

# L'ESCRIME AU COLLEGE VICTOR HUGO

## Vers une mise en oeuvre

Enseigner l'escrime au collège c'est possible sans être un spécialiste, et c'est peut être une solution pour améliorer les relations interindividuelles souvent difficiles de nos élèves, voilà le pari que nous engageons.

Tout d'abord l'escrime, si c'est un sport de combat, ne nous apparaît pas intéressant pour cette raison unique. Nous ne croyons pas à une catharsis de l'agressivité, dans le sens où le combat pourrait exorciser une violence future. Ce sport se rapproche davantage du tennis que de la boxe, pourquoi?

Avant tout la maîtrise de l'arme est préalable à la prise en compte de son adversaire et fait appel à des apprentissages qui ne sont pas naturels.

La force physique, la taille, les aptitudes en générale ne sont pas des facteurs déterminant de la réussite.

Pour nous l'escrime est davantage un sport de débat qu'un sport de combat.

C'est également un sport non violent. Il est tout à fait possible de laisser des élèves s'affronter lors d'un match sans avoir pris la peine d'ajouter des règles pour contenir leur agressivité. En boxe cela est très difficile, il faut perpétuellement veiller à ce qu'un combat ne dégénère pas. D'autre part, l'arme rééquilibre les forces et le "petit" ou une fille peut venir à bout d'un élève beaucoup plus puissant ou plus grand.

Pour les élèves, la ruse, le fait d'être malin, sont les moyens pour réussir en escrime. Inévitablement cela fait appel à la réflexion et la mise en place d'une stratégie efficace pour vaincre.

Être capable d'analyser une situation et d'élaborer une stratégie sont des compétences que nous poursuivons.

L'escrime est également pour nous un sport qui fait partie de nos traditions. C'est le "Premier art martial français". Il reste encore dans nos esprits comme étant imprégné des traditions de la chevalerie. "Brut de Fabergé", après avoir mené des études sur la représentation de l'escrime, sponsorise quelques grands tournois de coupe du monde pour tenter de coller à une image de pureté, de sport sans tricherie.

*Le mettre à la portée de tous, c'est véhiculer des valeurs favorisant l'intégration de ceux qui se sentent exclus.*

Permettre d'accéder à cette culture ancienne qui appartenait aussi bien aux roturiers qu'aux nobles, c'est peut être comprendre et s'approprier notre histoire et s'offrir ainsi, les connaissances permettant une meilleure pénétration du tissu social et culturel.

### **Choix pour l'enseignement de cette discipline:**

Nous adoptons une logique qui va « de l'assaut vers la technique » .

Nous choisissons le FLEURET: C'est une arme de convention favorisant le débat, elle est légère et ne fait pas mal.

Enfin par rapport au sabre qui présente aussi de nombreux avantages, le fleuret semble plus polyvalent ( par expérience je trouve que les sabreurs éprouve du mal pour s'adapter aux autres armes).

### **Le but du Jeu:**

« Toucher sans ce faire toucher. »

### **La convention:**

Le fleuret est une arme régie par une convention: " Toute attaque, c'est -à- dire toute action offensive initiale, correctement exécutée, doit être parée ou complètement esquivée".

### Cette convention apporte, chez le débutant, une richesse indiscutable:

⇒ Il doit accepter que l'autre puisse s'exprimer dans le combat.

⇒ La parade et l'attaque qui suit ou la riposte nécessite de la dextérité et une prise de décision brève.

⇒ L'élève doit changer rapidement de comportement en passant de celui de défenseur à celui d'attaquant.

⇒ L'élève ne peut se cantonner dans un rôle qu'il choisit au départ en fonction de son adversaire ou de sa personnalité.

### **La phrase d'armes**

C'est l'explication ou l'esprit du jeu, voici comment on joue:

	touche			touche			touche	
ATTAQUE	oui	<i>1 point</i>						
	non	PARADE ESQUIVE	RIPOSTE	oui	<i>1 point</i>			
				non	PARADE ESQUIVE	CONTRE- RIPOSTE	oui	<i>1 point</i>
							non	

L'ATTAQUE C'EST LA FENTE, et le bras doit être allonger. Une marche ou une course en avant n'est pas une attaque, et si le bras est plié, l'attaque est mal réalisée et n'est donc plus prioritaire sur une éventuelle contre attaque.

Attention si un seul des tireurs est touché il n'y alors pas de doute ou de litige.

***Au fleuret nous souhaitons voir un jeu qui s'oriente vers:***

- ⇒ Des assauts cordiaux ou l'on recherche la netteté des touches
- ⇒ Une qualité des déplacements.
- ⇒ Une utilisation tactique de la distance pour placer son attaque ou pour se défendre.
- ⇒ Des mouvements de l'arme réduit pour toucher vite.

