

ESCRIME 2017-18

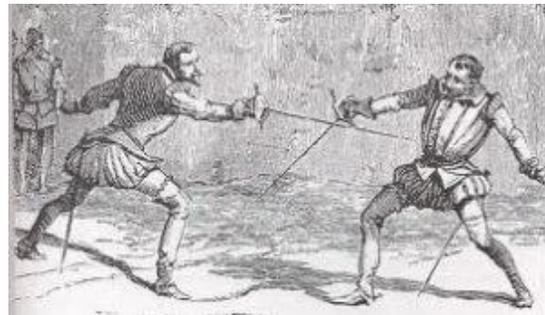
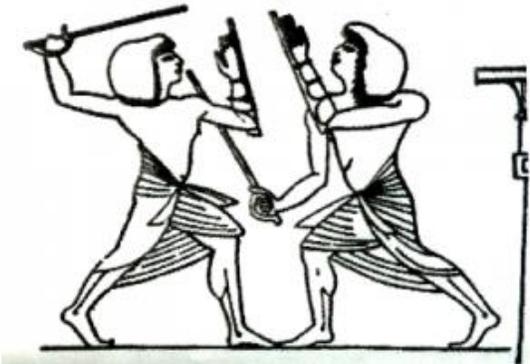
GROUPE EPS 2 OCTOBRE 2017

COMMISSION ESCRIME

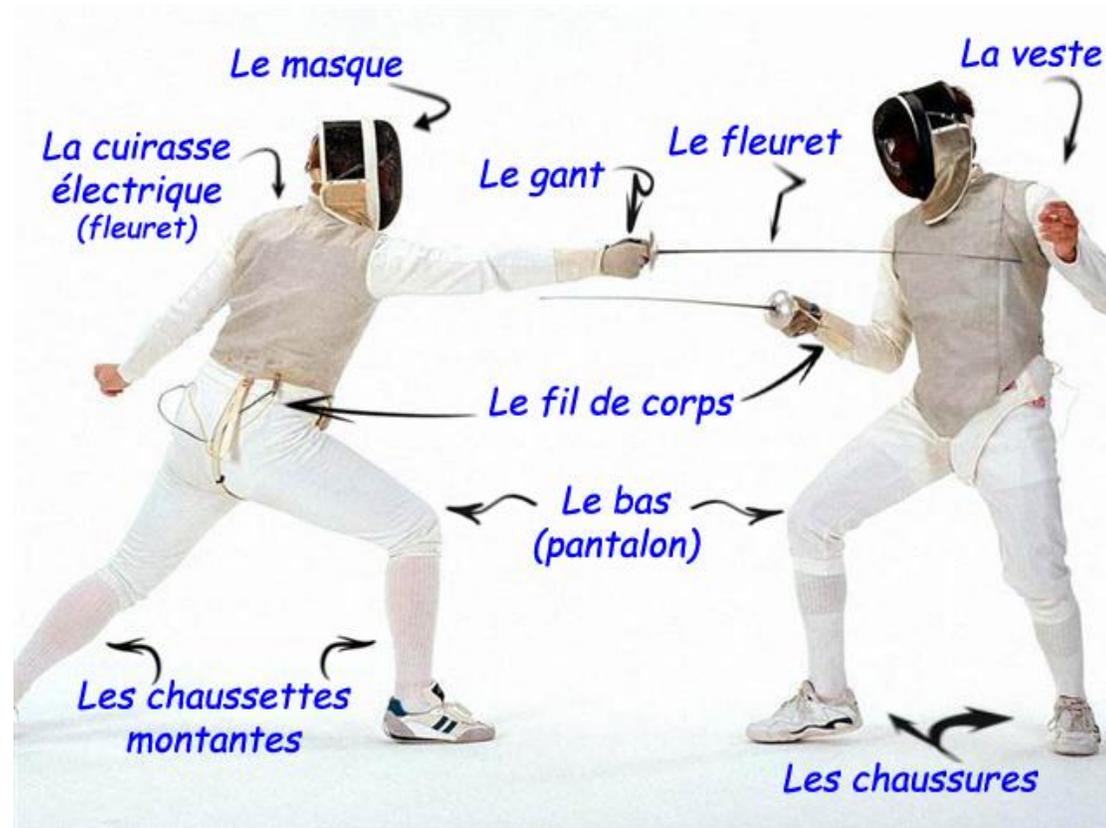
Plan

- L'escrime : c'est quoi ?
- D'où ça vient ?
- Avec quoi joue-t-on ?
- Qu'y fait-on ?
- Le matériel scolaire kit « première touche »
- Qu'apprendre aux élèves ?

