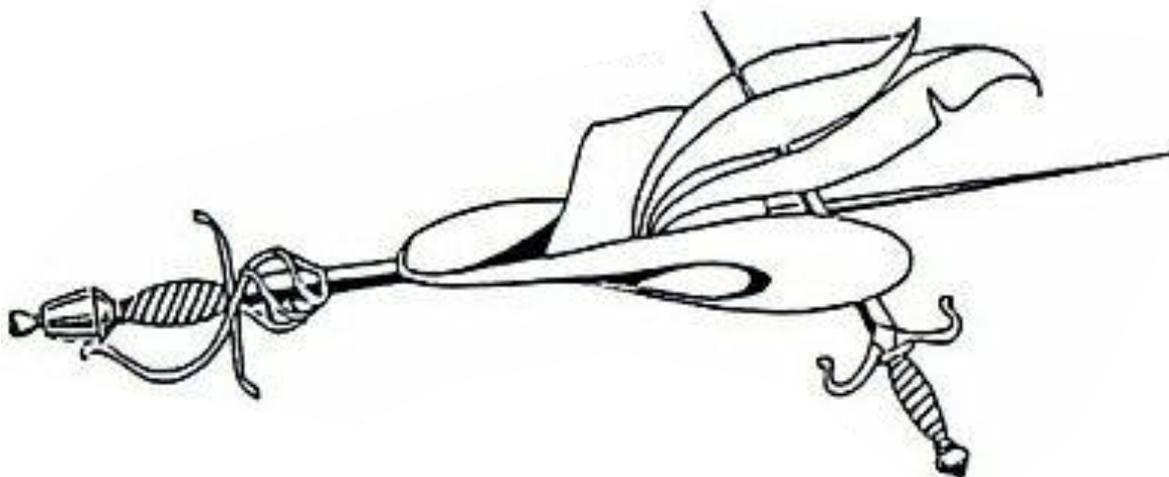
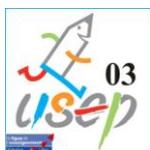


# ESCRIME ARTISTIQUE

EN MILIEU SCOLAIRE



Document de Stéphanie TINAYRE CPC EPS



logo : Les Lames sur Seine

# Escrime Artistique

## Pratique en milieu scolaire

Document S.TINAYRE CPC EPS



### Qu'est-ce que l'escrime artistique ?

L'escrime artistique et de spectacle lie la pratique sportive et l'activité artistique. Elle utilise notre patrimoine historique et culturel qui met en relief la pratique de l'escrime à travers toutes les époques, de l'Antiquité au XXème siècle. Elle s'appuie sur les documents d'époque : les gravures, les traités, les romans... et sera très vite utilisée au théâtre comme au cinéma, notamment dans le genre qualifié « de cape et d'épée ».

Les armes sont diverses et sont choisies en fonction de l'ancrage historique ou imaginaire : bâton, hache, fléau d'armes, dague, épée à deux mains, canne, rapière, épée, fleuret, sabre, sabre laser...

Utilisée au départ de manière uniquement confidentielle sur les plateaux de cinéma, par des maîtres d'armes passionnés, cette discipline a été prise en main et sa pratique structurée par l'Académie d'Armes de France puis la Fédération Française d'Escrime. Il en existe donc trois sortes :

- L'escrime artistique de loisirs (pratique de technique et de gestuelle)
- L'escrime artistique de spectacle (pratique technique chorégraphiée au sein d'un scénario)
- L'escrime artistique de compétition (prestation notée sur un aspect technique)

### Escrime artistique et escrime sportive

L'escrime artistique **se nourrit de la technique de l'escrime classique**, elle ne fait donc pas l'économie d'un enseignement des fondamentaux et des règles de sécurité.

- ✓ L'escrime artistique est une **simulation de combat**. Les coups sont maîtrisés.
- ✓ Elle se pratique **avec des armes réelles**, mais **sans les protections** de l'escrime classique.
- ✓ Les combattants ne sont donc **plus des adversaires réels mais des partenaires qui coopèrent** et exécutent une chorégraphie codifiée.
- ✓ L'escrime artistique ne laisse **aucune place à l'improvisation** : les mouvements sont prévus, écrits et répétés jusqu'à les rendre réalistes et les inclure dans une mise en scène.
- ✓ Le but de l'escrime artistique de spectacle est d'offrir l'illusion d'un combat à un spectateur. Les **mouvements** ne seront donc plus rapides et vifs mais **amplifiés, ralentis et exagérés pour être esthétiques et lisibles du public**.

## Les Fondamentaux

La pratique de l'escrime artistique trouve son fondement dans les techniques de base. Il est donc souhaitable que les élèves aient, dans un premier temps, une expérience de l'escrime classique.

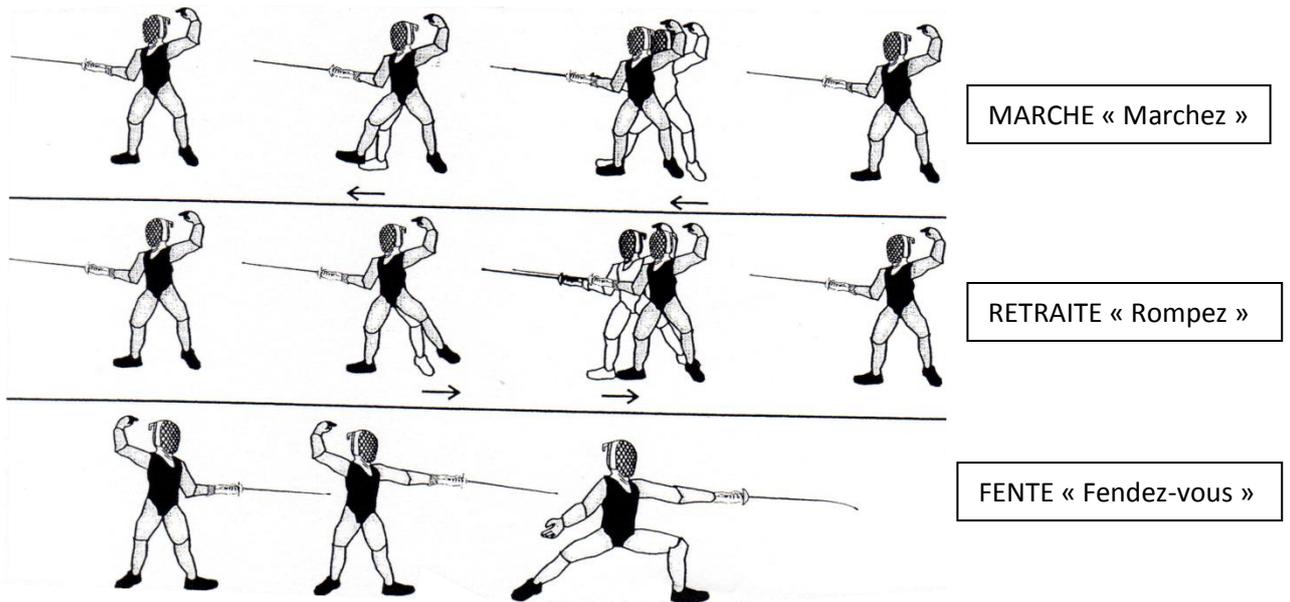
### - Le maintien et l'équilibre

**La position de garde**, position « neutre » doit être travaillée. Les pieds sont orientés perpendiculairement l'un par rapport à l'autre, écartés de la largeur des épaules, le pied droit (droitiers) pointant en direction de l'adversaire. Le corps est de profil (pour offrir le moins de surface à l'adversaire), le poids est réparti équitablement sur les deux jambes fléchies. Le corps est gainé mais souple sur les appuis.

