

# SÉANCE Numéro 2

## Situation numéro 1 - Se reconnaître touché

### 1. Disposition



Les élèves sont deux par deux face à face.



### 2. Le jeu

Les tireurs combattent en respectant les règles apprises précédemment. Ils essaient notamment de prendre et conserver la position de mise en garde le plus souvent possible.

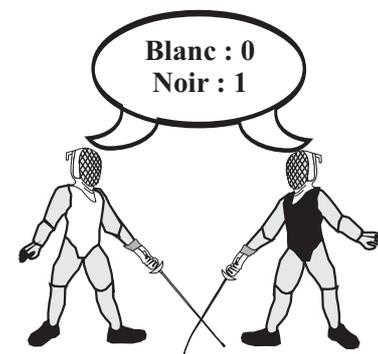
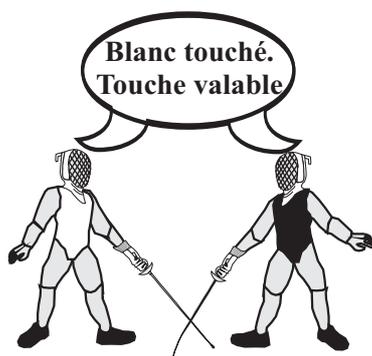
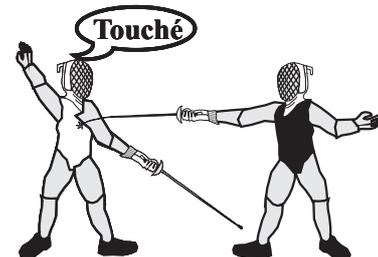
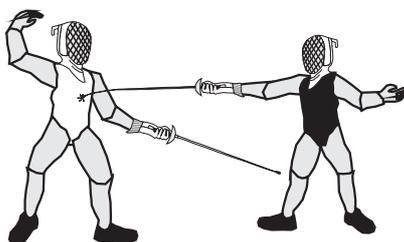
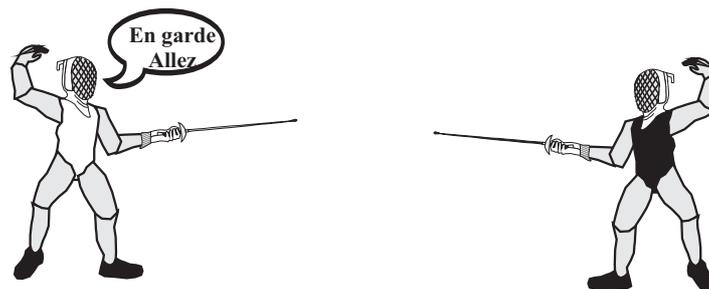
Un des deux tireurs débute l'assaut en disant : "En garde" puis "Allez".

Dès que l'un d'entre eux est touché, il s'arrête, lève le bras et dit "Touché". Les deux tireurs conviennent ensemble si la touche est valable ou non valable.

Si la touche est valable, on accorde un point au tireur qui a marqué. On n'oublie pas de rappeler le score à chaque fois.

Attention! Bien rappeler que l'on s'arrête à chaque touche (qu'elle soit valable ou non valable) et que l'on se remet sur la ligne de mise en garde à chaque arrêt.

Rappel des conditions : la mouche touche, la lame plie, on touche en surface valable, on se maintient en position de mise en garde le plus souvent possible.



