

# SÉANCE Numéro 4

## Situation numéro 1 - Attaquer - Parer

### 1. Disposition

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

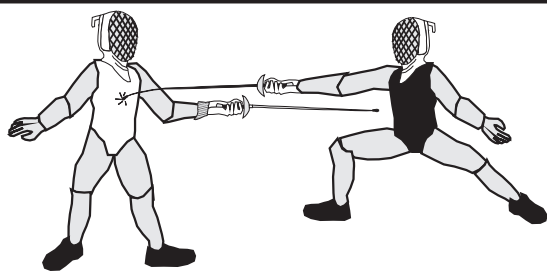
Élève A  
Tireur

Élève B  
Tireur

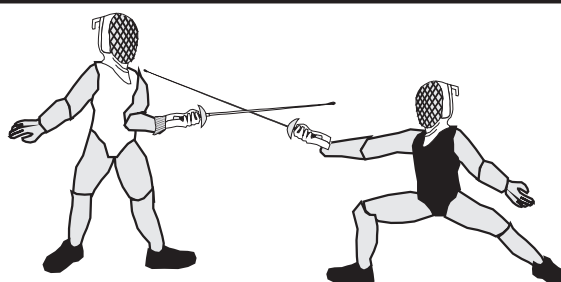
Élève C Observateur

### 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'elle a été parée (parade réussie ou non).

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

Noir attaque.

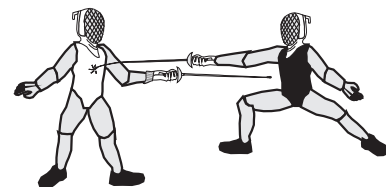
Son attaque touche (ou ne touche pas). La touche est valable (ou n'est pas valable).

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

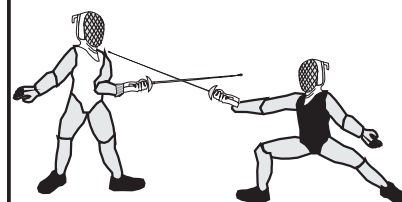
Il attribue 1 point à l'attaquant si l'attaque a touché et si la touche est valable.

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 riposte est valable.  
Blanc : 1 point.

# SÉANCE Numéro 4

## Situation numéro 2 - Le rituel de l'arbitrage

### 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. Le rituel de l'arbitrage

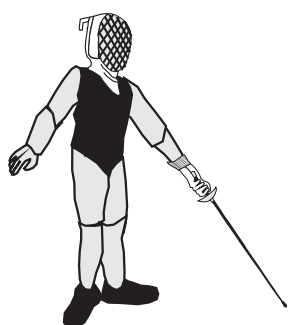
#### A. Le salut

Le salut fait partie du combat. Il est obligatoire au début de chaque assaut. C'est une marque de respect vis-à-vis de l'adversaire.

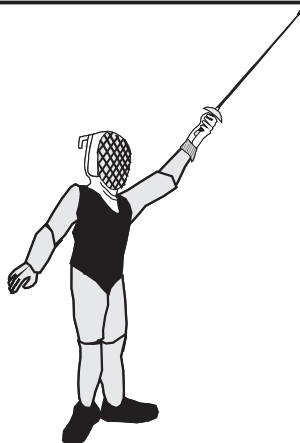
Les pieds sont à l'équerre, les talons se touchent. Le bras qui ne tient pas le fleuret est tendu sur le côté. Le salut s'exécute en 4 temps.

1. La pointe du fleuret est dirigée vers le sol.
2. La pointe du fleuret est dirigée vers le ciel.
3. La coquille vient sous le menton.
4. La pointe du fleuret retourne vers le sol sur le côté.

