



Fédération Francophone
Des Cercles d'Escrime de Belgique



COURS SPECIFIQUE

« Moniteur sportif initiateur escrime »

THEMATIQUE 2

Didactique et méthodologie

MODULE 1

Méthodologie spécifique

COURS DE REFERENCE

THEMATIQUE 2

Didactique et méthodologie

MODULE 1

Méthodologie spécifique

Fédération Francophone des Cercles d'Escrime de Belgique, service « formation de cadres »
Jcolot_escrime@yahoo.fr

- **Résumé et contenu :**

Ce cours porte sur les moyens dont l'initiateur sportif en escrime dispose pour présenter et faire évoluer des situations d'apprentissage et de perfectionnement en respectant la logique interne de l'escrime.

Il explique comment évoluer des "jeux d'escrime" vers des "situations d'assaut" et vers le développement des habiletés techniques et tactiques en "jonglant" avec quelques notions clés : opposition/coopération, ouverture /fermeture, technique/tactique, statuts des pratiquants, exercices éducatifs.

Cette unité de formation devrait fournir au candidat les outils lui permettant de construire et de conduire différents types d'apprentissages et de perfectionnements en respectant une logique de progression conforme à l'objectif et adaptée à son public.
- **Méthodologie et type d'enseignement**

Approche interactive ;
Démonstrations pratiques, vidéo et micro enseignement.
- **Supports de cours :**

Syllabus téléchargeable sur le site www.escrime-ligue.be ;
Présentation assistée par ordinateur.
- **Modalités d'évaluation :**

L'évaluation du module « Méthodologie spécifique » est intégrée dans l'évaluation des savoir-faire et savoir-être de la façon suivante :

Lors de l'épreuve pratique devant un jury d'examen : la méthodologie est évaluée lors de la présentation orale de sa leçon par le candidat et lors de l'argumentation développée.

A la fin du stage de formation par le Maître de stage : les préparations écrites et les prestations sont évaluées en fonction d'une fiche d'évaluation ;
- **Charge théorique de travail pour le candidat :**

En présentiel : 5 heures de cours théorique.

En non présentiel : 3 heures d'étude et de travail personnel en vue de la préparation à l'épreuve pratique devant un jury d'examen.

Ce cours donne des pistes de réponses aux questions et problématiques suivantes :

- Comment choisir sa méthode d'enseignement ?
- Comment faire évoluer une situation d'apprentissage ?
- Comment faire pour intégrer l'arme au schéma corporel de l'élève ?
- Comment préparer et conduire un enseignement collectif ?
- Comment conduire un enseignement individuel ?
- Comment planifier des objectifs ?
- Comment préparer une séance ?

CONTENU

PRESENTATION DU MODULE	P. 2
PREAMBULE	P. 4
Les valeurs de l'escrime	P. 5
Bref historique de l'enseignement de l'escrime	P. 5
Représentations fréquentes chez les enseignants d'escrime	P. 7
Rôle de l'initiateur escrime et options pédagogiques de la formation	P.7
Choix de la méthode	P. 9
PRINCIPES DE BASE DANS LA CONDUITE DE L'ENSEIGNEMENT EN ESCRIME	P. 12
Donner du sens à la pratique : de la logique interne de l'activité à une logique d'action	P. 13
Intégrer l'arme au schéma corporel	P. 17
Évoluer dans les situations d'apprentissage	P. 18
MA SEANCE MON INTERVENTION	P. 21
Principes d'organisation d'une séance collective	P. 22
Principes guidant la conduite de la leçon individuelle	P. 24
Planification d'objectifs pour le M.S. Initiateur	P. 26
Exemple de préparation de séance	P. 29
Bibliographie	P. 30

PREAMBULE

Les valeurs de l'escrime (statuts de la F.I.E. chapitre 1)

L'escrime allie de manière homogène et équilibrée des aptitudes physiques et mentales, entre autres: les qualités athlétiques, la dextérité, la réactivité, la vitesse, l'inventivité, l'anticipation, l'adaptabilité.

L'escrime est fondée sur les valeurs fondamentales du Mouvement Olympique, entre autres :

Le respect des athlètes, des officiels, des arbitres et des spectateurs, la courtoisie, la loyauté, l'esprit sportif, la discipline, l'observance des règlements.

Bref historique de l'enseignement de l'escrime

Avant de devenir un sport au début du 20^{ème} siècle, l'escrime a été une activité « utilitaire ».

En effet, on apprenait, on pratiquait l'escrime pour se défendre, pour se battre, et l'activité faisait partie de ce que l'on appelait l'« art de la guerre ». A ce titre, l'escrime était pratiquée dans les académies militaires, les armées, la police mais aussi les universités ainsi que les milieux aristocratiques et grands bourgeois.

Pendant des siècles, du fait de la diversité des armes, de l'évolution des matériaux, de l'évolution du matériel (citons l'invention par LA BOESSIERE du masque à treillis qui a permis d'améliorer les conditions d'entraînement en limitant les risques de blessure), de la diversité des cultures, on a assisté à l'éclosion de différentes pratiques d'entraînement dont ne subsistent que peu de traces écrites. La seule littérature disponible traite uniquement d'aspects techniques et de manière de combattre.

Vers le milieu du 17^{ème} siècle, conçue dans le but d'éviter les fréquentes blessures durant les entraînements, une nouvelle arme naît. Mise au point par des Maîtres d'Armes français, elle est constituée d'une lame de section carrée faite d'un alliage de fer et d'acier qui prend le nom de FLEURET.

Les premiers fleurets sont rigides et mouchetés, ils ne plient presque pas. La garde est une lunette avec un coussinet de l'épaisseur d'un doigt, servant de garde pouce. La poignée, courte et carrée, se tient selon les mêmes principes qu'aujourd'hui. Le Fleuret se modifie très peu vers la fin du 17^{ème} siècle et il ne s'allège que vers le milieu du 18^{ème}.

Le 19^{ème} siècle est un période charnière dans l'évolution.

C'est en 1825 que le Maître d'armes français Justin LAFAUGERE rédige et publie son ouvrage «Traité de l'art de faire des armes », qui évoque avec précision les règles qui définissent à cette époque les assauts d'entraînement. Il utilise le terme de « prescriptions » qui sera remplacé plus tard par celui de « conventions ».

Le courant romantique de l'époque concerne aussi l'escrime et la pratique du fleuret perd progressivement son caractère d'escrime réelle : « Toucher sans être touché », est sacrifié à la beauté du geste. Coups d'arrêts, contre-attaques ne sont pas jugés esthétiques et il est conseillé de ne pas les utiliser. C'est à cette époque qu'apparaissent les premières oppositions entre les partisans d'une pratique réaliste qui donnera naissance à l'épée, et ceux d'une pratique régie par des prescriptions. C'est l'époque des galas de fleuret artistiques auxquels se presse un public nombreux

et averti. « C'est davantage le public qu'il fallait toucher que l'adversaire » (P. LACAZE, Histoire de l'escrime, 1971).

