



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

FORMATION DE CADRES

M.S. Initiateur escrime

Thématique 2 / module 1
Méthodologie spécifique de l'escrime

Bref historique de l'enseignement de l'escrime

- Escrime, art de la guerre
- L'escrime de cour
- Les prémisses de l'escrime moderne
- La naissance de l'escrime sportive
- Les courants de l'enseignement de l'escrime

Missions du M.S. INITIATEUR ESCRIME

FAIRE DECOUVRIR

INITIER

FIDELISER



**S'AMUSER EN
FAISANT DU SPORT**

**SE DEVELOPPER
HARMONIEUSEMENT**

**APPRENDRE
LES BASES**

Enseignement classique et nouvelles approches / points négatifs

Méthodes directives	Méthodes globales
Points négatifs	
<ul style="list-style-type: none">- Carcan technique- Brides leurs capacités d'imagination et d'adaptation- Variété des gestes appris en fonction du moniteur et non de la réalité.- Néglige la personnalité de l'enfant.- Manque de sens et de réalisme- Manque de mouvement ><besoins de l'enfant.- Pas de mise en situation, donc pas de réponse adaptée.- Néglige l'essence même de l'escrime : le plaisir de l'échange.	<ul style="list-style-type: none">- Risque de laisser l'enfant produire un geste négatif à long terme- Demande une individualisation qui exige beaucoup d'expérience, de réflexion, de motivation

Enseignement classique et nouvelles approches / points positifs

Méthodes directives	Méthodes globales
Points positifs	
Peut mettre en évidence les critères de base de réussite d'un bon coup. Permet au moniteur de localiser l'intervention sur une partie précise du mouvement.	Beaucoup de jeu Permet l'expression de la personnalité Pas de carcan technique Répond au besoin de mouvement Les notions tactiques sont naturellement intégrées dès le début Développe les facultés d'adaptation Développe la compréhension du jeu

La logique de l'activité escrime

- Lecture de l'article de la revue E.P.S. n°324 de G. Touya et F. Leclerc

Exemple d'application

- Modèle développé à partir d'une approche de la logique de l'activité dans le cadre scolaire
- >>>> Vidéo

Expérience pratique : mise en situation

- Sabre : le premier qui touche marque le point
- Sabre : jeu de la « cabane »
- Fleuret : « combat silencieux »
- Fleuret : « combat silencieux avec 1 joker »
- Mieux utilisé son joker ... exercice éducatif sur les parades

Leviers à actionner pour faire évoluer une situation d'apprentissage

- Fixer un objectif : technique ou tactique ?
- Ouverture et fermeture d'une situation
- Opposition et coopération
- Statut des participants dans la situation
- Exercices éducatifs et exercices décisionnels

Expérience pratique : mise en situation

- Objectif : apprendre à décider, choisir une tactique, attaquer au bon moment
- Épée ou fleuret : jeu du « moulin »
- Évolution : ...

Expérience pratique : mise en situation, faire évoluer la situation

- Assaut libre
- Fermeture > limitation de l'espace
- Fermeture > limitation des cibles
- Fermeture > limitation des attaques
- Fermeture > exercices éducatifs
- Ouverture > ...

Exercices éducatifs : application

- Définition
- Définir des objectifs
- Choisir des exercices éducatifs spécifiques :
 - Fleuret – épée
 - Sabre

La séance collective : préparation et conduite

- Avant la séance :
 - Réflexion individuelle
 - Pairs échange
- À quoi est-il essentiel de réfléchir ?
 - Groupe, âge, nombre, motivation
 - Contexte
 - Objectifs >>> situations proposées
 - Moyens, matériel
 - Préparer par écrit

Séance collective

- Pendant la séance :
 - Réflexion individuelle
 - Pairs échange
- Être vigilant sur :
 - Accueillir le groupe
 - Animer le groupe >>> Attitudes et comportement
!

