placé de chaque côté de la piste, chaque assesseur observe un tireur. Il se place du côté du bras non armé du tireur observé.

- Les assesseurs lèvent le bras lorsque le tireur observé est touché (touche valable ou non).
- Ils lèvent le bras lorsqu’ils constatent une faute ou un problème (tourner le dos à l’adversaire).
- Ils répondent au questionnement de l’arbitre.
- L’arbitre et les assesseurs se déplacent de gauche à droite et inversement en fonction des déplacements des tireurs sur la piste.

Les règles de combat dans la pratique de référence

Au fleuret et au sabre, il existe des règles de combat qui définissent les actions prioritaires. Ces armes sont appelées des armes de convention qui donne la priorité à l'attaque. L'attaque est définie par un allongement du bras et d'un mouvement offensif.

Contrairement au fleuret et au sabre, il n'y a pas de convention à l'épée.

Lorsque les deux tireurs se touchent ensemble, au fleuret et au sabre, ils sont départagés par l'application de la convention, c'est à dire que celui qui déclenche une attaque a le point. A l'épée, en l'absence de convention ils sont tous les deux déclarés « touchés » donc le point est donné à chacun.

LA MANIÈRE DE TOUCHER

Il existe trois façons de toucher : l'estoc (la pointe), la taille (le tranchant), la contre-taille (le faux tranchant).

Si le langage traditionnel préfère utiliser les termes d'estoc, de taille ou de contre-taille, nous utilisons volontiers les termes de pointe, tranchant et faux tranchant car plus adaptés à l'escrime moderne.

Le fleuret est exclusivement une arme de pointe tout comme l'épée, c'est à dire que l'on ne peut toucher qu'avec une pression de la pointe de son arme.

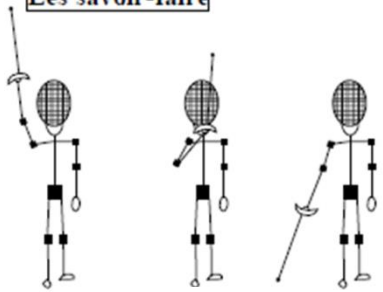
Le sabre par contre, est une arme de pointe, certes, mais surtout de tranchant et de faux tranchant, c’est-à-dire, que toute l'arme peut toucher l'adversaire.

Source : site fédération française d’escrime

Les savoir-faire

Les savoir-faire

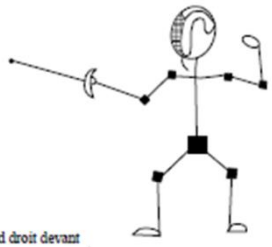
Le salut



« Ciel » « Vie » « Terre »

Par respect pour son adversaire et l'arbitre, on les salue au début de l'assaut ainsi qu'à la fin.
A la fin de l'assaut, après le salut, on serre la main de son adversaire.

La garde



Pour les droitiers : pied droit devant

Les pieds forment un angle droit :

La distance entre les 2 talons est sensiblement égale à la longueur d'un masque.
Les 2 jambes sont fléchies.
Le bras droit est fléchi, la pointe du fleuret est en direction de l'adversaire.

Les déplacements

La marche :

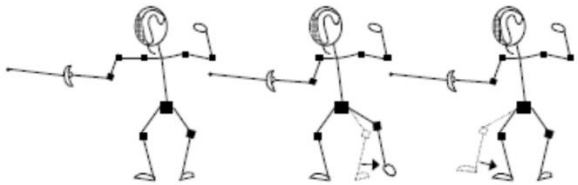
Départ 1 2

1- Le pied avant se déplace vers l'avant.
2- Le pied arrière se déplace vers l'avant, en conservant l'espace entre les 2 pieds.

Les pieds ne se croisent jamais.

La marche correspond au commandement : « Marchez »

La retraite :



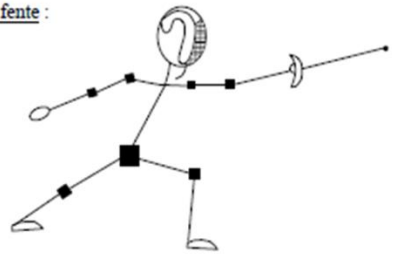
Départ 1 2

1- Le pied arrière se déplace vers l'arrière.
2- Le pied avant se déplace vers l'arrière, en conservant l'espace entre les 2 pieds.

Les pieds ne se croisent jamais.

La retraite correspond au commandement : « Rompez ! »

La fente :



Le bras armé se tend.

Le pied avant est projeté loin vers l'avant, le pied arrière restant fixe.

- La jambe avant est pliée.
- La jambe arrière est tendue ; pied à plat.

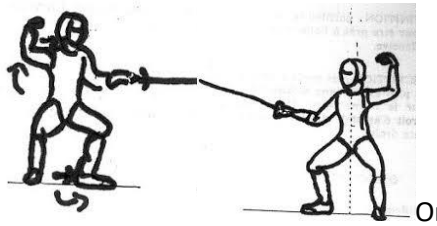
La fente correspond au commandement : « Fendez-vous ! »

Quelques définitions :

L'attaque : action offensive qui consiste en un allongement du bras suivi de la marche et/ou de la fente.

La parade : action défensive qui consiste à mettre l'attaque en échec à l'aide de la lame.

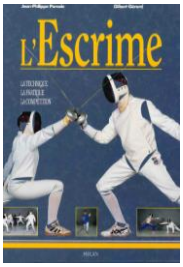
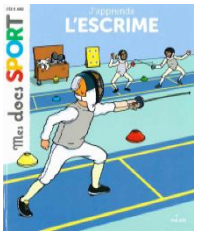
La riposte : action offensive portée après la parade de l'attaque adverse.



On se place à distance bras arme pour reprendre le combat.

