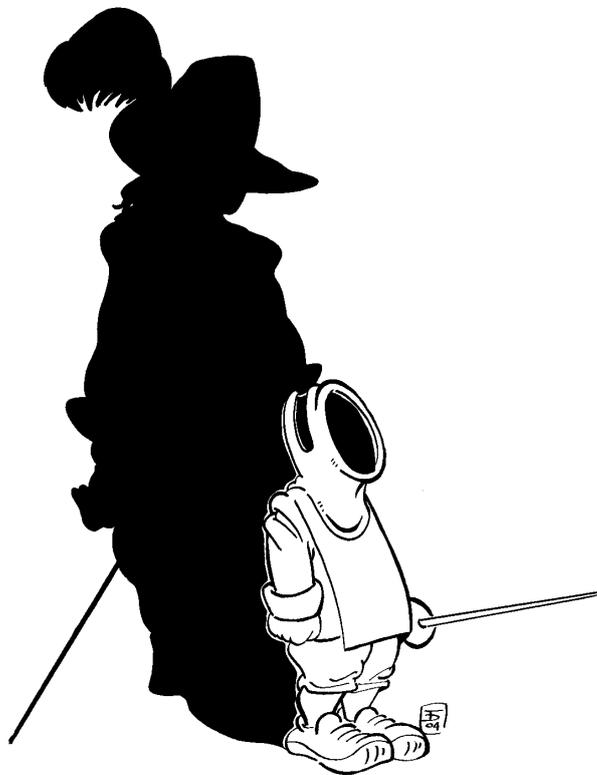




PROJET PEDAGOGIQUE



L'ESCRIME EN MILIEU SCOLAIRE

Version mise à jour septembre 2024

SOMMAIRE

Présentation

- ✓ Historique
- ✓ L'escrime moderne
- ✓ Qu'est ce que l'escrime ?
 - fleuret
 - épée
 - sabre
- ✓ L'escrime et les programmes officiels de l'Education Nationale.

Qualités demandées et développées

- ✓ Parler, lire, écrire
- ✓ Socialisation
- ✓ Psychologique
- ✓ Psychomoteur
- ✓ Compétences développées

Objectifs d'un cycle d'initiation en milieu scolaire

- ✓ Connaître la règle
- ✓ Savoir quand et comment attaquer
- ✓ Savoir quand et comment se défendre
- ✓ Savoir arbitrer
- ✓ Etre autonome dans la pratique

L'enseignement de l'escrime en milieu scolaire

- ✓ Démarche pédagogique
 - Sécurité
 - Conception
 - Conduite
 - Evaluation
 - Régulation
- ✓ Point important
 - Opposition, ludique, consigne d'organisation, de but et d'action
- ✓ Place de l'enseignant
- ✓ Exemple de séance pour un cycle de 6 séances
- ✓ Fiche d'évaluation

Accès au patrimoine culturel

- ✓ Littérature
- ✓ Cinéma
- ✓ Théâtre
- ✓ Histoire

Présentation

LA NAISSANCE DE L'ESCRIME MODERNE

Il semble que c'est en Espagne que naît l'Éscrime moderne.

En effet, au début du XV siècle, des écoles spécialisées dans la science des armes sont créées. Puis au XVIème siècle, les Italiens codifient et uniformisent l'enseignement. Leur réputation passe les frontières puisque Jarnac, Charles IX, Henri III sont entraînés par des professeurs transalpins.

L'École Française d'Éscrime naît officiellement en 1567 lorsque Charles IX autorise la création de l'Académie des "Maîtres enfaits d'armes de l'Académie du Roy".

Pendant cette période, le matériel évolue rapidement. Les armes trop lourdes sont remplacées par la rapière, née en Espagne, qui privilégie le coup d'estoc et le bouclier, par la dague ou le manteau,

Au XVIème siècle, c'est en France qu'apparaît le fleuret, arme d'étude plus propice à l'apprentissage que l'épée. Cette arme d'étude permettait, dans les salles d'escrime, de répéter des coups à la leçon grâce à la flexibilité de sa lame à section carrée et à une pointe mouchetée. L'invention du masque accroît les possibilités d'entraînement.

Ces évolutions amènent un profond essor de l'escrime.

