



LE KENDO-SCOLAIRE



UNE ACTIVITE PHYSIQUE SPORTIVE ET ARTISTIQUE ENCADREE A L'ECOLE



Michel Calmet
2006

Enseigner le kendo-scolaire ou le savoir combattre ?

Aujourd'hui, les valeurs individuelles sont très souvent mises en avant tant sur le plan sportif que sur le plan professionnel. Les arts martiaux sont soumis eux-aussi à ce phénomène. Symboles de la réussite et de l'engagement, le ippon marqué en compétition, la montée sur le podium ou encore la remise de médailles, ces événements ne durent que quelques secondes et nécessitent des années d'effort pendant lesquelles pour progresser, le temps passé à "faire avec l'autre" est bien plus important que le temps passé à "faire contre l'autre".

Les arts martiaux possèdent trois dimensions que sont les combats, la technique et la self-défense. Nous essayons de montrer, en nous appuyant sur notre expérience française, que dans le cadre de l'école, où nous accueillons tous les élèves, le rapport de force typique des arts martiaux peut être institué pour stimuler la possibilité de raisonner.

A ce "jeu, il n'y a pas de gagnant et de perdant, mais des apprenants qui trouvent du plaisir à partager leurs trouvailles" parce qu'elles ont du sens et qu'elles matérialisent une progression (Rey, 1998). Ce rapport de force s'élabore, se développe premièrement dans un milieu social, alors que cette dimension est très souvent rejetée après celle du duel, de la relation à deux. L'adaptation à ce milieu social passe en priorité par la coopération, la compréhension et non la compétition (Wallon, 1941; Axelrod, 1988; Gould, 1993; Bonnefoy et coll., 1997). Ainsi construit, ce rapport de force permet "d'apprendre à traiter l'adversaire non comme un ennemi mais comme un partenaire de jeu" (Dumazedier, 1998).

Notre intention est de proposer une réflexion où le kendo-scolaire est étudié et pratiqué comme un jeu de touches, de feintes et de relations. Il s'agit bien de toucher l'autre dans le cadre de confrontations adaptées mais en respectant des équilibres physiques (contrôler la touche : elle doit être "posée" à l'impact*) et sociaux (respecter l'autre). L'école est un lieu privilégié, en effet "Il n'y a guère d'autres lieux que l'école pour instituer un rapport pacifié à autrui. La relation commerciale, la relation de travail, la relation hiérarchique, la relation affective sont toutes régies par d'autres préoccupations que celles de la vérité" (Rey, 1998).

Les arts martiaux ont été conçus comme des méthodes d'éducation, les activités physiques et sportives qu'ils utilisent restent des moyens d'éducation. A cet égard nous recommandons que la pratique proposée ci-après reste une pratique encadrée.

Les règles d'or

Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas laisser faire mal

L'enjeu du combat ne vaut jamais l'intégrité de l'autre

Libre choix du partenaire

Le plus fort se met au niveau de l'autre pour le faire progresser

Savoir interrompre le combat à bon escient

* C'est dans cette optique que les bâtons ont été conçus.

Des points importants

Matériels

- Tenue vestimentaire sportive (survêtement, tee-shirt, pieds nus ou tennis selon le sol).
- Bâtons courts (80cm), légers (400g), recouverts de mousse, de diamètre important (6cm).
- Ils sont vérifiés à chaque séance par les partenaires.

Sécurité active (actions autorisées, contrôler les touches effectuées, visualiser l'arme du partenaire).

- Tenir l'arme à deux mains, le partenaire doit voir la bague du manche.
- Agir en ayant son arme dans le champ de vision, sans "piquer" pour toucher les cibles autorisées.
- Contrôler la touche sur l'arme du partenaire (touche redoublée).
- Contrôler la touche sur le partenaire (touche redoublée ⁽¹⁾), puis gérer le "fil de vie".
- Eviter l'arme du partenaire par esquive (rotative, flexion sur les jambes, recul).
- Parer l'arme du partenaire avec son arme (en haut et en bas).

Les premiers randoris (combats sans enjeu de victoire).

- Libre choix du partenaire, touche redoublée et règlement escrime (le combat est arrêté après chaque touche en auto-arbitrage).
- Au début du randori, les deux partenaires sont concentrés face à face, l'arme est le long de la cuisse.

Les randoris suivants sont des "combats à mémoire ⁽²⁾" (Calmet et al., 2002)

- Règlement escrime (le combat est arrêté après chaque touche).
- La touche est posée à l'impact, (reprendre les deux premiers points de sécurisation en touche simple)
- Compréhension du concept du fil de vie (la touche ne doit jamais trancher ce fil, même si le partenaire esquive ou recule).
- L'objet du randori est de comprendre comment les partenaires s'organisent. Il faut alors déterminer les formes de coups (feinter-toucher; battre l'arme du partenaire-toucher; glisser le long de l'arme du partenaire-toucher; enrouler l'arme du partenaire-toucher) et les parades (hautes et basses).
- L'arbitre est garant du bon déroulement du combat et de l'exactitude des techniques refaites.

