

# SÉANCE Numéro 3

## Situation numéro 1 - Attaquer

### 1. Disposition

Les élèves sont par trois : 2 tireurs et 1 observateur.  
Chacun passe observateur à son tour.

Élève A  
Tireur

Élève B  
Tireur

Élève C Observateur

### 2. Jeu

#### A. Distance

Les tireurs sont en garde rapprochée. Les lames des fleurets se croisent au milieu.

#### B. Rôle des tireurs

Un attaquant est désigné à l'avance. C'est lui qui marquera le point.

#### C. Rôle du défenseur

Le défenseur est actif.

Il se défend, se protège, empêche l'attaquant de toucher mais il n'attaque pas, ne cherche pas à toucher et ne recule pas.

#### D. Jeu

Au signal de l'observateur "Allez". L'attaquant porte une attaque puis revient en position de garde.

S'il a touché, l'observateur dit "Halte" et valide ou non la touche.

Si le défenseur a paré (l'attaquant n'a pas pu toucher), l'attaquant se remet en position de garde de lui-même et tente une nouvelle attaque.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que l'attaquant ait touché, que la touche soit valable ou non.

#### E. Rôle de l'observateur

L'observateur débute le jeu.

"En garde". Il vérifie que les tireurs sont en garde rapprochée et que les lames des fleurets se croisent au milieu.

"Allez". Il lance le début de l'attaque.

"Halte". Il arrête le jeu lorsqu'une attaque a touché (que la touche soit ou non valable).

Il vérifie que l'attaque est bonne, c'est à dire que l'attaquant a : allongé le bras, fait une fente, touché une surface valable, touché avec la mouche, fait plier la lame.

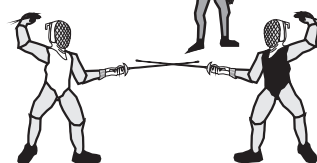
Il attribue un point si l'attaque est bonne.

#### F. Attribution des points

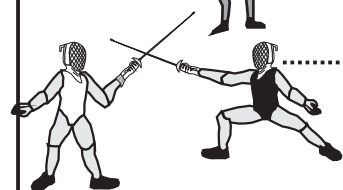
L'enseignant fait durer le jeu durant un certain temps (2 ou 3 minutes par exemple). Il désigne une ligne de tireurs comme étant les attaquants. Ceux-ci marquent le plus possible de points durant ce temps. Puis il inverse les rôles et fait attaquer l'autre ligne de tireurs durant le même temps. Cela permet ensuite de comparer le nombre de points obtenus et de désigner un vainqueur.

Les noirs attaquent

En garde

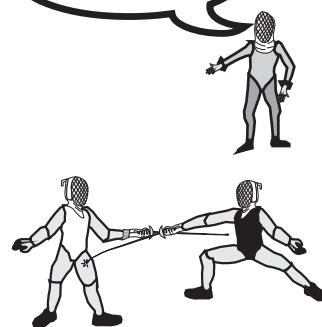


Allez

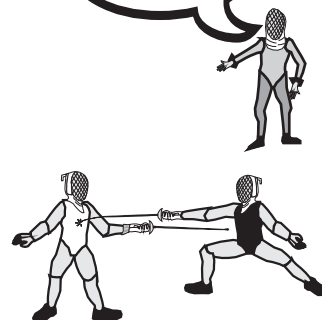


Je n'ai pas touché.  
Je me remets en garde  
et je recommence

Halte  
Touche non valable



Halte  
Touche valable  
Noir : 1 point



# SÉANCE Numéro 3

## Situation numéro 2 - Apprendre les règles de courtoisie

### 1. Disposition

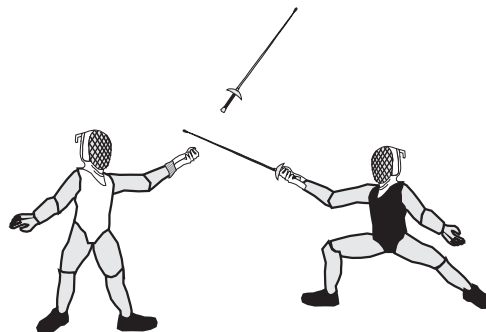
Les élèves sont par trois : 2 tireurs et 1 observateur.  
Chacun passe observateur à son tour.



