

# SÉANCE Numéro 6

## Situation numéro 1 - 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

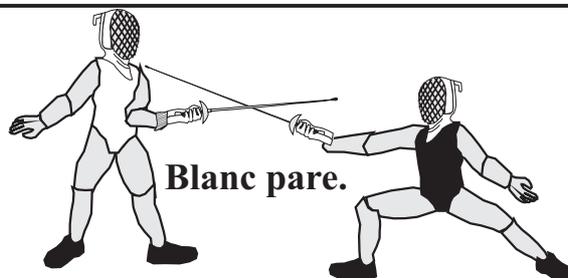
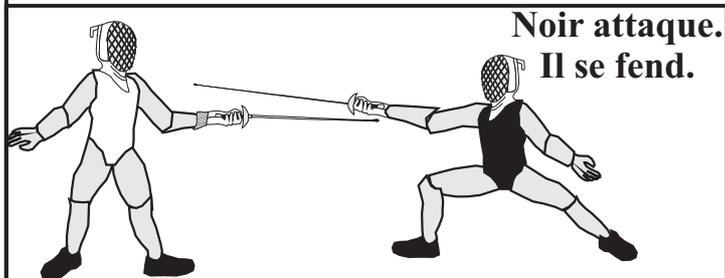
### 2. La riposte

**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.**

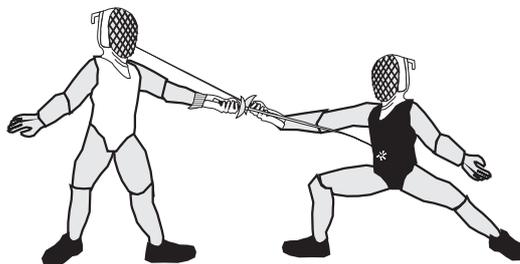
**Si le joueur qui riposte veut être prioritaire pour marquer le point, il ne doit pas marquer de temps d'arrêt.**

**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. 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 6

## Situation numéro 2 - Assaut - Découvrir la feuille de match

### 1. Disposition

Les élèves sont par quatre : 2 tireurs et 2 arbitres.  
Tireurs et arbitres permutent.  
Puis les vainqueurs tirent l'un contre l'autre, arbitrés par les perdants et vice-versa.

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).

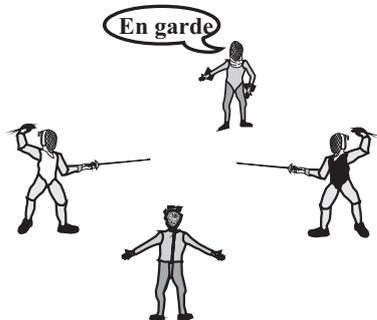
Si la touche n'est pas valable, aucun point n'est accordé. L'arbitre fait remettre les tireurs sur la ligne de mise en garde.

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

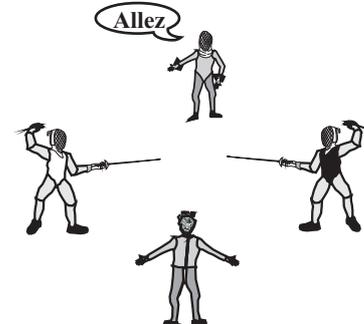
On n'oublie pas qu'un tireur qui sort les 2 pieds derrière la ligne de fond permet à son adversaire de marquer 1 point de pénalité.

À la fin de chaque match, un des arbitres remplit la feuille de match avec les noms (ou les prénoms et les scores. Les deux arbitres n'oublient pas de signer.

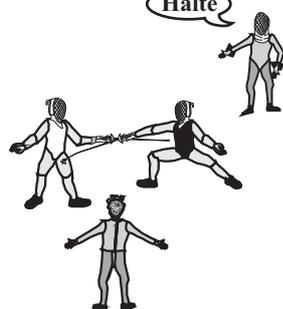
Saluez-vous



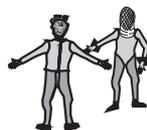
Êtes-vous prêts ?