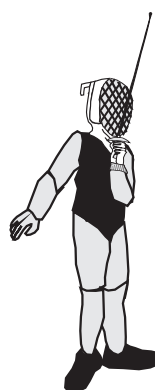
Saluez-vous



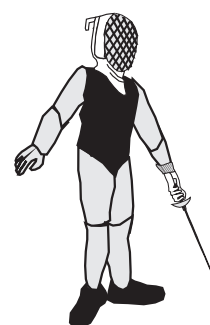
Au sol



En l'air



Au menton



Sur le côté

#### B. Le début de l'assaut

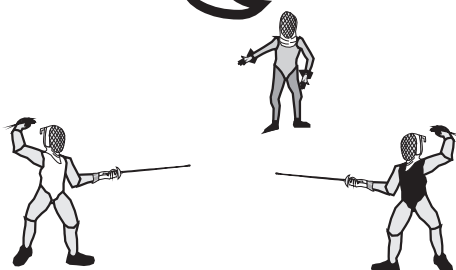
L'arbitre demande "Saluez-vous".

Puis il demande aux tireurs de se mettre "En garde".

Ensuite, il vérifie s'ils sont prêts : "Êtes-vous prêts ?". Les tireurs répondent "Oui" ou "Non".

Lorsque les deux tireurs sont prêts et immobiles, l'arbitre dit "Allez", ce qui débute l'assaut.

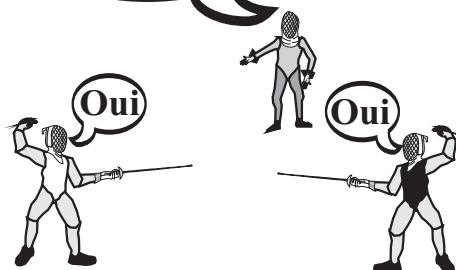
En garde



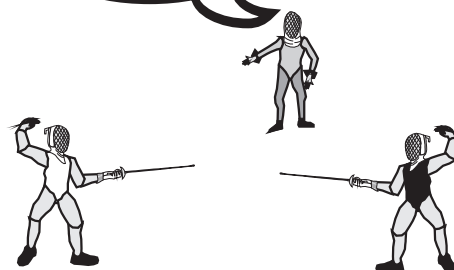
Êtes-vous prêts ?