Annexe 2 : Acculturation

Liste non exhaustive des documents possibles à présenter sur l'escrime

A lire (textes et documentaires)		A visionner (film documentaire)
Le petit quotidien Les championnats d'escrime ont lieu en France 	Le petit quotidien Découvre comment Moez escrimeur en fauteuil s'entraine 	J'ai testé l'escrime pour vous (7 minutes) https://www.youtube.com/watch?v=WTVCWZOwrpk&feature=player_embedded_uturn En garde, les mouvements de base de l'escrime https://www.youtube.com/watch?v=IE7sNqDMT7Y L'escrime c'est quoi (12 minutes) https://www.youtube.com/watch?v=rMjLZEYEbcs
Pour bien comprendre l'escrime 	Documentaire (cycle 3) L'escrime, Milan 	Championnats du monde d'escrime Wuxi 2018 Epée hommes, Finale, Yannick Borel (FRA) vs Ruben Limardo Gascon (VEN) (13 minutes) https://www.youtube.com/watch?v=9jc2c-0kBFM Championnats du monde d'escrime Wuxi 2018 Finale sabre dames par équipes France vs Russie France : Cécilia Berder, Manon Brunet, Charlotte Lembach, Caroline Queroli (46 minutes) https://www.youtube.com/watch?v=IqLUNN_oJWw
Documentaire (cycle 2) Je découvre l'escrime 	Leçon escrime (Blog de Mr Mathieu) https://lewebpedagogique.com/monsieurmathieundlronchin/files/2013/01/Lescrime-trace-%C3%A9crite-enseignant.pdf	Caméra embarquée avec l'escrimeuse Charlotte Lembach sur la Coupe du monde de sabre à Orléans (21 - 23 novembre 2014). (7minutes 35) https://www.youtube.com/watch?v=R3Kalzy0bEs Caméra embarquée avec l'entraineur de l'équipe de France d'épée, Hugues Obry, durant la Coupe du monde d'épée qui s'est déroulée à Paris le 2 et 3 mai 2015. (7minutes 35) https://www.youtube.com/watch?v=Mlrht-sGEqY
A écouter (émission radio)	Reportage dans un club d'escrime (13'13 le reportage commence à la minute 4'34) http://www.radiofmplus.org/wp-content/uploads/2017/01/sport-plus-27-janvier-reportage-escrime.mp3 En route vers 2024, à la découverte de l'escrime (3'07) https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/en-route-vers-paris-2024/en-route-vers-paris-2024-a-la-decouverte-de-l-escrime_2408251.html	
Dans une démarche inclusive, l'USEP propose des ateliers de découverte handi escrime	Cahier pédagogique USEP https://usep.org/wp-content/uploads/2017/06/cahier-peda-handi.pdf Vidéo championne https://www.youtube.com/watch?v=plMEIfTiny0	

Annexe 3 : Exemple de questionnaire permettant de construire le sens de l'activité

Noter et relever les différents questionnements ou problèmes identifiés au cours des séances et conserver leurs traces. Il s'agira de définir et préciser les règles à respecter dans le cadre de la pratique scolaire.

<u>Voici quelques exemples de questionnements permettant de définir et construire les règles de la pratique de l'escrime :</u>

- **Comment marque-t-on un point ?**
    - En touchant l'autre,
    - Décider de ce qui se passe lorsque les élèves se touchent en même temps
        - Cycle 2 : pas de point ou un point partout,
        - Cycle 3 : idem cycle 2, ou présenter la règle de l'attaque.

  Il ne s'agit pas de toucher l'arme de l'adversaire pour marquer un point.

- **Comment utiliser ou protéger le bras libre ?**
    - Placer derrière le dos, sur le côté.

- **Comment reprendre le combat lorsqu'un point a été marqué ?**
    - En se plaçant sur la ligne de garde,
    - En se plaçant à distance de bras épée,
    - En obéissant au geste de l'arbitre.

- **Comment sait-on qu'on a gagné un combat ?**
    - Feuille de marque, Arbitre, Secrétaire, Assesseurs.

- **Dans quel espace se déplace-t-on ?**
    - Définir les conditions de pratique,
    - Rôles des différentes lignes.

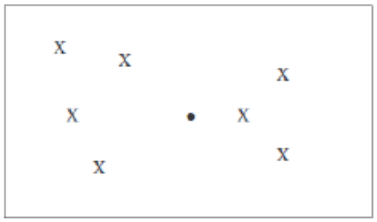
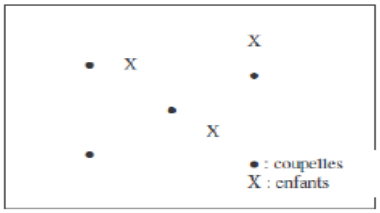
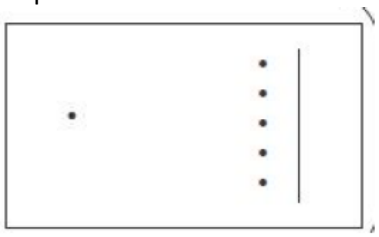
- **Comment se déplace-t-on ?**
    - Identifier le déplacement de l'escrimeur,
    - Ne pas tourner autour de son adversaire.

- **Quels sont les règles de sécurité?**
    - Ne pas se faire mal,
    - Ne pas faire mal,
    - Ne pas se laisser faire mal.

A l'issue de la séance, un bilan collectif permettra de revenir sur :

- **Qu'avons-nous fait ?**
- **Quels problèmes avez-vous rencontrés ?**
- **Qu'avons-nous mis en place comme règles pour résoudre ces problèmes ?**
-