Halte



Les deux arbitres se concertent.



L'un d'eux annonce le résultat.

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



# SÉANCE Numéro 6

Situation numéro 2 - Suite et fin

## 3. La feuille de match

### Match N°1

Joueur N°1	
SCORE	

Joueur N°2	
SCORE	

Arbitres	Signatures
Joueur N°3	
Joueur N°4	

### Match N°2

Joueur N°3	
SCORE	

Joueur N°4	
SCORE	

Arbitres	Signatures
Joueur N°1	
Joueur N°2	

### Match N°3

Vaincu Match N°1	
SCORE	

Vaincu Match N°2	
SCORE	

Arbitres	Signatures
Vainqueur Match N°1	
Vainqueur Match N°2	

### Match N°4

Vainqueur Match N°1	
SCORE	

Vainqueur Match N°2	
SCORE	

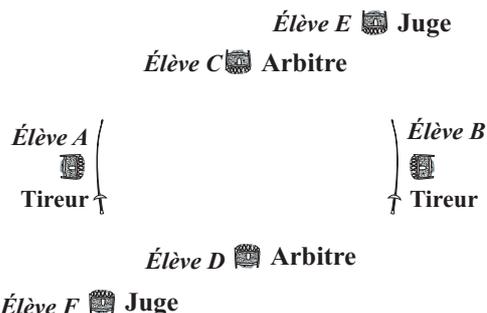
Arbitres	Signatures
Vaincu Match N°1	
Vaincu Match N°2	

# SÉANCE Numéro 6

## Situation numéro 3 - Assaut - Affiner l'arbitrage

### 1. Disposition

Les élèves sont par six : 2 tireurs et 2 arbitres, et 2 juges qui contrôlent le travail des arbitres. Les 3 couples permutent.



### 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).

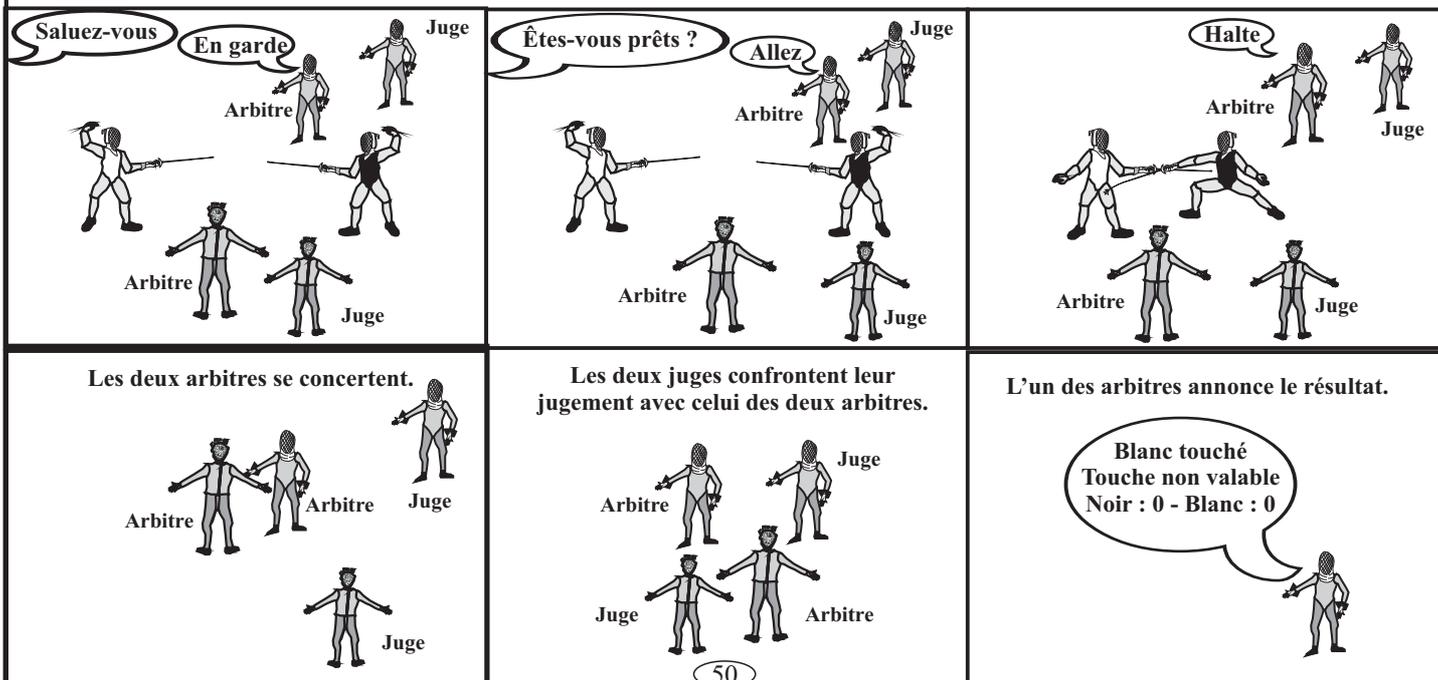
Si la touche est valable, l'arbitre accorde un point au tireur qui a marqué. Il n'oublie pas de rappeler le score à chaque fois. Il peut noter les points acquis sur les doigts de la main (une main pour chaque tireur, celle qui est du côté du tireur).

