



# Éveil Escrime

*Documentation pédagogique à l'usage des maîtres d'armes*



# Remerciements

Nous tenons à remercier tous les enseignants d'escrime qui ont bien voulu faire part de leurs expériences, et des conclusions qu'ils en ont tirées, car elles ont servi de socle à la réflexion qui a permis d'élaborer ce document.

Nous remercions également chaleureusement les personnes extérieures au monde de l'escrime qui ont répondu spontanément à nos demandes d'informations.

## ***Cyril Hardi***

Formateur au CREPS IDF de Chatenay Malabry,  
responsable régional de l'activité gymnique  
de la petite enfance FFG.

## ***Philippe Louvel***

Psychomotricien, BE1 de karaté.  
Intervenant au CREPS de Chatenay Malabry.

## ***Olivier Massoutier***

Responsable régional Qwan Ki Do.

## ***Les jeunes tireurs de l'AS Evry Escrime***

Sont présents sur les photos illustrant cet ouvrage :  
Noah, Mael, Chloé, Simon, Romain,  
Odin, Lucas de la section éveil,  
ainsi que Ludovic et Arno.

# Sommaire

## 1 L'OBJET DU DOCUMENT..... 4

- A Destinataires ..... 4
- B Objectifs..... 4

## 2 LES ENFANTS DE L'ÉVEIL..... 5

- A De qui s'agit-il ? ..... 5
- B De quatre à six ans ..... 5
  - 1 caractéristiques physiques ..... 5
  - 2 caractéristiques mentales ..... 6

## 3 CE QUI ÉXISTE DÉJÀ DANS LES CLUBS ..... 8

## 4 LES OBJECTIFS DE L'ENSEIGNANT ..... 10

- A Sur le plan social. .... 10
- B Sur le plan intellectuel..... 11
- C Sur le plan physique ..... 11
- D Sur le plan « sportif » ..... 11

## 5 LES PRINCIPES PÉDAGOGIQUES ..... 12

- A Effectifs ..... 12
- B Place de la séance dans la semaine . 12
- C Fréquence des séances..... 12
- D Durée des séances ..... 13
- E Lieu d'évolution ..... 13
- F Construction de la séance..... 14
- G Comportement pédagogique ..... 14
  - 1 Autorité et discipline ..... 14
  - 2 Exercice imposé et créativité ..... 15
  - 3 Ambiance..... 15
  - 4 Encouragements,  
motivation et honnêteté..... 15
  - 5 Langage..... 16

## 6 LES SITUATIONS PÉDAGOGIQUES ..... 17

- A Thèmes généraux ..... 17
- B Jeux de groupes ..... 21
- C Jeux de socialisation ..... 21
- D Jeux de rapidité ..... 22
- E Les circuits ..... 22
- F Travail spécifique..... 23

## 7 EXEMPLE DE PARCOURS.... 26

## 8 LE MATÉRIEL ..... 28

- A Préambule ..... 28
- B Liste du matériel pédagogique ..... 29



# Éveil escrime

*Pour une pratique de l'escrime adaptée à la petite enfance*



Depuis toujours certains éducateurs ont tenté d'aménager les règles et le matériel pour mettre à la portée de la petite enfance la pratique de l'escrime.

Forte de ces expériences, ainsi que du travail de certaines fédérations pour proposer une pratique adaptée aux enfants, la FFE, lors des troisième assises de l'escrime, a reconnu l'intérêt d'une telle pratique, que l'on qualifia à l'époque de « baby escrime ».

La diversité des expérimentations, due souvent à la poursuite d'objectifs différents, a conduit la FFE à éditer ce livret qui fixe des valeurs éducatives, des principes pédagogiques et des exemples de situations pratiques.

L'appellation de cette pratique est le symbole le plus évident de la volonté de la FFE de donner le cap: l'éveil est un terme français, langue officielle de l'escrime, dont la fonction est de provoquer l'attention, stimuler l'intérêt et préparer les plus jeunes à notre sport.

L'éveil escrime est une pratique évidente dans un club car son caractère éducatif est indéniable. En acceptant comme jeu un affrontement sportif, où il s'agit « de toucher et de ne pas se faire toucher », l'enfant va découvrir et maîtriser :

- son corps, moyen pour toucher et objet à toucher
- l'autre comme adversaire mais aussi comme ami pour s'équiper, s'entraider et s'encourager
- des outils qui figurent des armes pour attaquer et se défendre mais aussi pour développer la psycho motricité
- rentrer dans une culture où l'Histoire, le jeu, les résultats, les passions, les combats, les valeurs tiennent une grande place

Un grand merci au Maître Markov, escrimeur et éducateur de toujours, dont les qualités humaines, l'esprit de synthèse et le travail ont permis la réalisation de ce livret.

Cet ouvrage n'est pas exhaustif heureusement, il se veut être un témoignage et un point de repère sur la voie que nous avons choisie, qui est celle de cultiver nos valeurs éducatives pour permettre notre développement.

*Michel Sicard*



L'objet

## du document



### A Destinataires

Ce document est destiné avant tout aux enseignants qui seront confrontés aux difficultés posées par un groupe d'enfants de quatre à six ans. Il définit pourquoi on ne peut pas appréhender l'approche de la pratique de l'escrime de la même manière qu'avec des enfants plus âgés. Il dit comment concevoir des séances en déterminant des objectifs adaptés. Enfin il propose un grand nombre d'exemples d'exercices.

### B Objectifs

L'ambition de ce document est donc d'armer le lecteur grâce à une connaissance suffisante de l'enfant concerné, sans vouloir présenter une étude psychologique trop poussée ni rébarbative.

Nous tracerons un profil du développement de l'enfant de quatre à six ans qui ne sera qu'indicatif. Nous évoquerons des stades de développement, des aptitudes et des comportements qui ne correspondent qu'à des moyennes. En aucun cas on ne considèrera qu'un enfant est en avance ou en retard s'il ne répond pas aux moyennes décrites.



Les enfants

## de l'Éveil



### A De qui s'agit-il ?

L'éveil escrime concerne les enfants de quatre et cinq ans mais nous savons par expérience qu'on ne peut pas découper l'évolution d'un enfant de manière aussi radicale. En effet certains sont plus ou moins matures. Donc l'organisation des groupes fait que l'on est parfois amené à ne pas respecter strictement les tranches d'âge prévues. Aussi c'est pourquoi nous pouvons intégrer certains enfants de six ans, âge charnière avec le ludo escrime.

### B De quatre à six ans

#### 1 Caractéristiques physiques

De zéro à six ans l'enfant ne cesse d'évoluer sur le plan psychomoteur. Par la suite il ne fait qu'affiner, développer, renforcer ses aptitudes. On comprend donc pourquoi il est si important d'adapter son enseignement au degré de maturité et aux capacités de l'enfant.

À quatre ans il est en phase d'acquisition des bases de la pratique sportive : l'équilibre, la coordination, la précision, le rythme, la prise et l'analyse d'informations, l'orientation dans l'espace etc. La latéralisation n'est peut-être pas encore établie et le schéma corporel pas encore abouti.

Ses progrès se caractérisent par trois stades : celui de l'expérience par la découverte et l'apprentissage, celui de l'enregistrement par une pratique mieux comprise puis celui de l'abstraction qui se vérifie par la forme orale ou dessinée.

