



Escrime Ludique FédéGN

“Du technique au pédagogique”

Apprentissage et Animation

FédéGN

Escrime
Ludique FédéGN

PhotoCinéma.com



Avertissement

Préalable : Les parti-pris de jeu

1 - les contextes de pratique

- 11 - Le jeu
- 12 - Logique interne
- 13 - Simulateurs : Taille - matière - structure
- 14 - Interdits spécifiques d'utilisation (règles de sécurité)
- 15 - Comptabilisation des points

2 - la culture ludique : le Roleplay et les Univers

3 - la technique d'escrime

- 3.1 - NOTE D'INTENTION
- 3.2 - Les grandes thématiques d'étude
 - 3.2.1 - la base physique
 - 3.2.2 - le technico-tactique

4 - le pédagogique

- 4.1 - Note d'intention : "5 points et 3 étapes"
 - 4.1.1 - 5 points
 - 4.1.2 - 3 étapes pour tracer son plan d'intervention dans la séance (méthode du GPS)
- 4.2 - Le pédagogique COMBATIF en action

4.3 - Les stratégies d'enseignement

- 4.3.1 - Procédures
- 4.3.2 - 3 axes de travail à envisager

4.4 - Moyens pédagogiques

- 4.4.1 - Situations de références
- 4.4.2 - Rôles et comportements

4.5 - Thèmes de travail possibles

4.6 - Typologie des exercices

Risques décisionnels

4.6 - Proposition de canevas pédagogique

4.7 - Privilégier l'analyse

4.8 - Validations

4.8.1 - ASSAULTS À THÈMES / ASSAULTS DIRIGÉS

4.8.2 - LES JEUX DE FIN DE COURS et LA PARTICIPATION à des EVENEMENTS

5 - Le pédagogique LUDIQUE en action

5.1 - prendre conscience du jeu - "créer du jeu"

5.2 - théâtralisation et roleplay

5.3 - Se donner les moyens du ludique

5.3.1 - LE STRATEGIQUE

5.3.2 - LE TACTIQUE

5.4 - Privilégier l'analyse

En conclusion



Le document que vous avez sous les yeux est la version 1 du travail entrepris par la FédéGN pour établir des bases communes de pratique et d'enseignement - surtout d'enseignement ! - de l'activité connue sous des noms aussi divers que "escrime ludique", escrime de GN, "combat GN"... etc, pratiquée dans diverses associations ou groupes.

Tout ce que font ces groupes est valable, respectable, dans tous les cas marqué par le sceau de l'engagement et de la passion.

Mais notre but est complémentaire de ces initiatives locales : la FédéGN vise à rassembler autour d'une vision commune, large et généraliste, les diverses tendances de l'escrime ludique, sous le nom retenu de "Escrime Ludique", ou E.L (avec les majuscules) Ce terme est la marque visible de notre projet fédérateur des diverses sensibilités de jeu.

Il se complète par un logo spécifique qui, nous l'espérons, sera arboré fièrement par tous les joueurs convaincus du bien fondé de cette vision commune que nous voulons promouvoir.



Les logos spécifiques “Escrime Ludique FédéGN”



Version “coeur poitrine”



Version “bandeau”

Ce projet et le document que vous lisez a été conçu, écrit et réalisé dans sa forme actuelle par le concours de plusieurs “têtes pensantes” :

Xavier “Noir Solitaire” Jacus

Reynald “A la croisée des mondes” Némerly


Frederic “Tigre et dragon” Playa

Martin “Passeur d’Aurore” Ménager

Chacun y ayant concouru à des degrés divers et dans ses “parties spécifiques”, mais tous indispensables...

Il a été relu et validé par le CA de la FédéGN, notamment Alexandre Tamé et Stéphane Gesquière

Dans les remerciements, nous ne pouvons oublier *Antonio Meffe*, Maître d’Armes de Forges les Eaux, en partie à l’origine du projet, ainsi que l’Association *Imperium Ludi*, poseur de la problématique de base et crash-testeurs des débuts...



Escrime Ludique FédéGN

“Du technique au pédagogique”

Préalable : les parti-pris de jeu

FédéGN

Escrime
Ludique FédéGN

Photo © Nilsa.com



Préalable : Les parti-pris de jeu



“ *L'Escrime Ludique est une activité de combat entre des personnages, exercée avec des répliques d'armes blanches factices et sécurisées. Le combat peut être sous forme d'un duel ou en mêlée, sur tous types de terrains, voire avec une inégalité dans les répliques utilisées.*

Les joueurs font interagir les personnages qu'ils incarnent dans un monde fictif .

Entre jeux d'acteurs et jeux d'armes, les joueurs vont évoluer grâce à un corpus de règles définissant les actions autorisées ou non selon les univers, les scénarios ou les parti pris..

Chacun de nous ayant une sensibilité différente vis à vis de l'Histoire, du Jeu ou du Sport, il est naturel que nos approches nous amènent à des divergences dans les pratiques qui peuvent générer des incompréhensions.

Il nous a semblé utile d'ordonner ces différences en 3 grands partis pris afin de faciliter à chacun l'appropriation de sa pratique et la compréhension de celle des autres.

Aucune n'a plus d'importance que l'autre et chacune doit être respectée afin que nos évolutions restent agréables, sportives et ludiques.

Ces 3 partis-pris de base sont aussi ceux du GN : **gamiste - simulationniste - narrativiste**



“ **Gamiste :**

Comportement : Le joueur cherche à employer toutes ses capacités personnelles pour vaincre une difficulté présentée par l'organisation ou un adversaire.