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 des tireurs 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.

À la fin de chaque match, les deux juges confrontent leur jugement avec celui des 2 arbitres et reprennent avec eux les différentes phases de la phrase d'arme.



# SÉANCE Numéro 6

## Situation numéro 4 - Assaut - Affiner l'analyse de la phrase d'arme

### 1. Disposition

Élève C  Arbitre

Les élèves sont par quatre : 2 tireurs et 2 arbitres.  
Les autres élèves observent.

Élève A   
Tireur 

Élève B   
Tireur 

Élève D  Arbitre

### 2. Assaut

Un des arbitres 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

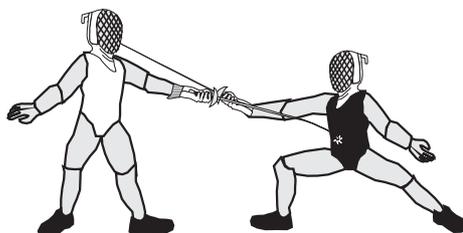
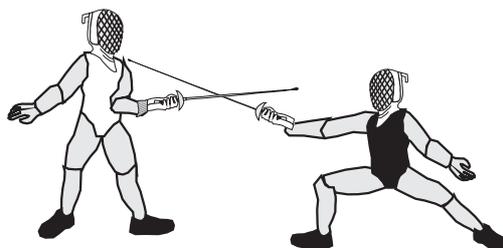
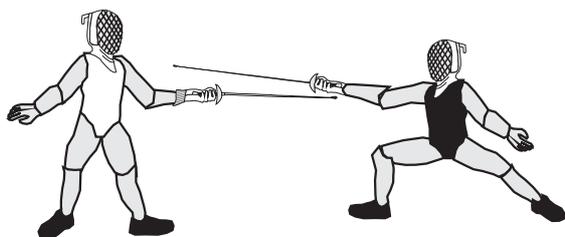
Son attaque est-elle correcte ? (Allonge le bras puis se fend) (Oui ou non)

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.