Alors que la discipline de l'escrime est intégrée dans le programme des premiers Jeux Olympiques, les dirigeants peinent à se mettre d'accord sur les règlements. La situation est anarchique et chaque organisateur de tournoi édicte son propre règlement.

Escrime et Jeux Olympiques : le fleuret et le sabre font partie du programme des Jeux dès leur création en 1896. L'épée masculine le devient en 1900. La première arme féminine est le fleuret : elle intègre le programme olympique en 1924. Ce n'est qu'en 1996 que l'épée féminine devient arme olympique et en 2004 que l'on voit l'apparition du sabre féminin.

Finalement, c'est le code des assauts, publié en 1914 par le Ministère de la Guerre français et accepté par la Fédération Internationale d'Escrime, qui décrit pour la première fois, les conventions à respecter dans l'analyse de la phrase d'Armes :

"Toute attaque correctement exécutée, bras allongé, doit être parée ou complètement esquivée, que la parade doit être immédiatement suivie de la riposte et la parade de celle-ci d'une contre-riposte".

C'est le document de référence pour ce qui concerne les conventions dans la priorité des actions.

Depuis lors, les conventions sont inchangées et n'ont fait l'objet que de précisions sur certains points mal compris, ou mal traduits dans les langues étrangères (G. Tabarant, « étude prospective sur le fleuret » ; Mémoire B.E.3 ; 1986)

Depuis cette époque, l'escrime a connu une évolution comparable à la plupart des sports. D'abord réservée à un public d'adultes, elle a été progressivement mise à la portée des plus jeunes et les aspects éducatifs ont gagné en importance. L'escrime est devenue un outil éducatif à part entière qui trouve sa place dans les programmes de développement sportif et scolaires.

A l'heure actuelle, l'enseignement de l'escrime est encore fortement imprégné de son héritage historique et de pédagogie traditionnelle. D. Popelin (Escrime : entraînement et enseignement ; Amphora ; 2002) la décrit comme suit :

« Celle qui se fonde sur l'instruction contraignante et raisonnée de l'enfant ou du débutant par sa confrontation progressive à la norme... C'est une pédagogie impositive et transmissive, qu'on appelle aussi pédagogie de l'empreinte, même si la plupart du temps, elle est camouflée par différents artifices, elle reste encore aujourd'hui la plus couramment utilisée, elle correspond à l'idée généralement admise des rapports entre Celui qui sait et Celui qui ne sait pas, entre l'enfant et l'adulte dans toute œuvre éducative ».

En France, à la fin des « sixties », un courant inspiré des théories de l'enseignement de l'Education Physique a commencé à modifier cette approche pédagogique. La pédagogie collective a été développée à côté des pratiques traditionnelles, mais sans les remplacer.

Un autre facteur d'évolution des méthodes d'entraînement a été l'apport de la physiologie de l'effort qui s'est intéressée à l'escrime vers la fin des années 70. Une importance croissante a été accordée à la préparation physique des escrimeurs en fonction de nouvelles normes qui ont évolué parallèlement à l'évolution de la physiologie de l'effort. Actuellement, suite à l'étendue et à la diversité des publics concernées, l'enseignement de l'escrime est forcé d'évoluer : pratique avec les

enfants, pratique scolaire, pratique de loisir, sport de compétition, sport de haut niveau, constituent autant de domaines très différents auxquels il convient d'adapter la pratique pédagogique.

Alors que pendant des lustres, c'est la discipline en elle-même qui était au centre de la démarche pédagogique, et la méthode était toujours la même, c'est maintenant l'individu, ou le groupe, qui va définir le cadre de la pratique. Ainsi, le développement grandissant des sciences de l'éducation et des neurosciences contribue au questionnement pédagogique et remet en question les modèles d'enseignement traditionnels.

Et en Belgique ?

L'évolution de l'enseignement de l'escrime a été quasi la même que en France, mais avec un décalage dans le temps. La formation des Maîtres d'Armes est restée longtemps le domaine réservé de l'armée dans le cadre de l'I.R.M.E.P. (Institut Royal Militaire d'Education Physique). L'accès des « civils » au métier de Maître d'Arme a ensuite été rendu possible par la création de l'A.R.A.B. (Académie Royale d'Armes de Belgique). Dans les années 90, c'est l'A.D.E.P.S., en partenariat avec la Fédération Francophone d'Escrime qui a repris à son compte la formation des entraîneurs.

Au niveau des méthodes d'enseignement, celles pratiquées en Belgique étaient identiques à celles qui prévalaient en France et il a fallu attendre les années '80 avant de voir se répandre peu à peu la pédagogie collective. Mais cette pratique est restée limitée et à l'heure actuelle, on constate que, même si les formes ont quelque peu changé, la directivité et l'approche individuelle restent omniprésentes. Quant à la dimension « préparation physique », elle reste également marginale dans la plupart des programmes de club.

Représentations fréquentes chez les enseignants d'escrime

Les personnes, éducateurs sportifs, maîtres d'armes, entraîneurs, qui s'occupent d'enseignement de l'escrime considèrent que cette discipline sportive est l'une des plus difficiles à faire découvrir et à faire aimer en raison des exigences techniques qu'elle comporte. L'utilisation d'une arme, l'intégration difficile de celle-ci au schéma corporel en raison de la motricité fine que requiert son maniement, le caractère asymétrique des postures et des déplacements, sont autant de caractéristiques qui font de l'escrime un sport complexe sur le plan mécanique.

En outre sa nature de duel fait que chaque « assaut » (partie, jeu, match) se termine avec un gagnant et un perdant. Des qualités psychologiques adéquates sont indispensables pour pouvoir gérer cette opposition et les frustrations qui en font partie. L'intégration de cette dimension psychologique dans l'enseignement est souvent perçue comme difficile, voire impossible, à mettre en œuvre.

Une autre représentation fréquente chez les enseignants se traduit par le fatalisme vis-à-vis des retards fréquemment observés dans le développement moteur des enfants. Ils estiment qu'il ne leur revient pas de jouer un rôle à ce niveau et force est de constater que l'éducation motrice de base qui privilégie le développement prioritaire des facteurs de base du mouvement, (équilibre, coordination, courir, sauter, lancer,...) est trop souvent négligée, voire absente des programmes d'initiation et de perfectionnement d'escrime (ces aspects seront développés dans le module « bonnes pratiques pour les 3 armes »).