Technique : techniques épurées en vue d'une jouabilité optimale (efficacité et simplicité).

Touche valide : Dans ce parti pris, la touche valide est définie pour faciliter au maximum l'auto-arbitrage (on ne tient pas compte des notions de touche avec le tranchant de la lame, de touche marquée...)

Matériel : Matériel optimisé pour être le plus maniable et le plus efficace possible. Sans aucune considération de réalisme ou d'esthétique.

“ **Narrativiste :**

Comportement : Le joueur cherche à créer le combat le plus spectaculaire possible, à générer la plus belle histoire possible.

Technique : Les narrativistes amplifient leur gestes, exagèrent le poids des armes. Ils arment leur coups de manière visible, effectuent des poses et conversent avec leur adversaires. Recherche d'un aspect théâtral.

Touche valide : C'est le parti pris qui accorde le moins d'importance à la notion de touche valide. Les touches doivent avant tout être visibles du public et jouées.

Matériel : Des armes “qui ont de la queue” ou qui sont en phase avec le visuel du personnage incarné ou de l'univers considéré





“ *Simulationniste* :

Comportement : *il s'agit de faire un combat le plus vraisemblable possible, que ce soit en terme de cohérence avec le personnage ou l'univers joué que de techniques appropriées.*

Technique : *les simulationnistes utilisent les techniques les plus proches possibles de techniques réelles. Leur panel technique est souvent issu ou converti des arts martiaux et pratiqué au plus proche de leur forme martiale.*

Touche valide : *Touche avec la partie de l'arme, de manière générale, qui aurait fait des dégâts en combat réel. Les simulationnistes ont tendance à ignorer les éraflures.*

Matériel : *Matériel qui se rapproche au mieux, compte tenu de l'aspect primordial sécuritaire, du matériel réel en terme de forme, d'équilibre et de possibilité d'action.*

L'Esgrime Ludique vise donc à être “au service” des aspirations des joueurs, dans leurs recherches liées aux contextes de jeu et à leurs visions de celui-ci. Quelque soit la manifestation envisagée, les organisateurs, animateurs et primats pourront donc choisir l'un ou l'autre parti-pris ou tout *mix* entre eux sans dénaturer l'Esgrime Ludique. L'essentiel sera de prévenir les participants des choix faits et d'être en mesure d'en expliquer les raisons.

Tout le reste de ce texte propose des méthodes, techniques et technologies (de jeu, d'enseignement) directement liées à la définition et ses parti-pris, sans privilégier l'un plus que l'autre.

Parfois, sur certains thèmes, tel parti-pris pourra être plus mis en avant, mais l'EL s'attache à respecter les 3 dans leur ensemble. Il s'agit de proposer aux joueurs une “expérience-utilisateur” complète et polyvalente, afin de rendre chacun libre de son jeu personnel, en lien avec les contextes de chaque événement auquel il participe et capable de s'adapter à celui-ci.

En ayant, dans son escarcelle de joueur, des outils variés, il pourra puiser, selon son bon sens, parmi ceux qui lui sembleront les plus judicieux et utiles.



Escrime Ludique FédéGN

“Du technique au pédagogique”

1 - Les contextes de pratique





- En extérieur / en salle
- En individuel (Duel) / en groupe (Mêlée et Ligne)
- Opposition (assaut) /semi-coopération (assaut-duo) /coopération (assaut calé)
- Répliques d'armes ("Simulateurs") variables
- Contextes de pratique et de jeu variés et variables
- SECURITE
- FAIR PLAY
- ROLE PLAY

11 - Le jeu

Il se définit par un matériel spécifique, sur un terrain qui n'est pas nécessairement fixe et normé et selon des gains de victoire variables d'un jeu à l'autre.

Les armes employées appelées "simulateurs" ou "répliques" peuvent être reliées aux armes offensives (dagues, épées, bâtons, armes d'ast) et armes défensives (bouclier surtout du monde "réel" ; le simulateur défensif ne sert qu'à se protéger ; Le simulateur offensif ayant un double rôle d'attaque et de protection.

De multiples visages :

- ✓ Aire de combat (le terrain): en intérieur ou en extérieur – des limites fixes peuvent être déterminées ou, au contraire, pas de zone d'évolution définie (le terrain n'a pas de limites précises, hormis celles déterminées par les éléments naturels du lieu)
- ✓ Opposition de type « Duel » et de type « Mêlée »
 - Duel : combat 1 contre 1
 - Mêlée : combat de 3 adversaires à.. une infinité (selon contexte)!
 - Mêlée d'équipe : Des groupes de joueurs en opposition (Ligne)



- ✓ Volonté de garder une « certaine » forme de réalisme ou de simulation
- ✓ Une absence de « conventions » de type escrime : les touches simultanées sont parfaitement valables.
- ✓ Assaut de rupture (désengagement) / Assaut de continuité (enchaînement) :

Le combat suit plutôt une logique de continuité, type combat de boxe (le combat continue sans remise en garde quand une touche est donnée et validée), ou plutôt une logique de rupture, telle que peut la connaître l'escrime (arrêt du match et remise en garde entre chaque point).

Les règlements spécifiques à chaque événement précisent tout cela au-delà des règles communes acceptées par tous et que ce document valide.

Ces logiques variées influent sur les techniques et la tactique à employer par le joueur.

Elle doivent faire l'objet d'un **enseignement adapté**.

