

Les principes pédagogiques appliqués à l'escrime

1. Connaissances Générales

« La démarche préconisée et les comportements observables des tireurs »

Il convient de mettre en place une pédagogie active, en plaçant l'élève face à des situations problèmes. Il va devoir faire preuve d'activité consciente pour trouver la solution, comme lorsqu'il est seul face à l'adversaire. C'est la seule attitude qui lui permette d'analyser, de comprendre, d'imaginer, de se dépasser. Il est souhaitable de s'orienter vers des formes interrogatives de concertation, de discussion et de participation des élèves au déroulement de la séance.

Lorsqu'une situation est proposée, il est nécessaire de l'étudier du point de vue de l'attaquant, puis de celui de l'attaqué (chacun étant attaquant puis attaqué). Il est intéressant de faire travailler la même situation, avec des adversaires différents. Il est bien entendu que la progression n'est pas imposée aux élèves. Elle résulte d'une demande, d'un besoin, lorsque, mis en situation nouvelle, leurs acquis antérieurs se révèlent insuffisants pour résoudre le problème posé. L'acquisition nouvelle est découverte par eux chaque fois que cela s'avère possible.

Il existe trois situations :

Situation non définie = pédagogie de la découverte

Situation semi-définie = pédagogie de résolution des problèmes

Situation définie = pédagogie du modèle

Si le tout premier contact avec l'activité est basé sur la découverte, la démarche proposée s'appuie essentiellement sur une pédagogie de résolution des problèmes. En reprenant de l'escrime la définition suivante « toucher sans se faire toucher », nous partirons de l'assaut qui est la situation la plus ouverte pour faire émerger les connaissances suivantes :

Règles de sécurité

Règles de fonctionnement de l'activité

Savoir-faire

Arbitrage et organisation de rencontres

C'est ainsi que dans le cadre d'une action globale, l'apprenant doit devenir un individu compétent, autonome et responsable, afin de participer avec les autres à l'élaboration et au déroulement des projets collectifs. Il sera capable de s'exprimer et de respecter les règles établies avec les autres. Il faut agir pour que l'apprenant soit reconnu comme un être capable de :

Construire son activité

Connaître, maîtriser et contrôler ses possibilités motrices, physiques et sportives

Prendre les décisions les plus efficaces

Tenir le rôle confié par l'équipe

Accepter le résultat avec fair-play

C'est au travers de l'activité que l'apprenant doit démontrer qu'il est un acteur social qui peut créer, émettre un point de vue, gérer, proposer, choisir, transformer toutes choses propres et préparer son avenir en tant que citoyen.

2. Les différents stades comportementaux rencontrés.

Notre démarche est centrée sur l'apprenant et ce texte considère plus particulièrement l'enfant. L'objectif est d'utiliser l'esprit du jeu et les règles fondamentales de l'activité comme moyen de développement cognitif et moteur de l'élève. La structuration d'une action (exemple : attaque simple par coup droit) s'appuie sur des situations de coopération (le DUO) ou des situations d'opposition (le DUEL).

La coopération (exercice à caractère fermé) permettra la répétition des mouvements, leur guidage, leur compréhension. Dans cette situation, l'élève apprend à jouer un rôle (attaque ou défense) et à mieux s'approprier l'arme. Le fait de réduire ou de faire disparaître les incertitudes permet de centrer l'enfant sur l'action à réaliser et non sur la pertinence de l'action lors du rapport de force.

L'opposition (exercice à caractère ouvert avec beaucoup d'incertitudes) permet de vivre pleinement la finalité de l'activité, d'utiliser des savoir-faire pour être efficace dans les actions entreprises.

En aménageant les rôles attaquants/défenseurs, les actions (attaque, parade, riposte...), le terrain, le temps on peut plus ou moins atténuer la relation d'opposition. Ces situations sont plus riches et donc plus motivantes pour les enfants. Elles ont l'avantage de reproduire des phases de combat et réclament des prises de décision de la part des enfants face aux incertitudes. L'enseignant veillera à alterner les duos/duels afin de donner des éléments de réponse stables et efficaces aux élèves.

Quatre stades correspondent au comportement de l'élève face à l'action :

1. Stade émotionnel

Les capacités physiques et comportementales dominant, de façon positive ou négative, l'action de l'apprenant

2. Stade fonctionnel

L'enfant est encore imprégné de la phase émotionnelle. Il fournit des réponses motrices qui ne sont pas toujours adaptées.

3. Stade technique

Le sujet utilise prioritairement des techniques apprises pour vaincre l'adversaire.

4. Stade de création stratégique

L'élève fait appel à ses ressources physiques, cognitives et techniques pour vaincre l'autre. Il adapte les techniques et ses possibilités. L'enseignant tiendra compte de ces différents stades pour construire son cycle afin que l'enfant apprenne d'abord à mener un assaut et, au fur et à mesure, à mieux le gérer.