Oui

Oui



Allez

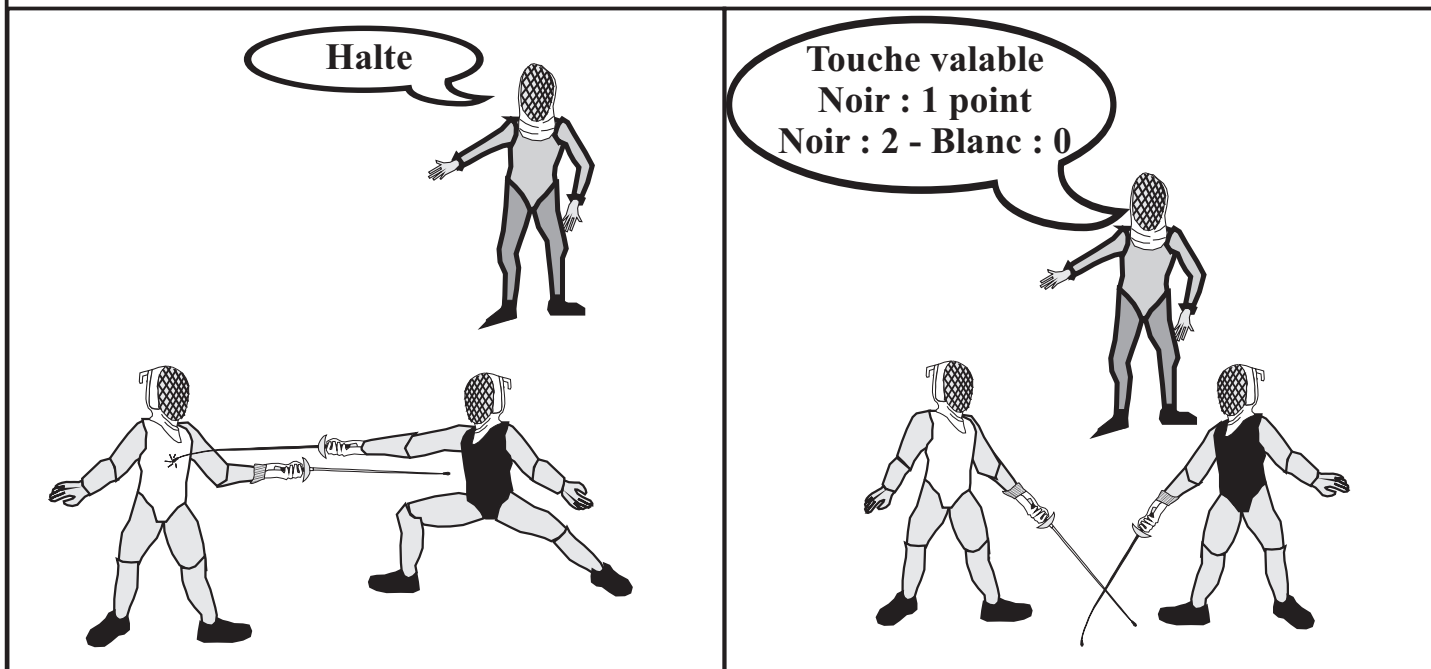


# SÉANCE Numéro 4

## Situation numéro 2 - Suite et fin

### C. La fin de l'assaut

L'arbitre suit l'assaut en se déplaçant avec les tireurs. Il essaie de rester au milieu. Il suit les échanges. Dès qu'une touche est portée, il dit "Halte" et arrête le combat. Il doit ensuite analyser les dernières actions, décider si la touche est valable et attribuer 1 point à un des deux tireurs (dans le cas où la touche est valable). Puis il fait remettre les combattants en garde et le processus recommence.



### D. La fin du match

À la fin du match, l'arbitre annonce "Noir (ou blanc) vainqueur" puis il dit "Serrez-vous la main". Par ce geste, les deux tireurs reconnaissent le résultat et affiche le respect qu'ils ont de leur adversaire.



## 3. Jeu

Réaliser un assaut collectif (un groupe de 3 devant les autres élèves qui sont spectateurs) en guidant l'arbitre. Puis faire deux ou trois combats (on arrêtera après 2 touches) en changeant d'élèves. Terminer par des assauts en groupe de 3 ou chacun arbitre à son tour (Changez de rôle au signal).

# SÉANCE Numéro 4

## Situation numéro 3 - Améliorer sa parade.

### 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

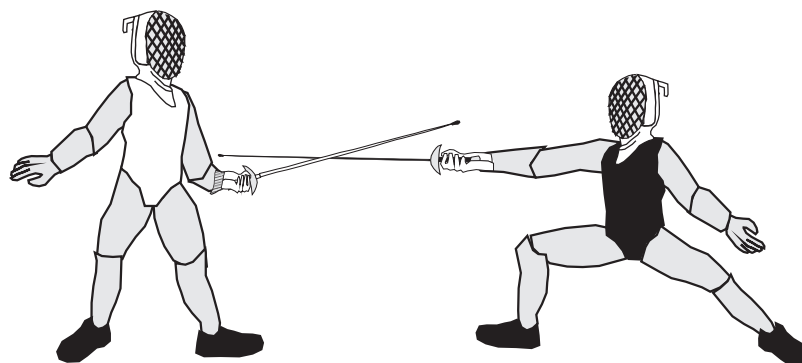
### 2. La parade

La parade permet d'écarter l'attaque de l'adversaire avec sa lame.

Elle doit se faire d'un mouvement du poignet, la pointe de la lame restant dirigée vers l'adversaire.

Elle se déclenche au moment où le pied avant de l'adversaire quitte le sol (ne pas déclencher la parade trop tôt).

Elle s'arrête au moment où les deux lames sont en contact (ne pas faire un geste trop ample qui amène la pointe vers le sol).



### 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 écarter l'attaque adverse avec la lame de son fleuret. S'il réussit sa parade, il marque 1 point.

Il marque 2 points s'il a exécuté sa parade d'un mouvement du poignet en gardant la pointe de son fleuret dirigée vers l'adversaire.

#### C. Rôle de l'observateur

L'observateur débute le jeu. "En garde", "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.