### - Les déplacements

Ils sont très importants dans le combat car ils permettent de garder toujours la bonne distance par rapport à l'adversaire pour porter les attaques ou faire les parades. Les élèves doivent toujours être en position d'équilibre pour pouvoir attaquer ou se défendre dans les meilleures conditions. Les distances et les déplacements seront adaptés à l'arme adoptée.

- **La marche** (consigne : « marchez »). C'est un court déplacement vers l'avant qui s'effectue à partir de la position de garde en avançant d'abord le pied avant puis le pied arrière. Ce déplacement compte deux temps :
  - 1- pose du talon de la jambe avant
  - 2- avancée du pied arrière en même temps que l'on pose la pointe du pied avant
- **La retraite** (consigne : « rompez »). C'est un court déplacement vers l'arrière qui s'effectue à partir de la position de garde en reculant d'abord le pied arrière puis le pied avant. Ce déplacement compte trois temps :
  1. Recherche du sol avec la pointe du pied arrière
  2. Pose complète du pied arrière en même temps que l'on recule le talon du pied avant
  3. Pose de la pointe du pied avant
- **La passe avant** (consigne : « passe avant »). C'est un déplacement vers l'avant plus grand que la marche que l'on utilise pour s'approcher de l'adversaire. On place le pied arrière devant le pied avant, puis on retombe en garde vers l'avant.
- **La passe arrière** (consigne : « passe arrière »). Idem sauf que c'est vers l'arrière.
- **La fente** (consigne : « fendez-vous ») est l'action qui accompagne une attaque. La détente de la jambe arrière s'accompagne d'une projection de la jambe avant. La touche finale doit arriver en même temps que la pose du pied avant. On travaille également le **retour en garde**.



- **Le bond** (consigne : « bond avant/bond arrière ») déplacement à l'aide d'un saut horizontal.
- **Le changement de garde** (consigne « changez de garde ») consiste à modifier la position de garde, vers l'avant ou vers l'arrière. On pivote sur la jambe avant ou sur la jambe arrière en changeant de profil.
- **La demi-volte** (consigne « demi-volte ») changement de garde avec un demi-tour du corps. Vers l'avant ou vers l'arrière.
- **La volte** est une rotation complète du corps avec un retour sur la même garde que celle du départ.

Il existe d'autres déplacements : contre-volte, In Quartata, Passata Solo, passe latérale... qui seront davantage travaillés par des escrimeurs confirmés.

**Les esquives** constituent également des déplacements qui seront utilisés en escrime artistique. Elles sont diverses (arrière, latérale, saut, flexion...).

- Les positions de main et parades

Elles sont codifiées et selon la terminologie du sabre ou de l'escrime médiévale ou mousquetaire, on trouvera certaines variantes. On s'accordera sur la terminologie suivante :



PRIME



SECONDE



TIERCE



QUARTE



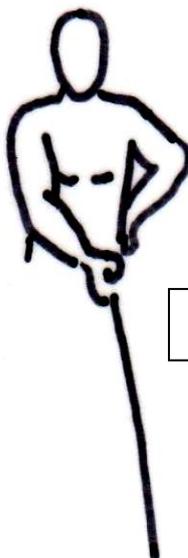
QUINTE



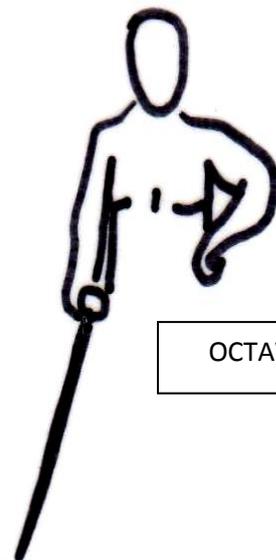
QUINTE RENVERSEE



SIXTE



SEPTIME



OCTAVE

- **Les actions de lame**

- **L'engagement** : les deux lames sont en contact pour préparer une attaque. On précisera la position de cet engagement (« engagement de tierce »).
- **Attaque au fer en battement** : on frappe sèchement la lame adverse
- **Attaque au fer en froissement** : on exerce une pression plus longue, brusque et puissante, puis on glisse vers la base de la lame adverse en tournant, on peut ainsi désarmer son adversaire.
- **Attaque au fer en pression** : on appuie un court instant sa lame sur la lame adverse
- **Prise de fer en enveloppement** : on s'empare de la lame adverse avec la sienne et on fait tourner la pointe pour la ramener dans la même position sans la lâcher.
- **Prise de fer en opposition** : on maîtrise la lame adverse en poussant et en restant sur la même ligne.
- **Prise de fer en croisement** : on s'empare de la lame adverse pour la diriger verticalement vers le haut ou vers le bas.
- **Prise de fer en liement** : on s'empare de la lame adverse pour la diriger dans la diagonale opposée.

- **Les attaques**

Il existe différentes attaques qui sont, comme les déplacements, définies très précisément. Avec un public scolaire du premier degré, on se contentera de parler

- **Attaque directe** en coup droit
- **Attaque verticale en brisé** : de haut en bas
- **Attaque verticale en enlevé** : de bas en haut
- **Attaque horizontale en revers** : frappe l'adversaire sur son côté droit
- **Attaque horizontale en couronné** : frappe l'adversaire sur son côté gauche
- **Attaque intérieure** : coup armé en passant devant la poitrine
- **Attaque extérieure** : coup armé en passant dans le dos

- **Les esquives**

L'esquive est l'art de déplacer les lignes du corps (cibles) pour éviter d'être touché. L'esquive peut être basse, haute, latérale ou arrière.

- **Les cibles**

Il est important de préciser la cible visée (« attaque tête », « attaque épaule droite »...)

Chaque cible attaquée a sa parade (attaque de tête = parade de quinte ou quinte renversée, attaque bras droit = parade de tierce, attaque bras gauche = parade de quarte...).

On veillera donc à exercer l'élève à la connaissance de ces fondamentaux tout en travaillant la **maîtrise du fer : donner des coups secs arrêtés et non appuyés**. Exercer une pression trop importante sur la lame de son adversaire peut, au relâchement, aboutir à un geste non contrôlé dangereux.