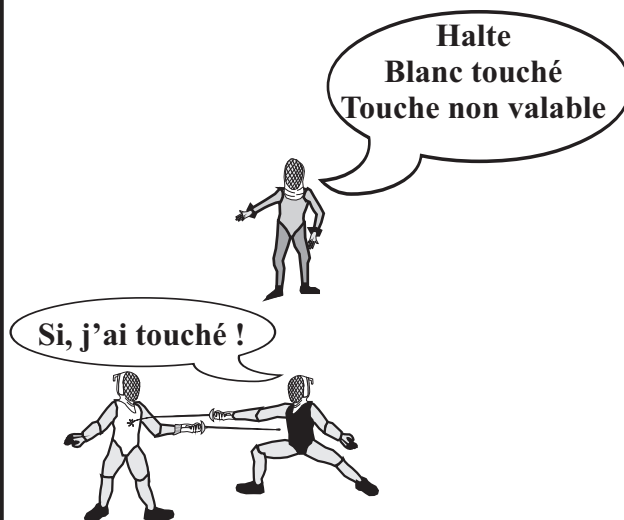
### 2. Le règles de courtoisie

L'escrime est un sport où la courtoisie est une valeur importante. C'est ainsi que :

- Je ne cherche pas à désarmer volontairement mon adversaire.
- J'arrête l'assaut si mon adversaire est désarmé et je lui ramasse son fleuret.
- Je n'interviens pas dans la décision des juges ou des arbitres.
- Je m'arrête instantanément lorsque l'arbitre dit "Halte".
- J'évite d'être brutal.
- J'accepte toujours les décisions de l'arbitre et je maîtrise ma mauvaise humeur en cas de défaite.
- Quel que soit le résultat du match, je serre la main de mon adversaire.



**INTERDIT**



**INTERDIT**

### 3. Le jeu

Les tireurs combattent en respectant les règles de courtoisie en plus des règles apprises précédemment.

L'observateur débute l'assaut en disant "En garde", puis dès que les tireurs sont immobiles sur la ligne de mise en garde, "Allez".

Dès qu'un tireur est touché, l'observateur arrête l'assaut en disant "Halte".

L'observateur annonce "Blanc, touché" puis ajoute "Touche valable" ou "Touche non valable". (Rappel des conditions : la mouche touche, la lame plie et touche en surface valable, l'attaque portée est composée des éléments suivants : je tends le bras puis je me fends).

Si la touche est valable, l'observateur accorde un point au tireur qui a marqué. Il n'oublie pas de rappeler le score à chaque fois. Il peut noter les points acquis sur les doigts de la main (une main pour chaque tireur, celle qui est du côté du tireur).

Si la touche n'est pas valable, aucun point n'est accordé. L'observateur fait remettre les tireurs sur la ligne de mise en garde.

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a atteint 3 points.

# SÉANCE Numéro 3

## Situation numéro 3 - Se défendre - Inventaire des solutions

### 1. Disposition

Les élèves sont par trois : 2 tireurs et 1 observateur.  
Chacun passe observateur à son tour.

Élève A  
Tireur

Élève B  
Tireur

Élève C Observateur

### 2. Jeu

#### A. Distance

Les tireurs sont en garde rapprochée. Les lames des fleurets se croisent au milieu.

#### B. Rôle des tireurs

Un attaquant est désigné à l'avance. C'est lui qui marquera le point.

#### C. Rôle du défenseur

Le défenseur est actif.

Il se défend d'une manière consciente et raisonnée.

Il cherche à varier les différentes manières de se défendre.

Il a le droit de reculer.

Il doit se souvenir de la méthode qu'il a employé.

#### D. Jeu

Au signal de l'observateur "Allez". L'attaquant porte une attaque puis revient en position de garde.

L'observateur aidé des 2 joueurs doit alors analyser ce qui s'est passé.

Noir a touché ou noir n'a pas touché.

Si il y a touche : touche valable ou touche non valable.

Dans les 3 cas (Touché - valable / Touché - non valable / pas touché), l'observateur doit ensuite verbaliser le mode de défense du défenseur.

Par exemple : Le défenseur a reculé. Le défenseur a écarté le fleuret de l'adversaire avec la lame de son fleuret. Le défenseur a tapé sur la lame de l'adversaire avec son fleuret.

#### E. Rôle de l'observateur

L'observateur débute le jeu.

