

ESCRIME ARTISTIQUE

Les esquives

Cycle 3

Apprentissages attendus



- Construire la notion de défense (esquives en arrière / à droite / à gauche)
- Adapter la défense au type d'attaque
- Enchaîner une suite d'actions.

Dispositif

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

TâcheSituation problème n° 1.


«Suite à une attaque à la tête, on sait faire des parades. Rechercher des solutions pour se défendre sans utiliser son arme.».

COMPORTEMENTS OBSERVES	REGULATIONS APPORTEES	
Le défenseur recule	<ul style="list-style-type: none"> Faire un grand pas en arrière. Nommer l'action : l'esquive en arrière	
Le défenseur évite l'attaque en se déportant vers la droite	<ul style="list-style-type: none"> Faire un grand pas du côté droit. Nommer l'action : l'esquive à droite	

ESCRIME ARTISTIQUE

Les esquives

Cycle 3

Le défenseur évite l'attaque en se déportant vers la gauche	<ul style="list-style-type: none"> Faire un grand pas du côté gauche. Nommer l'action : l'esquive à gauche	
Le défenseur essaie de désarmer l'attaquant à main nue	<ul style="list-style-type: none"> Il s'agit d'une réponse dangereuse car en réalité l'arme est coupante : la proposition n'est pas retenue. 	
Le défenseur évite l'arme en se baissant ou en se mettant à genoux	<ul style="list-style-type: none"> L'arme est lourde et va trancher le défenseur qui se retrouve dans une position vulnérable : la proposition n'est pas retenue. 	

Exemple d'enchaînement :

Attaque à la tête	Esquive en arrière	Attaque à la tête	Esquive à droite	Attaque à la tête	Esquive à gauche

Régulations :

- Penser à faire le couronné avant l'attaque à la tête
- Déplacement : 3 attaques successives = 3 pas en avant / 3 défenses successives = 3 pas en arrière.
- Ne pas arrêter le geste en cours d'attaque (penser que l'arme est lourde / finir son geste, l'arme va jusqu'au sol).
- Les 3 attaques doivent être enchaînées de manière fluide, sans marquer de temps d'arrêt.

C - Inventer un mini enchaînement avec des attaques (penser à les annoncer), des parades et/ou des esquives choisies parmi le catalogue d'actions connues.

- Temps de discussion
- Temps d'entraînement
- Temps de démonstration.

Conseil : rester simple, ne pas essayer de faire trop compliqué.

ESCRIME ARTISTIQUE

Les esquives

Cycle 3

RemarquesConsignes

- Voir ci-dessus.

Critères de réussite

- N 1 - Réussi le geste demandé.
- N 2 - Réussi l'enchaînement demandé

Plus facile

- Faire les mouvements à vitesse réduite.
- Verbaliser les actions à effectuer.

Plus difficile

- Enchaîner les actions plusieurs fois de suite avec changement de rôle (attaquant / défenseur).
- Changer de partenaire.
- Changer de main (le droitier joue avec la main gauche)