



LA DISTANCE COMME OUTIL TACTIQUE

Objectif pédagogique :

- Améliorer l'efficacité des déplacements : Se servir de la distance pour attaquer ou se défendre en appliquant la tactique du « Z ».

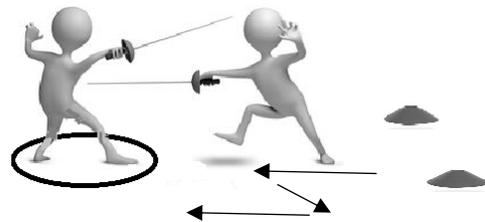
Prérequis :

- Jeu du chat et souris, de la cabane incluant ses variantes progressives et de la tour incluant ses variantes progressives.

La tactique du « Z » pour attaquer :

Mise en place, outils et prérequis :

- Voir jeu de la tour (fiche 2.2.3.)



Déroulement :

- Le **conquérant** (l'attaquant) avance, pour se mettre à distance d'attaque de son adversaire puis il recule avant de recommencer à avancer. Ces allers-retours, matérialisés par 2 ou 3 marches ou retraites, composent une trajectoire en forme de « Z ». Cette préparation est répétée plusieurs fois pour permettre au conquérant de tester la vigilance de son adversaire, le **garde**, en faisant semblant d'attaquer avant de rompre. Le déclenchement de la véritable attaque se fera soudainement, à l'appréciation du conquérant.
- Le **garde** (le défenseur), oscillant entre distance de danger et de sécurité, voit sa perception de la distance d'attaque de l'adversaire continuellement altérée. Cette situation changeante donne à son adversaire l'occasion d'attaquer en mettant sa concentration à l'épreuve et en perturbant sa vitesse de réaction.



LA DISTANCE COMME OUTIL TACTIQUE

La tactique du « Z » pour se défendre :

Situation 1 :

Mise en place, outils et prérequis :

- Voir jeu du chat et de la souris (fiche 1.2.1.)



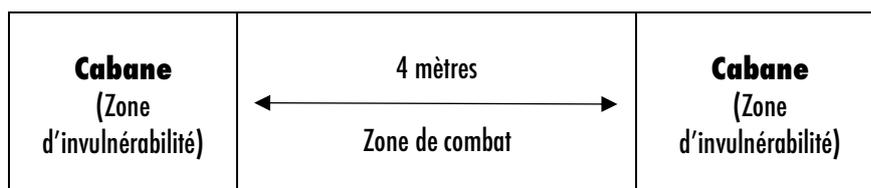
Déroulement :

- La tactique utilisée par la souris est d'alterner les allers-retours entre sa distance de sécurité et sa distance de danger, établies, toutes deux par rapport à l'estimation de la distance d'attaque du chat.

Situation 2 :

Mise en place, outils et prérequis :

- Voir jeu de la cabane et de ses variantes progressives (fiche 1.2.3.)



Déroulement :

- Plus complexe à mettre en place car les deux participants peuvent utiliser l'espace de jeu pour développer leurs allers-retours.
- 1) Décider AVANT le début de la phase de son intention : Attaquer ou se défendre ?
 - 2) Prendre des RISQUES en défense : Entrer volontairement dans la distance de danger (Se rapprocher ou laisser son adversaire le faire).
 - 3) 2 OPTIONS POSSIBLES sur le déclenchement de l'attaque adverse :
 - Défensive : reprendre instantanément de la distance pour se remettre en sécurité.
 - Défensive-Offensive : Rompre le minimum requis pour faire tomber trop court l'attaque adverse et se trouver à bonne distance pour immédiatement attaquer (marche, fente, marche + fente, en fonction du retour en garde de l'adversaire).



LA DISTANCE COMME OUTIL TACTIQUE

Que faire quand on a la même intention que l'adversaire... :

- Situation fréquemment rencontrée lors des assauts !
 - Deux adversaires ayant décidé d'attaquer en même temps se retrouvent dans une situation d'action simultanée. La réaction appropriée de l'arbitre est de remettre simplement en garde. Si un seul des deux adversaires touche, il remporte néanmoins le point.
 - De deux adversaires ayant décidé de se défendre découlent des situations variables :
 - 1) Ils ont tous deux décidé d'entrer dans la distance de danger :
 - Celui des deux qui possède la plus grande distance d'attaque pourrait changer d'avis et attaquer en jugeant la distance appropriée.
 - Les deux tireurs vont hésiter, marquer un temps d'arrêt, rompre et amorcer à nouveau les allers-retours.
 - 2) Ils ont tous deux décidé de laisser l'adversaire entrer dans sa distance de danger :
 - Dans ce cas, rien ne se passe. L'un des deux tireurs va probablement changer de tactique.

En conclusion :

Le concept de la tactique du Z peut être introduit à la suite de quelques séances de jeu pendant lesquelles les participants auront pu expérimenter différentes façons de faire.

Un questionnement des participants proposé par l'enseignant lors des débriefings permet de mettre en évidence les solutions trouvées.

Il se peut que durant ces échanges, la tactique du Z soit décrite par un des participants. Cela fournit à l'enseignant l'occasion d'embrayer et de poser un cadre pour décrire de façon plus structurée la manière de faire.

Si cette réponse attendue n'est pas formulée par les participants alors qu'elle était intuitivement utilisée durant les phases de jeu, l'enseignant peut la mettre en évidence lui-même.

Si d'autres tactiques sont proposées par les tireurs, exemple : « j'avance lentement, j'accélère et je me fends » (changement de rythme), l'enseignant peut saisir l'occasion d'introduire cette nouvelle proposition tout en postposant le développement de la tactique du « Z ».

... Il s'agit pour l'enseignant de se montrer opportuniste, de saisir les occasions données par les participants d'introduire un nouveau concept à partir de leurs suggestions. Même si leurs propositions font partie d'un niveau supérieur, l'enseignant peut poursuivre les échanges sans entrer dans les détails (sans placer un cadre théorique) et sans entamer un renforcement sur ces propositions.