## Les situations d'escrime artistique

### - Le solo

Il s'agit d'un combat théorique mené par un escrimeur seul qui doit imaginer les actions de son adversaire. Il nécessite technicité, créativité, équilibre, maîtrise et justesse des gestes.

### - Le mouvement d'ensemble

C'est en réalité un solo exécuté simultanément par plusieurs escrimeurs, à l'unisson, ce qui crée une difficulté de synchronisation.

### - La composition

C'est une succession de situations en solo ou de mouvements d'ensemble exécutés par plusieurs solistes ou plusieurs petits groupes en décalage... selon diverses modalités de spatiales et temporelles.

### - Les saluts

Il existe tout un répertoire de saluts historiques authentiques à apprendre, qui vont des saluts de cour aux saluts militaires. Les élèves pourront, à leur tour, inventer et écrire leur propre salut après avoir enrichi leur répertoire gestuel d'escrimeur.

### - Le combat

Loin d'une improvisation ou d'une gesticulation dangereuse, le combat doit être construit, chorégraphié, écrit, appris, récité puis interprété par les combattants qui ne sont des adversaires que pour le public mais sont en réalité de réels partenaires qui coopèrent dans l'action simulée. Un combat s'écrit en utilisant le vocabulaire des fondamentaux et une grille chorégraphique appropriée.

Un exemple de grille vous est proposé pour chorégraphier un combat.

Chaque personnage dispose de 2 colonnes sur sa « partition »,

- l'une indique les actions : ce sont les saluts, les attaques et leur cible, les déplacements, même les actions qui relèvent du jeu d'acteur
- l'autre donne des indications scéniques, précisions qui tiennent davantage au jeu d'acteur

Pour 2 combattants, nous aurons donc 2 partitions et les flèches centrales indiquent le sens de l'action. Pour 3 combattants, nous aurons 3 partitions et nous ajouterons aux flèches centrales les numéros des combattants facteurs et destinataires de l'action (1 ⇔ 3).

Vous trouverez des grilles vierges en annexe.

**GRILLE CHOREGRAPHIQUE DE COMBAT** : un exemple

Séquence	PERSONNAGE 1 : Danceney			PERSONNAGE 2 : Valmont	
	INDICATIONS SCENIQUES	ACTION		ACTION	INDICATIONS SCENIQUES
1	Visage menaçant	Salut sec fléchi	⇒	Salut de cour lent	Regard fier
		Attaque directe pointe Cible cuisse Fente	⇒	Parade 2 (seconde)	
		Attaque directe pointe Cible ventre Fente	⇒	Parade 4 (quarte)	
		Attaque directe pointe Cible cuisse Fente	⇒	Parade 2 + éjection	En 2 temps : -parade -éjection
	-Attendre l'éjection -Regard rageur	éjecté			
2		Attaque horizontale en couronné jambe Marche + Fente	⇒	Retraite Parade de 7	
		Attaque horizontale en revers jambe Fente	⇒	Parade de 2	
		Attaque horizontale en couronné figure Fente	⇒	Parade de 4 + désarmement	
	-regard -ne pas trop bouger	désarmé		Ramasse l'arme, la rend et menace	-regard -rendre l'arme en 2 temps
3		Attaque directe pointe Cible bas ventre	⇒	Parade de 7 + volte	
		Attaque directe pointe Cible bas ventre	⇒	Parade de 2 + volte	
		Parade de 4	⇐	Attaque horizontale en couronné figure Fente	
		Parade de 3	⇐	Attaque horizontale en revers figure Fente	
		Parade de 5 renversée	⇐	Attaque verticale brisé Tête	
		Riposte horizontale couronné ventre	⇒	Esquive arrière	Coup de fesse arrière
	Replacement		Replacement		

## Les paramètres de la chorégraphie d'escrime artistique

Nous retrouverons les mêmes paramètres qu'en danse, à faire varier au sein des chorégraphies

LE CORPS EN MOUVEMENT	Les différentes actions Les différents placements et déplacements
L'ESPACE	Occupation de l'espace scénique et plan de circulation Directions des déplacements Amplitude des mouvements
LE TEMPS	Vitesse du mouvement Rythme de combat ou d'exécution des différentes séquences Adaptation à l'univers sonore
L'ENERGIE	Intensité et qualité du mouvement (fort, faible, doux, sec, saccadé, fluide, mou, tonique, retenu...)
L'AUTRE	Solo Situations duelles Situations en groupe Seul contre un groupe Plusieurs groupes...
LE MATERIEL	Type d'arme
L'UNIVERS SONORE	Silence Discours Musique Bruitage...
LE DECOR	Chaises, plots pour monter dessus, paravents...
LES COSTUMES	Selon l'époque incarnée, ou l'univers imaginaire...

Les mêmes impératifs seront à prendre en compte : **penser au spectateur.**

L'escrime artistique est une activité de communication : on crée pour montrer.

Vous trouverez en annexe une **grille de construction chorégraphique** de votre scénario d'escrime artistique.

## Les références culturelles

### LITTÉRATURE française

- 1826 : *Cinq-Mars*, d'Alfred de Vigny
- 1837 : *Le Comte de Tréaumont*<sup>1</sup>, d'Eugène Sue
- 1844 : *Les Trois Mousquetaires*, d'Alexandre Dumas père ;
- 1845 : *Vingt ans après*, d'Alexandre Dumas père ;
- 1848 : *Le Vicomte de Bragelonne* d'Alexandre Dumas père ;
- 1855 : *Le Bossu*, de Paul Féval
- 1863 : *Le Capitaine Fracasse* de Théophile Gautier ;
- 1903 : *Le Mouron rouge*, premier titre d'une série à succès de la baronne Orczy
- 1907 Premier titre de la série des *Pardaillan*, de Michel Zévaco
- 1921 : *Scaramouche*, de Rafael Sabatini
- 1996 : *Capitaine Alatriste* (*El capitán Alatriste*) d'Arturo Pérez-Reverte

## FILMOGRAPHIE française

- ✓ *Fanfan la Tulipe* avec Gérard Philipe en 1952.
- ✓ *Les Trois Mousquetaires* d'André Hunebelle (1953) avec Georges Marchal
- ✓ *Le Vicomte de Bragelonne (Il Visconte di Bragelonne)* de Fernando Cerchio (1954)
- ✓ *Les Aventures de Gil Blas de Santillane (Una Aventura de Gil Blas)* de René Jolivet et Ricardo Muñoz Suay (1956).
- ✓ *La Tour, prends garde !* de Georges Lampin avec Jean Marais en 1957
- ✓ *Le Bossu* avec Jean Marais
- ✓ *Le Capitain* en 1960 avec Jean Marais
- ✓ *Le Capitaine Fracasse* avec Jean Marais
- ✓ *Le Miracle des loups* en 1961 avec Jean Marais
- ✓ *Le Masque de fer* en 1962 avec Jean Marais
- ✓ *Les Trois Mousquetaires en 1961* de Bernard Borderie
- ✓ *Le Chevalier de Pardaillan (1962)*
- ✓ *Hardi ! Pardaillan (1964)*
- ✓ *Scaramouche (La Máscara de Scaramouche)* d'Antonio Isasi-Isasmendi en 1963
- ✓ *Cartouche* de Philippe de Broca
- ✓ *Mandrin, bandit gentilhomme* de Jean-Paul Le Chanois en 1962
- ✓ *Angélique Marquise des Anges* de Bernard Borderie avec Michèle Mercier (5 films entre 1964 et 1968).
- ✓ *Cyrano de Bergerac* avec Gérard Depardieu (1990) par Jean-Paul Rappeneau
- ✓ *Le Hussard sur le toit* avec Olivier Martinez (1995) par Jean-Paul Rappeneau
- ✓ *Le Bossu* avec Daniel Auteuil et Fabrice Luchini (1997) par Philippe de Broca
- ✓ *La Fille de d'Artagnan* avec Sophie Marceau, réalisée par Bertrand Tavernier en 1994