Hier



Aujourd'hui

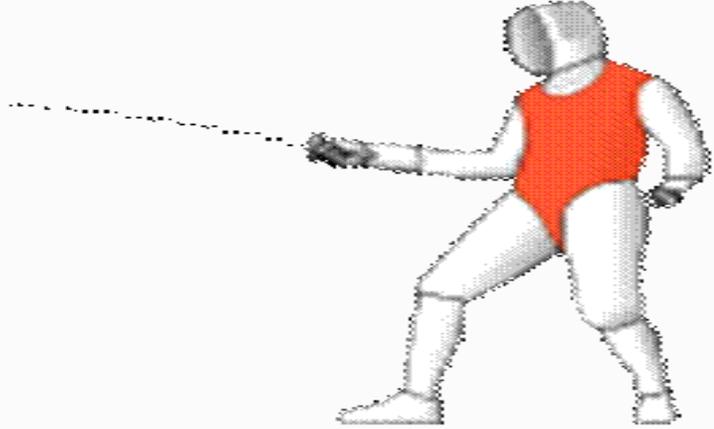
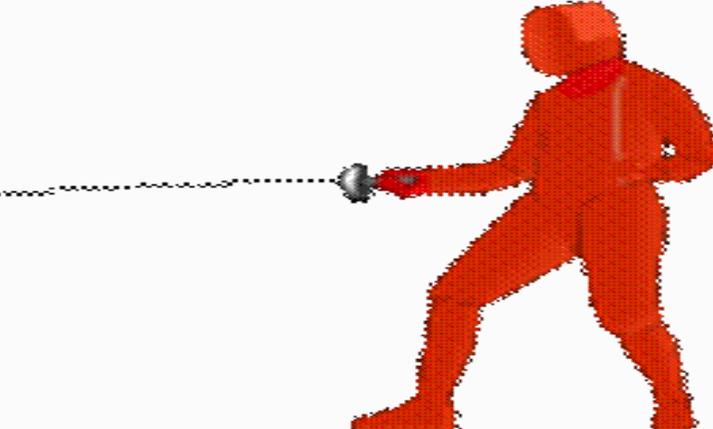
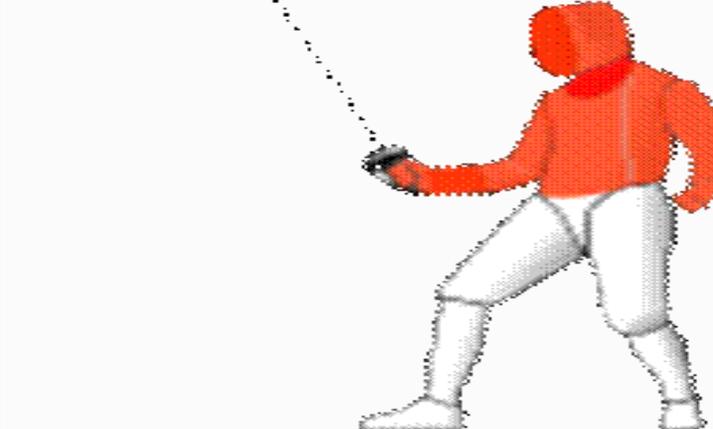