Son schéma corporel est en pleine élaboration il faudra donc y consacrer une part importante de notre enseignement, d'autant plus qu'il faudra y intégrer le prolongement du bras et de la main par l'arme. Arme qui modifie considérablement la notion de distance par rapport à l'environnement fixe et en mouvement. Nous préconiserons donc l'utilisation de nombreux objets de différentes longueurs.

## 2 Caractéristiques mentales

Sur le plan social d'une part, cette période est une phase d'apprentissage hors du cadre familial. C'est à dire : jouer et travailler en groupe de deux, trois ou plus, respecter une autorité, écouter attentivement, ne pas parler en même temps que, obéir et faire confiance. Mais également avoir un comportement adapté à son environnement : salle, matériel éducatif et spécifique. Tout cela en rapport direct avec les notions de danger et de sécurité.

Sur le plan psychique d'autre part le très jeune enfant présente des aspects dont il est très important de tenir compte : la capacité d'attention et de concentration est très limitée. Pour cela la durée de la séance et sa place dans la semaine seront primordiales. Le rythme interne de la séance sera également très important. L'alternance de séquences exigeantes et de séquences récréatives sera indispensable pour la concentration, y compris lors de séquences ludiques.

On imagine donc l'impact limité d'exercices techniques purs sur ce jeune public. Pourtant, l'éveil escrime doit préparer à la pratique sportive de notre discipline, d'autant plus que le combat est ce qui attire le plus ces jeunes enfants.

Nous nous retrouvons alors dans une situation délicate : comment faire pratiquer l'escrime à cette tranche d'âge sachant que techniquement cela sera très décevant ? Et pourtant il faudra bien la préparer à cette pratique. Comment faire de l'escrime et préparer à la technique sans ennuyer ces jeunes enfants ? Jouer à « 1-2-3-soleil » ne peut pas suffire.

Pour conclure ce chapitre, voici quelques indications complémentaires qui peuvent aider à mieux cerner notre public :

### *Le Corps perçu :* *de trois à sept ans*

« Nous assistons à un perfectionnement de la motricité : l'enfant résout des problèmes dans le monde des objets, son ajustement postural est meilleur, mais la dissociation gestuelle n'est pas encore très bonne.

C'est au cours de cette étape que la latéralité s'installera .

Par ses réactions gestuelles et ses mimiques, l'enfant va traduire ses émotions, c'est l'âge du jeu symbolique.

Après cinq ans l'enfant intègre le « corps agi », ce qui permet une prise de conscience du corps propre.

Cela signifie que l'enfant devient capable d'attention perceptive centrée sur le corps. Il pourra corriger un geste, un mouvement pour l'améliorer. »

*Extrait de : La psychomotricité au service de l'enfant de De Lièvre et Staès.*



**De 3 à 4 ans, l'enfant :**

- se promène seul, va rendre visite au voisin
- est capable de marcher sur la pointe des pieds
- apprend à s'habiller et à se déshabiller seul
- acquiert la propreté la nuit
- imite une croix, dessine un bonhomme avec une tête et le tronc, parfois d'autres parties du corps
- reconnaît deux à trois couleurs
- parle de façon intelligible, mais en gardant un langage enfantin
- dit son nom, son sexe, son âge
- pose beaucoup de questions, s'intéresse à la façon dont naissent les enfants
- reconnaît le haut et le bas, le devant et le derrière
- écoute des histoires et redemande celles qu'il aime bien

- joue avec d'autres enfants, commence à partager
- manifeste de l'affection pour ses frères et sœurs plus jeunes
- devient capable d'accomplir des tâches simples

**De 4 à 5 ans, l'enfant :**

- bondit, saute, se balance
- descend l'escalier en posant un seul pied par marche
- dessine un bonhomme avec la tête, les membres et les parties principales
- copie un carré, un triangle
- parle de façon tout à fait intelligible
- sait compter sur ses doigts
- connaît son âge et le jour de la semaine
- écoute une histoire et peut en répéter les faits
- pose toujours beaucoup de questions, s'intéresse aux mots nouveaux et à leur signification
- proteste énergiquement quand on l'empêche de faire ce qu'il veut
- peut reconnaître quatre couleurs
- peut apprécier la taille et la forme, distinguer le gros et le petit
- manifeste de l'intérêt pour les activités des adultes

**De 5 à 6 ans, l'enfant :**

- sait grimper aux arbres, danser au son de la musique
- peut attraper une balle lancée à un mètre
- peut rester immobile une minute
- parle de façon correcte et perd les caractéristiques enfantines du langage
- dessine un bonhomme avec la tête, le tronc, les membres et les mains
- distingue la droite et la gauche, hier et demain
- demande la signification des mots abstraits
- s'intéresse aux activités de la maison et du quartier
- s'intéresse à l'âge des jeunes et des vieux
- distingue le doux et le salé, l'acide et l'amer
- invente des jeux et en change les règles pendant leur déroulement
- déteste l'autorité imposée, exécute lentement les ordres
- effectue avec intérêt des tâches simples

Comme le montrent ces moments tirés de la vie courante nous sommes très loin de l'enfant qui est au cours préparatoire à qui on peut enseigner directement les rudiments de l'escrime moderne.





Ce qui **existe déjà**

## dans les clubs

**Il faut le reconnaître, si l'escrime est déjà pratiquée dans les clubs par les 4 - 6 ans nous n'en sommes pas au point d'avancement de la FFG en terme de structuration et de contenus.**

L'escrime pour les 4 - 6 ans existe dans bien des structures et porte des appellations différentes : baby, école, éveil... Les pratiques sont aussi très disparates. En fait, le plus souvent, c'est la proportion entre l'éducatif et la technique qui varie. Les matériels, pédagogique ( balles, cerceaux, plots, foulards, bandelettes...) ou spécifique (nature de l'arme, type de masque...) jouent un rôle prépondérant dans les choix de l'enseignant.

Les différents témoignages de collègues recueillis pour l'élaboration de ce document permettent de lister leurs objectifs ainsi que des constats.

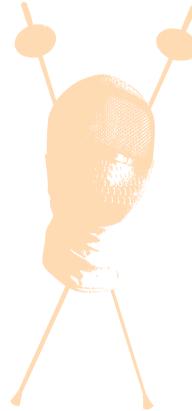
Les différentes catégories d'objectifs feront l'objet du chapitre suivant. Elles sont dégagées des constats que nous présentons maintenant :



- Les enfants souhaitent faire des combats : c'est la forme qu'ils préfèrent.
- Les assauts sont d'un niveau technique très décevant : fondamentaux oubliés, précision désastreuse.
- Le matériel n'est pas adapté.
- Beaucoup de « ferrailages » qui traduisent une mauvaise compréhension de l'activité.
- Attention difficile à capter
- Ils adorent jouer et ne sont pas réceptifs au travail technique parce qu'ils n'en perçoivent pas l'intérêt.

Ouvrons une parenthèse : comment aborder le travail technique ? Une des solutions les plus adaptées consiste à en déguiser l'approche. Prenons l'exemple de l'une des bases de notre discipline les plus contraignantes : le développement.

À partir de la garde : déposer une balle de tennis en se fendant sur un support (plinth) à hauteur d'épaule ou de poitrine de l'enfant en garde.  
Consignes : ne pas bouger le pied arrière ( travail de la fente ), la balle doit rester immobile ( stabilité du buste et précision du geste)



Variantes :

- l'enfant est en garde dans un cerceau, il ne peut sortir qu'un pied,
- reculer progressivement le cerceau ou utiliser des cerceaux de couleurs correspondant à une distance croissante.

