

SÉANCE Numéro 5

Situation numéro 1 - Attaquer - Parer - Riposter

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

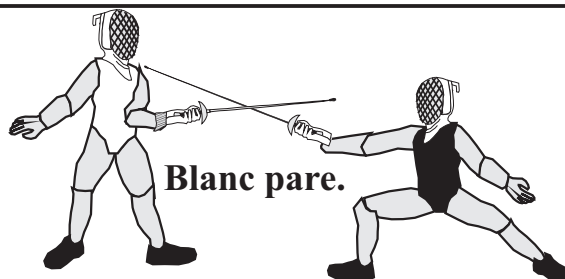
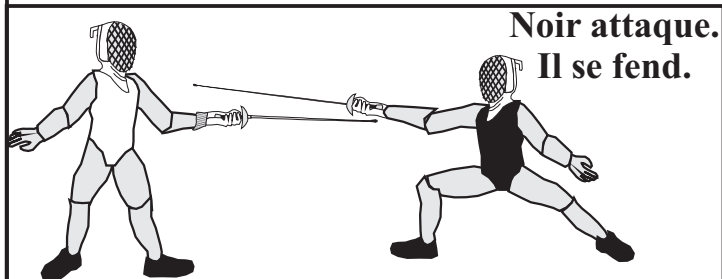
2. La riposte

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.

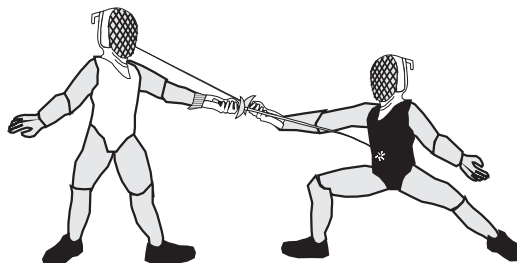
Si le joueur qui riposte veut être prioritaire pour marquer le point, il ne doit pas marquer de temps d'arrêt.

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. Il 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 5

Situation numéro 2 - Assaut commenté - Nouvelle règle

1. Disposition

Désigner 3 élèves : 2 tireurs et 1 arbitre.
Les autres élèves observent.

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).

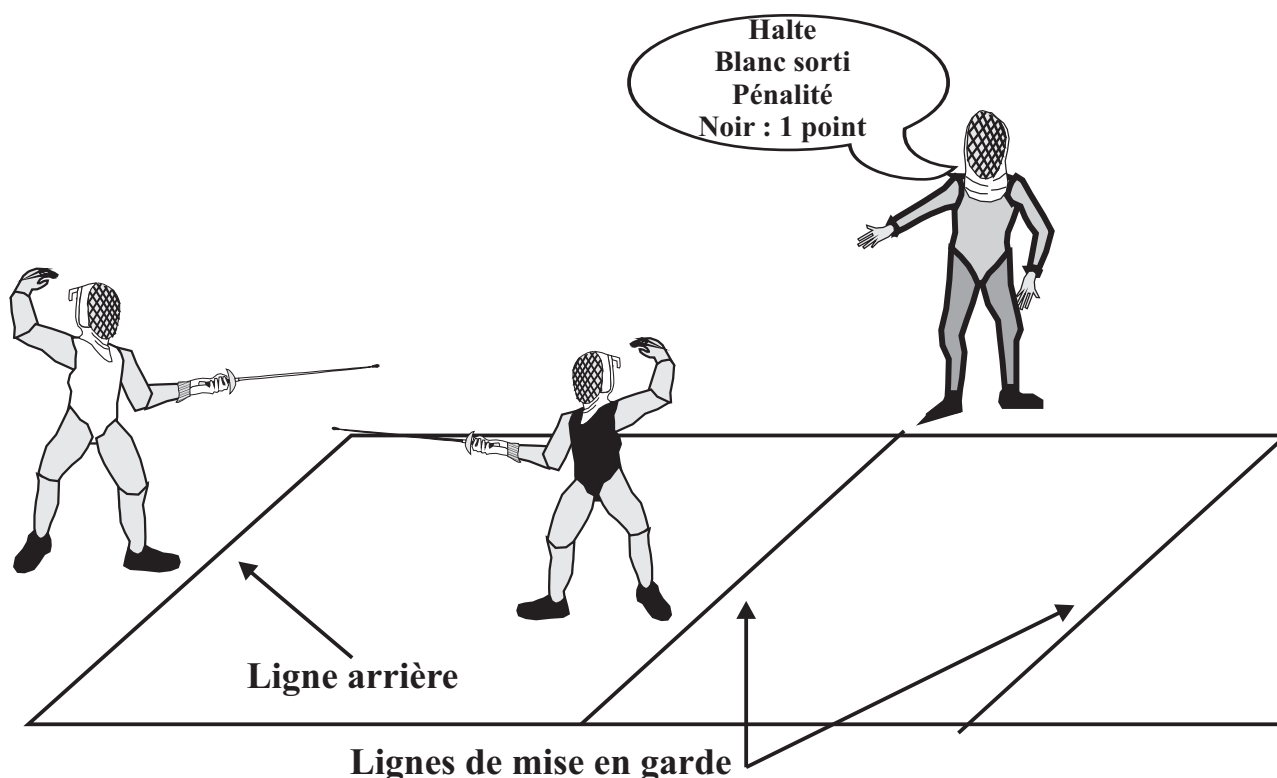
Si la touche n'est pas valable, aucun point n'est accordé. L'arbitre fait remettre les tireurs sur la ligne de mise en garde.