"En garde". Il vérifie que les tireurs sont en garde rapprochée et que les lames des fleurets se croisent au milieu.

"Allez". Il lance le début de l'attaque.

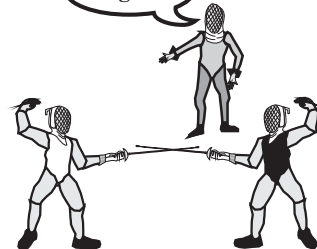
"Halte". Il arrête le jeu dès qu'une attaque (bras allongé + fente) a été portée.

Il analyse alors ce qui s'est passé en faisant verbaliser le défenseur.

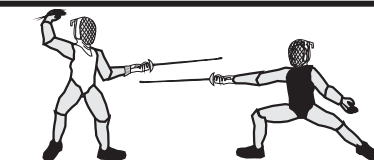
L'attaquant porte ainsi 3 attaques successives puis il y a un changement de rôle.

Les noirs attaquent

En garde

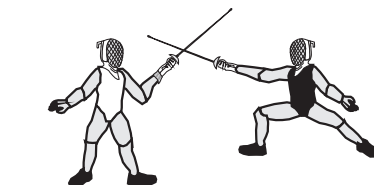


Allez



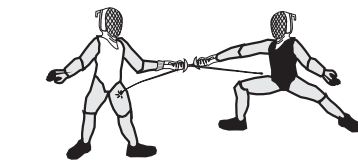
Halte.  
Blanc pas touché.  
Blanc a reculé.

Allez



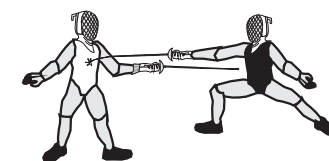
Halte. Blanc pas touché.  
Blanc a écarté le fleuret  
de l'adversaire  
avec son fleuret.

Allez



Halte. Blanc touché.  
Touche non valable.  
Blanc a dévié le fleuret de  
l'adversaire  
avec son fleuret.

Allez



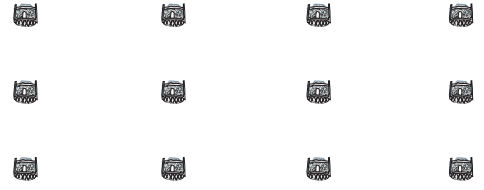
Halte. Blanc touché.  
Touche valable.  
Blanc n'a rien pu faire.

# SÉANCE Numéro 3

## Situation numéro 4 - Avancer - Rompre

### 1. Disposition

Les élèves sont en ligne face à l'enseignant.  
Au début de la situation, ils n'ont pas de fleuret, puis ils en prennent un.



### 2. Jeu (sans fleuret)

L'enseignant donne des ordres, d'abord lentement puis de plus en plus rapidement. Les élèves qui se trompent sont (au choix de l'enseignant) éliminés ou se voient attribuer un mauvais point.

Ordres qui peuvent être donnés :

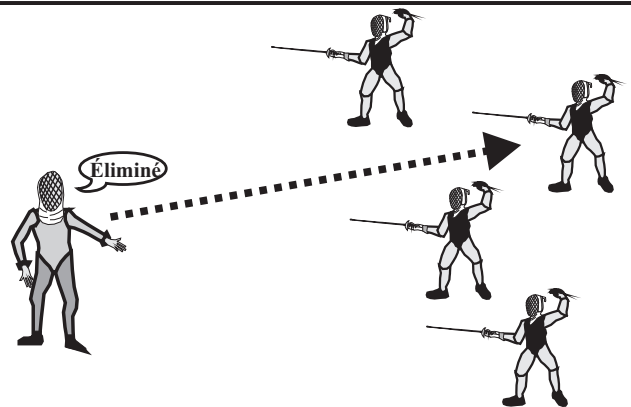
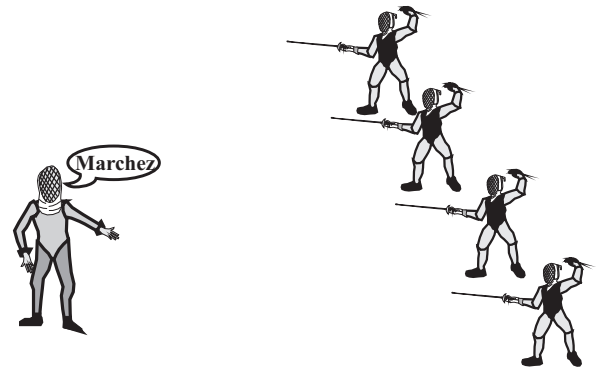
Marchez (ou avancez)

Rompez ou Faites retraite ou Reculez

Fendez-vous

En garde

Attention ! Toujours débiter par "En garde" et faire suivre la fente de "En garde".