Les armes

❖ Fleuret

❖ Epée

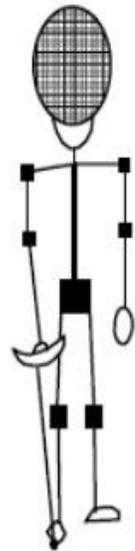
❖ Sabre

	Fleuret	Épée	Sabre
Armes			
Manière de toucher	arme d'estoc : on touche avec la pointe	arme d'estoc : on touche avec la pointe	arme de taille et d'estoc : on touche avec le tranchant de la lame ou avec la pointe
Conception	La lame de fleuret a une section quadrangulaire en fuseau, la longueur ne dépassant pas 90 cm, le diamètre de la garde est de 9,5 à 12 cm. La longueur d'un fleuret monté ne dépasse pas 110 cm	La lame d'une épée est plus massive que celle d'un fleuret, sa section est triangulaire. La longueur générale de l'épée ne dépasse pas 110 cm	Le sabre a une lame d'une section triangulaire, dont la longueur ne dépasse pas 88 cm. La longueur maximale d'un sabre est de 105cm
Poids	inférieur à 500g	inférieur à 750g	inférieur à 500g
Surface valable			

Les règles

a. Le salut :

Il consiste en une succession de quatre gestes (terre, ciel, menton, côté).



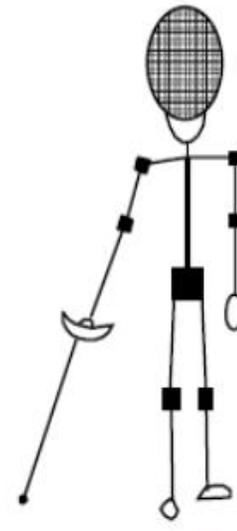
Terre



Ciel



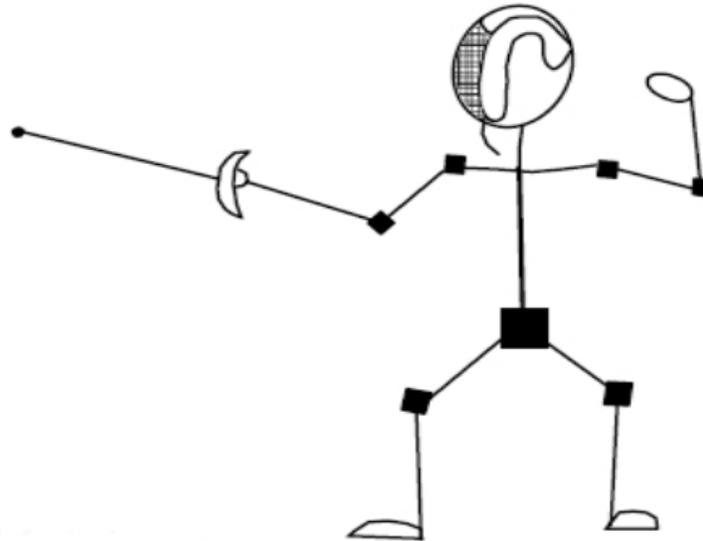
Menton



Côté

Les règles

b. La garde :



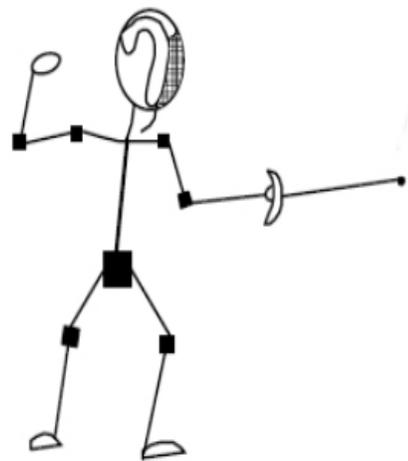
Pour les droitiers, le pied droit est devant et les pieds forment un angle droit.
La distance entre les 2 talons est sensiblement égale à la longueur d'un masque.
Les 2 jambes sont fléchies.
Le bras armé est fléchi et la pointe du fleuret en direction de l'adversaire.