## AUTRES

**Claude Carliez**, un maître d'arme à la carrière exceptionnelle notamment au cinéma comme formateur des acteurs des films d'action.

### **Sources documentaires techniques à ce dossier :**

Publications de Claude Carliez

Publications de Michel Lacroix, USEP 03

Les Lames sur Seine : <http://www.escrime-artistique.com/index.php?page=actu>

**Remerciements à Jean Moreau et à toute la troupe des Chevaliers d'Allen pour leur aide précieuse et chaleureuse.**

Remerciements iconographiques :

Cadets du Houtland <http://www.cadetsduhoutland.info>

Lames sur Seine <http://www.escrime-artistique.com/index.php?page=actu>

Fines lames du Médoc <http://www.fineslamesdumedoc.fr/>

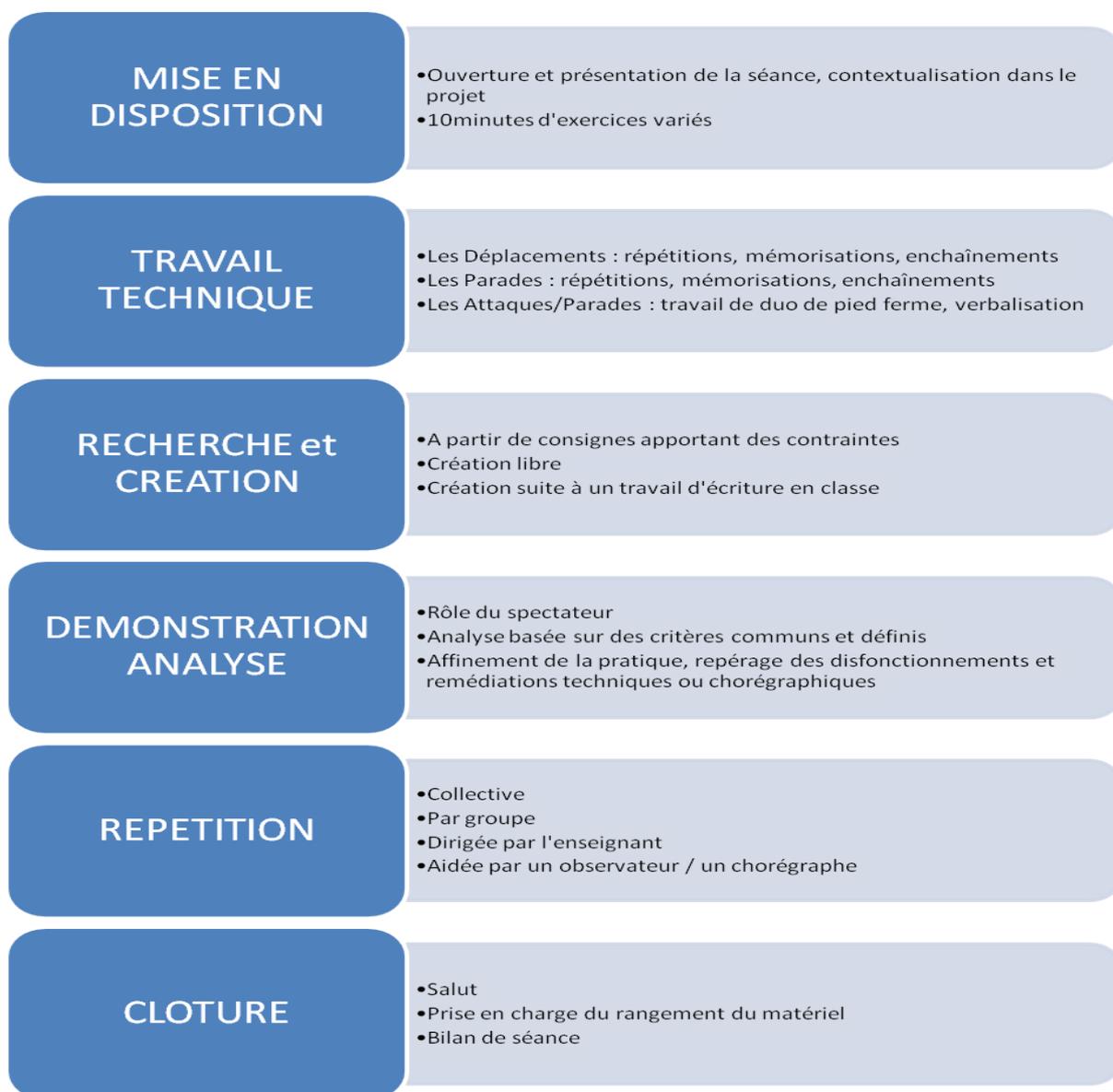
# PEDAGOGIE

L'élève doit connaître les enjeux de l'activité. Il est important de lui faire entrevoir les différents aspects de l'escrime artistique :

- l'**aspect technique** et l'apprentissage des fondamentaux qui donneront crédibilité à l'ensemble
- l'**aspect artistique** et donc le réinvestissement des techniques au sein d'une démarche créative à but communicatif : créer pour donner à voir
- l'**aspect culturel** qui le place dans une tradition historiquement ancrée et qui lui permet à travers l'étude de documents, de textes, d'images, de films, d'avoir une vision plus pointue de l'activité.

Les deux premiers aspects ont en commun un **grand besoin de rigueur et de concentration**.

## 1-LES PHASES D'UNE SEANCE D'ESCRIME ARTISTIQUE



Chaque séance ne comportera pas toutes ces phases. Les premières séances seront dédiées aux fondamentaux avec des moments de recherches limités dans leur exigence. D'autres séances seront consacrées davantage à la création, la démonstration, la réécriture chorégraphique et la répétition.

### **Phase de mise en disposition**

Il est important d'associer étroitement les élèves au projet de travail. La séance sera donc ouverte par une présentation de ce qui va y être travaillé, en regard avec ce qui a été fait précédemment et ce qui va suivre. On replace donc la séance dans le contexte du projet.