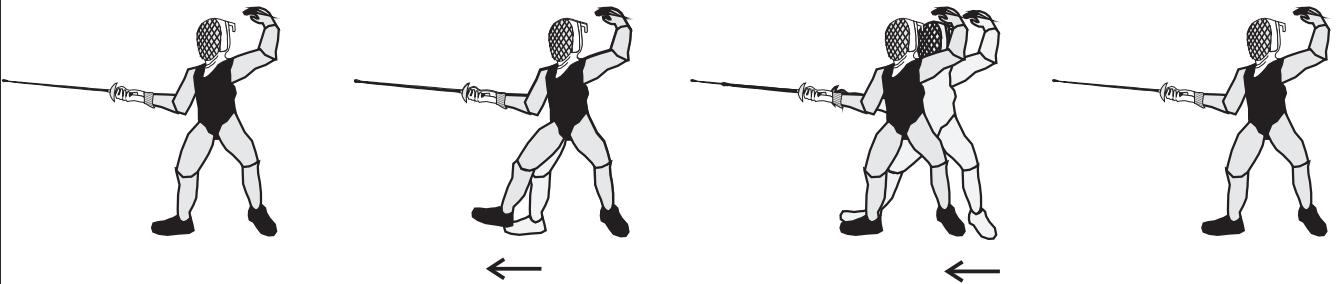


### 3. Jeu (avec fleuret)

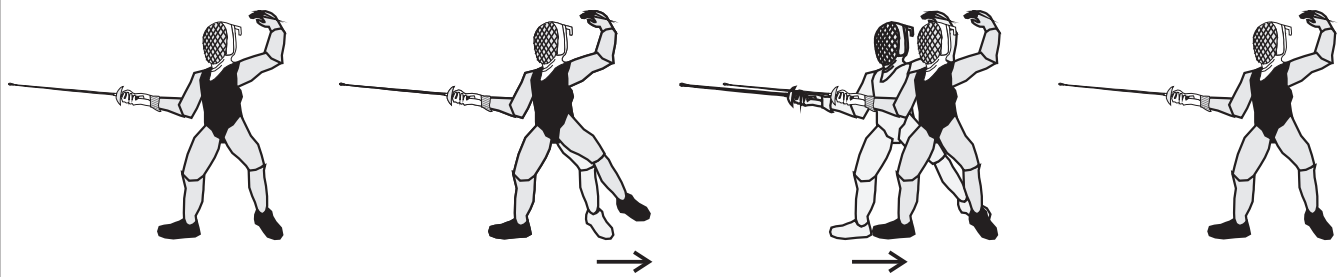
Pratiquer le même jeu avec le fleuret.

### 4. Rappels

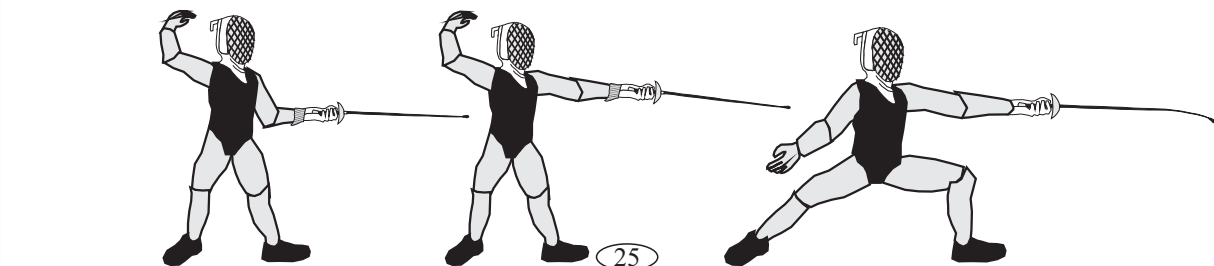
Marche



Retraite



Fente



# SÉANCE Numéro 3

## Situation numéro 5 - Attaquer - Parer

### 1. Disposition

Les élèves sont par trois : 2 tireurs et 1 observateur.  
Chacun passe observateur à son tour.