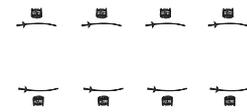
Analyse de la phrase d'arme  
Noir attaque - Son attaque est correcte  
Blanc pare  
Blanc riposte - Touche valable



# SÉANCE Numéro 6

## Situation numéro 5 - 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).

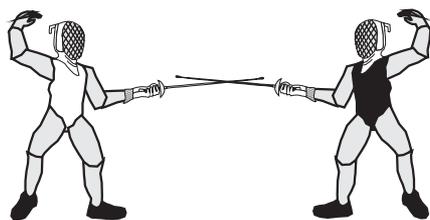
#### Troisième étape :

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

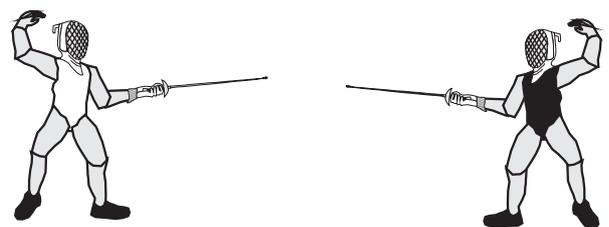
- Je suis près, j'allonge le bras.
- Je suis à une distance que je juge correcte, j'allonge le bras et je me fends.
- Je suis trop loin, je marche, j'allonge le bras et je me fends.

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

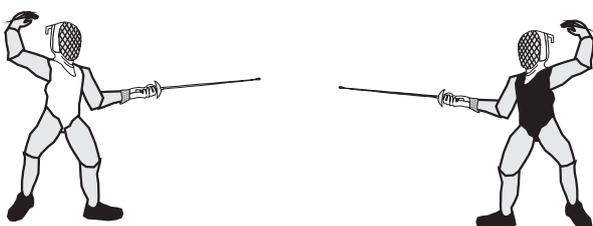
1 point si le déplacement envisagé a permis une touche valable.



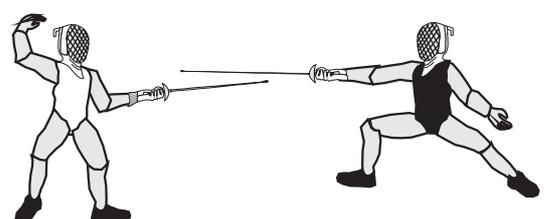
Noir ferme les yeux



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 6

## Situation numéro 6 - Être précis

### 1. Disposition

Les élèves sont deux par deux face à face.



### 2. Situation

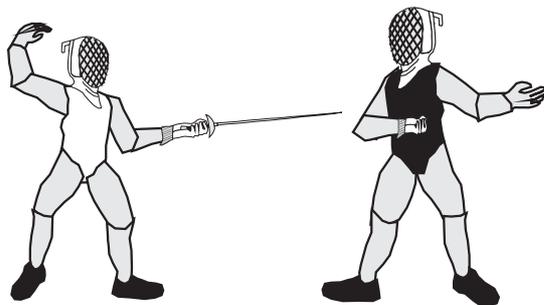
#### A. Mise en place

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.

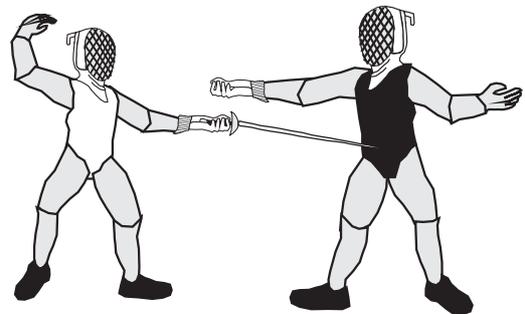
#### B. Situation n°1

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.



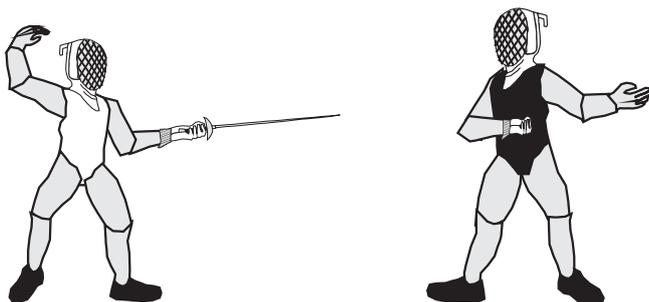
Blanc allonge le bras et touche.

