

Animation pédagogique escrime 2017

Objectifs généraux :

Comprendre le sens du jeu : toucher sans se faire toucher

Se préparer à la rencontre USEP : les rôles

Attendus de fin de cycle 3

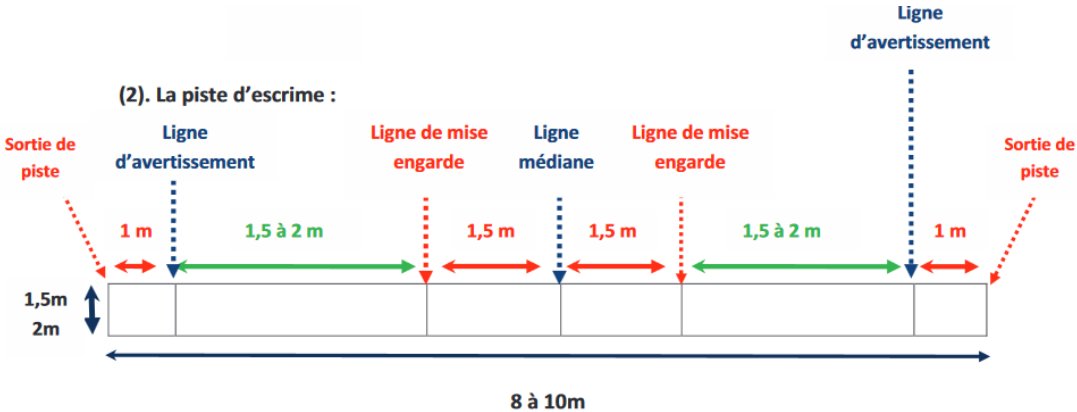
En situation aménagée ou à effectif réduit :

- 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.

Attendus de fin de cycle 2

- 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 ou avec les autres.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

	Premières séances (env. 3h00) possibilité d'utiliser uniquement les manchons en mousse ou les kits première touche
Echauffement en début de chaque séance avec complexification progressive	Travail sur les déplacements, la garde et la fente : <ul style="list-style-type: none"> • 1-2-3 soleil • Tic Tac • Statue en garde • Jeu du guide (le PE est face au groupe et se déplace dans 3 directions (côtés, avant et arrière) en variant le rythme, les élèves suivent le guide)
Présentation de l'assaut	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation du matériel : réglementation site de la DSDEN • Dispositif (rotations), les règles de sécurité et les règles du jeu (au début de l'assaut et après chaque touche départ aux cônes) • Apprentissage du salut et de la poignée de main au début et à la fin de l'assaut. La position de garde et le signal de départ par une tape sur la cuisse d'un des joueurs • Auto-arbitrage
Assaut phase 1	Situation ouverte (peu de règle) mais suffisamment complexe (assaut) : combat 1x1, frappe avec le tranchant, cible sur la tête et sur les côtés (flancs et bras), pas d'interdiction de la parade, déplacements avant et arrière : interdit de croiser les pieds, Changements d'adversaire à chaque rotation au signal du prof : Auto-arbitrage
Assaut phase 2	Combat 1x1, interdiction de la parade (combat sans bruit), cible tête uniquement, frappe avec le tranchant, déplacements avant et arrière : interdit de croiser les pieds Auto-arbitrage
Arbitrage	Présentation rôle arbitre (paroles et gestes) et attribution de la touche Dispositif avec un arbitre : espace de sécurité (env. 1m) matérialisé par des cônes entre l'arbitre et les tireurs ou masque obligatoire pour l'arbitre s'il manque d'espace. Document gestes arbitrage (en cours d'écriture) Vidéo en ligne site groupe EPS
	Séances suivantes (env. 7H00) uniquement avec le kit première touche
Atelier apprentissage des déplacements	Sous forme de DUO (coopération et non opposition) : un guide et un suiveur. La main avant touche presque celle de son partenaire, le guide se déplace et le suiveur doit toujours garder la même distance des mains.

