



VILLE DE LYON
Direction des Sports
Service Animation
Sportive



PROJET PEDAGOGIQUE

L'ESCRIME A L'ECOLE

- Cycle 3 -



Année 2011/2012

Document réalisé par les ETAPS de la VILLE DE LYON

HANRAS Estelle

TRAINARD Philippe

BROUXEL Olivier

ROTA Nicolas

Avec la participation des CPC Ville de Lyon

PRESENTATION DU PROJET PEDAGOGIQUE

1. Origine du projet
2. Intérêts de ce projet
3. Contenu du projet

L'ESCRIME A L'ECOLE

1. La compétence visée
2. L'essentiel de l'activité :
 - Définition
 - Enjeux
 - Fondamentaux
 - Dispositif et matériel
 - Les règles
3. Le module d'apprentissage :
 - Définition
 - Architecture et choix de compétences
 - Objectifs et contenus
 - Déroulement des séances

PRESENTATION DU PROJET PEDAGOGIQUE

ORIGINE DU PROJET

Dans le cadre de la convention qui lie l'Education Nationale et la Ville de Lyon, les Educateurs Territoriaux des Activités Physiques et Sportives (ETAPS) du Service Animation Sportive formalisent leurs interventions dans une APS par la rédaction d'un projet pédagogique. Ce dernier est formulé en lien avec les compétences présentées dans les programmes 2008 de l'école élémentaire.

Ainsi, ce document a été réalisé suite à un travail de concertation entre l'équipe d'encadrement du service et les conseillers pédagogiques de circonscription.

INTERETS DE CE PROJET

L'escrime est une activité peu enseignée en milieu scolaire. Ce projet pédagogique pourra servir de référence à l'enseignant de cycle 3 afin de clarifier les objectifs, les contenus d'enseignement et par conséquent de faciliter le déroulement du module d'apprentissage.

Ce projet permettra également au Service Animation Sportive d'être plus fonctionnel. En effet, il pourra faciliter la tâche des remplaçants ponctuels amenés à palier les éventuelles absences des titulaires.

CONTENU DU PROJET :

Le projet vise l'acquisition de la compétence « coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ». Il se déroule sur un module d'apprentissage de 9 séances d'1 heure.

L'ESCRIME A L'ECOLE

Pour enseigner l'escrime à l'école, comme pour enseigner toute activité physique, il faut réunir trois notions fondamentales :

- La ou les compétences que l'on veut enseigner.
- L'essentiel de l'activité, ce qu'elle a de spécifique et d'incontournable.
- Se doter d'une démarche qui permet de monter ces savoirs.

1. La compétence visée

L'activité escrime est une activité physique support pour le développement de la compétence des programmes 2008 : « **coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement** »

2. L'essentiel de l'activité :

DEFINITION

L'escrime est une activité physique et sportive caractérisée par un affrontement duel avec l'utilisation d'un engin : le fleuret, l'épée ou le sabre dans un espace délimité dans un temps limité où il s'agit de toucher l'autre sans se faire toucher.

ENJEUX DE L'ACTIVITE

- Maîtrise de soi.
- Développement de l'attention et de la prise d'informations pour agir en action-réaction.
- Appropriation et respect des règles de sécurité.

