



LA SECONDE INTENTION : ETAPPE 1



De quoi s'agit-il ?

FAUSSES ACTIONS, FEINTES, INVITES... Autant de procédés pouvant mettre l'adversaire dans une situation le forçant à exécuter une manœuvre ou un déplacement pouvant favoriser l'exécution de la véritable action d'un tireur. Globalement, il s'agit de « **TENDRE UN PIÈGE** »

- Ces termes sont à ranger dans un seul « mot-valise » : Celui de la « **seconde intention** ».
- Toutefois, la notion de **seconde intention** est à prendre avec du recul car, lors d'un assaut, les échanges entre tireurs constituant les phrases d'armes sont **TOUJOURS** teintés de seconde intention... Quelle que soit l'action entreprise par le tireur, il la réalise dans un but précis, avec une idée en tête, tout en sachant que la phrase d'armes peut se poursuivre et qu'il est possible qu'il ait, lui aussi, à réagir aux actions de son adversaire.

Définitions utiles :

- SECONDE INTENTION : - Tactique consistant à faire croire à l'adversaire en la mise en place d'une manœuvre tout en présumant de sa réaction et en développant son action en conséquence.
- INVITE : - Geste consistant à se dévoiler volontairement. Ouverture de ligne donnant à l'adversaire l'occasion de déclencher un mouvement offensif.
- FEINTE : - Simulacre d'action offensive, défensive ou contre-offensive destiné à tirer parti d'une réaction ou absence de réaction de l'adversaire.
- FAUSSE ATTAQUE : - Action offensive non complètement développée destinée à faire réagir l'adversaire pour en tirer parti.
- FAUSSE PARADE : - Action défensive non complètement développée destinée à faire réagir l'adversaire dans son action offensive pour en tirer parti.
-

Mise en application :

- Sur base de situations d'assauts aménagées à durée déterminée : chaque tireur se voit attribuer un rôle prédéfini avec des objectifs propres et des conditions pour les atteindre :
 - Se référer aux fiches de jeux tactiques (1.2.1., 1.2.3., 2.2.3.) pour un maximum de clarté sur l'identification des rôles et objectifs de chaque participant.
 - Le développement et la mise en place des options tactiques en rapport avec le thème de seconde intention choisi doit se faire progressivement (exemples proposés ci-dessous) en les ajoutant aux actions initialement prévues par les jeux en question.
- Intégrer un seul thème de seconde intention pour chaque tireur lors d'un assaut en opposition.
- Développer le jeu de sorte que la seconde intention choisie puisse s'intégrer dans des phrases d'armes pouvant aller jusqu'à la contre-riposte.



LA SECONDE INTENTION : ETAPÉ 1



Concrètement :

Rôles	Action	Objectif	Secondes intentions possibles
<u>BLINDEUR :</u>	INVITE :	Susciter le déclenchement d'une action offensive sur une ouverture de ligne volontaire et contrôlée.	Orienter l'attaque adverse pour la parer plus aisément.
	FAUSSE PARADE (feinte défensive):	Après le déclenchement offensif, susciter la composition d'attaque sur une (fausse) prise de décision défensive.	Anticiper le développement de l'action offensive composée et l'orienter en prenant le parti de fermer une ligne pour pouvoir parer cette attaque plus aisément en composant avec une seconde parade appropriée.
<u>CONQUERANT :</u>	FEINTE d'attaque :	Forcer l'adversaire à opter pour une attitude défensive.	<p>Sur un choix de parade fermée, <u>composer</u> l'action offensive avec un trompelement approprié.</p> <p><u>Remiser</u> ou <u>reprendre</u> l'attaque sur une réaction non immédiate de l'adversaire.</p> <p>Profiter d'une défensive de jambes adverse pour <u>redoubler</u> l'attaque.</p>
	FEINTE de corps, INVITE :	Forcer le déclenchement de l'offensive adverse.	Sur le déclenchement adverse, placer une action défensive ou contre-offensive.
	FAUSSE ATTAQUE (feinte offensive):	Forcer l'adversaire à opter pour une action contre-offensive.	A l'instar du contre-temps (voir 4.2.2.), faire échouer la tentative de contre-attaque.
<u>PRESSEUR :</u>			

Progressif :

Coopération >> Opposition :

- L'enseignant introduit le développement tactique en coopération, dans un premier temps, en attribuant un rôle à chaque tireur ou en imposant le thème. Le moment du déclenchement et la manœuvre technique peuvent rester à l'appréciation des participants.
- Petit à petit, l'enseignant remplace la coopération par de l'opposition, en augmentant la sélection des choix tactiques possibles, en donnant plus de liberté de mouvement aux participants, ...

Débriefing : (voir fiche 1.6.1.)

- 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 d'assauts.