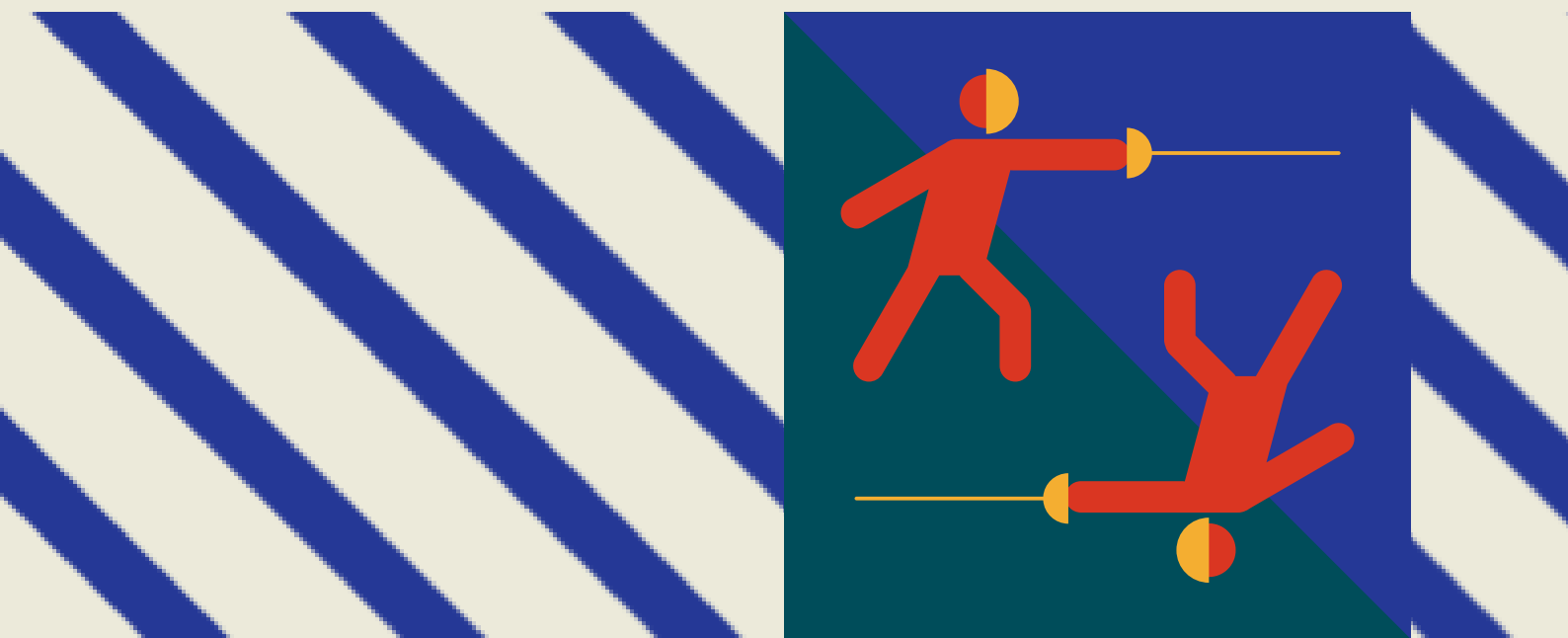


L'ESCRIME À L'ÉCOLE



FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



SOMMAIRE

Introduction.....	3
Le matériel.....	4
Les savoir-faire.....	6
Un module d'apprentissage : tableau synthétique.....	9
Un module d'apprentissage : des situations pédagogiques pour s'échauffer.....	10
Un module d'apprentissage : des situations pédagogiques pour entrer dans l'activité.....	13
Un module d'apprentissage : la situation de référence pour voir où on en est.....	15
Un module d'apprentissage : des situations pédagogiques pour progresser.....	16
Les règles de pratique de l'activité : « la convention ».....	19
L'arbitrage.....	20
La feuille de poule.....	22
La grille d'évaluation.....	23
Documentation.....	24

INTRODUCTION

Enseigner l'escrime à l'école primaire, c'est possible sans être un spécialiste, et c'est, peut-être, une solution pour améliorer les relations interindividuelles entre les élèves.

Cette activité physique et sportive est proposée comme support pour développer la compétence spécifique en EPS : « s'affronter individuellement ou collectivement » et, plus précisément, pour « affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle ». Cette activité permet également de développer des compétences transversales : plus particulièrement, « s'engager lucidement dans l'action » et « appliquer et construire des principes de vie collective ».

L'escrime consiste en 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. Activité physique et sportive codifiée, elle implique un respect strict des règles de jeu et de sécurité.

À l'école primaire, les règles sont à construire progressivement avec les enfants. Jusqu'à l'âge de 11 ans, les élèves agissent (« tirent ») sur une piste longue de 10m et large de 1m. La distance de mise en garde est déterminée par l'allongement du bras des deux tireurs armés, face à face et pointe à pointe.

Au niveau psychologique, l'élève développera :

- l'attention pour agir en action – réaction, favorisée par la situation de face-à-face dans un espace limité, ainsi que par le champ visuel restreint,
- la maîtrise de soi,
- la gestion de l'espace,
- la confiance en soi,
- la loyauté,
- le respect : vis-à-vis de l'arbitre et de son adversaire.