# SÉANCE Numéro 2

## Situation numéro 2 - Apprendre des règles supplémentaires

### 1. Disposition

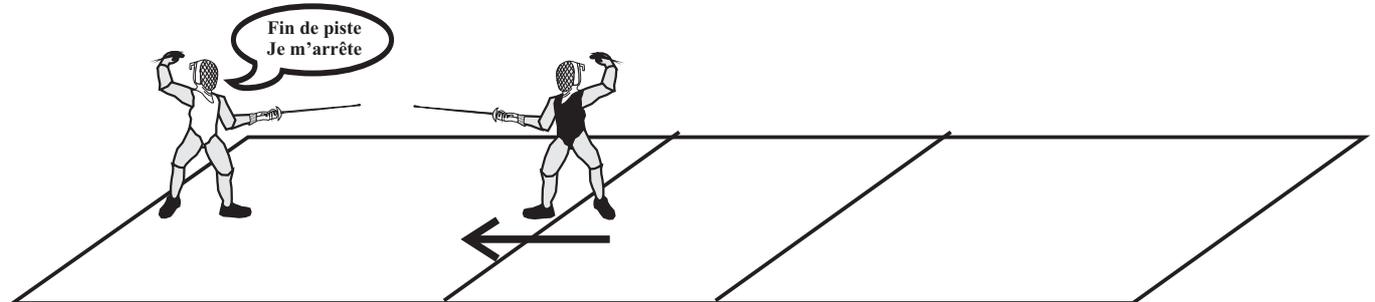
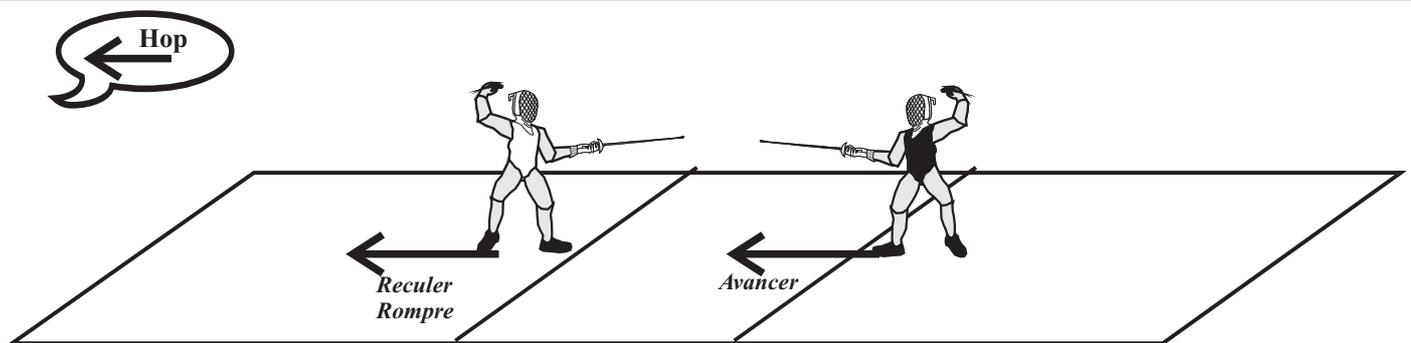
Les élèves sont deux par deux face à face.



### 2. Révision

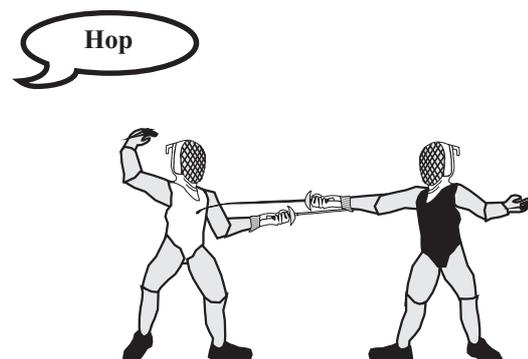
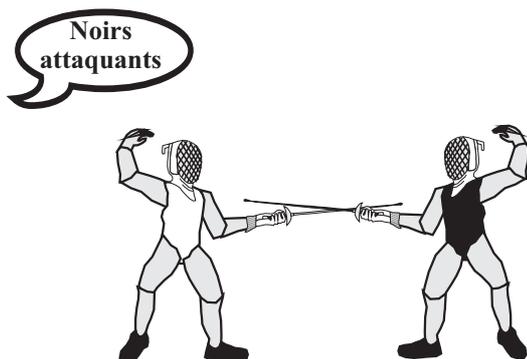
#### A. La piste

Les tireurs sont en position de garde. Au signal de l'enseignant, un tireur avance pendant que l'autre rompt (fait retraite, recule). À un nouveau signal, inverser le sens de la marche. Ne pas sortir de la piste (nécessité de fixer des repères précis -surtout en fin de piste-). Si l'on arrive en bout de piste, les deux tireurs s'arrêtent.



#### B. La touche

Au signal l'enseignant désigne une ligne d'élèves comme les attaquants. Ceux-ci doivent porter une touche valable (Rappel : par la mouche, la lame plie, sur une surface valable). Les défenseurs sont en garde et ne bougent pas leur fleuret. L'enseignant varie à chaque fois la ligne désignée.



# SÉANCE Numéro 2

## Situation numéro 2 - Suite et fin

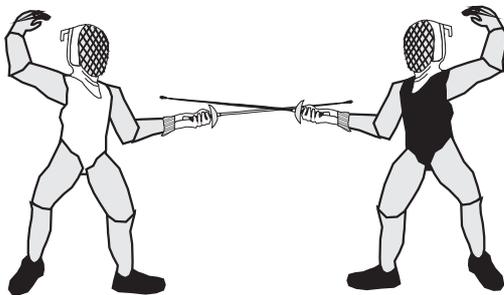
### C. La surface de touche

L'enseignant rappelle quelle est la surface de touche valable (en insistant sur les côtés et le dos). Puis il désigne une ligne d'élèves comme attaquants. Ceux-ci doivent porter une touche en surface valable ou non valable à la demande de l'enseignant. Les défenseurs sont en garde et ne bougent pas leur fleuret.