Stabiliser les techniques de touches et de parades par répétitions

- De façon formelle (parcours de touches) ou plus librement en se répartissant l'espace de travail.
- Construire des phrases d'armes intégrant les attaques, les parades, les enchaînements d'actions (attaque-parade-nouvelle attaque...; attaque-parade-riposte...).

Faire évoluer les randoris

- Règlement boxe (on peut continuer à toucher après une touche).
- Randoris à thèmes les deux partenaires ont les mêmes contraintes réglementaires (au secret, au talon d'Achille, au talon d'Achille inversé, au plus de zones, avec des scores spécifiques...).
- Randoris avec différenciation des rôles et des contraintes réglementaires (pirate; ronde infernale...).

Evaluer les progrès

- Randoris avec partenaires choisis (1^{er} niveau) avec partenaires imposés (2^{ème} niveau).
- Prestation technique.

(1) Dans la même action de touche, il faut toucher le partenaire deux fois de suite (avec le plus faible intervalle de temps entre les deux touches) pour éviter que la première touche soit réalisée avec de la puissance. L'intention de cette action (toucher deux fois) doit être présente dans l'esprit du combattant pour qu'il la réalise correctement.

(2) En judo, le combat devient à "mémoire" lorsqu'une projection est réussie. En kendo-scolaire quand l'un des deux partenaires touche l'autre deux fois de la même façon, l'opposition est interrompue et les deux combattants doivent refaire en coopération ce qui a été réussi, en recréant le contexte du combat.

Les activités physiques de combat (APC) peuvent être classées en trois familles

Les luttes :	Les boxes :	Les escrimes :
Agrippées : judo, sambo, sumo Au corps : lutte	De poings : boxe anglaise, De pieds et de poings : boxe française, karaté, boxe thaï, taekwondo	A une main : épée, fleuret, sabre A deux mains : kendo

Les différentes formes de compétition possèdent des formes spécifiques pour les débutants

En judo : quel que soit l'âge, les combattants ne peuvent se présenter en compétition officielle ou institutionnalisée qu'à partir de leur deuxième année de licence. Pour les benjamins (l'âge de nos 6^{ème}) deux entraînements de 1h30 par semaine, soit 12h par mois, représentent sur une année de neuf mois 108h de pratique. Les poussins et benjamins, doivent rester debout quand ils projettent leur partenaire, ils ne peuvent pas se jeter au sol pour projeter, et ne peuvent pas attraper sous la ceinture (attraper la jambe) pour mettre à terre ou projeter. Ils n'ont pas droit aux étranglements et clés de bras. Au-delà, ils doivent être ceinture orange ou verte pour faire des compétitions, et toujours être dans la deuxième année de licence.

En boxe française : 3 types d'épreuves existent, le duo, l'assaut, le combat.

Le duo : 2 tireurs présentent en coopération une prestation utilisant la gestuelle de la BF. C'est une épreuve jugée sur la technique, la tactique, le degré d'originalité, la prise de risque. Elle se pratique en coopération.

L'assaut : 2 tireurs s'opposent pour le gain du match. C'est une épreuve jugée sur la maîtrise technique et le style, ainsi que sur la précision des touches qui doivent être contrôlées (sans puissance, on dit qu'elles sont posées à l'impact). Elle se pratique en opposition.

Le combat : c'est une épreuve qui ne peut se pratiquer qu'à partir d'un certain âge et d'un certain niveau. On distingue :

- Le combat 2^{ème} série dans lequel le casque et les jambières sont obligatoires. (jugement donné en fonction de la maîtrise technique, du style, de la combativité et de l'efficacité). Il ne peut être pratiqué qu'à partir de la 1^{ère} année junior.
- Le combat 1^{ère} série dans lequel le port du casque et des jambières sont interdits. Il ne peut être pratiqué qu'à partir de la 2^{ème} année junior.
- Le combat série nationale (senior).
- Le combat féminin (senior).

En escrime : l'escrime olympique, et ses trois armes, est bien connue, même si les conventions de combat le sont moins. Possibilité de toucher à n'importe quel moment, et sur tout le corps à l'épée, priorité à l'attaque (la riposte ne peut se faire qu'après la parade) et la touche n'est valable que sur le plastron au fleuret. Moins connue est l'escrime artistique (1^{er} championnats du monde en août 2000 à Vichy). Plusieurs thèmes 1 - Antiquité - Médiéval, 2 - Grand siècle - Renaissance - XVII^{ème} - XVIII^{ème} - Contemporain, 3 - Intemporel - Fantastique, 4 - Solos, sont jugés en troupes ou en duos, sauf bien sûr pour le thème 4.

La notion de randori

C'est une notion spécifique au judo, elle est difficilement comprise chez les judokas eux-mêmes. Il s'agit d'un combat sans enjeu, dans lequel les judokas doivent mettre en application leurs habiletés pour projeter ou contrôler l'autre. Dans un combat avec enjeux, le perdant arrête la compétition, le gagnant continue. Dans un combat avec enjeux, la gestion du score fait partie des stratégies et tactiques. Cela n'existe pas dans le randori.