L'unité d'apprentissage nécessite un cycle de 8 à 10 séances de pratique qui peut être finalisée par des rencontres interindividuelles ou par équipes. Son organisation sollicite l'ensemble de la classe pour l'arbitrage et le comptage des points.

LE MATÉRIEL

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 doit être ni déchirée, ni décousue et correctement fermée.
 - Le col doit être levé et protéger bien le cou.
- Certaines comportent quatre écussons de couleurs qui peuvent servir pour différencier des points de touche.



b. Le masque :

- La languette à l'arrière, permet de desserrer ou 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 :

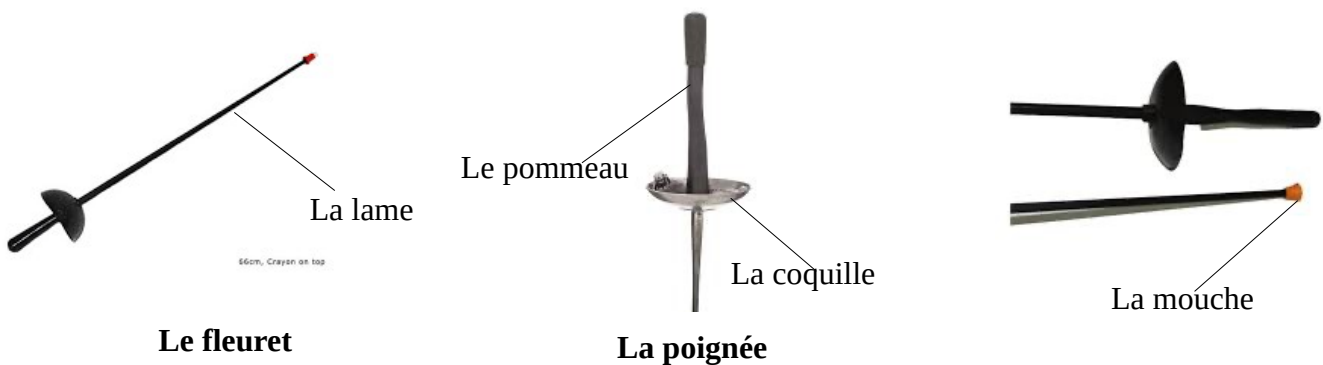
- Avant chaque séance, vérifier que :
 - Le treillis soit en bon état.
 - La bavette ne soit ni déchirée, ni décousue.
 - La languette arrière soit solidaire du masque.
- En début de séance, s'assurer :
 - Qu'en penchant la tête vers l'avant et le bas en la secouant, le masque ne tombe pas
 - Que la 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.
 - Pendant les 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.



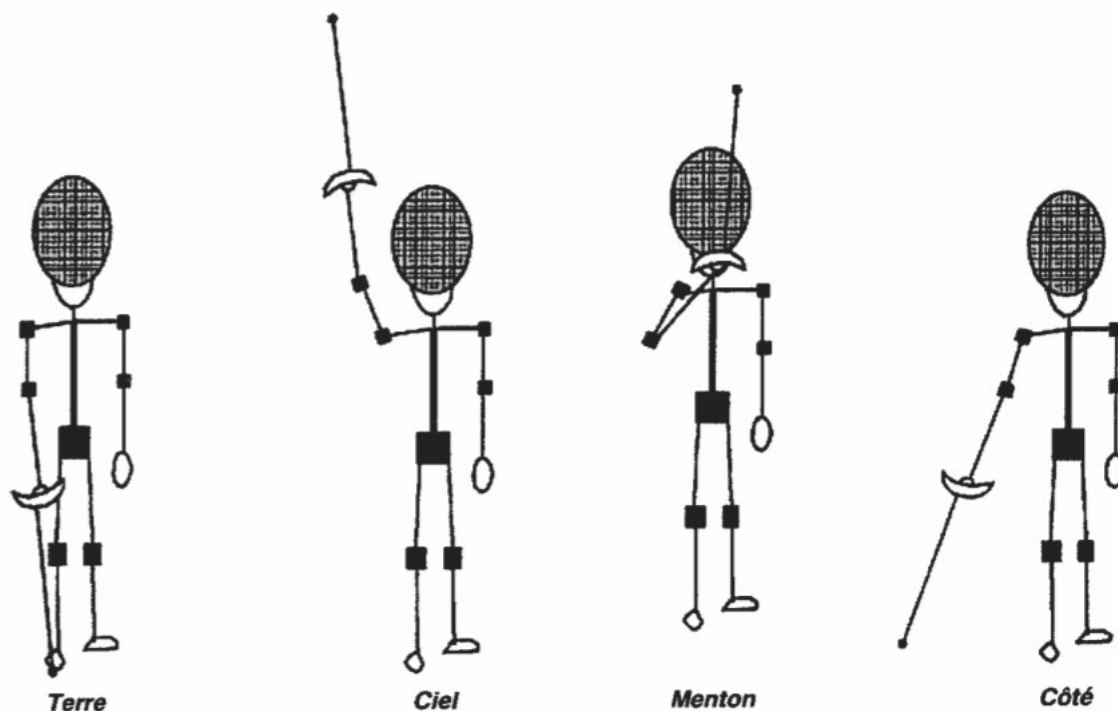
- En matière de sécurité :
 - Avant chaque séance, vérifier que :
 - Les mouches soient en bon état et fixées solidement.
 - Les coquilles soient bien fixées.
 - En début de séance, les fleurets ne sont distribués par l'enseignant que lorsque chaque élève est muni de sa veste et de son masque.
 - Pendant la séance :
 - Personne ne doit prendre les armes sans l'autorisation de l'enseignant.
 - Les masques doivent être mis avant de prendre les fleurets.
 - Tout déplacement 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.
 - Pendant les assauts, demander aux assesseurs et aux arbitres de retirer le masque.
 - En fin de séance, les fleurets sont rangés avant d'enlever les masques.