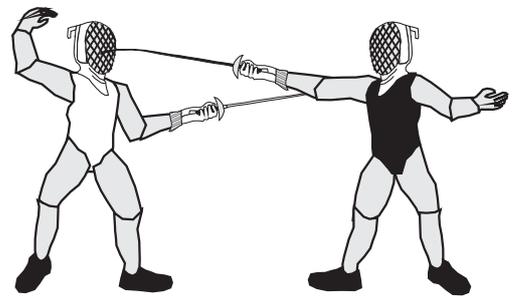
L'enseignant varie à chaque fois la ligne et la surface désignées.

La situation peut être compliquée en demandant de toucher une surface précise (bras, dos, côté, jambes, masque, bavette, haut du buste, bas du buste...).

Noirs  
attaquants



Masque  
Hop



### 3. Nouvelle règle

#### A. Énoncé

Il est interdit d'écartier le fleuret de l'adversaire avec sa main libre.

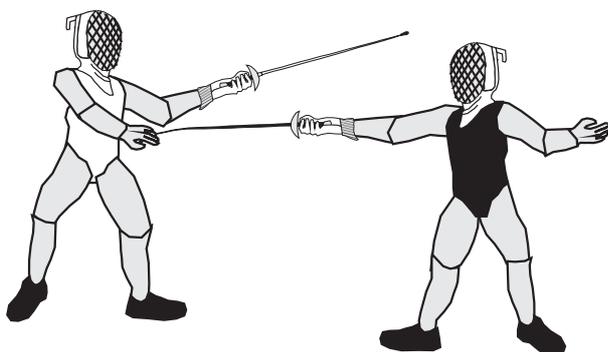
Il est interdit de protéger une surface valable avec sa main libre.

Si l'on fait un de ces deux gestes, la touche est comptée bonne pour l'attaquant.

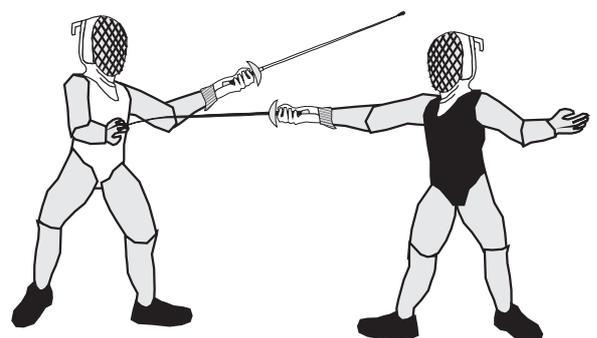
#### B. Jeu

L'enseignant désigne une ligne d'attaquants. Au signal de l'enseignant, la ligne d'attaquants porte une touche valable. La ligne de défenseurs se défend, suivant le signal de l'enseignant (par exemple signal vers le haut : défense avec une parade - écartier la lame de l'adversaire avec la sienne-, signal vers le bas : défense avec la main) de manière licite ou illicite.

INTERDIT



INTERDIT



# SÉANCE Numéro 2

## Situation numéro 3 - 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

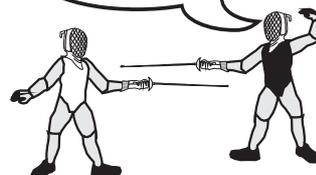
Élève C Observateur

### 2. L'attaque

L'attaque est le geste de base en escrime.

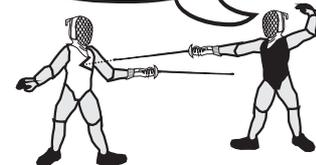
1. C'est l'action initiale. Quand je veux marquer 1 point, je dois porter une attaque.

Je veux marquer 1 point.  
J'attaque.



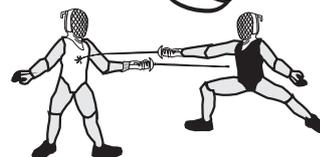
2. Je tends le bras. Quand j'allonge le bras en menaçant la surface valable de l'adversaire avec ma pointe, c'est le signe que j'ai l'intention de le toucher. Si j'ai tendu le bras le premier, je suis alors prioritaire.