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

3. Nouvelle règle : Dépassement de la limite arrière

Au cours d'un des assauts, introduire une nouvelle règle :

Si je dépasse des DEUX pieds la limite arrière de la piste, mon adversaire gagne un point.



SÉANCE Numéro 5

Situation numéro 3 - Observer - Analyser la phrase d'arme

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. Assaut

L'observateur démarre l'assaut.

À chaque touche, il dit "Halte".

Puis avec l'aide des deux tireurs, il essaie de reconstruire la phrase d'arme, c'est-à-dire de reconstituer l'enchaînement des différentes actions.

Afin de permettre la concentration sur cette demande, aucun point n'est attribué lors de cet exercice.

Pour reconstruire la phrase d'arme, on peut s'aider de la grille suivante :

Qui attaque ? Noir

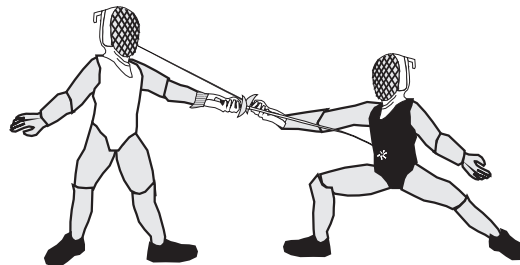
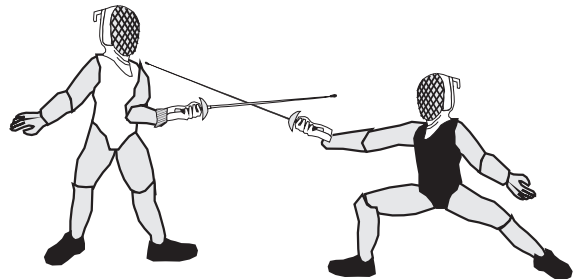
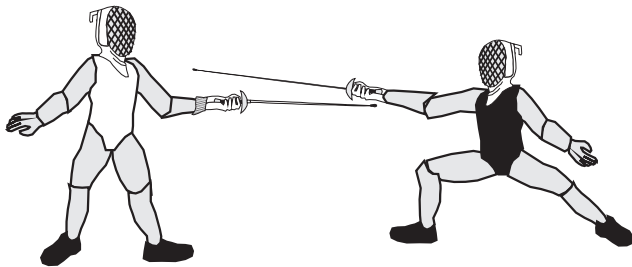
Son attaque est-elle correcte ? (Allonge le bras puis se fend) (Oui ou non)

Blanc pare-t-il ? (Oui ou non)

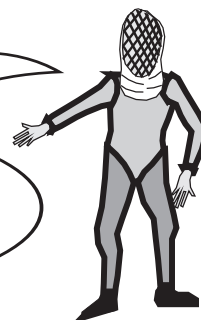
Blanc riposte-t-il ? (Oui ou non)

La riposte de Blanc est-elle valable ? (Touche valable ou non).

Il est évident que les situations réelles sont complexes. À l'observateur de faire pour le mieux.