Il sera possible par la suite, d'intégrer cet atelier à un parcours que les enfants mémoriseraient au travers d'une histoire de chevalier, par exemple, qui remplirait différentes missions : de la garde dans un cerceau (repère), saisir en se fendant, une arme (fleuret, sabre ) posée sur un objet à hauteur de poitrine revenir en garde, pivoter à 90 degrés, toucher une cible, puis reposer l'arme, immobile, là ou elle était.





Les **objectifs**

## de l'enseignant

**L'éducateur sportif porte dans son appellation une bivalence. Il est à la fois éducateur et celui qui prépare à la forme sportive et compétitive de l'opposition.**

### **A** Sur le plan social

Il s'agit de préparer l'enfant à la vie de groupe et à l'environnement spécifique d'une salle d'armes.

#### **a) Le respect :**

- de l'enseignant :  
je le salue, je l'écoute et je lui obéis
- des autres élèves :  
je les salue, je les écoute, je ne les bouscule pas....
- des adversaires et de l'arbitre :  
je ne triche pas, j'arbitre aussi et je respecte les décisions
- des adultes divers : membres du bureau et autres parents que je croise
- du gardien : je change de chaussures
- du matériel : j'aide au rangement, je ne détériore pas, je laisse en place pour travailler, je prends conscience du danger potentiel.

#### **b) La capacité à travailler sous différentes formes d'organisation**

- seul, en couple, en trio, en équipe
- en colonne, en ligne
- en parcours, en relais, en atelier, sur une piste et ses repères
- en phase d'écoute, de pratique.

## **B** Sur le plan intellectuel

- a) la capacité d'écoute et de mémorisation visuelle et auditive.
- b) la capacité de concentration
- c) la capacité d'analyse par le développement des ses composantes :
  - l'observation
  - l'identification des problèmes
  - l'élaboration de la solution
  - l'application
- d) la persévérance et l'obstination

## **C** Sur le plan physique

- a) développement de la coordination et de l'équilibre
- b) affirmation du schéma corporel
- c) latéralisation
- d) augmentation raisonnable des capacités cardio-respiratoires
- e) conservation de la souplesse naturelle

## **D** Sur le plan sportif

Préparer à la pratique de l'escrime.

### a) sur le plan physique

- coordination spécifique : déplacement divers et développement
- équilibre statique et dynamique
- Orientation dans l'espace et appréciation de la distance
- Souplesse spécifique : fente droite et gauche.

### b) sur le plan intellectuel

- comprendre la notion d'opposition : le but du jeu, appropriation du statut d'attaquant ou défenseur, prise d'initiative
- approche de la phrase d'armes : attaque - parade - riposte
- connaissance du rôle et de la gestuelle de l'arbitre.

### c) sur le plan technique

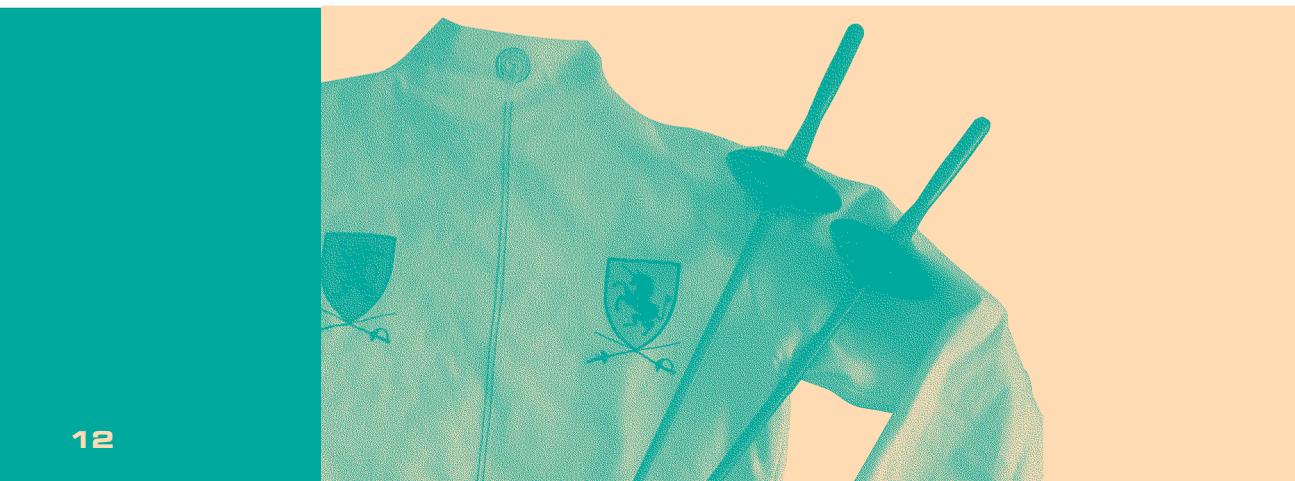
- tenue de l'arme
- position de garde
- marche, retraite, développement
- allongement du bras pour toucher
- protection par la lame : parade de quarte et sixte.





Les **principes**

## pédagogiques



### **A** Effectifs

Il n'existe pas de règle stricte dans ce domaine, mais pour un enseignant s'occuper de dix enfants très jeunes est déjà une tâche difficile. Au delà de ce nombre il est fortement conseillé de se faire aider par un assistant.

### **B** Place de la séance dans la semaine

La capacité de concentration des enfants en bas âge est limitée. Aussi on fera le maximum dans l'organisation des groupes pour placer les séances d'éveil en dehors des jours d'école, sauf éventuellement le samedi. La polémique qui persiste sur les rythmes scolaires nous a confortés dans ce que nous avons tous perçu intuitivement : les enfants sont plus réceptifs en fin de matinée ou en milieu d'après-midi.

### **C** Fréquence des séances

Une séance hebdomadaire suffit. Mais rien ne semble contre indiquer, du point de vue de l'enfant, une deuxième séance dans la semaine. Du moment que chaque séance est vivante et enthousiasmante, l'enfant y trouvera son compte. Cependant, pour marquer le passage au stade supérieur, il est peut-être préférable de n'en pro-

poser qu'une. Le passage à deux séances symbolisant l'arrivée dans le monde des grands : « tu es grand donc tu peux t'entraîner plus ».

## D Durée de la séance

Il est souhaitable de disposer de temps consacré aux enfants avant et après le travail pour l'accueil et l'échange avec les parents .

45 minutes semble être la durée la plus adaptée pour la séquence de travail proprement dite. Par contre la mobilisation, certes avec des intensités différentes, sera permanente. Deux raisons au moins l'expliquent :

- Si des temps morts, et non faibles apparaissent, le groupe va se disloquer et le chahut va naître. Il sera difficile de re-mobiliser la concentration.
- Il faut aussi habituer l'enfant à la contrainte. Pendant le travail, et donc parfois malgré la fatigue, pas de relâchement possible.

Rien n'empêche, surtout par forte chaleur, de faire une pose pour se désaltérer. Mais cette pose est codifiée et reconnue comme telle. Elle n'est pas assimilée à un relâchement, surtout si elle est très courte. Il faut donc l'organiser, la prévoir comme n'importe quel autre temps de la séance. C'est également l'occasion d'intégrer de bonnes habitudes sportives : un sportif doit s'hydrater régulièrement lors d'efforts longs.