LES SAVOIR-FAIRE

En escrime, l'élève va acquérir des comportements et développer des actions motrices spécifiques : le salut, la garde, les déplacements, (marche, retraite, fente).

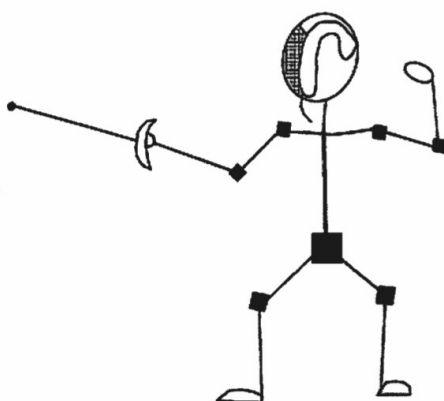
a. Le salut :

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



Par respect pour son adversaire et l'arbitre, on les salue au début et à la fin de l'assaut. A la fin de l'assaut, après le salut, on serre la main de son adversaire.

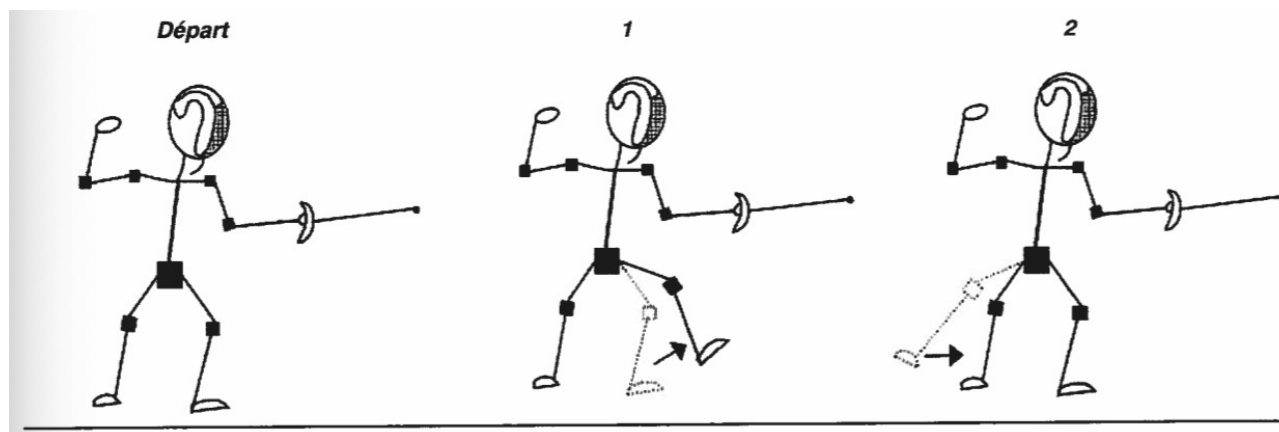
b. La garde :



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 du masque. Les 2 jambes sont fléchies. Le bras armé est fléchi et la pointe du fleuret en direction de l'adversaire.

c. Les déplacements :

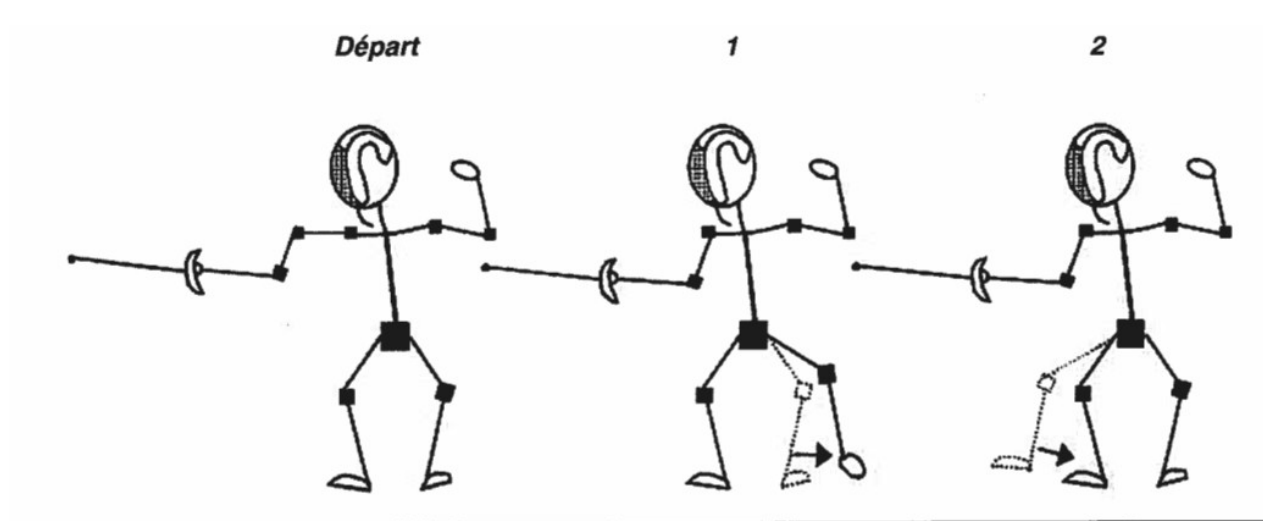
• La marche :



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.

