

Centre National de Formation en Escrime,  
Ecole Pierre Mendés France

## **Projet pédagogique**

### **Cycle III**

**Année scolaire 2006-2007**

## 1) L'escrime : présentation et définition.

L'escrime est une activité duelle dont l'objectif est de toucher sans se faire toucher.

Sa pratique va immédiatement solliciter :

- La sphère cognitive, car il faut intégrer les règles de sécurité et les conventions de combat qui déterminent les priorités et les surfaces à toucher.
- La sphère motrice, car comme toute A.P.S, c'est la gestuelle et le mouvement qui donnent une réalité au jeu.
- La sphère psychologique, car il y a une opposition à accepter, un rapport de respect vis-à-vis de l'autre qui passe par l'affrontement.
- La sphère psychomotrice, car c'est grâce à une coordination très particulière que les règles de priorité s'appliquent.

Au-delà de ces éléments, qui sont aussi présents dans beaucoup d'autres A.P.S, l'escrime possède une histoire et une culture très riche.

Ainsi par le biais de l'escrime, l'enfant peut aborder différentes périodes historiques, la connaissance de différents romans de « capes et d'épée », un vocabulaire précis, ainsi que différentes opérations de calculs.

L'environnement médiatique, donne l'image d'un sport à part entière où la France réussit à conquérir nombre de médailles (10 aux Championnats du Monde de Leipzig en octobre 2005, 5 titres de champion du Monde par équipes à Turin en octobre 2006).

Cependant nous ne pouvons oublier l'escrime de « duo », où les enfants vont grâce à leur imagination construire les enchaînements, dont les plus riches pourraient être intégrés dans la « fête de l'école ».

Le duel pour comprendre la logique de l'activité et développer la motricité, et le duo pour solliciter l'imagination et vérifier l'autonomie acquise par les enfants.

## 2) L'escrime : ses valeurs et ses apports.

L'escrime va solliciter différentes valeurs, que nous allons faire émerger et travailler.

Ainsi nous mettrons en avant pour :

- La sphère motrice : la vitesse d'action, notamment celle du bras, la souplesse, et la puissance et le changement de rythme, sans oublier la capacité à maintenir un effort en match.
- La sphère psychomotrice : la précision (réglage oculo-moteur), le S.T.I avec notamment l'évaluation des distances, la coordination spécifique bras-jambe, l'équilibre.
- La sphère psychologique : la maîtrise de soi et de ses émotions, la confiance en soi, en fait accepter l'opposition et son résultat, l'attention et donc la concentration sont sollicités car le champ visuel est restreint.

- La sphère sociale : le respect de l'autre en tant que tireur, coéquipier ou arbitre, l'entraide, la fonction de juge.
- La sphère cognitive : les règles de sécurité, les règles du jeu et la convention afférente.

### 3) Les objectifs choisis.

- Sur le plan cognitif, l'enfant doit être capable de :
  - Connaître les règles de priorités, dont la fonction arbitrale permettra d'en faire l'évaluation.
  - Se reconnaître attaquant ou défenseur, la création d'enchaînement sous forme de duos, en évaluera la compréhension.
  - Les règles de sécurité, qui seront rappelées à chaque séquence par les élèves eux-mêmes.
- Sur le plan moteur : l'enfant doit être capable d'utiliser les gestes d'efficacité fondamentaux suivants :
  - Prendre la position de garde, c'est à dire la position équilibrée qui lui permet d'être prêt à attaquer ou se défendre immédiatement.
  - La marche pour attaquer.
  - La retraite pour se défendre.
  - Deux attaques (une directe pour toucher vite, une indirecte pour piéger l'adversaire).
  - Deux parades (une pour l'extérieur et une pour l'intérieur du corps) qui vont écarter la pointe adverse.

Ces actions fondamentales qui organisent l'échange entre les tireurs seront employées afin de travailler également la vitesse et la souplesse en attaque, la puissance en parade, et le maintien d'un effort lors de leur enchaînement.

- Sur le plan psychomoteur : nous travaillerons la coordination spécifique de l'escrime qui consiste à obtenir une prédominance de l'action de la main sur les jambes.
  - L'équilibre dans les déplacements qui permet à l'enfant de répondre à toutes les sollicitations.
  - La précision de la conduite de la pointe, qui doit toucher une surface valable réduite et éviter de toucher une surface non valable.
- Sur le plan psychologique et dans un souci de socialisation, la fonction arbitrale sera un objectif central et transversal, car il permettra :
  - D'évaluer la compréhension des règles du jeu.
  - De développer la confiance en soi afin que les enfants affirment un jugement.
  - Le respect d'autrui, notamment pour les tireurs qui devront accepter la décision de l'arbitre.
  - La tenue d'une feuille de résultats, qui permettra de calculer la place des compétiteurs.