## E Lieu d'évolution

Plus le pratiquant est jeune et plus l'ambiance de la salle est importante . Les couleurs et la variété du matériel égayent la pratique. Il suffit de se rappeler à quoi ressemble une classe de maternelle pour comprendre à quel point cela peut influencer l'envie de venir.

Si cela est possible, les posters seront les bienvenus, et le matériel pédagogique aussi. Plots, piquets, barres, ballons, lattes...Le matériel visible et prêt à l'emploi permet d'imaginer (comme dans les parcs d'attractions) mille et un exercices stimulants . Attention, cette richesse aura un effet négatif si on ne l'utilise pas.

La couleur et la nature du matériel sont importantes. Il ne faut pas oublier les formes et la texture qui sont d'autres richesses pour l'enfant.

Dernier paramètre : les enfants sont très sensibles aux sonorités : tout ce qui se rapporte au rythme pourra être utilisé. Un fond sonore peut même être envisagé.

Le matériel spécifique jouera aussi un rôle très important dans la qualité de la pratique. On privilégiera les produits récents qui sont colorés, légers, parfois en mousse ou plastic et sonores. Des tenues aux couleurs moins uniformes et de taille adaptée seront souhaitables.

Encore une fois, la créativité de l'enseignant au service d'un matériel adapté et attrayant sera un atout essentiel, surtout s'il sait mobiliser les ressources des parents : bricolage, couture.

Concernant les parents : il est préférable qu'ils soient à l'écart soit derrière une vitre soit dans un couloir. Les enfants deviennent vite indifférents à leur absence, alors que leur présence peut poser problème.

## F Construction de la séance

Il n'y a pas de séance type. Cela serait dangereux car trop réducteur.

L'équilibre, le dosage entre les différentes formes de travail seront les maîtres mots. Quoiqu'il en soit, il faudra lors d'une séance :

- Développer la motricité générale.
- Développer la motricité spécifique.
- Apporter des éléments techniques à faible dose : 10 à 12 minutes maximum en deux ou trois fois.
- Mobiliser la capacité de concentration et d'application au travail.
- Rendre les enfants plus sociables.

La règle de l'alternance entre les temps forts et les temps faibles est essentielle tant sur le plan physique que sur le plan de la concentration.

Le rythme de la séance est primordial : les jeunes enfants se lassent très vite, même de ce qu'ils trouvent à leur goût. Chaque situation proposée doit être vite présentée. Les explications doivent être très brèves donc les exercices peu compliqués. Un parcours devra sûrement être abordé par morceaux s'il est long, puis récapitulé et enfin exécuté dans son ensemble.

Pour une situation le travail ne doit pas être long : 4 à 5 minutes par atelier semblent suffisantes

même si les résultats ne sont pas satisfaisants. Il suffira de proposer cette situation lors de séances ultérieures.

Si une séance dure 45 minutes, il faudra proposer 8 à 10 situations pédagogiques : le rythme sera rapide, l'ennui ne s'installera pas et la concentration pourra être exigée. Il ne s'agit pas de favoriser le zapping mais il s'agit de mobiliser le corps et l'esprit pendant 100 % de la séance.

Les enfants aiment bien se retrouver dans des schémas dont ils ont l'habitude : cela les rassure. On peut donc utiliser régulièrement le même type de séance. Celle que, petit à petit, on a mise en place et qui est la plus adaptée au groupe, à soi et aux conditions de travail. Néanmoins, il faut aussi savoir bousculer les habitudes, pour qu'elles ne deviennent pas de la routine puis de l'ennui. Par exemple créer un événement particulier, utiliser un anniversaire, initier une séance à thème... L'effet de surprise est un stimulant quand l'enfant est habitué à l'accepter. On ne s'ennuie jamais.

Quel que soit le type de séance l'improvisation est interdite : tout doit être préparé et prévu. Ce public est celui qui laisse le moins de droit à l'erreur car c'est le plus difficile à manœuvrer. En effet on ne peut pas faire appel à la raison quand raison il n'y a pas encore. Si l'improvisation est proscrite, la capacité d'adaptation est impérative. Il ne faut pas persister dans une organisation qui fonctionne mal ou un exercice mal choisi. Il est utile de prévoir des solutions de rechange.

## G Comportement pédagogique

### 1 Autorité et discipline

La vie sociale de l'enfant qui va à l'école lui a appris que l'enseignant représente l'autorité et qu'il doit lui obéir. Il faut donc faire preuve d'autorité et de fermeté quand cela est nécessaire : lui rappeler régulièrement les limites. L'enfant les franchit assez souvent, sans forcément s'en rendre compte.

Un des objectifs de l'enseignant consiste à apprendre aux enfants quand on agit et quand on écoute. Quand on peut s'exprimer, faire du bruit, et quand on doit être silencieux et enregistrer. Cette aptitude à reconnaître les différents temps de la séance lui sera utile durant toute sa scolarité et lors de tous les entraînements à venir. Elle fera gagner beaucoup de temps et d'énergie.

L'enfant de 4-6 ans accepte l'autorité du maître mais par contre, il n'est pas sensible à l'excès d'autorité. D'ailleurs en arriver à l'excès signifie que le cours n'est pas tout à fait adapté. Sans céder aux caprices et aux humeurs il faut naviguer entre autorité et adaptabilité. Encore une fois, l'équilibre et le bon dosage sont essentiels. S'il est efficace de se fâcher avec des enfants plus âgés, et même avec des adolescents, si difficiles à contrôler à la maison, l'impact sera de courte durée avec les tout petits. Mieux vaut un exercice bien choisi.

## 2 Exercices imposés et créativité

Il est certain que l'enseignant dirige la séance et choisit les exercices. On sait aussi que l'enfant, par nature, est très inventif et qu'à ce stade de son développement, la part d'imaginaire est grande.

Il est donc possible d'utiliser ce levier en utilisant des situations où l'enfant sera libre de créer ses propres réponses. Il fera apparaître son caractère et son tempérament ce qui est riche en informations pour l'enseignant.

Donc d'une manière assez générale, mais avec des réserves, on peut affirmer que plus les exercices sont à caractère technique, plus ils doivent être directifs. Plus ils sont à dominante physique ou sociale plus il est possible de les ouvrir à la créativité.

On sait aussi que la liberté d'action peut rimer avec désordre et qu'en aucun cas on ne doit se laisser déborder. Il ne faut pas confondre créativité et laisser-aller.

Dans son attitude l'enseignant guide, impose, propose, suggère, conseille... en fonction des circonstances.

## 3 Ambiance

Les enfants aiment rire et s'amuser. Dans ce domaine le bon dosage sera déterminant. Tout en gardant certaines distances, il est possible de

plaisanter si les circonstances sont bien choisies. On peut même apprendre à sourire d'un jeu perdu.

A d'autres moments il faut être sérieux : ce sont les moments où l'on apprend parce qu'on écoute et qu'on enregistre. Alors le ton de la voix change, l'attitude devient plus rigide, et le groupe est « aux ordres ».

## 4 Encouragements, motivation et honnêteté

Très jeune l'enfant est influençable. C'est pourquoi, il faut généralement l'encourager, le féliciter, le motiver, l'inciter à recommencer après un échec, dédramatiser....



Le regard que porte l'adulte sur lui est très important pour l'enfant qui construit son image. Il en est d'ailleurs de même du regard des autres enfants. C'est ce qui explique qu'il n'est pas souhaitable que les parents assistent de manière systématique aux cours. Même s'il est bon qu'ils montrent de l'intérêt à ce que font leurs enfants, par exemple lors d'une démonstration organisée. Si l'enseignant positive souvent, il ne doit pas mentir et doit aussi savoir faire preuve d'exigence et d'honnêteté. L'enfant sait souvent s'il fait bien ou mal, et lui mentir entamerait sûrement la confiance qu'il accorde d'office à l'adulte qui s'occupe de lui.

