

ESCRIME ARTISTIQUE

La touche finale – Niveau 2

Cycle 3

Apprentissages attendus- Construire la notion scénario : une situation de départ – des rebondissements – une finDispositifMatériel : Un gymnase ou une grande salle - des armes (fleurets, sabres...) et des protections (masques, vestes) issus du kit « Premières touches ».TâcheSituation problème.

«L'enchaînement doit avoir une fin. Trouver des solutions pour mettre fin au combat.»

Lister les propositions des élèves, ne retenir que les propositions crédibles.

SCENARIOS PROPOSES	REGULATIONS APPORTEES
Un des combattants meurt.	<ul style="list-style-type: none"> Pour transpercer l'adversaire, enfoncer l'arme sous le bras de celui-ci (illusion d'optique). Remarque : Piquer ou trancher l'adversaire se voit mal sur scène. De plus, il y a un risque de se faire mal.
Les deux combattants meurent.	<ul style="list-style-type: none"> Les deux combattants se transpercent simultanément.
Un combattant est blessé et abandonne le combat.	<ul style="list-style-type: none"> Référence historique : Arrêt du combat à la première goutte de sang. Le blessé lâche son arme pour signifier son abandon.
Un combattant est désarmé et abandonne le combat.	<ul style="list-style-type: none"> Suite à une attaque au ventre, lui saisir le bras et lui « trancher le bras » ou le projeter en arrière. Remarque : On ne meurt pas instantanément d'une coupure au bras mais il s'agit d'une blessure grave : préférer la fuite. Suite à une attaque à la tête, saisir l'arme de l'adversaire par la coquille ou la poignée et repousser l'adversaire avec le pied. Remarque : Pour désarmer l'adversaire, il ne suffit pas de taper son arme et qu'il lâche celle-ci, cette situation est peu crédible et peu spectaculaire.
Un combattant neutralise l'arme de son adversaire	<ul style="list-style-type: none"> Exemple : suite à une attaque à la tête, l'attaquant est entraîné vers l'avant par le poids de son arme. Le défenseur maîtrise son adversaire en clouant son arme au sol avec un pied (pied sur l'épée de l'adversaire).
Intervention d'un ou plusieurs tiers	<ul style="list-style-type: none"> Exemple : un 3^{ème} combattant vient soutenir l'un d'eux et entraîne la fuite de l'adversaire.
Un combattant s'enfuit face à la force de l'adversaire	<ul style="list-style-type: none"> Exemple : lâcher son arme en signe d'abandon du combat et se sauver.
Les combattants se réconcilient et font la paix.	<ul style="list-style-type: none"> Rechercher le réalisme : les 2 adversaires sont épuisés ou les 2 adversaires sont de force égale, introduction d'un dialogue qui rend la suite du combat inutile...

Entraînement :

- Ecrire et répéter la touche finale retenue par le binôme.
- Enchaîner scénario et touche finale.

ESCRIME ARTISTIQUE

La touche finale – Niveau 2

Cycle 3

RemarquesConsignes

- Voir ci-dessus.

Critères de réussite

- Invente une fin plausible
- Réussi à enchaîner scénario et touche finale

Plus facile

- S'appuyer sur les propositions des autres binômes.

Plus difficile