#### C. Situation n°2

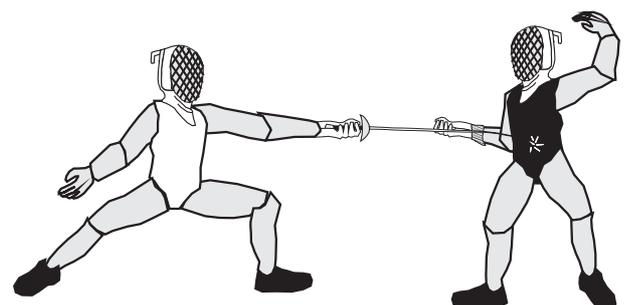
Les deux joueurs se tiennent à distance moyenne de manière à ce que le joueur armé puisse toucher celui qui n'est pas armé en faisant une fente après avoir allongé le bras.

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 6

## Situations numéros 7 et 8 - Assaut - Remplir la feuille de match

### 1. Disposition

Les élèves sont par quatre : 2 tireurs et 2 arbitres.  
Si le nombre d'élèves de la classe n'est pas divisible par 4, faire des poules de 3 avec 2 tireurs et 1 arbitre.

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).

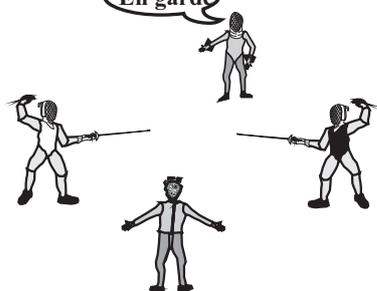
Si la touche n'est pas valable, aucun point n'est accordé. L'arbitre fait remettre les tireurs sur la ligne de mise en garde.

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

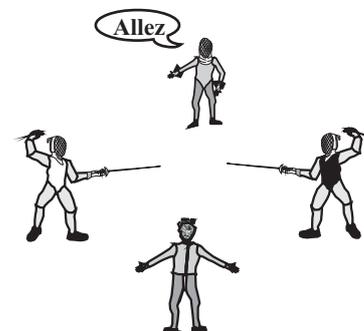
On n'oublie pas qu'un tireur qui sort les 2 pieds derrière la ligne de fond permet à son adversaire de marquer 1 point de pénalité.

À la fin de chaque match, un des arbitres remplit la feuille de match avec les noms (ou les prénoms et les scores. Les deux arbitres n'oublient pas de signer.

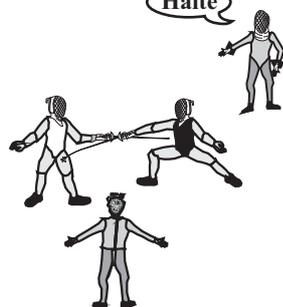
Saluez-vous



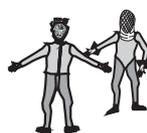
Êtes-vous prêts ?



Halte



Les deux arbitres se concertent.



L'un d'eux annonce le résultat.

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



# SÉANCE Numéro 6

Situations numéros 7 et 8 - Suite

## 3. La feuille de match - Poule de 4

### Match N°1

Joueur N°1	<input type="text"/>	Joueur N°2	<input type="text"/>	Arbitres	Signatures
SCORE	<input type="text"/>	SCORE	<input type="text"/>	Joueur N°3	<input type="text"/>
				Joueur N°4	<input type="text"/>

### Match N°2

Joueur N°3	<input type="text"/>	Joueur N°4	<input type="text"/>	Arbitres	Signatures
SCORE	<input type="text"/>	SCORE	<input type="text"/>	Joueur N°1	<input type="text"/>
				Joueur N°2	<input type="text"/>