Annexe 4 : Propositions d'échauffement – Développer des habiletés motrices

Le chat glacé	**<u>Objectifs :</u>** - Travailler la position de fente avant. Dans un espace délimité, un élève (le chat) doit toucher ses camarades. Ils doivent éviter de se faire toucher par le chat pour ne pas être glacé. Si l'élève est glacé, il doit se mettre en position de fente. Pour être délivré, il est nécessaire qu'un autre élève passe entre les jambes de celui qui est glacé. *Possibilité de mettre plusieurs chats, varier les dimensions de l'espace de jeu.*	Dispositif : 
Le jeu des coupelles	**<u>Objectifs :</u>** - Travailler la position de garde ou de fente avant. - Jouer sur les appuis (pieds gauche et main droite…) Les élèves se déplacent en trottinant dans la salle. Au signal, ils s'immobilisent devant une coupelle en position de garde ou dans une autre posture demandée. L'élève n'ayant pas de coupelle devient le meneur de jeu. *Varier la direction : se placer face au meneur de jeu.*	Dispositif : 
1, 2, 3 soleil	**<u>Objectifs :</u>** - Travailler la position de fente avant. Au signal, les joueurs se déplacent vers le meneur de jeu en utilisant la marche d'escrime. Lorsque le meneur se retourne, tous les joueurs s'immobilisent en position de garde ou de fente avant. Lorsqu'un joueur parvient à toucher le mur, il doit être en position de fente avant.	Dispositif : 
Le maître a dit	**<u>Objectifs :</u>** - S'exercer aux déplacements, travailler les fondamentaux. Suivre les ordres du meneur : marche, retraite, position de fente avant, position de garde. *Remplacer les ordres oraux par des signaux visuels.*	Dispositif :
Le foulard	**<u>Objectifs :</u>** - Apprendre à se fendre. Par groupe de deux tireurs, sur deux lignes en face à face. Le meneur tient un foulard à bout de bras. Le tireur est en garde. Au signal, le meneur lâche le foulard et le tireur tente de l'attraper en se fendant avant qu'il ne touche le sol.	Dispositif :

Annexe 5 : Fiche d'observation pour problématiser la pratique aux cycles 2 et 3
Séances Phase de référence : « L'assaut – Engagement dans l'activité »

Nom/Prénom Date :

	Adversaire 1	Adversaire 2	Adversaire 3	Adversaire 4
Nombre de fois où j'ai touché l'adversaire	Exemple N			
Nombre de fois où l'adversaire m'a touché	M			
Nombre de points de pénalités (sortie de piste…)	P			
Nombre total de points	N – P = ?			

L'observateur (assesseur) renseigne le tableau en complétant les cases correspondantes.

Séances <u>Phase de référence : « L'assaut – intention de jeu »</u>
Fiche d'observation pour problématiser la pratique aux cycles 2 et 3

Nom/Prénom Date :

Moi	Mon adversaire

L'observateur (assesseur) matérialise les zones touchées lors des assauts.

Fiche d'observation des arbitres et assesseurs

L'arbitre et les assesseurs abandonnent leur tâche ou les remplissent sans aucune implication. Le résultat des assauts est contesté par les tireurs.	L'arbitre et les assesseurs se laissent influencer par les tireurs et/ou modifient leurs décisions.	L'arbitre et les assesseurs dirigent l'assaut de manière satisfaisante mais ont du mal à prendre une décision en cas de conflit ou de contestation.	L'arbitre et les assesseurs dirigent l'assaut de manière satisfaisante et sont capables de gérer des situations de conflit entre tireurs en ayant recours au règlement.

EXEMPLES DE FEUILLES DE POULE

Poule n° :

Nom Prénom	N°	1	2	3	4	5	Victoires	Touches données	Touches reçues
	1								
	2								
	3								
	4								
	5								

Ordre des matchs : 1-2 3-4 5-1 2-3 5-4 1-3 2-5 4-1 3-5 4-2

Escrimeur 1	contre escrimeur 2	scores	

Escrimeur 1	contre escrimeur 2	scores	

Annexe 6 : Situation d'assauts phase de structuration
A la fin de chaque séance : des situations d'assauts

Objectifs	• Savoir se mesurer à des adversaires, • Mettre en œuvre un choix de stratégies pour gagner les assauts, • Utiliser les apprentissages réalisés au cours des séances, • Identifier et tenir des rôles dans le cadre d'un duel, • Respecter les règles et les commandements de l'assaut, • Assurer les rôles d'arbitre et d'assesseur.

Déroulement 1	Les élèves sont répartis en poule de 3 ou 4. Chaque élève rencontre les autres élèves de sa poule en duel. Chaque assaut est observé et arbitré par deux assesseurs et un arbitre. Cela représente un maximum de 6 assauts de 2 minutes chacun. Un tableau par poule fait apparaître le nombre de victoires (3 points), de matchs nuls (2 points) et de défaites (1 point).
	<u>Utilisation de variables</u> : • Annonce par une carte couleur de la zone visée au préalable. Si la zone est touchée, le point est doublé. • Affrontement de deux poules sous forme de béret.

Déroulement 2 « Ronde à l'italienne »	Les élèves sont répartis en équipes de 3 ou 4. Chaque élève est identifié en tant que tireur 1, tireur 2, tireur 3 ou tireur 4. • Le tireur 1 de l'équipe A affronte le tireur 1 de l'équipe B et ainsi de suite. • Lorsque le score de l'un des deux tireurs atteint <u>5 points</u>, les tireurs 2 de chaque équipe se rencontrent à leur tour. Le décompte des touches reprend à partir du score des deux tireurs précédents. • Lorsque le score de l'un des tireurs 2 atteint <u>10 points</u>, les tireurs de l'équipe 3 de chaque équipe se rencontrent à leur tour. Le décompte des touches reprend à partir du score des deux tireurs précédents pour aller jusqu'à 15 … • Si l'atteinte des scores est trop longue, le temps de l'assaut peut être limité à 2 minutes. Une fiche de résultats pour chaque rencontre fait apparaître l'évolution des scores.
	<u>Utilisation de variables</u> : • Annonce par une carte couleur de la zone visée au préalable. Si la zone est touchée, le point est doublé.

Déroulement 3	Les élèves sont répartis en deux lignes alignées face à face. • Réaliser des assauts de 2 minutes en comptabilisant les points. • A la fin du temps imparti, seuls les élèves d'une ligne changent de place : déplacement de tous les tireurs vers leur gauche. Le tireur en fin de ligne remonte vers le haut. Faire plusieurs lignes avec un arbitre et un marqueur pour chaque assaut. Lorsque tous les assauts se sont déroulés, les arbitres et marqueurs deviennent tireurs.