Escrime Ludique FédéGN - "Du technique au pédagogique"

- Apprentissage et Animation - V. 1b



1.2 - Logique interne

Il s'agit de **matérialiser** ou **gagner** la victoire d'un adversaire sur un autre. Cette victoire se détermine par des phases de jeu appelés "assauts".

Par "adversaire" on entend un joueur "seul" ou une "Equipe" de plusieurs joueurs (à partir de 2 joueurs ensemble). Chaque adversaire possède des Points de Vie (PV) qui représentent sa capacité de combat.

Pour cela, il faut que l'un des adversaires mette "hors de combat" de manière symbolique l'autre adversaire, en faisant descendre sa réserve de Points de Vie (PV) à 0, ou que celui-ci abandonne de lui-même le combat.

Selon les jeux et le contexte, elle va d'une opposition quasi-nulle (type escrime artistique – combat en immersion -) à une opposition très forte, cadrée par les interdits spécifiques (règles de sécurité). Toutefois, la majorité des jeux se réclament d'une opposition forte à très forte.

Plusieurs formes d'expression et d'apprentissage :

- 1 opposition (assaut)
- 2 semi-coopération (assaut-duo)
- 3 coopération (assaut calé)

Dans le 1, il s'agit de **gagner**, l'incertitude du résultat est très importante - Dans le 2 et le 3, le résultat a été déterminé au préalable, la phase de jeu ne fait que **matérialiser** ce résultat



13 - Simulateurs : Taille - matière - structure

Dans un souci de sécurité, les simulateurs employés sont dits « en mousse », sécurisés, légers et relativement normés, par les organisateurs du jeu. Les seuls simulateurs qui peuvent être utilisés par les participants sont ceux qui ont passé l'homologation au moment du jeu, de l'évènement ou de l'animation.

La norme s'appuie sur des standards à peu près acceptés partout et par tous dans une optique de sécurité optimale. La structure de l'arme doit se composer d'une tige dont le diamètre dépend de la longueur de l'arme. Cette tige doit être, ni trop flexible (effet de fouet), ni trop rigide (effet gourdin). Elle doit être recouverte d'une matière de type « mousse polyuréthane » d'épaisseur suffisante, garantissant un amortissement suffisant des coups.

Longueur des simulateurs offensifs :

Globalement 4 longueurs sont retenues ; ces longueurs s'entendent : « de la pointe au pommeau de l'arme » et peuvent induire un maniement et des techniques différentes.

Idem, pour les simulateurs défensifs.

les répliques / simulateurs offensifs

- simulateur à une main : court (moins de 40 cm) - moyen (moins de 90 cm) - longs (moins de 1m10)
- simulateurs à 2 mains : extra-longs (1m10 à 1m50) et ultra-longs (plus de 1m50)
- simulateurs en ambidextrie : une arme dans chaque main, offensive ou défensive

14 - Interdits spécifiques d'utilisation (règles de sécurité)

- ✓ pas de puissance (notion de touche)
- ✓ interdiction de touche sur les zones sensibles du corps (entrejambe - poitrine pour les dames - tête (parfois certaines règles autorisent cette cible; cela doit être explicitement spécifié)
- ✓ pas de coups de pointe (Estoc)
- ✓ pas de contact physique direct (saisie, poussées, touches avec autre chose que les armes autorisées)

Hormis ces interdits, le joueur peut tenter toutes les actions qu'il imagine et est capable d'effectuer dans le respect d'une sécurité absolue et de l'intégrité d'autrui.



15 - Comptabilisation des points

Chaque joueur possède un certain nombre de points de vie (PV) qui lui sont attribués selon certains critères déterminés dans les règles de chaque jeu, et qui représentent sa capacité de combat.

Pour gagner et matérialiser la victoire de l'un sur l'autre, il faut que l'un des adversaires mette "hors de combat" de manière symbolique l'autre adversaire, en faisant descendre sa réserve de Points de Vie (PV) à 0, ou que celui-ci abandonne de lui-même le combat.

Tant qu'un adversaire possède encore un PV au minimum, il peut continuer l'assaut ou la phase de jeu

Le gain de victoire se détermine suivant le nombre de touches données à, ou, aux adversaires. Les touches sont validées par les combattants eux-même (notion forte de fair-play) ou par un arbitre, selon le principe : « chaque joueur comptabilise les touches qu'il reçoit » ; Dès que l'un des joueurs est arrivé au bout de sa « réserve » de points de vie, il est déclaré « hors-combat ».

On pourra selon les cas, matérialiser la touche par un cri spécifique ou une indisponibilité du membre (tel que : touche au bras d'épée, le combattant change l'épée de main), ou tout signal indicateur de la poursuite ou non de la phase de jeu ;



Escrime Ludique FédéGN

“Du technique au pédagogique”

2 - La culture ludique : Le Roleplay et les Univers

FédéGN

Escrime
Ludique FédéGN

Photo © Nilsa.com



3.1 - Note d'intention

L'idée de cette partie, succincte par rapport aux autres éléments, est de sensibiliser les joueurs aux divers archétypes standards qu'ils peuvent rencontrer ou incarner dans l'EL .

Sensibiliser, sans exclure ni restreindre d'aucune sorte, hormis peut-être par souci de sécurité, ce qui fait l'essence du jeu d'autrui ; Une sorte de simple respect de l'autre en somme.

Par la suite, l'idéal serait que - chacun adapte sa façon de combattre à son personnage ; - Que les protagonistes aient un costume en cohérence avec celui-ci. - Que les armes utilisées soient elles-aussi logiques...

