

L'escrime à l'école



Maître Alexandre POPPEL-RIEU

Projet pédagogique escrime primaire

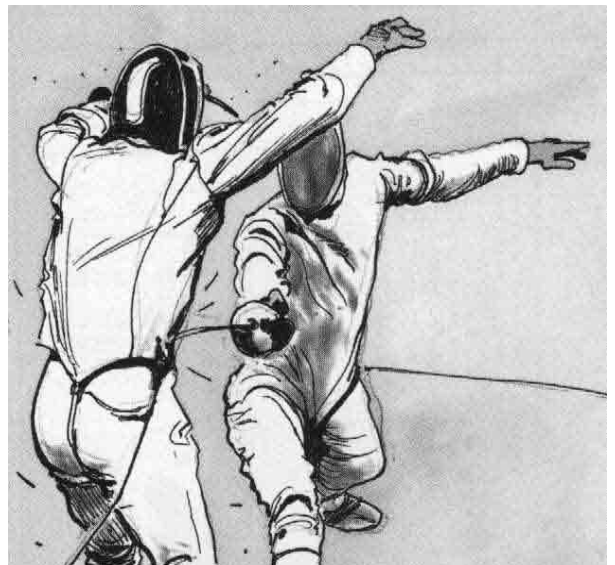
Sommaire :

1. INTRODUCTION

- A. Présentation
- B. L'escrime : sport d'opposition
- C. L'escrime ancienne (dite de cinéma, artistique ou de spectacle)

2. CONDITIONS

- A. Tenue, infrastructure
- B. Élèves
- C. Enseignants
- D. Nombre de séances



3. OBJECTIFS

- A. Compétences générales
- B. Compétences propres
- C. Compétences spécifiques

4. CONDITIONS D'ANIMATION

- A. Formes de groupements et présentation des tâches

5. ÉVALUATION

- A. Différentes formes d'évaluation
- B. Exemple de grille d'évaluation

6. DÉTAIL DE LA PRESTATION

- A. Les différentes formules
- B. Matériel - Annexe

1. INTRODUCTION



A. Présentation

L'escrime doit beaucoup sa notoriété à ses champions et donc à la compétition.

Cependant, cette discipline fait référence à des valeurs et à un développement des conduites motrices propices à une pratique en milieu scolaire très enrichissante.

C'est pourquoi, au même titre que les autres activités physiques et sportives, l'escrime peut être pratiquée au sein de l'école.

Les relations privilégiées qu'entretiennent depuis de nombreuses années la Fédération Française d'Escrime et les Fédérations Sportives Scolaires prouvent, s'il en était besoin, que l'escrime scolaire est bien une réalité.

Pour les prestations proposées, l'arme retenue est le fleuret. Au-delà du fait qu'il s'agit historiquement d'une arme d'étude et que l'adéquation de son poids et de sa taille permet une pratique par de jeunes élèves, c'est surtout la notion d'arme conventionnelle (en référence aux règles du jeu) qui a orienté notre choix.

B. L'escrime : sport d'opposition

L'affrontement ne se présente pas dans des conditions semblables à celles des autres sports : l'utilisation d'une arme a pour conséquence d'imposer des règles de sécurité, d'éloigner les protagonistes et donc de modifier l'espace d'intervention de l'élève.

Par l'intermédiaire de l'arme, une relation se crée entre les deux escrimeurs, sur le plan psychologique et psychomoteur.

Comme tous les sports d'opposition, c'est un sport individuel se pratiquant à deux, dans lequel il ne peut y avoir dépassement de soi-même qu'à travers l'autre.

La finesse de la manipulation de l'arme répond à la force physique. Elle oblige l'impulsif et le violent à se maîtriser.

Au contraire, sous le masque, celui qui est plus réservé pourra davantage s'exprimer.

L'arme permet donc de rétablir des forces entre deux élèves.



C. L'escrime ancienne (de cinéma, artistique ou de spectacle)



Les Mousquetaires ...



- Origine de l'escrime :

Du combat brutal à deux mains du Moyen-Âge à l'art élégant du XVIII^e siècle, il y a un grand pas.

L'escrime de pointe qui permit les succès romains a totalement disparu au Moyen-Âge. La seule loi y est celle du plus fort.

Au début du XVI^e siècle, les méthodes italiennes et surtout espagnoles se répandent en France, prenant la supériorité du coup de pointe et précisant les différentes techniques d'attaque et de défense.

Molière résumait l'escrime à « *l'art de toucher sans être touché* ». Le maître joueur et escrimeur d'épée l'avait compris : son enseignement portait d'abord sur la défensive.

Les épées s'allègent peu à peu, permettant de réunir en une seule arme l'offensive et la défensive. Apparaissent alors les coquilles profondes, abritant bien la main. Leur utilisation va permettre d'augmenter les potentiels défensif et offensif, tout en sécurisant l'attaque.

- Les atouts de l'escrime ancienne :

Cette discipline est, par sa richesse, complémentaire de l'escrime moderne. Elle permet de développer :

- Une richesse gestuelle : utilisation des deux mains, extension de la surface valable et, par conséquent, des techniques d'attaque et de défense élaborées. Le corps devient un instrument de communication par lequel s'expriment l'énergie, la peur, l'assurance...
- Une richesse cognitive : connaissance des époques historiques, des armes utilisées, d'un contexte précis, d'un scénario à mémoriser et à interpréter.
- Une richesse créative : dans l'élaboration et l'interprétation du scénario, les costumes et, en particulier, dans les différentes phases d'affrontement scéniques à réaliser.

Voilà, en fait, une escrime qui, par ses richesses, peut permettre un réel épanouissement de l'enfant.

