

ESCRIME ARTISTIQUE - cycle 3

LA CONDUITE DU MODULE

Le module se compose de 2 niveaux :

- Niveau 1 : Construire un répertoire d'actions
- Niveau 2 : Concevoir et réaliser une chorégraphie

Le module est constitué de **dix étapes d'apprentissage** : 7 étapes de niveau 1 + 3 étapes de niveau 2.

Les situations proposées peuvent être mises en oeuvre au cours d'une ou plusieurs séances en fonction des comportements observés (le nombre d'étapes ne correspond pas au nombre de séances).

Conseils pour l'enseignant :

- **Élèves gauchers** : Lors de l'étude spécifique « attaque au ventre » ou « attaque au flanc », il est conseillé de faire jouer les élèves gauchers ensemble (les gestes étant inversés). Ils pourront à nouveau jouer avec des droitiers lorsque les 2 types d'attaques auront été étudiés.
- **Organiser les rotations** : Constituer des binômes, élèves alignés face à face sur 2 lignes. Sur ordre de l'enseignant (lors d'un changement de consigne par exemple), les élèves d'une rangée se décalent d'un rang. Tous les joueurs changent alors de partenaire et doivent se saluer avant de reprendre le jeu.
- **Nombre impair de joueurs** : Organiser les rotations comme ci-dessus. Les élèves étant répartis en binômes, l'un d'entre eux sera observateur. Lors d'une rotation, il entre en jeu en s'intégrant dans une ligne qui se décale d'un rang. Le joueur en bout de ligne devient alors le nouvel observateur.
- **Les enchaînements** : Les élèves sont positionnés en ligne, face à face. Les enchaînements sont effectués en faisant varier la vitesse d'exécution : lentement, puis de plus en plus vite. Inversion des rôles.
- **Les enchaînements avec nombre impair d'élèves** : Constituer un groupe de 3 élèves A, B, C, A et B apprennent le même rôle. A rencontre C puis B rencontre C.

Les règles d'or :

- **Prendre une arme lorsque tout le monde porte un masque.**
- **Quitter le masque uniquement sur ordre de l'enseignant, lorsque toutes les armes sont à terre.**
- **Toujours faire semblant de porter le coup.**

A mettre en oeuvre au cours d'une séance :

Entrée dans l'activité :

- **Habillage** en autonomie,
- **Règle d'or** : reformulation par les élèves
- **Rappel des acquis de la (des) séance(s) précédente(s)** : reformulation par les élèves ou démonstration ou exercice collectif d'enchaînement d'actions apprises précédemment.

Corps de séance :

- **Phase d'exploration** : à partir d'une situation semi-définie, répertorier les réponses des élèves.
- **Phase de structuration** : à partir des réponses observées, construire des actions à intégrer au répertoire, les nommer.
- **Phase de composition** : inventer un enchaînement à partir du répertoire, en intégrant les nouvelles actions (entraînement).
- **Phase de présentation** : présenter l'enchaînement face aux camarades qui donnent un avis argumenté.

Fin de séance :

- **Le jeu du château*** : jeu d'escrime sportive pour répondre au besoin de « ferrailler » des élèves (*facultatif – à réserver pour les 5 ou 6 premières séances*)
- **Le salut final*** : salut collectif avec variantes

* voir fiches spécifiques.