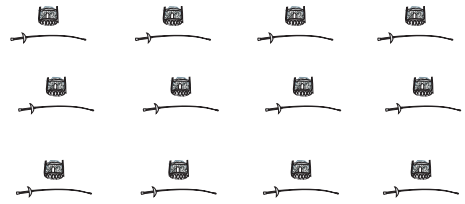
Il attribue 1 point au défenseur si sa parade a réussi et 2 points si sa parade est conforme (mouvement du poignet pas trop ample, pointe restée en ligne face à l'adversaire).

# SÉANCE Numéro 4

## Situation numéro 4 - Avancer - Rompre

### 1. Disposition

Les élèves sont en ligne face à l'enseignant.  
Ils sont munis d'un fleuret. Laisser suffisamment d'espace entre les lignes pour permettre une fente.



### 2. Jeu : Jacques a dit

Le principe du jeu est simple. L'enseignant donne des ordres précédés ou non de "Jacques a dit". Seuls les ordres précédés de "Jacques a dit" sont à exécuter. Procéder 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 :

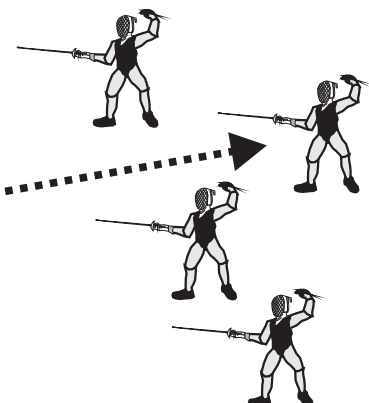
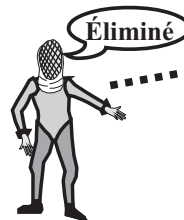
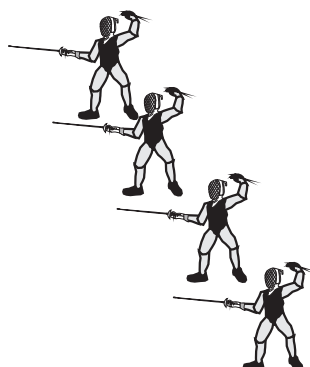
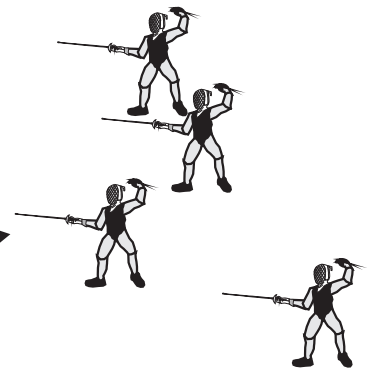
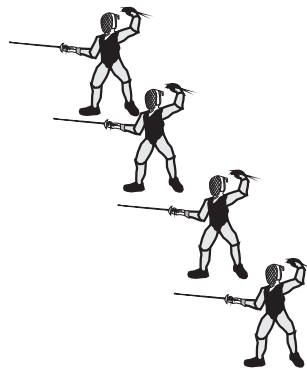
Marchez (ou avancez)

Rompez ou Faites retraite (ou Reculez)

Fendez-vous

En garde

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



# SÉANCE Numéro 4

## Situation numéro 5 - Attaquer - Parer - Riposter

### 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

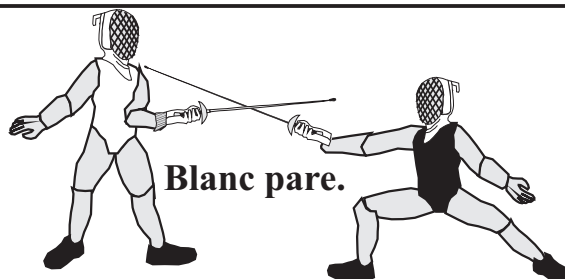
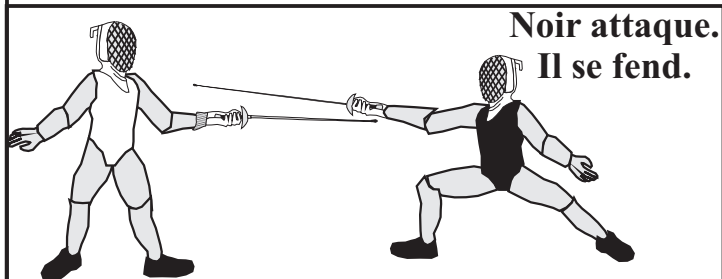
### 2. La riposte

**Rappel :** 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.  
Le tireur qui vient de parer a le droit de toucher à son tour. Ce geste s'appelle une riposte.