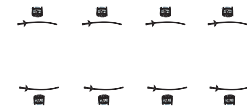
Analyse de la phrase d'arme
Noir attaque - Son attaque est correcte
Blanc pare
Blanc riposte - Touche valable



SÉANCE Numéro 5

Situation numéro 4 - Maîtriser la distance

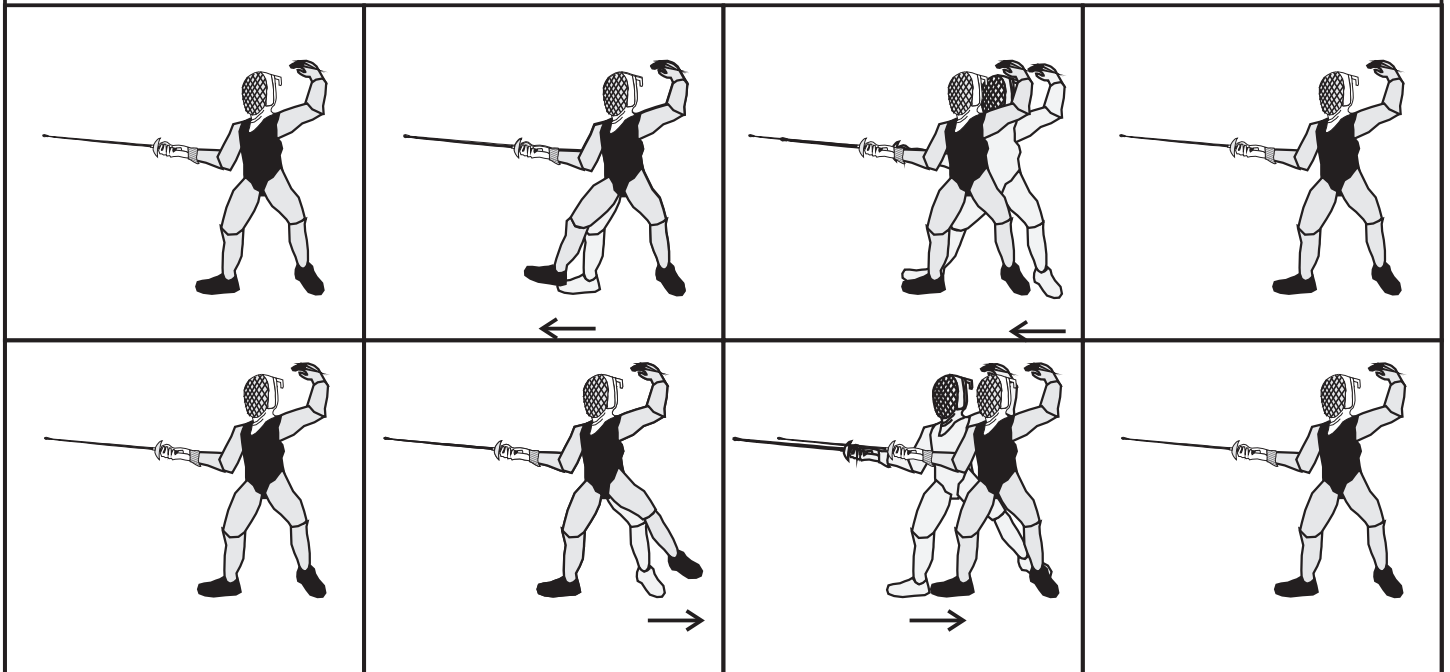
1. Disposition



Les élèves sont deux par deux face à face.

2. Jeu du miroir

Rappeler comment on exécute une marche et une retraite.



Les couples d'élèves sont autonomes.

Ils sont face à face avec le fleuret.