Le **protocole d'échauffement** consiste à exécuter pendant au moins 10' des exercices variés. Trotter, talon fesses, pas chassés, montées de genoux, rotations de bras, changements de direction, lancer de jambes, sauts, flexions, abdominaux (le gainage est important).

### **Phase de travail technique sur les fondamentaux**

#### **- Travail des déplacements**

Sans fleuret, les élèves travaillent quelques déplacements au ralenti, puis, le but est de parvenir à les mémoriser et les enchaîner le plus vite possible en suivant les consignes orales de l'enseignant.

« *Marchez, marchez, rompez, changement de garde, marchez, rompez, rompez, fendez-vous...* »

Les élèves peuvent être placés en autonomie par petits groupes avec un « chef de consigne » qui se fait à tour de rôle.

#### **- Travail des parades**

Les différentes parades sont exécutées avec le fleuret. De la même manière que pour les déplacements, l'enseignant apporte son regard technique et corrige les positions, puis travaille la mémorisation et l'enchaînement des différentes parades. Les élèves peuvent aussi par la suite, travailler en groupes.

Le travail des chaque parade s'associe de préférence à un **retour en garde (tierce) systématique**.

On pourra ensuite mixer le travail des déplacements et des parades en mélangeant les consignes.

« *En garde, marchez, rompez, rompez, parade de quinte, volte, fendez-vous, rompez, parade de seconde...* »

#### **- Travail des attaques et des parades**

Ce travail se fait en binôme de partenaires, face à face. C'est un duo.

Dans un premier temps, il est recommandé d'avoir au moins la protection du masque, mais on peut également penser que l'absence d'équipement stimule l'attention portée à la sécurité et place l'escrime artistique hors du contexte de l'escrime de compétition donc dans une situation où on ne cherche plus à porter ses touches. L'enseignant jugera en fonction du sérieux de ses élèves.

On travaille tout d'abord « **de pied ferme** » (sans déplacement) au ralenti et l'enseignant donne ses consignes et vérifie et régule la justesse de leur exécution.

Pour l'aspect pratique et l'ancrage rapide dans le côté « spectacle », on définira au préalable une **situation de deux personnages à incarner**. Ainsi, si on travaille un **duel imaginaire « le vicomte » contre « le baron »**, une moitié des élèves sera vicomte, l'autre moitié baron. Cela pour faciliter l'attention et la compréhension relatives à la consigne. On obtiendra ainsi une consigne de type  
« *Le vicomte attaque verticale en brisé, cible tête* » / « *Le baron parade de quinte* »  
à travailler plusieurs fois de suite. La rapidité d'exécution sera introduite par la suite.

On pourra ensuite progressivement associer la fente à toute attaque et **compléter avec d'autres déplacements**.

Si des élèves travaillent **en autonomie**, on demandera une **verbalisation systématique des actions** afin de travailler la mémorisation mais également **d'insister largement sur l'importance de la coopération et l'interdiction totale d'improvisation** surprise.

### **Phase de recherche et de création**

Les élèves sont mis en situation de recherche par groupe soit **en fonction de leur projet**, soit en **fonction de contraintes** posées par l'enseignant.

**Les contraintes** peuvent correspondre à

- Des actions (« créer un combat qui contiendra une volte, une parade de quinte, deux parades de quarte dans l'ordre que vous voulez »)
- Un enchaînement (« créer un enchaînement de 3 attaques/parades, les deux premières sont portées par le même combattant, la dernière par le second »)
- Un scénario (« créer un combat de 4 actions avec un peureux qui esquive très bien et un attaquant méchant qui s'agace et finit par tomber tout seul »)
- Un chemin dans l'espace ponctué de deux actions...

**Les enchaînements d'actions et les combats seront écrits et verbalisés**. Tous les élèves ne seront donc pas en action en même temps, la prise de note et la régulation au niveau du respect de ce qui est prévu étant à leur charge également.

On se familiarisera avec **l'utilisation des grilles chorégraphiques**. **Le vocabulaire technique** commun est donc primordial pour avoir une base solide de lecture et de production de moments chorégraphiques d'escrime artistique.

On pourra proposer des **moyens mnémotechniques** pour certains enchaînements. On peut se servir de lettres.

L'enchaînement Z signifiant :

- attaque 1 épaule droite de l'adversaire,
- attaque 2 épaule gauche,
- attaque 3 cuisse droite,
- attaque 4 cuisse gauche

Il en va de même pour le X, le A ...

Il est important que chaque élève à un moment donné puisse **expérimenter divers rôles** :

- Acteur
- Chorégraphe
- Juge/observateur
- Spectateur

### **Phase de démonstration/évaluation/débriefing**

Les productions ont pour but d'être montrées. Ce moment permet à l'élève de sentir l'importance de sa tâche et la rigueur qu'il doit appliquer à son exécution, en totale coopération avec son ou ses pairs, en tenant compte du spectateur.

Toute démonstration ne fera pas l'objet d'une évaluation systématique rigoureuse mais sera soumise alors, non pas à l'avis d'un juge susceptible de noter l'adéquation à la consigne et la qualité technique du geste ou de la coopération, mais à la critique du spectateur ou de l'observateur actif dont la bienveillance doit être garantie par la médiation de l'enseignant.

Ces observateurs actifs baseront leur regard sur une consigne particulière parmi celles-ci par exemple :

- amplitude des mouvements « netteté du geste »
- coordination des partenaires
- attention portée entre partenaire
- bonne distance entre les partenaires
- qualité des déplacements
- qualité des enchaînements
- présence d'une intention interprétative
- absence de gestes parasites
- prise en compte du public dans le placement...

Ces moments servent donc à faire progresser l'élève à l'aider à affiner sa pratique, à orienter la réécriture de sa chorégraphie, les remédiations techniques éventuelles...

### **Phase de répétition**

Elle sera incontournable, qu'il s'agisse de la répétition d'une création ou de la répétition d'un salut.

**Les combats** peuvent être travaillés techniquement

- ↗ tous ensemble en configuration technique et non spectacle, avec un décompte ralenti pour décomposer les mouvements et avoir un temps pour les travailler (amplitude du geste épaule/bras et non simplement poignet), puis plus rapidement. On peut envisager de marquer les temps vocalement, puis avec un tambourin, puis sur les premiers temps seulement afin que les élèves intériorisent le rythme petit à petit.

- ↗ En petits groupes de travail

↗

**Le scénario de la chorégraphie** peut être travaillé

- ↗ « à vide », sans les fleurets pour se concentrer sur le déroulement, la gestion de l'espace, la prise de repères. Ceci peut être fait sans les phases de combat précises (mimes grossiers),
- ↗ « à vide » avec les gestes des combats précis (sans les fleurets) introduits dans la chorégraphie générale
- ↗ en répétition complète

### **Phase collective de clôture**

Elle peut s'apparenter à un salut propre au groupe classe.

Le rangement paisible et ordonné du matériel est également important pour la sécurité.

Le bilan de la séance permettra aux élèves de se situer dans l'évolution du projet et de voir quels sont les acquis, les besoins et les perspectives.

