

MODULE D'APPRENTISSAGE : ESCRIME BOUTEILLE AU CYCLE 2

COMPETENCE : Coopérer ou s'opposer individuellement ou collectivement

Pour ENTRER dans l'ACTIVITE		Pour APPRENDRE et PROGRESSER		Pour REINVESTIR les ACQUIS
SITUATIONS DEPENDANTES Du VECU des ELEVES (donner le plaisir de pratiquer)	SITUATION de REFERENCE (pour voir ou l'on en est)	SITUATIONS ORGANISEES par OBJECTIFS et DETERMINEES par l'OBSERVATION des ELEVES (pour acquérir des savoirs)	RETOUR à la SITUATION de REFERENCE (pour mesurer les progrès)	SITUATIONS de REINVESTISSEMENT (pour réutiliser les savoirs acquis)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le touche-bouteille ➤ Les sorciers-bouteilles ➤ La guerre des hérissons. ➤ Toutes rondes ou danses mettant en jeu les pas chassés. 	<p>Tournoi montant/descendant à 2 en escrime</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Objectifs d'apprentissage: • Moteurs • Maîtriser les appuis. • Maîtriser les appuis lors des déplacements • • Maîtriser le déséquilibre; • Coordonner des actions de même sens ou de sens opposé; • Dissocier haut et bas du corps. • Perceptifs • Apprécier les distances entre deux individus; • Apprécier le moment où déclencher l'action. • Gérer le passage du statut de défenseur à celui d'attaquant et vice versa • S'opposer et/ ou coopérer en tenant compte de l'espace imparti, • Passer d'un espace concentrique à un espace orienté. 	<p>Tournoi montant/descendant à 2 en escrime</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rencontre entre classes ou écoles ➤ Rencontre USEP ➤ Jeux de lutte ; ➤ Utilisation des kits escrime « première touche » pour les CE1

Les objectifs non surlignés ne sont pas mis en œuvre par les situations d'apprentissages proposées dans ce module.

EPS AU CYCLE 2/ SITUATIONS D'ENTREE DANS L'ACTIVITE

Compétence : coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

Activité support : Escrime bouteille

Objectifs : Donner du plaisir – manipuler le matériel en s'appuyant sur des situations ludiques.

SITUATION D'ENTREE DANS L'ACTIVITE 1 : touche bouteille

Lieu : Une aire délimitée de 15m sur 15m dans une salle ou dans la cour.

Matériel : 1 bouteille plastique ou une gaine mousse de 50 cm pour 2. Deux jeux de dossards de façon à séparer les élèves de la classe en deux équipes. La bouteille plastique peut avantageusement être remplacée par une gaine d'isolation coupée en deux pour toutes les situations présentées avec une bouteille.

But : toucher le plus de fois possible les joueurs de l'autre équipe en une minute.

Modalités d'exécution :

Tous les enfants trotinent sans contact sur l'aire de jeu. Les joueurs d'une des deux équipes sur les deux tiennent une bouteille PVC par le goulot. Au signal, toucher avec sa bouteille un camarade qui n'en possède pas. Au bout de cinq secondes un second signal indique aux enfants qu'ils doivent se remettre à trotiner

Les rôles sont inversés au bout d'une minute après comptabilisation éventuelle des touches de l'équipe attaquante.

Variantes : les durées (de l'assaut, des rôles tenus)/ la taille de l'espace de jeu

SITUATION D'ENTREE DANS L'ACTIVITE 2 : Les sorciers-bouteilles

Lieu : Salle, préau, l'espace à traverser est délimité. Faire varier la largeur de 5 à 15 mètres

Matériel : 1 bouteille plastique ou une gaine mousse de 50 cm pour 2. Deux jeux de dossards de façon à séparer les élèves de la classe en deux équipes.

But : Eliminer tous les joueurs de l'équipe adverse en les touchant lorsqu'ils sont à portée.

Modalités d'exécution :

Lorsque l'on traverse le territoire des sorciers, il ne faut pas se faire toucher par leur bouteille sinon on se trouve pétrifié. Les rôles sont inversés au bout de deux aller-retour ou lorsque tous les défenseurs ont été pétrifiés.

Variantes :

Complexification lorsque la réussite des sorciers devient trop évidente. Les sorciers sont dans un cerceau et n'ont pas le droit d'en sortir. Dans un second temps ils n'ont droit qu'à sortir un pied du cerceau.

SITUATION D'ENTREE DANS L'ACTIVITE 3 : la guerre des hérissons.

Lieu : Une aire délimitée de 15m sur 15m

Matériel : 3 épingles à linge en bois pour chaque élève. Deux jeux de dossards de façon à séparer les élèves de la classe en deux équipes.

But : Oter le plus possible d'épingles aux joueurs de l'équipe adverse.

