



LA TOUR

Objectif(s) pédagogique(s) :

- Améliorer l'efficacité des attaques : Travail sur la distance (d'attaque / de danger / de sécurité). Choix du moment du déclenchement de l'attaque.
- Développement des parades : Choix du mouvement et du moment d'exécution.

Prérequis :

- Jeu de la cabane incluant ses variantes progressives.

Mise en place :

- Supervision éventuelle d'un arbitre.
- Par deux, les participants se font face à une distance de 2 à 3 m définie en fonction de leur taille.
- L'un d'entre eux, **le garde de la tour** (défenseur), est en position de garde dans une zone délimitée (lignes, cerceau, plots, ...).
- L'autre, **le conquérant** (attaquant), lui fait face, en garde, hors de la distance d'action (> 2/ 3 m).

Déroulement :

- Le **conquérant** essaye de s'emparer de la tour en **touchant le garde** avec une attaque silencieuse. S'il réussit, il marque 1 point ou prend la place du garde...
- Le **garde** choisit son **option défensive** : Une retraite ou une parade riposte. Dans les deux cas (fente éventuelle sur riposte ou retraite), un pied maximum peut sortir de sa zone sous peine d'accorder un point au conquérant.
- **Durée des échanges** : Par rôle, 1' à 2' à déterminer.
 - Cas particulier : Il peut arriver que le conquérant s'approche trop près de la tour avant d'avoir déclenché son attaque. Si le garde estime être capable de le toucher sans sortir de sa zone défensive, il peut le faire avant d'envisager de se défendre si le conquérant poursuit son action offensive.
 - L'apparition fréquente des parades, des touches non-valables, des actions qui plaquent ou qui passent permettent d'ajouter du contenu au travail de l'arbitrage mais à titre informatif car leur maîtrise exige une expérience que les tireurs ne peuvent pas avoir à ce niveau.
 - Les moments de jeu peuvent être alternés avec de courtes séquences plus techniques en rapport avec le jeu (améliorer les parades, les ripostes, les feintes, les attaques, les déplacements). Ces séquences ne doivent cependant pas dépasser les temps de jeu afin de ne pas perdre la motivation des participants.
 - Au fil des séances, l'enseignant va inciter les participants à « parler escrime », à utiliser les termes spécifiques.

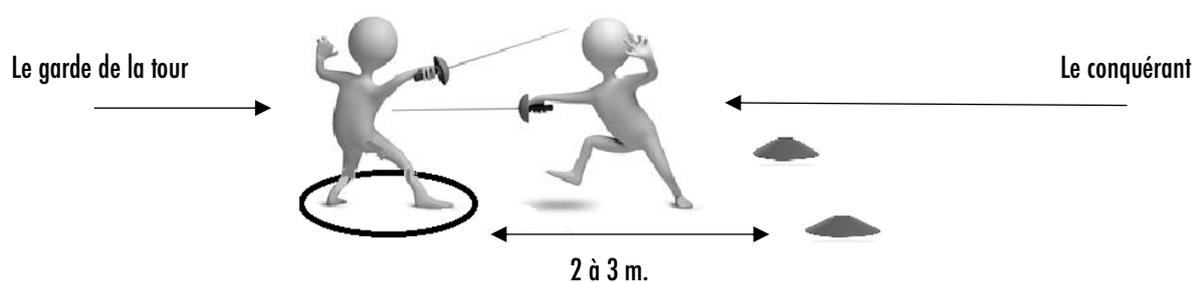


LA TOUR

Outils :

- Equipement d'escrime / de ludo-escrime.
- Plots, lattes, cerceaux, ...

Zone de jeu :



Débriefing : (voir fiche 1.6.1.)

- A l'instar du jeu de la cabane avec ses variantes progressives, un débriefing peut mettre en évidence le développement de la créativité en soulignant les différentes tentatives pour piéger son adversaire et l'expérimentation des différentes situations de jeu. Un apprentissage plus structuré peut alors s'ensuivre.