## 5 Langage

Le langage qu'on utilise avec ce public peut avoir des effets très importants. Il faut avant tout employer un vocabulaire à sa portée mais il est possible de temps en temps d'apporter un mot nouveau qui l'enrichira.

Des expressions imagées permettront une meilleure compréhension surtout si elles sont en relation avec le monde de l'enfance. Les allusions au monde animal, à la flore, à l'imaginaire, à la magie, au cirque, aux jeux, à tout ce qui mobilise l'attention d'une façon particulière seront bonnes à utiliser.

Enfin, il faut construire petit à petit un lexique de l'escrime. Le vocabulaire spécifique à l'escrime peut et doit être utilisé d'autant plus qu'il sera relativement pauvre : entre vingt et trente mots tout au plus. Bien expliqué, chaque nouveau mot sera très vite intégré et servira à une compréhension meilleure et plus rapide des propos tenu par le maître.





Les **situations**

# pédagogiques

**Ce chapitre n'a évidemment pas pour ambition d'être exhaustif. Il évoque, sans classer par ordre d'importance, des thèmes ( déplacements- rythme- coordination...) et des formes de travail qui sont utilisables tels-quels ou qui sont modulables.**

Le lecteur doit utiliser ce chapitre, non pas comme une liste, mais comme une source d'inspiration, et comprendre que chaque exercice peut être adapté à l'objectif recherché.

Enfin nous aurons atteint notre but si à la fin de ce chapitre, chacun aura été inspiré à la lecture d'un thème ou d'une situation et aura pensé au moins une fois : « on pourrait aussi .... ». Réalisant ainsi que chacun a en soi les ressources adaptées à ce public inhabituel.

## **A** **Thèmes généraux**

### **1 Développer la concentration**

- a)** déplacements spécifiques (marche-retraite...) ou non (course- saut – bond...) qui correspondent à des numéros
- b)** déplacements spécifiques ou non, en respect du rythme donné par le maître
- c)** exercice de mémorisation et socialisation : masque et fleuret de chacun sont disposés au sol, le maître dit : « ou est le masque de... » et les enfants se placent en garde en étoile autour, sauf le propriétaire qui ensuite valide les réponses.
- d)** le fameux « Jacques a dit »

## 2 Affirmer la latéralisation

### 2.1 Grâce à des exercices d'habileté de chaque main pour déterminer le côté dominant

- a) Dribbler avec une balle de Gymnastique Rythmique.
- b) Toucher une cible très petite avec le bout d'une canne.
- c) Faire tourner un petit anneau au bout d'une canne.
- d) À deux : se passer un cerceau par le bout d'une canne : en garde, en fente et retour en garde.
- e) Lancer et attraper une balle de Tennis ou Tennis de Table, seul ou à deux.

### 2.2 Reconnaître la droite de la gauche

- a) Les yeux bandés, toucher la main droite ou gauche d'un camarade (avec la D ou la G).
- b) Toucher avec un bâton une partie du corps du partenaire (avec masque).
- c) Cloche pied.

### 2.3 Contrôler

- a) Au signal se mettre en garde à D ou à G.
- b) Copier une position ou une attitude.
- c) Mémoriser une position et la reproduire après plusieurs secondes au signal.

## 3 Développer la coordination

- a) Les enfants marchent et frappent dans les mains. Sur 3 signaux sonores différents, ils arrêtent de marcher, frapper dans les mains, ou les deux.
- b) Marcher en balançant les bras au rythme des jambes (comme un militaire au défilé) ou à l'amble.
- c) Coordonner saut sur place et frappe dans les mains. Idem en alternant pieds joints et jambes écartées, en ne frappant que sur pieds joints.
- d) À deux : frapper dans ses mains puis dans celles de l'autre en coordonnant avec pieds joints ou écartés.
- e) À deux : en garde (bras court) face à face, les deux se fendent en frappant dans les mains à la pose du pied (pouce vers le ciel).

## 4 Dissociation

- a) Dribbler sur place, en marchant, en reculant, des deux mains, en alternance, assis, couché...
- b) En garde et en déplacements d'escrime ou en fente : faire tourner un cerceau autour du poignet

## 5 Développer l'équilibre

### 5.1 réaction d'équilibration

- a) Rester sur un pied.
- b) Assis en rond en tailleur ou jambes écartées, se passer un ballon.



- c) En garde face à face en tenant un bâton : tirer et déséquilibrer l'autre vers l'avant. Tir à la corde.
- d) En garde par deux, de près : se lancer un objet et le rattraper sans bouger les pieds : une balle de tennis pour l'adresse, un ballon pour utiliser les deux mains, un gant pour la trajectoire aléatoire.
- e) En garde seul, se lancer un objet à soi-même et le rattraper sans bouger les pieds (varier la hauteur et l'objet).
- f) Attraper un objet en fente : qu'on lance soi-même, lancé par un partenaire, de face et de côté.
- g) Parcours sur divers plans, reliefs, matériaux : plan incliné, ligne, poutre basse, balance.
- h) En garde le long d'un mur : éviter un ballon mousse lancé par un camarade en ne déplaçant qu'un pied ; en faisant une marche ou une retraite.



## 5.2 Equilibre dynamique

- a) Parcours de lattes, plots, cerceaux, poteaux, placés en ligne, en quinconce en alternant courses, sauts, gardes, déplacements spécifiques.
- b) En garde : passer sous une barre qui descend petit à petit.
- c) Parcours avec charge légère dans les bras ou dans chaque main, ou ballon tenu sur la tête.
- d) Parcours en déplacement d'escrime, en franchissant des fleurets, avec une cloche (jeu de grosses clés) qui ne doit pas tinter, avec ou sans fente.

## 6 Renforcer la proprioception

Tous les exercices s'effectuent les yeux bandés par un foulard

- a) Se déplacer très lentement (comme dans le noir) les bras devant et s'arrêter au signal : en garde, en fente, à droite, à gauche.
- b) Passer de la garde à droite à la garde à gauche en sautant.
- c) Par 2 : l'un en garde les yeux bandés, l'autre présente dans chaque main des balles de couleurs différentes. Après avoir mémorisé l'emplacement de chaque balle, toucher (en allongeant le bras, en fente, en fente après une marche...).

- d) Déplacements en garde paume contre paume, au choix de l'un des deux (aveugle ou non).
- e) Saut sur place, 1/4 de tour, 1/2 tour, en garde ou pas.
- f) Reconnaître un fleuret D ou G.

## 7 Stabilité du buste

- a) Se déplacer (en garde ou pas) avec une cloche sans la faire tinter, une balle de tennis sur la paume, une balle de TT dans une coquille.
- b) Exécuter doucement une fente avec une balle de tennis sur la paume.
- c) En garde : se déplacer en tenant une balle coincée entre le coude et le corps.
- d) En garde : se fendre et poser la balle dans la main d'un partenaire et retour en garde

## 8 Notion de rythme et de vitesse

- a) Avec instrument : un son = un appui.
- b) Dribble haut et lent ou bas et rapide.
- c) Mimer des actions au ralenti : de n'importe quel sport, de l'escrime, de la vie courante, une phrase d'armes à 2.
- d) Courir sans se toucher dans toutes les directions, accélérer quand la voie est libre, ralentir quand elle ne l'est pas.

