

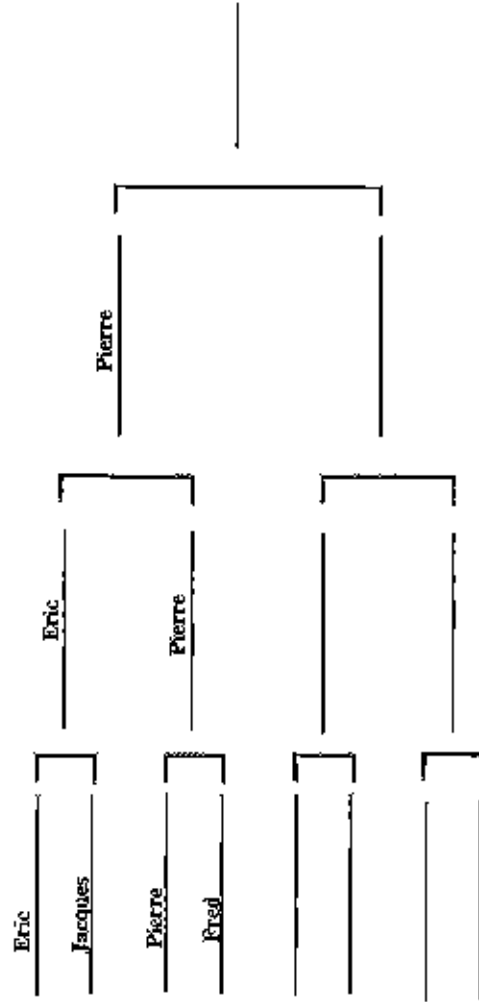
LES RENCONTRES POSSIBLES

La rencontre entretient la motivation des élèves.

C'est un moment privilégié car ils sont tous concernés de la même façon.

Elle peut être intégrée dans un projet d'école, de classe etc...

Elle peut aussi servir d'évaluation pour l'enseignant.



DIFFERENTES FORMES DE RENCONTRES :

A/ Rencontres individuelles

✓ La Poule :

- Groupe de plusieurs tireurs où chacun rencontre les autres.
- Les poules peuvent regrouper des tireurs de même niveau ou de niveaux différents.
- Le classement s'effectue selon le nombre de victoires.
- Les matchs peuvent être limités par le nombre de touches ou par le temps.

A titre indicatif :

- Durée d'une poule de 5 tireurs en 5 touches : 1 h environ
- Décompte de points pour les matchs au temps :

Victoire 2 pts

Egalité 1 pt

Défaite 0 pt

✓ L'élimination directe :

Les tireurs sont placés dans le tableau.

Le tireur battu est éliminé.

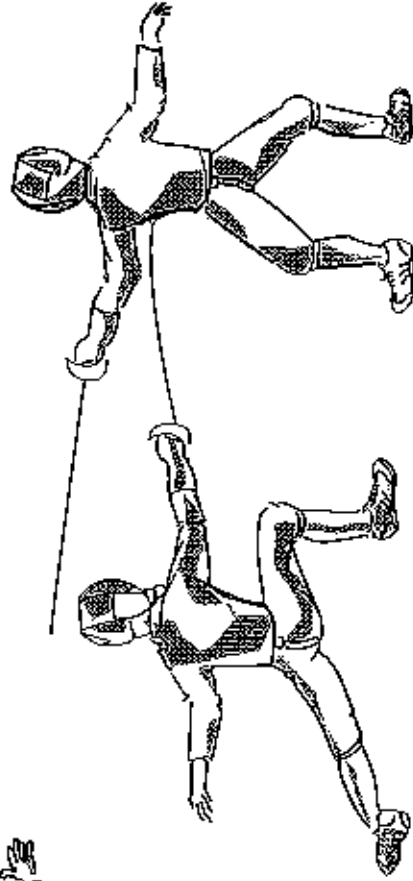
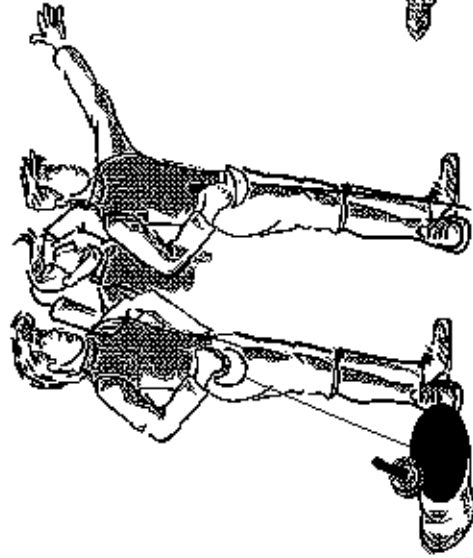
Dans ce type de rencontre, les matchs sont plus longs soit en temps, soit en nombre de touches.