RANDORI MOTIVATIONS ET BUTS D'ACCOMPLISSEMENT, Famose (1990).

BUT POURSUIVI PAR LE SUJET	NIVEAU D'HABILETE	COMPORTEMENTS
Le résultat Le but est d'obtenir des jugements positifs et d'éviter des jugements négatifs sur le niveau d'habileté.	Haut	Orientation vers la maîtrise Recherche de la difficulté Persévérance élevée
	Bas	Impuissance apprise Evite la difficulté Faible persévérance
L'apprentissage Le but est d'augmenter le niveau d'habileté	Haut ou Bas	Orientation vers la maîtrise Recherche de la difficulté optimale qui facilite l'apprentissage Persévérance élevée

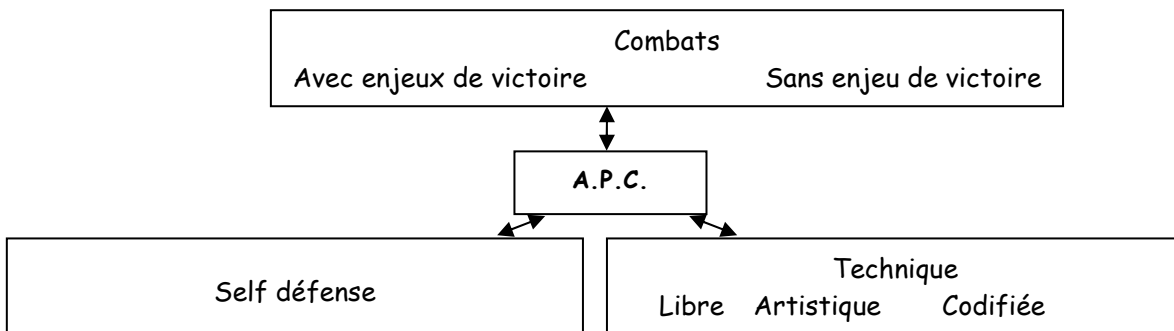
Dans le randori, le but est d'augmenter le niveau d'habileté.

QUEL MODELE CONSTRUIRE POUR LES APC EN MILIEU SCOLAIRE ?

En étudiant différents sports de combat, nous pouvons remarquer qu'ils possèdent des points communs :

combats (avec et sans enjeux), technique (libre, codifiée, artistique), self-défense

C'est la mise en système de ces différents points qui doit permettre de construire le programme EPS :



Il nous semble important qu'à terme l'apprenant ait des informations sur les trois points, mais deux au minimum doivent être abordés lors de chaque cycle. Les deux associations suivantes nous semblent être les plus pertinentes en milieu scolaire pour la phase d'initiation :

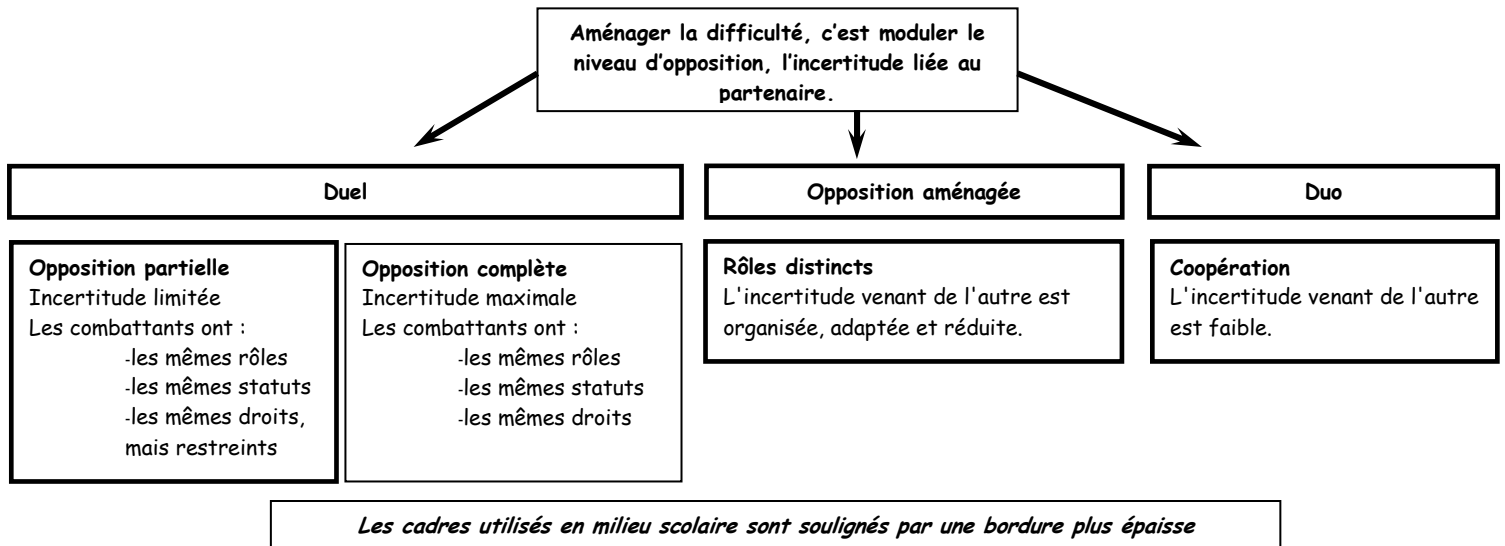
Combats sans enjeu et technique ou Technique et self-défense