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

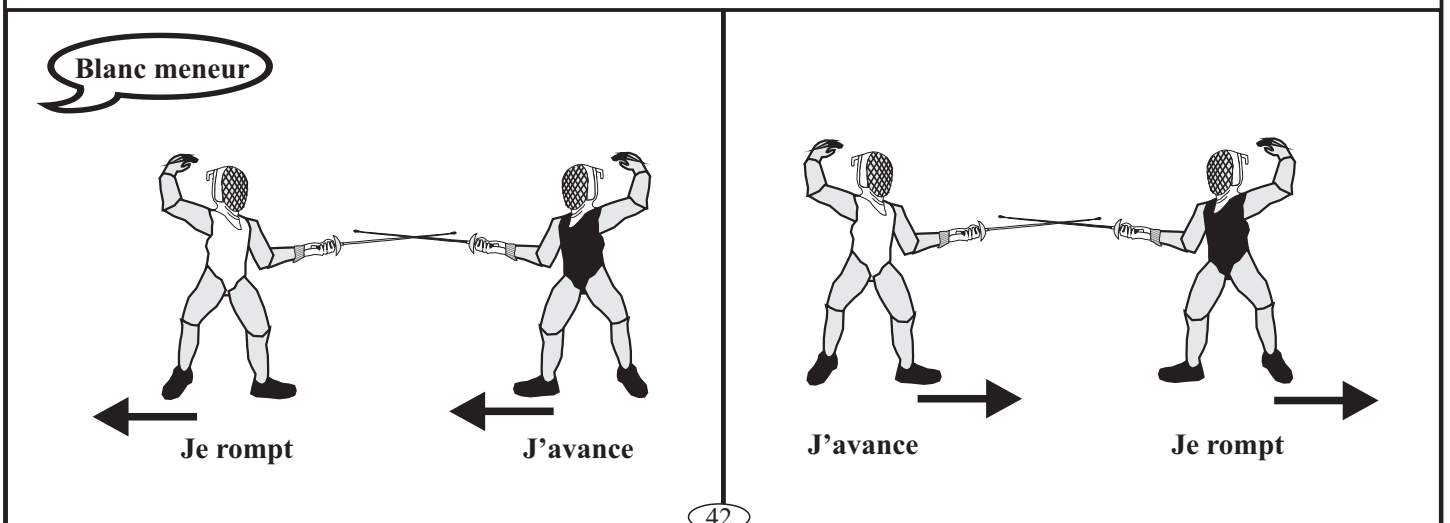
Les deux élèves se mettent d'accord sur qui est le meneur.

Le meneur fait "Marche" ou "Retraite".

Le suiveur doit exécuter l'ordre inverse en miroir.

Lorsque le suiveur se trompe et n'arrive plus à suivre. Le groupe s'arrête et change de meneur.

Au bout d'un certain temps, changer les couples d'élèves en faisant effectuer une rotation.



SÉANCE Numéro 5

Situation numéro 5 - Attaquer - Parer - Riposter

1. Disposition

Désigner 3 élèves : 2 tireurs et 1 arbitre.
Les autres élèves observent.

Élève A
Tireur

Élève B
Tireur

Élève C Observateur

2. Assaut

L'observateur démarre l'assaut.

À chaque touche, il dit "Halte".

Puis sous le contrôle de la classe, il essaie de reconstruire la phrase d'arme, c'est-à-dire de reconstituer l'enchaînement des différentes actions.

Afin de permettre la concentration sur cette demande, aucun point n'est attribué lors de cet exercice.

Pour reconstruire la phrase d'arme, on peut s'aider de la grille suivante :

Qui attaque ? Noir

Son attaque est-elle correcte ? (Allonge le bras puis se fend) (Oui ou non)

Blanc pare-t-il ? (Oui ou non)

Blanc riposte-t-il ? (Oui ou non)

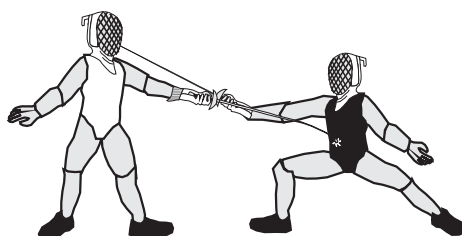
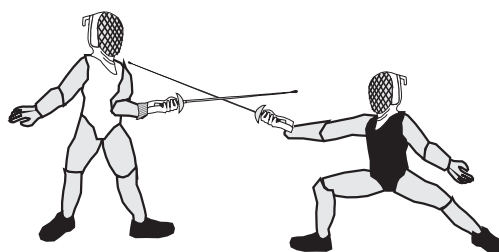
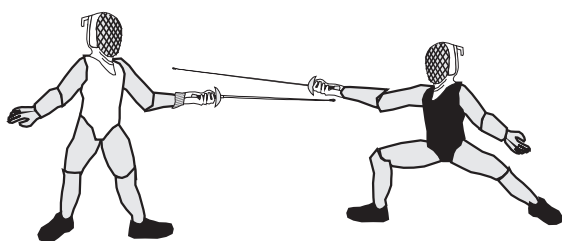
La riposte de Blanc est-elle valable ? (Touche valable ou non).

La correction est immédiate et collective.

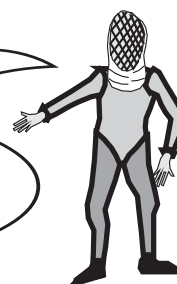
Faire prendre conscience aux élèves de la difficulté de l'exercice ce qui oblige à avoir :

- une concentration importante.

- une tolérance pour les erreurs de ses camarades.