### Match N°3

Vaincu Match N°1	<input type="text"/>	Vaincu Match N°2	<input type="text"/>	Arbitres	Signatures
SCORE	<input type="text"/>	SCORE	<input type="text"/>	Vainqueur Match N°1	<input type="text"/>
				Vainqueur Match N°2	<input type="text"/>

### Match N°4

Vainqueur Match N°1	<input type="text"/>	Vainqueur Match N°2	<input type="text"/>	Arbitres	Signatures
SCORE	<input type="text"/>	SCORE	<input type="text"/>	Vaincu Match N°1	<input type="text"/>
				Vaincu Match N°2	<input type="text"/>

# SÉANCE Numéro 6

Situations numéros 7 et 8 - Fin

## 4. La feuille de match - Poule de 3

### Match N°1

Joueur N°1	<input type="text"/>	Joueur N°2	<input type="text"/>	Arbitre	Signature
SCORE	<input type="text"/>	SCORE	<input type="text"/>	Joueur N°3	<input type="text"/>

### Match N°2

Joueur N°1	<input type="text"/>	Joueur N°3	<input type="text"/>	Arbitre	Signature
SCORE	<input type="text"/>	SCORE	<input type="text"/>	Joueur N°2	<input type="text"/>

### Match N°3

Joueur N°2	<input type="text"/>	Joueur N°3	<input type="text"/>	Arbitre	Signature
SCORE	<input type="text"/>	SCORE	<input type="text"/>	Joueur N°1	<input type="text"/>

# SÉANCE Numéro 7

## Tournoi

### 1. Organisation

Les élèves sont par quatre : 2 tireurs et 2 arbitres.  
Si le nombre d'élèves de la classe n'est pas divisible par 4, faire des poules de 3 avec 2 tireurs et 1 arbitre.

Élève C  Arbitre

Élève A   
Tireur ↑

Élève B   
Tireur ↑

Élève D  Arbitre

Remplir la fiche récapitulative avec les noms des élèves.

Faire les poules de 4 et de 3 (dans l'ordre alphabétique des élèves -ou autre-)

Distribuer les feuilles de poule.

Les assauts se déroulent. Chaque arbitre rapporte sa feuille de poule à l'enseignant.

L'enseignant note sur la feuille récapitulative la somme des touches marquées lors des 2 matchs.

Lorsque tous les matchs sont terminés, on peut lancer le deuxième tour en reconstituant d'autres poules.

Une suggestion : la première poule est composée des élèves qui ont 6 touches, puis 5 touches, 4 touches....

Si on a le temps, on peut même faire un troisième tour en triant sur le total des 2 premiers tours.

### 2. La feuille de match - Poule de 3

#### Match N°1

Joueur N°1

SCORE

Joueur N°2

SCORE

Arbitre

Signature

Joueur N°3


#### Match N°2

Joueur N°1

SCORE

Joueur N°3

SCORE

Arbitre

Signature

Joueur N°2


#### Match N°3

Joueur N°2

SCORE

Joueur N°3

SCORE

Arbitre

Signature

Joueur N°1


# SÉANCE Numéro 7

## 3. La feuille de match - Poule de 4

### Match N°1

Joueur N°1	
SCORE	

Joueur N°2	
SCORE	

Arbitres	Signatures
Joueur N°3	
Joueur N°4	

### Match N°2

Joueur N°3	
SCORE	

Joueur N°4	
SCORE	

Arbitres	Signatures
Joueur N°1	
Joueur N°2	

### Match N°3

Vaincu Match N°1	
SCORE	

Vaincu Match N°2	
SCORE	

Arbitres	Signatures
Vainqueur Match N°1	
Vainqueur Match N°2	

### Match N°4

Vainqueur Match N°1	
SCORE	

Vainqueur Match N°2	
SCORE	

Arbitres	Signatures
Vaincu Match N°1	
Vaincu Match N°2	

# SÉANCE Numéro 7

## 4. La feuille de match - Récapitulatif

	Nom Prénom	Tour 1	Tour 2	Tour 3	TOTAL
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					