



LA CABANE

Objectif(s) pédagogique(s) :

- Priorité offensive.
- Préparation d'actions par changement de direction et de rythme.
- Distance : d'attaque / de danger / de sécurité / d'action.
- Equilibre des appuis.
- Vitesse et amplitude de la fente.
- Prise de risque.

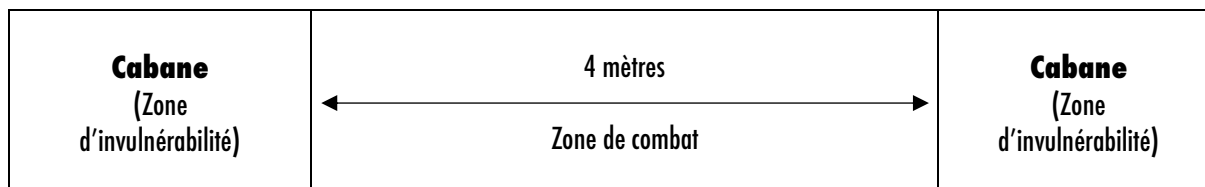
Mise en place :

- **Le but** est d'être le premier à toucher son adversaire en se fendant pour marquer 1 point.
- **Attaque simple, directe** : Ligne « dedans » (armes de pointe) ou masque (sabre). Pas d'attaque indirecte ou composée...
- **Attaque silencieuse** : Pas de préparation au fer pour l'attaquant (attaque au fer ou prise de fer...), aucun contact.
- **Touches validées** : si portées au tronc (pour les armes de pointe) ou au masque (pour le sabre).
- **Défensive de jambes** uniquement : travail sur la distance et le rythme.
- **Les deux pieds** dans sa zone d'invulnérabilité (cabane), un escrimeur est intouchable mais ne peut pas porter d'attaque.
 - Encourager son adversaire à sortir de sa cabane en évitant de rester à sa propre distance d'attaque calibrée sur la limite de la zone d'invulnérabilité (éviter de bloquer le jeu).
 - Favoriser les déplacements préparatoires et se fendre au bon moment
- **Durée des échanges** : 1' à 2' à déterminer.

Outils :

- Equipement d'escrime / de ludo-escrime

Zone de jeu :



Débriefing : (voir fiche 1.6.1.)

- A l'issue de plusieurs manches, avec ou sans variantes progressives, un débriefing peut permettre la mise en évidence des différentes solutions trouvées par les participants. Un apprentissage plus structuré peut alors s'ensuivre.



LA CABANE

Progressif :

Variante du **joker défensif** :

- A la **défensive de jambes**, utilisée pour se défendre, on ajoute la possibilité d'effectuer une **Parade + riposte**
 - Objectifs pédagogiques :
 - Prise de décision dans le choix de la solution défensive (distance **ou** parade).
 - Contrôle de la parade (mouvement et moment), pour riposter efficacement.
 - Prérequis :
 - Apprentissage de la parade de « **quarte** » et/ou de « **contre de sixte** ».
 - Mise en place :
 - Durant l'assaut, à tour de rôle, les adversaires ont la possibilité d'utiliser une parade + riposte à la place de la défensive de jambes habituelle. Une fois la **parade** effectuée (réussie ou non), le **joker défensif** passe à l'adversaire.
 - Cette variante induira de manière intuitive le travail de la **contre-riposte** : Au moment de la parade, le joker passant à l'adversaire, ce dernier aura la possibilité de l'utiliser immédiatement pour tenter une contre-riposte...
- Il peut arriver qu'un escrimeur n'utilise pas son joker défensif, intentionnellement ou non, privant son adversaire de la possibilité de se servir du sien.
Il est important de rappeler l'objectif de l'exercice : Savoir utiliser une parade à **bon escient** en variant ses choix défensifs et ne pas tomber dans l'**antijeu** (car les règles de la cabane ne s'appliquent pas dans un assaut libre, l'adversaire peut opter pour la parade-riposte à tout moment...)

Variante du **joker libre** (écusson orange) :

- Objectifs pédagogiques :
 - Prise de décision dans le choix de la solution défensive (ajout contact de fer + attaque)
 - Contrôle du contact de fer (mouvement et moment), pour toucher efficacement.
 - Prérequis :
 - Variante du joker défensif.
 - Mise en place :
 - Chaque tireur dispose d'un joker représenté par un contact de fer. Ce dernier peut être utilisé en défense ou en attaque.
 - Le tireur n'est pas obligé d'utiliser son joker mais une fois qu'il l'a fait, il doit terminer la manche en utilisant uniquement des attaques silencieuses ou une défensive avec les jambes.
- Cette variante est la plus évoluée du jeu... Le choix tactique entraînera spontanément l'apparition de contre-ripostes et/ou d'actions d'interceptions intuitives permettant aux tireurs d'envisager des phrases d'armes avec plusieurs intentions successives.