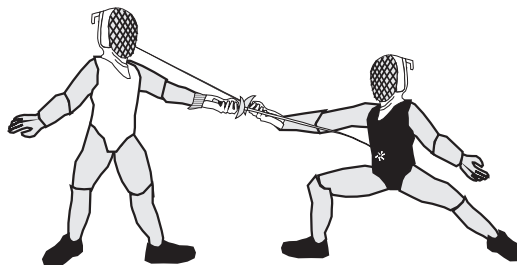
Si le joueur qui riposte veut être prioritaire pour marquer le point, il ne doit pas marquer de temps d'arrêt.

La riposte s'enchaîne avec la parade sans temps d'arrêt.

La riposte s'effectue en allongeant le bras, immédiatement après la parade.



Puis immédiatement,  
Blanc riposte en  
allongeant le bras.



### 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).

Le défenseur pare (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. Le défenseur doit alors riposter en allongeant le bras. Il marque alors 1 autre point s'il réussit sa riposte.

#### 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 puis parée et que le défenseur a riposté.

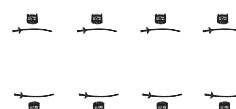
Il attribue 1 point au défenseur si sa parade est réussie.

Il attribue 1 autre point au défenseur si la riposte est réussie.

# SÉANCE Numéro 4

## 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" et demande aux suiveurs de réaliser une fente (sans se déplacer).

Pour gagner, le suiveur doit pouvoir toucher le meneur.

Après cette vérification, un nouvel ordre peut être donné.

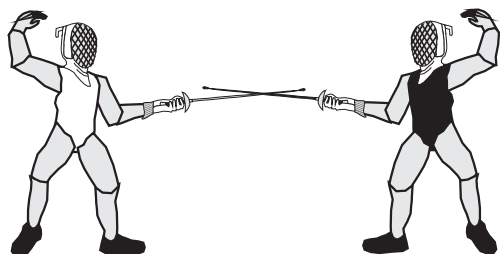
#### Jeu n°2

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 grâce à une fente.

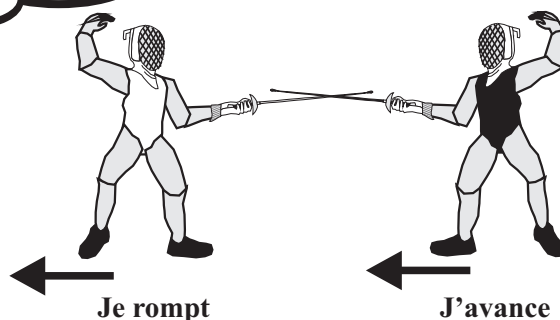
#### Jeu n°3

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 eu milieu de la lame. Au bout d'un moment, le meneur s'arrête et le suiveur vérifie grâce à une fente s'il est toujours bien à la bonne distance.

En garde

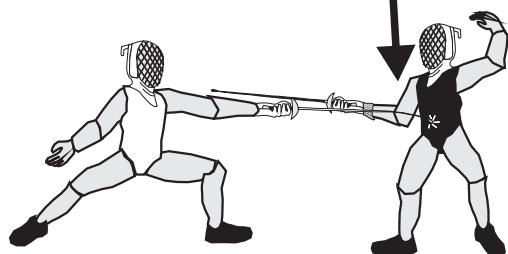


Noir meneur  
Marche



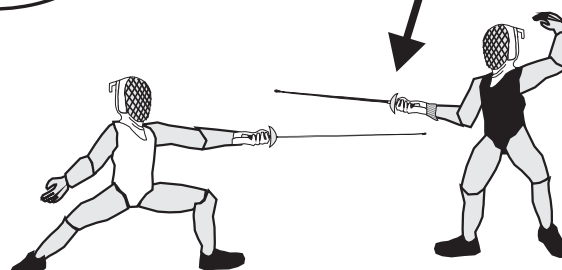
Halte  
Noir et Blanc s'arrêtent.  
Blanc exécute une fente.