Atelier handisport	La pratique de l'escrime assis voir **ANNEXE 2**

Annexe 7 : Proposition de trace écrite possible

Trace écrite : possibilité de faire classer aux élèves ce qu'il y a à apprendre (connaissances (les règles de combat de l'escrime), gestes (savoir-faire), respect des règles (savoir-être))

Cette trace écrite peut alors faire l'objet d'un outil pour nommer ses apprentissages à la fin de chaque séance en bilan individuel. On mettra ensuite en place une évaluation individuelle qui peut alors avoir lieu toutes les 2 ou 3 séances quand un savoir-faire ou savoir-être semble maitrisé par une majorité d'élève.

Exemple possible de grilles de suivi des acquis (à construire avec le vocabulaire étudié par les élèves).

Je connais	Je respecte	Je suis tireur. Je sais	Je suis arbitre Je sais
Niveau cycle 2 ou premier cycle d'escrime			
Les règles de sécurité	Les règles de sécurité	Me mettre en position de garde	Dire les commandements
Les règles de politesse	Les règles de politesse	Me déplacer en faisant une marche	Identifier une touche valable ou non
Le vocabulaire de l'escrime (annexe 4)	Les commandements de l'arbitre	Me déplacer en faisant une retraite	Tenir une feuille de score (annexe 5)
Les règles quand je suis tireur		Me fendre pour attaquer	
Les commandements quand je suis arbitre		En assaut, faire une parade	
Les règles de touche quand je suis arbitre		En assaut, me déplacer sur le terrain	
		En assaut, m'arrêter au signal de l'adulte	
Niveau cycle 3 (deuxième cycle d'escrime)			
La règle de la priorité quand je suis tireur (niveau 2) Comment marquer un point avec la règle de priorité	Les décisions de l'arbitre	En assaut, faire une parade et une riposte	Tenir une feuille de poule (annexe)
La règle de la priorité en cas de coup double quand je suis arbitre		En assaut, attaquer et effectuer une retraite	Dire la phrase d'arme
Le vocabulaire de la phrase d'arme (annexe 5)		En assaut, m'arrêter au signal de l'arbitre sans mauvaise humeur	Identifier une touche valable ou non quand je suis assesseur.
Les règles quand je suis assesseur (touche valable)			

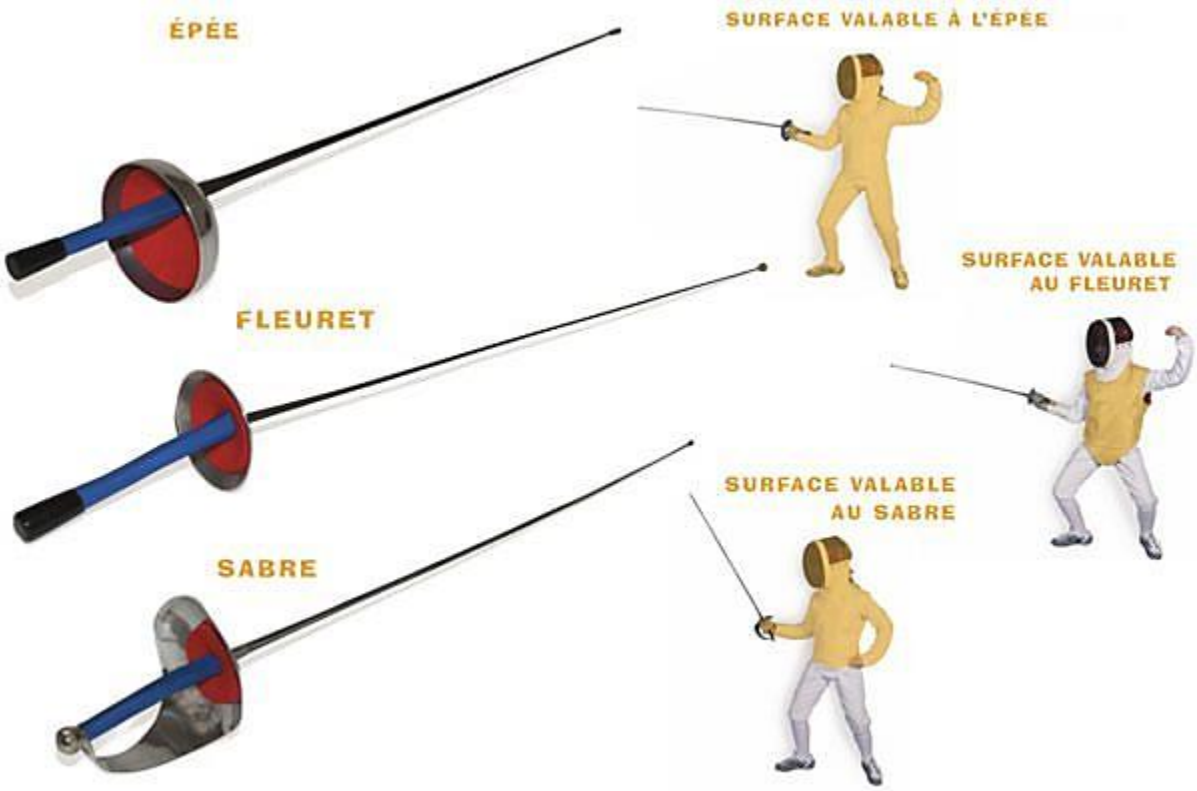
Annexe 8 : Mon carnet d’escrimeur

Voici quelques éléments pouvant apparaître dans un carnet d’escrimeur.