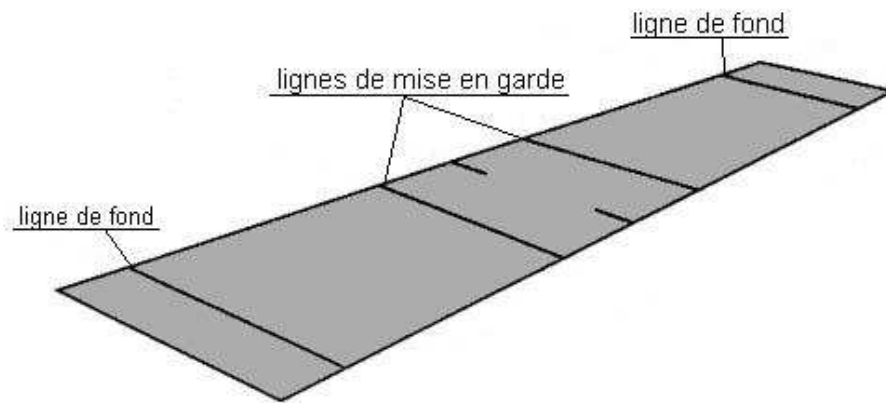
FONDAMENTAUX DE L'ACTIVITE

- Se déplacer : gérer la distance avec son adversaire.
- Attaquer : se fendre pour toucher son adversaire.
- Se défendre : se retirer ou parer l'adversaire.
- Manipuler le fleuret pour toucher ou se protéger.
- Agir en fonction de sa stratégie et/ou de l'adversaire.

DISPOSITIF ET MATERIEL:

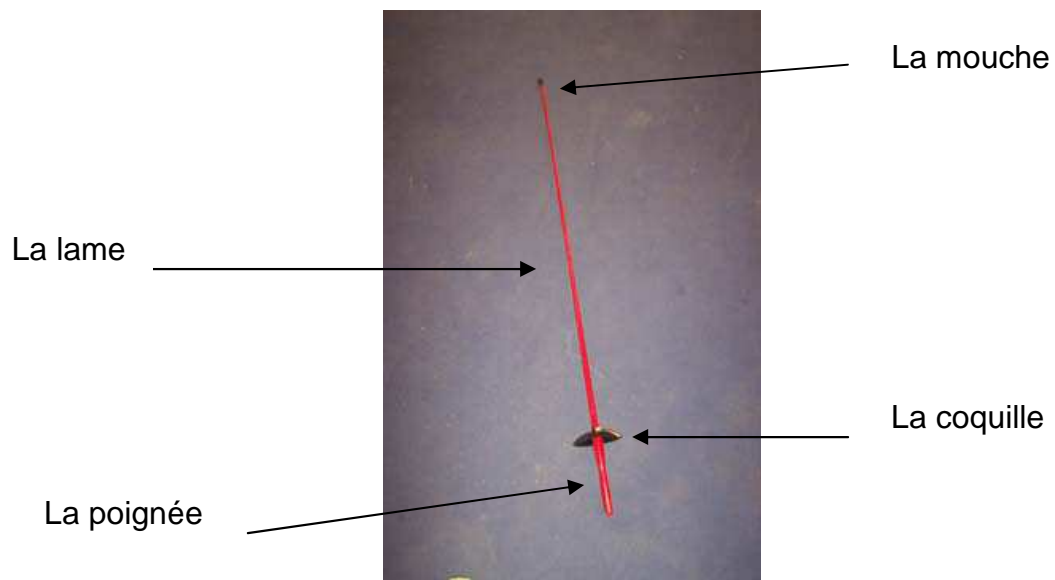
- Une piste, longue d'environ 10m et large d'1m.
- Un fleuret adapté à la pratique scolaire.
- Des protections.

La piste



piste

Le fleuret



Le masque



La veste



LES REGLES:

Elles sont à construire dès la 1^{ère} séance avec les élèves, s'affinent et se valident au fur et à mesure du déroulement du module.

- **Règles de sécurité, règles de vie et de fonctionnement, règles de jeu :**
 - ➔ Je porte une tenue adaptée à la pratique sportive.
 - ➔ Je mets mon masque avant de prendre mon fleuret.
 - ➔ Je garde mon masque jusqu'au signal de l'enseignant.
 - ➔ Je prends mon arme avec l'autorisation de l'enseignant.
 - ➔ Je vérifie que mon fleuret a sa mouche et j'arrête immédiatement l'activité si elle tombe.
 - ➔ Je me déplace en marchant avec mon fleuret pointe vers le bas.
 - ➔ J'arrête immédiatement mon assaut au signal « halte ».
 - ➔ Lors des assauts, je reste sur ma piste.
 - ➔ Je respecte les règles du jeu, mon adversaire et l'arbitre.
 - ➔ Je porte mon masque lorsque je suis arbitre ou scoreur.

