

ESCRIME BOUTEILLES

Séance 1 - Cycles 1, 2, 3



OBJECTIF

Collaborer, coopérer, s'opposer (C1)

CHAMP D'APPRENTISSAGE

Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel (C2 et C3)

OBJECTIFS TRANSVERSAUX

- **Langage oral** : vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.
- **Questionner le monde** : les notions relatives à l'espace et au temps.
- **Mathématiques** : les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution.
- **Enseignement moral et civique** : apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades.
- **Langue vivante** : utilisée, par exemple, pour donner les consignes de jeu ou de travail.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- **Développer** des actions motrices diverses : se déplacer, s'allonger, se fendre, s'équilibrer.
- **Entrer dans le combat** et se positionner par rapport à l'adversaire.
- **Réagir** selon les assauts de l'adversaire.
- **Connaître les principes de l'escrime** : salut, règle d'or et ordres de combat.
- Utiliser ses **réflexes et son observation**.
- Être **rapide et efficace** dans ses actions.

BUT

| Découvrir l'activité escrime bouteille

MATÉRIEL

| Bouteilles d'eau gazeuse

DURÉE SÉANCE

| 45min



ESCRIME BOUTEILLES

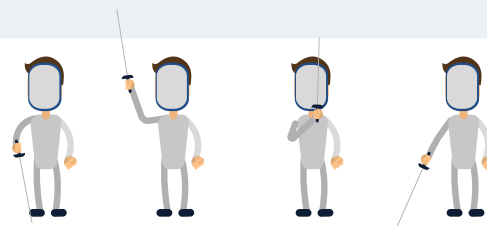
Séance 1 - Cycles 1, 2, 3



POSITIONS ET DÉPLACEMENTS DU « TIREUR »

LE SALUT

Il consiste en une succession de quatre gestes (terre, ciel, menton, côté)



RÈGLES D'OR

Ne pas faire mal, ne pas se faire mal,
ne pas se laisser faire mal.

LA GARDE

Pour les droitiers, le pied droit est devant et les pieds forment un angle droit. La distance entre les deux talons est sensiblement égale à la longueur d'un masque. Les deux jambes sont fléchies. Le bras armé est fléchi et la pointe du fleuret en direction de l'adversaire.



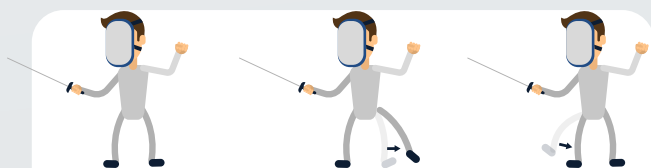
LA MARCHÉ

Le pied avant se déplace vers l'avant en rasant le sol avec le talon. Le pied arrière est ramené vers l'avant en conservant l'espace entre les deux pieds. Les pieds ne se croisent jamais.



LA RETRAITE

Le pied avant est ramené vers l'arrière en rasant le sol avec le talon. Le pied arrière se déplace vers l'arrière en conservant l'espace entre les deux pieds. Les pieds ne se croisent jamais.



LA FENTE

Le bras armé se tend. Le pied avant est projeté loin vers l'avant, le pied arrière reste fixe. La jambe avant est pliée. La jambe arrière est tendue pied à plat.



ESCRIME BOUTEILLES

Séance 1 - Cycles 1, 2, 3



1 - ECHAUFFEMENT

SE DÉPLACER

| Découvrir les divers déplacements de l'escrime.

BUT DU JEU

| Suivre le meneur de jeu qui donne des ordres.

DURÉE

| 5 minutes.

DÉROULEMENT

| 1) Se déplacer librement dans le gymnase avec sa bouteille en poursuivant un adversaire imaginaire.

2) Le meneur donne des ordres : avant, arrière, fente qui correspondent aux déplacements d'escrime : marche, retraite, garde, fente. Montrer la bonne attitude. (Voir ci-dessous)

ORGANISATION

| Un meneur (enseignant) et la classe.

2 - SITUATION D'APPRENTISSAGE

L'ÉPÉE-BOUTEILLE

| Comprendre l'intérêt de l'objet : allonger sa capacité d'attaque.

BUT DU JEU

| Être le premier à toucher son adversaire (changer les rôles régulièrement).

DURÉE

| Assauts de deux minutes.

MATÉRIEL

| Bouteilles, 2 tapis pour 4 élèves.

DÉROULEMENT

| 1) Les élèves sont placés sur deux lignes face-à-face à chaque bout d'un tapis. Un tireur a une bouteille et l'autre est mains nues.

2) Faire un assaut et essayer de toucher le premier. A chaque touche, échanger les rôles.

3) Lorsqu'il y a touche, l'arbitre crie « Halte ! » et compte un point pour celui qui a touché.

ORGANISATION

| Groupes de 4 élèves : 2 tireurs et 2 arbitres.

ESCRIME BOUTEILLES

Séance 1 - Cycles 1, 2, 3



3 - JEU

L'ASSAUT LIBRE

S'affronter en duel (situation de référence).

BUT DU JEU

Mettre trois touches à l'adversaire sur n'importe quelle partie du corps, excepté au-dessus des épaules.

ORGANISATION

Groupes de 4 élèves : 2 tireurs et 2 arbitres.

MATÉRIEL

Bouteilles, 2 tapis pour 4 élèves.