Modalités d'exécution :

Les pinces sont visibles sur les joueurs

Au signal, chaque équipe doit récupérer un maximum de pinces dans l'équipe adverse sans se faire prendre les siennes. = celui qui perd sa pince : est éliminé, il est pétrifié sur place L'épingle reste au sol à l'endroit de la prise

Variantes pour complexifier ou simplifier :

Le nombre d'épingle sur chaque joueur (de 1 à 3) ;

L'emplacement des épingles sur le corps des joueurs;

Les statues peuvent être libérées par un équipier qui leur replace sur le cœur une épingle prise à un adversaire

SITUATION DE REFERENCE CYCLE 2 : Tournoi montant/descendant à 2 en escrime-« bouteille »

Objectifs : SR1 : évaluation diagnostique (pour voir où l'en est)

SR2 : pour mesurer les progrès

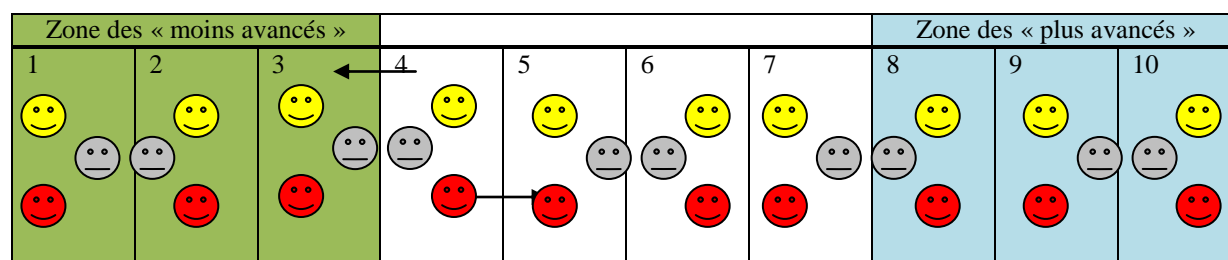
Lieu : Salle, cour

Matériel : 2 bouteilles plastiques ou gaine (Cf. situation d'entrée dans l'activité 1) par terrain. Plots pour délimiter les terrains

But : En un temps donné ou pour un score donné, remporter l'assaut en touchant l'adversaire au buste (sans les bras) plus souvent qu'il ne touche partout sauf à la tête (sauf si le jeu se déroule avec des gaines d'isolation, dans ce cas la tête devient aussi une cible). Aucune contrainte de déplacement à l'amble et de fente (Contrairement au cycle3 Cf. module USEP47cycle3).

Modalités d'exécution :

Les enfants sont prédisposés aléatoirement à trois par terrain (Schéma pour une classe de 30 élèves)



Principe du jeu :

Rotation toutes les 1mn30 ou matches en 3 points gagnants : Au signal, les enfants changent de terrain. Une vingtaine de matchs par élèves sont alors réalisés afin que le brassage entre les terrains soit significatif.

Temps global : 45 minutes

Le gagnant (celui qui la plus de points ou le premier à 3 points)

monte et devient arbitre

Le perdant descend et rejoue

(sauf à l'extrémité de terrain où il devient arbitre)

L'arbitre devient joueur

En cas d'égalité : Tirage au sort.

Règles à respecter :

- On ne se protège ni avec le bras libre, ni avec son « arme », l'attaque doit être esquivée par le mouvement.
- Celui qui touche le premier marque le point, l'assaut est arrêté par l'arbitre (« Halte ») et redémarre seulement au signal de l'arbitre. (« Prêts ? Allez »).
- En cas de doute ou de touche simultanée un point est attribué à chaque joueur.
- Pas de zone de protection (cabane), la sortie des limites de piste donne un point à l'adversaire.
- Les zones de touche valables sont le tronc et la tête.

EVALUATION

Eléments évalués par les élèves :

Le nombre de terrains « gagnés », c'est la différence entre le numéro du terrain du premier match et le numéro du dernier atteint qui détermine la progression (Sauf le cas où des élèves ayant commencé le tournoi sur les terrains bleus s'y sont maintenus qui est gage de réussite). Pour cela le nombre matches joués doit être significatif (au moins une quinzaine)

Eléments évalués par le maître :

définition de 3 niveaux de pratique :1/ Ne fait que reculer (pas d'initiative)/2/ Attitude attentiste (mais riposte)

3/ Attaque, déstabilise, et si possible riposte

Eléments d'évaluation du comportement des enfants

NOTIONS	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
Temps	respecte les signaux de départ et de fin	réagit vite au signal et .surprend parfois son adversaire	anticipe et réagit en fonction de l'action de l'adversaire
Espace	reste à l'intérieur de l'aire de "combat"	investit tout l'espace de jeu et utilise les déplacements	anticipe sur les déplacements de l'adversaire pour le surprendre
Conquêtes	attaque le territoire de l'adversaire sans penser à défendre	attaque et défend sans efficacité	attaque et défend avec des stratégies adaptées aux actions de son adversaire
Arbitrage	sait faire observer le respect du temps (signaux de début et fin de combat) et de l'espace (aire de combat)	sait gérer en plus le critère de respect entre les adversaires en s'imposant	sait arbitrer un combat en faisant respecter les règles et de façon objective

EPS AU CYCLE 2/ SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Compétence : coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

Activité support : Escrime bouteille

Situations d'apprentissage

Objectif général : pour apprendre et progresser

SITUATION D'APPRENTISSAGE 1 : Les cerceaux

Objectif d'apprentissage : Maîtriser les appuis et le déséquilibre; coordonner des actions de même sens ou de sens opposé; dissocier haut et bas du corps.