3. Démarche pédagogique : un module d'apprentissage de 9 séances

Un module d'apprentissage est un ensemble de séances d'apprentissage de natures différentes qui permet de développer chez l'élève des compétences spécifiques et générales. Le module d'apprentissage présenté est constitué de 9 séances d'environ 1 heure.

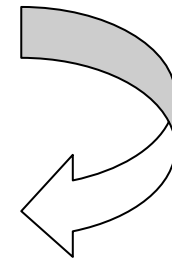
Pour le construire, nous avons choisi de croiser la compétence « coopérer et s'opposer individuellement et collectivement » avec les compétences attendues du deuxième palier du socle commun en particulier les compétences sociales et civiques et la compétence « autonomie et initiative ».

Architecture du module d'apprentissage et choix de compétences

Compétence EPS :

« Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement »

2 séances	1 séance	4 séances	1 séance	1 séance
1	2	3	4	5



1. Situations de mise en activité de l'élève :

Compétence 6 du socle : « *respecter les règles de la vie collective* »

Connaître et respecter les règles de sécurité et le matériel.

2. Situation de référence :

Compétence 7 du socle : « *Commencer à savoir s'autoévaluer dans des situations simples* »

Connaître et analyser ses réussites.

3. Situations d'entraînement :

Compétence 7 du socle : « *S'impliquer dans un projet individuel* »

S'entraîner pour progresser et améliorer sa performance.

4. Bilan.

Compétence 7 du socle : « *Montrer une certaine persévérance et commencer à s'autoévaluer* »

Comprendre et mesurer les progrès réalisés et les conditions de ces nouvelles performances.

5. Réinvestissement, rencontres.

OBJECTIFS ET CONTENUS DE CHACUNE DES PHASES DU MODULE D'APPRENTISSAGE

	OBJECTIFS	CONTENUS
1. mise en activité	<p>Connaître et utiliser le matériel en toute sécurité. Devenir un tireur responsable. Se placer et se déplacer.</p>	<p>(2 séances)</p> <p>Devenir un tireur responsable Se déplacer en respectant les modes de déplacement de l'escrime.</p>
2. situation de référence	<p>Se confronter à une situation de duel.</p> <p>Mise en place des rôles : Tireur, arbitre, scoreur</p>	<p>(1 séance)</p> <p>L'assaut. Adapter son action à celle de son adversaire.</p>
3. situations d'entraînement	<p>S'entraîner pour progresser et améliorer sa performance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se déplacer comme un escrimeur - gérer la distance avec l'adversaire - la parade - la riposte 	<p>(4 séances)</p> <p>Se déplacer pour être à bonne distance de son adversaire. Se fendre pour toucher Rompre pour se défendre Parer une attaque Riposter</p>
4. bilan	<p>Réinvestir les savoirs acquis au cours des situations d'apprentissage, mesurer ses progrès et comprendre les conditions de la réussite.</p>	<p>(1 séance)</p> <p>L'assaut.</p>
5. réinvestissement	<p>Réinvestir ses compétences dans des situations différentes et plus complexes.</p>	<p>(1 séance)</p> <p>Compétition par équipes</p>

Situation 1 : « Marcher et rompre »

Objectifs : Se déplacer comme un escrimeur.

Matériel utilisé

- Pas de matériel

Dispositif

- L'ETAPS fait face à toute la classe placée sur une ou plusieurs lignes en quinconce.

Déroulement :

- L'ETAPS apporte le bagage technique minimum aux enfants en leur expliquant (à partir de la position de garde) les deux modes de déplacement d'escrime de base : la marche et la retraite.
- Face à lui, les enfants devront marcher ou rompre en fonction de l'adulte. (Marche = marche et retraite = retraite). L'adulte pourra également se fendre. Une variante pourrait être de faire le mouvement inverse (= marcher face à une retraite et rompre face à une marche) : cela reviendrait à conserver la distance entre l'élève et l'adulte.