DÉROULEMENT

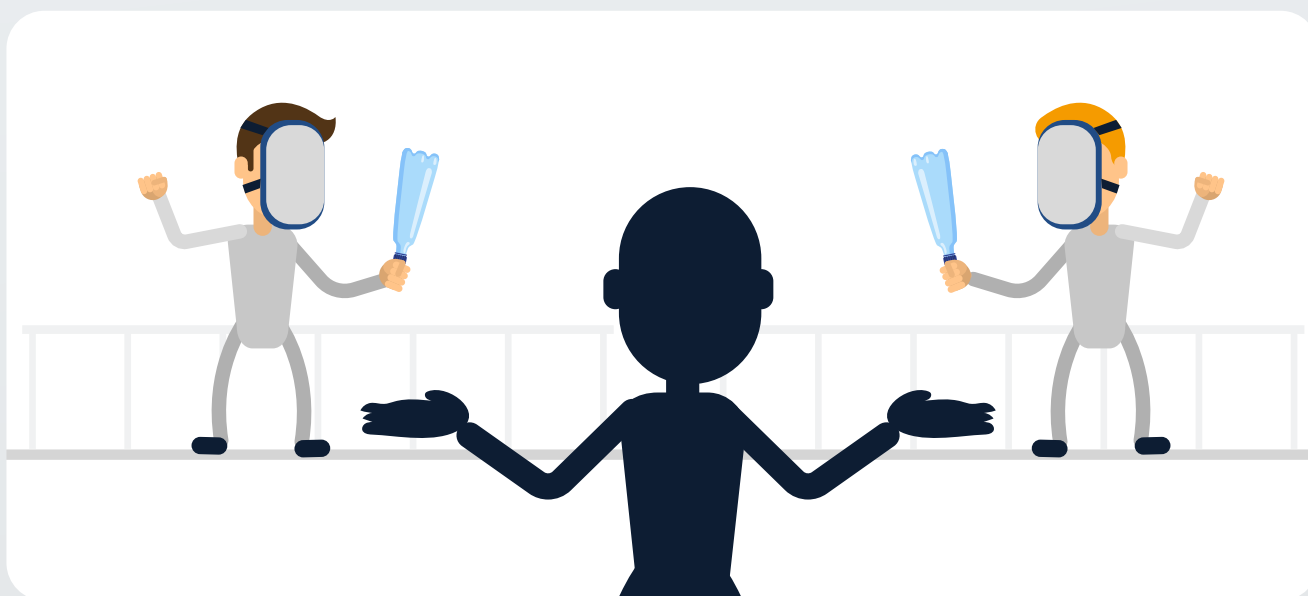
1) Les élèves sont placés sur deux lignes face-à-face à chaque bout d'un tapis. Chaque tireur a une bouteille.

2) En se déplaçant sur le tapis, il faut toucher l'autre le premier avec le fond de la bouteille.

3) Lorsqu'il y a touche, l'arbitre crie « Halte ! » et compte un point pour celui qui a touché.

DURÉE

De 5 à 10 minutes.



ESCRIME BOUTEILLES

Séance 2 - Cycles 1, 2, 3



OBJECTIF

Collaborer, coopérer, s'opposer (C1)

CHAMP D'APPRENTISSAGE

Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel (C2 et C3)

OBJECTIFS TRANSVERSAUX

- **Langage oral** : vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.
- **Questionner le monde** : les notions relatives à l'espace et au temps.
- **Mathématiques** : les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution.
- **Enseignement moral et civique** : apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades.
- **Langue vivante** : utilisée, par exemple, pour donner les consignes de jeu ou de travail.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- **Développer** des actions motrices diverses : se déplacer, s'allonger, se fendre, s'équilibrer.
- **Entrer dans le combat** et se positionner par rapport à l'adversaire.
- **Réagir** selon les assauts de l'adversaire.
- **Connaître les principes de l'escrime** : salut, règle d'or et ordres de combat.
- Utiliser ses **réflexes et son observation**.
- Être **rapide et efficace** dans ses actions.

BUT

| Découvrir l'activité escrime bouteille.

MATÉRIEL

| Bouteilles d'eau gazeuse.

DURÉE SÉANCE

| 45min.



ESCRIME BOUTEILLES

Séance 2 - Cycles 1, 2, 3



1 - ECHAUFFEMENT

LA STATUE MUSICALE

Travailler la position de garde, l'observation et les réflexes.

BUT DU JEU

Au signal se placer devant un cerceau au sol rapidement.

DURÉE

5 à 7 minutes.

MATÉRIEL

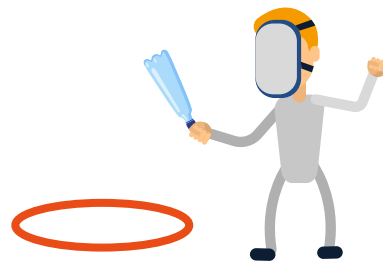
Cerceaux, bouteilles gazeuses (en plastique).

DÉROULEMENT

- 1) Les élèves se déplacent en trotinant dans la salle.
- 2) Au signal, ils s'immobilisent devant un cerceau en position de garde.
- 3) Les élèves n'ayant pas de cerceau sont éliminés.

ORGANISATION

Un meneur (enseignant) et trois cerceaux de moins que le nombre de joueurs.



2 - SITUATION D'APPRENTISSAGE

L'ÉPERVIER-BOUTEILLE

Travailler la fente, l'attaque et le maintien des appuis.

BUT DU JEU

Au signal se placer devant un cerceau au sol rapidement.

DURÉE

5 à 7 minutes.

DÉROULEMENT

- 1) Six éperviers sont placés sur la ligne centrale du terrain, un pied dans un cerceau. Les autres joueurs se placent en ligne au bout de la salle.
- 2) Au signal, les joueurs avancent pour traverser le terrain.
- 3) Lors de la traversée, il ne faut pas se faire toucher par les éperviers qui doivent garder un pied fixe dans un cerceau et qui sont armés d'une bouteille. Les autres joueurs ne sont pas armés.

ORGANISATION

Un groupe de six éperviers, le reste des joueurs.