Cette notion de technique peut paraître embarrassante, mais il faut se placer aussi du point de vue où l'enseignant n'est pas LE détenteur de la technique, il est structurateur des techniques utilisées par les apprenants.

L'INCERTITUDE OU LA CERTITUDE DES ACTIONS DE L'AUTRE ORGANISE LES COMPORTEMENTS

Incertitudes des actions de l'autre		Certitude des actions de l'autre	
COMBAT		TECHNIQUE	
Compétition	Entraînement	Libre	Codifiée
Enjeux de victoire	Sans enjeu de victoire	Duos, enchaînements	Katas
Règlements aménagés suivant les niveaux et/ou les âges	Combats libres	Combats à thèmes	Ils sont parfois « aménagés » notamment pour gérer la notion d'handicap
		Des thèmes peuvent cependant être définis	

AMENAGEMENT DE L'OPPOSITION



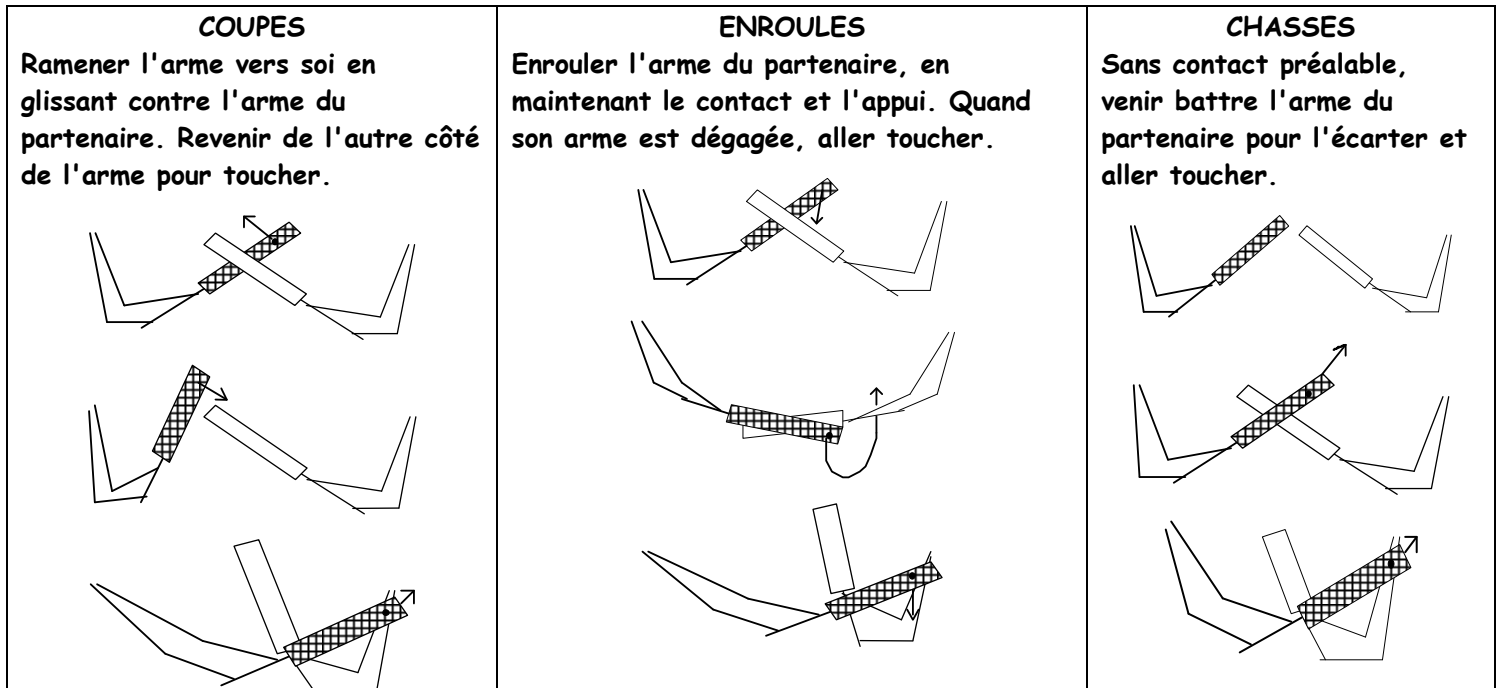
L'EVALUATION

Elle sera établie à partir des points abordés dans le cycle. Elle concernera donc deux points :
 Combats de type randori et technique ou Self défense et technique