TÂCHE DE L'ELEVE

But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
<ul style="list-style-type: none">- Se déplacer comme un tireur.	<ul style="list-style-type: none">- Faire les déplacements avec le moins possible de corrections par l'ETAPS ou l'enseignant.- Je me déplace en même temps et dans la même direction que l'ensemble du groupe classe.	<ul style="list-style-type: none">- En marche : avancer le pied avant en premier.- En retraite : déplacer le pied arrière en premier.- Ne jamais croiser les pieds.- Garder les pieds perpendiculaires avec un espace d'un pied entre les 2.

Situation 2 : « 1, 2, 3 soleil ! »

Objectifs : Se déplacer comme un escrimeur.

Matériel utilisé

- Un masque.
- Une veste.
- Un fleuret

Dispositif

- Un « roi soleil » contre le mur et les autres enfants en ligne à environ 10m
- Selon l'effectif la classe peut être divisée en deux.

Déroulement :

- Lorsque le roi soleil compte les enfants avancent en marche d'escrime. A « soleil », les élèves doivent être immobiles et en garde sinon ils font une double retraite. Pour gagner, il faut toucher le mur avec le fleuret en se fendant. Les enseignants contrôlent les déplacements.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

Critères de réussite

Opérations pour réussir

- Etre le 1^{er} à toucher le mur.

- Ne pas retourner au « poulailler ».

- En marche, le pied avant se déplace avant le pied arrière.
- En retraite, le pied arrière se déplace avant le pied avant.
- S'organiser pour être en garde à « soleil »
- Toucher le mur avec le fleuret en se fendant.

Phase : situation de référence

Séance 1

Situation 3 : « Mon 1^{er} assaut »

Objectifs : S'affronter dans le respect des règles

Matériel utilisé

- Un masque.
- Une veste.
- Un fleuret

Dispositif

- Les enfants sont par 2 (2 tireurs)

Déroulement :

- Les élèves s'affrontent en un contre un.
- Sur la piste, les tireurs s'affrontent avec les fleurets dans le respect des règles de sécurité et de déplacement.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

Critères de réussite

Opérations pour réussir

- Toucher son adversaire.

- Faire au moins deux touches par assaut.

- Toucher la surface valable.
- Se déplacer avec la marche et la retraite.

Situation 1 : « Jacques a dit »

Objectif : Se placer et se déplacer. Réagir à un signal.

Matériel utilisé

- Un masque.
- Une veste.
- Un fleuret.

Dispositif

- Les enfants sont placés côte à côte face à « Jacques »

Déroulement

- Jaques l'éducateur annonce des actions d'escrime (marche retraite, fente, mise en garde, ...) précédées ou non d'un « Jaques a dit ».
- L'élève ne doit exécuter que les actions précédées de « Jaques a dit ».
- Si l'élève réalise une action sans que celle-ci ne soit précédée d'un « Jaques a dit » (et inversement), il marque un point de pénalité.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

Critères de réussite

Critères de réalisation

- Marquer le moins de points possible

- Marquer moins de 5 points sur l'ensemble du jeu.

- Connaître, en pratique, les actions d'escrime.
- Être concentré.

Situation 2 : « La queue du diable »**Objectif : Préparation à la fente, travail du jeu de jambe****Matériel utilisé**

- Un masque.
- Une veste.
- Un fleuret.
- Deux foulards

Dispositif

- Un diable avec un foulard coincé dans le bas de la veste.
- Les élèves sont par trois sur une piste. 2 tireurs et 1 arbitre.

Déroulement

1/ Les 2 tireurs sont face à face sur une piste, un attaquant et un défenseur (immobile) avec un foulard attaché sur la veste. A « allez », l'attaquant doit se fendre pour récupérer le foulard.

2/ Idem, mais le défenseur a le droit de rompre. L'attaquant a le droit à 2 marches maximum.

3/ Duel, les 2 tireurs ont un foulard.

TÂCHE DE L'ÉLÈVE**But**

- Arracher la queue du diable sans se faire arracher la sienne.

Critères de réussite

- Marquer au moins 4 points sur 10 assauts

Critères de réalisation

- Se déplacer rapidement d'avant en arrière.
- Être à bonne distance de son adversaire.
- Tendre le bras avant de fendre.

Situation 3 : « Le béret ! »

Objectifs : Se déplacer comme un escrimeur.

