

Jeu d'opposition

L'escrime est un sport de combat opposant deux escrimeurs qui, à l'aide de leur arme, doivent toucher l'adversaire.

Sport Olympique, l'escrime est une discipline complète qui demande de la vitesse, de la précision et des réflexes.

Alliant des qualités physiques, mentales, techniques et tactiques, ce sport favorise la concentration, la maîtrise de soi, la coordination, l'esprit d'initiative et de décision.

Habituellement l'équipement est indispensable à la pratique de l'escrime. Il assure le maximum de protection compatible avec la liberté de mouvement indispensable : un masque, un gant, une veste résistante, une arme, un pantalon qui s'arrête aux genoux, des chaussettes hautes et des chaussures légères et stables.

Avec l'escrime frite, plus besoin de protections ! Des chaussures suffisent ! la frite remplace le fleuret

Matériel

Des frites de 50 cm de long.

Plots

➔ **2 jeux disponibles à l'UGSEL Morbihan**

Nombre de joueurs

La classe entière

Objectifs

Développer la motricité générale.

Se déplacer rapidement.

Ajuster et enchaîner ses actions et déplacements.

Développer l'attention pour agir en action-réaction.

Développer la maîtrise de soi, la gestion de l'espace et la confiance en soi.



Conditions

En salle, sur la cour de récréation.

But du jeu

Un seul but : toucher son adversaire sans être touché !

Déroulement

MISE EN ROUTE

Chaque enfant a une frite.

Apprendre à faire le salut avec la frite.

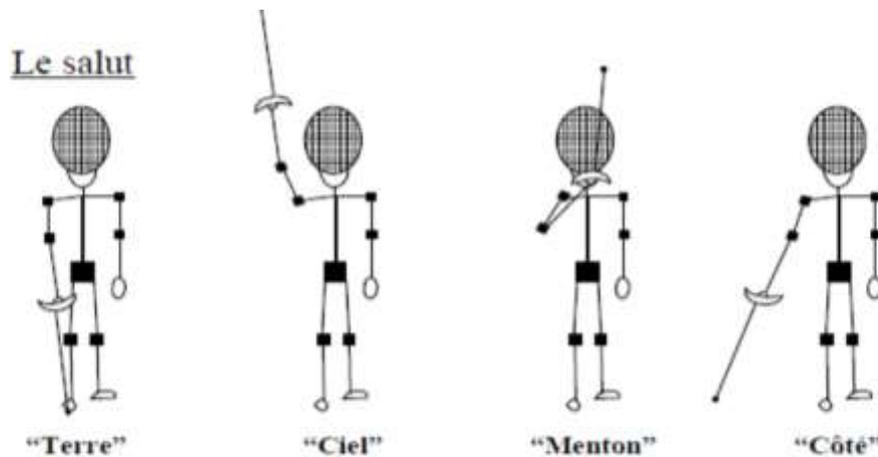
En amont, bien donner les 3 règles d'or :

- Ne pas faire mal.
- Ne pas se faire mal.
- Ne pas se laisser faire mal.

L'enseignant montre les gestes qui correspondent au « salut ».

Chaque enfant apprend les gestes en répétant les mouvements faits par l'enseignant.

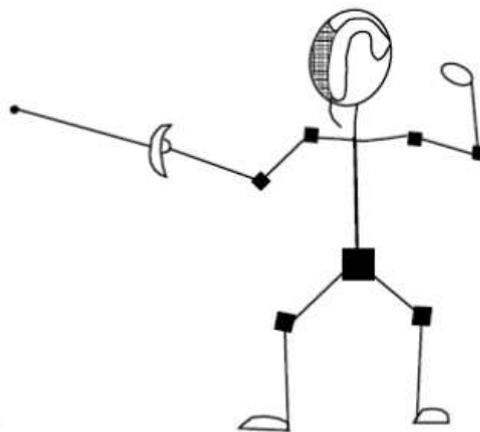
Il tient la frite sur l'extrémité et réalise les gestes 4 fois en orientant la main vers le sol (**La Terre**), puis vers **le ciel** puis au **menton** et sur le **côté**.



JEU : LES STATUES

L'enfant bouge en pas-chassé d'un plot à un autre sur une distance de 3 mètres.

Au signal de l'enseignant, il se met en position de « garde », puis reprend le pas-chassé.



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

JEU DE L'ASSAUT

Les enfants se mettent par 3.

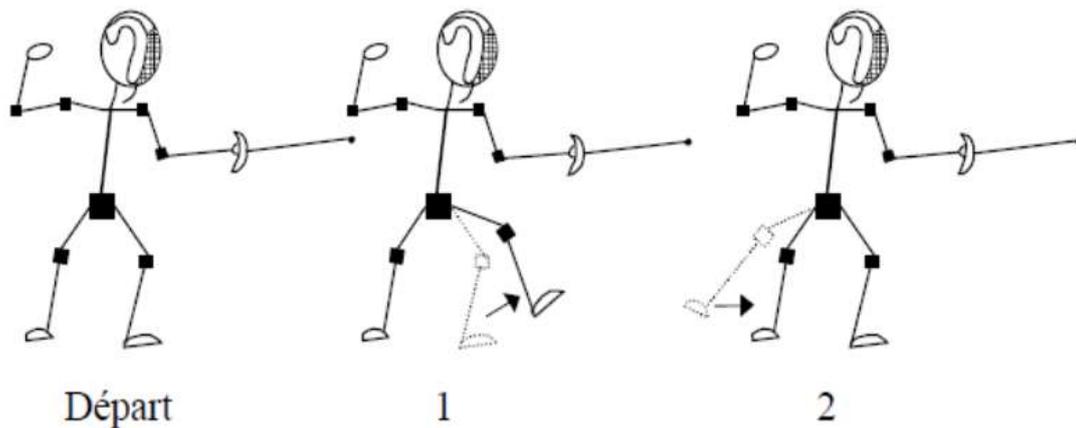
2 jouent en duel et l'autre est l'arbitre.

Les joueurs nommé « les tireurs » se placent face à face à 2 ou 3 mètres. Positionner les plots en repère. Le jeu se fait en 5 manches soit 5 touches.

L'arbitre dit : « **saluez-vous !** » Les tireurs réalisent les 4 gestes. Puis il annonce « **En garde, .. prêt...**

allez ! » Les tireurs se mettent en garde et s'affrontent ; la frite en avant, et déplacement en pas-chassé.

La marche :



1- Le pied avant se déplace vers l'avant.

2- Le pied arrière se déplace vers l'avant, en conservant l'espace entre les 2 pieds.

Les pieds ne se croisent jamais.

La marche correspond au commandement : « Marchez »

En se déplaçant, ils essaient de toucher avec la frite une partie du corps. (Pas le droit de viser la tête). Lorsqu'un des tireurs a touché l'autre en tendant la main (ce qui s'appelle faire une fente) ; il a gagné la manche.

L'arbitre compte 1 point et crie « Halte ! ».

Les tireurs se repositionnent à leur plot et font une 2^{ème} manche.

Si la touche est simultanée, l'arbitre peut remettre la manche en jeu.

VARIANTES

- Varier les distances.
- Faire un tournoi.
- Délimiter une piste : un rectangle de 3 mètres de long et 2 mètres de large. Les tireurs n'ont pas le droit de sortir de la zone.