La marche correspond au commandement : « Marchez ! »

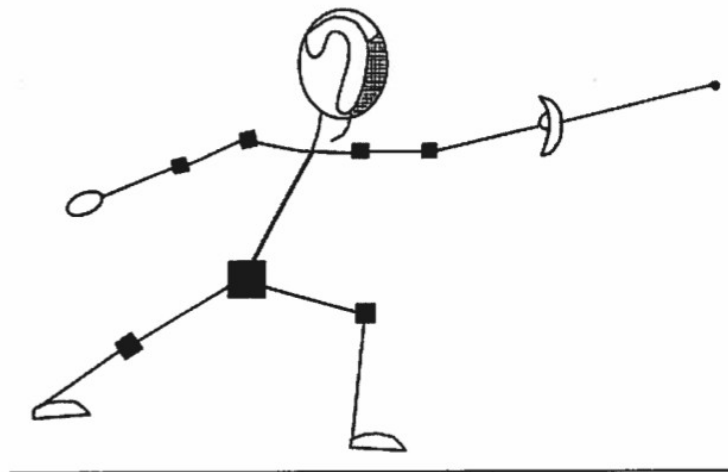
• La retraite :



1. Le pied arrière se déplace vers l'arrière.
2. Le pied avant se déplace vers l'arrière en conservant l'espace entre les 2 pieds.
Les pieds ne se croisent jamais.

La retraite correspond au commandement : « Rompez ! ».

• 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.

La fente correspond au commandement : « Fendez-vous ! ».

d. La prise du fleuret :

Fleuret posé devant soi dans l'axe, on l'attrape, sur la partie plate derrière la coquille, entre le pouce et l'index qui forment une pince. Les autres doigts se referment autour de la poignée.

Quelques définitions :

• L'attaque : action offensive qui consiste en un allongement du bras suivi de la marche et/ou de la fente. Elle permet de prendre la priorité dans le duel. Pour regagner la priorité, il faut parer l'attaque.

• La parade : action défensive qui consiste à mettre l'attaque en échec à l'aide de la lame en repoussant la lame adverse. En empêchant ainsi l'adversaire de le toucher, le tireur gagne le droit d'aller le toucher à son tour.

• La riposte : action offensive portée après la parade de l'attaque adverse. C'est rendre le coup à son adversaire.

a. Tableau synthétique :

POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ	POUR VOIR OÙ ON EN EST	POUR PROGRESSER	POUR ÉVALUER
Des situations de mise en activité par de petits jeux durant lesquels l'élève mobilise ses ressources pour entrer dans une activité d'affrontement duel.	Une situation de référence pour évaluer l'élève de manière diagnostique dans le cadre d'une opposition interindividuelle codifiée.	Des situations d'apprentissage pour amener l'élève à construire des savoirs et des savoir-faire en s'appuyant sur des rôles différents (tireur, observateur, arbitre).	Une situation pour évaluer les acquisitions de l'élève dans les domaines de l'action, de la sécurité et de l'organisation.
<ul style="list-style-type: none"> • L'assaut libre • Tic-tac • Se fendre • Le ludo-escrime • Le compte – touche 	L'assaut	-Pour apprendre la garde et la fente : <ul style="list-style-type: none"> • Le jeu des statues • Le gant -Pour apprendre à se déplacer : <ul style="list-style-type: none"> • Jacques a dit • Le dessus-dessous • Marche et rompt • Jacques a dit : « Geste » -Pour apprendre à parer et à attaquer : <ul style="list-style-type: none"> • Attaquer la tour • Contre le mur • La corde à sauter 	Le tournoi

b. Pour s'échauffer :

• « La queue du diable »

Objectif : préparation à la fente, travail du jeu de jambe

But du jeu : arracher la queue du diable

Durée du jeu : 5 minutes

Organisation :

- Un diable avec une corde coincée dans le pantalon (sur les fesses)
- Les chasseurs : le reste de la classe

Déroulement :

- Le diable doit toucher les chasseurs ; chaque touche est éliminatoire
- Les chasseurs doivent, avec le pied, bloquer la corde de façon à l'arracher.

• « L'épervier » :

Objectifs :

- Travailler les changements d'appuis, de rythme, l'esquive
- Travailler l'observation et le réflexe

But du jeu : poules éperviers, éviter de se faire toucher par le chasseur. Pour le chasseur, toucher les éperviers.

Durée du jeu : 5 à 7 minutes

Organisation :

- Le chasseur se place au centre de la salle
- Les éperviers se placent en ligne d'un côté de la salle

Déroulement :

- Les éperviers se placent d'un côté de la salle et au signal, courent au devant du chasseur afin de traverser la salle, ils doivent éviter de se faire toucher par le chasseur.
- Le chasseur donne le signal du départ de la course (« Éperviers, sortez ! ») et attrape les éperviers en les touchant.
- Les éperviers touchés restent sur place et touchent à leur tour en se fendant latéralement.

Variante : Le chasseur peut être armé d'un fleuret, les éperviers portent un masque et sont éliminés lorsqu'ils sont touchés.