J'allonge le bras.  
Je menace la surface valable de l'adversaire.



3. Je fais suivre l'allongement de mon bras d'une fente. La fente est un moyen de gagner de la distance et de porter la touche.

Je fais une fente.  
Je touche.  
Je marque 1 point.

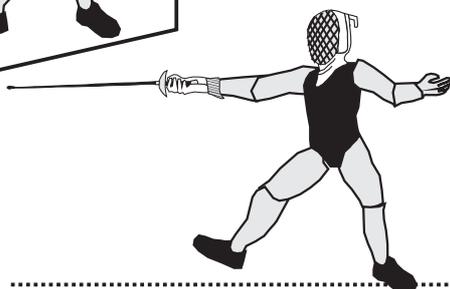


### 3. La fente

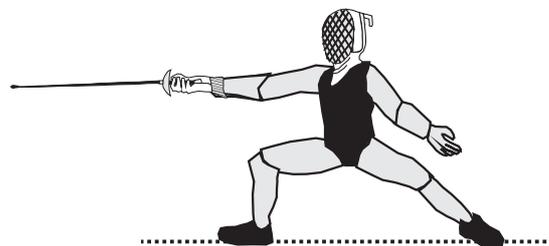
1. J'allonge le bras.



2. Je soulève mon pied avant et je l'avance (en rasant le sol).



3. Je retrouve mon équilibre. Ma jambe arrière est tendue. Mon genou avant est au-dessus de ma cheville. Ma cuisse est à l'horizontale. Mon bras arrière est parallèle à ma jambe. Mon pied arrière reste fixé dans la position de départ.



# SÉANCE Numéro 2

## Situation numéro 3 - Suite et fin

### 4. Jeu

#### A. Distance

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

#### B. Rôle du défenseur.

Le défenseur est passif.  
Il ne se défend pas, ne bouge pas et reste en position de garde.

#### C. Jeu

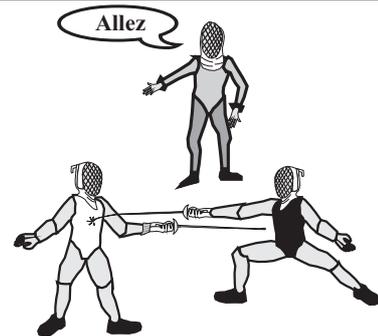
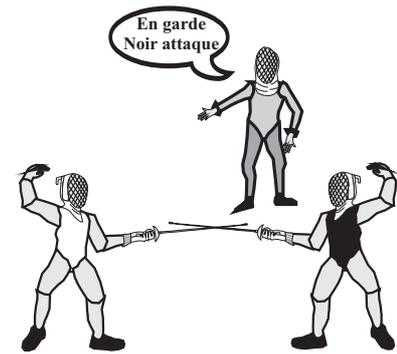
Au signal de l'observateur "Allez".  
L'attaquant porte une attaque puis revient en position de garde.

#### D. Rôle de l'observateur

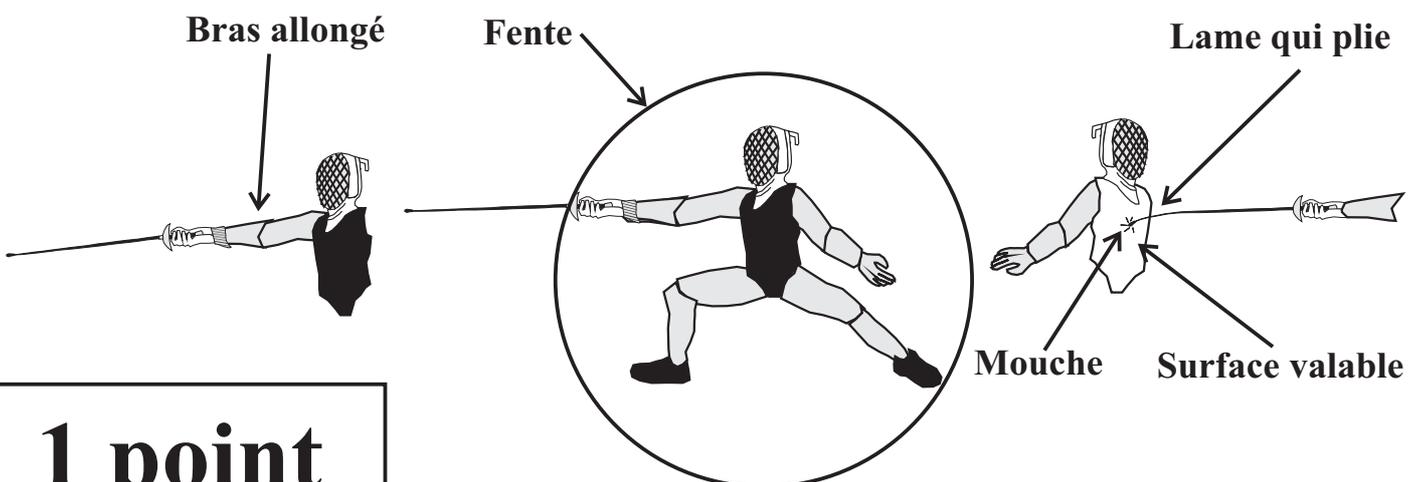
L'observateur débute le jeu.  
"En garde". Il vérifie que les tireurs sont en garde rapprochée et que les lames des fleurets se croisent au milieu.  
"Allez". Il lance le début de l'attaque.  
Il vérifie que l'attaque est bonne, c'est à dire que l'attaquant a :

