



LES PROFILS DU TIREUR

De quoi s'agit-il ?

- Les concepts abordés ci-dessous sont extraits de l'ouvrage « **L'esprit de l'épée, une approche tactique et mentale** » (Delhomme, Di Martino, Carre. Amphora, 2016), dans lequel ils ont été développés plus en détail. Ils sont aisément transposables au fleuret et, dans une moindre mesure, au sabre en tenant compte de la convention.

Objectif(s) pédagogique(s) :

- Approche tactique plus structurée sur la distance et les intentions de jeu.
- Apprendre à identifier son profil de jeu par le biais de son comportement sur la piste.
- Observation et identification du profil de son adversaire, déduction et adaptation de son jeu pour obtenir des conditions d'assaut plus favorables à la victoire.

Mise en place :

L'introduction des profils de jeu suit une période durant laquelle les jeux se sont déroulés de manière intuitive. Les tireurs cherchent des solutions au problème « remporter la manche et respecter les règles ». C'est le processus suivant qui est mis en place :

EXPERIMENTATION INTUITIVE

CADRE THEORIQUE

APPLICATION CONSCIENTE

Expérimentation intuitive :

Plusieurs jeux d'escrime ont été abordés jusqu'à présent. Dans ceux-ci, chaque participant s'est vu attribuer un rôle, une mission avec des règles et des conditions très précises pour l'obtention de la victoire.

Chaque jeu introduit de manière informelle des concepts tactiques jouant sur la distance, le temps et le choix des différentes actions à disposition de chacun des rôles attribués aux participants.

Voir fiches de jeux :

- Chat et souris (1.2.1.)
- La cabane (1.2.3.)
- La tour (2.2.3.)

➤ Ces jeux, utilisés pour l'expérimentation intuitive, servent de base de travail à la mise en place du développement du cadre théorique...



LES PROFILS DU TIREUR

Cadre théorique :

La pose du cadre théorique peut se faire sous forme d'exposé + questions / réponses ou d'une manière plus interactive en proposant aux participants de compléter les espaces vides (non grisés) des tableaux ci-dessous suite à un débat collectif guidé par le pédagogue.

➤ Profils des tireurs dans le jeu du chat et de la souris

Chat / Souris	Le chat (armé)	La souris (non-armée)
Mission	Toucher la souris en faisant une fente	Provoquer la fente du chat et éviter d'être touchée
Au départ	En garde, immobile derrière une ligne	En garde à 2-3 mètres
Début du jeu	Il laisse faire la souris et attend le bon moment. NE PREND PAS L'INITIATIVE	PREND L'INITIATIVE ET ENTRE DANS LA DISTANCE D'ACTION
Pour remporter la manche	Une fois la souris à distance d'attaque, fente pour toucher. Il ATTAQUE	Sur la fente, la souris recule pour éviter la touche. Elle se DEFEND
Règles	Il reste immobile avant de se fendre	Elle peut préparer en avançant et en reculant
Attitude distance	N'OUVRE PAS LE JEU	OUVRE LE JEU
	FERMEUR	OUVREUR
Manière de jouer	+	+
	ATTAQUANT	DEFENSEUR
PROFIL DE JEU	= CONTREUR	= PRESSEUR

➤ Profils des tireurs dans le jeu de la Tour

Attaque de la tour	Le gardien	L'assaillant
Mission	Ne pas se faire toucher et toucher en restant dans la tour	Toucher le gardien
Au départ	En garde, immobile dans un cercle ou un carré	En garde à 2-3 mètres
Début du jeu	Il laisse faire l'assaillant et attend le bon moment pour parer riposter. NE PREND PAS L'INITIATIVE	PREND L'INITIATIVE ET ENTRE DANS LA DISTANCE D'ACTION
Pour remporter la manche	Il pare l'attaque et riposte	Il attaque
Règles	Il peut se fendre pour riposter. Le pied arr. reste dans la tour	Il peut préparer en avançant et en reculant
Attitude distance	N'OUVRE PAS LE JEU	OUVRE LE JEU
	FERMEUR	OUVREUR
Manière de jouer	+	+
	DEFENSEUR	ATTAQUANT
PROFIL DE JEU	= BLINDEUR	= CONQUERANT




LES PROFILS DU TIREUR

Application consciente :

Une fois le cadre théorique posé et assimilé par les participants, il est tout à fait envisageable :