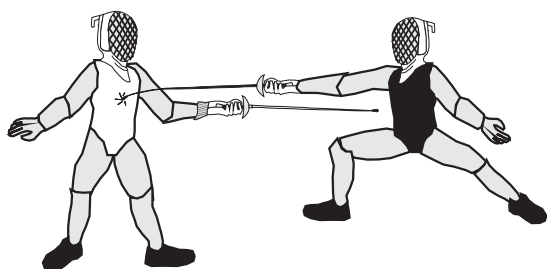
Élève A  
Tireur

Élève B  
Tireur

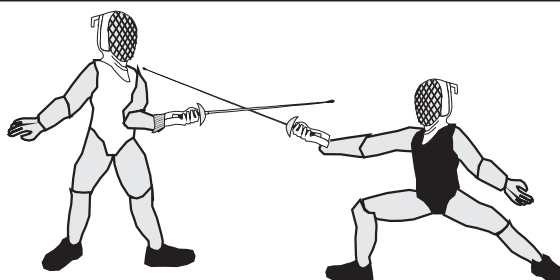
Élève C Observateur

### 2. La parade

La parade permet d'écartier l'attaque de l'adversaire avec sa lame.  
Il est obligatoire de réaliser une parade pour avoir le droit de toucher à son tour.



Noir attaque. Noir touche.  
Touche valable. Noir : 1 point.



Noir attaque. Blanc pare.  
Pas de touche. Noir : 0 point.

### 3. Jeu

#### A. Distance

Les tireurs sont en garde rapprochée. Les lames des fleurets se croisent au milieu.

#### B. Rôle des tireurs

Un attaquant est désigné à l'avance.

L'attaquant porte une attaque (allongement du bras + fente).  
Il marque 1 point si son attaque est valable.

Le défenseur essaie de parer (il n'a pas le droit de reculer). Il doit écartier l'attaque adverse avec la lame de son fleuret. S'il réussit sa parade, il marque 1 point.

#### C. Rôle de l'observateur

L'observateur débute le jeu. "En garde". Il vérifie que les tireurs sont en garde rapprochée et que les lames des fleurets se croisent au milieu. "Allez". Il lance le début de l'attaque.

"Halte". Il arrête le jeu lorsqu'une attaque a été portée (qu'elle ait touché ou non, que la touche soit valable ou non) et qu'une parade a été tentée (réussie ou non).

#### Il analyse la phrase d'arme.

Noir attaque.

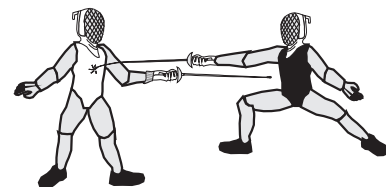
Son attaque touche (ou ne touche pas). La touche est valable (ou n'est pas valable).

Blanc pare (ou ne pare pas). La parade est valable (ou n'est pas valable).

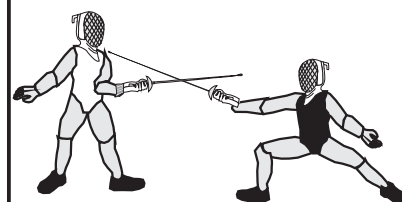
Il attribue 1 point à l'attaquant si l'attaque a touché et si la touche est valable.

Il attribue 1 point au défenseur si sa parade a réussi.

### Analyse de la phrase d'arme



Noir attaque.  
L'attaque touche.  
La touche est valable.  
Blanc ne pare pas.  
Noir : 1 point.



Noir attaque.  
L'attaque ne touche pas.  
Blanc pare.  
La parade est valable.  
Blanc : 1 point.

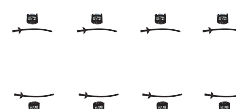


# SÉANCE Numéro 3

## Situation numéro 6 - Maîtriser la distance

### 1. Disposition

Les élèves sont deux par deux face à face.



### 2. Maîtriser la distance

#### Jeu n°1

Les élèves sont face à face avec le fleuret.

Ils se mettent en garde rapprochée (les fleurets sont au contact par le milieu).