***Nous pensons que:***

- ⇒ Un des critères fondamentaux de réussite est la capacité à utiliser la fente pour attaquer dans un match.
- ⇒ Il faut réduire l'utilisation de l'arme pour aller vers une économie du geste et vers une simplification du jeu , l'analyse à l'arbitrage en sera simplifiée.
- ⇒ L'action sur le fer adverse avant l'attaque ne constitue pas une priorité, seul l'allongement du bras précédant l'attaque donne l'avantage.

## OBJECTIFS DU CYCLE

- **Culturel, (et gestion de sa vie physique)**

Favoriser les échanges entre les élèves, dédramatiser la notion de combat, permettre à certains de s'affirmer et à d'autres d'apprendre le respect de son adversaire et des règlements (maîtrise des relations interindividuelles)

- **Technique:**

Maîtrise de l'arme en attaque et en défense, indépendance du train sup. et inf., percevoir la distance permettant l'attaque, enchaînement de tâches à l'amble. Commencer à conduire sa pointe en évitant la parade vers la cible adverse

- **Tactique:**

Accepter son statut d'attaquant ou de défenseur, Trouver ou créer le moment propice pour attaquer. Laisser son adversaire attaquer pour mieux esquiver (faire tomber dans le vide l'attaque) ou parer et riposter.

## SECURITE

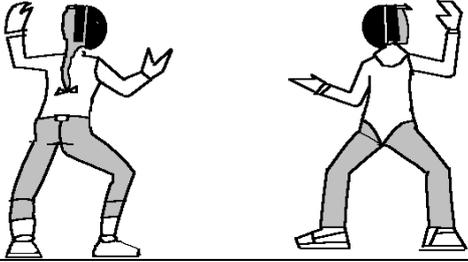
**A respecter absolument :**

-  On ne distribue les armes que lorsque les élèves sont équipés d'une veste et d'un masque.
-  les pointes sont dirigées vers le bas dans tous les phases non actives.
-  Les masques sont placés sur la tête avant tout assaut et ils ne peuvent pas tomber quelque soit le mouvement de la tête.
-  Les vestes sont fermées correctement jusqu'au niveau du cou.
-  Durant toute la séance l'élève doit s'assurer que la mouche est en place et **il doit signaler si son fleuret est cassé.**  
Attention aux arbitres qui souvent sont près du combat, si la salle est un peu exigüe, il faut qu'ils portent leurs masques.

## 1ère SEANCE

OBJECTIF: Découverte de l'activité et du matériel. Assimilation des règles de sécurité.  
Rentrer dans l'activité (comprendre et réaliser le but à atteindre). Mise en place de la situation de référence.

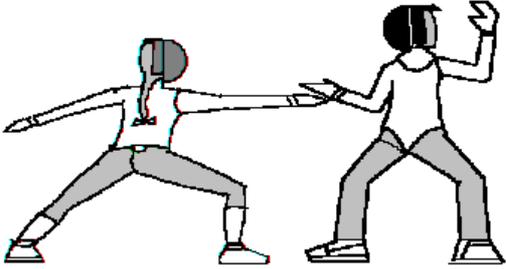
1ère situation

BUT:	échauffement: la garde. 
DISPOSITIF:	Alignés côte à côte en face du professeur (autant que possible les gauchers à droite du prof)
FONCTIONNEMENT:	En garde, au signal: impulsion, retour en garde. En garde, impulsion 1/2 tour, impulsion retour en garde.
CRITÈRES DE RÉUSSITE:	Stabilité et équilibre

2ème situation

BUT:	Déplacements sans se croiser les jambes et en retrouvant toujours une position de garde.
DISPOSITIF:	Comme précédemment
FONCTIONNEMENT:	"Tic - Tac" la jambe avant s'appelle Tic, la jambe arrière s'appelle Tac. "Tic - Tac" on marche "Tac - Tic" on rompt.
CRITÈRES DE RÉUSSITE:	Les talons ne se touchent pas après une marche ou une retraite

3ème situation

BUT:	Se fendre 
DISPOSITIF:	Par deux
FONCTIONNEMENT:	A et B ont le bras allongé et sont en garde. A touche dans la main de B, lorsque B fléchit son bras. A vient toucher la main en ayant conservé le pied arrière fixe au sol.
CRITÈRES DE RÉUSSITE:	A conserve le bras allongé et reste équilibré.