B/ Rencontres par équipes

Deux, trois... cinq tireurs composent une équipe.

1^{er} formule :

- Chacun des tireurs d'une équipe rencontre ceux de l'autre équipe.
- Le classement s'établit en additionnant les victoires obtenues par chacun des tireurs de l'équipe.
- Chaque match peut se disputer au nombre de touches ou au temps.



2^{ème} formule :

- Les deux équipes se rencontrent sous forme de relais.
- Dans chaque équipe, chacun des tireurs reprend le score du match précédent pour arriver à un score déterminé.

Ex : Equipe A contre équipe B :

3 tireurs par équipe, score à atteindre : 9 touches.

A1 et B1 amènent le score à 3 (A1 gagne 3 à 1)
A2 et B2 amènent le score à 6 (A2 gagne 6 à 5)
A2 a marqué 3 touches, B2 lui, a porté 4 touches.

B3 porte 4 touches et fait gagner son équipe par 9 à 8.

La rencontre peut aussi s'effectuer dans un temps donné.

Ex : rencontre opposant deux équipes de 5 tireurs.

Temps total : 5 x 1 minute c'est-à-dire une minute par match.

L'équipe ayant porté le plus de touches à l'issue du temps est déclarée vainqueur.

SAVOIR TENIR UNE FEUILLE DE POULE



Une **POULE** est un groupe de 3 à 5 tireurs dans lequel tous les participants se rencontrent en matches de "X" touches. Les tireurs sont repérés par un numéro lorsqu'ils sont inscrits sur la feuille de poule (chaque ligne horizontale correspond à un tireur et à son numéro).

Feuille de poule

	Tireurs	N°	1	2	3	4	5	V	TR	TD	PL
1											
2	Paul				V						
3	Pierre										
4											
5											

Pour marquer les résultats du match opposant le n° 3 au n° 2, il faut prendre la ligne 3 et s'arrêter à la colonne 2, puis marquer dans cette case les touches données par le n° 3. Ensuite, il faut prendre la ligne n°2 et s'arrêter à la colonne 3 pour marquer dans cette case les touches données par le n° 2. Dans la case de celui ayant gagné, on inscrit un V (victoire), dans l'autre case un D (défaite) et on fait apparaître le nombre de touches données.

Ex : Pierre a gagné contre Paul 5 touches à 2 si on décide que les matchs se déroulent en 5 touches.

Pour établir le classement, compter sur chaque ligne le nombre de victoires. En cas d'égalité de victoires, on départage les tireurs en calculant la différence entre les touches données (Td) et les touches reçues (Tr) pour chacun d'eux.

En cas de nouvelle égalité c'est le tireur qui a donné le plus de touches qui est le mieux classé.

RECUEILS DE FORMES JOUÉES ET PROCÉDÉS PÉDAGOGIQUES ADAPTÉS A

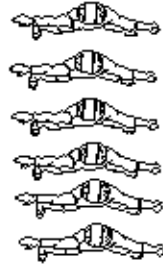
L'ESCRIME

1/ TIC - TAC - TOC - TEC - TUC

✓ Le meneur de jeu annonce :

TIC	L'élève	efféctue	une marche
TAC	L'élève	efféctue	une fente
TOC	L'élève	effectue	une retraite
TEC	L'élève	effectue	un bond avant
TUC	L'élève	effectue	un bond arrière

- Variante : le meneur peut annoncer des chiffres ou des couleurs.



Dispositif

meneur de jeu



2/ Dans "la mare" "sur la rive"

✓ Répondre à l'ordre du meneur de jeu

Possibilités : marche

retraite

bond avant

bond arrière

3/ Le Maître a dit

✓ Jeu dérivé de "Jacques a dit" :

Obéir à l'ordre du meneur précédé de : "Le Maître a dit" sinon personne ne doit bouger.



ex : Le maître a dit : «en garde», les élèves sont en garde.



4/ 1-2-3 Soleil

✓ Le meneur tourne le dos et énonce : 1 - 2 - 3 soleil.

- Les élèves en profitent pour effectuer des déplacements spécifiques à l'escrime. Lorsque le meneur se retourne, les élèves doivent tous être immobiles.

5/ Jeu avec gant

✓ En position de garde, gant posé sur la main avant. Allongement du bras, le gant est projeté vers l'avant. Se fendre et le récupérer avant qu'il ne touche le sol.



6/ Suivre les déplacements :

✓ Réponse à un signal visuel : le miroir

Ex. : Le meneur du jeu marche

- les élèves rompent.