Matériel utilisé

- Lattes antidérapantes
- Un masque par élève + 4 fleurets

Dispositif

- 4 équipes en ligne les unes à côté des autres face à un mûr.
- Face à chaque équipe, une suite de lattes est posée au sol devant le mûr. Un fleuret au début de chaque ligne de lattes.

Déroulement :

- Les membres de chaque équipe se donnent des numéros. A l'appelle de leur numéro, les enfants doivent saisir le fleuret devant eux, se déplacer en marche d'escrime dans les lattes, se fendre et toucher le mur. Le 1^{er} qui touche le mur gagne le point pour son équipe. Si le tireur marche sur une latte, le point va à l'équipe adverse.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

Critères de réussite

Opérations pour réussir

- Etre le 1^{er} à toucher le mur pour marquer le plus de points possible.

- Ne pas marcher sur les lattes.
- Gagner au moins une fois son duel.

- En marche, j'avance mon pied avant en 1^{er}.
- Avoir un seul pied entre les lattes.
- Déclencher la fente dès la sortie des lattes par le pied avant.

Remarque : Dans la mesure du possible, nous essayerons de finir toutes les séances par un temps d'assaut. Ceci aura pour but le réinvestissement en situation réelle de ce qui a été travaillé dans la séance.

Situation 3 : « L'assaut »

Objectifs : S'affronter dans le respect des règles

Matériel utilisé

- Un masque.
- Une veste.
- Un fleuret

Dispositif

- Les enfants sont par 4 : 2 tireurs, un arbitre et un scoreur.

Déroulement :

- Les élèves s'affrontent en un contre un sur des assauts de 3 minutes.
- Chaque élève doit rencontrer les trois autres.
- Le scoreur est chargé d'observer les tireurs sur certains critères (déplacements, règles de sécurité, surface valable)
- L'arbitre fait vivre le duel en utilisant les commandements et annonce le score.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

Critères de réussite

Opérations pour réussir

- Gagner l'assaut.

- Réussir au moins 2 touches par assaut.

- Toucher la surface valable en se fendant.
- Se placer à bonne distance.
- Allonger le bras avant de se fendre.

Situation 1 : « Touche Touche »

Objectifs : Se fendre pour toucher, rompre pour se défendre.

Matériel utilisé

- Aucun

Dispositif

- Les élèves sont par 2 sur une piste, 2 tireurs sans fleuret.

Déroulement :

- Les tireurs sont en garde, paume contre paume, l'un est attaquant, l'autre défenseur. Le défenseur tape dans la paume pour donner le signal et l'attaquant doit se fendre pour toucher (1 marche maximum), le défenseur doit éviter la touche en rompant.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

- Pour l'attaquant : toucher l'adversaire
- Pour le défenseur : ne pas se faire toucher

Critères de réussite

- Attaquant : une touche sur 5 attaques.
- Défenseur : éviter au moins 3 fois l'attaque.

Opérations pour réussir

- Se déplacer rapidement.
- Se fendre bras tendu pour toucher.
- Se retirer rapidement pour ne pas se faire toucher.

Situation 2 : « Battez retraite »

Objectifs : Se fendre pour toucher, rompre pour se défendre.

Matériel utilisé

- Un masque.
- Une veste.
- Un fleuret

Dispositif

- Les élèves sont par 2 sur une piste,

Déroulement :

- Les tireurs sont en garde, mouche à mouche, un attaquant, un défenseur. Le défenseur bat le fer pour donner le signal et l'attaquant doit se fendre pour toucher (1 marche maximum), le défenseur doit éviter la touche en rompant.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

- Pour l'attaquant : toucher l'adversaire
- Pour le défenseur : ne pas se faire toucher

Critères de réussite

- Attaquant : une touche sur 5 attaques.
- Défenseur : éviter au moins 3 fois l'attaque.

Opérations pour réussir

- Se déplacer rapidement.
- Se fendre bras tendu pour toucher.
- Se retirer rapidement pour ne pas se faire toucher.

Situation 1 : « La cible rétrécissante »

Objectifs : Toucher des zones précises ou libres.