ESCRIME BOUTEILLES

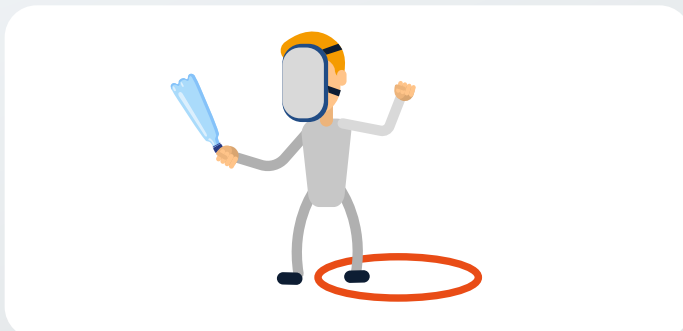
Séance 2 - Cycles 1, 2, 3

MATÉRIEL

| Cerceaux, bouteilles gazeuses (en plastique).

VARIABLES

| Mettre plus ou moins d'éperviers, réduire, agrandir le terrain.



3 - JEU

L'ASSAUT LIBRE

S'affronter en duel (situation de référence).

BUT DU JEU

| Mettre trois touches à l'adversaire sur n'importe quelle partie du corps, excepté au-dessus des épaules.

ORGANISATION

| Groupes de 4 élèves : 2 tireurs et 2 arbitres.

MATÉRIEL

| Bouteilles, 2 tapis pour 4 élèves.

**Insister sur les bonnes positions : fente, garde...
Respecter le déplacement en pas chassés**

DÉROULEMENT

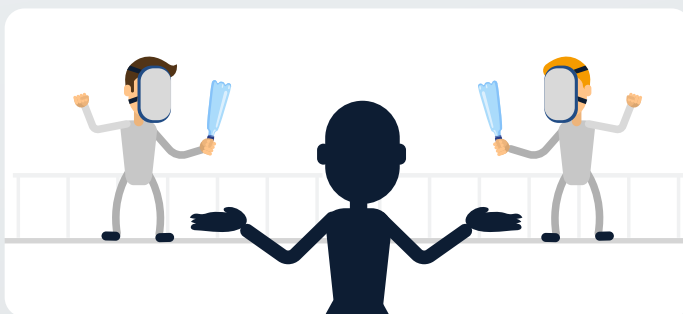
1) Les élèves sont placés sur deux lignes face-à-face à chaque bout d'un tapis. Chaque tireur a une bouteille.

2) En se déplaçant sur le tapis, il faut toucher l'autre le premier avec le fond de la bouteille.

3) Lorsqu'il y a touche, l'arbitre crie « Halte ! » et compte un point pour celui qui a touché.

DURÉE

| De 5 à 10 minutes.



ESCRIME BOUTEILLES

Séance 3 - Cycles 1, 2, 3



OBJECTIF

Collaborer, coopérer, s'opposer (C1)

CHAMP D'APPRENTISSAGE

Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel (C2 et C3)

OBJECTIFS TRANSVERSAUX

- **Langage oral** : vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.
- **Questionner le monde** : les notions relatives à l'espace et au temps.
- **Mathématiques** : les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution.
- **Enseignement moral et civique** : apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades.
- **Langue vivante** : utilisée, par exemple, pour donner les consignes de jeu ou de travail.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- **Développer** des actions motrices diverses : se déplacer, s'allonger, se fendre, s'équilibrer.
- **Entrer dans le combat** et se positionner par rapport à l'adversaire.
- **Réagir** selon les assauts de l'adversaire.
- **Connaître les principes de l'escrime** : salut, règle d'or et ordres de combat.
- Utiliser ses **réflexes et son observation**.
- Être **rapide et efficace** dans ses actions.

BUT

| Découvrir l'activité escrime bouteille.

MATÉRIEL

| Bouteilles d'eau gazeuse.

DURÉE SÉANCE

| 45min.



ESCRIME BOUTEILLES

Séance 3 - Cycles 1, 2, 3



1 - ECHAUFFEMENT

1, 2, 3 SOLEIL

Travailler la garde, l'observation, le réflexe, l'anticipation et le maintien des appuis.

DURÉE

5 à 7 minutes.

ORGANISATION

Un meneur (enseignant) et trois cerceaux de moins que le nombre de joueurs.

DÉROULEMENT

- 1) Le meneur se place contre un mur (face contre le mur) et les joueurs se placent en ligne à l'autre bout de la salle.
- 2) Au signal, les joueurs se déplacent (en marche d'escrime) vers le meneur.
- 3) Lorsque le meneur se tourne, les joueurs s'immobilisent en position de garde. Lorsqu'un joueur parvient à toucher le mur, il doit être en position de fente.



2 - SITUATION D'APPRENTISSAGE

TOUCHE BALLON

Travailler la fente, l'attaque et le maintien des appuis.

BUT DU JEU

Toucher juste le ballon bras tendu en fente avant.

DURÉE

5 à 7 minutes.

DÉROULEMENT

- 1) Par deux, en coopération, un enfant tient un ballon et l'autre son « épée ».
- 2) Le porteur de balle propose le ballon comme cible. À chaque touche, il change la cible de position. Le tireur doit toucher la cible en effectuant une fente avant, bras tendu.

ORGANISATION

Par groupe de deux.

ESCRIME BOUTEILLES

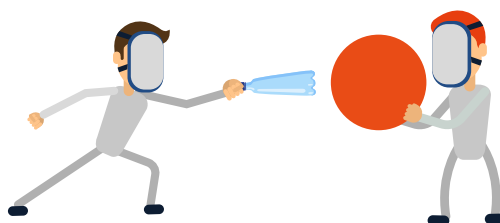
Séance 3 - Cycles 1, 2, 3

MATÉRIEL

| Cerceaux, bouteilles gazeuses (en plastique).

VARIABLES

| Difficile : déplacements rapides du ballon,
Facile : agrandir la cible.



