

Escrime artistique

à l'école primaire (cycles 2 et 3)

Objectif principal :

Développer les situations de recherches motrices pour constituer un répertoire gestuel qui servira à construire un enchaînement inventé en coopération entre élèves.

Choix pédagogiques pour rendre le module applicable par des enseignants non-spécialistes en direction d'élèves débutants en escrime sportive comme artistique :

⇒ Le module comprend 12 séances d'environ une heure chacune.

Le module est ainsi accessible dans le temps à un enseignant dans une logique de programmation annuelle des activités sportives.

⇒ L'approche pédagogique utilise les « situations problème ».

Les « situations problèmes » mettent les élèves dans une attitude de recherche de gestes en fonction de la consigne. Les gestes découverts sont proposés au groupe et l'enseignant régule, nomme et « institutionnalise » les gestes qui seront rajoutés au répertoire gestuel.

⇒ Les déplacements sont simplifiés et réduits.

Afin de pouvoir rendre le module moins technique et donc plus accessible à tous, le choix de réduire les déplacements à la « passe avant » ou grand pas croisé en avant lors des actions offensives et de la « passe arrière » ou grand pas croisé en arrière lors des actions défensives a été retenu.

⇒ Les noms techniques sont accompagnés de noms simplifiés .

En plus des noms classiques ont été retenus des noms permettant un repérage spatial plus facile pour les enseignants et les élèves. (Exemple : la parade de prime pourra aussi être appelée « parade du ventre pointe en bas ».)

Déroulement possible des séances :

Séance 1 :

Découverte du matériel, des règles de sécurité, le salut, la position de garde, par l'intermédiaire de l'escrime sportive.

Séance 2 :

Présentation de la méthode de travail par « situation problème ». L'attaque à la tête et la parade associée : quinte

Séance 3 :

L'attaque au ventre et les deux parades associées : quarte et prime.

Séance 4 :

Présentation des enchaînements. Les élèves apprennent à lire un enchaînement proposé et le travaille pour le présenter aux autres élèves. Présentation de la mise en scène d'un enchaînement.

Séance 5 :

A ce stade chaque séance pourra débiter par un enchaînement qui se propose de réviser les gestes déjà vus et pourra servir de base à l'enchaînement final.

L'attaque au flanc et les deux parades associées : tierce et seconde.

Séance 6 :

Enchaînement de révision.

Les esquives à partir de l'attaque à la tête. Esquives à droite, à gauche et en arrière.

Séance 7 :

Enchaînement de révision.

Les « battements » pointe en haut, pointe en bas pour travailler la distance, les déplacements et la coordination bras jambes.

Séance 8 :

Enchaînement de révision.

Couper tête et couper pieds avec les esquives associées : esquivé en se baissant et en sautant.

Séance 9 :

Travail avec les cartes récapitulatives des gestes appris. Invention et écriture d'un enchaînement en utilisant les cartes.

Séance 10 :

Écriture de l'enchaînement et invention d'une fin possible pour l'enchaînement.

Séances 11 et 12 :

Répétition des enchaînements et production devant les autres élèves ...

Le but premier de ce module étant de construire le répertoire de gestes, le temps de construction de l'enchaînement est réduit. Un nouveau module peut être proposé par la suite pour construire un spectacle plus conséquent en travaillant par exemple la mise en scène, des combats à plusieurs, en utilisant des accessoires, des dialogues... Les possibilités alors offertes sont très nombreuses.