Nous pensons pour notre part que l'aspect le plus difficile de son apprentissage provient du fait qu'un geste technique parfait peut être facilement mis en échec par des erreurs de jugement inhérentes au contexte d'opposition (comportement de l'adversaire, distance, ...).

Ce constat nous amène à promouvoir une méthodologie qui privilégie une approche centrée sur la logique interne de l'activité.

Rôle du Moniteur sportif Initiateur et options pédagogiques prises dans la formation

Comme énoncé dans le cahier de charge des formations, l'initiateur a pour missions de faire découvrir, initier et fidéliser à la pratique sportive en s'intégrant dans le projet pédagogique de l'institution.

Dans ce module de formation, nous optons donc pour un centrage de notre action pédagogique sur des groupes d'enfants et de jeunes adolescents dans 3 cadres identifiés : le club sportif, le contexte scolaire et périscolaire, les stages de vacances scolaires.

La didactique et la méthodologie proposées prend prioritairement en compte ces aspects.

Choix de la méthode

Les méthodes d'enseignement des disciplines sportives, et l'escrime ne fait pas exception, peuvent être classées en 2 grandes catégories :

- Les méthodes directives « classiques » dont l'approche est analytique ;
- Les méthodes « ouvertes » dont l'approche est globale ;

Chaque méthode présente des caractéristiques, des avantages et des inconvénients. C'est une compétence clé de la part d'un enseignant de savoir opter pour l'une ou pour l'autre en fonction de son public et des objectifs définis dans un contexte d'intervention donné.

La méthode analytique

Elle est basée sur l'apprentissage de la technique d'un geste à accomplir, geste décomposé en éléments constitutifs. Lorsque l'apprentissage est terminé, les gestes sont replacés dans le contexte de l'activité globale.

Dans la pédagogie traditionnelle de l'escrime, on pratique l'apprentissage par « blocs » (exemples : programme des examens de l'ARAB, les « séries » du Me THIRIOUX, ou « les 10 gammes du maître GEUNA » qui est la méthode de Tarbes au sabre, ou la méthode de Tauberbischofsheim, initiée par E. Beck). Il s'agit d'apprendre et de répéter une action dans un contexte très fermé et très directif avant d'apprendre une autre action, puis une autre, et on les intègre progressivement dans des exercices à plusieurs intentions, toujours dirigés par le Maître. Dans ce contexte, il y a peu d'erreurs durant la période d'apprentissage. Au stade ultime, le Maître intègre ces situations dans une leçon d'assaut. C'est la pédagogie des modèles d'exécution, c'est-à-dire la mise en place par l'enseignant de gestes classiques sur un élève.

Résumé de la méthode :

1. Décomposition du geste type avec mécanisation isolée de chaque phase successive.
2. Mécanisation et automatisation du mouvement
3. Mise en place progressive.

La méthode dite « ouverte »

Ces méthodes trouvent leur origine dans la théorie constructiviste de l'apprentissage (abordée dans les modules 1 et 2 de la thématique 2 des cours généraux A.D.E.P.S.)

Elles sont basées sur l'apprentissage par le jeu, par la pratique de l'activité globale. Les différents gestes sont recherchés par l'enfant/le jeune au travers de situations de jeu. Ils sont considérés dans leur totalité. L'escrime est une activité motrice ouverte, régie par l'opposition à un adversaire dans un environnement stable (infrastructure intérieure, espace défini).

Résumé de la méthode :

1. Présentation d'une situation de jeu réelle.
2. Etapes méthodologiques progressives allant du général au particulier avec retour au global.
3. Automatisation en variant les situations pour éviter la mécanisation uniforme classique.

Comparaison des méthodes

Méthodes directives	Méthodes ouvertes
Points négatifs / inconvénients	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Enferme les joueurs dans un carcan technique et bride leurs capacités d'imagination et d'adaptation 2. Variété des gestes appris en fonction du moniteur et non de la réalité. 3. Trop directif : néglige la personnalité de l'enfant. 4. La décomposition du mouvement nuit à l'apprentissage correct : le travail musculaire contrôlé diffère dans le mouvement global. 5. Le manque de mouvement est en contradiction avec les besoins de l'enfant. 6. Il n'y a pas de mise en situation, donc pas de réponse adaptée. 7. Néglige l'essence même de l'escrime : le plaisir de l'échange. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Risque de laisser l'enfant produire un geste négatif à long terme 2. Demande une individualisation qui exige beaucoup d'expérience, de réflexion, de motivation.

Méthodes directives	Méthodes ouvertes
Points Positifs / avantages	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peut mettre en évidence les critères de base de réussite d'un bon coup. 2. Permet au moniteur de localiser l'intervention sur une partie précise du mouvement. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beaucoup de jeu 2. Permet l'expression de la personnalité 3. Pas de carcan technique 4. Répond au besoin de mouvement 5. Les notions tactiques sont naturellement intégrées dès le début 6. Développe les facultés d'adaptation 7. Développe la compréhension du jeu

Analyse et conclusions

Ce qui doit orienter le choix est le « QUI est concerné ? » ? Selon la réponse à cette question, le questionnement suivant est « QUOI ? », ou, autrement dit, quels sont les buts à atteindre ? Nous distinguons 3 niveaux d'intervention e fonction du public :

- Débutant : éveiller le plaisir de jouer. C'est la mission de l'initiateur ;
- Perfectionnement et compétiteur : développer les facteurs d'efficacité ; ce sont les missions de l'éducateur ou de l'entraîneur selon le niveau de compétition concerné.

Comment ?

Dès le début des activités, il est important de proposer à l'enfant des situations de jeu motivantes dont le niveau de difficulté (situation-jeu, résolution de problème) lui permet de s'amuser et de réussir. Ensuite, si - la durée du cycle d'initiation le permet, il est essentiel de laisser à l'enfant le temps d'essayer (expérimentation, essais et erreurs), en veillant à éviter l'automatisation des fautes importantes (le travail de correction est long et fastidieux).

Les apprentissages (comportement nouveau) sont stimulés par la mise en échec, les discussions en petits groupes, les suggestions d'idées nouvelles, les démonstrations, les situations contraignantes (exercices en situation fermée), ...

... et ne pas perdre de vue qu'un apprentissage est réussi lorsque des adaptations efficaces et persistantes dans le temps sont présentes.

Effets de la méthode sur la motivation

Une première expérience réussie est source de plaisir et l'enfant il reviendra.

Les comportements de l'enseignant seront aussi déterminants dans la motivation des enfants à s'investir dans l'activité.

Conclusions

Il est indispensable que la méthode motive l'enfant et respecte ses aspirations : jouer, bouger, gagner, ...

S'il est doué, la méthode doit préserver toutes ses chances de franchir la barrière du champion.

La méthode globale est attrayante, ludique, réelle et offre toutes les occasions de progresser dans le cadre d'un perfectionnement ou d'entraînement à la compétition.