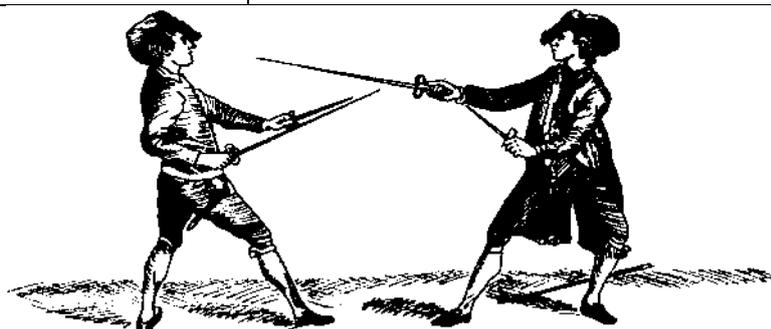
Au XVIIIème siècle, un grand nombre d'ouvrages théoriques paraissent en France. Sans citer tous les auteurs, il convient d'évoquer le travail important exposé au sein de l'encyclopédie de D'Alembert et Diderot (1751-1766).

Cette époque se caractérise surtout par une pratique très conventionnelle. Élégance et courtoisie étaient les qualités requises. Les saluts, révérences et autres positions précieuses occupent une place importante.

Qu'est ce que l'escrime ?

L'escrime est un terme global qui désigne un sport regroupant plusieurs spécialités. Le fleuret, l'épée et le sabre sont les composantes de cette discipline. Même si on observe de grosses similitudes, les différences se font sur les armes, les cibles, la manière de toucher et les règles. Voici un petit récapitulatif des 3 armes

Arme	Cible	Touche	Règle
Fleuret	buste	Pointe	Convention (voir règles du jeu)
Epée	Tout le corps (jambes tête bras)	Pointe	Duel (premier qui touche marque le point)
Sabre	Au dessus de la ceinture	Pointe et tranchant	Convention
Artistique	Création d'une chorégraphie		



Les règles du jeu

Ces règles traduisent de manière simple l'esprit du jeu. Cette traduction permet d'évaluer l'assaut en désignant un vainqueur et un vaincu.

Les règles permettent également de maintenir l'égalité des chances entre les tireurs, tout au long du combat, et concourent à leur sécurité.

L'ESPRIT DU JEU AU FLEURET

Le Fleuret est une arme d'étude, qui historiquement permettait "de travailler des coups" utilisés lors du combat avec des Epées.

Pour la pratique du Fleuret, une convention a été établie, en ce qui concerne la surface à toucher et l'alternance des situations offensives, défensives et contre-offensives, chacune d'entre elles ayant une valeur particulière.

Notons à ce sujet la remarque du **Maître CLERY**

"Les règles de combat comportaient de nombreuses conventions, comme si les novateurs de ce jeu avaient tenu à en faire un spectacle d'actions d'escrime sélectionnées, pouvant parfois s'élever à la hauteur d'un Art".

(cf Mars 1978 Escrime Magazine, Maître CLERY).

La richesse du Fleuret réside dans la notion d'échange, de dialogue.

"On a donné à ces échanges le nom de "phrases d'armes", ce qui définit très exactement l'esprit de ce jeu. C'est une sorte de conversation courtoise... avec des armes, non une discussion de brailards. C'est dans l'esprit, comparable à une joute oratoire où chacun parle correctement et à son tour, en essayant de dominer son opposant - non

pas en lui coupant la parole ou en l'empêchant de s'exprimer - mais à l'aide d'une argumentation supérieure »

(cf. Escrime Magazine Mars 1978, Maître CLERY)

L'escrime et les programmes officiels de l'Education Nationale

Le bulletin officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015 est consacré aux programmes d'enseignement de l'école élémentaire et du collège. Ils sont le point d'appui permettant la pratique de l'escrime en milieu scolaire.

L'éducation physique et sportive développe l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale, importantes dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu. Tout au long de la scolarité, l'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'éducation physique et sportive initie au plaisir de la pratique sportive.

