

ESCRIME ARTISTIQUE (annexe)**Jeu « Le château »****Cycle 3****Apprentissages attendus**

- Réinvestir ses connaissances dans un jeu collectif : attaque, riposte, parade, esquivé...
- Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles.

Dispositif

Matériel : Un gymnase ou une grande salle - des armes (fleurets, sabres...) et des protections (masques, vestes) issus du kit « Premières touches » - des chasubles de couleur pour différencier les deux équipes (1/2 classes) – 4 cônes

Tâche

Des chevaliers attaquent un château. Attaquants et défenseurs sont différenciés par une chasuble ou un repère de couleur sur les masques.

- **But du jeu : Eliminer l'autre équipe en touchant les adversaires.**

Descriptif :

4 cônes délimitent le périmètre du château (environ 5 m X 5 m).

Il n'y a pas d'adversaire désigné, on peut toucher plusieurs adversaires.

Les chevaliers défenseurs n'ont pas le droit de sortir du château. Par contre, les attaquants peuvent entrer dans le château.

Les chevaliers touchés sortent du jeu, armes sur la tête et sortent du jeu.

Gain de la partie : tous les adversaires ont été touchés.

Remarques

- Règles d'or : Ne quitter le masque que lorsque toutes les armes sont à terre.

Consignes

« Eliminer l'autre équipe en touchant les adversaires. »

Critères de réussite

- Collectif : tous les adversaires ont été touchés
- Individuel : j'ai touché au moins un adversaire.

Plus facile

- Le château n'est accessible que par un côté.
- Agrandir le château (combats moins denses)
- Plus de défenseurs que d'attaquants (favorise la défense) ou inversement.
- Interdire l'entrée des attaquants dans le château.

Plus difficile

- Le château est central.
- Taille réduite pour le château (oblige à la confrontation).
- Plus de défenseurs que d'attaquants (complexifie la tâche des attaquants) ou inversement.
- Imposer une cible (la tête, le buste, une zone de la veste...)

ESCRIME ARTISTIQUE (annexe)

Jeu « Le château »

Cycle 3

Exemple de progression :

Jeu 1 : intégrer la **règle** du jeu

Jeu 2 : équilibrer les **équipes** (+ 3 ou 4 défenseurs)

Jeu 3 : chaque joueur a **2 vies** avant d'être éliminé.

A : Tout le monde joue d'abord avec la main gauche (1^{ère} vie),

B : Si on est touché, on combat alors avec la main droite (2^{ème} vie).

C : Si on est touché à nouveau, on est éliminé. (limiter le temps de jeu ou autoriser les défenseurs à sortir de leur château jusqu'à élimination des adversaires).

Jeu 4 : Pour les défenseurs, réfléchir à une **stratégie** : si un attaquant pénètre dans le château, s'allier pour l'éliminer – ne pas se laisser contourner.

Jeu 5 : Idem -

Rappel : Le but du jeu est de **toucher** l'adversaire. Ne pas essayer de taper fort ; on fait alors un grand geste et l'adversaire a le temps de voir venir l'attaque et de préparer sa défense (+ risque de faire mal). Préférer les gestes rapides et directs.

Jeu 6 : Idem

A la fin du jeu, lorsqu'il reste un seul attaquant, le maître de jeu désigne un défenseur qui a le droit de sortir du château (situation de duel).

Jeu 7 : Objectif : visualiser les touches.

Un carton (10 X 5 cm) à la couleur de l'équipe est fixé sur le casque avec de la « Patafix » (au-dessus de la visière)

Pour éliminer l'adversaire, il faut faire tomber le carton (attaques à la tête / une seule vie)

Constat : meilleur engagement des élèves.