GAGNÉ



Halte  
Noir et Blanc s'arrêtent.  
Blanc exécute une fente.

PERDU



# SÉANCE Numéro 4

## Situation numéro 7 - Être précis

### 1. Disposition



Les élèves sont deux par deux face à face.



### 2. Situation

#### A. Mise en place

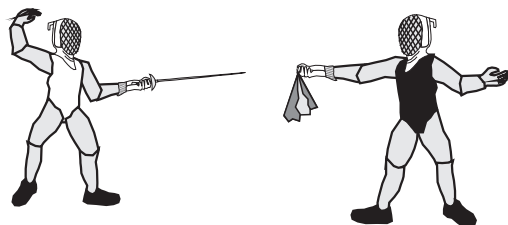
Les deux joueurs sont face. Un des tireurs est armé. Les deux joueurs se tiennent de manière à ce que le joueur armé puisse toucher celui qui n'est pas armé en faisant une fente.

Le joueur qui n'est pas armé tient un foulard.

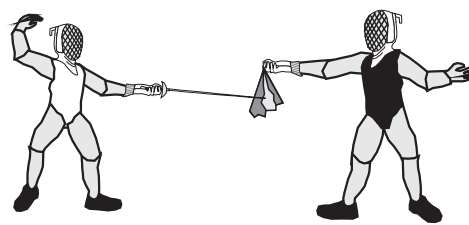
#### B. Situation n°1

Au signal de l'enseignant, Le groupe des "foulards" présente le foulard bras tendu à un endroit de son choix.

Le groupe armé doit toucher le foulard en allongeant le bras.



Noir allonge le bras et présente un foulard.

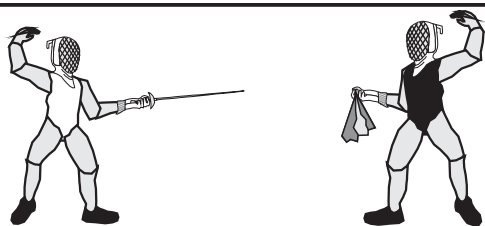


Noir tend le bras et touche le foulard.

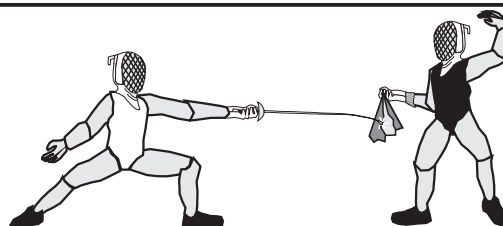
#### C. Situation n°2

Au signal de l'enseignant, Le groupe des "foulards" présente le foulard bras replié à un endroit de son choix.

Le groupe armé doit toucher le foulard en se fendant (après avoir allongé le bras).



Noir a le bras replié et présente un foulard.



Noir tend le bras, se fend et touche le foulard.

### 3. Jeu

#### A. Apprentissage

Répéter les deux situations plusieurs fois. Changer de meneur (celui qui a le foulard).

#### 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 4

## Situation numéro 8 - Assaut

### 1. Disposition

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

Élève A  
Tireur



Élève B  
Tireur



Élève C Arbitre



### 2. Le jeu

Les tireurs combattent en respectant les règles apprises précédemment et notamment le rituel de l'arbitrage.

L'arbitre débute l'assaut en disant "Saluez-vous", puis il donne le signal "En garde". Dès que les tireurs sont immobiles sur la ligne de mise en garde, il demande "Êtes-vous prêts ?" puis en cas de réponse positive "Allez".