L'Escrime Ludique que nous proposons n'est pas une création ex-nihilo.

Il est bien évident que cette dernière proposition suppose un "travail d'acteur" (*oui, oui, c'est l'expression*) que tous ne pourront ou ne voudront pas endosser. Peu importe en fait : A chacun de faire ses choix, au mieux du scénario et du jeu qu'il vit !

Nous sommes bien conscients que les traits proposés ci-après sont caricaturaux et peuvent être joués "à contrario"... Il ne s'agit que d'une base que l'on retrouve souvent dans les productions de l'imaginaire (films, romans, BD, JDR, etc...) qui sont bien souvent les référents dont nous nous inspirons. Ainsi, un nain peut très bien avoir une arme autre qu'un gros marteau, et peut avoir une technique de combat axée sur l'esquive fine, plutôt que la parade en avançant ! De même un "noble gentilhomme" peut utiliser une autre arme qu'une rapière fine, et combattre avec des coups en fourbe, avec un couteau de lancer dissimulé, etc... Encore une fois, ce roleplay dépend du scénario et de la couleur du personnage que vous vous inventez ou que les orgas vous proposent...

Mais, ici, nous souhaitons vous proposer des bases simples, en axant nos propos sur les comportements, attitudes et armes



21 - les personnages et leur comportement combatif selon leurs stéréotypes

- humains : chevalier, spadassin, gentilhomme, paysan..., et assimilés
 - ◆ les fourbes - les honnêtes - les fins et raffinés - les brutasses - les indécis - les couards -
 - ◆ les spécialistes du combat - ceux qui "improvisent" - les "impressionnants" -
- non humains : nains, elfes, orques...et assimilés

22 - Les Univers narratifs : spécificités

- historique, heroic fantasy, contemporain, sf, steampunk, préhistorique, Post-apocalyptique...
- Unité de temps et de lieu, nuit/jour,...

23 - les situations de jeu rencontrées en GN /Trollball

combat déclaré prévu / embuscade - combat en terrain dégagé / en milieu resséré - combat équilibré (nombre d'adversaires équivalents / en déséquilibre (nombre différents d'adversaires dans les équipes)



24 - Projectiles et sorts


On va rencontrer parfois des personnages que leur rôle amène à lancer des projectiles (archers, arbalétriers) ou des sorts (magiciens, paladins,...).

La difficulté tient à la fois dans l'attribution modérée de ce genre d'actes (*tous ne peuvent être des mages expérimentés ou des archers longbow gallois*) et dans le partage de toutes ces connaissances annexes par tous les participants.

On imagine bien que le lanceur doivent savoir réaliser son lancer (physique, oral ou gestuel) mais il faut aussi que la "victime" en connaisse et accepte les conditions et effets néfastes sur son propre personnage. ; dans un huis clos cela se gère aisément mais dans un GN de masse ("Mass Larp"), ce sera moins aisé, il faut en tenir compte.

Les scénaristes tentent toujours de faire correspondre au plus juste le "projectile" et son effet mais en dehors des trucages studios de cinéma ou des spectacles vivants, il va être délicat de donner une réalité visuelle à une boule de feu !

On remplacera cela par une gestuelle fantasmagique et une formule magique puissamment lancée..



Esclime Ludique FédéGN

“Du technique au pédagogique”

3 - La technique esclime



Photo: G. Nilsen



3.1 - Note d'intention

L'Escrime Ludique que nous proposons n'est pas une création ex-nihilo.

Depuis les années 86-90, dans le petit monde du GN, des joueurs ont cherché à devenir plus efficaces en combat de GN et à donner plus de "couleurs" à son expression en jeu sur le terrain, par 2 voies particulières, qu'ils peuvent perfectionner, séparément ou conjointement :

- la pratique régulière du combat dans le cadre de GNs ou d'entraînements dédiés, sans technicité extérieure autre ("blanchis sous le harnois")
- l'intégration de cours d'*escrimes extérieures* (escrimes de toutes origines : européennes, asiatiques, africaines... anciennes ou modernes), comprises, digérées et re-adaptées - plus ou moins bien parfois il est vrai - au contexte de jeu

Certains GNistes ont "leur technique à eux", "leur style à eux", parfaitement respectable et qui fonctionne certainement... Notre but n'est pas de nier leur parcours en imposant "notre" vision. Nous proposons, nous n'imposons pas.

C'est pourquoi l'Escrime Ludique a **volontairement fait le choix de proposer l'étude et l'utilisation des "principes invariants" plutôt que d'une technicité spécifique.**

Ces "principes invariants" se retrouvent dans toutes les escrimes mondiales, de toutes époques et de tous styles; Elles peuvent porter des noms exotiques, avoir des particularismes spécifiques liés aux armes utilisées, etc... mais ils existent partout (escrime européenne, kendo, kali, etc... ou même méthodes modernes - CombatGN, Riddle of steel, Canne de Combat... -)

L'Escrime Ludique n'a pas fait le choix d'imposer des "techniques particulières" issues de telle ou telle escrime : Par contre certaines de celles-ci sont efficaces et utilisables. D'autres technicités, elles, seront à écarter, car inadaptées au contexte spécifique GN et assimilé (Trollball, Jagger, etc...), sauf si le joueur est capable de les réadapter au Jeu GN.