D'autre part, l'utilisation du salut avant le match et la poignée de main après le match, nous permettrons de couvrir un champ culturel propre à l'escrime, ainsi que d'utiliser des gestes de civilité pour signifier le respect porté à autrui.

#### 4) La démarche utilisée.

Afin d'amener les enfants à maîtriser l'exécution d'un enchaînement complexe, nous les placerons au centre de notre action. L'escrime sera un support afin qu'ils s'enrichissent sur le plan de la motricité, qu'ils acquièrent plus de confiance en eux et qu'ils deviennent de futurs citoyens responsables et autonomes.

Nous utiliserons une démarche centrée sur l'enfant, où en lui posant des problèmes, ses réponses seront utilisées, classées et travaillées.

En dehors des consignes-problèmes, nous utiliserons des fiches de consignes à lire ainsi que des fiches d'évaluation à remplir.

Cette démarche sollicitera l'enfant sur le plan de la verbalisation, de la lecture et de l'écrit.

D'autre part, les situations duelles évolueront vers des situations de duos, et chaque fois que cela sera utile le travail par 3 (2 tireurs et 1 arbitre) sera privilégié.

#### 5) Les acteurs du projet.

Le professeur des écoles conserve l'entière responsabilité de sa classe. Il serait souhaitable qu'il participe à la mise en œuvre du projet, par un prolongement du travail en classe, notamment par rapport à la feuille de calcul et par rapport au vocabulaire.

Les intervenants seront les élèves B.E.E.S 1 escrime, tous titulaires du certificat de préqualification, décerné par la D.R.D.J.S d'Ile de France et en permanence suivi par un cadre formateur du C.N.F.E, présent lors de la séance et assisté de deux autres élèves B.E.E.S pour tenir les fonctions d'observateurs. Chaque classe sera divisée en deux, ce qui permettra à chaque demi-groupe de bénéficier de :

- Un animateur de séance responsable.
- Deux observateurs et assistants.
- Un cadre B.E.E.S 2.

Les cadres responsables de l'Ecole des Maîtres d'Armes préparent le cycle, déterminent les objectifs, assistent aux séances et en font l'évaluation.

L'équipe d'encadrement se compose de :

- Philippe Markov : professeur d'E.P.S – B.E.E.S 2.
- Jean-Marc Pannetrat : professeur de Sport – B.E.E.S 2.
- Christian Kervroedan : professeur de Sport – B.E.E.S 2.
- Albin Sirven : professeur de Sport – B.E.E.S 2.

## Progression pédagogique sur 12 séances

### 1<sup>ère</sup> séance :

- Le but du jeu.
- Les règles de sécurité.
- La règle de l'attaque.
- L'évaluation de l'échange.
- Le salut.

### 2<sup>ème</sup> séance :

- Une gestuelle efficace : la garde.
- Se déplacer en équilibre.
- Une coordination particulière : l'attaque.

### 3<sup>ème</sup> séance :

- Comment se défendre ? la retraite.
- Travail de la vitesse en attaque.
- Arbitrage : qui attaque ?

### 4<sup>ème</sup> séance :

- Se défendre autrement : la parade.
- Lire une fiche consigne.
- Arbitrage : qui attaque, qui défend ?

### 5<sup>ème</sup> séance :

- Une attaque efficace : utiliser la vitesse ou piéger l'autre.
- Une défense efficace : écarter la pointe et riposter.
- Lire une fiche consigne : créer en duo un enchaînement.
- Arbitrage : lire l'enchaînement.

### 6<sup>ème</sup> séance :

- Remplir une fiche d'évaluation : l'enchaînement parade-riposte.
- Arbitrage : prendre une décision, inscrire un score.

### 7<sup>ème</sup> séance :

- L'efficacité en attaque : piéger l'autre avec sa pointe.
- Maintenir un effort : enchaîner les déplacements.

### 8<sup>ème</sup> séance :

- Maintenir un effort : enchaîner en duo l'enchaînement attaque/parade-riposte.
- Arbitrage : organiser et gérer à moyenne distance l'enchaînement en duel attaque/parade-riposte.

9<sup>ème</sup> séance :

- Création : en duo création de l'enchaînement le plus long.
- Arbitrage : détecter et évaluer les enchaînements.

10<sup>ème</sup> séance :

- Cognitif : se reconnaître ATT ou Def.
- S'affronter en 1minute 30 d'assaut.
- Arbitrage : tenue de la feuille de score.

11<sup>ème</sup> séance :

- Maintenir un effort : les déplacements.
- Etre efficace en attaque : coup droit/ dégagement.
- Etre efficace en défense : 4 et 6 plus riposte.
- Arbitrage : affirmer son jugement sans perdre de temps.

12<sup>ème</sup> séance :

- Epreuve par équipe mixte (Fleuret/Sabre).
- Arbitrage : tenue des feuilles de match.
- Proclamation de résultats.

Fait à Chatenay Malabry le 06/11/06  
Albin Sirven Directeur du CNFE