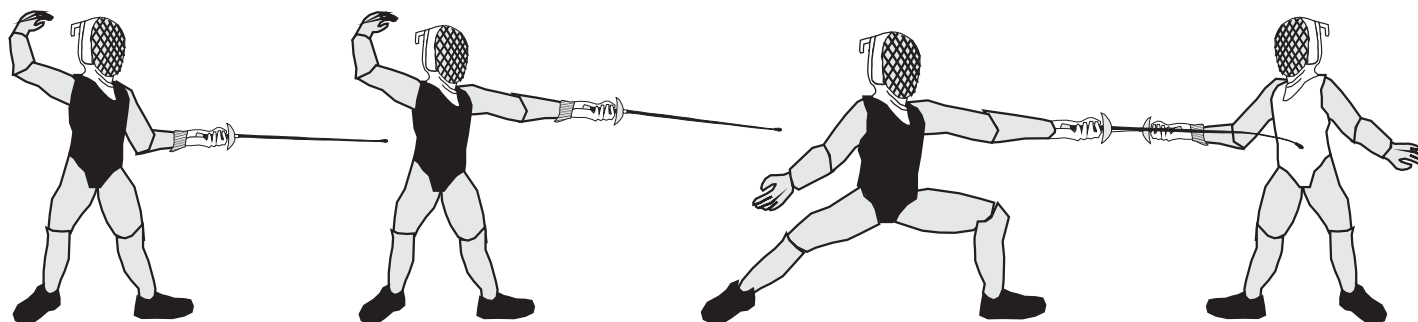
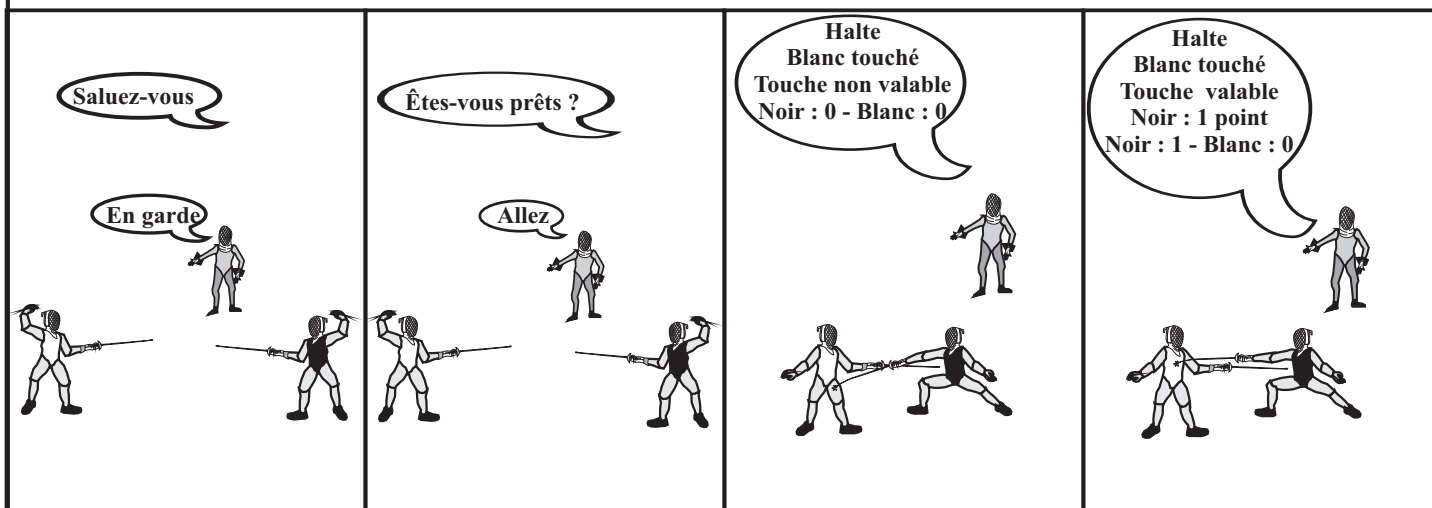
Dès qu'un tireur est touché, l'arbitre arrête l'assaut en disant "Halte".

L'arbitre 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'arbitre 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'arbitre 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