## 9 Habileté motrice et dextérité

- a) Houla hoop avec un cerceau : debout, en garde.
- b) Hhoula hoop au coude, au poignet, à la main, au bout d'une canne, ou d'une baguette de 30 centimètres.
- c) Toucher de précision avec une canne, un fleuret, un sabre : une cible de petite taille ; décrocher un foulard (un gant) et le raccrocher.
- d) Faire avancer une balle au sol avec un instrument.

- e) En garde face à face : se passer un foulard par le bout de l'arme ; en fente et retour en garde.
- f) Toucher une cible au travers d'un cerceau qui pendule.
- g) Avec une canne faire rebondir en l'air un ballon de baudruche ; jongler.

## 10 Adaptation à la distance

Il s'agit d'être capable d'évaluer tous les types de distances en commençant par celles qui ne sont pas en relation avec l'escrime.

- a) Tous les jeux de « chat », en dehors de l'intérêt de la course, mettent en jeu la notion de distance : celle qui permet de toucher dès qu'on allonge le bras, jette un gant, une balle mousse ou une balle de TT.
- b) « Les diables » : allusion au diable qui sort de sa boîte : un enfant dans un cerceau, ne peut en sortir qu'un seul pied. Les autres se déplacent près du diable sans se faire toucher. Le diable jaillit et essaie de toucher celui qui s'approche trop : on voit des fentes sans les demander. On peut répartir dans la salle plusieurs diables plus ou moins espacés.
- c) Se déplacer et se mettre à distance d'une cible : sans objet, avec des objets de différentes longueurs. Mini parcours avec 4 ateliers et des objets plus ou moins longs : balle, baguette, canne, fleuret.
- d) Relais en colonne : faire 2 ou 3 marches puis se fendre pour transmettre un gant dans la main arrière du suivant qui attend en garde.



Le dernier franchit une ligne d'arrivée en développement stable.

- e)** une cible rigide posée verticalement contre le dossier d'une chaise. Se mettre en garde avec un fleuret, en plastic ou en métal, et toucher en fente : trop loin, pas de touche ; à bonne distance, touche et la lame fléchit ; trop près, et la chaise bascule et tombe. L'effet produit par la chaise qui tombe est d'une grande efficacité. On peut faire varier la stabilité de la chaise (poids et inclinaison des pieds arrières) et la flexibilité de la lame (métal, plastic, mousse).

## **B** Jeux de groupe

Voici quelques jeux de groupes bien connus de tous, c'est pourquoi ils ne seront pas tous explicités :

### **1 toutes les formes imaginables de « chat »**

- a)** Gant.
- b)** Chat perché.
- c)** Chat en garde, en fente, en développement..
- d)** Avec une balle en mousse : toucher dans la surface valable de l'arme annoncée : S- E- F ( apprentissage des surfaces valables).

### **2 poule- renard- vipère :**

Avec foulard de couleur, les poules attrapent les vipères, les renards attrapent les poules, et les vipères attrapent les renards.

### **3 1-2-3-soleil**

### **4 jacques a dit**

### **5 la queue du dragon**

Foulard ou gant dans la poche arrière du pantalon.

### **6 relais divers**

En course, sauts bonds, déplacements d'escrime, fente...

### **7 béret**

### **8 balle chasseur**

Des joueurs dans un grand cercle, les autres autour essaient de les toucher avec une balle (ou plus).

Les paramètres qui incitent à choisir un jeu plutôt qu'un autre sont : l'objectif, le moment dans la séance, l'état de fatigue ou de concentration des enfants....

## **C** Jeux de socialisation

### **1 jeu du photographe :**

À deux : l'un demande une pose et l'autre l'exécute

### **2 la statue :**

Imiter la position prise par l'autre ou le maître

### **3 aidé et corrigé par un équipier :**

Prendre une position demandée par le maître et notée de 0 à 5. Inverser les rôles, additionner les points par équipe.

### **4 courir à deux en tenant un objet**

### **5 idem en déplacements d'escrime**





## D Jeux de rapidité

### 1 pas trois fois :

Debout (ou assis en tailleur) dos au partenaire, qui laisse tomber, de 30 cm de haut, une balle de TT au sol : la rattraper avant le 3<sup>ème</sup> rebond

### 2 béret à 2 :

Duel type béret :

l'un en position de garde très basse, la main presque sur le gant au sol, prêt à le prendre pour l'amener derrière une ligne située à 5 m. L'autre, la main à 30 cm au dessus du dos, doit le toucher avant le franchissement de la ligne. Pas de feinte de la part de celui qui prend le gant

### 3 attraper en fente un gant que le partenaire laisse tomber

### 4 relais et parcours divers

### 5 adaptation du diable

Le diable dans son cerceau, un autre doit passer sur une ligne située à distance de fente sans se faire toucher.

### Variantes :

- une ligne de chaque côté du cerceau,
- plusieurs cerceaux le long de la même ligne,
- toucher en fente (sans s'écrouler),
- courir sur la ligne ou se déplacer en escrimeur.

### 6. chat et souris

Dans un espace réduit (6m de côté), le chat doit toucher la souris.

### 7. en équipe :

Les deux équipes attendent en colonne de chaque côté de l'espace. Les couples rentrent chacun à leur tour dès que le couple précédent a fini. Chronométrer pour inciter chaque équipe à faire au plus vite.

## E Les circuits

### 1 Préparation

Il est fréquent d'avoir recours à des circuits en pédagogie car cette forme de travail offre des intérêts importants dès que le groupe est mis en action.

L'écueil principal à éviter est celui d'une présentation trop longue que les enfants finissent par ne plus écouter. Plus le parcours est long et plus les enfants sont en autonomie, puisqu'ils sont plusieurs à travailler en même temps. D'où le risque de les voir faire n'importe quoi, sauf si sur chaque atelier les consignes et les objectifs ont été clairement énoncés. Malheureusement cela allonge la durée de présentation et donc l'attention souhaitée n'est pas forcément là. C'est un cercle vicieux. La longueur du parcours, le nombre d'ateliers ainsi que leur complexité devront être judicieusement prévus.

Il est donc fortement recommandé d'utiliser, dans un circuit, des ateliers déjà explorés individuellement et bien connus, afin que les consignes d'exécution aient déjà été répétées maintes fois et que le travail en autonomie reste de bonne qualité.

Ce principe, valable quelque soit le groupe, l'est d'autant plus que l'on s'adresse à un public jeune.

## 2 Mise en place

Si mise en place il y a, elle doit être faite par un assistant afin de ne pas laisser le groupe sans occupation. Sinon, elle peut se faire en collaboration avec le groupe si cela est possible, ou au fur et à mesure de l'exploration, avec un rappel global à la fin du parcours puis une démonstration.

## 3 Principaux atouts du travail en circuit

- Le travail simultané de plusieurs enfants, à condition que la durée de travail sur chaque atelier soit identique, sinon gare aux bouchons et aux bousculades.
- Développement de la mémoire et de la qualité de l'écoute.
- Contrôle de l'application et du sérieux dans le travail en autonomie.
- Revenir sur des exercices déjà utilisés afin de renforcer les acquis.
- Adhésion de la part du groupe car cette forme de travail, qui ressemble en soi à une histoire est fortement appréciée.
- Alternance du temps de travail (parcours) et du temps de repos (attente au départ).

