**Fiche Etablissement : ESCRIME « Niveau 1 » Collège**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Compétence attendue :**  S’engager loyalement dans un assaut, en recherchant le gain du match tout en contrôlant ses touches et maîtrisant la distance pour toucher sans être touché.  Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité. | | |
| **Connaissances**  ***L’escrimeur :***   * Sécurité (aspect prioritaire) : l’équipement, utilisation de l’arme et savoir se déplacer avec. * Notion de touche : Validation d’une touche, surface valable/non valable. * Les déplacements : marche retraite fente. * La garde. * Notion de distance : déplacements efficaces en fonction de la distance qui me sépare de mon adversaire en prenant en compte mon arme. * Les rôles : se reconnaitre attaquant ou défenseur par rapport à la règle de priorité d’attaque. * Le développement : attaque correctement exécutée pour être validée : Allongement du bras puis fente. * Se protéger : se mettre hors de distance d’attaque adverse avec son corps (esquive, retraite) ou son arme (parade). * Préparation du corps à la pratique de l’escrime (je sais m’échauffer spécifiquement)   ***L’arbitre :***   * Faire respecter les règles (les commandements, le salut, …) * Contrôler la sécurité des tireurs et des spectateurs. * Juger l’action. * Appliquer les sanctions en fonctions des fautes.   ***Les assesseurs :***   * Connaître les règles pour aider à l’arbitrage. * Connaître la surface valable. | **Capacités**  ***L’escrimeur :***   * Sécurité :   C’est savoir : s’équiper et s’habiller en toute sécurité, contrôler un équipement, se déplacer avec son matériel.  En assaut je suis capable de :   * Etre en garde équilibrée, tenir mon arme correctement, me déplacer efficacement. * Reconnaître la cible, notion de surface valable. * Coordonner mes bras et mes jambes pour réaliser une attaque correctement exécutée. * Apprécier la distance qui me sépare de mon adversaire pour toucher sans être touché. * Analyser le jeu adverse et adapter mes réponses pour être en situation favorable. * Prendre l’initiative pour être prioritaire dans l’action. * Etre rapide et précis dans l’action. * Reconnaître quand je suis attaqué pour mieux me défendre.   ***L’arbitre :***   * Savoir commander un assaut (en garde, êtes-vous prêts, allez, halte) * Le rituel du salut (notion de respect). * Diriger une poule et remplir les scores. * Connaître les règles (terrain, surface valable…)   ***Les assesseurs :***   * Aider l’arbitre dans son jugement, lever la main lors d’une touche et utiliser le chronomètre. | **Attitudes**  ***L’escrimeur :***   * Sécurité :   je me déplace pointe en main, et je fais arrêter l’assaut lorsque je vois un risque pour moi ou mes camarades, je porte toujours le masque et mon gant lorsque j’ai l’arme en main.  En assaut :   * Je suis placé à l’amble, mes jambes sont fléchies, j’ai des appuis stables. * J’accepte l’affrontement et je vaincs mes émotions. * J’adopte une attitude combative, ma pointe est dirigée vers mon adversaire, je suis menaçant. * Je cherche à surprendre mes adversaires. * Je respecte les décisions de l’arbitre et des assesseurs. * Acquisition des règles de courtoisie (salut en début et fin de combat) * J’accepte les différentes formes de travail (coopération, opposition, thèmes…) * Je me repose entre 2 combats et m’étire en fin de séance.   ***L’arbitre :***   * Je suis rigoureux, attentif et ferme dans mes décisions. * J’utilise mes assesseurs dans mes prises de décisions. * Je me déplace pour suivre le rythme de l’assaut. * Je ne me laisse pas influencer.   ***Les assesseurs :***   * Appuient les décisions de l’arbitre. * Sont attentifs au déroulement du combat. * Suivent les déplacements des tireurs. |
| **L’objectif du niveau 1** après 10H de pratique est que l’élève sache s’investir dans la pratique de l’escrime en toute sécurité pour lui et les autres. Il a compris que le but du jeu est de toucher sans se faire toucher en respectant les règles de priorité d’attaque. Il sait analyser le jeu adverse et adapte ses réponses en conséquence en fonction des techniques apprises (actions offensives simples et composées : coup droit, coup droit dégagé et une/deux, et 2 actions défensives possibles : retraite et la parade). Il sait enchainer les tâches qui permettent de passer d’une attaque à une défense puis à une attaque. C’est le principe de l’échange qui est construit. Attaque en fente, se défendre en évitant l’attaque, attaquer ou riposter. | | |
| **Contribution aux acquisitions du socle commun :**  Acquisition et utilisation d’un vocabulaire spécifique pour décrire ses actions (en tant que tireur et arbitre) ***Compétence 1***  Acquisition des règles, du principe de courtoisie, et de l’aspect sécuritaire dans la manipulation de l’arme et de différents rôles (arbitrage, assesseur…) ***Compétence 6***  L’élève escrimeur est capable de prendre des initiatives, de concevoir et de mener un projet d’action pour réussir une touche et le gain du match (analyse de l’adversaire, des ses propres capacités et établir une stratégie pour gagner le combat) ***Compétence 7*** | | |