L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles :

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils
- Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- S'approprier une culture physique sportive et artistique

Pour développer ces compétences générales, l'éducation physique et sportive propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires :

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
- Adapter ses déplacements à des environnements variés
- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

En complément aux instructions officielles, quelques compétences visées par l'escrime :

- Acquérir des habiletés identifiables
- Améliorer ses performances en développant des stratégies
- Ecouter les autres et l'enseignant
- Prendre la parole à bon escient
- Emettre des suppositions
- Faire des choix et les appliquer
- Se confronter à un adversaire

Qualités demandées et développées

Parler, lire et écrire :

De part sa nature historique, l'escrime a été l'inspiration de nombreux écrivains, cinéastes, chorégraphe. (cf. « accès au patrimoine culturel »).

De tout ça, il reste quand même un langage particulier puisque tiré de l'ancien français, qui encore en vigueur dans les salles d'armes. Un travail peut être proposé par l'enseignant sur des parties d'œuvres ou de pièces de théâtre.

L'enseignant peut aussi mettre en relation l'escrime avec l'histoire ou encore les sciences avec par exemple un travail sur les groupes musculaires, sur les filières énergétiques pour les plus grands, sur l'hygiène ou sur l'alimentation.

L'enseignant peut aussi travailler les mathématiques à travers le système de rencontres.

Les scores des matches seront reportés dans un tableau qui va synthétiser tous les résultats et ainsi avoir une lisibilité plus claire (tableau à double entrée). Une fois cette étape franchie, l'enseignant et/ou les enfants détermineront le classement de la rencontre (découverte des chiffres négatifs).

Nom		1	2	3	4	5	V	TD	TR	Indice	Place
Paul	1		1	V	V	3	2	12	9	+ 3	3
Jean	2	V		V	V	2	3	14	9	+5	1
Bertrand	3	0	2		1	3	0	6	16	- 10	5
Anaïs	4	1	2	V		V	2	11	12	- 1	4
Julie	5	V	V	V	3		3	15	12	+ 3	2

Socialisation :

L'escrime est un sport de duel médié par une arme, le but du jeu étant de toucher son adversaire, il faut aussi accepter de se faire toucher. L'enfant doit apprendre à maîtriser sa force selon les adversaires qu'il rencontrera.

Lors de la rencontre finale les enfants travailleront en autonomie en se répartissant les tâches. Ils agiront en coopération pour que tous occupent chaque poste.

Une méthode d'apprentissage appelée la coopération demande aux élèves de travailler en relation avec son partenaire et non contre lui.

Pour l'équipement les enfants doivent s'aider les uns les autres pour s'habiller correctement.

APPORT PSYCHOLOGIQUE

LA CONFIANCE EN SOI	Le port du masque permet à l'élève de s'exprimer plus librement. Il ne doit compter que sur lui-même pour sortir vainqueur de l'affrontement.
LA COURTOISIE	Le cérémonial est le signe extérieur de l'engagement tacite de respecter l'autre. Un arbitre établit un climat de politesse
LA LOYAUTÉ	A la fin de l'assaut, après le salut, la poignée de main rappelle la courtoisie que l'on manifeste vis à vis de l'adversaire : qu'il soit plus fort ou plus faible.
L'ATTENTION	Elle est la qualité dominante développée. La situation de face à face dans un espace limité, ainsi que le champ visuel restreint, favorisent la concentration : elle est indispensable à l'observation des actions et réactions de l'adversaire.
LA MAÎTRISE DE SOI	La nécessité de contrôler en permanence les actions à entreprendre et les réactions de l'adversaire, obligent à maîtriser ses émotions (impulsivité, colère, abattement, enthousiasme excessif).

APPORT PSYCHOMOTEUR

STRUCTURATION DU SCHÉMA CORPOREL	L'utilisation de l'arme modifie l'espace d'intervention du tireur et l'amène à mieux prendre conscience de son corps. Par la nature même du jeu, flexions et extensions des bras (armé et équilibrateur) et des jambes (fente et retour en garde) sont largement utilisées.
AFFIRMATION DE LA LATERALITE	La position à l'amble (la jambe qui correspond au bras armé est en avant) favorise un renforcement de la latéralité, de même que le maniement de l'arme à une main.
CONTROLE DE L'ÉQUILIBRE	Il passe par une maîtrise des appuis lors des différents déplacements.
ORGANISATION DE L'ESPACE	La gestion de la distance par rapport à l'adversaire et l'intégration de l'aire d'évolution développe une meilleure organisation dans l'espace.
COORDINATION SPÉCIFIQUE A L'ESCRIME	Elle se traduit par l'antériorité de l'action de la main et du bras sur les jambes.
TRAITEMENT DE L'INFORMATION	Chaque situation prévue ou non prévue entraîne une réponse adaptée
PRÉCISION	La coordination oculo-manuelle est développée dans la conduite de la pointe vers la cible.