**Habillage** ( trouver un masque à sa taille, ainsi qu'une veste et en retenir le numéro pour les séances suivantes).

Distribution des fleurets après une information précise concernant les règles de sécurité:

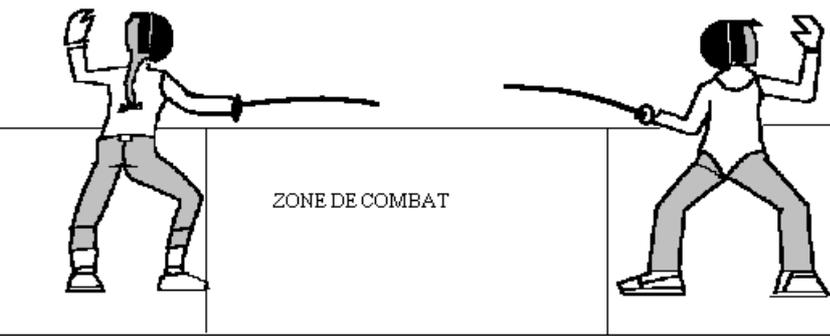
- Le port du masque est obligatoire dans la zone de combat ainsi qu'à proximité.
- En groupe, on doit mettre la pointe de son arme sur sa chaussure.
- Le jeu violent et désordonné est interdit.
- Tout fleuret cassé ou ayant perdu sa mouche doit être signalé immédiatement.

4ème situation

Combats libres avec apport progressif de règles essentielles:

- On touche en essayant de ne pas se faire toucher.
- Seul le buste constitue une surface valable.
- Après chaque touche on revient en garde au centre de la piste.
- Le combat se déroule dans une zone longue et étroite.
- On salue son adversaire avant et après le match.

5ème situation ==> **de référence** (Annick Muguet, doc CREFFAPS "Escrime et EPS même combat")

BUT:	Toucher son adversaire avec la pointe de son fleuret sur le tronc	
DISPOSITIF:		
FONCTIONNEMENT:	Match en 3 touches, Toucher en se fendant.	
CRITÈRES DE RÉUSSITE:	Mettre au moins une touche à l'adversaire	

Cette situation offre la possibilité aux élèves d'avoir une plus grande maîtrise du combat. Ils ont davantage de temps et peuvent se réfugier derrière leur ligne pour reprendre leurs esprits.

**Constat de la première séance**

Un certain nombre d'élèves ferrailent encore et ne sont donc pas encore dans l'activité. Il y a beaucoup d'attaques simultanées ou d'attaques dans l'attaque.

**Remarques pour la suite du cycle concernant la présentation des séances.**

Nous ne présenterons pas tous les détails fastidieux de chaque séance ni les détails des formes de regroupement quand cela ne nous paraîtra pas fondamental pour la compréhension du lecteur.

## 2 ème SÉANCE

**OBJECTIF:** Au travers de la situation de référence, il faudra être capable:

\* D'utiliser la zone d'invulnérabilité ou la retraite pour se défendre donc de développer une stratégie.

\* D'utiliser la fente en attaque

1) Échauffement similaire à la première séance, avec une situation de déplacement supplémentaire.

BUT:	Supprimer le contrôle visuel dans les déplacements
DISPOSITIF:	Par deux, en garde l'un en face de l'autre avec les doigts de la main avant en contact.
FONCTIONNEMENT:	A dirige les déplacements en alternant des marches et des retraites. B essaie de garder le contact des doigts, il a les yeux fermés.
CRITÈRES DE RÉUSSITE:	Attitude fléchie, centre de gravité au milieu des appuis permettant d'aller aussi bien en avant qu'en arrière.

2) Par rapport à la situation de référence:

Nous demanderons des assauts silencieux, c'est à dire sans fer ni en attaque ni en défense.

Si cette consigne est respectée, nous devons observer que les pointes des fleurets s'orientent vers l'adversaire, que les lames se placent horizontalement.

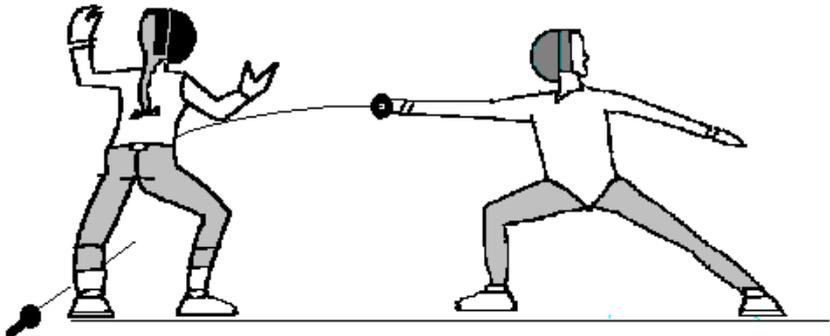
Il faut faire remarquer aux élèves l'importance de cette évolution.