- 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.  
Il change de rôle l'attaquant et le défenseur.



#### E. Critères d'une bonne attaque



# 1 point

# SÉANCE Numéro 2

## Situation numéro 4 - Avancer - Rompre (Reculer)

### 1. Disposition

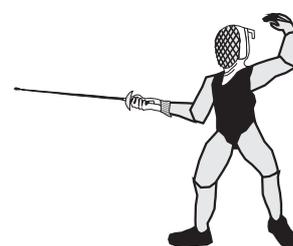
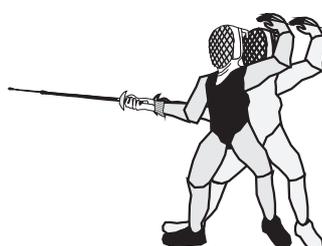
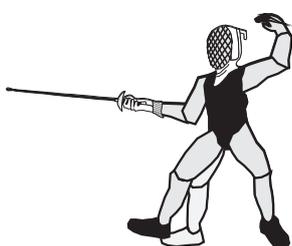
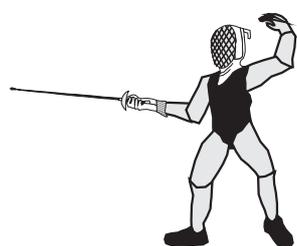
Les élèves sont en ligne face à l'enseignant.  
Ils n'ont pas de fleuret.



### 2. Avancer

Avancer ou Faire une marche.

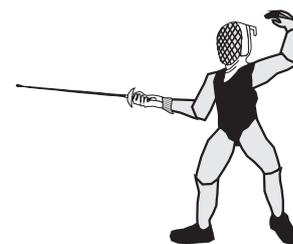
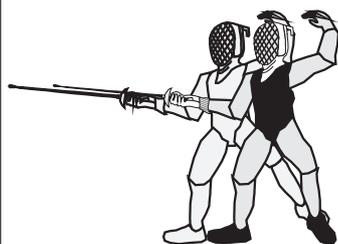
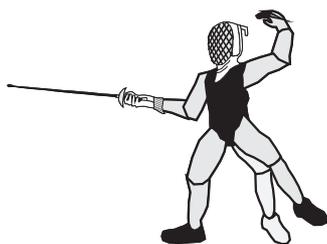
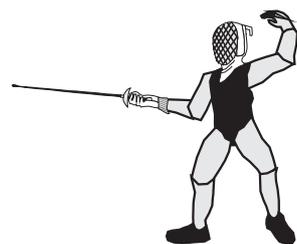
1. Avancer le pied avant en rasant le sol avec le talon.
2. Ramener le pied arrière vers l'avant afin de retrouver la position de garde.



### 3. Reculer

Rompre, Reculer ou Faire une retraite.

1. Reculer la jambe arrière.
2. Ramener la jambe avant vers l'arrière afin de retrouver la position de garde.



### 4. Apprentissage

- A. Détailler tous les éléments décrits ci-dessus.
- B. Faire les deux déplacements (avancer et rompre) successivement en décomposant bien, au ralenti.
- C. Au signal, tout le monde est dans le même sens : avancer ou rompre. D'abord sur un rythme lent puis en accélérant.
- D. Même exercice en position d'assaut (face à face) sans arme. Un côté avance (désigné par l'enseignant), l'autre rompt.
- D. Prendre les fleurets. Se remettre en ligne face à l'enseignant. Même exercice.
- E. Pour terminer, se remettre en position face à face avec les fleurets. Même exercice.