Matériel utilisé

- Une veste.
- Un fleuret.
- Un masque.

Dispositif

- Les élèves sont 2 par pistes : 1 tireur, 1 partenaire/arbitre.
- Différentes cibles sont constituées : la veste divisée en 4 zones, la main, 4 doigts, 3 doigts, ...

Déroulement :

- Le partenaire/arbitre annonce une zone à toucher, le tireur est à distance de fente puis se fend pour toucher.
- La cible rétrécit si elle a été touchée. 1/ Le torse, 2/1 quart de la veste, 3/La main, 4/4 doigts, 5/3 doigts, 6/ 2 doigts, 7/1 doigt.
- Si elle a été manquée, le partenaire revient à la cible précédente.
- Variable : ajouter une ou plusieurs marches avant la fente.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

Critères de réussite

Opérations pour réussir

Toucher la zone annoncée.
Toucher la plus petite cible.

Après les 10 touches, le tireur doit être au maximum à 4 doigts.

Tendre le bras avant de se fendre.
Aligner la pointe avec la cible dès que le bras est tendu.
Toucher bras tendu.

Situation 2: « L'anneau en or »

Objectifs : Se placer à bonne distance de son adversaire.

Matériel utilisé

- Un masque.
- Une veste.
- Un fleuret
- Un anneau par tireur

Dispositif

- Les élèves sont par 2 sur une piste.
- Les tireurs placent un anneau sur la lame du fleuret.

Déroulement :

1/ En coopération : l'attaquant se déplace (marche, retraite, ...) et le défenseur doit maintenir la distance pour ne pas faire tomber l'anneau.

2/ En opposition : au signal « allez », le tireur doit attraper l'anneau de l'adversaire sans perdre le sien. Les tireurs s'opposent sur des duels de 3 minutes puis changent de rôle. Le duel s'arrête dès qu'un anneau touche la coquille du fleuret ou descend jusque sur le bras.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

Critères de réussite

Opérations pour réussir

1/ Ne pas faire tomber l'anneau.
2/Attraper l'anneau de l'adversaire sans perdre le sien.

1/ Une chute de l'anneau maximum en 2 minutes.
2/ Attraper au moins une fois l'anneau.

- Tendre le bras avant d'attaquer.
- Être à bonne distance de son adversaire.
- Être rapide.
- Utiliser la fente pour attaquer.

Situation 1: « Bats en rythme »

Objectif : Manier son fleuret

Matériel utilisé

- Un masque.
- Un fleuret.
- Une veste.

Dispositif

- Les élèves sont par deux face à face sur une piste.
- Un chef d'orchestre et un musicien à distance de fente

Déroulement :

- Le chef d'orchestre bat le fer du musicien (un coup droit, par-dessous, par-dessus, ...) et le musicien reproduit.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

Critères de réussite

Opérations pour réussir

- Suivre le chef d'orchestre.

- Faire moins de 5 erreurs en 2'.

- Etre concentré.
- Varier le type de battement.

Situation 2 : « La prise de la tour »

Objectif : Parer pour se défendre

Matériel utilisé

- Une veste - Un masque.
- Un fleuret - Un cerceau.

Dispositif

- Les élèves sont par deux, face à face. Un attaquant (le chevalier) et un défenseur (le gardien de la tour) avec le pied arrière dans le cerceau (la tour).

Déroulement :

- Le gardien de la tour a le pied arrière dans le cerceau et l'autre tireur est le chevalier qui doit prendre la tour en touchant la tour.
- Le chevalier tente 5 attaques puis les rôles sont inversés. A chaque touche le chevalier marque un point ; à chaque parade le gardien marque un point.
- Dans un 1^{er} temps, les tireurs sont à distance de fente, puis le chevalier part de sa ligne de mise en garde.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