3) La fente ayant été précisée comme indispensable pour que la touche soit valable, nous devons la définir clairement:

La jambe arrière est tendue, le bras est parfaitement allongé et la jambe avant est à 90°. La touche est portée avant ou en même temps que le pied de la jambe avant touche le sol, pour simplifier, l'attaque doit toucher tout de suite.

BUT:	Se fendre comme défini plus haut avec incertitude sur la distance
DISPOSITIF:	Par deux, A se place chaque fois où il veut sur la piste. B vient se positionner à la distance qui lui permettra de toucher A en respectant les critères de fente correcte
FONCTIONNEMENT:	Chacun son tour L'élève touché ne peut pas se défendre
CRITÈRES DE RÉUSSITE:	Trouver plus d'1 fois sur 2 la bonne distance.

BUT:	idem mais l'incertitude est plus grande
DISPOSITIF:	Par deux, A marche ou rompt et B suit le mouvement lorsque A touche le sol avec son fleuret B se fend et touche A
FONCTIONNEMENT:	Lorsque A s'arrête et touche le sol il ne peut plus bouger.
CRITÈRES DE RÉUSSITE:	La fente est toujours correcte, et B enchaîne l'attaque rapidement après le signal.

BUT:	L'incertitude est toujours plus grande et le temps laissé à l'élève pour réagir est court.
DISPOSITIF:	<p>Par deux, A marche et rompt en enjambant son fleuret posé au sol  B est à la distance qui lui permet de toucher A en fente lorsqu'il est en avant de son fleuret.  A marche et rompt vite pour ne pas se faire toucher par B  B doit déclencher sa fente pour toucher A lorsqu'il est devant son fleuret</p> 
FONCTIONNEMENT:	Surtout B doit être loin et revenir systématiquement le pied arrière sur, éventuellement une marque représentant la distance max ou il peut toucher A lorsque celui ci est devant son fleuret.
CRITÈRES DE RÉUSSITE:	B déclenche sa fente dès que A soulève le pied avant .

4) A nouveau en situation d'assaut:

Les tireurs sont placés par trois. L'un d'eux doit arbitrer. Il doit évaluer si la touche est valable en fonction des critères définis plus haut.

5) La convention est à ce moment facile à montrer:

En cas d'attaque presque simultanée, c'est celui qui est parti le premier qui gagne.

Après l'attaque de l'adversaire, si l'on n'est pas touché, on peut toucher alors comme on veut, en allongeant le bras, en marchant, en se fendant.

#### **Comportements observés:**

\* Dès le commandement "aller" le tireur vient résolument dans la zone de combat de façon très agressive et s'indigne que l'autre reste dans sa zone d'invulnérabilité.

\* Le tireur enchaîne très vite un déplacement suivi d'une fente puis d'une série de retraites pour se mettre à l'abri. Il ne tient pas compte du comportement de son adversaire.

\* Déjà certains adoptent une tactique: Ils changent de rythme pour surprendre l'autre. Ils essaient de provoquer l'attaque de leur adversaire pour l'attaquer à leur tour sachant qu'il sera alors très engagé dans la zone de combat et que la distance qui le sépare de sa zone d'invulnérabilité sera importante.

## 3ème SÉANCE

Cette séance s'adresse plutôt à des 4ème et lors d'un cycle de 7 séances ou d'un 2ème cycle.

### OBJECTIF

Se reconnaître vite comme attaquant ou défenseur. Changer rapidement de statut. Utiliser la distance pour se défendre.

### Échauffement

#### 1) Insister sur la fente et la « marche et fente »

BUT:	Améliorer la fente et en particulier la flexion de la jambe arrière sur le retour en garde, source de douleur musculaire et d'une perte de vitesse importante.
DISPOSITIF:	Seul
FONCTIONNEMENT:	Les yeux fermés j'allonge le bras lentement et lorsque j'ai l'extension complète je me fends. je vérifie ma position et mon équilibre puis je reviens en garde mais sans poser le pied avant j'enchaîne un bond arrière.
CRITÈRES DE RÉUSSITE:	Je reste équilibré tout le temps, je réussis le bond arrière sans poser le pied avant ce qui prouve le travail de ma jambe arrière.