Les autres méthodes doivent être considérées comme des moyens pédagogiques, de même que d'autres orientations nouvelles. La méthode analytique devient un moyen de correction pour les enfants qui présentent des difficultés d'apprentissage et un moyen d'apport technique ou d'automatisation.

PRINCIPES DE BASE DANS LA CONDUITE DE L'ENSEIGNEMENT EN ESCRIME

1. Donner du sens à la pratique : de la logique interne de l'activité à une logique de l'action

Cette partie s'inspire très largement de l'article de la revue EPS n°324 de G. Touya, et F. Lecelerc « L'escrime en mouvement : une logique du jeu où il faut apprendre à voir » .

Nous entendons par logique interne: « le rapport de force entre deux opposants qui s'affrontent dans un espace limité en face à face. Ils essaient de porter des touches, en évitant d'en recevoir, sur une surface du corps, avec la pointe ou le tranchant d'une arme tenue à une seule main.

Aux armes conventionnelles, les échanges sont constitués d'offensives et de défensives codifiées afin de juger de leur validité. Ils s'appuient sur un principe d'action clair : l'action initiale destinée à toucher est prioritaire et doit être parée ou esquivée complètement pour reprendre l'offensive. » (JP Philippon)

Cette approche par le biais de la logique de l'activité nécessite 2 étapes :

- La première repose sur la compréhension du jeu : l'enseignant devra proposer au départ des règles comprises par tous. Progressivement l'évolution du jeu et des élèves le conduira à faire évoluer les règles initiales pour arriver à la convention, telle qu'elle est exposée dans le règlement pour les épreuves de la FIE.
- La seconde étape sera très vite mise en évidence : il s'agit de la nécessité d'un apprentissage technique, sans lequel la pratique est inintéressante, voire impossible.

Dans ce contexte, l'apprentissage technique n'est pas une finalité, il n'est pas un préalable à la mise en situation d'assaut. Il est un moyen pour résoudre des problèmes identifiés au cours d'une situation d'assaut.

La logique interne au sabre et au fleuret

Le fleuret et le sabre sont des *armes de convention*. Celle-ci accorde la priorité à l'action offensive déclenchée par l'allongement du bras armé vers l'adversaire. Celui-ci est alors contraint de neutraliser l'attaque par une parade avant de riposter. La gestuelle qui en résulte est faite d'une alternance de mouvements d'extension du bras et de l'avant-bras (dans l'offensive) et de mouvements de flexions du bras dans la défensive.

« Cet enchaînement est l'expression du modèle fondamental du jeu de l'escrime au fleuret : on l'appelle la phrase d'armes ; son respect caractérise l'esprit du jeu : c'est celui de l'échange. ».
Popelin, 2002.

Cette logique interne peut être résumée de la façon suivante :

1. Si les tireurs se touchent en même temps, c'est celui qui aura attaqué qui marque le point ;
2. Si l'adversaire m'attaque, je devrai d'abord me défendre avant de pouvoir attaquer et marquer un point ;

3. Si les 2 escrimeurs s'attaquent vraiment en même temps et sans faute d'exécution, alors on ne départage pas.

Nous observons alors l'apparition de *statut d'attaquant et de défenseur*, et comme dans un match de basket ou de football, il y aura alors changement perpétuel de statut jusqu'à ce qu'il y ait une touche.

Il est essentiel que le débutant intègre très vite ces règles car ce sont elles qui vont *donner du sens* aux actions qu'il veut réaliser pour toucher.

La logique interne à l'épée

L'épée est une arme d'estoc exclusivement, comme le fleuret. Le tireur n'utilise que la pointe de la lame pour toucher et marquer.

L'épée est une arme qui se pratique sans convention (contrairement au fleuret et au sabre).

Il n'existe pas de règle de priorité pour les assauts : s'il n'a pas commis de faute de combat, c'est le premier qui touche qui marque le point.

Dans le cas de touches simultanées et de coup double, les deux tireurs marquent un point.

La logique de l'épée n'est pas celle de l'échange comme au fleuret et au sabre.

A l'épée, la conversation entre les deux tireurs est libre. L'absence de convention expose l'attaquant au danger permanent de la contre-attaque, les prises de fer sont très utilisées. Le tireur est exposé à de plus grands risques. L'épée est une arme contre-offensive par excellence.

L'épée est l'arme de l'attente, de l'observation, de la préparation, de l'opportunisme : prendre au piège le tireur adverse, trouver la faille et s'y engouffrer avec force, rapidité et vitesse pour toucher. Toute erreur technique peut être sanctionnée par une touche. Concentration et précision sont des objectifs capitaux.

On observe généralement deux types de jeu :

- Le premier, opportuniste, le tireur attend l'erreur de son adversaire pour ensuite le contrer quand l'occasion se présentera.
- L'autre, plus entreprenant, provoque l'erreur de son adversaire en l'attaquant de front.

Ces deux attitudes varient souvent au gré et en cours de combat.

Sur le plan méthodologique, l'absence de la convention peut constituer un frein à la clarification des échanges, mais au niveau de l'initiation rien de l'empêche de l'intégrer temporairement à une progression pédagogique.

Logique d'actions et d'enseignement au sabre et au fleuret

Cette logique de convention ou de règles nous amène à définir une logique d'action que nous scindons en logique d'attaque, de défense, de préparation, sachant que cette dernière est inévitablement liée aux 2 autres.

Puisque la convention donne raison aux attaques, il est essentiel de donner au débutant le goût de l'attaque. Cependant, l'adversaire ayant la même intention, il s'agira très vite de trouver des solutions pour être seul à attaquer. Et, en cas d'attaque de l'adversaire, il s'agira de mettre en œuvre des moyens pour se défendre, avoir la priorité et marquer le point.

La « pensée tactique » sera présente dans la mesure où chaque touche peut être la résultante de ce qui s'est déroulé pendant les actions précédentes.

A ce stade, il n'est pas encore question de déplacements, d'actions spécifiques et encore moins de technique : le risque de vouloir « faire de la technique » est réel, car cela donne l'illusion que l'on maîtrise l'activité ! Mais ce n'est qu'une illusion car un geste appris isolément hors de son contexte reste stérile, inutile et n'a pas de sens. Tout doit être moyen au service des projets de l'élève. Dans ce cadre, plus je m'améliore techniquement au niveau des déplacements, des postures, du maniement de l'arme, plus je peux élaborer des actions offensives et défensives différentes et plus efficaces. En dehors de ce cadre, la technique ne sert à rien ! Dans un premier temps, les seuls premiers moyens à faire découvrir pour fonctionner dans l'activité sont : la garde, la retraite, la fente, l'allongement de bras pour attaquer, 2 cibles (gauche et droite ou tête et ventre : termes non spécifiques mais compréhensibles par tous) et donc 2 parades correspondant à ces 2 cibles.