• « Le masque musical »

Objectifs :

- Travailler la position de garde.
- Travailler l'observation et les réflexes.

But du jeu : Au signal, se placer devant un masque placé au sol.

Durée du jeu : 5 à 7 minutes

Organisation :

- Un masque en moins par rapport au nombre de joueurs.
- Un meneur de jeu

Déroulement :

- Les élèves se déplacent en trotinant dans la salle.
- Au signal, ils s'immobilisent devant un masque en position de garde.
- L'élève n'ayant pas de masque est éliminé.

Variantes :

- Varier la position : fente.
- Varier la direction : se placer face au meneur.

• « Le coupe-tête »

Objectifs :

- Travailler l'esquive
- Travailler l'observation et le réflexe.

But du jeu : éviter de se faire toucher par le bourreau.

Durée du jeu : 5 à 7 minutes

Organisation :

- Le bourreau est armé d'un fleuret ou d'un sabre.
- Les attaquants portent un masque.

Déroulement :

- Les attaquants se placent en file indienne et courent au-devant du bourreau, ils doivent esquiver le geste du bourreau.
- Le bourreau fait le geste de trancher la tête de l'attaquant qui se présente devant lui.

Variantes :

- Le bourreau fait le geste de couper les jambes.
- On peut multiplier le nombre de bourreaux, le nombre d'attaquants
- Le bourreau peut se déplacer.
- Le bourreau peut faire des feintes.

• « 1, 2, 3 soleil »

Objectifs :

- Travailler la garde.
- Travailler l'observation et le réflexe.
- Travailler l'anticipation et le maintien des appuis.

But du jeu : s'immobiliser au signal pour ne pas être éliminé.

Durée du jeu : 5 à 7 minutes

Organisation :

- Le meneur est en place contre un mur.
- Les joueurs se placent en ligne à l'autre bout de la salle.

Déroulement :

- Au signal, les joueurs se déplacent (marche d'escrime) vers le meneur.
- Lorsque le meneur se tourne, les joueurs s'immobilisent en position de garde.
- Lorsque le joueur parvient à toucher le mur, il doit être en position de fente.

Variante :

- Le meneur donne des consignes de placement : « Un, deux, trois... fente », « Un, deux, trois... garde » etc.

• « **Le béret** »

Objectifs :

- Travailler la course rapide, déplacement, fente.
- Travailler l'observation et les réflexes.

But du jeu : ramener le gant, ne pas se faire toucher et retourner au plus vite dans son camp. Le joueur qui touche marque un point. Celui qui rapporte le gant dans son camp marque un point.

Durée du jeu : 5 à 7 minutes.

Organisation :

- Un gant (ou un foulard) placé au centre de la salle.
- Deux équipes placées face à face.
- Chaque joueur porte un numéro.

Déroulement :

- A l'appel de leur numéro, les joueurs courent vers le gant, se baissent et le rapportent dans leur camp en courant en arrière sans se faire toucher.

Variantes :

- A l'appel de son numéro, le joueur avance en marche d'escrime vers le gant, se baisse et le rapporte dans son camp en retraite d'escrime sans se faire toucher par l'adversaire.
- On place le fleuret au centre à la place du gant, à l'appel de son numéro le joueur avance en marche d'escrime. Le premier joueur qui attrape le fleuret attaque l'autre. Le point est marqué par le joueur s'il touche ou par l'autre, s'il parvient à se mettre à l'abri dans son camp.

c. Pour entrer dans l'activité :

• « L'assaut libre »

Matériel : avec fleuret ou avec une bouteille en plastique goulot long et étroit (type bouteille d'eau minérale).

But du jeu : mettre trois touches à l'adversaire.

Durée du jeu : de 5 à 10 minutes

Organisation :

- Par groupe de 3, 2 tireurs et 1 arbitre.
- Les élèves sont placés sur deux lignes face à face dans un couloir d'un mètre de large environ.

Déroulement :

- En se déplaçant dans le couloir, il faut toucher l'autre le premier avec la pointe du fleuret ou le fond de la bouteille.
- Lorsqu'il y a touche, l'arbitre crie : « halte » et compte un point pour celui qui a touché.

Variante :

- Assaut libre et tournant, les tireurs de la ligne A se déplacent vers la droite à la fin de l'assaut, les tireurs de la ligne B se déplacent vers la gauche à la fin de l'assaut.

• « Tic-tac »

But du jeu : se déplacer en marche d'escrime et en retrouvant toujours une position de garde.

Durée du jeu : 1 minute

Organisation :

- Le meneur se place face aux joueurs.
- Les joueurs se placent en ligne à l'autre bout de la salle.

Déroulement :

- La jambe avant s'appelle « tic », la jambe arrière « tac ».
- Lorsque le meneur annonce et répète « tic-tac », on marche en rythme.
- Lorsque le meneur annonce et répète « tac-tic », on rompt (recule) en rythme.

• « Se fendre »

But du jeu : toucher l'adversaire avec la main en se fendant.

Durée du jeu : 5 à 6 minutes

Organisation :

- Par binôme
- Les élèves sont placés sur deux lignes face à face dans un couloir d'un mètre de large environ.

Déroulement :

- A et B sont placés face à face en position de garde, le bras tendu.
- A touche la main de B, lorsque B fléchit son bras.
- A vient toucher la main de B en se fendant et en ayant conservé le pied arrière fixe au sol.
- Changer les rôles.