Notre but est donc que chaque joueur/enseignant construise SON Escrime Ludique à partir de SES acquis, qu'ils proviennent de ce que nous mettons en avant ou de ses expériences personnelles, du moment que ceux-ci :

1. sont réellement adaptés aux visages du GN, dans le respect des Parti-pris que nous défendons (cf "Préalable : Les parti-pris de jeu")
2. ne sont pas dogmatiques d'une discipline "escrime" mise en avant au détriment des autres...
3. ... mais peuvent s'appuyer, toutefois, sur telle discipline plutôt que telle autre, pour donner un visage particulier à son personnage ou son style, ou juste par plaisir personnel - *C'est le choix de chacun* -
4. sont "sûrs" (sécuritaires et réalisés en sécurité) pour lui et les autres
5. procurent le plaisir du jeu, pour lui, pour les autres.

Dans notre démarche, la **prise en compte du contexte de jeu est ce qui est le plus fondateur** : La référence à des techniques ou principes historiques, culturels, spécifique d'un style ou d'une école peut parfois être utile... **uniquement s'ils permettent d'enrichir le jeu et l'immersion; Un bagage technico-tactique ou une technicité spécifique n'est pas meilleur qu'un/une autre à nos yeux et nous ne nous ferons pas les apôtres de tel ou tel.**

Ce constat, a fondé notre focalisation pédagogique et technique sur le **travail des "principes invariants" de combat.**

La maîtrise et la restitution en jeu de ces "principes invariants" est plus fondamental qu'une focalisation sur les spécificités de telle ou telle arme - vue du point de vue de la réalité de celle-ci - ;

Nous ne manions pas une *épée bâtarde*, une *hache d'arme* ou un *katana*, mais une "*réplique en mousse*" qui a sa propre logique de maniement, liée à son poids et inertie très légère. Même si la simulation peut-être un facteur à travailler pour une plus grande immersion ou interprétation, nous utilisons des engins légers, suivant des principes génériques à tous les contextes, de manière indifférenciés dans ses bases, du moment que la sécurité de jeu est respectée.



Pour faire référence à un reportage consacré au GN, nous resterons toujours des “*Guerriers du dimanche*” et ne serons jamais des samourais, des jedis, ou des chevaliers teutoniques.

Il faut comprendre que les **notions de distances** sont ce qui fonde notre enseignement : distances de combat entre les joueurs, elles-mêmes liées à la longueur des engins utilisés. Cela induit donc des **notions de rythmes de combat**..

Nous manions des simulateurs d'une longueur et d'un encombrement donné, ce qui peut légèrement influencer sur leur maniement ou leur tactique induite, mais sans amener fondamentalement de différences entre tous les simulateurs ; Globalement, ils ont tous le même poids et génèrent la même vitesse de maniement.

Leur différence principale est donc la tactique qu'ils impliquent de par leur longueur ou bien en cas de jeu dans un parti pris “historique”.

Au-delà de cela, les *principes invariants* restent donc les mêmes quel que soit le simulateur utilisé.

“ ***Nous ne travaillons pas la réalité des armes, nous proposons la réalité d'un jeu utilisant des répliques en mousse comme moyen ludique.*** ”

Le **simulateur manié à une seule main sera donc notre principal outil pédagogique** pour travailler ces principes.

Par la suite, les joueurs pourront être amenés à **ouvrir leur jeu par une découverte de simulateurs d'autres longueurs ou des combinaisons d'engins** (par exemple les simulateurs en ambidextrie) **leurs posant d'autres problèmes et donc leur permettant d'augmenter leur polyvalence.**

Mais, l'expérience a prouvé que, dans la plupart des cas, la majorité des joueurs utilisent globalement toujours le même genre de simulateur, celui qu'ils préfèrent (*et pas forcément le plus adapté à la situation de jeu ou le plus logique avec leur personnage*).



3.2 - Les grandes thématiques d'étude

3.2.1 - la base physique

- construction physique adaptée
- coordination bras/jambe - coordination globale

3.2.2 - le technico-tactique

“principes invariants” à travailler, quelle que soit l’arme utilisée :

- distances (courte/moyenne/longue) et déplacements (multi-directionnels : 8 axes de déplacements linéaires - pivots - décalages) - marches, passes et arc de cercle