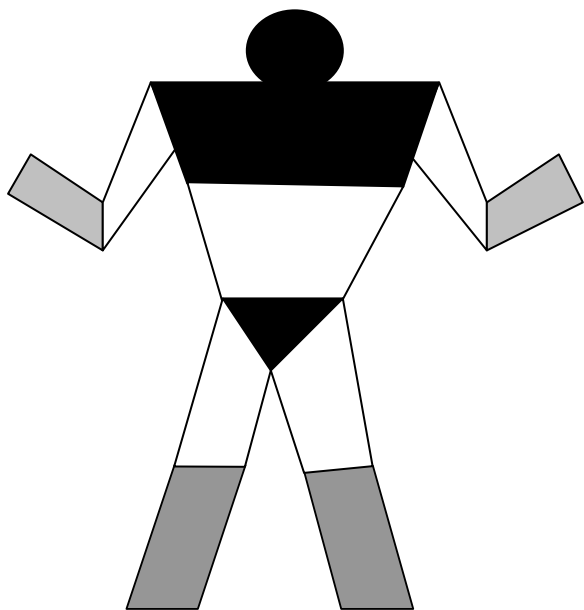
LA MISE EN ŒUVRE

L'APS peut être abordée en adaptant le cadre proposé par Bui-Xuan (1994). Adapté parce qu'à chaque situation d'apprentissage abordée, nous retrouverons les cinq étapes qu'il propose :
 Emotionnelle, Fonctionnelle, Technique, Contextuelle, Maîtrise

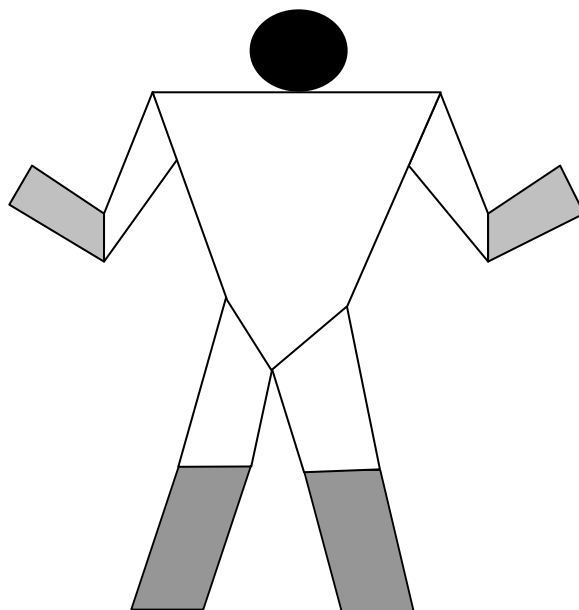
TROIS TECHNIQUES DE TOUCHES AVEC CONTACT DES ARMES



ZONES INTERDITES, AUTORISEES OU NON COMPTABILISEES



Vue de face



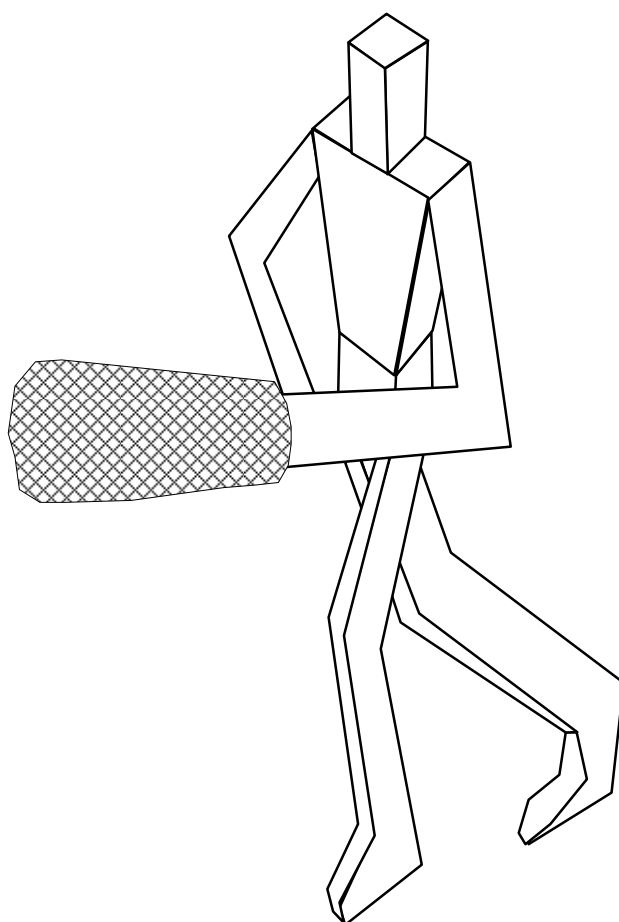
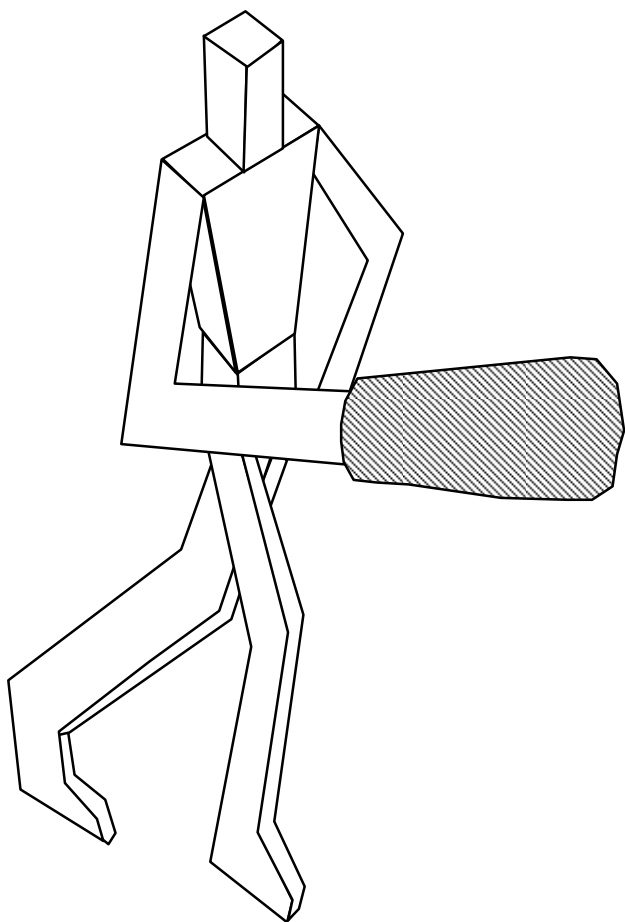
Vue de dos