BUT:	<b>Le jeu de « marche et fente »</b> Affiner la notion de distance, Favoriser des enchaînements d'actions rapides
DISPOSITIF:	Par deux, avec ou sans arme, à distance de deux retraites. sous forme de jeu.
FONCTIONNEMENT:	A attaque en faisant une marche et une fente. B se défend en utilisant au maximum deux retraites. B devient immédiatement attaquant et A défenseur...ETC...
CRITÈRES DE RÉUSSITE:	Toucher à l'épaule .

#### 2) Situations d'assauts

BUT:	Gestion de la distance et changement rapide de statut Toucher sans se faire toucher
DISPOSITIF:	Par 3 (1 arbitre) en opposition mais sans limite de piste et sans fer.
FONCTIONNEMENT:	A a le pied arrière sur sa limite, B est à distance de fente et tente de toucher A en fente. A essaye de ne pas se faire toucher et immédiatement après tente de toucher B alors que celui-ci rompt pour se mettre à l'abri derrière sa limite. Il est interdit de se croiser les pieds
CRITÈRES DE RÉUSSITE:	Je réussis au moins une fois à toucher sans me faire toucher

3) Mettre en place une rencontre en utilisant la situation de référence et sans fer, soit sous forme de « monter descente ». Par 2 c'est très énergique sur des rencontres d'1mn ou 1mn30. Par 3, le 1er monte, le 2ème reste et le 3ème descend. Par 4, les 2 premiers montent les 2 autres descendent.

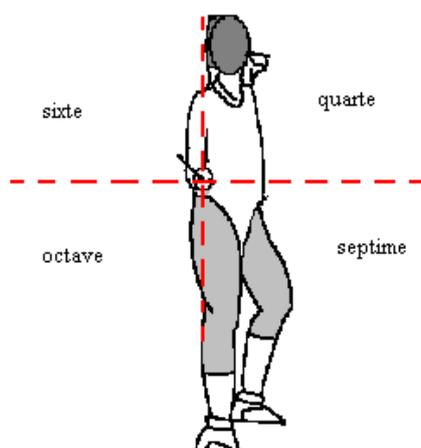
Il est possible de mettre en place des feuilles de poules de 4 tireurs en faisant des matches en 3 touches avec 2 arbitres ce qui pourrait constituer une 1ère évaluation de la performance.

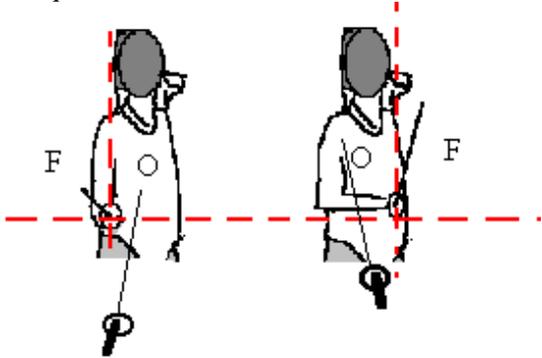
## 4ème SÉANCE

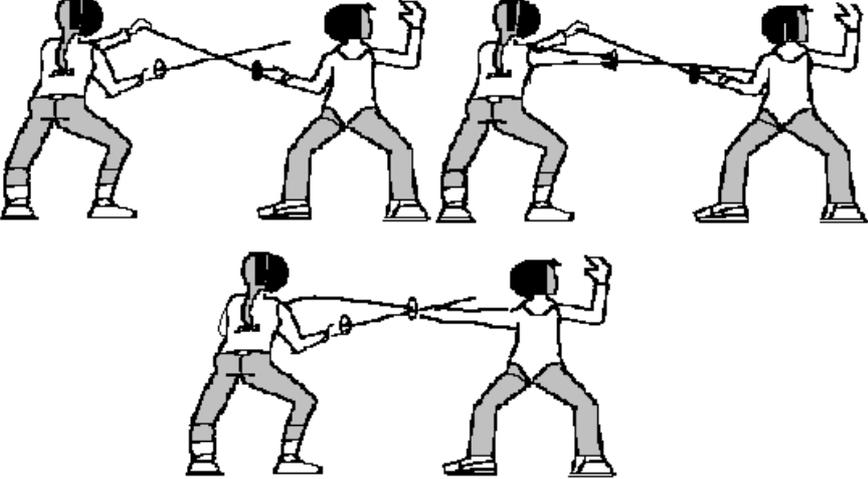
**OBJECTIF:** Utiliser son arme en défense ainsi que son droit de riposte. (C'est l'utilisation optimale des règles et un changement rapide de statut, de la position d'attaquant à celui de défenseur).

Dans cette séance nous généraliserons les groupements à trois, l'observation et l'arbitrage jouant un rôle important dans l'évolution des représentations.