L'enseignant désigne une ligne puis annonce "Marche" ou "Retraite".

La ligne désignée doit réaliser l'ordre demandé.

L'autre ligne doit exécuter l'ordre inverse.

Dès que l'ordre est exécuté, l'enseignant dit "Halte", ce qui permet une vérification : les lames des fleurets doivent toujours être au contact et se croiser au milieu.

Après cette vérification, un nouvel ordre peut être donné.

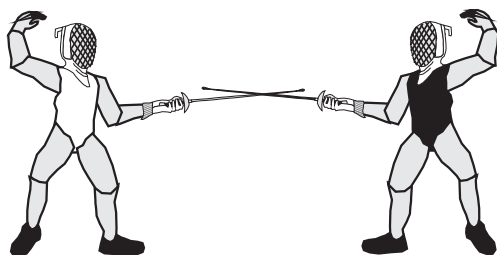
#### Jeu n°2

Même situation. Mais l'enseignant donne une succession (2 ou 3 puis plus...) d'ordres ("Marche" ou "Retraite") avant de dire "Halte" et de vérifier.

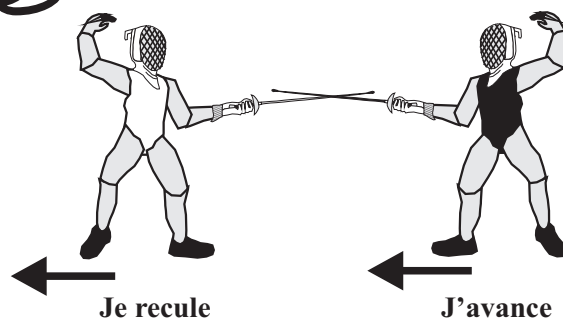
#### Jeu n°3

Les enfants sont autonomes par groupe de deux. L'un d'eux est le meneur. C'est lui qui dirige. Il fait "marche" ou "retraite". Son partenaire doit suivre les déplacements en gardant le fleuret au contact au milieu de la lame. Au bout d'un moment, on change de meneur.

En garde

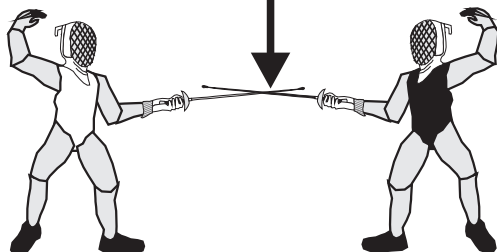


Noir meneur  
Marche



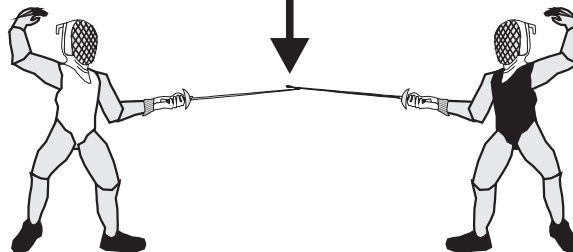
Halte

GAGNÉ



Halte

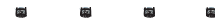
PERDU



# SÉANCE Numéro 3

## Situation numéro 7 - Être précis

### 1. Disposition



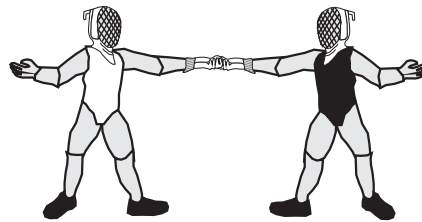
Les élèves sont deux par deux face à face sans arme.



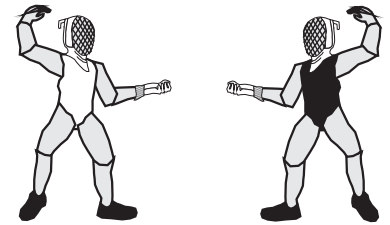
### 2. Situation

#### A. Mise en place

Les deux joueurs sont face à face sans arme. Ils se mettent en garde de manière à pouvoir se toucher la main en allongeant le bras.



Préparation



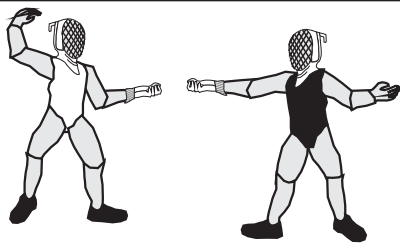
En garde. Noir meneur.