D'un point de vue didactique, l'approche prônée par D. POPPELIN (Escrime : enseignement et entraînement. Paris, Amphora, 2002), c'est-à-dire rentrer dans l'escrime par le jeu, en faisant évoluer les règles du jeu de « le premier qui touche » vers la convention réelle, semble la plus pertinente. Elle permet d'aborder l'activité sans trop se centrer sur la technique et de résoudre les problèmes les plus urgents : sécurité, déplacements, manière de toucher, surfaces valables, règles.

Les évolutions des élèves vont alors entraîner la mise en place de situations où il va falloir donner des éléments (par exemple techniques) pour répondre aux besoins tactiques/stratégiques de ceux-ci.

Développer une logique de l'attaquant

Souvent, l'enseignement de l'attaque se centre sur l'apprentissage de la fente, ou de la marche et de la fente sur différentes cibles de manière isolée. Mais, il est illusoire de penser que l'élève va restituer seul de manière adéquate une attaque dite apprise, dans un contexte variable comme l'assaut : la distance évolue sans cesse et la réaction de l'adversaire peut à tout moment venir contrarier l'exécution de l'attaque.

Plusieurs questions peuvent se poser au tireur : comment attaquer ? Comment préparer, dans quel but ? Quand déclencher l'attaque ? Vers quelle cible ?

Nous proposons de privilégier la prise en compte de 2 éléments fondamentaux : la distance et la vitesse de déplacement.

La distance est l'intervalle qui sépare 2 tireurs et elle évolue constamment durant l'assaut ;

La vitesse de déplacement : 2 variables sont à prendre en compte, 1) la vitesse propre au tireur et 2) la vitesse relative qui est la vitesse du tireur comparée à la vitesse de l'adversaire.

Pour le tireur attaquant, les principales informations sont d'ordre visuel. Conséquences importantes :

- Il s'agit que le tireur prenne conscience de SA DISTANCE D'ATTAQUE, c'est-à-dire la distance dans laquelle il peut toucher l'adversaire.
- Apprendre à REGARDER devient essentiel.

Observations :

Au départ, l'élève ne voit pas d'autre solution que de déclencher l'attaque dès qu'il le peut, quand il pense être à sa distance. Soit il réussit, soit il échoue du fait d'une attaque mal calibrée (trop près, trop loin) ou d'une défense de l'adversaire.

Intervention :

Il est important de donner à l'élève les moyens de savoir quand déclencher son attaque pour être le plus efficace possible. Les solutions à mettre en œuvre sont les mêmes, du débutant au tireur confirmé ou au tireur de haut niveau :

1. Je peux décider d'attaquer quand mon adversaire est à l'arrêt, complètement ou de manière passagère (exemple d'un changement de direction) ;
2. Je peux décider d'attaquer quand mon adversaire s'avance vers moi : attention de bien respecter la convention ;
3. Je n'attaque jamais un adversaire qui est en train de reculer (même si il convient de nuancer cela en fonction des capacités d'accélération de l'attaquant, mais il convient de rester simple au départ).
4. Je prépare mon attaque en maintenant la distance de marche et fente : cela me laisse le temps d'observer ses réactions et de m'adapter. Si je me rapproche trop vite, je n'ai pas le temps de voir.
5. Je « camoufle », je « masque » le moment de déclenchement de l'attaque par des feintes.

Développer une logique du défenseur

Celle-ci va se développer en opposition à celle de l'attaquant. 2 éléments ont été mis en évidence dans l'étude du comportement de l'attaquant : la distance et la vitesse. Il faut donc que le défenseur trouve des moyens pour poser des problèmes à l'attaquant. Dans une bonne logique, cela pourrait se traduire ainsi :

1. Sortir de la distance de l'attaquant : s'éloigner ;
2. Perturber la vitesse de préparation de l'autre : opposer la vitesse à la lenteur, la lenteur à la vitesse, mettre des courts temps d'arrêt avant de reprendre le déplacement ;
3. Être à l'initiative de l'attaque adverse : tendre un piège à l'attaquant en lui donnant volontairement une occasion d'attaquer. On lui « donne envie d'attaquer » ;

La troisième solution sera certainement la plus efficace : si le tireur arrive à contrôler le départ de l'attaque, par exemple en s'arrêtant lorsque l'adversaire avance, il va avoir une occasion de déclencher son attaque, les solutions qui s'offrent sont alors :

- Reculer au moment de la fente pour la « faire tomber dans le vide »
- Parer et riposter
- Attaquer sur la préparation si celui-ci hésite ou refuse de déclencher son attaque.

En fait, le défenseur tente de désorganiser le plus possible l'attaquant tant au niveau de ses actions, de sa distance et de sa vitesse d'attaque : il s'agit de provoquer l'erreur, par exemple une attaque trop courte, ou faire accélérer l'attaquant ou l'obliger à s'arrêter.

Observations

Si on reprend l'approche prônée par D. POPPELIN et la règle « le premier qui touche marque le point » (règle de l'épée) qui nous permet de rentrer dans l'activité, la défense se résume à l'absence

de statut d'attaquant ou de défenseur car l'objectif est de se débrouiller pour toucher avant l'autre. Cela permet d'aborder les problèmes les plus urgents : déplacements, de mettre en place les notions de touches et de parades.

En effet, la première défense étant la retraite, si le tireur recule pour éviter la touche, il ne fait que retarder l'attaque car arrivé en bout de piste, il se retrouvera bloqué. Pour se défendre, il aura alors besoin de la parade.

Intervention :

Va se poser à ce moment un problème de transition vers la convention car la contre-attaque, autorisée dans un premier temps pour toucher, ne devra plus exister afin de clarifier les échanges.

On assistera alors à différents stage dans l'évolution de la logique du défenseur :

- Au premier stade, le défenseur recule face à l'attaquant, en veillant seulement à se tenir hors de portée. A un moment, il se retrouvera bloqué en fin de piste ;
- Au deuxième stade, le défenseur comprend qu'il doit accepter le risque de se faire toucher pour faire déclencher l'attaque adverse et reprendre la priorité : il prend le risque de s'arrêter une seule fois, temporairement, à distance de marche et fente de l'attaquant pour inciter le déclenchement de l'attaque.
- Au troisième stade, le défenseur prend le risque de s'arrêter plusieurs fois pour faire déclencher l'attaque car il se rend compte que l'attaquant ne réagit pas la première fois et continue d'avancer jusqu'à ce qu'il se retrouve à la ligne de fond ;
- Au quatrième stade, le défenseur comprend qu'à partir du moment où il s'arrête pour faire déclencher l'attaque, il a aussi la possibilité d'avancer en faisant un tout petit pas et ensuite faire une attaque sur la préparation adverse, ce qui constitue une prise de risque par une action à priori non prioritaire. Généralement au départ, le défenseur se rend compte que dès qu'il avance, l'attaquant a tendance à se bloquer voire à reculer, perdant ainsi sa priorité.
- Au cinquième stade, le défenseur va jouer sur l'incertitude maximale, c'est-à-dire reculer, s'arrêter, avancer légèrement d'une petite marche, faire des feintes avec le buste, ou avec le bras armé, tout cela pour contrer les déplacements et brouiller le jeu. L'attaquant ne dispose plus alors d'informations fiables pour attaquer à coup sûr. A ce stade, le défenseur essaye de reprendre l'initiative des actions adverses : il renverse les rôles établis par la convention.