En noir les zones d'attaques interdites

En grisé les zones non comptabilisées

En blanc les zones autorisées

FICHE D'ARBITRAGE



DIFFERENTES FORMES DE COMBATS EN KENDO-SCOLAIRE

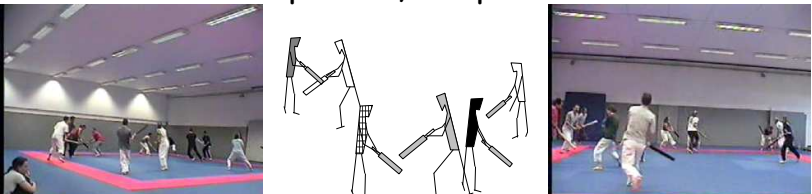
REGLEMENT	
BOXE	ESCRIME
possibilité de remiser après une touche, le combat n'est pas interrompu	après chaque touche, ou riposte, le combat est interrompu puis redémarre
Combat en touche doublée deux touches successives (tac-tac) pour marquer le point	Combat en touche doublée deux touches successives (tac-tac) pour marquer le point
Combat simple touche, posée au contact au plus de touche	Combat simple touche, posée au contact au plus de touche
Combat à mémoire le combattant garde les touches réalisées en mémoire, quand deux touches sont identiques ils interrompent le combat et refont en coopération la touche	Combat à mémoire le combattant garde les touches réalisées en mémoire, quand deux touches sont identiques ils interrompent le combat et refont en coopération la touche
	Combat au plus de zone deux zones min : haut/bas ou droite/gauche vers quatre zones Ht Dr/Ht Ga/Ba Dr/Ba Ga et peut être six zones en rajoutant le ventre et le dos
	Combat au talon d'Achille deux formes : le combattant vient déclarer à l'arbitre une zone en secret : 1. il doit toucher la zone choisie 2. il ne doit pas être touché à cette zone
Combat à thèmes une seule forme d'attaque est autorisée, on ne peut que contre-attaquer, on ne peut que se défendre, se défendre d'une seule façon	Combat à thèmes une seule forme d'attaque est autorisée, on ne peut que contre-attaquer, on ne peut que se défendre, se défendre d'une seule façon
Combat en nombre de touches fixées 1 touche en or (pentathlon) 2 touches gagnantes (kendo officiel) 5 touches gagnantes minimum et 2 touches d'écart	Combat en nombre de touches fixées 1 touche en or (pentathlon) 2 touches gagnantes (kendo officiel) 5 touches gagnantes minimum et 2 touches d'écart
	Combat avec score en progression géométrique 1 ^{ère} touche vaut 1pt, sans être touché, la 2 ^{ème} vaut 3pts, toujours sans être touché la 3 ^{ème} vaut 6pts. Le premier arrivé à 10pts a gagné.