Critères de réussite

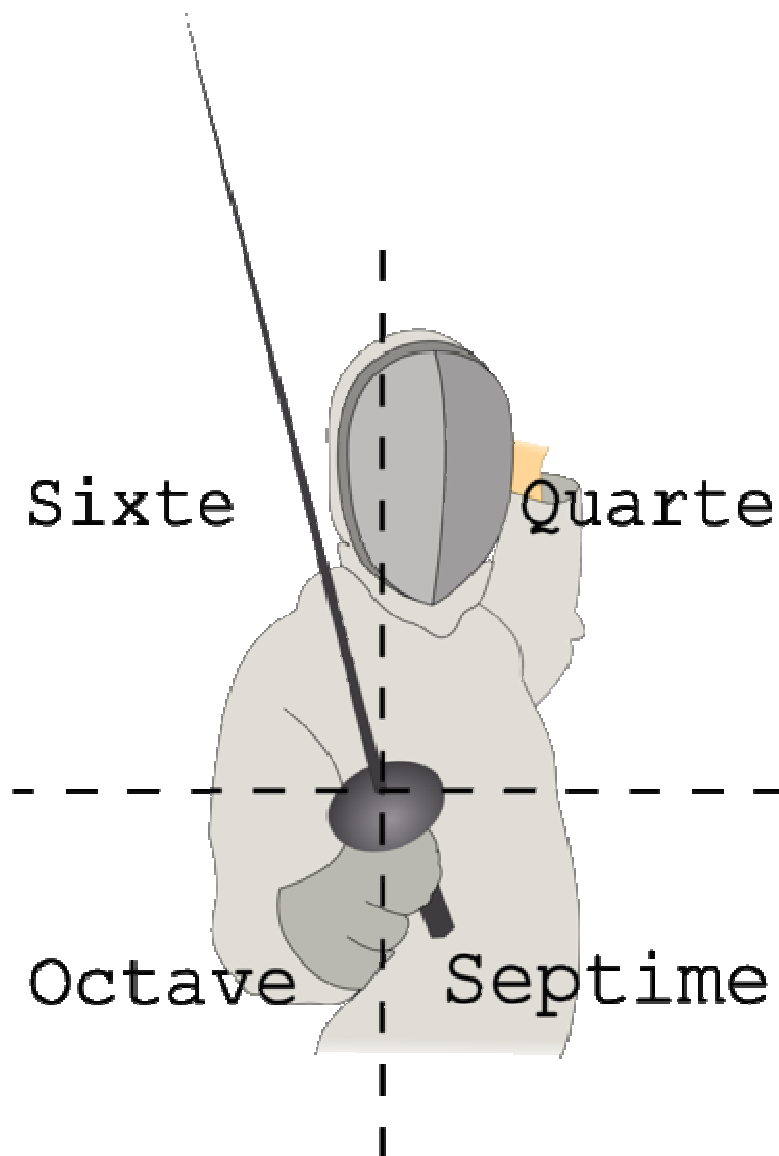
Opérations pour réussir

- Prendre la tour pour le chevalier, la protéger pour le gardien.

- Marquer au moins 3 points sur 5 assauts que l'on soit gardien ou chevalier.

- Pour le chevalier : Tendre le bras avant de se fendre, avoir le genou au dessus du pied avant en fente, viser des zones libres.
- Pour le gardien : effectuer la parade de sixte avec le fort de la lame.

Les positions d'escrime



Situation 1 : « La prise de la tour (2) »

Objectif : Parer pour se défendre puis riposter

Matériel utilisé

- Une veste - Un masque.
- Un fleuret - Un cerceau.

Dispositif

- Les élèves sont par deux, face à face. Un attaquant (le chevalier) et un défenseur (le gardien de la tour) avec le pied arrière dans le cerceau (la tour).

Déroulement :

- Le gardien de la tour a le pied arrière dans le cerceau ; le chevalier doit prendre la tour en touchant le gardien.
- Le chevalier tente 5 attaques puis on échange les rôles. A chaque touche le chevalier marque 1 point, à chaque parade le gardien marque 1 point et 2 points s'il riposte.
- Dans un 1^{er} temps, les tireurs sont à distance de fente, puis le chevalier part de sa ligne de mise en garde.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

Critères de réussite

Opérations pour réussir

- prendre la tour pour le chevalier, la protéger pour le gardien.

- Pour le chevalier, marquer au moins 3 points sur 5 assauts.
- Pour le gardien, réussir au moins une parade riposte.