2. Intégrer l'arme au schéma corporel : développer le maniement de l'arme par les exercices éducatifs

Pour être efficace en escrime, il est indispensable que l'arme soit intégrée au schéma corporel : la lame est le prolongement de la main et du bras. La motricité fine que cela requiert au niveau de la main peut être développée par des exercices généraux de maniement de différents objets (module « bonnes pratiques pour les 3 armes »), mais aussi par l'utilisation de l'arme. Le but recherché est de développer la proprioception spécifique par des exercices éducatifs.

Le placement : du tronc, du bassin, de la tête, des pieds, des genoux

Au niveau de la main et du bras : la mesure de la distance du bras, le doigté, le sentiment du fer, le placement et le contrôle de la main dans l'espace (lors des attaques sans ou avec fer, lors des

parades), la précision de la pointe, la précision des mouvements, la vitesse, la force et l'autorité de la main, la vitesse du bras, la sensation de levier, la notion de fermeture des lignes et de contrôle du fer adverse, les notions de rythme et de changement de rythme,

Au niveau des jambes : l'équilibre lors des déplacements, l'équilibre lors de la fente et du retour en garde, l'équilibre dans les arrêts brusques et dans les changements de direction, la coordination des déplacements, le rythme et les changements de rythme, la qualité des appuis, la vitesse des jambes.

Coordination bras-jambes

Les mouvements spécifiques de l'escrime (exemple : le battement, les engagements, les déplacements) sont utilisés dans cette perspective de proprioception. En effet, de nombreuses techniques rarement utilisées à l'assaut peuvent grandement contribuer à développer les qualités de main. (Exemple : pour affiner la perception des leviers et de fermeture des lignes, on utilisera les différentes prises de fer et les parades en cédant).

Certains exercices pourront être utilisés en vue d'objectifs différents. Par exemple, on peut avoir recours aux prises de fer pour développer le placement de la main dans l'espace et la fermeture des lignes, mais aussi pour développer le sentiment du fer et l'autorité de la main.

3. Evoluer dans les situations proposées

Cela se fait en jouant sur quelques notions simples qui découlent de l'approche par la logique interne de l'activité. Toutes ces notions se combinent entre elles mais il est important que l'enseignant soit conscient des leviers qu'il actionne dans ses interventions :

Objectif technique – objectif tactique

- **Modèle technique** : l'entraînement est orienté sur l'amélioration du rapport entre le tireur et son arme. On se situe dans la gamme des exercices éducatifs (voir point 2).
Dans ce modèle, on recherche et le développement de la proprioception et de la maîtrise de l'arme. Pour l'enseignant, il est important de bien identifier les objectifs qu'il poursuit pour choisir les exercices avec discernement ;

- **Modèle tactique** : les exercices sont orientés sur le rapport à l'adversaire et aux situations de combat.
Dans une situation d'opposition en escrime, il s'agit de résoudre le problème « comment toucher ou comment ne pas être touché ? » en face d'un adversaire qui poursuit le même but.
Ces différentes situations peuvent être résolues en choisissant les moyens techniques adéquats. Le tireur doit donc être capable de comprendre la nature du problème et doit disposer du savoir-faire nécessaire, soit parce qu'il a déjà été confronté à cette situation, soit parce qu'elle présente des analogies avec une situation connue.
Grosso modo, on considère qu'il y a 3 étapes dans l'application d'une solution technique : l'identification de la situation, avoir ou trouver la solution, ensuite exécuter le geste correctement.

Fermeture – ouverture d’une situation

- Dans une relation fermée : les consignes sont strictes et peuvent porter sur plusieurs aspects, et les élèves n’ont pas de choix possible.
- Relation ouverte : il n’y a pas de consigne.
- La fermeture progressive ou l’ouverture progressive d’une situation évolue en fonction du nombre de consignes. Elle dépend du constat fait par l’entraîneur par rapport à la réalisation de la consigne de départ ou par rapport à une observation faite en match.
- Les consignes peuvent être de plusieurs types : limitation des actions, réduction de l’espace, statut des participants, contrainte temporelle.

Coopération et opposition dans une situation

- Coopération : c’est une situation relationnelle au sein de laquelle les individus collaborent pour permettre la réussite de chacun alternativement : on se laisse toucher.
- Opposition : c’est une situation relationnelle d’adversaires au sein de laquelle les individus essaient, soit de toucher l’autre, soit d’éviter la touche.

Statut des participants dans la situation

- Dans une situation ouverte, c’est le premier tireur qui décide de déclencher l’attaque qui est l’attaquant, l’autre devenant automatiquement le « défenseur ».
- Mais dans pour évoluer dans les apprentissages, l’enseignant peut attribuer le statut soit d’attaquant, soit de défenseur.

Introduire de l’incertitude

Une incertitude est une variable introduite dans les actions et réactions possibles de la part d’un des 2 acteurs.

L’incertitude peut être de plusieurs types :

- Événementielle : quelle est l’action qui va se produire ? Par exemple : sur mon attaque, l’adversaire va-t-il parer en quarte, en sixte, ou va-t-il se contenter de reculer ?
- Temporelle : à quel moment ? Par exemple : au commandement « allez » de l’arbitre, vais-je attaquer de suite ou vais-je prendre le temps de préparer mon attaque ?
- Spaciale : à quelle distance ? Exemple : je décide d’attaquer à grande distance ou à petite distance ?

Ces incertitudes peuvent se combiner les unes avec les autres.

Alterner exercices éducatifs et exercices décisionnels.

Ces exercices sont choisis en relation avec les modèles de travail technique et tactique.

- En relation avec le modèle technique, les exercices éducatifs sont des exercices spécifiques qui ont pour but d’améliorer les différents facteurs d’exécution du mouvement.