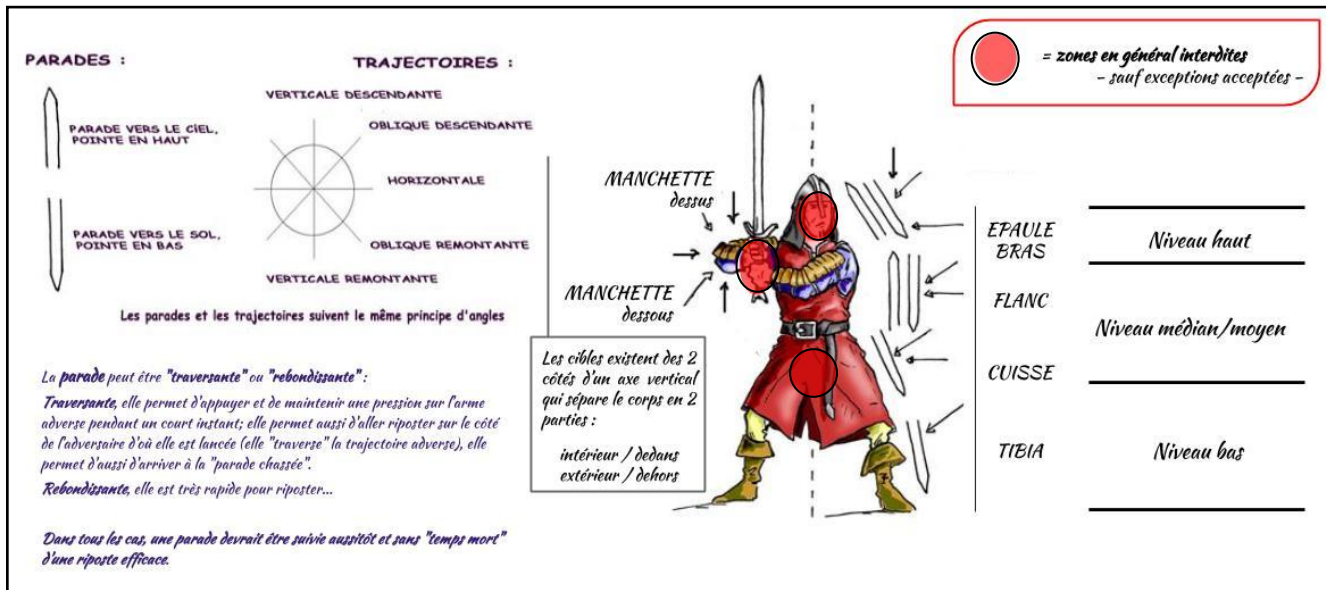
- principes et technicité de la touche sécuritaire :
contrôle bio-mécanique de la touche - *touche posée/touche rebond/touche sabrée* - rétention de la force délivrée - savoir stopper sa touche, savoir “ne pas la donner” (*par sécurité*) - alignement segmentaire pour freiner l’inertie.
- attaques sur zones-cibles-localisations / défense simple / acceptation de la touche / touches contrôlées
 - ◆ attaques droites - attaques cavées (*contournent la garde ou la parade, par rotation de la main d’arme de pronation à supination ou l’inverse*) ; trajectoires verticales / horizontales / obliques / descendantes ou remontantes
- parades simples bloquées - volantes - rebondissantes - traversantes - parades “chassées/enveloppantes/semi-circulaires”
- esquive totale (par déplacement entier de tout le corps) ou partielle (déplacement de la cible visée, sans nécessairement bouger le reste du corps)
- parade-esquive : l’avantage des *deux défensives* en simultané et en un temps

3 - La technique d'escrime



- ◆ esquive et contre-attaque
- ◆ coups d'arrêts : attaques sur préparation adverse

→ ligne ouverte/ligne fermée : permet de faire prendre conscience de l'accès possible, ou pas, aux cibles



NB : Le visuel ci-dessus, qui n'est qu'un exemple, n'est pas contractuel de nos pré-requis ou préconisations; Ni dans les termes, ni dans les cibles et zones de touche ;
C'est l'organisateur de l'évènement ou de l'animation qui détermine le technico-tactique autorisé ou interdit, ainsi que les termes qu'il emploie pour se faire comprendre au mieux.


3 - La technique d'escrime



- rythmes de combat - ruptures de rythme : rythmes concordants/discordants avec l'autre joueur
- comportement combatif : invites - feintes - attaquant - défenseur - contre-attaquant..
- travailler situation "Duel" - "Mêlée : 1 vs plusieurs" - "Mêlée d'Equipe : groupes "en voltigeurs" ou "en lignes" qui s'affrontent"
 - ◆ le "Duel" pose les bases de combat - la "Mêlée" les démultiplie
- les différentes mises en action de l'attaque, suivant le contexte souhaité et les règles de jeu (un aspect comportemental varié : *opposition/semi-coopération/coopération* - un aspect technique adaptatif : en gros "attaque armée visible / armé caché / attaque non-armée")
- travail des touches enchaînées et optimisées
- Les différentes modalités techniques par le biais d'enchaînements codifiés "à rythme continu -métronomie" / à rythme discontinu" allant de

4 à 8 coups / joueur (*travail de la mémorisation et prise de conscience de la notion de coopération*) - passant de la "coopération" à la "rupture de coopération - gestion de l'incertitude" -

- ◆ Enchaînements "grandes séries" divisées en "petites séries" pouvant se combiner, mélanger;
 - ◆ Apprentissage "combat calé-assaut duo"
-
- gestion de l'opposition "armes de distance" ("nerf" - armes de jet - "archerie")
 - lecture/utilisation du terrain -
 - stratégie et tactique de jeu : principes généraux et liés au terrain ou à la surface de jeu (nature du terrain - présence d'obstacles...)
 - Gestion comportementale du pré-combat (Quel équipement je prends ? comment je l'optimise ou l'adapte à mon style ? gestion du "dégainer rapide" - démarrer un combat à partir d'une situation d'attente - cf la partie ludisme/rôleplay) - engagement /désengagement (aspect technique et tactique) : savoir se placer tactiquement et posturalement avant le début du combat - fuir et retraire en bon ordre



Escrime Ludique FédéGN

“Du technique au pédagogique”

4 - Le pédagogique





Liée au combatif ou au ludique, la pédagogie de l'Écime Ludique passe par les mêmes pré-requis :
Un plan clair de la part de l'intervenant !