3 - JEU

L'ASSAUT LIBRE

S'affronter en duel. (Situation de référence).

BUT DU JEU

| Mettre trois touches à l'adversaire sur n'importe quelle partie du corps, excepté au-dessus des épaules.

ORGANISATION

| Groupes de 4 élèves : 2 tireurs et 2 arbitres.

MATÉRIEL

| Bouteilles, 2 tapis pour 4 élèves.

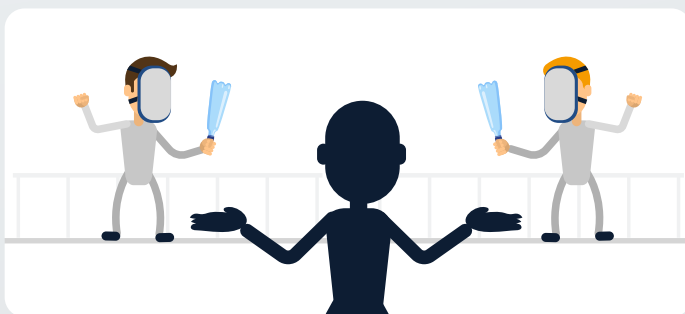
**Insister sur les bonnes positions :
fente, garde...
Respecter le déplacement en pas-chassés.**

DÉROULEMENT

- 1) Les élèves sont placés sur deux lignes face-à-face à chaque bout d'un tapis. Chaque tireur a une bouteille.
- 2) En se déplaçant sur le tapis, il faut toucher l'autre le premier avec le fond de la bouteille.
- 3) Lorsqu'il y a touche, l'arbitre crie « Halte ! » et compte un point pour celui qui a touché.

DURÉE

| De 5 à 10 minutes.



ESCRIME BOUTEILLES

Séance 4 - Cycles 1, 2, 3



OBJECTIF

Collaborer, coopérer, s'opposer (C1)

CHAMP D'APPRENTISSAGE

Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel (C2 et C3)

OBJECTIFS TRANSVERSAUX

- **Langage oral** : vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.
- **Questionner le monde** : les notions relatives à l'espace et au temps.
- **Mathématiques** : les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution.
- **Enseignement moral et civique** : apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades.
- **Langue vivante** : utilisée, par exemple, pour donner les consignes de jeu ou de travail.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- **Développer** des actions motrices diverses : se déplacer, s'allonger, se fendre, s'équilibrer.
- **Entrer dans le combat** et se positionner par rapport à l'adversaire.
- **Réagir** selon les assauts de l'adversaire.
- **Connaître les principes de l'escrime** : salut, règle d'or et ordres de combat.
- Utiliser ses **réflexes et son observation**.
- Être **rapide et efficace** dans ses actions.

BUT

| Découvrir l'activité escrime bouteille.

MATÉRIEL

| Bouteilles d'eau gazeuse.

DURÉE SÉANCE

| 45min.



ESCRIME BOUTEILLES

Séance 4 - Cycles 1, 2, 3



1 - ECHAUFFEMENT

LE BÉRET

Travailler la course rapide, le déplacement, la fente, l'observation et les réflexes.

DURÉE

5 à 7 minutes.

PS-MS

Proposer plusieurs bérets.

MATÉRIEL

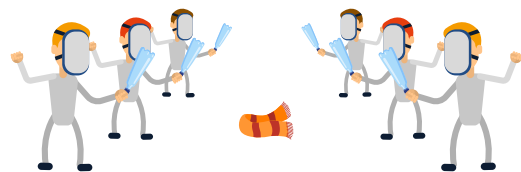
Foulard, bouteilles gazeuses.

DÉROULEMENT

- 1) A l'appel de leur numéro (ou couleur), les joueurs vont vers le foulard en marche d'escrime, se baissent et le rapportent dans leur camp en courant en retraite (course d'escrime en marche arrière) sans se faire toucher.
- 2) Le joueur qui touche marque un point.
- 3) Celui qui rapporte le foulard dans son camp marque un point.

BUT DU JEU

Au signal se placer devant un cerceau au sol rapidement.



2 - SITUATION D'APPRENTISSAGE

RELAIS

Escrime bouteille en relais.

BUT DU JEU

Ne pas se faire toucher en traversant le terrain.

DURÉE

5 à 7 minutes.

DÉROULEMENT

- 1) Deux élèves s'opposent, derrière chacun d'eux, d'autres élèves se tiennent prêt à prendre le relais.
- 2) Le vainqueur reste en place et le vaincu passe le relais au suivant, et ainsi de suite.

ORGANISATION

2 équipes de 3 joueurs.

PS-MS

Toucher une cible au mur.

ESCRIME BOUTEILLES

Séance 4 - Cycles 1, 2, 3

MATÉRIEL

| Bouteilles gazeuses (en plastique).

VARIABLES

| Faire un relai sans les bouteilles (déplacements escrime).



3 - JEU

L'ASSAUT LIBRE

S'affronter en duel (situation de référence).

BUT DU JEU

| Mettre trois touches à l'adversaire sur n'importe quelle partie du corps, excepté au-dessus des épaules.

ORGANISATION

| Groupes de 4 élèves : 2 tireurs et 2 arbitres.

MATÉRIEL

| Bouteilles, 2 tapis pour 4 élèves.