<b>BUT:</b>	Attaquer quelqu'un qui se défend avec son arme Défendre et toucher tout de suite après Situation assez ouverte
<b>DISPOSITIF:</b>	Par trois , A à distance de fente, B ne peut rompre, il est le dos contre un obstacle C arbitre, observe.
<b>FONCTIONNEMENT:</b>	A attaque en fente et essaie de toucher directement ou en faisant des feintes. B se défend avec son arme, dès qu'il écarte le fer de A il doit riposter.
<b>CRITÈRES DE RÉUSSITE:</b>	la fente reste correcte les mouvements de l'arme en défense et en attaque sont petits.



<b>BUT:</b>	Défendre et toucher tout de suite après, travail spécifique de la riposte.
<b>DISPOSITIF:</b>	Par trois , A à distance de fente, B ne peut rompre, il est le dos contre un obstacle C arbitre, observe.
<b>FONCTIONNEMENT:</b>	B ouvre une porte( indique une cible ou A peut attaquer), A attaque obligatoirement dans cette porte ouverte. B peut alors fermer cette porte et tenter de riposter, tandis que A se défend.  
<b>CRITÈRES DE RÉUSSITE:</b>	Toucher en riposte au moins 1/3 Ouvrir des portes différentes.

BUT:	Conserver sa pointe en direction de son adversaire lors d'une parade Situation fermée
DISPOSITIF:	Par 2 de pied ferme (sans se fendre)
FONCTIONNEMENT:	A maintient la pointe de B avec sa main libre A menace B en allongeant son bras, B part ( mais sa pointe maintenue par A reste en direction de la cible) et riposte ( B lâche la pointe) 
CRITÈRES DE RÉUSSITE:	déplace sa main sans trop déplacer sa pointe

***Dans le cadre de la situation de référence:***

On utilise son arme, la retraite ou la zone d'invulnérabilité pour se défendre.

Attention la recherche du fer en attaque nuit toujours à l'allongement du bras donc à la priorité de la fente, il ne faut pas l'exclure mais faire prendre conscience à l'élève que la recherche de fer est une attitude défensive avant tout.

BUT:	Rencontres à thèmes: avoir une défense efficace
DISPOSITIF:	par 3, un arbitre
FONCTIONNEMENT:	L'attaque qui touche = 1pt, la riposte qui touche = 1 pt Mais l'absence de riposte après avoir paré enlève 1 pt
CRITÈRES DE RÉUSSITE:	Ne pas prendre des points négatifs.

***Comportements observés:***

Presque toute la classe essaie de ne plus reculer systématiquement. Ils s'efforcent de parer et de toucher immédiatement après. Si l'attaquant est très agressif, le défenseur a du mal à prendre la décision de riposter, il lui faut plusieurs parades pour se décider.

## 5 ème SÉANCE

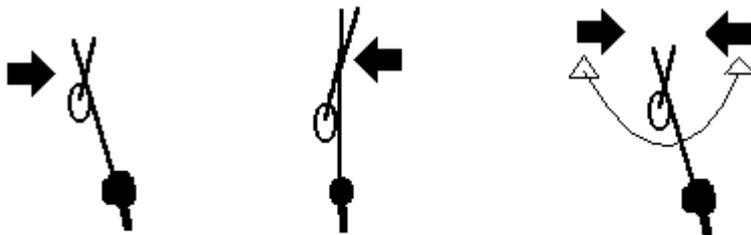
Cette relève d'un niveau 4 ème ou d'un 2ème cycle.

### OBJECTIF:

Affiner les sensations des doigts pour permettre un meilleur passage de pointe offrant ainsi la possibilité de tromper la parade de l'adversaire.

Un peu de technique:

### *L'engagement et le changement d'engagement*

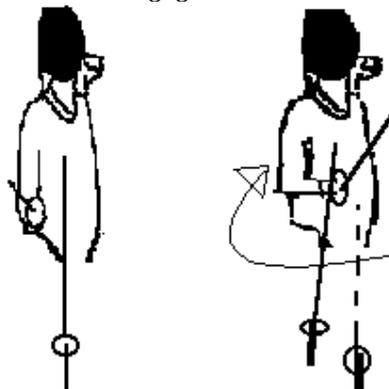


Engagement de sixte  
Le fleuret vient juste  
au contact

Engagement de quarte

Changer d'engagement  
c'est aller de sixte en quarte  
en passant toujours par dessous

### *2 attaques simples: le coup droit et le dégagement*



Le coup droit

Le dégagement  
le passage de la pointe se  
fait par dessous

1)

BUT:	Maîtrise de l'arme, sensations tactiles.
DISPOSITIF:	Par deux à distance d'engagement
FONCTIONNEMENT:	A frappe rapidement entre 1 et 5 fois le fer de B qui répond par le même nombre de battements.
CRITÈRES DE RÉUSSITE:	Le fleuret est tenu entre le pouce et l'index, les battements sont brefs, il n'y a pas de déplacement de la main.