Lieu : Gymnase

Matériel : Cerceaux/épingles et/ou bouteilles

But : trouver une règle d'action efficace pour toucher l'adversaire, favoriser l'attaque

Modalités d'exécution : Face à face à une distance de 1 mètre environ, chacun dans un cerceau une épingle sur le cœur ; prendre l'épingle à l'adversaire sans sortir du cerceau, puis autoriser la sortie d'un seul pied.

Variantes:- Même situation mais l'adversaire lâche un foulard, réagir et empêcher le foulard de tomber
- Même situation mais assauts avec bouteille pour favoriser l'attaque, bonification de points en fonction de la zone touchée (exemple 1pt bras et main, 3 points tête, 2 points buste...)
- idem sans cerceau et déplacement autorisé dans un espace concentrique ou piste d'assaut

SITUATION D'APPRENTISSAGE 2 : J'attaque, tu esquives

Objectif d'apprentissage : Apprécier les distances entre deux individus; apprécier le moment où déclencher l'action. Gérer le passage du statut de défenseur à celui d'attaquant et vice versa (variante 1).

Lieu : salle

Matériel : une bouteille ou une gaine d'isolation pour deux puis une par joueur.

But : pour l'attaquant toucher le défenseur lorsqu'il choisit de déclencher son attaque, pour le défenseur esquiver l'attaque et riposter (dans un second temps)

Modalités d'exécution :

Les joueurs sont par deux, l'un est attaquant et a les deux pieds dans le cerceau. Le défenseur gravite autour de lui en s'approchant pour le provoquer. Lorsqu'il le choisit, l'attaquant déclenche son attaque en n'ayant droit à ne sortir qu'un seul pied du cerceau. S'il touche, il marque un point, si le défenseur esquive, c'est lui qui marque.

Variantes :

1. Dans un second temps autoriser le défenseur à riposter dès son esquive réalisée.
2. idem mais attaque orientée par une piste d'assaut.

SITUATION COLLECTIVE D'APPRENTISSAGE 3 : escrime bouteille par équipe

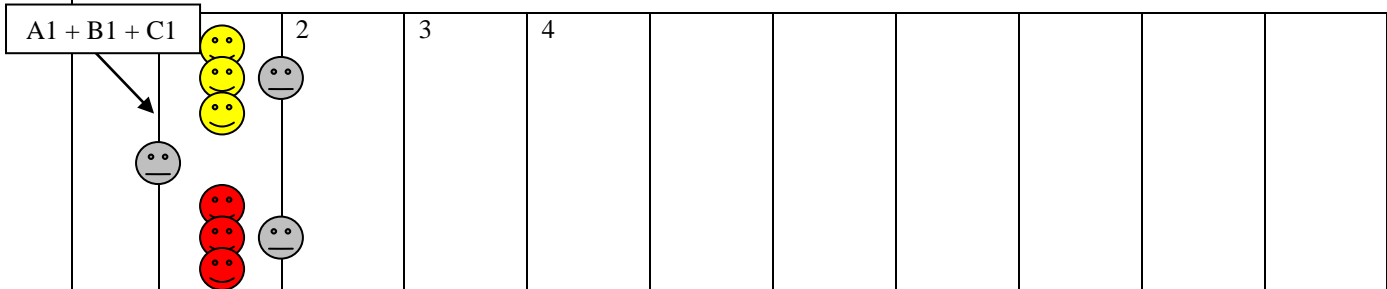
Objectif d'apprentissage : s'opposer et/ ou coopérer en tenant compte de l'espace imparti.

Lieu : salle

Matériel : idem situation de référence

But : idem situation de référence

Modalités d'exécution et consignes : idem situation de référence



A la fin de la Montante/Descendante de la SR, les trois enfants présents sur un terrain forment une équipe. Les équipes ainsi constituées se retrouvent à 3 par terrain en fonction de leur numéro de terrain (sur le terrain 1 : A1, B1, C1 - terrain 2 A2, B2, C2,.....). Sur chacun des terrains, les équipes forment une poule de 3 (voir fiche de poule) et se rencontrent. Deux équipes s'affrontent pendant que la troisième arbitre.

Principe du relais :

Marquer 10 touches par équipe

Je touche – Je sors/ Le perdant reste en jeu jusqu'à trois touches reçues à la suite desquelles il laisse sa place à un coéquipier.

Je suis touché trois fois de suite je sors

Chaque équipe se rencontre

A contre B et C arbitre

A contre C et B arbitre

C contre B et A arbitre

Le corps arbitral est composé :

- d'un arbitre central
- éventuellement de 2 assesseurs (dont un secrétaire avec ardoise), chacun observant les touches reçues par un des deux joueurs (paradoxalement, celui le plus éloigné de lui pour plus de visibilité).

Poule : Terrain :				Victoires	Touches Données (TD)	Touches reçus (TR)	TD - TR	PLACE
Equipes	A	B	C					
A :								
B :								
C :								