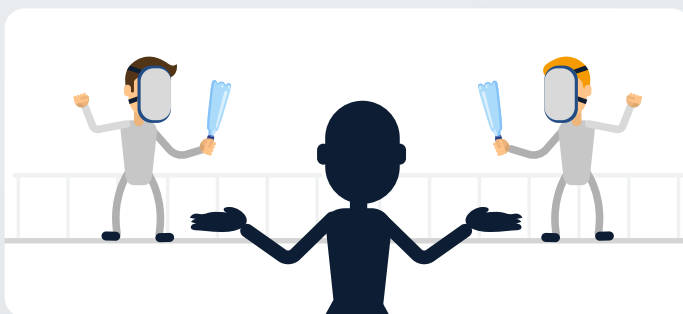
**Insister sur les bonnes positions :
fente, garde...
Respecter le déplacement en pas chassés**

DÉROULEMENT

- 1) Les élèves sont placés sur deux lignes face-à-face à chaque bout d'un tapis. Chaque tireur a une bouteille.
- 2) En se déplaçant sur le tapis, il faut toucher l'autre le premier avec le fond de la bouteille.
- 3) Lorsqu'il y a touche, l'arbitre crie « Halte ! » et compte un point pour celui qui a touché.

DURÉE

| De 5 à 10 minutes.



ESCRIME BOUTEILLES

Séance 5 - Cycles 1, 2, 3



OBJECTIF

Collaborer, coopérer, s'opposer (C1)

CHAMP D'APPRENTISSAGE

Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel (C2 et C3)

OBJECTIFS TRANSVERSAUX

- **Langage oral** : vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.
- **Questionner le monde** : les notions relatives à l'espace et au temps.
- **Mathématiques** : les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution.
- **Enseignement moral et civique** : apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades.
- **Langue vivante** : utilisée, par exemple, pour donner les consignes de jeu ou de travail.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- **Développer** des actions motrices diverses : se déplacer, s'allonger, se fendre, s'équilibrer.
- **Entrer dans le combat** et se positionner par rapport à l'adversaire.
- **Réagir** selon les assauts de l'adversaire.
- **Connaître les principes de l'escrime** : Salut, règle d'or et ordres de combat.
- Utiliser ses **réflexes et son observation**.
- Être **rapide et efficace** dans ses actions.

BUT

| Découvrir l'activité escrime bouteille.

MATÉRIEL

| Bouteilles d'eau gazeuse.

DURÉE SÉANCE

| 45min.



ESCRIME BOUTEILLES

Séance 5 - Cycles 1, 2, 3



1 - ECHAUFFEMENT

LE BÉRET - VARIANTE

Travailler la course rapide, le déplacement, la fente, l'observation et les réflexes.

DURÉE

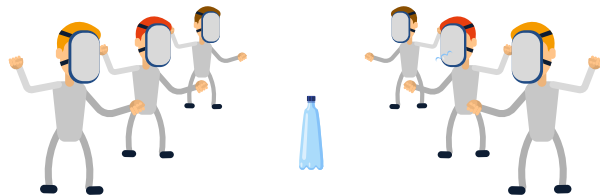
5 à 7 minutes.

PS-MS

Proposer plusieurs bouteilles à attraper.

DÉROULEMENT

- 1) Les deux équipes de joueurs sont placées face-à-face ; chaque joueur porte un numéro (ou une couleur).
- 2) A l'appel de leur numéro (couleur), les joueurs vont vers la bouteille en courant. Le premier qui l'attrape attaque l'adversaire qui n'a le droit de retourner dans son camp qu'en retraite (marche arrière d'escrime).
- 3) Le joueur qui touche marque un point, sinon c'est l'autre qui marque le point.



2 - SITUATION D'APPRENTISSAGE

« JACQUES A DIT ! »

Travailler les différentes positions d'escrimeur.

ORGANISATION

Un meneur

Variables : avec ou sans bouteilles, adapter le vocabulaire (avancer, reculer...).

DÉROULEMENT

- 1) Le meneur se place face aux joueurs et les joueurs se placent en ligne à l'autre bout de la salle.
- 2) Au signal, les joueurs prennent la position demandée par Jacques (Jacques a dit : « En position de fente ! » - Jacques a dit : « Marchez ! » - Jacques a dit : « Retraite ! » etc...).
- 3) Lorsque le joueur se trompe de position, il est éliminé.

ESCRIME BOUTEILLES

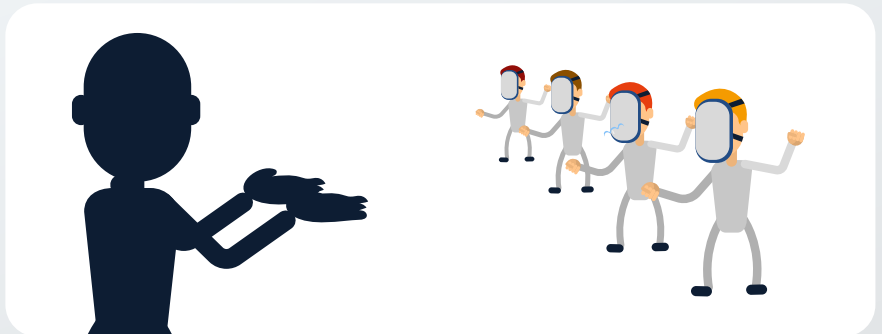
Séance 5 - Cycles 1, 2, 3

DURÉE

5 à 7 minutes.

ORGANISATION

2 équipes de 3 joueurs.



3 - JEU

L'ASSAUT LIBRE

S'affronter en duel. (Situation de référence).

BUT DU JEU

Mettre trois touches à l'adversaire sur n'importe quelle partie du corps, excepté au-dessus des épaules.

ORGANISATION

Groupes de 4 élèves, 2 tireurs et 2 arbitres.
C1 groupes moins nombreux.

MATÉRIEL

Bouteilles, 2 tapis pour 4 élèves.