#### B. Situation n°1

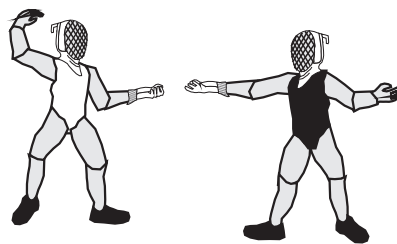
Au signal de l'enseignant, le groupe des meneurs allonge le bras, la main fermée.

Au moment de son choix, le meneur ouvre la main, paume vers le plafond.

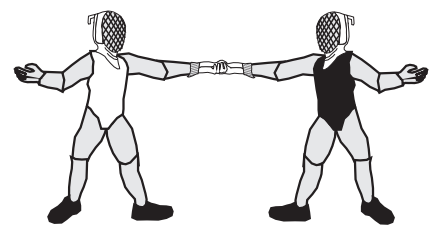
À cet instant, le deuxième joueur doit toucher la main du meneur en tendant le bras.



Noir allonge le bras, main fermée.



Noir ouvre la main.



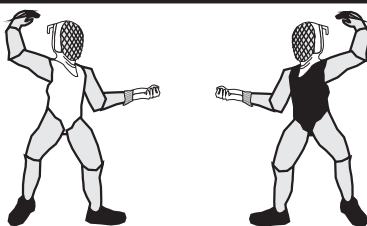
Blanc allonge le bras et touche la main de Noir.

#### C. Situation n°2

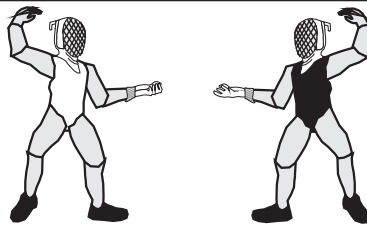
Le groupe des meneurs reste en garde, bras replié, main fermée.

Au moment de son choix, le meneur ouvre la main, paume vers le plafond.

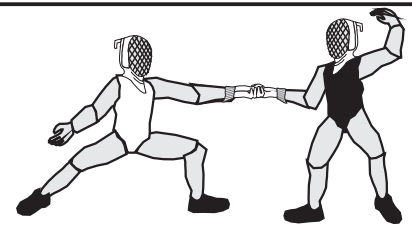
À cet instant, le deuxième joueur doit toucher la main du meneur en allongeant le bras puis en se fendant.



Noir a le bras replié, main fermée.



Noir ouvre la main.



Blanc allonge le bras, se fend et touche la main de Noir.

### 3. Jeu

#### A. Apprentissage

Répéter les deux situations plusieurs fois. Changer de meneur.

#### B. Jeu n°1

Enchaîner plusieurs situations successives au commandement de l'enseignant.

Changer de meneur.

#### C. Jeu n°2

Les joueurs sont par deux. Ils désignent le premier meneur. Celui-ci a le choix de la situation qu'il présente. Il mène 5 fois en présentant les situations de son choix puis on change de meneur.

# SÉANCE Numéro 3

## Situation numéro 8 - Assaut

### 1. Disposition

Élève A  
Tireur

Élève B  
Tireur

Les élèves sont par trois : 2 tireurs et 1 observateur.  
Chacun passe observateur à son tour.

Élève C Observateur

### 2. Le jeu

Les tireurs combattent en respectant les règles apprises précédemment.

L'observateur débute l'assaut en disant "En garde", puis dès que les tireurs sont immobiles sur la ligne de mise en garde, "Allez".