# SÉANCE Numéro 2

## Situation numéro 5 - 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.

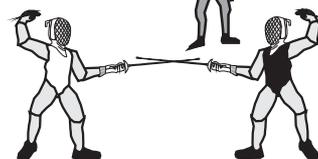
Il attribue un point si l'attaque est bonne.

#### F. Attribution des points

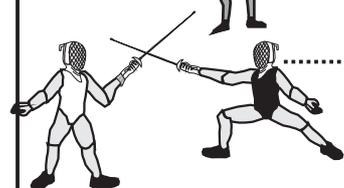
L'enseignant fait durer le jeu durant un certain temps (2 ou 3 minutes par exemple). Il désigne une ligne de tireurs comme étant les attaquants. Ceux-ci marquent le plus possible de points durant ce temps. Puis il inverse les rôles et fait attaquer l'autre ligne de tireurs durant le même temps. Cela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

Les noirs attaquent

En garde

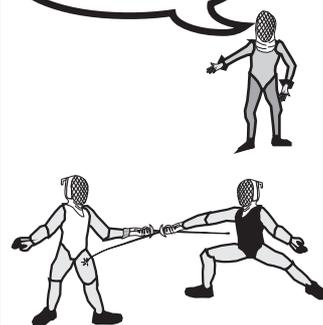


Allez

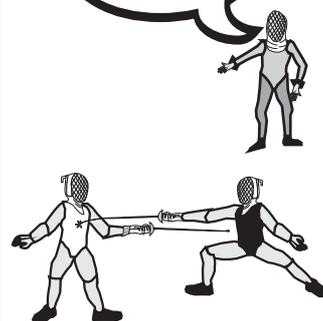


Je n'ai pas touché.  
Je me remets en garde  
et je recommence

Halte  
Touche non valable



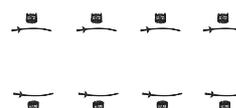
Halte  
Touche valable  
Noir : 1 point



# SÉANCE Numéro 2

## Situation numéro 6 - Se mettre en garde - Maîtriser la distance

### 1. Disposition



Les élèves sont deux par deux face à face.

### 2. Se mettre en garde

#### A. Rappels

Chaque enfant se met en garde et se corrige.  
L'enseignant attire l'attention sur les points suivants : pied avant, pied arrière, jambes souples, buste droit, bras armé, bras arrière.

#### B. Jeu

Sautiller. Se mettre en garde face à son adversaire. Plusieurs fois.

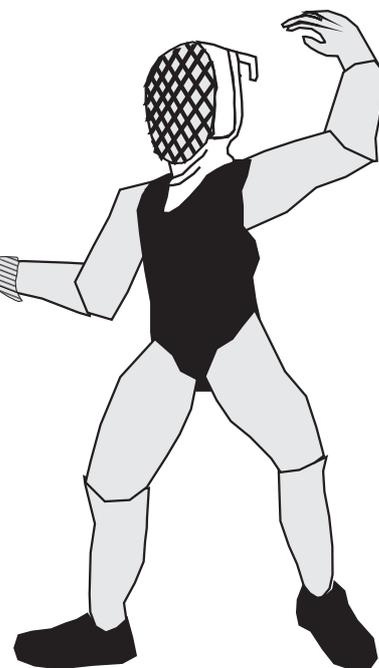
Rappeler comment on marche et comment on fait retraite.

Désigner une colonne qui avance et l'autre qui rompt (recule).

Faire mettre en garde. Lancer le déplacement. Dire "Stop".

Faire vérifier la position de mise en garde. Alternier avancer et rompre.

Dans chaque couple, désigner un meneur qui pilotera le déplacement. L'enseignant interrompt les déplacements de "Stop" et de vérification de la position de mise en garde.



### 3. Maîtriser la distance

Les élèves sont face à face sans arme.

Se mettre en garde.

Régler sa distance par rapport à son adversaire de manière à ce que les doigts soient au contact.

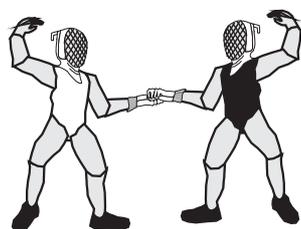
Dans chaque couple, désigner un meneur qui pilotera le jeu.

Le meneur se déplace (avance ou rompt (recule)).