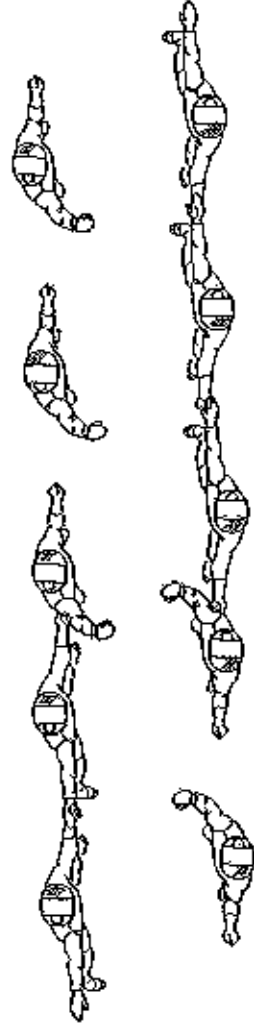
✓ Même jeu = le signal sera le mouvement du bras du meneur.

Ex. : lever le bras = fente
raccourcir le bras = marche
pointer le doigt vers les élèves = retraite
Etc...

7/ La cascade : relais

✓ Deux équipes, les joueurs en garde les uns derrière les autres à distance de fente :

Au signal, le dernier de chaque équipe se fend pour aller toucher le camarade devant lui qui se fend à son tour. La première équipe fendue marque un point.



8/ Main contre main ou doigts contre doigts (index et majeur) :

✓ 2 par 2, face à face en garde main contre main :

A mène le déplacement, B le suit

A frappe la main de B, B doit éviter la frappe.

- Lorsqu'il l'évite, changement de meneur de jeu.

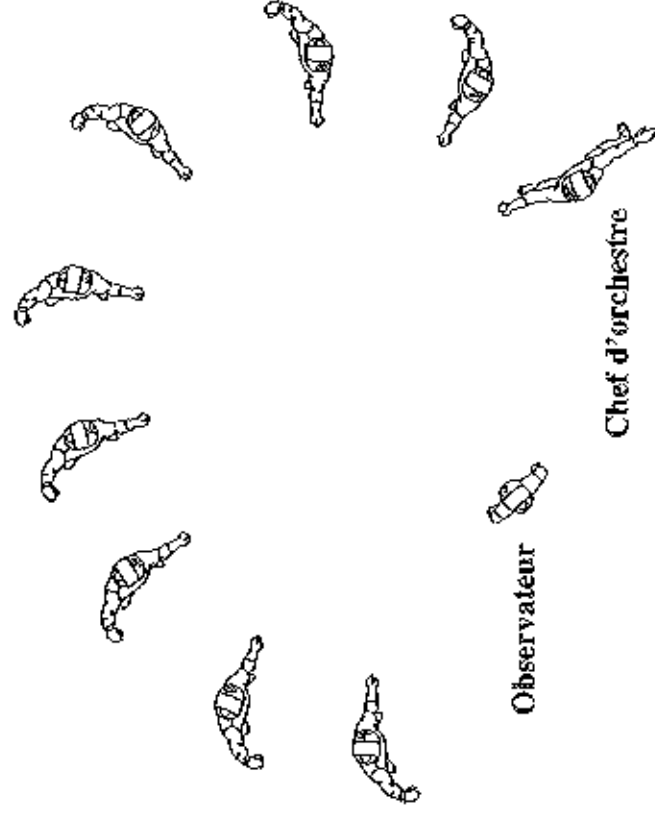
- Peut se faire aussi main dos à dos, A essayant d'aller toucher la paume de B.

9/ Le Chef d'Orchestre :

✓ Un cercle composé d'élèves. L'un d'eux est le chef d'orchestre. A son signal, les élèves changent d'attitude,

ex : allongent le bras.

A l'extérieur, un observateur doit trouver le chef d'orchestre.



FORMES JOUÉES QUI PEUVENT SERVIR DE RENCONTRE

11/ Les Mousquetaires du Roi contre les Gardes du Cardinal :

Chaque équipe est dirigée par un capitaine qui donne un numéro à chacun de ses équipiers.

- Le meneur de jeu appelle un numéro.

Les 2 tireurs correspondant à ce numéro s'affrontent en 1, 2 ou 3 touches sous la direction d'un arbitre.

Le perdant est éliminé. L'équipe gagnante est celle qui conserve le plus d'équipiers.

12/ L'attaque du château :

2 équipes :

- Une à l'intérieur du château matérialisé par des bancs : les défenseurs.
- Une autre à l'extérieur : les attaquants

Les défenseurs ne peuvent pratiquer que **riposte ou contre-riposte**.

Le joueur touché est éliminé et remplacé par un partenaire.

L'équipe gagnante est celle qui élimine tous ses adversaires.