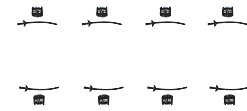
Analyse de la phrase d'arme
Noir attaque - Son attaque est correcte
Blanc pare
Blanc riposte - Touche valable



SÉANCE Numéro 5

Situation numéro 6 - Maîtriser la distance

1. Disposition



Les élèves sont deux par deux face à face.

2. Maîtriser la distance

Les élèves sont face à face avec le fleuret.

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

Un attaquant est désigné.

Première étape :

L'attaquant ferme les yeux.

Deuxième étape :

L'autre joueur recule d'une distance de 1 à 4 mètres (varier les distances au cours de l'exercice).

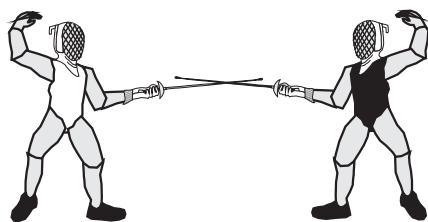
Troisième étape :

L'attaquant ouvre les yeux, évalue la distance, annonce le geste adéquat qu'il convient de réaliser :

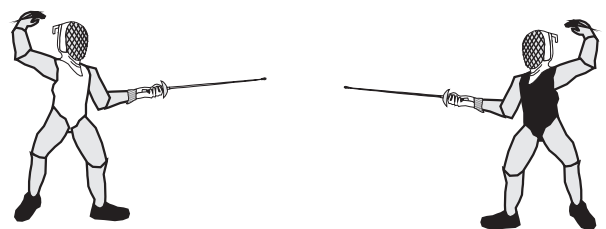
- Je suis près, j'allonge le bras.
- Je suis à une distance que je juge correcte, j'allonge le bras et je me fends.
- Je suis trop loin, je marche, j'allonge le bras et je me fends.

Puis il réalise le déplacement qu'il a envisagé et touche.

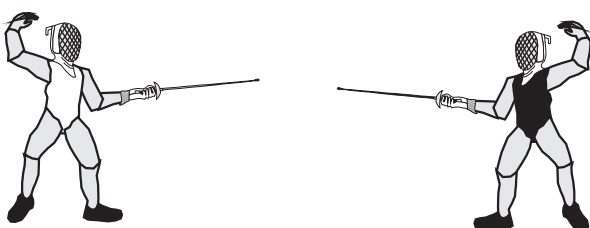
1 point si le déplacement envisagé a permis une touche valable.



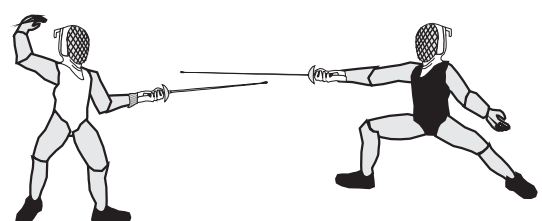
Noir ferme les yeux



Blanc recule



Noir ouvre les yeux
Il annonce : "J'allonge le bras et je me fends."



Noir exécute le déplacement qu'il a prédit.
Il ne réussit pas.
Il a perdu.

SÉANCE Numéro 5

Situation numéro 7 - Être précis

1. Disposition

Les élèves sont deux par deux face à face.



2. Situation

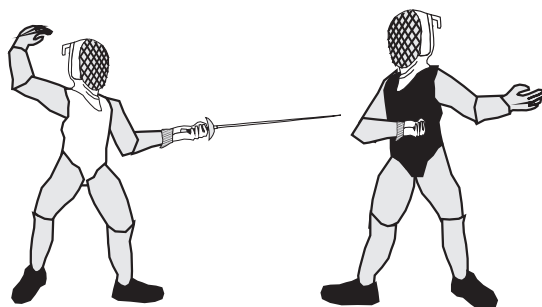
A. Mise en place

Les deux tireurs sont face à face. Un des tireurs est armé. Les deux tireurs se tiennent à distance rapprochée de manière à ce que le tireur armé puisse toucher celui qui n'est pas armé en allongeant le bras.

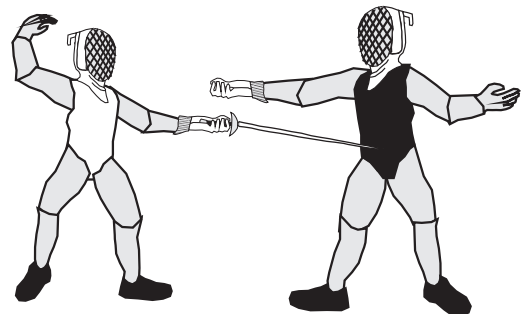
B. Situation n°1

Au signal de l'enseignant, Le groupe des "non armé" désigne un endroit de son corps en surface valable.

