

Apprentissages attendus

- Se familiariser avec le matériel.
- Comprendre et appliquer les règles de sécurité.
- Connaître des positions et enchaînements : le SALUT et la GARDE.

Dispositif

Matériel : Un gymnase ou une grande salle - des armes (fleuret, sabre,...) et des protections (masques, vestes) issus du kit « Premières touches ».

Tâche

Phase 1 : Présentation du matériel.

Après avoir fait émerger les représentations initiales des élèves concernant l'activité, l'enseignant présente le matériel (nom, rôle).

Les élèves s'équipent : s'entraider « faire le petit train » pour attacher les vestes – les lunettes peuvent être conservées sous le masque.

Phase 2 : Présentation des consignes de sécurité.

Toujours avoir un masque sur la tête avant de prendre les armes. N'enlever le masque que sur « ordre » du maître, lorsque toutes les armes sont à terre.

Choisir un partenaire, prendre chacun une arme, se positionner face à face (repères au sol)

Phase 3 : Le salut.

Le salut se fait en 3 temps :

- bras et arme tendus vers le haut (CIEL), coquille de l'arme sous le menton (VIE), bras et arme tendus vers le bas, sans toucher le sol (TERRE).

Le salut se fait en début et fin de combat. En fin de combat, se serrer la main avec celle qui n'a pas combattu (main gauche pour les droitiers)

Phase 4 : Le jeu.

But du jeu : toucher son adversaire avec son arme sans se faire toucher (le faire verbaliser par les élèves)

Après s'être salués, les élèves jouent librement (1 min).

- **HALTE** : signal donné par l'enseignant pour arrêter le jeu (s'arrêter net).
- **PRET – ALLER** : signal donné par les joueurs pour reprendre le jeu.

Après chaque phase de jeu, l'enseignant apporte une régulation à partir des comportements observés.

COMPOTEMENTS OBSERVES	REGULATIONS APPORTEES
Arme tenue à deux mains	Si on fatigue, on peut changer de main, mais ne pas prendre l'arme à deux mains.
Les combattants tournent en rond en cours de jeu.	Jouer en ligne.
Un combattant est acculé contre un mur.	Si on touche un mur, retourner au milieu du terrain.
Les combattants se touchent plusieurs fois consécutivement.	Après chaque touche, s'arrêter, retourner au milieu du terrain et reprendre le jeu (lever la main = prêt / taper la cuisse = aller).
Les combattants se touchent aux jambes	Ne pas toucher aux jambes car il n'y a pas de protections.
Les combattants mettent la main libre devant.	Mettre la main libre dans le dos et tenir une attache de la veste (ou une autre partie). Permet d'éviter les actes réflexes de protection avec une main non protégée par la coquille de l'arme.

Phase 5 : La garde.

Temps de repos et de verbalisation. Armes puis masques sont posés à terre. Les élèves sont regroupés.

La position de garde est la position de départ qui permet d'attaquer, de se défendre, de se déplacer...

A partir des positions prises naturellement par les élèves (+ démonstrations), faire émerger la bonne position :

- La garde = position de profil, le pied avant étant du même côté que la main qui tient l'arme (D / D ou G / G)

Phase 6 : Jeu: le château.

Objectifs visés : mettre en application les apprentissages vu précédemment, dans une situation de jeu global.

du combat « 1 contre 1 » au combat « équipe contre équipe ».

Des chevaliers attaquent un château. Attaquants et défenseurs sont différenciés par une chasuble ou repère de couleur sur les masques.

Il n'y a pas d'adversaire désigné, on peut toucher plusieurs adversaires.

- But du jeu : Eliminer l'autre équipe en touchant les adversaires.
 - 4 cônes délimitent le périmètre du château.
 - Les chevaliers défenseurs n'ont pas le droit de sortir du château. Par contre, les attaquants peuvent entrer dans le château.
 - Les chevaliers touchés sortent du jeu, armes sur la tête et vont s'aligner contre un mur.
 - Gain de la partie : tous les adversaires ont été touchés.

Phase 7 : Le salut final.

En ligne face à l'enseignant, prendre la position de garde, faire un salut collectif :

2 appels (taper du pied avant) – rassembler (rassembler les pieds vers l'arrière + position TERRE avec l'arme) – saluer (CIEL – VIE – TERRE)

Pour rendre les armes, pointer vers l'avant, l'enseignant les prend par la pointe ou déposer les armes au sol, pointe dans un angle de la salle.

Ranger la veste dans le masque.

Phase 8 : Mise en projet : l'escrime artistique.

Nous avons joué des minis combats : c'est de l' « escrime sportive ».

Présentation du projet « escrime artistique », escrime ancienne de cape et d'épée pratiquée par Les Trois Mousquetaires, Zorro...

Comme au théâtre, on va jouer un personnage. On va apprendre des mots (ici des gestes), avec ces mots on va écrire des phrases (des enchaînements de gestes) pour raconter une histoire.

Remarques

- Jeu intensif : faire une pause à mi-séance (enlever le masque).
- Règles d'or : Ne quitter le masque que lorsque toutes les armes sont à terre.