



JEU DU GANT

Objectif(s) pédagogique(s) :

- Jeu d'opposition, échauffement par équipe.
- Vitesse de réaction.
- Intégration des fondamentaux.

Mise en place :

- Maximum six joueurs par équipe. Les équipes doivent pouvoir être disposées à 8-10 mètres l'une de l'autre.
- Le jeu comporte trois phases de jeu de plus en plus orientées vers l'escrime : **Echauffement, fondamentaux, opposition**
- Les joueurs de chaque équipe sont numérotés de 1 à x... Assis et placés face dans leur zone château sans ordre précis.
- Le gant (morceau de tissu, foulard...) est placé sur un plot, au centre du terrain.

Echauffement : Toucher et ne pas être touché...

- Les joueurs appelés par leur numéro doivent s'emparer du gant en courant sans se faire toucher par leur adversaire.
 - Rappporter le gant dans son château : 1 point.
 - Toucher le porteur du gant avant qu'il ne regagne son château : 1 point.
- Progressif : Si le porteur du tissu est touché, il doit lâcher ce dernier. Le point va à l'équipe qui rapporte le tissu dans sa zone château.

Fondamentaux : Toucher et ne pas être touché en se déplaçant comme un escrimeur...

- Prérequis : Avoir été initié aux fondamentaux suivants : marche, retraite, fente.
- Installation d'une tour (voir schéma zone de jeu)...
- Les joueurs appelés par leur numéro courent vers la tour et la contournent. Passé ce point, ils se déplacent en marche d'escrimeur pour s'emparer du gant. Le joueur qui y parvient le premier doit le rapporter dans sa zone château en rompant sans se faire toucher par son adversaire (qui continue de se déplacer en marche d'escrimeur et doit toucher en se fendant).
- Si le porteur du tissu est touché, il doit lâcher ce dernier. Le point va à l'équipe qui rapporte le tissu dans sa zone château.
- Progressif : Les participants portent masques et vestes. Un fleuret de ludo-escrime est posé à côté de chaque tour. Elle est nécessaire pour s'emparer du morceau de tissu avec la pointe ou pour toucher son adversaire en possession du tissu. Les règles de déplacement sont identiques.
- Progressif : Les fleurets sont remplacés par des sabres (ludo-escrime) et le morceau de tissu par un masque posé sur un piquet central (voir zone de jeu). L'objectif étant d'être le premier à toucher le masque en se fendant pour rapporter un point à son équipe.

Opposition : Toucher en se fendant et ne pas être touché en rompant...

- Prérequis : Avoir été initié à la notion de priorité
- Les joueurs s'arment à la tour et s'opposent en un match en une ou deux touches (en se fendant) et se défendent en rompant.
 - Appliquer la règle de la priorité offensive. Le vainqueur rapporte un point à son équipe.

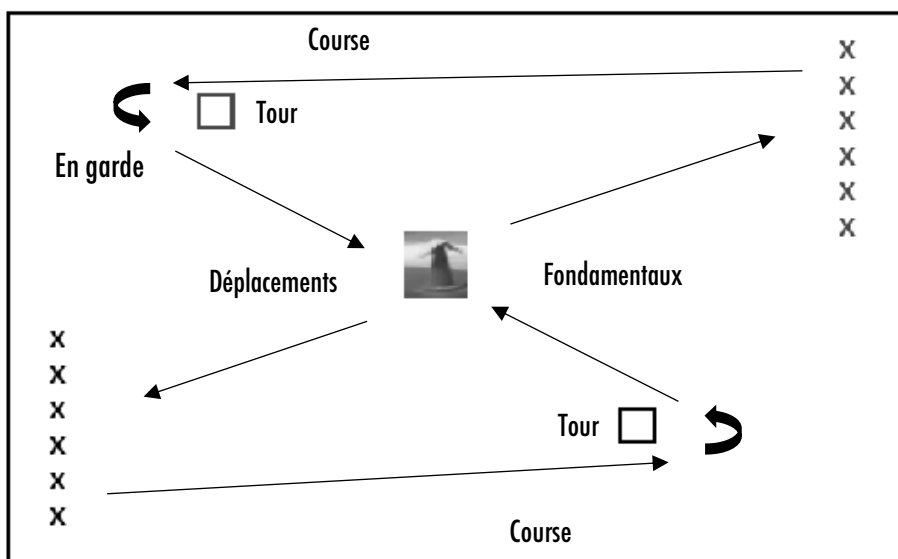


JEU DU GANT

Outils :

- Plots, gant (morceau de tissu , foulard...).
- Progressif : masques, vestes et gants pour tous les participants.
- Progressif : armes ludo-escrime.

Zone de jeu :



Visualisation du second progressif de la phase « **fondamentaux** »



Progressif :

- CFR : les trois phases de la mise en place...

Remarques :

- Attention aux collisions entre participants.
- Ne pas altérer les déplacements d'escrime en plaçant la tour trop loin du plot central.
- Veiller à appeler tous les joueurs.
- Redistribuer les numéros régulièrement (changement d'adversaires).