Atelier apprentissage de la fente	Combat avec touches portées en fente, attaque tour à tour. Sous forme de DUO
Assaut phase 3	<p>Dispositif avec 1 arbitre et éventuellement 1 assesseur : espace de sécurité (env. 1m) matérialisé par des cônes entre l'arbitre et les tireurs, comptage des touches, règles : interdiction de la parade (combat sans bruit), cible masque (tête) uniquement, frappe avec le tranchant. Possibilité d'introduire des variables : cible sur côtés (flancs et bras), possibilité de maisons, règle de la priorité etc ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapter en intégrant des avantages ou des inconvénients selon les binômes
Dernières séances (env. 2H00) préparation de la rencontre	
Assaut	<p>Idem SR niveau 2 proposition 2</p> <p><u>Dispositif :</u></p>  <p>(2). La piste d'escrime :</p> <p>Espace de sécurité (env. 1m) matérialisé par des cônes entre l'arbitre et les tireurs,</p> <p>Formule n°1 : 4 espaces de combat et 2 classes : environ 50 élèves Equipes de 3, 4 ou 5 élèves 3 équipes par terrain, 2 équipes s'affrontent et 1 arbitre. 2 équipes s'affrontent : joueur n° 1 contre joueur n°1 adverse, au bout de 3 min. signal du PE et changement de joueurs, j2 contre j2 etc ... Le score ne reprend pas à zéro au changement de joueur, on cumule les points 1 équipe arbitre : un arbitre, 2 assesseurs (aident l'arbitre à juger la validité des touches), 1 secrétaire note le score Utiliser la feuille de match 3 équipes</p> <p>Formule n°2 : 6 espaces de combat et 3 classes : environ 75 élèves Equipes de 3, 4 ou 5 élèves 3 équipes par terrain, 2 équipes s'affrontent et 1 arbitre. 2 équipes s'affrontent : joueur n° 1 contre joueur n°1 adverse, au bout de 3 min. signal du PE et changement de joueurs, j2 contre j2 etc ... Le score ne reprend pas à zéro au changement de joueur, on cumule les points 1 équipe arbitre : un arbitre, 2 assesseurs (aident l'arbitre à juger la validité des touches), 1 secrétaire note le score Utiliser la feuille de match 3 équipes</p> <p>Formule n°3 : 6 espaces de combat et 2 classes : environ 50 élèves Equipes de 2 ou 3 élèves 4 équipes par terrain, 2 équipes s'affrontent et 2 arbitrent. 2 équipes s'affrontent : joueur n° 1 contre joueur n°1 adverse, au bout de 3 min. signal du PE et changement de joueurs, j2 contre j2 etc ... Le score ne reprend pas à zéro au changement de joueur, on cumule les points 2 équipes arbitrent : un arbitre, 2 assesseurs (aident l'arbitre à juger la validité des touches), 1 secrétaire note le score Utiliser la feuille de match 4 équipes</p> <p><u>Matériel :</u> kit première touche</p>

But :

Toucher mon adversaire sur le masque pour marquer

Ne pas me faire toucher

Consignes :

La surface de touche valable est le masque

Les touches sont portées avec le tranchant de l'arme (le coup de pointe est interdit).

Il est interdit d'utiliser son arme pour se défendre ou pour taper sur l'arme adverse, les combats sont dits « silencieux ».

Il est interdit de croiser les pieds pendant les déplacements.

En cas de sortie de la zone de combat d'un tireur, le combat s'arrête et les deux tireurs se remettent en garde au milieu. Après 3 passages derrière la ligne de sortie, le joueur est sanctionné par une touche.

Le jeu brutal est interdit : carton jaune et annulation de la touche portée.

De manière optionnelle, au choix des classes qui se rencontrent :

Touche simultanée : règle de la priorité :

En cas de touche simultanée le tireur prioritaire marque le point

Le premier qui attaque (celui qui allonge le bras et se fend) est prioritaire.