## 4 Présentation

Nous venons de l'évoquer, un circuit est une succession d'ateliers/épreuves qui ressemble à une histoire, même avec peu d'imagination. C'est donc ce ressort qu'il est possible d'utiliser : le circuit peut être présenté comme une histoire

de chevalier qui sauve une princesse, d'un roi qui repousse l'assaillant, de Robin des bois ...

### Ainsi :

- Marcher sur un banc deviendra franchir une rivière.
- Enjamber un cerceau deviendra sauter au dessus d'un puit ou d'un piège.
- Toucher une cible avec un objet permettra de toucher un adversaire.
- Ramper sur un tapis deviendra passer sous un tronc.

L'histoire, facile à retenir, devient le fil conducteur et un élément supplémentaire de motivation.

## 5 Mettons nous à la page

Si les histoires de princesses, de chevaliers et de rois viennent d'être utilisées c'est parce qu'elles nous touchent dans nos souvenirs et que l'escrime est liée historiquement et culturellement à ce type de contes.

Il faut cependant avoir à l'esprit que la culture des jeunes est plutôt celle de la « Guerre des étoiles » que celle des films de Jean Marais, et que les jeux qu'ils utilisent sont des jeux vidéo de plate-forme et de moins en moins des épées fabriquées avec deux bouts de bois et une ficelle. Ce jouet est jugé souvent trop dangereux et interdit par les parents.

Les rois font toujours rêver les tout petits et il est possible d'entrer dans ce monde du merveilleux qu'est celui des 4-6 ans, mais évoquons alors « Super Mario » ou « Luke Skywalker » et nous verrons leurs yeux pétiller tout autant.

## F Travail spécifique

Le fait de ne pas consacrer un chapitre particulier au travail spécifique est volontaire. Cela traduit le fait qu'il n'est pas plus important que les autres : ce travail est complémentaire. On peut tout au plus affirmer qu'il en est l'aboutissement.

Nous retrouvons dans ce chapitre des situations très proches, voire identiques, à certaines déjà citées. En effet, lors d'exemples donnés pour du travail général, nous avons déjà évoqué intentionnellement des situations utilisant des déplacements d'escrime afin de montrer les liens qui existent entre le travail général et le travail spécifique.

La frontière entre les deux formes de travail est heureusement perméable. Donc le fait de n'avoir que de courtes séquences 100 % spécifiques dans une séance de 45 minutes ne signifie pas que l'on fait très peu d'escrime avec les 4 - 6 ans. Pour ce type de travail, il est très important d'établir une programmation et une progression, comme on le fait pour des tireurs plus âgés.

Les situations proposées sont en rapport avec les « objectifs sportifs » du chapitre 4 *Objectifs*.

## 1 La tenue de l'arme

- a) Manipulations diverses d'une baguette fine (5 mm de diamètre) entre le pouce et l'index ; le pouce, l'index et le majeur ; puis avec un fleuret.
- b) Faire monter et descendre une arme à la verticale grâce à l'action des doigts

- c) Faire rouler au creux des 4 doigts, le pouce en opposition (tenue du sabre), une baguette, une canne, un fleuret ou un sabre, ou une poignée nue.
- d) Reconnaître en aveugle un fleuret D et un fleuret G : les prendre dans chaque main.
- e) Toucher en tapant un objet de plus en plus petit : de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas, en tenant avec deux ou trois doigts : une baguette, une canne, un sabre.
- f) Idem en coup de pointe.
- g) Exercice complexe : courir 5 m, saisir d'une seule main un fleuret par la mouche,

puis le faire passer dans la main par un geste de bilboquet et se mettre en garde, allonger le bras pour toucher une cible.

## 2 La garde : position et équilibre

Parmi tous les exercices connus, en voici quelques-uns. Nous choisissons ceux qui peuvent paraître les plus ludiques, soit grâce au matériel, soit grâce aux signaux, soit grâce aux règles mises en place.

- a) Atterrir en garde : après un petit saut derrière une latte ; à partir d'un banc ; au dessus d'un espace interdit (rivière aux crocos).
- b) Parcours avec des cerceaux de deux couleurs différentes pour la garde à D ou à G.
- c) Garde en équilibre sur poutre basse ou planche au sol.
- d) À des signaux différents : sauter sur place, en changeant de garde ou sans changer
- e) À deux : travail en miroir.
- f) Le filet : deux élèves situés à 2 m sur les cotés de celui qui est en garde se font des passes avec un ballon mousse : se baisser, sans se pencher, au passage du ballon.

## 3 Les déplacements : équilibre, coordination, vitesse, précision

- a) Franchir une latte en 2 temps en marche d'ecrime.
- b) Franchir une latte avec le pied avant, revenir en garde puis faire un bond avant en arrivant à cheval et finir par une marche.
- c) Parcours : latte = marche en deux temps ; espace = course ; cerceau blanc = garde ; cerceau rouge = garde puis fente puis retour en garde.
- d) Se déplacer le long d'une ligne (les yeux ouverts ou fermés) ; sur une planche de 2 cm d'épaisseur et 20 cm de largeur.



## 4 Le développement, la fente et le retour en garde

En complément de tous les exercices déjà énumérés :

- a) Le fauteuil : l'un se fend et l'autre s'assoit sur le genou 5 secondes.
- b) Le trône du roi : deux se fendent dos à dos, collés l'un à l'autre, dans des gardes opposées : le roi peut s'installer pendant 10 secondes.
- c) En garde, pied arrière dans un cerceau, poser une balle (tennis ou TT) sur un plot placé sur un banc (une chaise) et revenir en garde. Idem pour la récupérer. Possibilité de concours de vitesse en parallèle sur l'aller-retour.
- d) Avec un fleuret (sabre) toucher et faire tomber une balle de tennis posée sur un plot à hauteur d'épaule en fente.

## 5 La coopération : acquérir le principe

- a) Le chevalier entraîne le roi : en utilisant une tenue agrémentée de cibles (pack FFE- scratches...) Debout les bras le long du corps (en garde sans arme – avec arme...) le chevalier annonce la cible : dragon, aigle... Le roi doit toucher en coup droit sans faire mal.
- b) Le chevalier est bras tendu avec son arme : travail du battement puis coup droit sur la cible annoncée.

## 6 L'opposition : vers l'escrime traditionnelle et le ludo

- a) L'attaquant doit toucher une cible et le défenseur se protéger en parant :

Consignes :

- cible choisie par l'enseignant (ou matériel ludo),
  - rôles définis,
  - pas de déplacements,
  - attaque directe en coup droit avec possibilité de feindre l'attaque,
  - assesseur(s).
- b) Assaut sans contact de lame
  - c) Défenseur sans arme, faire tomber le coup droit dans le vide grâce à une retraite sans déplacement préparatoire
  - d) Les brigands : un trésor (le foulard de la reine), un garde armé, des brigands dont un seul est armé : S'emparer du trésor sans se faire toucher par le garde.

Variantes :

- Plusieurs gardes, voleurs tous armés.
  - Un garde (une arme ou deux), deux trésors, deux voleurs : concours de vitesse entre les deux voleurs.
  - Idem en un contre un sur une piste : le trésor est au centre, chacun essaie de le saisir et de le ramener en fond de piste sans se faire toucher.
- e) Défi : défier un tireur de l'équipe adverse : chaque tireur ne combat qu'une seule fois.