## **2-L'ECRITURE DE COMBATS**

En escrime artistique, un combat écrit est un combat qui offre des garanties basiques de sécurité. On ne peut improviser une parade.

**Le travail sur l'écriture des combats** peut se faire en utilisant le vocabulaire des enfants (s'accorder sur les termes) il peut y avoir plusieurs modalités de travail :

- ↪ Demander aux élèves de procéder, sans fiche, à l'écriture d'un combat déjà vécu (travail par groupe)
- ↪ Proposer un combat vécu, déjà écrit. Il s'agira pour les élèves de le décrypter, le reconnaître, on pourra essayer de le jouer pour vérification avec un lecteur et 2 acteurs, le groupe classe étant validateur. Les élèves pourront déduire de cette « lecture » les règles d'écriture d'un combat.
- ↪ Demander à 2 élèves de montrer au ralenti un combat. Le groupe classe émet alors des propositions de conventions d'écriture de ce combat.
- ↪ Ordonner des extraits d'écriture de combats pour retranscrire une chorégraphie (même travail que des images séquentielles)
- ↪ Présenter une écriture de combat lacunaire que les élèves devront compléter correctement.
- ↪ Ecrire une courte séquence de combat non vécu en 2 ou 3 phases, la faire « tester » par des interprètes

Il est important de se familiariser avec la grille chorégraphique de combat (voir en annexe) qui est un outil simple qui installe les élèves dans une certaine rigueur nécessaire à tout escrimeur artistique.

### **Annexes**

Pages suivantes

- Séquence complète d'escrime artistique
- Grille chorégraphique de combat pour 2 combattants
- Grille chorégraphique de combat pour 3 combattants
- Grille de construction chorégraphique « scénario »
- Grille d'auto-évaluation « Escrimeur artistique »



# ESCRIME ARTISTIQUE

Document Stéphanie TINAYRE CPC EPS

OBJECTIF GENERAL <i>Programmes 2008</i>	Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique
SOCLE COMMUN	Piliers 6 et 7
PROGRESSION	10 à 15 séances selon le projet + des séances en classe
LIEU	Espace ouvert
MATERIEL	Fleurets, masques parfois, grilles chorégraphiques, vidéo si possible...

	Séance en classe	
	Séance en salle de sports	
	<b>CONTENU</b>	<b>DISPOSITIF</b>
Séance A	<p><b>Qu'est ce que l'escrime artistique ?</b>            -Collecter les représentations de l'activité            -Faire le point sur les connaissances            -Se documenter (lecture d'images, de documents, de vidéos)  <b>-Elaborer un premier jet du projet d'apprentissage</b>            -Produire une fiche documentaire            -Produire un règlement</p>	Documents Photos Vidéo Utilisation du TBI, Internet...
Séance 1	<p><b>Mise en disposition</b>  <b>-Découvrir le cadre d'action et le matériel</b>  <b>-Travailler le cadre règlementaire</b>  <i>Respecter et faire respecter les règles de sécurité liées à l'escrime artistique (tenue du fleuret ...)</i></p>	Découverte du matériel  Collectif oral
	<p><b>-Echauffement</b></p>	Exercices variés (collectif)
	<p><b>-Rappel des fondamentaux</b>  <i>La position de garde, les déplacements simples (avancer, rompre, fente)</i></p>	-Alternance de consignes « Jacques a dit » travail de l'attention à la consigne. (collectif)
	<p><b>-Travailler le contrôle de soi et de l'arme</b>  <i>Maîtriser le fleuret, simuler une touche</i>  <i>Se placer face à son adversaire</i>  <i>Accepter la touche</i></p>	-Jeux de touche sans fleuret (Duo) -Jeux de touche avec fleuret(Duo)
	<p><b>-Travailler la technique de touche</b>  <i>Atteindre différentes cibles par une trajectoire</i>  <i>Placer son regard sur la cible et la pointe</i>  <i>Travailler le verrouillage du bras en fin de touche</i></p>	-Jeux de touche avec fleuret, au ralenti, à vitesse normale, de pied-ferme (Duo)
	<p><b>-Apprendre à se déplacer par rapport à son adversaire</b>  <i>Garder une distance de combat appropriée</i></p>	-déplacements : Pas chassés, pas croisés, croisements de fer... (Duo, petits groupes en ligne, face à face)
	<b>-Retour au calme</b>	-Apprentissage d'un salut simple Bilan et perspectives

Séance B	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Faire le bilan du vécu et des acquis</li> <li>-Exprimer son ressenti</li> <li>-Affiner le projet d'apprentissage</li> <li>-Affiner le règlement et la fiche activité</li> </ul>	<p>Travail oral collectif</p> <p>Travail individuel sur cahier d'EPS</p> <p>Utilisation des TICE (photos num)</p>
Séance 2	<p><b>Mise en disposition et échauffement</b></p>	- Exercices variés (collectif)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Travailler le contrôle de soi et de l'arme</li> <li><i>Apprendre à toucher sans faire mal</i></li> <li><i>Avoir confiance en l'autre et accepter la touche</i></li> </ul>	<p>Jeu de l'aveugle sur cible annoncée</p> <p><i>(Le porteur d'arme ferme les yeux et le partenaire tourne autour de lui, il lui annonce une cible, le porteur d'arme ouvre les yeux et vient toucher la cible au ralenti)</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Apprendre à se déplacer par rapport à son adversaire</li> <li><i>Se déplacer pour rester à distance de touche de son adversaire</i></li> </ul>	Duo : jeux de déplacement
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Travail des fondamentaux</li> <li><i>La position de garde, les déplacements simples (avancer, rompre, fente)+ bond avant et arrière et volte.</i></li> </ul>	-Alternance de consignes « Jacques a dit » travail de l'attention à la consigne. (collectif)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Travail des parades</li> <li>Parade de tierce (3), parade de quarte (4)</li> </ul>	Travail avec le fleuret en solo Mouvement d'ensemble
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Travail attaque et parade</li> <li><i>Travailler le retour en garde</i></li> <li><i>Travailler la fente sur l'attaque</i></li> <li><i>Toujours opposer le tranchant de la lame au tranchant adverse</i></li> <li><i>Travailler l'arrêt des coups sans appuyer la lame (prendre garde au retour)</i></li> </ul>	<p>Travail en duo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-attaque épaule droite/parade 3</li> <li>-attaque bras gauche/parade 4</li> </ul> <p>Scénarisation en 2 personnages</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Retour au calme</li> </ul>	-Répétition d'un salut simple Bilan et perspectives	
Séance C	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Faire le bilan du vécu et des acquis</li> <li>-Exprimer son ressenti</li> <li>-Affiner le projet d'apprentissage</li> <li><i>Produire un début de répertoire photo des parades</i></li> <li><i>Produire un répertoire des fondamentaux</i></li> </ul>	<p>Travail oral collectif</p> <p>Travail de recherche et production par groupes</p> <p>Utilisation des TICE</p>
Séance 3	<p><b>Mise en disposition et échauffement</b></p>	- Exercices variés (collectif)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Travail des fondamentaux et des parades</li> <li><i>La position de garde, les déplacements simples (avancer, rompre, fente) + bond avant et arrière et volte.</i></li> </ul>	-Alternance de consignes -Mémorisation d'enchaînements de consignes alternant déplacements et parades
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Apprendre à se déplacer par rapport à son adversaire</li> <li><i>Se déplacer pour rester à distance de touche de son adversaire</i></li> </ul>	-Jeu déplacement action Un leader du déplacement à alterner et des consignes de croisement de fer au signal
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Travail attaque et parade</li> <li>Parade de quinte et quinte renversée (5 et 5R)</li> <li><i>Travailler le retour en garde</i></li> <li><i>Travailler la fente sur l'attaque</i></li> </ul>	-attaque tête/parade 5 ou 5R Attention au déroulé du bras sur l'attaque Scénarisation en 2 personnages
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Retour au calme</li> </ul>	-Répétition d'un salut simple Bilan et perspectives