KENDO SCOLAIRE ET COMBATS AVEC TERRITOIRES AVEC DECOMPTE DES POINTS

<p style="text-align: center;">Le kendoka chez les sumotoris</p> 	<p style="text-align: center;">Contraintes</p> <p>Toucher sans être touché, ne pas sortir du cercle</p> <p style="text-align: center;">Décompte des points</p> <p>La touche vaut 2 pts, la sortie du cercle vaut 1 pt. La deuxième touche 3 pts, la troisième touche vaut 6 pts.</p>
<p style="text-align: center;">Cerbère et les kendokas</p> 	<p style="text-align: center;">Contraintes</p> <p>Cerbère reste sur son pont. Les kendokas n'ont pas le droit de reculer et doivent rejoindre le camp opposé :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sans avoir été touché - en touchant le premier <p style="text-align: center;">Décompte des points</p> <p>Sortir des enfers, la liberté n'a pas de point. Être touché c'est retourner aux enfers.</p>
<p style="text-align: center;">Le pirate et le kendoka</p> <p>a) avec un cercle</p> 	<p style="text-align: center;">Contraintes</p> <p>Le pirate a le pied avant (qui correspond à la main haute) fixé dans le trou.</p> <p style="text-align: center;">Décompte des points</p> <p>Toucher le pirate 1 pt Faire sortir le pirate du trou 1 pt Être touché par le pirate 3 pts négatifs.</p>

Le kendoka peut compter les points, il peut s'organiser par rapport au score.

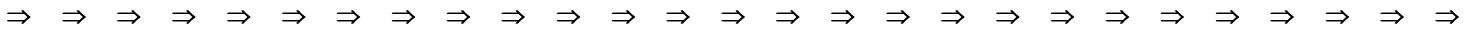
KENDO SCOLAIRE ET COMBATS AVEC TERRITOIRES SANS DECOMPTE DES POINTS

<p style="text-align: center;">Le pirate et le kendoka</p> <p>b) avec plusieurs cercles : le pirate et la princesse ou l'amazone et le prince...</p> 	<p style="text-align: center;">Contraintes</p> <p>Le kendoka veut délivrer la princesse enfermée dans (la cabine, le château), le pirate l'en empêche</p> <p>A chaque touche, le pirate avance ou recule d'une case (départ au milieu des cercles). Variante : au dernier cercle, la princesse peut aider le kendoka</p>
<p style="text-align: center;">La ronde infernale</p> 	<p style="text-align: center;">Contraintes</p> <p>Le chef d'orchestre annonce le numéro des combattants qui sont dans la ronde. A l'appel du numéro, le "rondeur" qui combattait cesse le combat et sort. Le "rondeur" appelé entre et combat.</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le chef d'orchestre appelle le numéro opposé au "rondeur". - le chef d'orchestre appelle le numéro de celui qui combat
<p style="text-align: center;">Un pour tous, tous pour un</p> 	<p style="text-align: center;">Contraintes</p> <p>Touches aux jambes seulement et en touche doublée. Tout le monde peut toucher tout le monde, tout le monde peut trouver des associés pour faire des tours de défense. Personne ne doit raser les murs.</p>

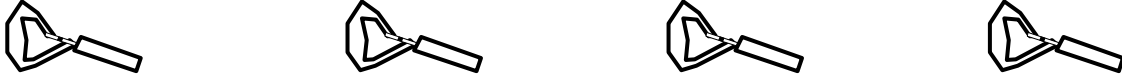
Le kendoka ne peut pas compter les points, il s'organise par rapport à l'émotion suscitée par le jeu.

PARCOURS DE TOUCHES : SENS DU DEPLACEMENT ⇒ ⇒

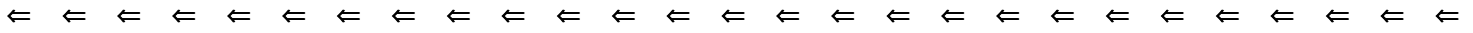
Départ



Rangée : travail du "couper" (se mettre en garde, contact des armes), réaliser la touche, passer au combattant suivant



Rangée : travail du "battre" (se mettre en garde, contact des armes), réaliser la touche, passer au combattant suivant



Rangée : travail de "l'enrouler" (se mettre en garde, contact des armes), réaliser la touche, passer au combattant suivant



FICHE D'EVALUATION - KENDO SCOLAIRE (1)

Nom :		Prénom :		Classe :	Date :	
NOM DU PARTENAIRE	Numéro du Tapis	Points marqués	Technique utilisée	Zone touchée	J'ai arbitré le combat	

FICHE EVALUATION - KENDO SCOLAIRE (2)

Date:	NOM:	Prénom:
-------	------	---------

Nom du partenaire	Points marqués	Action	Qui arbitrait	J'ai arbitré le combat

LES CASCADES DE COMBAT

Il s'agit de présenter à deux (ou plus) en connivence, un enchaînement d'attaques, de défenses, de parades simulant une scène de combat comme au cinéma. C'est une cascade d'une durée de 45 secondes à une minute environ. Elles sont plus faciles à réaliser si plusieurs cycles de combat ont été effectués. Elle peut contenir des attaques à mains nues, avec les pieds avec les sabres utilisés pendant les combat de kendo-scolaire. L'expérience de cette pratique nous a amenés à introduire des passages lents ou humoristiques autour d'une histoire ou d'un thème qui est racontée en action. Les cascades de cascades consistent à enchaîner toutes les cascades du groupe.