Les règles

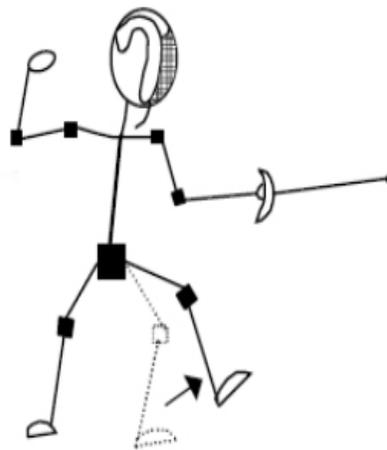
c. Les déplacements :

- *La marche :*

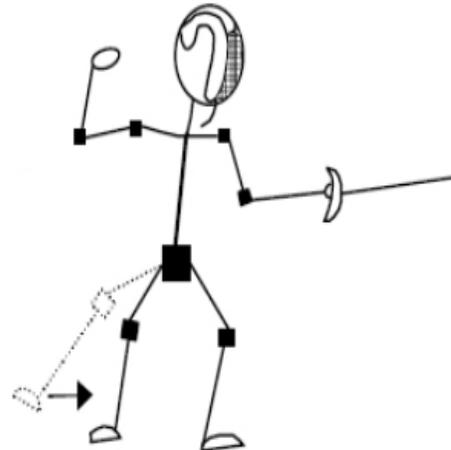
Départ



1



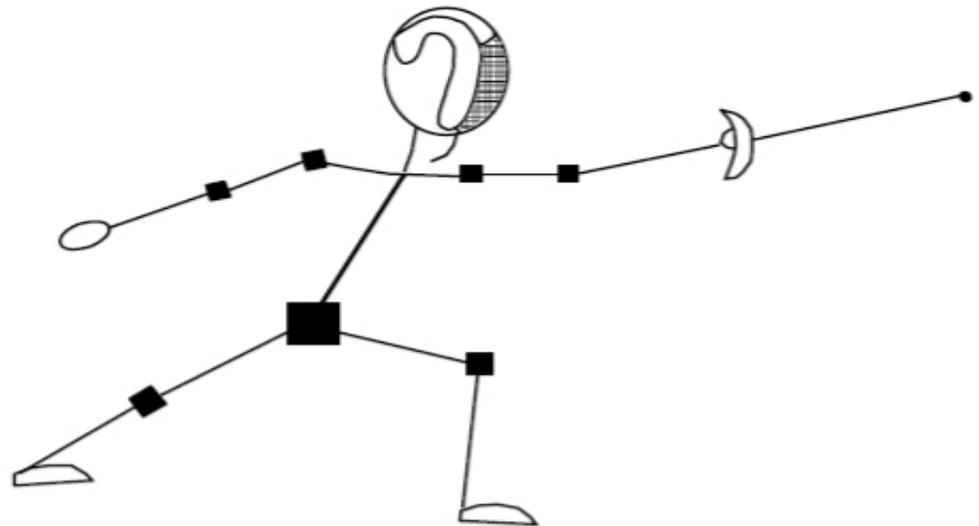
2



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.