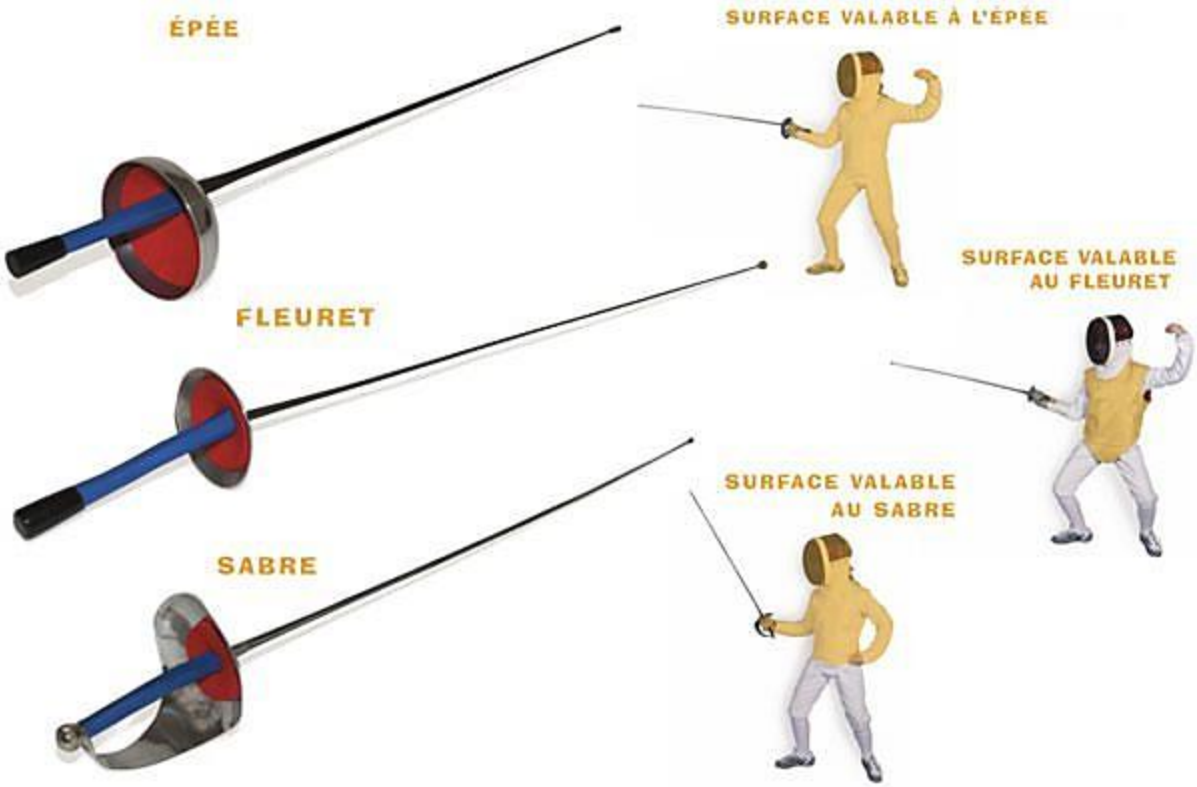
MON CARNET D'ESCRIMEUR
Prénom:

MON CARNET D'ESCRIMEUR
Prénom:

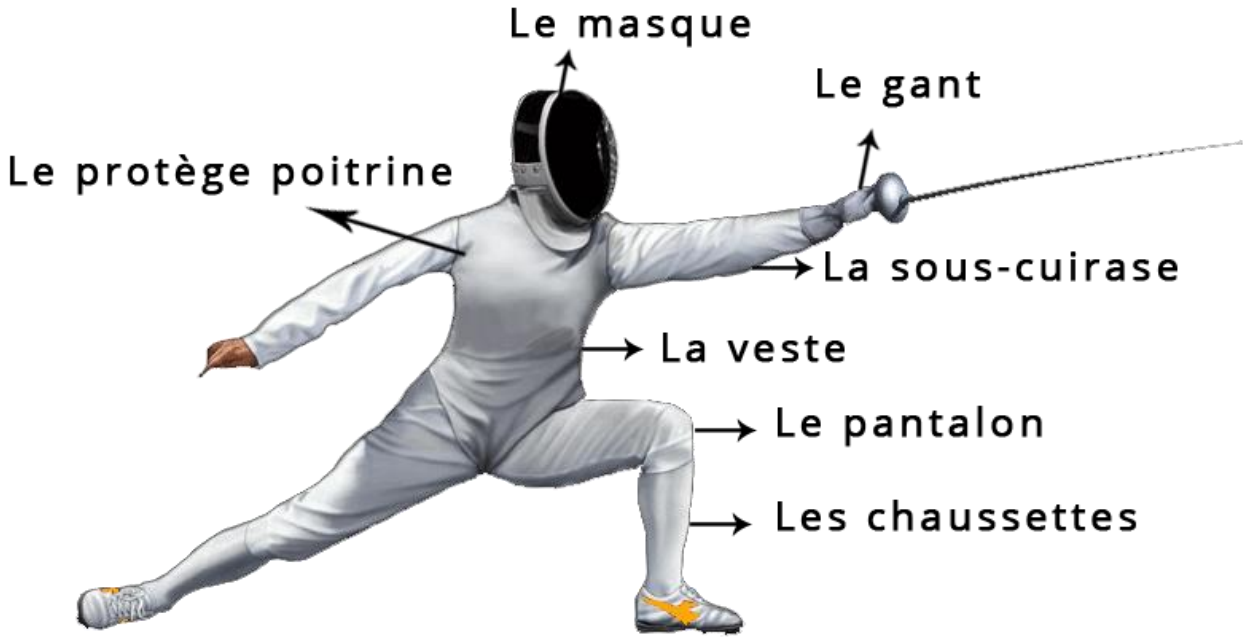
LES DIFFERENTS PRATIQUES



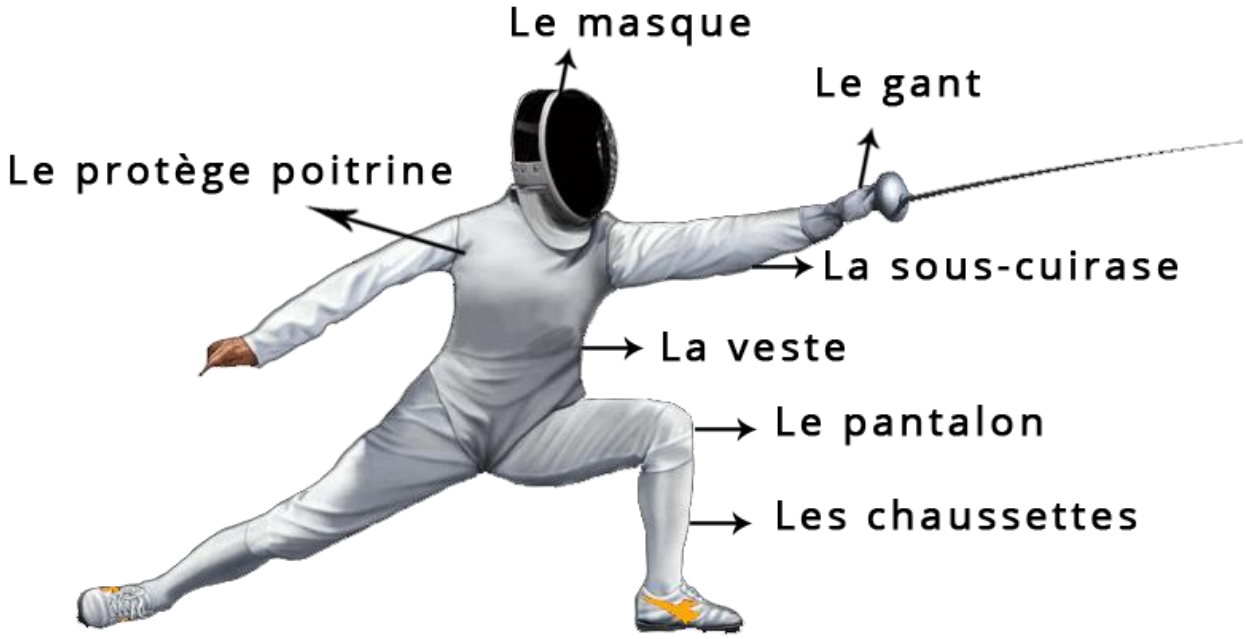
LES DIFFERENTS PRATIQUES



L'EQUIPEMENT DE L'ESCRIMEUR



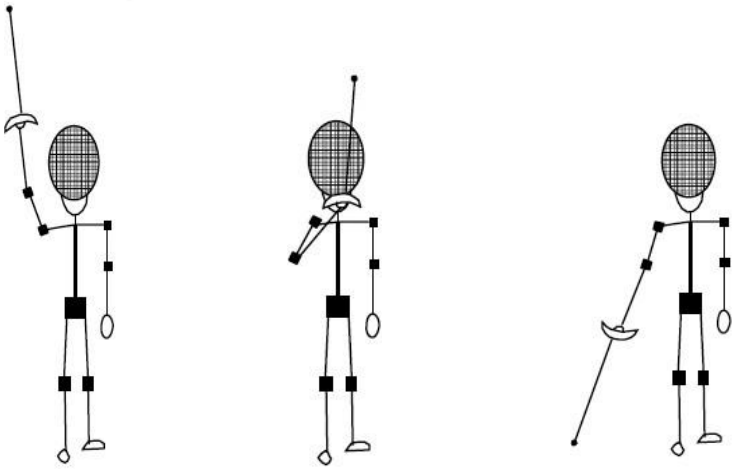
L'EQUIPEMENT DE L'ESCRIMEUR



<u>Le salut</u> :

Par respect pour son adversaire et l'arbitre, on les salue au début et à la fin de l'assaut.
A la fin de l'assaut, après le salut, on serre la main de son adversaire

Il consiste en une succession de trois gestes : « ciel », « menton », « côté »

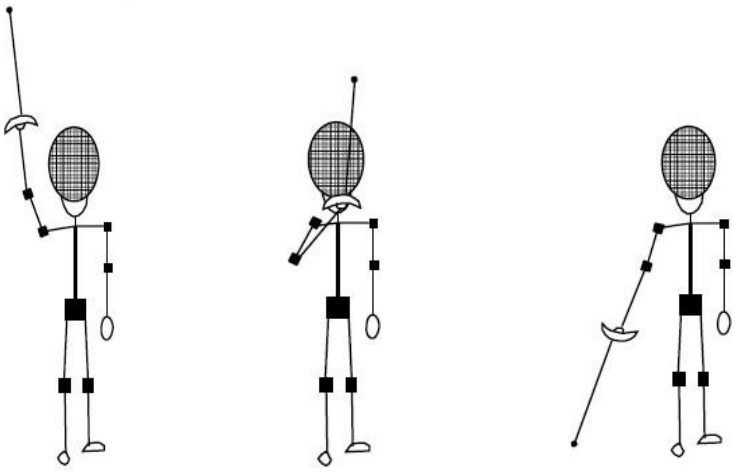


« Ciel » ***« Vie » (menton)*** ***« Terre » (côté)***

<u>Le salut</u> :

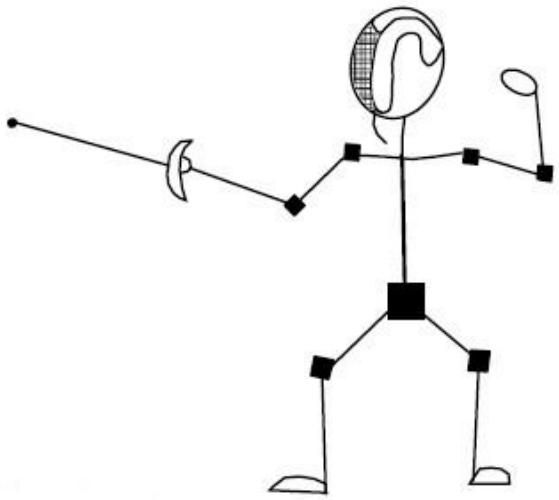
Par respect pour son adversaire et l'arbitre, on les salue au début et à la fin de l'assaut.
A la fin de l'assaut, après le salut, on serre la main de son adversaire

Il consiste en une succession de trois gestes : « ciel », « menton », « côté »



« Ciel » ***« Vie » (menton)*** ***« Terre » (côté)***

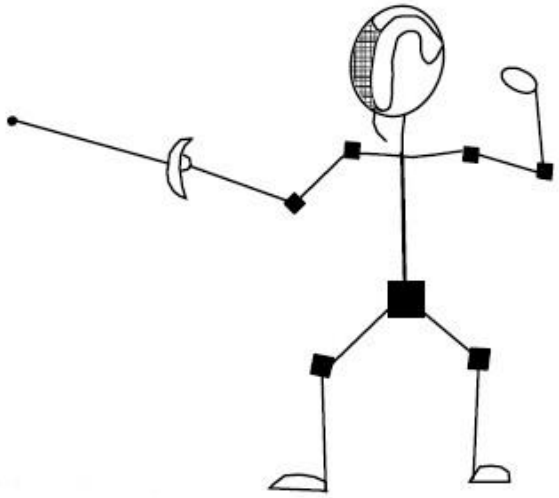
La garde :



Pour les droitiers, le pied droit est devant et les pieds forment un angle droit. La distance entre les 2 talons est sensiblement égale à la longueur d'un masque. Les 2 jambes sont fléchies.