- De revenir sur les jeux abordés durant les étapes d'expérimentation intuitive en y mettant les formes :
 - Avoir recours à des termes plus en rapport avec les concepts tactiques développés.
 - Utiliser un vocabulaire plus théorique.
 - Récapituler les intentions et attitudes des tireurs sous une seule appellation (profils...)
- Ou de faire évoluer les pratiquants dans une succession d'assauts thématiques en imposant ou interdisant certaines actions ou certaines zones de la piste afin de canaliser les tireurs sur l'un ou l'autre des profils.
 - Tableau récapitulatif :

DECISION 	Attaquant	Défenseur
Prend l'initiative d'entrer dans la distance d'action	CONQUERANT	PRESSEUR
Ne prend pas l'initiative d'entrer dans la distance d'action	CONTREUR	BLINDEUR

SYNTHESE : théorie et définitions

4 attitudes...

- L'Attaquant : - Prend les décisions d'attaque -> Quelle cible ? Quelle préparation ? Quel type d'attaque...
- Le Défenseur : - Décide de sa défense...
 - Active : Inciter, provoquer le déclenchement de l'attaque adverse.
 - Passive : Attendre que l'adversaire déclenche son attaque lui-même.
- L'Ouvreur : - Prend l'initiative d'entrer dans la distance d'action : « Ouverture » du jeu en créant les conditions du déroulement de la phrase d'armes.
- Le Fermeur : - Laisse ou incite l'adversaire à prendre l'initiative d'entrer dans la distance d'action : « Fermeture » du jeu en refusant de créer lui-même les conditions du déroulement de la phrase d'armes.



LES PROFILS DU TIREUR

...pour 4 profils.

- Chaque profil combine deux attitudes

Conquerant : Attaquant en ouverture.

Mots-clés : Initiative (priorité fleuret et sabre), préparation.

Contreur : Attaquant en fermeture.

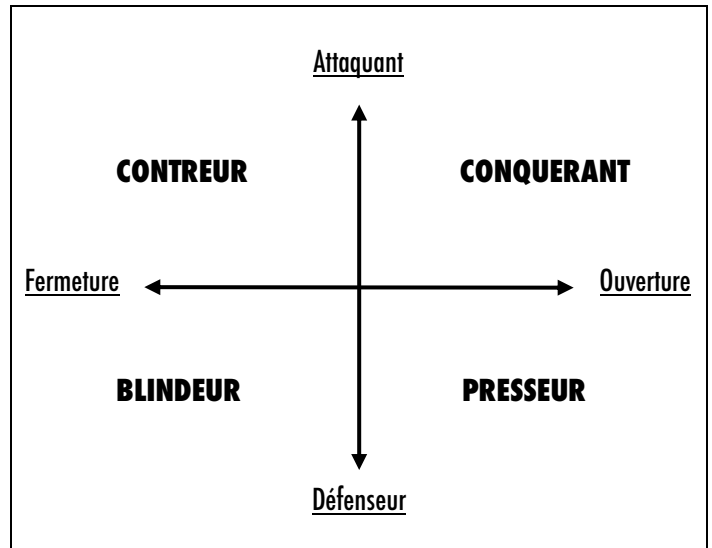
Mots-clés : Initiative (priorité fleuret et sabre), pas de préparation.

Blindeur : Défenseur en fermeture.

Mots-clés : réaction, pas de préparation

Presseur : Défenseur en ouverture.

Mots-clés : réaction, préparation.



Pour conclure :

Le conquérant :

Est celui qui progressera vers l'adversaire (préparation) pour entrer dans la distance d'action avec l'intention de déclencher et développer son attaque (nécessite la prise de priorité pour les armes de convention).

Le blindeur :

Est celui qui laissera progresser son adversaire pour entrer dans la distance d'action avec l'intention de déclencher l'action offensive. L'objectif étant de se défendre (jambes ou fer) pour ensuite toucher en riposte / action prioritaire.

Le presseur :

Est celui qui progressera vers l'adversaire (préparation) avec l'intention de « forcer » ce dernier à déclencher une action de contre-offensive ou une attaque dans la préparation (nécessite la prise de priorité pour les armes de convention). L'objectif étant de se défendre (jambes ou fer) pour ensuite toucher en riposte / action prioritaire.

Le contreur :

Est celui qui laissera progresser son adversaire pour entrer dans la distance d'action. L'objectif étant de déclencher une action de contre-offensive sur l'attaque de l'adversaire ou une attaque dans la préparation de ce dernier (nécessite la prise de priorité pour les armes de convention).