Chaque équipe choisit à son tour jusqu'à ce que tout le monde aie combattu. Revanche en faisant choisir ceux qui avaient été choisis dans la manche précédente. Arbitrage : assesseurs, règles du fleuret ou de l'épée avec arme sonore.

- f) bérêt escrime : Arme sonore et règles de l'épée ; une arme dans chaque main ; une arme chacun, plus une à récupérer au sol ; une arme et un bouclier.



# Exemple de Parcours



**ATELIER 1 :**  
Franchir le tunnel à 4  
pattes sans poser les  
genoux.



**ATELIER 2 :**  
Franchir la rivière des  
crocodiles en passant  
sur les « rochers ».

**ATELIER 3 :**  
Adresse sur cible.  
Toucher le centre en  
fente pour continuer.



## OBJECTIF :

Atteindre le dernier atelier pour restituer le foulard à la princesse...



**ATELIER 4 :**  
*Franchir la rivière en passant sur le pont trop court et sauter du pont en arrivant en garde.*



**ATELIER 6 :**  
*Rester trois secondes en équilibre sur la balançoire pour continuer.*



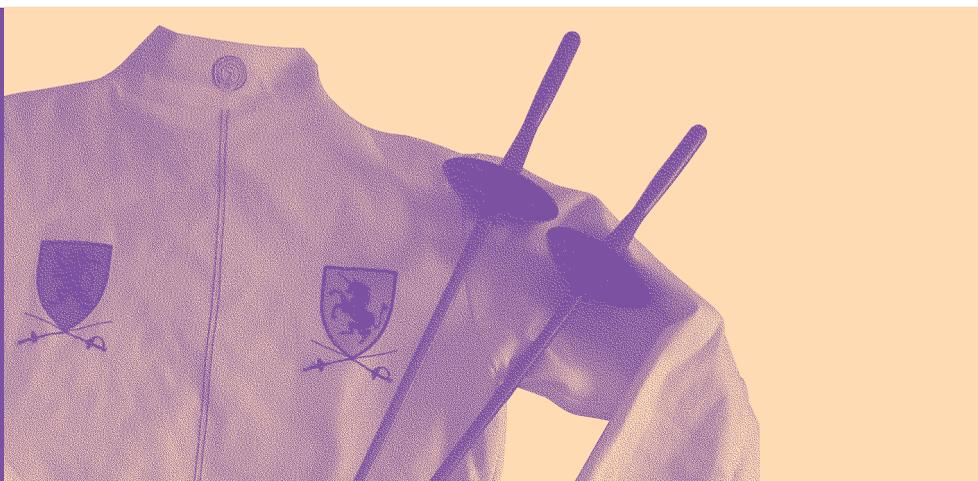
**ATELIER 5 :**  
*Sortir de la prison en faisant tourner dix fois le cerceau autour de la baguette sans le faire tomber.*



**ATELIER 7 :**  
*Enlever le foulard de la tête de la voleuse pour le rendre à la princesse.*



## Le Matériel



### A Préambule

Nous avons souligné le caractère essentiel, voire indispensable de l'utilisation d'un matériel riche, varié et coloré pour les enfants.

Nous savons également que le matériel est parfois une source d'inspiration pour de nouveaux exercices.

De plus, signalons que le matériel pédagogique devrait être utilisé avec tous les types de public et qu'il est très bon marché. Le budget nécessaire est dérisoire si on le compare au budget du matériel spécifique. Si on prévoit un espace de rangement fonctionnel, le taux d'usure sera très faible, ce qui rend l'investissement excessivement rentable.

La liste proposée est établie à partir des exercices proposés et donc ne peut être exhaustive. La plupart des articles peut être achetée chez les grands distributeurs d'articles de sport. Le complément se trouve facilement sur catalogue spécialisé.

L'acquisition peut se faire progressivement selon les besoins qui se feront vite ressentir.

En ce qui concerne le matériel spécifique, il faudra l'acquérir en fonction du projet pédagogique et de l'âge des enfants. Il va de soi qu'un fleuret métallique ne peut pas convenir à un enfant de quatre ans pour un assaut. Il sera beaucoup trop lourd et trop douloureux. Cependant il n'est pas exclu qu'il en manipule un lors d'un exercice. Aussi il semble intéressant d'avoir à disposition une grande variété « d'armes » : fleuret ou sabre, métal ou plastique, sonore ou pas, canne, bâton et même jouet. Les tailles et matériaux seront

variés et on aura tantôt un outil pédagogique, tantôt une arme au sens habituel. Le plus important c'est de choisir l'objet le plus adapté au travail proposé : combat avec ou sans signalisation de la touche, dextérité, doigté, extension du schéma corporel, proprioception...

Doit-on faire porter une veste d'escrime aux enfants ? Il semble que la tenue blanche fait partie de la représentation collective que les gens ont de l'escrime. Alors que pensera un enfant qui ne la porte pas très souvent ? Dira-t-il qu'il fait de l'escrime autour de lui ? N'aura-t-il pas envie de s'inscrire à une autre activité l'année suivante s'il n'a pas l'impression de faire de l'escrime avec le matériel ? Personne ne peut répondre à toutes ces questions de manière certaine.

Porter la veste, même peu de temps, utiliser le masque et une arme, qu'elle soit en mousse, en métal ou en plastique nous paraît important, et ce quasiment à chaque séance.

**Ballon de plage** : Vol lent.

**Ballon de baudruche** : Vol très lent.

**Cordes** : Pour tracer au sol, accrocher un pendule, tirer, faire sauter, se déplacer à deux.

### **Cerceaux**

Différentes couleurs, différentes tailles.

### **Anneaux de 20 cm de diamètre :**

Cible, pendule, exercices au bout d'un bâton.

### **Plots**

Mous et de différentes tailles et couleurs.

### **Lattes, bandelettes, empreintes**

de pied G et D.

### **Bâtons, cannes, tuteurs**

en bambou ou en plastic, de différentes tailles et de petit diamètre.

### **Tapis**

**Tapis de gym** : Roulade, « rivière ».

**Tapis en plan incliné** :

Roulade avant et arrière.

### **Tambourin, cloche, jeu de vieilles clés**

Pour le rythme ou le travail sans son.

### **Foulards**

Pour bander les yeux, lancer, attraper dans le dos, manipuler au bout d'une arme.

### **Planche**

Pour faire une balançoire sur un tasseur.

### **Cibles diverses**

## **B** Liste du matériel pédagogique

### **Balles et ballons**

**Tennis de Table** :

Travail de précision et légèreté.

**Tennis initiation en mousse** :

Sécurité et adresse.

**Tennis** : Rebond.

**Mini balle de HB ou FB** : Rebond, légèreté.

**Ballon de GR** : Rebond lourd.



## Matériel Officiel de la FFE

un matériel d'escrime, composé d'un masque, d'une veste et d'une arme, adapté à la pratique des 4 - 5 ans dans le cadre de l'éveil escrime est disponible à la Fédération Française d'Escrime.







# Crédits

***Coordination  
& suivi de projet***

Patrick Groc

***Conception éditoriale  
& rédaction***

Philippe Markov

***Préface***

Michel Sicard

***Photos***

Amandine Suner & DG

***Mise en page***

Benjamin Gruet

***Impression***

Massoz





14, rue Moncey  
75009 PARIS  
FRANCE



**Contact :**  
(+33) 1.44.53.27.50  
[www.escrime-ffe.fr](http://www.escrime-ffe.fr)  
[ffe@escrime-ffe.fr](mailto:ffe@escrime-ffe.fr)