Variantes :

- B peut effectuer une retraite ce qui oblige A à marcher puis se fendre.
- B tient un fleuret pointe au sol en équilibre. Lorsque B lâche le fleuret, A se fend pour l'attraper avant qu'il ne tombe au sol.

• « **Le ludo-escrime** »

Matériel : un fleuret par joueur et 2 plots.

But du jeu : s'emparer du château adverse

Durée du jeu : 5 minutes

Organisation :

- Le terrain est divisé en 2 parties égales avec un plot (qui symbolise le château) dans chacune.
- Équipes de 3 tireurs équipés chacun d'un fleuret.
- Un arbitre pour 2 équipes.
- Chaque joueur reçoit 2 vies.

Déroulement :

- Avec le fleuret, le tireur touche exclusivement avec la mouche le buste de l'adversaire.
- Chacun ayant 2 vies, après avoir été touché deux fois, le tireur est éliminé du jeu et sort du terrain.
- Le match s'arrête quand une équipe a éliminé ses 3 adversaires et occupe les 2 châteaux.
- Si ce n'est pas le cas à la fin du temps réglementaire, l'équipe gagnante est celle qui a le plus de tireurs.

Variante : chaque tireur possède 2 fleurets.

• « **Le compteur-touche** »

Matériel : un fleuret par joueur et 9 plots.

But du jeu : gagner un maximum de points en un temps déterminé.

Durée du jeu : 1 à 2 minutes.

Organisation :

- Terrain de 4x4m divisé en 4 secteurs égaux.
- 2 équipes de 2 tireurs et 2 arbitres (« les compteurs-touches »)

Déroulement :

- Le jeu se déroule toujours sans tourner le dos aux adversaires.
- Tous les tireurs peuvent attaquer et se défendre.
- Pour marquer des points, chaque tireur touche indifféremment l'un ou l'autre tireur du camp adverse.
- Chaque tireur a donc 2 adversaires à sa portée.
- Le tireur qui veut attaquer ne peut mettre qu'un seul pied dans le camp adverse.
- Le tireur se défend en restant dans son espace réservé.

d. Pour voir où on en est :

« L'assaut »

BUT	Toucher son adversaire avec la pointe de son fleuret sur le tronc		
DISPOSITIF	Escrimeur A invulnérabilité	Zone de combat Distance de combat : pointe-à-pointe, bras allongés —————	Escrimeur B invulnérabilité
FONCTIONNEMENT	Match en 5 touches		
CRITÈRES DE RÉUSSITE	<ul style="list-style-type: none">• Quantitatif : mettre au moins une touche à l'adversaire.• Technique :<ul style="list-style-type: none">- en fente- la marche- le retour en garde- en parade-riposte		

e. Pour progresser :

Pour apprendre la garde et la fente

• « Le jeu des statues »

Matériel : plots

But du jeu : prendre correctement et rapidement la position de garde.

Durée du jeu : de 2 à 3 minutes

Organisation : le groupe dispersé dans un espace délimité par des plots.

Déroulement :

- Les tireurs se déplacent librement dans un espace délimité par des plots.
- Au signal du meneur de jeu, chacun se fige en position de garde (voir p.8).

Variantes :

- Réduire l'espace
- Placer les élèves dans des couloirs

• « Le gant »

Matériel : des gants ou des foulards

But du jeu : apprendre à se fendre.

Durée du jeu : de 3 à 5 minutes

Organisation :

- Par groupe de 2 tireurs.
- Les élèves sont placés sur 2 lignes face-à-face dans un couloir d'un mètre de large environ.

Déroulement :

- Par 2 face-à-face, le meneur tient un gant à bout de bras. Le tireur est en garde.
- Au signal, le meneur lâche le gant et le tireur tente de l'attraper en se fendant avant qu'il ne touche le sol.

Variantes :

- Modifier la distance entre les deux tireurs.
- Supprimer le signal.

Pour apprendre à se déplacer

• « Jacques a dit »

Objectif : travailler les différentes positions d'escrimeur.

But du jeu : s'immobiliser au signal pour ne pas être éliminé.

Durée du jeu : de 5 à 7 minutes.

Organisation :

- Le meneur se place face aux joueurs
- Les joueurs se placent en ligne à l'autre bout de la salle.

Déroulement :

- Au signal, les joueurs prennent la position demandée par « Jacques » : « Jacques a dit, en position de fente, Jacques a dit marchez, Jacques a dit retraite »...
- Lorsque le joueur se trompe de position, il est éliminé.

Variantes :

- Le meneur donne un numéro à chaque position.
- Le meneur indique par un geste la consigne (cf. Jacques a dit geste).

• « **Dessus-dessous** »

Matériel : avec fleuret ou avec une bouteille en plastique à goulot long et étroit (type bouteille d'eau minérale).

But du jeu : garder la distance par rapport au meneur en position de garde.

Durée du jeu : de 5 à 6 minutes.

Organisation :

- Par groupe de 2 tireurs
- Les élèves sont placés sur deux lignes face à face dans un couloir d'un mètre de large environ, leurs armes l'une au-dessus de l'autre.

Déroulement :

- Par 2, en position d'escrimeurs, le meneur avance et recule.
- Le partenaire suit ses mouvements en conservant la distance entre les 2 tireurs.
- Changer de rôle.