Animer le groupe

- Se placer face au groupe, établir un contact visuel avec tous, demander aux élèves de regarder l'enseignant ;
- Attitude dynamique, souriante mais ferme : leadership démocratique ;
- Attendre le silence avant de parler : Les consignes sont énoncées calmement et clairement. Si nécessaire, elles sont reformulées ;
- Avec des enfants, utiliser des mots simples, raconter une histoire, utiliser un langage imagé, formuler la consignes en utilisant le « JE » : « je fais ceci, je fais cela » ;
- Préciser les règles, éventuellement les fixer avec les élèves (exemple : quel temps nécessaire à l'habillage?) ;
- Les démonstrations sont conformes aux consignes données ;
- Donner la parole aux élèves, organiser le dialogue au sein du groupe ;
- Donner des possibilités de choix aux élèves ;
- Veiller au maintien d'une ambiance propice à la concentration et au maintien de la motivation ;

Organiser les situations

– Avant chaque exercice

- Être attentif aux règles de sécurité ;
- Choisir un dispositif adapté à l'exercice : placement des enfants, répartition du groupe, organisation des déplacements, des rotations ;
- Énoncer l'exercice : but, consignes, points clés
- En fonction du caractère homogène, ou pas, de son groupe, et de ses objectifs, veiller à constituer des paires ou des groupes complémentaires. Certains exercices nécessitent des partenaires de même niveau et d'autres moins ;

- Pendant l'exercice :
 - Observer : voir rapidement si l'exécution correspond à ce qui a été demandé (compréhension des consignes) ;
 - Veiller à la sécurité ;
 - Gérer le temps : fixer une durée plutôt que des répétitions (mais cette option peut également être utilisée) ;
 - Si plusieurs paires se trompent : interrompre et corriger tout le groupe ;
 - Passer auprès de chaque paire : chaque élève doit être pris en considération ;
 - Laisser du temps à l'expérimentation ;
 - Evaluer avec le groupe : ce qui marche, ce qui ne marche pas, rappeler les points clés, solutions proposées : ouvrir l'exercice sur d'autres possibilités ;
 - Si besoin est, adapter l'exercice au niveau observé ;
 - Insister sur les fondamentaux : placement et rythme ;
 - Veiller au contrôle de la pointe ;

- Après l'exercice :
 - Évaluer les progrès par rapport à l'objectif principal poursuivi ;
 - Commenter avec les élèves ;

Conduite de l'enseignement individuel

- La leçon individuelle est une tradition ancienne de l'escrime
- L'enseignant est en face-à-face avec son élève
- Plusieurs modalités sont possibles :
 - Un seul élève à la fois
 - Plusieurs élèves ensemble (max. 4)
- Plusieurs façons de faire sont possibles

Démonstration et explication verbale

- L'enseignant montre ou fait montrer un exercice en le commentant, en insistant sur les points clés ; ce moyen est utilisé prioritairement lorsque l'apprentissage est centré sur la maîtrise de l'arme.

Points positifs	Points négatifs
<ul style="list-style-type: none">- Une image mentale correcte- Mise en évidence des points clés- Mise en situation rapide- Facilité de contrôle pour l'enseignant- Facilité de correction	<ul style="list-style-type: none">- L'élève est passif- Ne tient pas compte des représentations de l'élève- Pas ou peu d'initiative de la part de l'élève

Le questionnement de l'enseignant et l'expérimentation individuelle

- L'enseignant expose verbalement ou /et concrètement une situation. L'élève réfléchit et teste la solution imaginée.

Points positifs	Points négatifs
<ul style="list-style-type: none">- L'élève est actif- L'élève apprend à réfléchir en imagerie- La solution retenue est la représentation personnelle de l'élève- L'élève vérifie par lui-même, il teste sa solution- Créativité- Initiative de l'élève	<ul style="list-style-type: none">- Peut prendre du temps- Difficulté de contrôler la situation pour l'enseignant

La situation problème

- L'enseignant propose une situation de jeu sans l'expliquer et demande à l'élève de résoudre le problème posé. Selon la réponse motrice donnée, celle-ci est mise en échec ou pas. En fonction de cela, il cherche une autre solution ou des variantes à la solution trouvée. Cette méthode est très efficace pour aider l'élève à résoudre les difficultés de l'opposition ;