Le groupe armé doit toucher ce point en allongeant le bras.



Noir désigne un endroit de son corps en surface valable.



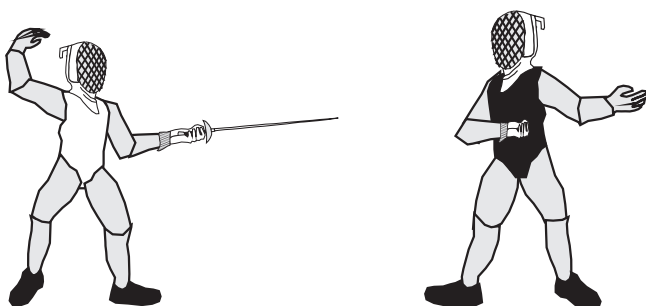
Blanc allonge le bras et touche.

C. Situation n°2

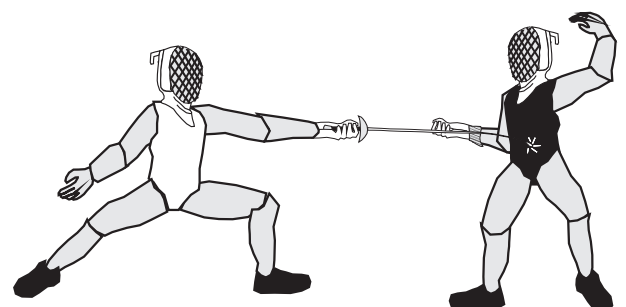
Les deux tireurs se tiennent à distance moyenne de manière à ce que le tireur armé puisse toucher celui qui n'est pas armé en faisant une fente après avoir allongé le bras.

Au signal de l'enseignant, Le groupe des "non armé" montre un endroit de son choix sur son corps en surface valable.

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



Noir désigne un endroit de son corps en surface valable.



Blanc allonge le bras, se fend et touche.

SÉANCE Numéro 5

Situation numéro 8 - Assaut

1. Disposition

Les élèves sont par quatre : 2 tireurs et 2 arbitres.
Arbitres et tireurs permutent.

Élève C  Arbitre

Élève A 
Tireur ↑

Élève B 
Tireur ↑

Élève D  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). Cela peut aussi être une riposte (faite en allongeant le bras après la parade de l'attaque adverse).

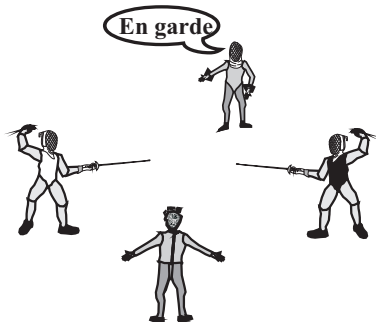
Si la touche est valable, l'arbitre accorde un point au tireur qui a marqué. Il n'oublie pas de rappeler le score à chaque fois. Il peut noter les points acquis sur les doigts de la main (une main pour chaque tireur, celle qui est du côté du tireur).

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.

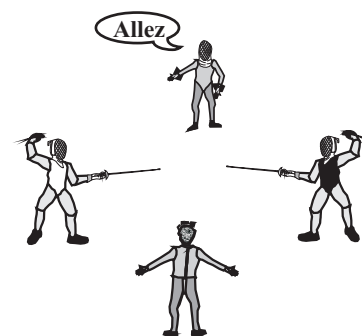
Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a atteint 3 points.

On n'oublie pas qu'un tireur qui sort les 2 pieds derrière la ligne de fond permet à son adversaire de marquer 1 point de pénalité.

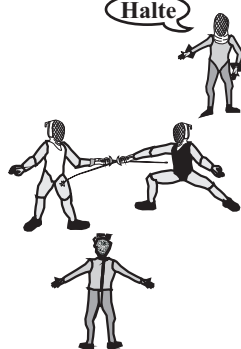
Saluez-vous



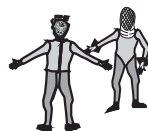
Êtes-vous prêts ?



Halte



Les deux arbitres se concertent.



L'un d'eux annonce le résultat.

Blanc touché
Touche non valable
Noir : 0 - Blanc : 0