**Insister sur les bonnes positions :
fente, garde...
Respecter le déplacement en pas chassés**

DÉROULEMENT

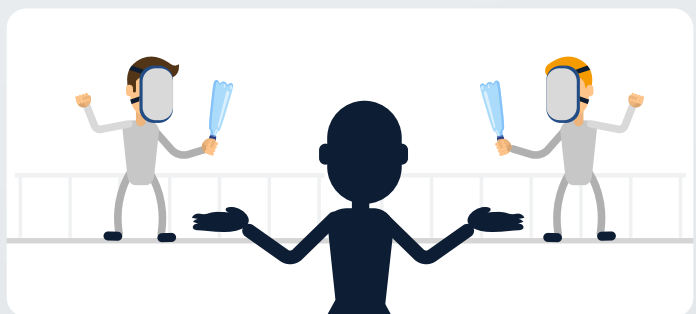
1) Les élèves sont placés sur deux lignes face-à-face à chaque bout d'un tapis. Chaque tireur a une bouteille.

2) En se déplaçant sur le tapis, il faut toucher l'autre le premier avec le fond de la bouteille.

3) Lorsqu'il y a touche, l'arbitre crie « Halte ! » et compte un point pour celui qui a touché.

DURÉE

De 5 à 10 minutes.



ESCRIME BOUTEILLES

Séance 6 - Cycle 1



OBJECTIF

Collaborer, coopérer, s'opposer (C1)

CHAMP D'APPRENTISSAGE

Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel (C2 et C3)

OBJECTIFS TRANSVERSAUX

- **Langage oral** : vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.
- **Questionner le monde** : les notions relatives à l'espace et au temps.
- **Mathématiques** : les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution.
- **Enseignement moral et civique** : apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades.
- **Langue vivante** : utilisée, par exemple, pour donner les consignes de jeu ou de travail.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- **Développer** des actions motrices diverses : se déplacer, s'allonger, se fendre, s'équilibrer.
- **Entrer dans le combat** et se positionner par rapport à l'adversaire.
- **Réagir** selon les assauts de l'adversaire.
- **Connaître les principes de l'escrime** : salut, règle d'or et ordres de combat.
- Utiliser ses **réflexes et son observation**.
- Être **rapide et efficace** dans ses actions.

BUT

| Découvrir l'activité escrime bouteille.

MATÉRIEL

| Bouteilles d'eau gazeuse.

DURÉE SÉANCE

| 45min.



ESCRIME BOUTEILLES

Séance 6 - Cycle 1



ECHAUFFEMENT

LA STATUE MUSICALE

Travailler la position de garde, l'observation et les réflexes.

DURÉE

5 à 7 minutes.

MATÉRIEL

Cerceaux, bouteilles gazeuses (en plastique).

BUT DU JEU

Au signal se placer devant un cerceau au sol rapidement.

DÉROULEMENT

- 1) Les élèves se déplacent en trotinant dans la salle.
- 2) Au signal, ils s'immobilisent devant un cerceau en position de garde.
- 3) Les élèves n'ayant pas de cerceau sont éliminés.



ATELIER 1

1, 2, 3 SOLEIL

Travailler la garde, l'observation, le réflexe, l'anticipation et le maintien des appuis.

DURÉE

5 à 7 minutes.

DÉROULEMENT

- 1) Le meneur se place contre un mur (face contre le mur) et les joueurs se placent en ligne à l'autre bout de la salle.
- 2) Au signal, les joueurs se déplacent (en marche d'escrime) vers le meneur.
- 3) Lorsque le meneur se tourne, les joueurs s'immobilisent en position de garde. Lorsqu'un joueur parvient à toucher le mur, il doit être en position de fente.



ESCRIME BOUTEILLES

Séance 6 - Cycle 1

ATELIER 2

LE BÉRET

Travailler la course rapide, le déplacement, la fente, l'observation et les réflexes.

DURÉE

5 à 7 minutes.

PS-MS

Proposer plusieurs bérets.

MATÉRIEL

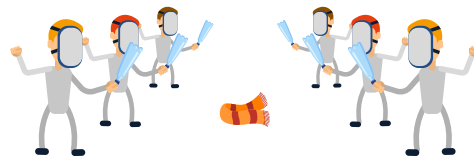
Foulard, bouteilles gazeuses.

DÉROULEMENT

- 1) A l'appel de leur numéro (ou couleur), les joueurs vont vers le foulard en marche d'escrime, se baissent et le rapportent dans leur camp en courant en retraite (course d'escrime en marche arrière) sans se faire toucher.
- 2) Le joueur qui touche marque un point.
- 3) Celui qui rapporte le foulard dans son camp marque un point.

BUT DU JEU

Au signal se placer devant un cerceau au sol rapidement.



2 - SITUATION D'APPRENTISSAGE

« JACQUES A DIT ! »

Travailler les différentes positions d'escrimeur.

ORGANISATION

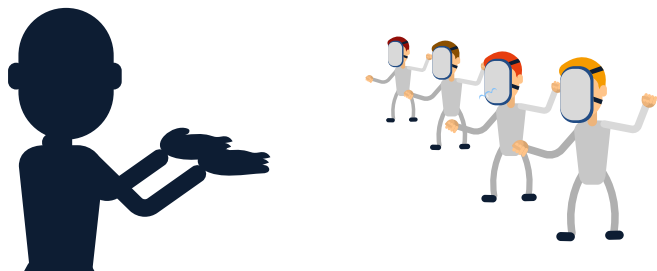
Un meneur

VARIABLES

Avec ou sans bouteilles, adapter le vocabulaire (avancer, reculer...).

DÉROULEMENT

- 1) Le meneur se place face aux joueurs et les joueurs se placent en ligne à l'autre bout de la salle.
- 2) Au signal, les joueurs prennent la position demandée par Jacques (Jacques a dit : « En position de fente ! » - Jacques a dit : « Marchez ! » - Jacques a dit : « Retraite ! » etc...).
- 3) Lorsque le joueur se trompe de position, il est éliminé.