Le bras armé est fléchi et la pointe du fleuret en direction de l'adversaire.

La garde :



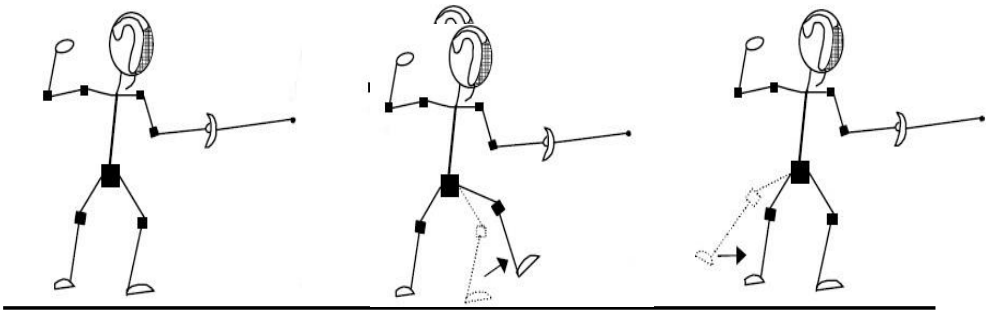
Pour les droitiers, le pied droit est devant et les pieds forment un angle droit. La distance entre les 2 talons est sensiblement égale à la longueur d'un masque. Les 2 jambes sont fléchies.

Le bras armé est fléchi et la pointe du fleuret en direction de l'adversaire.

Les déplacements:

- ***La marche***:

Départ 1 2



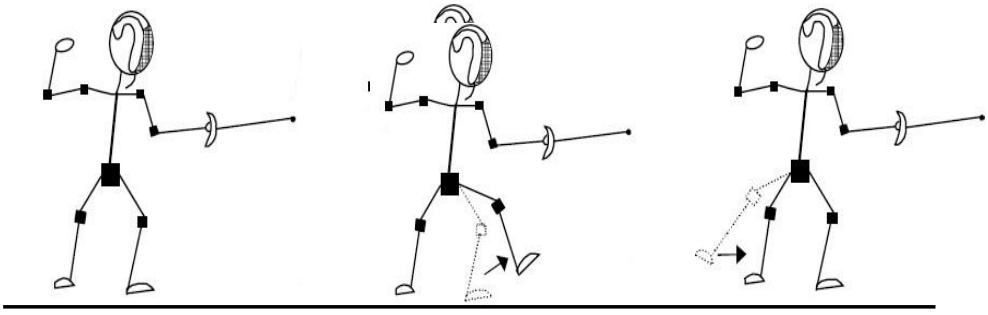
1. Le pied avant se déplace vers l'avant en rasant le sol avec le talon.
2. Le pied arrière est ramené vers l'avant en conservant l'espace entre les 2 pieds. Les pieds ne se croisent jamais.

La marche correspond au commandement : **« Marchez ! »**

Les déplacements:

- ***La marche***:

Départ 1 2

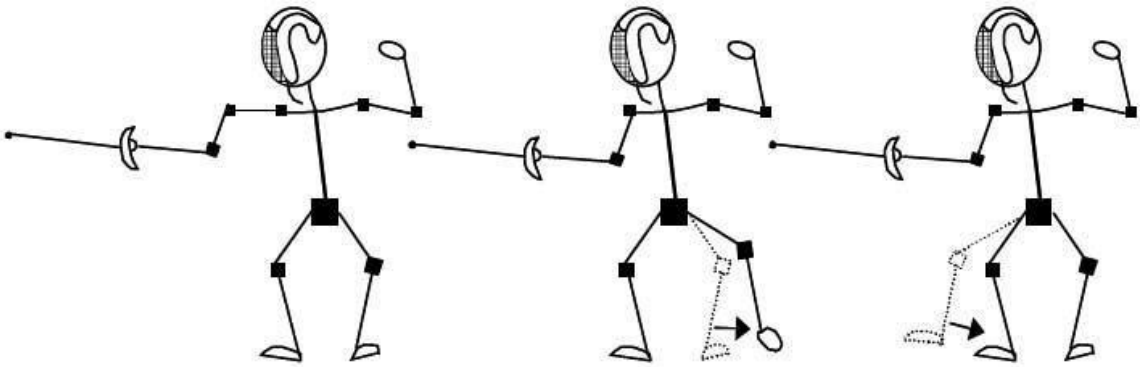


1. Le pied avant se déplace vers l'avant en rasant le sol avec le talon.
2. Le pied arrière est ramené vers l'avant en conservant l'espace entre les 2 pieds. Les pieds ne se croisent jamais.

La marche correspond au commandement : **« Marchez ! »**

La retraite:

Départ 1 2

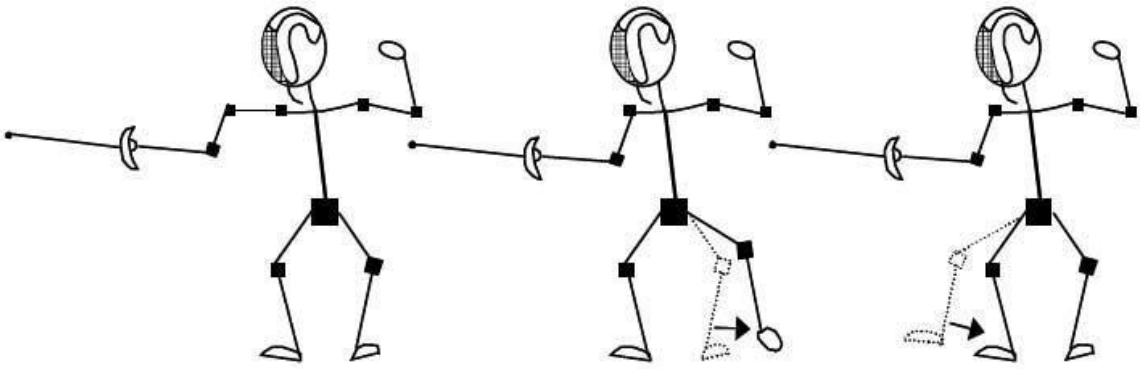


1. Le pied arrière se déplace vers l'arrière.
2. Le pied avant se déplace vers l'arrière en conservant l'espace entre les 2 pieds.
   Les pieds ne se croisent jamais.