- L'escrime artistique en milieu scolaire :

Cette activité est en relation directe avec les programmes d'histoire. L'intérêt pour les enfants est de vivre, de ressentir les grandes périodes historiques, comme le Moyen-Âge ou la Renaissance.

Cette activité permet aussi d'éveiller et de développer la curiosité, l'imagination et le sens créatif des enfants dans l'élaboration de spectacles (scénario, mise en scène, recherche de thèmes musicaux, de costumes, de décors...)

2. CONDITIONS



A. Tenue, infrastructure

- Chaussures de sport, t-shirt, bas de survêtement et un gant (pour protéger la main qui tient le fleuret) que les enfants apportent ;
- Salle d'escrime, gymnase, préau, grande salle à la disposition

B. Élèves

- Classes de CP au CM2, avec un effectif compris entre 20 et 30 élèves.

C. Enseignants

- BEES 1 : Maître Alexandre Poppel-Rieu
- Professeurs des écoles

D. Nombre de séances

- 10 séances de 1 heure (modulable)



L'enseignant participe activement à la séance



Maître Poppel-Rieu et ses élèves



Une activité qui plaît autant aux filles qu'aux garçons



Les enfants doivent observer et commenter les assauts. Aucun d'entre eux n'est passif

3. OBJECTIFS



A. Compétences générales

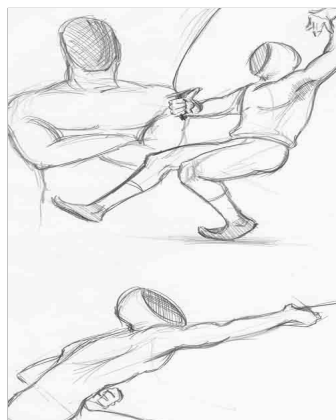
- Connaître les règles de sécurité et les respecter ;
- Vaincre, dans le respect des règles et de l'adversaire ;
- Accepter l'échec comme une évaluation positive ;
- Accepter la décision d'un arbitre ;
- Résoudre et maîtriser les problèmes posés par l'opposition à autrui ;
- Développer la responsabilité et l'autonomie ;
- Savoir s'exprimer en employant les termes appropriés.

B. Compétences propres

- Se déplacer et s'organiser pour toucher sans se faire toucher (logique interne de l'activité) ;
- Coordination, latéralisation, notion de distance ;
- Marquer le point en jouant sur la diversité des actions, les contraintes spatiales (cible et piste), le point faible de l'adversaire ;
- Accepter l'affrontement et maîtriser ses émotions.

C. Compétences spécifiques

- Déplacements : marche, retraite, fente ;
- Actions offensives : attaques simples avec ou sans fer, attaques composées avec ou sans fer ;
- Actions défensives : retraitses, parades ;
- Arbitrage : les commandements de l'arbitre, décomposer la phase d'arme, donner une décision et attribuer la touche, savoir remplir une feuille de poule.



4. ANIMATION



A. Formes de groupements, présentation des tâches

- Par ateliers tournants ;
- Collectifs par binômes ;
- Formes ludiques ;
- Travail en autonomie par groupes de 3 ou 4 ;
- Présentation par fiches, à l'oral ou par démonstration

5. ÉVALUATION



A. Différentes formes d'évaluation

- Évaluation diagnostic :
 - Assauts
 - Assauts à thème
- Évaluation formative :
 - Contenu et planification des séances
- Évaluation sommative :
 - Arbitrage et organisation d'une poule dans laquelle les enfants sont en autonomie



6. DÉTAIL DE LA PRESTATION



A. Les différentes formules

- **Cycle d'escrime SPORTIVE: 10 séances**
 - Découverte de l'escrime sportive
 - Objectifs : apprentissage des déplacements, des techniques offensives et défensives ; compréhension des règles du jeu à travers l'arbitrage.
 - *Remise de diplômes personnalisés.*
- **Cycle d'escrime de cinéma : 10 séances**
 - Initiation aux duels du Moyen-Âge ou de la Renaissance
 - Objectif : organisation de duels-spectacles interactifs en musique
 - *Remise de diplômes personnalisés*
- **Formule mixte : cycle de 10 séances**
 - Découverte de l'escrime sportive (6 séances)
 - Initiation à l'escrime de cinéma (4 séances)
 - *Remise de diplômes personnalisés*
- **Participation aux semaines multi-sports**
 - Présentation de l'activité escrime lors de l'organisation de vos semaines multi-sports
- **Fêtes d'écoles**
 - Organisation de spectacles d'escrime médiévale, interprétés par les enfants, établis en relation étroite avec les enseignants et les élèves (travail sur la chorégraphie, choix de la musique et des jeux de scènes ou dialogues). Le matériel est prêté.

B. Matériel

Quelle que soit la formule que vous avez retenue, le matériel est fourni.

- **Escrime moderne :**
 - 30 équipements aux normes CE : vestes, masques, fleurets
- **Escrime de cinéma :**
 - 30 équipements : 30 épées en bois

Annexe

Matériel d'escrime moderne fourni avec la prestation

Pour chaque enfant:
un masque, une veste
et un fleuret aux
dernières normes de
sécurité CE.



Matériel d'escrime de cinéma fourni avec la prestation

Pour chaque enfant :
une épée en bois



Annexe

Diplôme personnalisé remis à chaque enfant à la fin du cycle

diplôme:

Quelle que soit la formule que vous avez retenue, chaque élève reçoit un diplôme à son nom à la fin du cycle



Photo de classe

Chaque classe reçoit une photo personnalisée



L'escrime à l'école



*Pour des informations
complémentaires ou
un devis chiffré,
contactez moi :*

Alexandre POPPEL-RIEU

✉ : 10 rue du Louvre

78540 MARSINVAL

☎ : 06 75 37 04 17

💻 : contact@stagescrime.com