Variante : le meneur a le fleuret et peut se fendre pour attaquer, le suiveur (qui n'est pas armé) doit reculer pour esquiver.

• « **Marche et rompt** »

Matériel : un masque pour la variante.

But du jeu : garder la distance par rapport au meneur en position de garde.

Durée du jeu : de 3 à 5 minutes.

Organisation :

- Par groupe de 2 tireurs
- Les élèves sont placés sur deux lignes face à face dans un couloir d'un mètre de large environ.

Déroulement :

- Par 2, en position d'escrimeurs, le meneur avance et recule.
- Le partenaire suit ses mouvements en conservant la distance entre les 2 tireurs.
- Le meneur fait des « surprises » au suiveur pour l'obliger à garder toute son attention.
- Changer de rôle

Variante :

- Les deux tireurs tiennent un masque entre eux pour s'obliger à conserver la distance.
- Il n'y a plus de meneur, c'est chacun son tour dès que le suiveur se trompe, il devient meneur.

• « **Jacques a dit : geste** »

Objectif : travailler les différentes positions d'escrimeur.

But du jeu : s'immobiliser au signal pour ne pas être éliminé.

Durée du jeu : de 3 à 5 minutes

Organisation :

- Le meneur se place face aux joueurs.
- Les joueurs se placent en ligne à l'autre bout de la salle.

Déroulement :

- Au signal, les joueurs prennent la position indiquée par la voix et le geste de « Jacques ».
- Main ouverte face aux joueurs signifie « Marchez ».
- Main ouverte dos aux joueurs signifie « Rompez ».
- Poing fermé signifie « en garde ».
- Main ouverte bras tendu vers le sol signifie « Fendez-vous ».

Variantes :

- Jacques ne fait que les gestes.
- Jacques fait des gestes différents des ordres vocaux. Les élèves doivent réagir aux gestes et non à la voix.

Pour apprendre à parer et à attaquer

• « Attaquer la tour »

Matériel : 1 fleuret, 2 masques et 2 cerceaux par binôme.

Objectif : apprendre à se fendre, esquiver et parer.

But du jeu : toucher la tour en se fendant.

Durée du jeu : de 5 à 6 minutes.

Organisation : par binôme, la tour est debout dans un cerceau et l'attaquant debout dans un cerceau à 1.5m environ.

Déroulement :

- L'attaquant se fend et essaie de toucher la tour.
- La tour esquive avec le corps.
- Au bout de 3 touches, la tour est prise et on change de rôle.

Variante : la tour est armée d'un fleuret et peut parer.

• « Contre le mur »

Matériel : 2 équipements complets par binôme.

Objectif : attaquer et parer.

But du jeu : toucher l'adversaire en se fendant.

Durée du jeu : de 5 à 6 minutes

Organisation : par binôme

- L'un des joueurs a le pied gauche collé au mur.
- L'autre est à distance d'une fente. On indique ce repère par une marque au sol.

Déroulement :

- Les 2 tireurs ont le droit d'attaquer et de parer.
- Seul celui qui n'est pas contre le mur a le droit de bouger les 2 pieds (faire « marche » - « fente »).
- Au bout de 3 touches, la tour est prise et on change de rôle.

• « La corde à sauter »

Matériel : une longue corde à sauter.

Objectif : travailler l'esquive et le saut.

But du jeu : franchir la corde sans être touché.

Durée du jeu : de 2 à 3 minutes.

Organisation :

- Le groupe se place en file indienne.
- 2 élèves font tourner la corde.

Déroulement :

- Les tireurs « marchent » vers la corde qui tourne vers eux.
- Ils doivent la franchir en passant dessous sans être touchés.

Variante : la corde tourne dans l'autre sens ; les tireurs doivent alors sauter pour la franchir.

LES RÈGLES DE PRATIQUE DE L'ACTIVITÉ : « LA CONVENTION »

1. Introduction aux actions offensives :

On peut comparer l'escrime à une conversation entre deux personnes : c'est la phase d'armes.

- L'une parle (prise d'initiatives), c'est une action offensive.
- L'autre écoute (parade), c'est une action défensive et quand elle répond (riposte), c'est une action offensive.

Cette conversation s'arrête dès qu'il y a une touche valable ou non valable.

2. La priorité :

- Le premier qui allonge le bras est prioritaire.
- Pour reprendre la priorité, on doit écarter l'arme de l'adversaire par une parade et allonger son bras pour toucher.

Remarques :

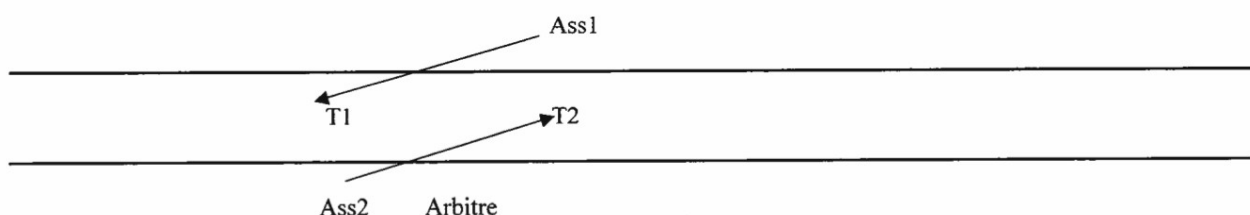
- S'il y a attaque simultanée et que les tireurs se touchent, aucun point ne sera accordé.
- Lorsque les deux tireurs allongent leur bras simultanément, seul celui qui touche a raison.
- Lorsque les deux tireurs allongent le bras simultanément et se touchent, celui qui a fait précéder son allongement du bras d'une action sur le fer adverse (battement) marque le point.
- Lorsqu'un tireur marque le point, le combat reprend au centre de la piste.
- Lorsqu'un tireur a la priorité et qu'il touche son adversaire sur une autre partie du corps que la cible (surface non valable), l'action est arrêtée. Le combat reprend au même endroit de la piste.