ESCRIME BOUTEILLES

Séance 6 - Cycles 2, 3



OBJECTIF

Collaborer, coopérer, s'opposer (C1)

CHAMP D'APPRENTISSAGE

Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel (C2 et C3)

OBJECTIFS TRANSVERSAUX

- **Langage oral** : vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.
- **Questionner le monde** : les notions relatives à l'espace et au temps.
- **Mathématiques** : les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution.
- **Enseignement moral et civique** : apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades.
- **Langue vivante** : utilisée, par exemple, pour donner les consignes de jeu ou de travail.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- **Développer** des actions motrices diverses : se déplacer, s'allonger, se fendre, s'équilibrer.
- **Entrer dans le combat** et se positionner par rapport à l'adversaire.
- **Réagir** selon les assauts de l'adversaire.
- **Connaître les principes de l'escrime** : salut, règle d'or et ordres de combat.
- Utiliser ses **réflexes et son observation**.
- Être **rapide et efficace** dans ses actions.

BUT

| Découvrir l'activité escrime bouteille.

MATÉRIEL

| Bouteilles d'eau gazeuse.

DURÉE SÉANCE

| 60 min.

VARIABLE

| Difficile : augmenter la durée de chaque match.

5 touches pour gagner.

Facile : réduire la durée de chaque match. 3 touches pour gagner.

ESCRIME BOUTEILLES

Séance 6 - Cycles 2, 3



1 - ECHAUFFEMENT

JEU DU MIROIR

Rappel des règles d'or, des différentes positions....

DURÉE

5 à 7 minutes.

ORGANISATION

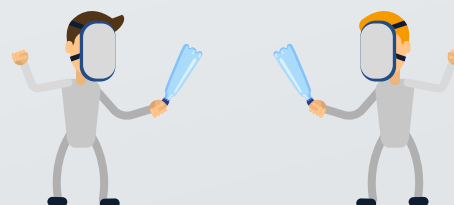
Un meneur et son double.

DÉROULEMENT

1) Par deux, un enfant exécute tous les mouvements de base de l'escrime et l'autre doit les reproduire en effet miroir.

MATÉRIEL

Bouteilles gazeuses.



2 - SITUATION D'APPRENTISSAGE

TOURNOIS

Travailler les différentes positions d'escrimeur.

ORGANISATION

2 équipe de 3 joueurs.

DURÉE

5 à 7 minutes.

A-B arbitre C

B-C arbitre A

A-C arbitre B

DÉROULEMENT

1) Nous nous sommes basés sur un effectif de 24 élèves. Chaque match dure 3 minutes. Le vainqueur est celui qui a mis le plus de touches.
2) Trois enfants par poule, un arbitre par match : deux s'affrontent et un arbitre.

	Match 1	Match 2	Nombre de victoires
A			
B			
C			

ESCRIME BOUTEILLES

Séance 6 - Cycles 2, 3



3 - TOURNOI (SUITE)