Les règles

- *La fente :*

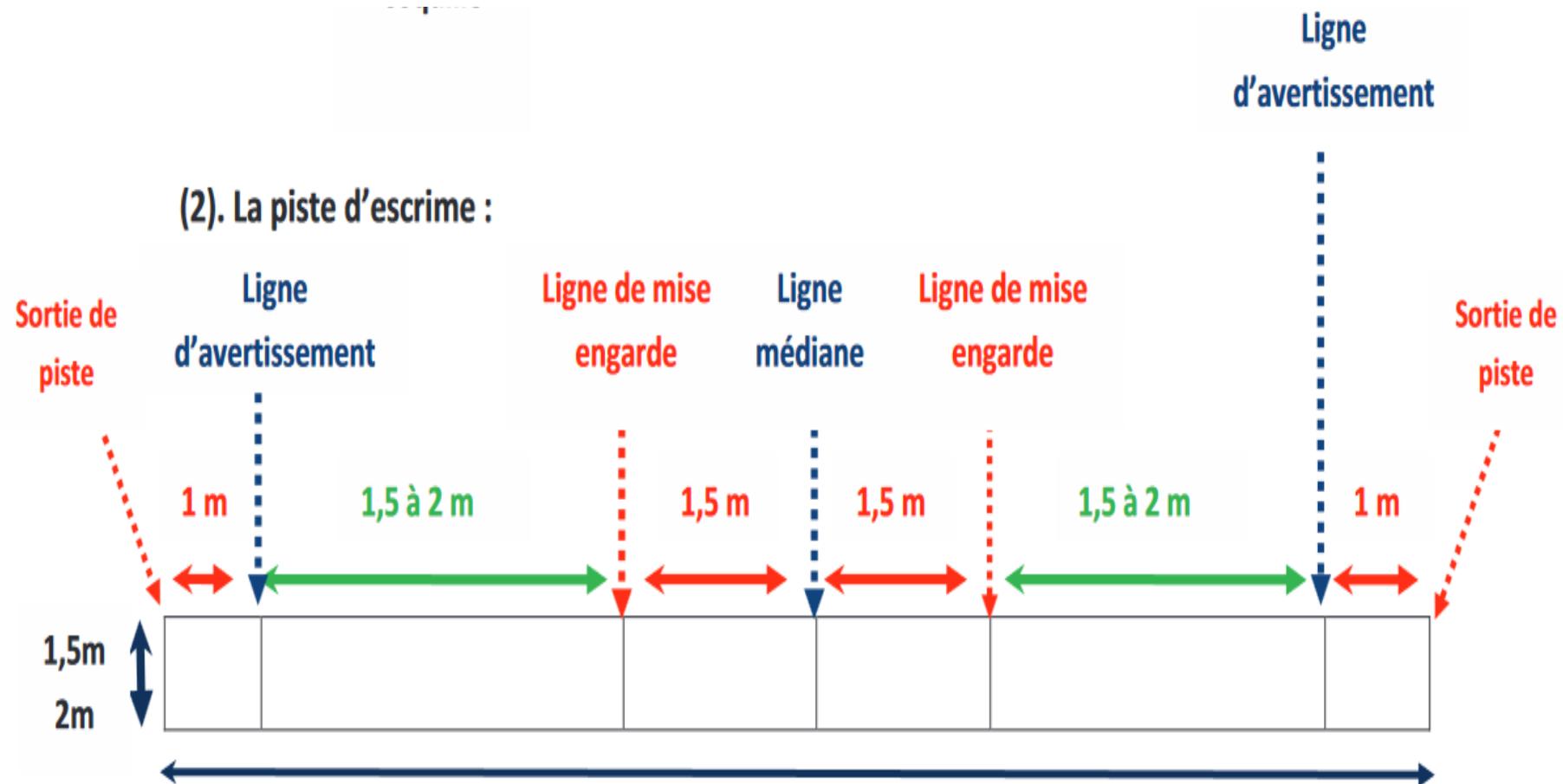


1. Le bras armé se tend.
2. Le pied avant est projeté loin vers l'avant ; le pied arrière reste fixe.
 - La jambe avant est pliée.
 - La jambe arrière est tendue pied à plat.