4.1 - Note d'intention : "5 points et 3 étapes"

4.1.1 - 5 points

- plan de séance
- la technicité/tactique/comportement de jeu, les actions... "démontrés" ou "mis en exploration"
- la pédagogie
- la communication
- l'animation

4.1.2 - 3 étapes pour tracer son plan d'intervention dans la séance (*méthode du GPS*)

- **d'où est ce que je pars ?** : "de quoi mes pratiquants sont-ils capables actuellement, de quoi ont-ils besoin, où sont leur lacunes, qu'est ce que je veux développer."
- **où est-ce que je vais ?** : "à la fin de la séance je veux qu'ils aient intégré ceci ou cela, je veux qu'ils soient capables de faire ceci ou cela, je veux qu'ils réussissent ceci pour pouvoir aller là."
- **par où je passe ?** : "quels sont les exercices ou les actions qui vont leur permettre d'atteindre les objectifs que j'ai fixés."



Avoir un plan de cours c'est avoir le début de la pédagogie.

On part de “là”, on va aller “là-bas” et pour y arriver “on va passer par ceci et cela.”

La communication et l'animation mettent en oeuvre la pédagogie

Enseigner une activité c'est permettre l'acquisition de nouvelles procédures et/ou de manières de faire, des savoirs, savoir-faire et savoirs-être. Il faut différencier ce qui relève de la découverte et de l'apprentissage initial et ce qui relève du perfectionnement des compétences acquises.

4.2 – Le pédagogique COMBATIF en action

En Escrime Ludique, il s'agit à la fois d'augmenter son pouvoir moteur en découvrant et expérimentant de nouvelles manières de se mouvoir et d'agir avec son environnement (lieux, adversaires ou partenaires).

Les savoir-faire regroupent plusieurs activités complémentaires, liés aux parti-pris en préambule de ce texte :

1. Une activité de **production de formes** qui relève de l'imitation de techniques ou de tactiques considérées comme fondamentales pour l'acquisition de bonnes habitudes de jeu.
2. Une activité de **découverte et/ou d'invention en action**, dans le respect du cadre de la pratique, de réponses technico-tactiques aux divers contextes repérés, afin de repérer, découvrir et faire fonctionner des principes et des règles d'action permettant d'être efficace, voire efficient.
3. Une activité de **gestion dans l'action de ses ressources** bio-mécaniques, bio-informationnelles, bio-énergétiques et bio-affectives.

Il est donc nécessaire de travailler sur ces 3 champs et sur les différents contextes pour permettre à chacun de se forger des outils conformes à l'esprit du jeu, sa logique interne, et ses attentes personnelles.

**“ L’efficacité c’est la réussite d’un but fixé ;
L’efficience, c’est en plus une mise en oeuvre
économique et rationnelle de l’efficacité...”**

...la “facilité et la maîtrise”, en somme.

- travailler les différents contextes, du plus simple au plus complexe : méthode dite “duel” (par deux) / méthode dite “des 4 faces” (Mêlée simple)
- faire travailler notion de “groupe” : trollball et autres
- travailler les différentes distances et déplacements induits (pied ferme / un pas / marche(s) ou “marche et fente” - pivots et arc de cercle) - mesure et distance
- passer de son simulateur de prédilection à des simulateurs de distance différente
- quelque soit le contexte, se référer aux “principes invariants”
- ne pas oublier les “parti pris”
- ne pas oublier que les situations en GN sont “infinies et imprévisibles”, assez peu normées, même si des typologies peuvent s’étudier et se retrouver plus fréquemment. Le Trollball, lui, est plus normé et prévisible (terrain connu, adversaires connus...)





4.3 – Les stratégies d'enseignement

4.3.1 – Procédures

LES CONSIGNES

Ce sont les explications que l'enseignant donne pour expliquer :

- le but de l'exercice ou du jeu
- les critères de réussite de celui-ci : L'appréciation de ces critères peut être personnelle à chaque élève ou matérialisé par un observateur extérieur neutre qui constate et explique le degré de réussite ou d'échec, l'écart par rapport à "l'attendu de la consigne"

En modifiant les consignes, on complexifie où l'on simplifie la tâche des joueurs. Mais on peut également changer l'objectif poursuivi.

Faire comprendre que "coopération" est aussi nécessaire que "opposition" pour s'adapter aux différents contextes et être polyvalent dans les différents mode d'expression de l'activité

Dans un souci d'efficacité, il faut choisir les **tâches didactiques et les consignes** qui sont le plus susceptibles d'induire le comportement recherché chez le joueur. A côté de la description et la mise en pratique technique du geste attendu, trouver la consigne ou la situation qui implique le plus sûrement la réponse attendue.

L'enseignement peut donc se concevoir au moyen de la création et la mise en oeuvre de **Situations problèmes**

Ce sont des situations globales proposées, en lien avec des contextes de jeu, dans lesquelles des problèmes concrets sont proposés aux joueurs. Cela les oblige à rentrer dans une démarche active d'analyse de la situation, jointe à l'apprentissage et l'assimilation de nouvelles compétences pour résoudre celle-ci.

Pour ce faire, ils peuvent puiser dans des moyens connus au préalable et réinvestis dans une nouvelle tâche, ou s'exercer à de nouvelles compétences jugées appropriées à la résolution du problème et proposées à l'apprentissage au moment de la réalisation de la situation.

Les solutions proposées pourront être, la plupart du temps, physique, techniques ou tactiques... parfois les 3 ensemble. !