2)

BUT:	Passage de la pointe, choix tactiques, sensation du fer
DISPOSITIF:	Par 2 à distance de fente, pas de retraite.
FONCTIONNEMENT:	A engage le fer du côté ou il veut (sixte ou quarte) Il appui (pression ) sur le fer de l'autre et attaque soit tout droit (si il a presser fort) ou en dégageant ( si B réagit vivement) B tente de trouver la parade après la pression de A
CRITÈRES DE RÉUSSITE:	Le bras de B ne se replie pas dans cette action, sa pointe progresse toujours et dessine une trajectoire la plus rectiligne possible.

BUT:	Passage de la pointe, anticipation, réaction à un signal.
DISPOSITIF:	Par trois, distance de fente entre A et B, C observe la trajectoire de la pointe.
FONCTIONNEMENT:	A engage et change d'engagement plusieurs fois et lentement (entre en contact avec le fer de B d'un côté puis de l'autre). B quand il le décide, évite ce contact et va toucher A en fente.
CRITÈRES DE RÉUSSITE:	Le bras de B ne se replie pas dans cette action, sa pointe progresse toujours et dessine une trajectoire la plus rectiligne possible. Le passage de la pointe de B se fait par dessous comme le dégageant B exécute cette action d'un côté et de l'autre c'est à dire sur l'engagement de 6 et de 4

## 6ème SÉANCE

OBJECTIF: Mise en place d'une rencontre. Pour un 1er cycle 6ème 5ème je pense qu'il faut continuer d'utiliser la situation de référence avec donc une zone d'invulnérabilité. En revanche en 4ème ou lors d'un second cycle il faut délimiter la piste de telle sorte que l'élève qui franchit la limite du fond est touché.  
Gestion d'une feuille de poule.

Après l'échauffement 6 zones sont tracées au sol. Elles mesurent 8m sur 1m.  
Une nouvelle règle est alors fixée: Celui qui sort au fond de la piste est considéré comme touché.

6 poules de 4 tireurs sont constituées. Chaque groupe possède une feuille de poule et doit être à même de la remplir sans erreur après différentes explications.

Les matchs se déroulent en 4 touches et au maximum 3 mn, il y a deux arbitres qui doivent s'entendre pour que la touche soit accordée, les élèves annoncent s'ils sont touchés.

2 tours seront organisés, les poules se constituant comme le souhaitent les élèves.

## EVALUATION

L'évaluation que nous proposons pour ce cycle d'escrime s'articule de deux manières:

Une évaluation qualitative et formative au cours de la quatrième et sixième séance que nous allons détailler, et une évaluation quantitative et certificative organisée lors de la septième séance que l'on peut voir page suivante.

Dans les deux cas nous proposerons aux élèves une observation à l'aide de fiches où des actions précises seront à identifier et à apprécier.

De cette manière nous souhaitons rendre l'élève acteur de ses apprentissages, c'est à dire impliqué dans ce qu'il fait et plus responsable. Ce sont à notre avis des facteurs d'intégration dans le groupe et dans le système éducatif.

Lors de la 4ème séance, un des objectifs était d'utiliser la riposte, nous proposons donc aux élèves la fiche suivante:

NOM du tireur ..... NOM de l'observateur.....			
Il faut observer ton partenaire en situation d'assaut 3 fois.			
QUE FAIT LE TIREUR QUE TU OBSERVE?	C'EST:	COCHE CHAQUE FOIS QUE TU OBSERVE.	NOTE SUR 5
Il pare, riposte et touche valable.	Très bien		5 4
Il pare, riposte et ne touche pas ou non-valable.	Moyen		3 2
Il pare et ne riposte pas.	Pas bien		1

Les élèves sont regroupés par deux pour cette observation, ils doivent observer au moins 3 matchs pour mettre une note.