La retraite correspond au commandement : **« Rompez ! »**

La retraite:

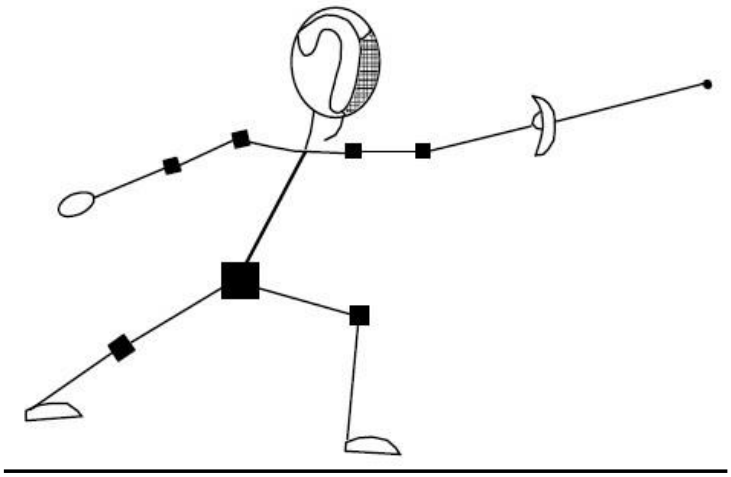
Départ 1 2



1. Le pied arrière se déplace vers l'arrière.
2. Le pied avant se déplace vers l'arrière en conservant l'espace entre les 2 pieds.
   Les pieds ne se croisent jamais.

La retraite correspond au commandement : **« Rompez ! »**

La fente:

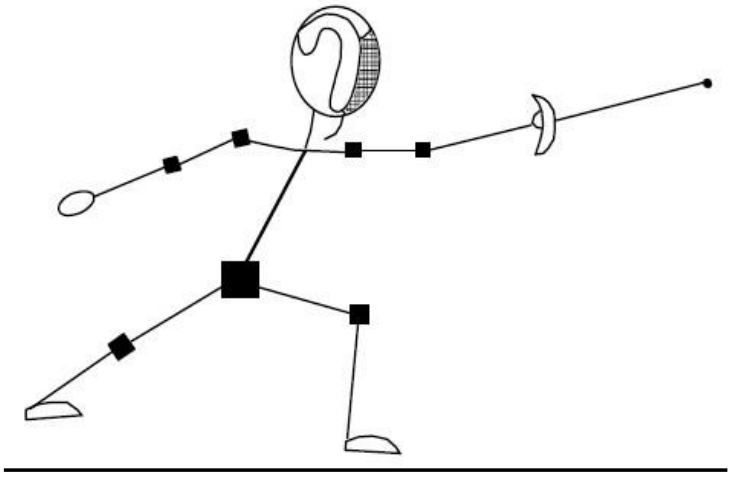


1. Le bras armé se tend.
2. Le pied avant est projeté loin vers l'avant ; le pied arrière reste fixe.

- La jambe avant est pliée.
- La jambe arrière est tendue pied à plat.

La fente correspond au commandement : **« Fendez-vous ! »**

La fente:



1. Le bras armé se tend.
2. Le pied avant est projeté loin vers l'avant ; le pied arrière reste fixe.

- La jambe avant est pliée.
- La jambe arrière est tendue pied à plat.

La fente correspond au commandement : **« Fendez-vous ! »**

Réaliser une trace écrite suite à un temps d'échange oral

Le nuage de mots sur le site du numérique éducatif libre et responsable : La digitale https://ladigitale.dev/digiwords/#/

Par exemple : Ce que j'ai ressenti

Ou encore : Les mots que j'ai appris

Grille d'évaluation des acquis **Prénom :**

Je colorie ce que je pense savoir et savoir-faire.

Je connais		Je respecte		Je suis tireur. Je sais		Je suis arbitre Je sais	
Les règles de sécurité		Les règles de sécurité		Me mettre en position de garde		Dire les commandements	
Les règles de politesse		Les règles de politesse		Me déplacer en faisant une marche		Identifier une touche valable ou non	
Le vocabulaire de l'escrime		Les commandements de l'arbitre		Me déplacer en faisant une retraite		Tenir une feuille de score	
Les règles quand je suis tireur				Me fendre pour attaquer			
Les commandements quand je suis arbitre				En assaut, faire une parade			
Les règles de touche quand je suis arbitre				En assaut, me déplacer sur le terrain			
				En assaut, m'arrêter au signal de l'adulte			

Grille d'évaluation des acquis **Prénom :**

Je colorie ce que je pense savoir et savoir-faire.

Je connais		Je respecte		Je suis tireur. Je sais		Je suis arbitre Je sais	
Les règles de sécurité		Les règles de sécurité		Me mettre en position de garde		Dire les commandements	
Les règles de politesse		Les règles de politesse		Me déplacer en faisant une marche		Identifier une touche valable ou non	
Le vocabulaire de l'escrime		Les commandements de l'arbitre		Me déplacer en faisant une retraite		Tenir une feuille de score	
Les règles quand je suis tireur				Me fendre pour attaquer			
Les commandements quand je suis arbitre				En assaut, faire une parade			
Les règles de touche quand je suis arbitre				En assaut, me déplacer sur le terrain			
				En assaut, m'arrêter au signal de l'adulte			