Exercices de doigté, de vitesse de main, de coordination, de sentiment du fer, de perception des leviers, de fermeture et d'ouverture de lignes. Les différentes techniques spécifiques (engagements, battements, pressions, opposition, feintes,...) sont utilisées dans le but d'intégrer l'arme au schéma corporel et de donner à l'escrimeur la capacité de détecter les qualités de main et intentions de son opposant.

- En relation avec le modèle tactique, les exercices décisionnels ont pour but d'améliorer les prises de décision en fonction du comportement et des réactions de l'adversaire.

Réalisme des situations proposées

La méthode globale s'appuie sur des situations de jeu ou de match rencontrées. Il est donc important de proposer aux élèves, aux enfants, des exercices, des tâches, qui ont du sens pour eux, c'est-à-dire en rapport avec les difficultés rencontrées au cours de la pratique. Il s'agit de proposer ou de mettre en évidence des façons de faire qu'ils pourront mettre en œuvre.

Si l'enseignant juge qu'il est utile de consacrer du temps à la réalisation d'exercices techniques en coopération, alors que les enfants sont en général peu motivés par ce type de tâches, il est important qu'il l'annonce la séquence sous la forme d'un défi personnel et ensuite proposer des exercices : « je suis capable de maîtriser mon arme, de contrôler ma pointe », « donc je suis capable de faire ... , et je suis vigilant sur ... (critères de réussite) ».

Signal/invite - stimulus - initiative

La méthode analytique, que ce soit en pédagogie collective ou individuelle », se caractérise par une directivité omniprésente grâce à laquelle l'enseignant contrôle complètement l'élève. Une des conséquences de cette « prise de contrôle » est l'utilisation de signaux donnés, « *d'invites* ». Le but est de provoquer le déclenchement de l'action par l'élève. Dans ce genre de situation, l'élève, ne dispose d'aucune possibilité d'initiative. Afin d'éviter des automatismes qui ne manqueront pas de se retourner contre lui, il est important que l'élève apprenne à décider du moment où il déclenche l'action.

Ainsi, dans le cas où un mouvement de l'adversaire laisse entrevoir une cible découverte, ce qui constitue *un stimulus*, il doit pouvoir décider de déclencher ou non en fonction de la distance à laquelle il se trouve ou du moment où il décide de déclencher. Dans ce cas seulement, il est en *prise d'initiative*.

MA SEANCE MON INTERVENTION

Principes d'organisation et d'animation d'une séance collective d'escrime

Avant la séance

Les réponses aux questions suivantes vont permettre de faire une préparation qui servira de guide à la conduite de la séance.

- Quels est mon public ? Quelles sont ses caractéristiques ?
- Quelles sont les besoins et les attentes de ce public ?
- Quel est le mandat qui m'est confié par l'institution ?
- Que vais-je proposer ? Quels sont les objectifs de la séance ? Sont-ils adaptés et en lien avec les séances précédentes ? S'inscrivent-ils bien dans la perspective des objectifs à moyen et à long terme ? Quelles situations vais-je mettre en place ?
- Comment vais-je m'y prendre ? Quelles consignes donner ? Quels critères de réussite mettre en évidence, quelle progression dans les situations, sur quels leviers vais-je agir ?
- De quoi ai-je besoin ? Quel espace ? Quel matériel ? Quelle aide ?
- Rédiger une préparation écrite. Les modèles de préparation de séances sont nombreux. Celui qui suit est un exemple de ce qui peut se faire.
 - Définir l'objectif poursuivi
 - Choisir les exercices /
 - Préciser le timing, le nom de l'exercice,
 - Veiller au réalisme des situations
 - Progressivité dans la difficulté, la complexité
 - Préciser les consignes, les points clés, les critères de réussite

Pendant la séance

- Accueillir le groupe, saluer chaque participant ;
- 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, 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 ;
- Présenter la séance :
 - Expliquer le contenu de la séance, faire des liens avec la ou les séances précédentes ;

- 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 il veillera 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 ;

Après la séance :

- Évaluer le travail accompli : auto-observation au moyen d'une fiche ;

Principes guidant la conduite de la leçon individuelle

La leçon individuelle fait partie intégrante de la tradition de l'enseignement en escrime. Elle se caractérise par le face-à-face direct entre l'élève et l'enseignant. Celui-ci joue le rôle d'adversaire ou de partenaire selon l'objectif poursuivi. La leçon individuelle peut être dispensée à plusieurs élèves en même temps, selon différentes modalités :

Soit un élève face à l'enseignant et les autres, placés sur le côté, regardent. Ceux-ci peuvent éventuellement être sollicités par l'enseignant pour commenter et conseiller celui qui est en action.

Soit les élèves sont disposés côte-à-côte et l'enseignant passe de l'un à l'autre. L'attente peut se faire de façon passive, l'élève reste en position d'attente, ou active, l'élève se déplace en restant à hauteur de l'acteur principal.

Les leviers d'actions de l'enseignant restent les mêmes que ceux qui ont été décrits précédemment : technique-tactique, fermeture-ouverture, coopération-opposition, statut dans l'action, incertitude, alternance exercices décisionnels-exercices éducatifs, réalisme des actions, initiative de l'élève-signaux !

Par rapport à la classification utilisée dans la méthode analytique, la leçon individuelle pratiquée par l'initiateur est du modèle « leçon d'étude ». Plusieurs moyens peuvent être utilisés :

La démonstration et l'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 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 pour le M.S. Initiateur escrime

Cette planification doit tenir compte du contexte et du temps qui sera consacré à l'activité. Nous distinguons les 3 contextes d'intervention les plus courants :

1. La séance découverte (une seule séance) ;
2. Le cycle d'initiation court (plusieurs séances) ;
3. Le cycle d'initiation long (la première année de pratique) ;

Les progressions qui suivent sont en rapport avec une approche globale.

Objectifs de 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 ;

Objectifs d'un cycle d'initiation : cadre scolaire, périscolaire ou stage de vacances

Dans un cycle d'initiation court, l'enseignant se concentrera sur la compréhension du jeu, ses règles essentielles, sa logique interne, les interactions relationnelles et sociales dans une rencontre d'escrime. Les objectifs techniques ne sont pas prioritaires mais une attention particulière doit être réservée à la garde, aux déplacements, à la façon de toucher.

Dans ce contexte, les groupes sont, en général, stables et homogènes (nombre et âges) et l'activité se déroule dans un cadre où les enfants ne peuvent pas observer d'autres escrimeurs. Les conditions matérielles sont correctes (espace).

L'enseignement est organisé de façon collective, les enfants ne sont que rarement en face-à-face avec l'enseignant.

Pour un cycle court, de 6 à 12 séances (6 à 15 heures), pour des groupes d'âge de 9 à 14 ans, la progression suivante est proposée :

- Découvrir l'activité (voir plus haut)
- 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.