FICHE EVALUATION - KENDO SCOLAIRE (3)

Nom:	Prénom:	Date:
------	---------	-------

<p>1</p> <p>CASCADES (2 passages)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Enchaîne</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bruitage</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Amplitude</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Vitesse</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Variétés</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Risques</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Spectacle</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Passages identiques</td><td></td><td></td></tr> </table>	Enchaîne			Bruitage			Amplitude			Vitesse			Variétés			Risques			Spectacle			Passages identiques			<p>2</p> <p>COMBAT AU PLUS DE ZONES</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><th>Noms</th><th>Score</th></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><th>Noms</th><th>Noms</th></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> <p>Arbitrage</p>	Noms	Score									Noms	Noms					<p>3</p> <p>COMBAT EN DEUX TOUCHES</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><th>Noms</th><th>Score</th></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><th>Noms</th><th>Noms</th></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> <p>Arbitrage</p>	Noms	Score									Noms	Noms				
Enchaîne																																																										
Bruitage																																																										
Amplitude																																																										
Vitesse																																																										
Variétés																																																										
Risques																																																										
Spectacle																																																										
Passages identiques																																																										
Noms	Score																																																									
Noms	Noms																																																									
Noms	Score																																																									
Noms	Noms																																																									
<p>5</p> <p>COMBAT AU SECRET</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><th>Noms</th><th>Score</th></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><th>Noms</th><th>Noms</th></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> <p>Arbitrage</p>	Noms	Score									Noms	Noms					<p>4</p> <p>COMBAT AU PLUS DE TOUCHES</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><th>Noms</th><th>Score</th></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><th>Noms</th><th>Noms</th></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> <p>Arbitrage</p>	Noms	Score									Noms	Noms					<p>3</p> <p>COMBAT EN DEUX TOUCHES</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><th>Noms</th><th>Score</th></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><th>Noms</th><th>Noms</th></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> <p>Arbitrage</p>	Noms	Score									Noms	Noms												
Noms	Score																																																									
Noms	Noms																																																									
Noms	Score																																																									
Noms	Noms																																																									
Noms	Score																																																									
Noms	Noms																																																									

REGLEMENT:

Tu écris le score ainsi: Ton score / Le score du partenaire Ex: 2 / 1 Tu as gagné 2 à 1

Combat au secret:	Le combat est arrêté quand un des combattants touche la zone annoncée à l'arbitre.
Combat au plus de zones:	Durée du combat 1', celui qui a le plus de zones a un bonus de 5 pts
Combat en deux touches gagnantes:	Le combat est arrêté quand un des partenaires a touché deux fois
Combat au plus de touches	Durée 2'
Cascades	Deux passages identiques

DANS LE CADRE D'UNE PROGRAMMATION EN E.P.S.

11 à 12 ans 2 cycles de 15h	Respect du matériel apprendre à le vérifier, à le manipuler avec soin Connaître et respecter les règles Combats Savoir arbitrer Différencier les frappes Travail des techniques de base: couper, enrouler, battre, feinter
13 à 15 ans 2 cycles de 15h	Différencier les frappes Différencier les techniques à partir de parades, esquives, blocages, feintes Combats Construction d'enchaînements de techniques en coopération.
13 à 15 ans si 2 cycles de plus	Travail des cascades: Simuler des combats à deux ou plus (4 maxi), les cascades doivent contenir différentes techniques utilisées en Kendo, et éventuellement sur une attaque (pied ou poing) une projection type judo (après esquivé ou blocage)

REFERENCES

- Axelrod, R. (1998) Conflit et coopération, la théorie des jeux, Sciences Humaines 82, 42-44
- Bonnefoy G et coll., 1997, Sports collectifs, jouer en équipe, Paris, Les cahiers Actio.
- Bui-Xuan G, 1994, Une modélisation du procès pédagogique, in Enseigner l'EP, p. 77-90, AFRAPS
- Calmet M, Lantz D, Carpentier C, Ahmaidi S. (2002), Lire l'activité adaptative de l'élève en EPS, lire l'activité du compétiteur : un exemple en judo, Communication Rennes 2^{ème} Colloque ARIS
- Dumazedier, J. (1997) De la culture sportive, STAPS 44, Aubenas, 97-103
- Famose JP, (1990) Apprentissage moteur et difficulté de la tâche, Insep , p. 223.
- Gould SJ. (1993), "Kroptokine n'était pas cinoque", in Gould S, La foire aux dinosaures, Seuil, 405-422
- Rey, B. (1998) Savoir scolaire et relation à autrui, Cahiers Pédagogiques 367, 8-9
- Wallon H, 1941, L'évolution psychologique de l'enfant, Colin, Paris

Merci aux étudiants des Facultés des Sciences du Sport d'Amiens et de Montpellier (Universités de Picardie et de Montpellier 1) d'avoir accepté de figurer en photos dans ce document.