Lors de la 6ème séance l'observation a porté sur la fente et son efficacité:

NOM du tireur..... NOM de l'observateur.....			
ATTENTION: La fente c'est une attaque et il faut que le bras soit allongé dès le début de l'action. Il faut observer ton partenaire en situation d'assaut 3 fois.			
QUE FAIT LE TIREUR QUE TU OBSERVE?	C'EST:	COCHE CHAQUE FOIS QUE TU OBSERVE	NOTE SUR 5
Il se fend et touche.	Très bien		5 4
Il se fend et touche non-valable.	Moyen		3 2
Il se fend et ne touche pas.	Pas bien		1

## 7ème SÉANCE

**OBJECTIF:** évaluation certificative

Nous pensons qu'à ce stade de pratique, l'action de réussir à attaquer en se fendant ( suivant les critères que nous avons définis auparavant ) constitue la compétence la plus significative d'un niveau d'habileté atteint. Il faut savoir qu'en escrime, les statistiques à haut niveau montrent la prédominance des actions offensives : 43%, alors que les parades ripostes représentent 21%. Cela tend à prouver qu'il peut être pertinent de donner une prépondérance aux actions offensives.

Nous essaierons donc de mettre en place une évaluation par laquelle la fente sera notre principe opérationnel, selon Cl. PINEAU, "la cause des effets recherchés". Nous recherchons l'efficacité, et la fente en situation de match est une clef.

Le principe d'efficacité sera respecté puisque l'évaluation se réalisera en situation d'opposition et le niveau de performance attribuera un coefficient multiplicateur.

**Mise en place:**

6 poules de 4 tireurs, match en 4 touches, pistes de 8m/1m, comme lors de la 6ème séance.

3 tours seront organisés.

A l'issue du premier tour on constitue 3 niveaux, les 8 premiers aux nbres de victoires et aux indices forment les 2 poules , les 8 suivants 2 autre poules et les 8 derniers les 2 dernières poules.

Pour le 3 ème tour on fait une « montée descente » en faisant monter les 3 meilleurs, restent les 2 suivants et descendent les 3 derniers.

Lorsqu'un match se déroule les deux élèves qui ne combattent pas doivent assurer les tâches suivantes:

\*Arbitrer,

\*Tenir la feuille de poule.

\*Comptabiliser les fentes réalisées suivant les critères déjà définis.

**La notation peut s'effectuer comme suit:**

VICTOIRES	COEFFICIENT	NOMBRE DE FENTES RÉALISÉES	NOTE
8 OU 9	2	+ de 25	10
6 OU 7	1,9	20 <.....< 25	09
4 OU 5	1,8	15 <.....< 20	08
3	1,7	12 <.....< 15	07
2	1,6	10 <.....< 12	06
0 OU 1	1,5	08 <.....< 10	05
		06 <.....< 08	04
		04 <.....< 06	03
		00 <.....< 04	02

Attention le nombre de victoires totales est significatif de la performance on peut l'évaluer directement comme une note si on veut donner moins d'importance à l'habileté. Pour gagner il faut être habile et malin puisque à notre avis la force le poids ou la vitesse ne sont pas des critères favorisant la réussite. Il faut connaître aussi les limites du modèle que je vous propose. Un élève qui aurait des difficultés pour se fendre du fait d'une surcharge pondérale par exemple ou du fait d'une grande taille ( la fente devient lente et il s'expose aux esquives ou parades suivies de ripostes ) voit son intérêt (le gain du match ) devenir contradictoire avec l'attaque en fente qui l'expose beaucoup trop. Ce type d'élève peut très bien être performant mais « peu habile » par rapport à notre modèle. Il est alors pénalisé injustement alors qu'il a fait des choix tactique pertinent et en rapport avec nos objectifs initiaux.

En somme nous pensons que cette activité met largement en évidence l'habileté sans qu'il soit besoin de creuser l'esprit pour tenter de la séparer de la performance au risque de se tromper et de proposer un évaluation injuste et irrationnelle. Les 2 premières évaluations formatives qualitatives peuvent donner une idée juste et rationnelle de la pertinence du travail effectué par rapport au travail demandé. On met en évidence l'habileté des élèves sans nuire aux choix tactiques ainsi que leur travail .

J-P PHILIPPON  
Professeur EPS collègue Victor Hugo  
Maître d'armes  
Mars 1996

## BIBLIOGRAPHIE

- M<sup>o</sup> Annick MUGUET Prof EPS ufrstaps lille: « Escrime et éducation physique même combat » 1992  
M<sup>o</sup> Emmanuel DAGUET Prof EPS lycée Belin Vesoul : « Programme EPS , APS escrime » 1995  
M<sup>o</sup> Daniel POPELIN Prof à l'INSEP « revue EPS N° 246 p 15, 20 »1994; « revue EPS N°254 p52, p 53 »1995  
M<sup>o</sup> Albin SIRVEN Prof EPS directeur du CNFE Chatenay -Malabry : « La découverte de l'escrime au collège et au lycée » Document UNSS 1996