Séance D	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Faire le bilan du vécu et des acquis</li> <li>-Exprimer son ressenti</li> <li>-Affiner le projet d'apprentissage</li> </ul> <p>Enrichissement du répertoire Ecriture du salut vu en S1, S2, S3</p>	<p>Travail oral collectif Travail de recherche et production par groupes Utilisation des TICE</p>
Séance 4	<p><b>Mise en disposition et échauffement</b></p>	- Exercices variés (collectif)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Travail des fondamentaux et des parades</li> </ul> <p><i>La position de garde, les déplacements simples (avancer, rompre, fente, bond avant et arrière et volte) + passe avant et passe arrière</i></p>	-Alternance de consignes -Mémorisation d'enchaînements de consignes alternant déplacements et parades
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Travail attaque et parade</li> </ul> <p>Révision des 4 attaques/parades apprises <i>Travailler le retour en garde</i> <i>Travailler la fente sur l'attaque</i></p>	Duo scénarisé en 2 personnages Travail d'un combat scénarisé oralement par l'enseignant. Utilisation de la vidéo.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Phase de Recherche et création</li> </ul> <p>Travail créatif à partir de contraintes</p>	En groupes de 4 ou 6 A partir du répertoire construit en classe. Choisir 4 éléments et écrire un combat.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Phase de démonstration/ analyse/débriefing</li> </ul>	Chaque groupe montre son combat. Les spectateurs analysent les éléments identifiables oralement.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Retour au calme</li> </ul>	-Répétition d'un salut simple Bilan et perspectives
Séance E	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Faire le bilan du vécu et des acquis</li> <li>-Exprimer son ressenti</li> <li>-Affiner le projet d'apprentissage</li> </ul> <p>-Identifier les difficultés liées à la production d'un combat. -Analyser le combat scénarisé par l'enseignant -Produire une écriture de ce combat pour le mettre dans le répertoire de notre « compagnie d'escrimeurs »</p>	<p>Travail oral collectif Travail de recherche et production par groupes Utilisation des TICE</p> <p>Analyse vidéo (ou en direct) Utilisation de la grille chorégraphique de combat</p>
	<p><b>Arts Plastiques</b></p> <p>-Créer un blason/logo pour la compagnie d'escrimeurs de la classe</p>	
	<p><b>Français</b></p> <p>Rechercher un nom, un slogan et produire un texte de présentation de la compagnie d'escrimeurs</p>	<p>Recherche internet de différentes compagnies « Lames sur Seine » <a href="http://www.escrime-artistique.com/index.php?page=actu">http://www.escrime-artistique.com/index.php?page=actu</a> « Compagnie du Grand Veneur » <a href="http://www.escrime-spectacle.com/">http://www.escrime-spectacle.com/</a></p>
	<p><b>Histoire</b></p> <p>-Effectuer des recherches sur l'escrime à travers les âges, réaliser une frise - Trouver un point d'ancrage historique de la compagnie</p>	

Séance 5	<b>Mise en disposition et échauffement</b>	- Exercices variés (collectif)
	<b>-Travail des fondamentaux et des parades</b> <i>La position de garde, les déplacements simples (avancer, rompre, fente, bond avant et arrière et volte, passe avant et passe arrière)</i>	-Alternance de consignes -Mémorisation d'enchaînements de consignes alternant déplacements et parades
	<b>-Travail de l'esquive</b> Arrière (saut arrière) Haute (saut en hauteur) Basse (flexion) Latérale (saut de côté) <i>préciser droite ou gauche.</i>	Duo travail technique au ralenti sur consignes données. Scénarisation sur 2 personnages.
	<b>-Phase de Recherche et création</b> Travail créatif à partir de contraintes	En groupes de 4 ou 6 A partir du répertoire construit en classe + une esquive Choisir 4 éléments + une esquive et écrire un combat. Utilisation de la <b>vidéo</b> .
	<b>-Phase de démonstration/ analyse/débriefing</b>	Chaque groupe montre son combat. Les spectateurs analysent les éléments identifiables et notent à 'aide d'une <b>fiche d'observation</b> .
	<b>-Retour au calme</b>	-Répétition d'un salut simple Bilan et perspectives
Séance F	<b>-Faire le bilan du vécu et des acquis</b> <b>-Exprimer son ressenti</b> <b>-Affiner le projet d'apprentissage</b> - Enrichissement du répertoire -Identifier les difficultés liées à la production d'un combat. -Analyser le combat de chaque groupe -Produire une écriture de ce combat pour le mettre dans le répertoire de notre « compagnie d'escrimeurs » en utilisant les notes et la grille chorégraphique.	Travail oral collectif Travail de recherche et production par groupes Utilisation des TICE  Analyse vidéo (ou en direct) Utilisation de la grille chorégraphique de combat
Séance 6	<b>Mise en disposition et échauffement</b>	- Exercices variés (collectif)
	<b>-Travail des fondamentaux et des attaques et parades, travail des esquives</b> <i>La position de garde, les déplacements simples (avancer, rompre, fente, bond avant et arrière et volte, passe avant et passe arrière), les attaques, les parades, les esquives.</i>	-Alternance de consignes -Mémorisation d'enchaînements de consignes alternant déplacements et parades - Duos scénarisé en 2 personnages
	<b>-Phase de Recherche et création</b> Travail créatif à partir de contraintes Réécriture de combat	Reprise par chaque groupe du combat écrit en séance 5.
	<b>-Phase de démonstration/ analyse/débriefing</b>	Chaque groupe montre son combat. Les spectateurs analysent -l'adéquation à la grille chorégraphique -les observables définis au préalable
	<b>-Phase de répétition</b>	-les membres du groupe sont tour à tour observateurs et acteurs
	<b>-Retour au calme</b>	Bilan et perspectives