1. Le jury :

Dans le cadre scolaire, il est composé de l'arbitre et de deux assesseurs.

Rôles de l'assesseur :

- Sécurité : chaque assesseur porte un masque.
- Placé de chaque côté de la piste, chaque assesseur suit un tireur. Il se place du côté du bras non armé du tireur observé.



- Il lève le bras lorsque le tireur observé est touché (touche valable ou non valable).
- Il lève le bras lorsqu'il constate une faute :
 - tourner le dos à l'adversaire
 - cacher la surface valable avec la main non armée
- Il répond au questionnement de l'arbitre.
- L'arbitre et les assesseurs se déplacent de gauche à droite et inversement, en fonction des déplacements des tireurs sur la piste.

2. Les rôles de l'arbitre :

- Avant le combat :

ORDRES DONNÉS	ACTIONS CORRESPONDANTES
« Saluez-vous ! »	Les deux tireurs se saluent.
« En garde ! »	Les deux tireurs se mettent en position de garde, les lames n'étant pas en contact.
« Prêts ? »	Si un des tireurs répond non (lacet défait, masque mal mis, etc.), il résout son problème et l'arbitre pose à nouveau sa question.
« Allez ! »	L'assaut commence.

- Pendant l'assaut :

ORDRES DONNÉS	OBSERVATIONS DE L'ARBITRE	ACTIONS CORRESPONDANTES
« Halte ! »	a. S'il voit une touche (valable ou non valable) b. Si l'un des assesseurs lève le bras. c. Si l'un des tireurs tombe. d. Si un des tireurs sort de la piste.	Les deux tireurs arrêtent le combat.

- Après le combat :

L'arbitre analyse la phrase d'armes et interroge les deux assesseurs : « Le tireur 1 a-t-il touché ? ».

Réponses possibles des assesseurs :

- Oui et la touche est valable.
- Oui mais la touche est non valable.
- Non.

Il donne son propre avis et rend sa décision en tenant compte de la réponse des assesseurs.

Il attribue ou non la touche et donc le point.

Il replace les deux tireurs suivant la décision (cf. « la convention »)

Il relance l'assaut en donnant l'ordre : « En garde ! », etc.

LA FEUILLE DE POULE

ÉPREUVE :

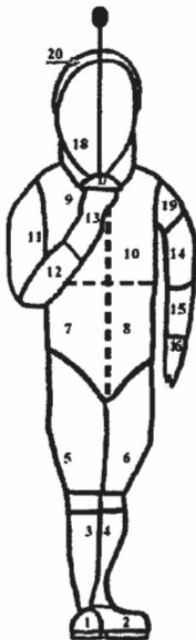
NOM Prénom	N°	1	2	3	4	5	Victoires	Touches données	Touches reçues
	1								
	2								
	3								
	4								
	5								

Ordre des matchs : 1-2 3-4 5-1 2-3 5-4 1-3 2-5 4-1 3-5 4-2

Les élèves tournent sur les différents rôles (tireurs, arbitre, assesseurs).

Exemple : pendant que 1 et 2 tirent, 3 arbitre et 4 et 5 sont assesseurs.

GRILLE D'ÉVALUATION

JE SAIS :			JE CONNAIS :	
1. Tenir mon fleuret		3. Avec mon camarade, mettre mon équipement	4. Avec mon camarade, vérifier la sécurité de mon matériel	15. Les rites
2. Mettre en garde				16. En arbitrage, les règles concernant le terrain
5. Me déplacer en faisant une marche	6. Me déplacer en faisant une retraite			17. En arbitrage, les règles concernant le terrain
7. Me fendre				18. En arbitrage, les règles concernant la priorité
8. En assaut, parer				
9. En assaut, me déplacer sur le terrain		11. En assaut, annoncer la touche reçue.	13. Tenir une feuille de poule	19. En arbitrage, les règles concernant le jury
10. En assaut, m'arrêter au signal de l'arbitre		12. En assaut, ne pas être brutal	14. Tenir différents rôles (tireur, assesseur, arbitre)	20. Le nom des différentes parties de mon équipement

DOCUMENTATION

- « Quelle escrime à l'école ? », dossier pédagogique annexé à la convention de la ville de Lyon (Janvier 2002)
- « L'escrime au collège », J.P. Philippon (mars 1996)
<https://www.bucescrime.free.fr/PedaTechni/EscrimeScolaire.htm>
- « Un cycle d'escrime à l'école » :
<http://www.ac-clermont.fr/ia63/documents/resspeda/EPS/originaux/escrime.pdf>
- Articles dans la revue EPS 1 :
 - n°60 nov-déc. 1992
 - n°79 sept-oct. 1996
 - n°85 nov-déc. 1997
 - n°106 jan-fév. 2002
 - n°118 juin-juil. 2004