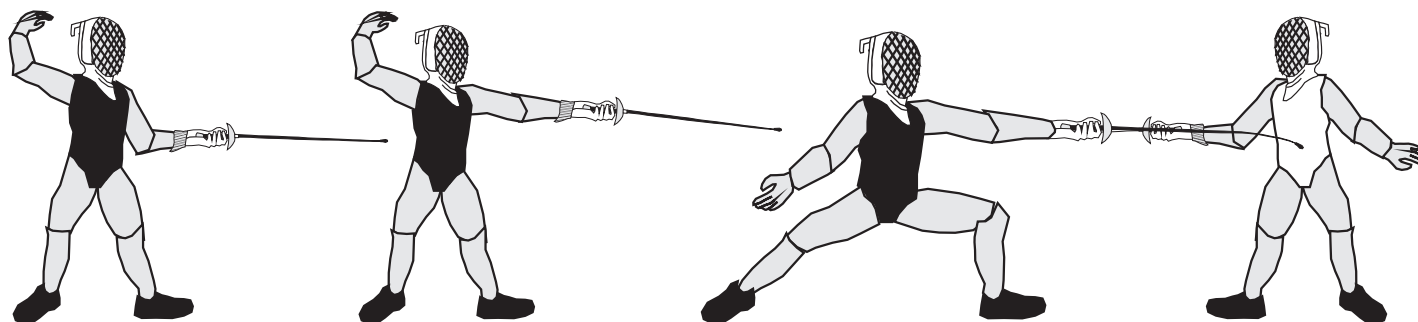
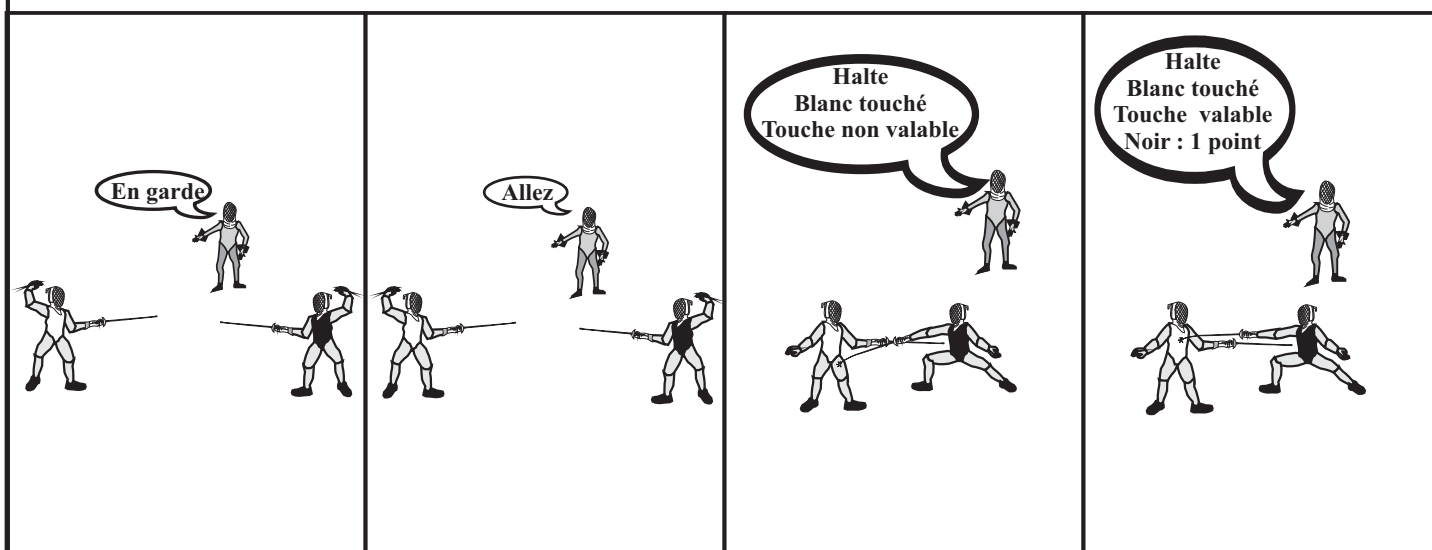
Dès qu'un tireur est touché, l'observateur arrête l'assaut en disant "Halte".

L'observateur annonce "Blanc, touché" puis ajoute "Touche valable" ou "Touche non valable". (Rappel des conditions : la mouche touche, la lame plie et touche en surface valable, l'attaque portée est composée des éléments suivants : je tends le bras puis je me fends).

Si la touche est valable, l'observateur accorde un point au tireur qui a marqué. Il n'oublie pas de rappeler le score à chaque fois. Il peut noter les points acquis sur les doigts de la main (une main pour chaque tireur, celle qui est du côté du tireur).

Si la touche n'est pas valable, aucun point n'est accordé. L'observateur fait remettre les tireurs sur la ligne de mise en garde.

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a atteint 3 points.



Je me prépare.....J'allonge le bras.....Je me fends.....Je touche