Objectifs d'un cycle d'initiation dans le milieu scolaire

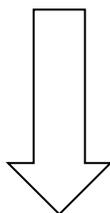
Connaître la règle

L'objectif d'un cycle sur le plan technique est que les enfants connaissent les règles qui régissent l'escrime. Bien sur, il ne s'agit pas de connaître parfaitement le règlement international, mais juste de saisir l'esprit du jeu qui permet de pratiquer l'escrime en toute autonomie.

Au fleuret et au sabre il existe des règles de priorité simples de compréhension. La difficulté réside dans la visualisation des actions rapides au cours d'un match.

Comment savoir si j'ai marqué un point ?

- ✓ Si un seul des deux tireurs touche son adversaire le point ira automatiquement à celui qui a touché.
- ✓ Si les deux tireurs se touchent ensemble, l'arbitre va devoir les départager. Pour cela il va appliquer les règles de priorités.



La question essentielle est de savoir qui attaque (allongement du bras) en premier, après on peut appliquer les règles ci-dessous :

MOI	LUI	QUE SE PASSE-T-IL ?	QUI MARQUE LA TOUCHE ?
J'attaque : c'est à dire j'allonge le bras pointe dirigée vers la surface valable adverse et je me fends.	Il ne réagit pas	Je touche	MOI
	Il allonge le bras	On se touche	MOI
	Il recule	Il dépasse la limite arrière de la piste	MOI
	Il esquive	On se touche	MOI
	Il esquive	Il touche	LUI
	Il pare et riposte	Il touche	LUI
	Il pare et riposte	On se touche	LUI
	Il attaque en même temps	On se touche	PERSONNE
Je marche sans menacer avec mon bras allongé	Il attaque	On se touche	LUI

Savoir quand et comment attaquer ?

Tout l'intérêt de l'escrime va être de construire une stratégie afin de toucher son adversaire. Pour marquer un point il faut attaquer. Le geste de base pour porter une attaque (la fente) sera montré en priorité. Mais ce qui est important, n'est pas de savoir faire une fente par simple mimétisme mais de savoir quelles qualités motrices doivent être mises en oeuvre.

Les critères de réussites d'une fente sont :

- L'explosivité
- L'équilibre
- La coordination bras/jambe

Se pose maintenant le problème du moment, car on a en face de soi un adversaire qui a des réactions qui lui sont propres et qu'il va falloir analyser.

Le but du jeu va être de déstabiliser de déséquilibrer cet adversaire pour qu'il ne puisse pas avoir le temps de réagir.

Savoir quand et comment se défendre ?

Lorsqu'on sait attaquer se pose le problème de la défense.

La défense n'est qu'une étape dans la construction d'une touche qui fait échec à l'attaque adverse pour construire une autre attaque.

Défendre ne veut pas dire subir. Si je sais quand, où et comment mon adversaire va m'attaquer il est très facile pour moi d'anticiper, de préparer ma défense.

Deux moyens existent pour se défendre la retraite et la parade. Il semble plus judicieux de commencer l'apprentissage par la retraite car c'est un mouvement simple qui ne demande pas de motricité fine qui permet de mieux appréhender l'espace de combat. La retraite va permettre de développer une habileté primordiale qui est la notion de distance. Cette démarche a pour but de découvrir en priorité le mouvement et la vision de l'autre plutôt que de se centrer sur soi-même. Ensuite on découvrira la parade qui demande une plus grande maîtrise du fleuret.

Savoir arbitrer

L'arbitrage est un point important dans l'éducation sportive des enfants, trop souvent négligé par manque de temps ou de motivation, c'est pourtant un rôle primordial dans un assaut.

En effet un match se déroule avec trois acteurs (deux tireurs et un arbitre) il est très important de faire comprendre que le rôle d'arbitre n'est pas une punition. Au contraire, ce rôle permet d'avoir une bonne analyse du jeu en aiguisant son regard.