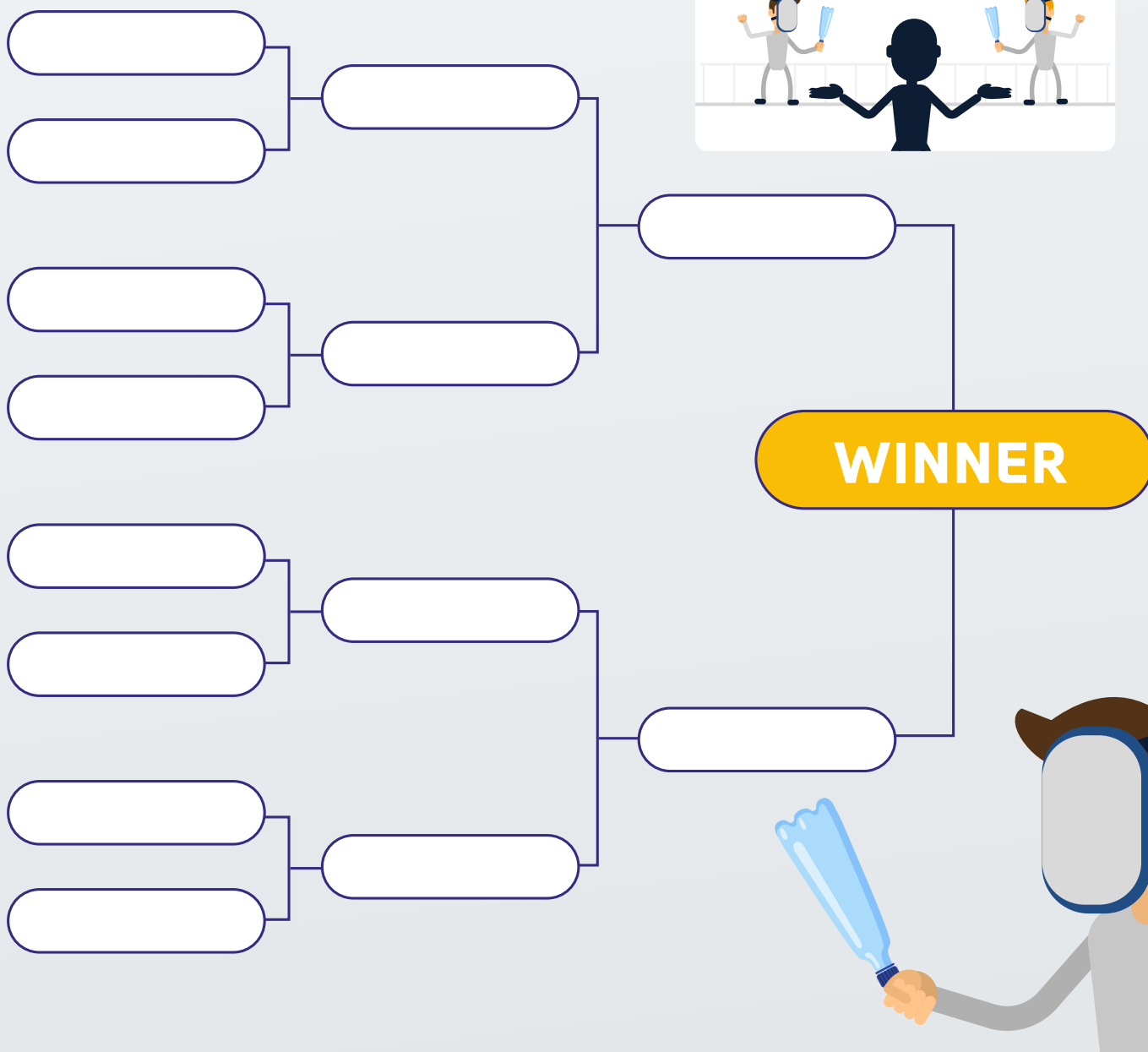
L'ASSAUT LIBRE

S'affronter en duel. (Situation de référence).

DÉROULEMENT

1) Les 1^{ers} rencontrent les 1^{ers}, les 2^{èmes} contre les 2^{èmes}...

Tableau des 1^{ers} et des 2^{èmes} (faire 2 tableaux) et les 3^{èmes} arbitrent.



ESCRIME ET FRANÇAIS

Cycle 3



FRANÇAIS

LIRE, COMPRENDRE UN TEXTE LITTÉRAIRE ET L'INTERPRÉTER

ETUDE DE L'ALBUM DE JEUNESSE : «MOI, J'AIME L'ESCRIME»

Résumé : Achille veut être le meilleur... et s'il fait de l'escrime, c'est pour gagner ! Il ne sait pas perdre et, surtout, il n'aime pas perdre... même contre son maître d'armes ! Alors c'est promis, il gagnera lors de la prochaine compétition, et ramènera la coupe. Mais irait-il jusqu'à tricher pour cela ?

ETUDE D'EXTRAITS EN LIEN AVEC LES ROMANS DE CAPE ET D'ÉPÉE (VERSIONS ADAPTÉES POUR LES TITRES SUIVANTS :

Les trois mousquetaires - Alexandre DUMAS père.

Version à l'école des Loisirs ou chez Hachette jeunesse à partir de 9 ans. Version BD chez Delcourt

Le capitaine Fracasse - Théophile Gautier

Version à l'école des Loisirs ou chez Hachette jeunesse à partir de 9 ans. Version BD chez Delcourt

Le bossu - Paul Féva.

Version à l'école des Loisirs à partir de 9 ans.

Le chevalier de Pardaillan - Michel Zévaco.

Version chez Oskar dès 9 ans.



LIRE, COMPRENDRE DES TEXTES, DES DOCUMENTS ET DES IMAGES ET LES INTERPRÉTER

- | L'histoire de l'escrime à travers les époques.
- | L'escrime dans l'histoire des Jeux olympiques.
- | La pratique de l'escrime dans les Jeux handisports.
- | Articles de journaux dans la rubrique sportive.
- | Textes documentaires sur les différentes armes utilisées en escrime et les règles de jeu spécifiques à ces spécialités : fleuret, sabre, épée : règles d'arbitrage.

ÉCRIRE : PRODUIRE DES ÉCRITS VARIÉS EN S'APPROPRIANT LES DIFFÉRENTES DIMENSIONS DE L'ACTIVITÉ D'ÉCRITURE

- | Production d'écrits individuels et /ou élaboration d'écrits communs à la classe.
- | Situations quotidiennes d'écrits courts intégrées aux séances d'apprentissages :
 - Règles de jeu
 - Règles de sécurité
 - Codes et convention de l'escrime
 - Règles d'arbitrage
 - Fiche lexicale sur le vocabulaire spécifique de l'escrime

ESCRIME ET FRANÇAIS

Cycle 3

RÉÉCRIRE À PARTIR DE NOUVELLES CONSIGNES OU POUR FAIRE ÉVOLUER SON TEXTE

- Écrits longs.
- Compte rendu de rencontres.
- Résumés, préparation d'exposés à partir d'articles, de textes documentaires sur l'escrime (histoire de l'escrime, escrime et JO).

PARLER EN PRENANT EN COMPTE SON AUDITOIRE

- Réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur des notes, un diaporama : organisation du propos, mobilisation de moyens d'expression (lexique spécifique à l'escrime, types de phrases, enchaînements...).
- Rappel des règles de jeu, règles d'arbitrage, de conventions propres à l'escrime.
- Compte-rendu de rencontre.
- Exposés.

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

LA SENSIBILITÉ : SOI ET LES AUTRES

- Partager et réguler des émotions, des sentiments.
- Respecter autrui et accepter les différences.
- Manifester le respect des autres.

MES RESENTIS

LE DROIT ET LA RÈGLE

- Le droit et la règle.
- Comprendre les notions de droit et devoirs, les accepter et les appliquer.
- Respecter les autres et notamment les principes de l'égalité des femmes et des hommes.

RÈGLES ARBITRAGE: ACCEPTER, RESPECTER

LE JUGEMENT : PENSER PAR SOI-MÊME ET AVEC LES AUTRES

- Prendre part à une discussion, un débat ; prendre la parole, écouter autrui, formuler et apprendre à justifier son point de vue.
- Tenir compte du point de vue d'autrui.
- Distinguer son intérêt personnel de l'intérêt collectif.

L'ENGAGEMENT : AGIR INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT

- S'engager dans un projet collectif.
- Savoir participer et prendre sa place dans un groupe.

TENIR DES RÔLES DIFFÉRENTS : ESCRIMEUR, ARBITRE

ESCRIME

Des albums pour aller plus loin...