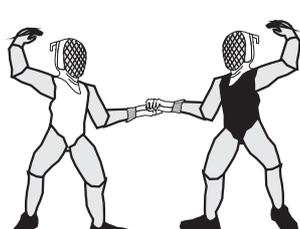
L'autre joueur doit suivre le déplacement imposé. Il ne doit ni perdre le contact avec les doigts de son adversaire ni le percuter.

Au signal, vérifier la distance. Le suiveur qui est correctement au contact à ce moment gagne un point. Puis changer de meneur.

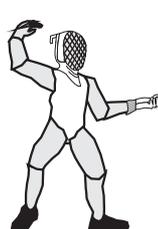
En garde  
Noir meneur  
Allez



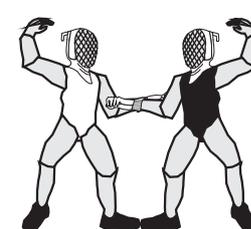
Stop  
Blanc gagné



Stop  
Blanc perdu



Stop  
Blanc perdu

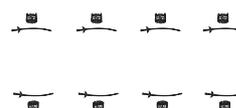


# SÉANCE Numéro 2

## Situation numéro 7 - Tenir son fleuret - Être précis

### 1. Disposition

Les élèves sont deux par deux face à face.



### 2. Tenir le fleuret correctement

L'arme bien tenue est dans le prolongement du bras (cela permet de diriger la pointe avec précision).

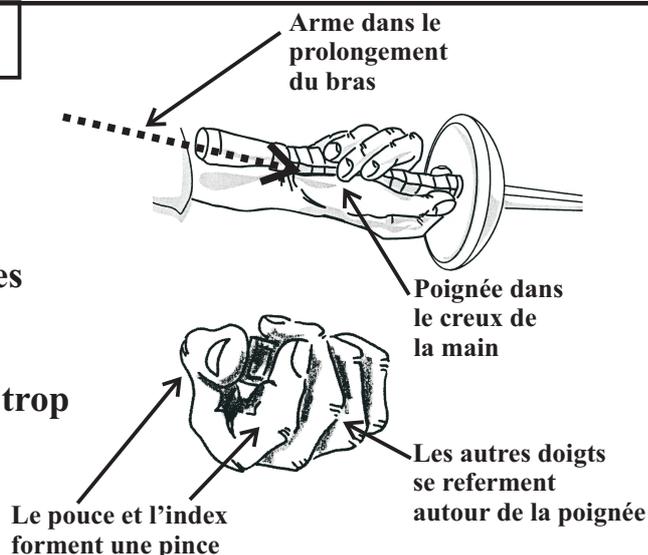
La poignée se tient dans le creux de la main.

Le pouce et l'index forment une pince, les autres doigts se referment autour de la poignée.

La paume de la main "regarde" le plafond.

Le fleuret est tenu fermement mais sans serrer trop fort.

Le pouce et l'index viennent au contact de la coquille.



### 3. Jeu

#### A. Tenir son fleuret correctement

Expliquer comment tenir le fleuret correctement.

Puis les élèves prennent leur fleuret.

Leur donner des repères pour se corriger (pince, pouce et index, paume en l'air, contact avec la coquille, arme = prolongement du bras).

Refaire plusieurs fois l'exercice.

#### B. Écrire avec son fleuret

Demander aux élèves d'écrire avec leur fleuret : chiffres, lettres, cercle ...

### 4. Être précis

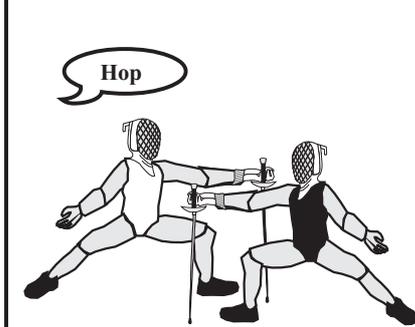
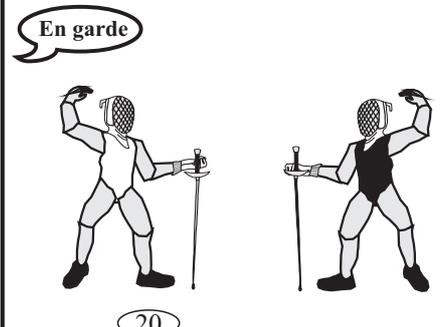
Poser les fleurets.

Demander aux élèves de se mettre en garde, puis de faire une fente sans arme de manière à pouvoir toucher le ventre de son adversaire.

Bien repérer la distance. Prendre les fleurets.

Au premier signal, se mettre en garde. Tenir son fleuret verticalement, pointe au sol.