- Pour le chevalier : idem séance 6
- Pour le gardien : idem séance 6 + garder la pointe alignée avec la cible. Riposter en tendant le bras.

Situation 2 : « La prise de la tour (3) »

Objectif : Construire une attaque composée

Matériel utilisé

- Une veste - Un masque
- Un fleuret - Un cerceau

Dispositif

- Les élèves sont par deux, face à face. Un attaquant (le chevalier) et un défenseur (le gardien de la tour) avec le pied arrière dans le cerceau (la tour).

Déroulement :

- Idem situation précédente. Après un travail technique sur le dégagement, le chevalier dispose d'une nouvelle arme pour attaquer la tour.
- Le chevalier tente 5 attaques puis les rôles sont inversés. A chaque touche le chevalier marque un point, à chaque parade/riposte le gardien marque un point.
- Dans un 1^{er} temps, les tireurs sont à distance de fente, puis le chevalier part de sa ligne de mise en garde.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

Critères de réussite

Opérations pour réussir

- prendre la tour pour le chevalier, la protéger pour le gardien.

- Marquer au moins 3 points sur 5 assauts que l'on soit gardien ou chevalier.

- Pour le chevalier : idem séance 6 + se dégager quand le gardien commence sa parade.
- Pour le gardien : idem séance 6

Situation : « L'assaut »

Objectifs : Mesurer et verbaliser les progrès réalisés au cours des situations d'entraînement par rapport à la situation de référence.

Matériel utilisé

- Un masque.
- Une veste.
- Un fleuret

Dispositif

- Les enfants sont par 4 : 2 tireurs, un arbitre et un scoreur.

Déroulement :

- Les élèves s'affrontent en un contre un sur des assauts de 3 minutes.
- Chaque élève doit rencontrer les trois autres.
- Le scoreur est chargé d'observer les tireurs sur certains critères (déplacement et règles de sécurité)
- L'arbitre fait vivre le duel en utilisant les commandements et annonce le score.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

Critères de réussite

Opérations pour réussir

- Gagner l'assaut.

Améliorer les performances de la séance n°3. Voir fiche évaluation.
Verbaliser les conditions du progrès.

Réinvestir les savoirs acquis au cours des situations d'entraînement.

Fiche d'évaluation

		Jamais	Parfois	Toujours
Sécurité	Je respecte les commandements			
	Je porte tout le temps le masque			
	Mon fleuret est au sol en dehors des exercices et des assauts			
Déplacement	Les jambes ne se croisent pas			
	En marche, le pied avant se déplace avant le pied arrière			
	En retraite, le pied arrière se déplace avant le pied avant			
Attaque	Je me fends en allongeant le bras armé			
	Je touche la surface valable			
	J'ai une attitude dynamique			
Défense	J'utilise la retraite pour me défendre			
	J'utilise la parade pour me défendre			
	J'essai de riposter			
Arbitrage	J'utilise correctement les commandements (en garde, prêt, allez, halte)			
	Je repère les touches et annonce le score			

Phase : Réinvestissement

Séance 9

Situation : « matchs par équipes »

Objectifs : - Réinvestir les apprentissages dans des situations de jeu complexes.
- Se maîtriser dans des situations émotionnellement fortes.

Matériel utilisé

- Un masque.
- Une veste.
- Un fleuret

Dispositif

- Les enfants sont par équipe de 3. Chaque tireur a un numéro.

Déroulement :

- Les tireurs se rencontrent sur des assauts de 2 minutes. Les suivants font de même mais continuent sur le score de leur partenaire. Le match dure donc 6 minutes.
- Dans l'équipe, il y a un arbitre, un tireur et un scoreur par rotation de 2 minutes.
- Les matchs par équipe se font sous forme de montée/descente.

TÂCHE DE L'ELEVE

But

Critères de réussite

Opérations pour réussir

- Gagner le match.
- Etre sur la plus « haute » piste.

Gagner au moins un match.

- Réinvestir les savoirs acquis au cours des situations d'entraînement.
- maîtriser ses émotions.