Séance G	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Faire le bilan du vécu et des acquis</li> <li>-Exprimer son ressenti</li> <li>-Affiner le projet d'apprentissage</li> </ul> Compléter la scénarisation du combat écrit Utiliser la grille de construction chorégraphique	Grille de construction chorégraphique
	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Français</li> <li>-Ecrire un texte narratif créant une situation autour du combat</li> <li>-Passage du texte narratif au texte théâtral</li> <li>-Ecriture de dialogue</li> <li>-Utilisation des didascalies</li> </ul> Travail en cohérence avec les grilles établies	Productions d'écrits par groupes en utilisant -la grille chorégraphique de combat -la grille de construction chorégraphique
Séance 7	<b>Mise en disposition et échauffement</b>	- Exercices variés (collectif)
	<b>-Phase de répétition</b>	Répétition autonome par groupe du combat chorégraphié et scénarisé
	<b>-Phase de démonstration/ analyse/débriefing</b> <b>Co-évaluation</b>	2 groupes coopèrent pour une co-évaluation Chaque groupe montre sa chorégraphie Le groupe spectateur analyse -les observables définis au préalable
	<b>-Retour au calme</b>	Bilan et perspectives
Séance H	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Faire le bilan du vécu et des acquis</li> <li>-Exprimer son ressenti</li> <li>-Affiner le projet d'apprentissage</li> <li>-S'évaluer</li> </ul> <b>Auto-évaluation</b> Faire le point sur ses acquis et ses difficultés Se définir des objectifs de progrès	Feuille d'auto-évaluation
Séance 8	<b>Objectifs définis par les élèves en fonction des résultats des évaluations.</b>	Ateliers duos à thèmes proposés par l'enseignant en fonction des besoins. Groupes de travail = groupes de besoin. -ateliers techniques fondamentaux -ateliers coopération avec partenaire -atelier jeu théâtral...
Séance I	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Faire le bilan du vécu et des acquis</li> <li>-Exprimer son ressenti</li> <li>-Affiner le projet d'apprentissage</li> </ul> Bilan suite aux ateliers	Travail oral collectif
Séance 9	<b>Mise en disposition et échauffement</b>	- Exercices variés (collectif)
	<b>-Phase de répétition</b>	Répétition autonome par groupe du combat chorégraphié et scénarisé
	<b>-Phase de démonstration/ analyse/débriefing</b> <b>Evaluation intermédiaire</b>	Chaque groupe montre sa chorégraphie Les spectateurs et l'enseignant évaluent selon une grille de critères définis au préalable.
	<b>-Retour au calme</b>	Bilan et perspectives

Séance J	<b>-Faire le bilan du vécu et des acquis</b> <b>-Exprimer son ressenti</b> <b>-Affiner le projet d'apprentissage</b> Elaborer un projet de création collective Ecrire -un spectacle général -une série de saynètes -un mouvement d'ensemble -un salut...	Collectif oral  Collectif / en groupe Grilles chorégraphiques
Séance 10	<b>Mise en disposition et échauffement</b>	- Exercices variés (collectif)
	<b>-Travail des fondamentaux et des parades</b> <i>La position de garde, les déplacements simples (avancer, rompre, fente, bond avant et arrière et volte, passe avant et passe arrière)</i>	-Alternance de consignes -Mémorisation d'enchaînements de consignes alternant déplacements et parades
	<b>-Travail des attaques et parades</b> Attaque jambe avant/ parade Seconde ou Octave Attaque jambe arrière/ parade Prime ou Septime <i>Révision des attaques/parades connues</i>	Duo travail technique au ralenti sur consignes données. Scénarisation sur 2 personnages.
	<b>-Phase de Recherche et création</b> Travail créatif à partir des axes définis dans le projet de la séance J	En groupe A partir du répertoire construit en classe
	<b>-Phase de démonstration/ analyse/débriefing</b>	Chaque groupe montre son combat. Les spectateurs analysent les éléments identifiables et notent à 'aide d'une fiche d'observation.
	<b>-Retour au calme</b>	-Création d'un salut Bilan et perspectives
...		
...		

Les autres séances suivront le même schéma que celles du premier travail de création par groupe.

L'évaluation terminale sera à adapter aux objectifs initiaux du projet.

Lorsque vous ne disposez pas de la vidéo pour retravailler en classe, il suffit de demander aux élèves de rejouer les scènes au ralenti dans un espace de la classe suffisamment dégagé pour la sécurité.

A vos fleurets !







## GRILLE DE CONSTRUCTION CHOREGRAPHIQUE « SCENARIO »

<b>Je décris en quelques mots la situation</b>	
<b>Si je devais donner un titre</b>	
<b>Je liste mon matériel, mon décor, mes costumes, mon univers sonore</b>	
<b>Je décris mon entrée en scène</b>	
<b>Les grandes étapes de ma chorégraphie *</b>	<b>Temps</b>
<b>Je décris ma sortie de scène</b>	

*\*donner les grandes lignes, indiquer tout élément caractéristique ou notable.*

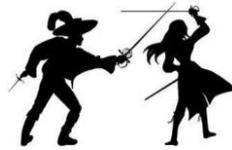
**PLAN D'OCCUPATION DE L'ESPACE SCENIQUE**

Je trace les« chemins » sur l'espace scénique, j'indique la position des différents « acteurs » et leurs déplacements, leur entrée, leur sortie... J'indique également la position des éléments du décor ...

Les spectateurs



## GRILLE D'AUTO EVALUATION ESCRIMEUR ARTISTIQUE



<b>GESTION TECHNIQUE</b>	
<b><i>Richesse technique</i></b>	
	J'utilise plusieurs sortes d'attaques
	Je varie mes cibles
	J'utilise plusieurs sortes de parades
	J'utilise différents déplacements
	J'utilise l'esquive
<b><i>Qualité du mouvement</i></b>	
	J'utilise le ralenti dans le mouvement
	J'utilise plusieurs vitesses de mouvement
	Je fais attention à l'amplitude de mes mouvements pour les rendre lisibles
	Je place des arrêts volontaires, des « silences » pour mettre le spectateur en suspens
<b><i>Gestion de l'espace</i></b>	
	Je garde la bonne distance avec mon partenaire dans le combat
	Je ne reste pas tout le temps sur place
	J'ai planifié mon trajet
<b><i>Sécurité et coopération</i></b>	
	Je suis attentif à mon partenaire (je veille à ne pas le surprendre, je suis prêt rapidement, j'attends qu'il le soit)
	Je maîtrise mon fer et je ne porte pas mes coups
	Je regarde bien ma cible avant d'attaquer
	Je maîtrise bien mon équilibre dans mes déplacements
	Je connais bien ma chorégraphie et je la respecte
<b>GESTION ARTISTIQUE</b>	
	J'ai du mal à me détacher de la « récitation » des mouvements
	Je maîtrise ma chorégraphie et je passe dans l'interprétation
	Je connais mon rôle d'acteur et je fais de mon mieux
	J'utilise mon regard et mon visage pour montrer des émotions
	Je fais attention à éviter les gestes parasites
	Je fais attention à ce que le public puisse bien me voir