Au deuxième signal "Hop", lâcher le fleuret puis se fendre et attraper le fleuret de son adversaire avant qu'il ne touche le sol.



# SÉANCE Numéro 2

## Situation numéro 8 - Assaut

### 1. Disposition

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



Éleve 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".

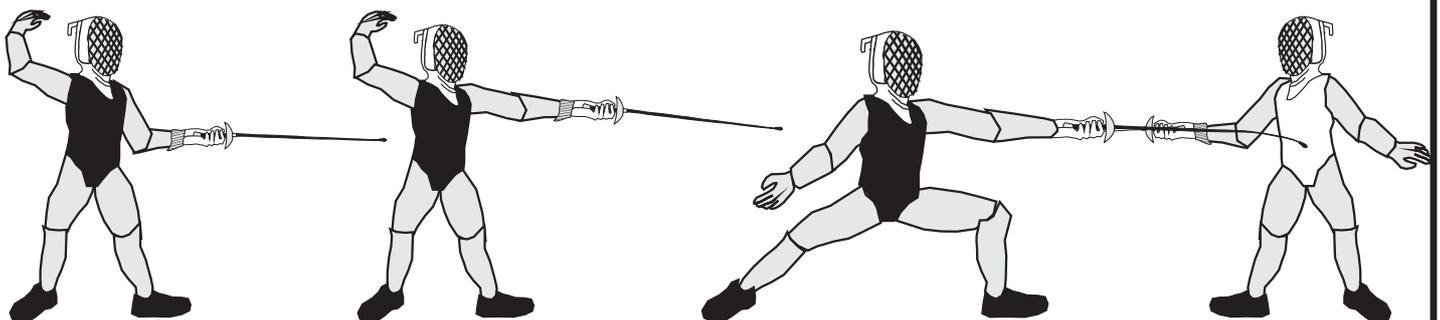
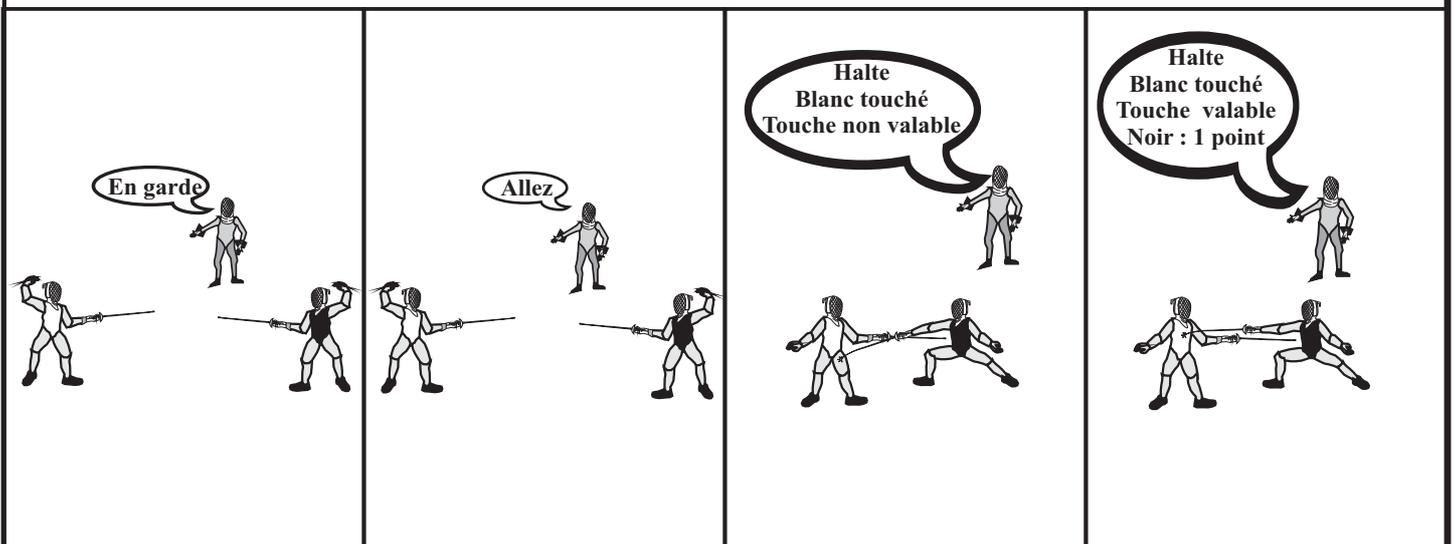
Dès qu'un tireur est touché, l'observateur arrête l'assaut en disant "Halte".

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