Rôle de l'arbitre :

- Compter les points
- Diriger le combat (les commandements)
- Sanctionner les fautes
- Appliquer les conventions

L'arbitrage demande beaucoup de concentration aux élèves, ce n'est pas une période de repos. Par respect pour les tireurs, l'arbitre se doit d'être très vigilant.

Etre autonome dans la pratique

Un cycle d'escrime doit être mené dans l'objectif de rendre les élèves plus autonomes. Cela pourra se traduire par l'organisation d'une rencontre. Les enfants seront à tour de rôle tireurs, arbitres. Ils géreront eux mêmes la feuille de résultat.

L'autonomie est une acquisition importante pour le développement de l'enfant. C'est le principe d'un cycle d'initiation où l'élève doit s'accaparer la discipline.

L'enseignement de l'escrime en milieu scolaire

La démarche pédagogique :

Sécurité

L'escrime n'est pas un sport dangereux, à condition de respecter les consignes de l'enseignant. Le seul danger qu'il puisse avoir, c'est de mettre la mouche du fleuret dans le visage d'un camarade.

Pour éviter cela, il faut toujours veiller à ce que les enfants portent un masque et qu'ils posent le fleuret au sol avant de quitter leur masque.

S'ils doivent se déplacer dans la salle avec le fleuret il faut faire attention à ce qu'ils mettent la pointe vers le sol.

Le non respect de ces consignes peut entraîner l'exclusion de l'enfant s'il crée un danger pour les autres élèves.

Conception

Pour concevoir une séance, le maître d'armes tiendra compte de la séance précédente. Il est bon de faire un rapide rappel sur les acquis pour continuer la progression.

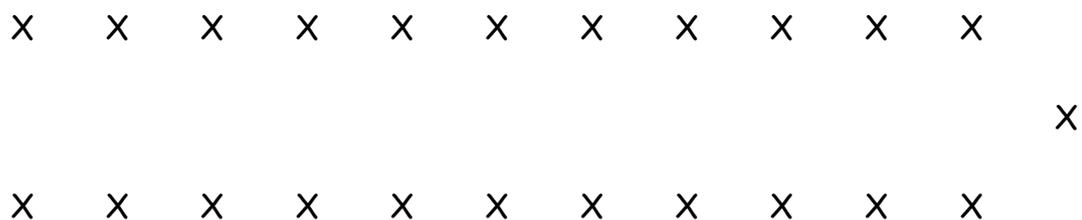
La séance alternera des situations ouvertes d'assauts et des situations fermées de coopération où l'on se centrera sur un élément précis.

L'intervenant passera de situations faciles à des situations difficiles. Attention il faut veiller à ne pas mettre l'élève en échec, on doit mettre en place des critères de réussite accessible par tous.

Conduire

L'intervenant peut gérer la classe entière cependant il est indispensable que l'enseignant de la classe soit intégré dans le déroulement de la séance en étant acteur puis meneur des séances dans l'objectif futur de l'enseigner en autonomie.

Pour avoir une bonne vision du groupe, un bon placement des élèves est indispensable, voici une solution possible :



Aligner les groupes parallèlement permet aux enfants de rester cadré et de se déplacer de façon antéropostérieure.

L'intervenant, par sa présence, corrigera en permanence les élèves de façon individuelle ou collective.

Evaluer

Pour que chaque élève soit en situation de réussite, l'intervenant corrigera individuellement les élèves qui n'arrivent pas à exécuter l'exercice.

	Comportement observé	Origine probable	Procédure de reconnaissance	Affinement de la cause d'échec
E C H E C	Réalisation impossible	CAUSE AFFECTIVE	Cherche l'intervenant du regard Amplitude gestuelle très limitée Contracté ----- Apathie S'arrête S'ennuie et le montre Perturbe les autres élèves	Peur ou autre émotion ----- Manque de motivation
	Réalise autre chose que ce qui est demandé, ou obtient un autre effet	CAUSE COGNITIVE	Faire reformuler les consignes Questionner les élèves	Consigne pas comprise ----- - La liaison « Commande-objectif de conduite » n'est pas intégrée
	S'approche de la solution sans la réaliser	CAUSE SENSORI MOTRICE	----- Signe de fatigue ----- Agit ou réagit avec temps de retard ou d'avance Amplitude trop grande Absence de dissociation haut/bas et droite /gauche Absence de coordination des actions	Inadapté aux capacités physiques ----- - Exercice trop compliqué (aspect informationnel)

Cause de l'échec :

Réguler

La régulation s'adresse à tout le groupe et fait le bilan sur la séance dans le but de préparer la prochaine.