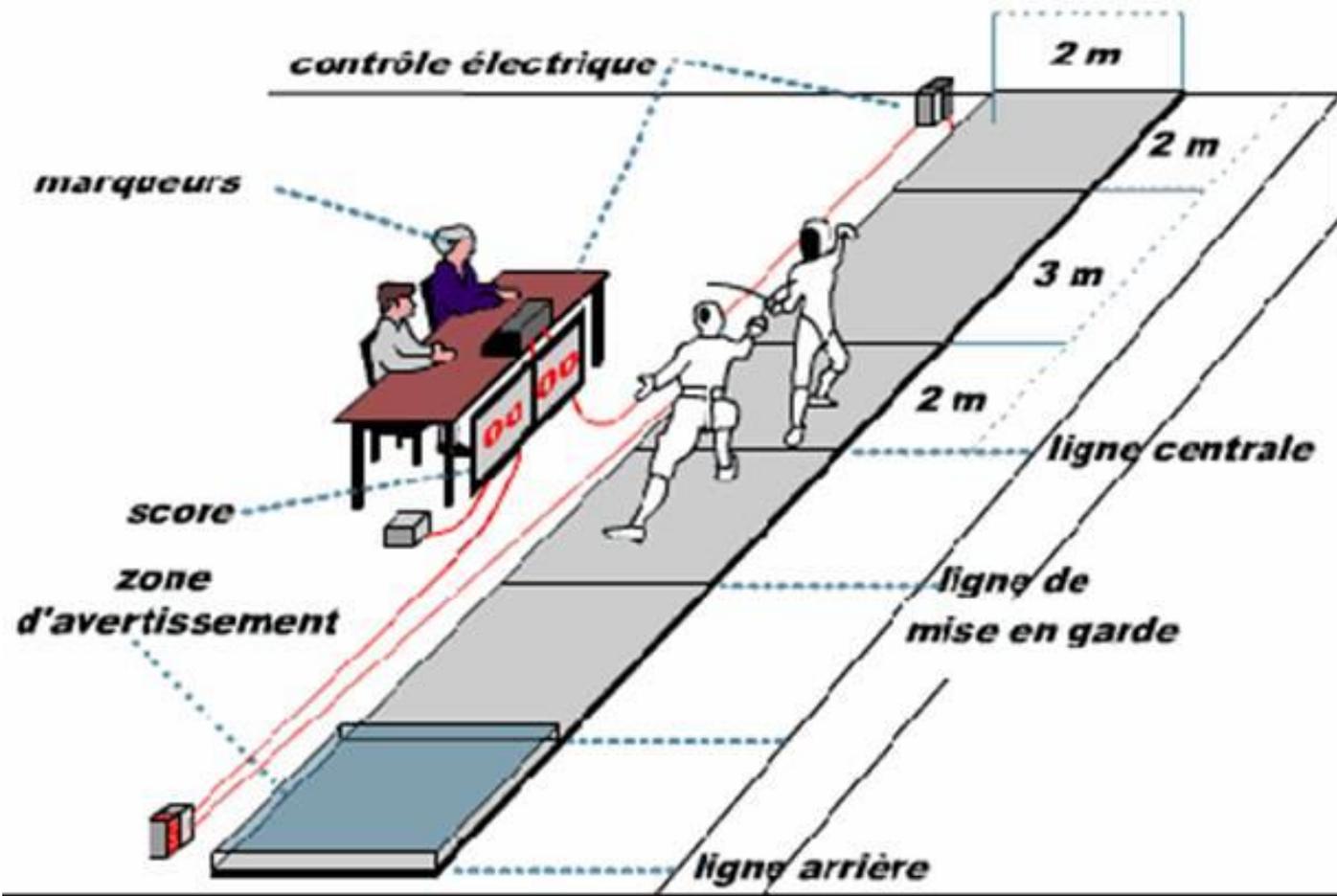
Les règles

- La convention : **règle de priorité** qui régit le combat.
- Lorsque les 2 escrimeurs se touchent en même temps, l'arbitre départage la touche en faveur de l'escrimeur qui a pris la priorité.
- La priorité est donnée à l'attaque (allongement du bras suivi de la fente) avec la pointe menaçant une surface valable.
- Pour reprendre la priorité, l'adversaire doit faire échec à l'attaque soit en la faisant tomber dans le vide soit en écartant la lame avec sa propre arme avant de passer à l'offensive (parade riposte).

L'espace



L'espace



L'espace

- La ligne d'avertissement permet au tireur de repérer sa position.
- Si les 2 pieds du tireur sortent sur le côté de la piste, celui-ci est pénalisé d'une perte de terrain d'1 mètre lors de la reprise de l'assaut.
- Si un tireur sort de la piste par la limite arrière, son adversaire se voit attribué une touche.

Le kit « première touche » de la FFE



Le kit « première touche » de la FFE

- ❖ La veste
- ❖ Le masque
- ❖ Le fleuret

a. La veste :

- Elle se salit très vite. Il faut donc éviter de la poser au sol.
- En matière de sécurité, vérifier que :
 - la veste soit ni déchirée, ni déçouse et correctement fermée ;
 - le col soit levé et protège bien le cou.
- Certaines comportent quatre écussons de couleur qui peuvent servir pour différencier des points de touche.



b. Le masque :

- La languette, à l'arrière, permet de desserrer ou de resserrer le masque. Attention, elle est très fragile et ne peut être manipulée que par l'enseignant !