Points positifs	Points négatifs
<ul style="list-style-type: none">- L'élève est actif- L'élève apprend à observer et à réfléchir- Réalisme des situations- La solution retenue est la représentation personnelle de l'élève- L'élève vérifie par lui-même, il teste sa solution- Créativité- Initiative de l'élève	<ul style="list-style-type: none">- Peut prendre du temps- Difficulté de contrôler pour l'enseignant

Planification d'objectifs

- Les contextes d'intervention du M.S. In. :
 - La séance découverte
 - Le cycle d'initiation en cadre scolaire, périscolaire et stage de vacances
 - Le cycle d'initiation long : le cadre du club

La séance découverte

- Selon le contexte où elle se déroule, la séance découverte peut être organisée sur une durée de 20 à 45 minutes avec les objectifs suivants :
 - Présentation de l'activité et du matériel
 - Apprendre les règles de la sécurité ;
 - Apprendre à tenir une arme ;
 - Apprendre à toucher en allongeant le bras, sur des cibles au mur, faire tomber des cônes placés sur un banc ;
 - Apprendre la position de garde, à se déplacer en avant et en arrière : jeu ;
 - Apprendre la fente ;
 - Apprendre les règles principales :
 - Toucher avec la pointe ou avec la lame selon l'arme ;
 - Les cibles ;
 - Le statut d'attaquant, de défenseur ;

Le cycle d'initiation court

- Cycle de 6 à 12 séances en cadre périscolaire ou stage de vacances (8 à 20 heures)
 - Découvrir l'activité (séance découverte)
 - Être capable de se tenir correctement en garde et s'arrêter en restant en équilibre
 - Être capable d'enchaîner des déplacements pour attaquer et pour se défendre ;
 - Être capable de **se reconnaître** comme attaquant ou défenseur : la convention ;
 - Être capable de parer en quarte et en sixte (fleuret) ou en quarte et en quinte (sabre) et de riposter ;
 - Être capable d'attaquer au moyen de feintes (de déplacements, du corps, du bras) ;
 - Être capable de **juger les actions des autres objectivement** : être capable d'arbitrer une opposition ;
 - Être capable de **s'intégrer dans un projet collectif de rencontre** : apprentissage des règles de déroulement d'un tournoi, tenir différents rôles (arbitre, assesseur, tireur), compléter correctement une feuille de poule.

Cycle long : la première année en club

- **Première phase : découverte et compréhension de l'activité**
 - Être capable de se tenir correctement en garde et s'arrêter en restant en équilibre
 - Être capable d'enchaîner des déplacements pour attaquer et pour se défendre ;
 - Être capable de **se reconnaître** comme attaquant ou défenseur : la convention ;
 - Être capable de parer en quarte et en sixte (fleuret) ou en quarte et en quinte (sabre) et de riposter ;
 - Être capable d'attaquer au moyen de feintes (de déplacements, du corps, du bras) ;
 - Être capable de **juger les actions des autres objectivement** : être capable d'arbitrer une opposition ;
 - Être capable de **s'intégrer dans un projet collectif de rencontre** : apprentissage des règles de déroulement d'un tournoi, tenir différents rôles (arbitre, assesseur, tireur), compléter correctement une feuille de poule.

Cycle long : la première année en club

- **Deuxième phase : Acquisition de nouveaux moyens pour attaquer et se défendre et améliorer le contrôle de l'arme (exemple pour le fleuret).**
 - Les positions de main 4 – 6 – 7 – 8 (fleuret) ;
 - L'attaque par battement coup droit ;
 - L'attaque par battement dégagement ;
 - L'attaque par engagement, dégagement ;
 - L'attaque par engagement, coupé ;
 - L'attaque par feinte de coup droit, dégagement ;
 - L'attaque par une-deux et par doublé ;
 - Les parades en 4 et 6 (latérales et circulaires) suivies de riposte du tac au tac par coup droit et dégagement ;
 - Exercices éducatifs pour la distance, les appuis, le rythme des appuis, le doigté, le placement de la main dans l'espace, la conduite de la pointe, les cibles, les fermetures de lignes, la sensation de levier, le contrôle de la lame adverse, les changements de rythme de la main ;