Deux questions s'imposent à la fin de la séance :

- Qu'est ce qui dans ma séance, mériterait que je me souvienne pour le reproduire et l'adapter ?
- Qu'est ce qui, a contrario, nécessite des améliorations urgentes

Point important :

L'escrime est un sport qui fait autant appel à des qualités bio informationnelles que bioénergétiques. Il est important de s'en souvenir dans la conception de son cycle.

L'intervenant alternera les moments de dépense physique par exemple pour travailler les déplacements, la distance et l'équilibre et des moments plus calmes où l'enfant développera ses

habiletés motrices fines pour acquérir la précision dans la gestuelle ou la compréhension de la règle.

De plus, l'intervenant essaiera dans la plupart des cas de faire connaître la discipline en proposant des situations ludiques ou l'enfant est le plus possible en opposition.

Le travail en coopération peut être mis en place avec modération car l'objectif n'est pas la répétition d'un geste pour atteindre la perfection mais de maîtriser un geste afin de l'intégrer le plus vite possible dans l'assaut.

Dans un premier temps, il est proposé systématiquement aux élèves des consignes de but pour que les élèves atteignent leur objectif par exemple toucher leur adversaire par leur propre réflexion. En cas d'échec individuel ou collectif l'intervenant proposera des consignes d'actions par exemple fait une fente pour toucher ton adversaire. Il est important de respecter ce schéma pour que la réponse motrice à un problème vienne de l'élève en premier et non de l'intervenant.

Comment peut on évaluer la progression ?

Certes la maîtrise technique d'un geste n'est pas négligeable mais il ne faut pas en faire une priorité. L'escrime est un sport de combat qui se pratique à deux. L'intérêt est de construire une stratégie pour toucher l'adversaire (centrer vers soi) et de toujours observer l'adversaire pour contrer ces actions (centrer vers l'autre).

Les critères de réussites sont :

- Capacité à construire une stratégie
- Capacité d'observation de l'adversaire
- Capacité d'analyse et de réponse
- Capacité d'adaptation

Place de l'enseignant

Le professeur de la classe est le responsable de la classe, du cycle et des séances. L'intervenant est là pour apporter son savoir technique et pédagogique.

Il est demandé aux enseignants de participer activement à la conduite des séances et à leur élaboration. En amont celui-ci pourra proposer à ses élèves des jeux ayant un rapport avec l'équilibre, la distance, l'observation et même une approche des déplacements d'escrime que l'intervenant lui aura proposée.

L'escrime étant une discipline pluridisciplinaire il est souhaitable de faire des passerelles entre l'activité escrime et l'histoire, la littérature, le français, les mathématiques ... Il est possible de faire un travail théâtral d'après la tirade de Cyrano par exemple.

Durant la séance si la classe est divisée en deux groupes l'enseignant peut proposer des jeux ludiques sur l'apprentissage des déplacements. Par exemple un, deux, trois soleils en déplacement d'escrime ou encore le maître a dit (adaptation de Jacques a dit) ...

A la vue de la grande diversité des jeux existant il est souhaitable que l'enseignant fasse appel à ses connaissances personnelles pour transformer des jeux classiques en jeu d'escrime avec ou sans arme.

Dans les situations de rencontres, l'enseignant prendra en charge la moitié de la classe en collaboration avec l'intervenant.

Accès au patrimoine culturel

Littérature

De nombreux ouvrages font référence au monde de l'escrime et aux combats de cape et d'épée et mettent en valeur des personnages historiques.

Voici une liste non exhaustive d'ouvrages :

Les trois mousquetaires	Alexandre Dumas
Cyrano de Bergerac	Edmond Rostand
Don Quichotte	Cervantès
Zorro	
Le maître d'escrime	Arturo Perez-Reverte
Mousquetaire malgré lui (6 histoires de capes et d'épée)	

Cinéma

De nombreux réalisateurs ont repris les thèmes de la littérature française pour projeter sur les écrans les aventures des plus grands héros

Histoire

« Du duel à l'escrime » est un livre qui retrace toute l'évolution de l'escrime, des premières forges à l'escrime moderne.