la bavette



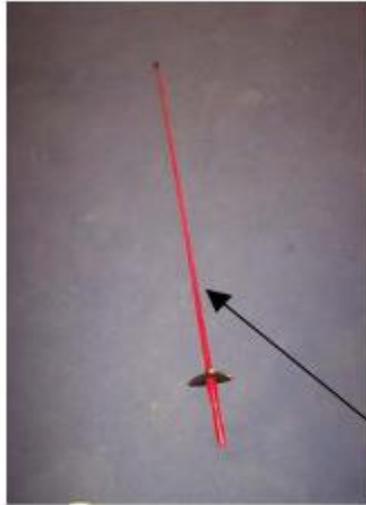
la languette

- En matière de sécurité :
 - Avant chaque séance, vérifier que :
 - le treillis soit en bon état ;
 - la bavette ne soit ni déchirée, ni décousue ;
 - la languette arrière soit solidaire du masque.
 - En début de séance, s'assurer :
 - qu'en penchant la tête vers l'avant et le bas et en la secouant, le masque ne tombe pas ;
 - que la bavette passe bien sous le menton pour protéger le cou de l'élève.
 - Pendant la séance :
 - mettre le masque avant de prendre l'arme : appuyer la languette sur l'arrière du crâne et basculer le masque vers l'avant en engageant bien le menton ;
 - pour retirer le masque : mouvement inverse ;
 - lors des assauts, demander aux assesseurs et aux arbitres de mettre le masque.

Personne ne retire son masque sans l'autorisation de l'enseignant.

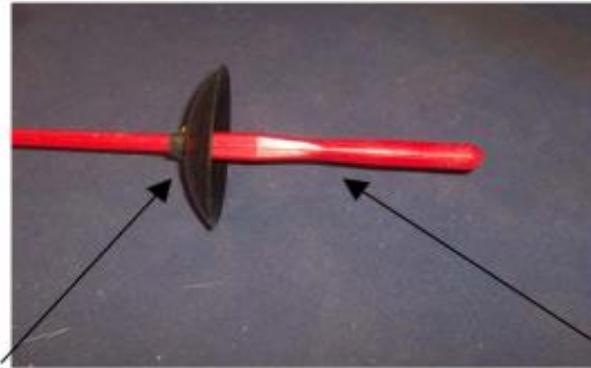
c. Le fleuret :

- Tout fleuret dont la lame est coupée ne doit plus être utilisé.



la lame

le fleuret



la coquille

le pommeau

la poignée



la mouche

- En matière de sécurité :
 - Avant chaque séance, vérifier que :
 - les mouches soient en bon état et fixées solidement ;
 - les coquilles soient bien fixées.
 - En début de séance, les fleurets ne sont distribués par l'enseignant que lorsque chaque élève est muni de sa veste et de son masque.
 - Pendant la séance :
 - personne ne doit prendre les armes sans l'autorisation de l'enseignant ;
 - les masques doivent être mis avant de prendre les fleurets ;
 - tous déplacements et toute attente se fera avec la pointe du fleuret dirigée vers le sol ;
 - stopper l'activité si une mouche tombe ;
 - ne tolérer aucun contact de fleuret en dehors des assauts et des exercices ;
 - lors des assauts, demander aux assesseurs et aux arbitres de mettre le masque.
 - En fin de séance, les fleurets sont rangés avant d'enlever les masques.

L'escrime et les programmes scolaires

▶ CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 :

CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTLEMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL

▶ Jeux de combat cycle 3

Logique interne :

Sport de combat de percussion type boxe : toucher des cibles

Différent de sport de combat de préhension type lutte, judo : faire tomber, immobiliser

L'escrime et les programmes scolaires

▶ 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

Quoi apprendre pour les élèves ? Quelle progression ?

- Choix dans la façon de toucher avec l'arme : touche avec la pointe ou avec la lame ou les 2.
- Choix des cibles : masque et/ou corps et/ou dos et/ou épaule.
- Choix des règles : la convention ou non, la parade ou non, la riposte ou non, la zone d'invulnérabilité ou non, la sortie de piste ou non.