Objectifs d'un cycle d'initiation long : cadre du club

Le cycle d'initiation long se situe dans le cadre de la première année d'escrime au sein d'une structure (par exemple un club) qui organise ses activités de façon régulière, une ou deux fois par semaine. En général, la période d'étend sur une année scolaire. Le nombre d'heures pour une première année peut varier de \pm 40 à 80 heures par élève.

Dans ce contexte, les groupes sont moins stables, l'absentéisme est fréquent, les âges ne sont pas aussi homogènes. Les débutants ont, en général, la possibilité d'observer d'autres pratiquants plus expérimentés. Les conditions matérielles peuvent être rendues difficiles en raison de l'organisation du club : l'espace doit être partagé avec d'autres pratiquants ;

Le face-à-face avec l'enseignant est possible.

Dans ce cadre instable, l'enseignant devra être capable d'alterner les séances plus collectives et les séances plus individualisées. L'assiduité des élèves constituera une condition essentielle de progrès.

Pour la première année d'escrime, la progression suivante est proposée : 2 phases distinctes qui s'articulent sur 2 objectifs principaux. La première coïncide avec celui d'un cycle court : la découverte et la compréhension de l'activité ; la deuxième est consacré à l'objectif « comment être plus efficace dans l'activité ». Les techniques apprises doivent être en rapport direct avec les situations observées durant les oppositions (= donner du sens).

➤ 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.

➤ **Deuxième phase : Acquisition de nouveaux moyens pour attaquer et se défendre et améliorer le contrôle de l'arme.**

- 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 suivie 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 ;

Exemple d'une préparation de séance

NOM	DATE :	SEANCE N° <u> 2 </u>
NB SPORTIFS : 12	GROUPE D'AGE : 8-11 ans	NIVEAU : débutants 1^{ère} année
OBJECTIF GENERAL		
OBJECTIFS OPERATIONNELS (actions concrètes, observables, mesurables) : > la garde et les déplacements > intégrer les déplacements dans une situation globale > apprendre à attaquer, apprendre à se défendre		
MATERIEL NECESSAIRE :		
> gants ou foulards (1/élève)	>	>
> plot ou cônes /12	>	>
CONTENU DE LA SEANCE – DUREE _____		
Objectifs et méthode/timing	Description des exercices	Consignes
Prise en main / 10 minutes	Habillage par 2 Sécurité : Les 4 règles d'or	-Entraide -Ne jamais combattre sans masque. - Se déplacer la pointe du fleuret en bas, hors situation d'assaut. - Mettre l'arme au sol quand on manipule le masque. - Ne pas être brutal.
ECHAUFFEMENT sans arme/ 5 minutes	Trotinement sur tout l'espace déterminé. Au signal sonore, devenir « statue » en position annoncée par le maître (exemple : arrêt en appui pied gauche). Regroupements rapides selon la consigne annoncée : - par 2; 3; 4... - par 2 en position de combat, on constate 3 possibilités: 1) très près donc impossibilité de manier l'arme 2) très loin donc impossibilité d'atteindre l'adversaire 3) à distance normale avec un fleuret imaginaire.	Insister sur l'utilisation totale de l'espace Vérifier la latéralisation des enfants Temps de réaction rapide
jeu : de 3 à 5 minutes	« Le gant » But du jeu : Rattraper un gant avant qu'il ne touche le sol. Déroulement : - Par 2 face-à-face, le meneur tient un gant à bout de bras. Le tireur	Matériel : des gants ou des foulards Organisation : - Par groupes de 2 tireurs - Les élèves sont placés sur 2

<p>CORPS DE LA SEANCE : les déplacements / situations de jeu Tic-tac : 2 minutes</p>	<p>est en garde. - Au signal, le meneur lâche le gant et le tireur tente de l'attraper en se fendant avant qu'il ne touche le sol. Gain : - 1 point par réussite. Premier à trois. - Changer de partenaire</p> <p>« Tic-tac » But de l'exercice : se déplacer en marche d'escrime et en retrouvant toujours une position de garde</p>	<p>lignes face-à-face dans un couloir d'1m de large environ.</p> <p>Organisation : les enfants sont disposés sur un rang, face au meneur Consignes : La jambe avant s'appelle « tic », la jambe arrière « tac ». Lorsque le meneur annonce et répète « tic-tac », on marche en rythme. Lorsque le meneur annonce et répète « tac-tic », on rompt (recule) en rythme</p>
<p>Situations d'assaut 5 minutes</p>	<p>« Attaque fente »</p>	<p>Organisation : le groupe est scindé en 2, les « bleus » d'un côté, les « rouges » de l'autre. Les enfants sont placés par 2, sur 2 lignes, face-à-face. Consignes : à l'annonce d'une couleur par l'enseignant, attaque en une seule fente. Le défenseur recule pour éviter la touche.</p>
<p>10 minutes</p>	<p>« Le compteur- touche » But du jeu : gagner un maximum de points en un temps déterminé.</p>	<p>Organisation - consignes : - Le jeu se déroule toujours sans tourner le dos aux adversaires. - Tous les tireurs peuvent attaquer et se défendre. - Pour marquer des points, chaque tireur touche indifféremment l'un ou l'autre tireur du camp adverse. - Chaque tireur a donc 2 adversaires à sa portée. Règles - Le tireur qui veut attaquer ne peut mettre qu'un seul pied dans le camp adverse. - Le tireur se défend en restant dans son espace réservé.</p>
<p>RETOUR AU CALME 3-5 minutes</p>	<p>Rangement du matériel</p>	

BIBLIOGRAPHIE

- Cours généraux Adeps, M.S. In, « apprentissage et contenu en fonction de l'âge, 2013
- Cours généraux Adeps, M.S.In, « ma séance, mon intervention », 2013
- Escrime : enseignement et entraînement. D. Poppelin. Paris, Amphora, 2002)
- « L'escrime en mouvement : une logique du jeu où il faut apprendre à voir ». G. Touya, F. Lecelerc. Revue EPS n°324, 2007, p. 63
- Guide des diplômes fédéraux. FFE. 2012
- Psychologie du Sport, H. Cox. De Boeck, 2013
- Manuel de l'escrime scolaire (F.F.E)
- Guide de l'Enseignant (Editions Revue EPS)
- Quelle escrime à l'école ? (CPC ville de Lyon)
- L'escrime à l'école primaire (I.A Aveyron)
- Revue EPS1 n°60 Déc 1992
- Un cycle d'escrime à l'école (Puy de Dôme)
- L'escrime : une démarche pour l'école, D. Revenu. Sport et enseignement, Vigot, 1985
- Escrime moderne aux 3 armes, P. Thirioux, Amphora, 1970
- Escrime, fleuret, épée, sabre, R. Cléry, FFE , 1965