Par exemple : *“j’ai devant moi un groupe de joueurs dont certains ont des boucliers, d’autres non... comment faire pour porter la tête de troll dans l’en-but derrière eux ?”*

Les joueurs pourront tenter de :

“combattre les boucliers au moyen de la lance, avec variété et précision pour éliminer l’obstacle qu’ils représentent”

et/ou

“ attirer les boucliers dans une zone pour permettre de les contourner”

jointe au fait de

“travailler le cardio pour gagner en endurance et courir plus vite pour aller le plus vite possible à l’en-but”

Une même situation donne donc naissance à plusieurs **“tâches complexes d’apprentissage”**

L’enseignant peut :

- simplifier ou complexifier l’exercice initial, en codifiant les déplacements (avant, arrière, ou “sur les carreaux blancs pour l’un, les noirs pour l’autre...”) ou les gestes interdits autorisés ou obligés
- modifier les dimensions , les formes de l’espace, ajouter ou enlever des obstacles (plots, tapis de sol, poteau... qui figurent des éléments naturels de terrain, sont autant de contraintes...)
- faire varier les durées de travail, la vitesse, le rythme etc

On assiste par le biais de cette procédure à l’élaboration de nouvelles stratégies par les sujets pour faire face aux modifications ; ces réorganisations contribuent à trouver de nouvelles solutions qui renforcent un bagage moteur et tactique de plus en plus riche.



→ procédures et informations avant l'action.

Démonstration et image mentale sont deux procédures permettant l'acquisition et l'amélioration d'habiletés motrices.

L'habileté motrice, c'est la « *capacité à élaborer et à réaliser une réponse adaptée et économique pour atteindre un objectif précis* ». (Durand M., 1987, L'enfant et le sport, Paris, PUF)

- La démonstration a longtemps été dénoncée tant on pensait que l'apprenant était passif devant l'apprentissage par l'observation ; or il sollicite des processus attentionnels, de mémorisation, de reproduction, et de motivation. De plus, le recours à la démonstration est fréquent car facile à mettre en oeuvre. Une bonne démonstration pallie la difficulté de décrire verbalement l'organisation spatio-temporelle d'une action complexe.

La démonstration est reconnue comme une procédure de guidage efficace dans de nombreux apprentissages.

L'enseignant guidera les apprenants dans l'observation afin de faciliter l'acquisition. Nous noterons toutefois l'importance de la justesse du modèle et le choix de celui qui effectue la prestation.

Quelques exemples particuliers :

L'entraînement mental consiste en la répétition d'un mouvement de façon mentale. Par l'expérience et la pratique se constitue une image de l'habileté motrice qui provient d'informations sensorielles en retour.

L'entraînement "les yeux bandés ou fermés". Venant après l'entraînement mental, ce genre de pratique permet de mémoriser une succession logique de frappes, parades, déplacements ou remises en garde.

→ procédure de guidage par aménagement du milieu

Tous les moyens exposés ci-dessus ont pour point commun une intervention en direction de l'apprenant. Il est possible d'obtenir une amélioration des performances d'un pratiquant en modifiant les caractéristiques du milieu dans lequel il agit.



4.3.2 - 3 axes de travail à envisager

Le Duel (la base) – La Mêlée (évolution de cette base) –
La Mêlée d'équipe (contexte encore différent,
aboutissement des 2 autres axes)

Le travail doit se faire sous un aspect technique pur et un travail tactique et comportemental, en sachant que la technique et/ou la tactique valable pour le **Duel** ne seront sans doute pas directement transférables sans adaptations pour les contextes **Mêlée** et **Mêlée d'équipe**. Pour cela les exercices doivent reposer sur des pré-requis en terme de nature des armes à opposer ainsi qu'en la nature (dimension, forme, revêtement) de l'aire de combat.

4.4 - Moyens pédagogiques

4.4.1 - Situations de références

LES SITUATIONS DE COOPÉRATION

Dès lors que les Joueurs se laissent toucher et travaillent des gestes convenus en facilitant la réalisation technique des mouvements, on parle de coopération.

Les situations de coopération permettent d'aborder et de comprendre certains gestes techniques.

Elles sont la base de l'apprentissage du contexte de coopération (assaut calé) ou de semi-opposition (assaut duo)

- enchaînements codifiés ("katas taos solos shadow..." ou "par deux ou plus")
- situations techniques d'apprentissage de référence
- mise en place et mises en pratiques de combat codifié/calé



LES SITUATIONS D'OPPOSITION

Les situations d'opposition permettent de se rapprocher davantage de l'assaut. C'est en fait un combat encadré par des consignes précises. Ces consignes modifient l'environnement et permettent de faire émerger des comportements techniques ou tactiques.

LES SITUATIONS DE SEMI-OPPOSITION

- assaut duo (démonstration libre safe - vitesse normale ou ralentie)
- désignation d'un vainqueur avant le début de l'assaut, ou jugement extérieur du plus "démonstratif/technique/tactique".

LES SITUATIONS D'OPPOSITION OUVERTES OU FERMÉES

Il est fréquent de parler de situations ouvertes ou fermées pour faire référence au degré de liberté de l'assaut proposé.

Lorsque l'assaut et le tireur sont très encadrés par des consignes, on parle de situations fermées et inversement de situations ouvertes lorsqu'on se rapproche de l'assaut libre.

4.4.2 – Rôles et comportements

LES RÔLES / COMPORTEMENTS DÉFINIS ET NON DÉFINIS

Dès que sont précisés les rôles d'attaquant ou de défenseur, on parle de rôles définis. Cela peut-être aussi un comportement technico-tactique (de la *technique* reliée à de la *tactique* de jeu. La *technicité sert à réaliser une idée tactique qui peut fluctuer, ou pas, pendant l'exercice ou le jeu*. La technique est au service de la tactique)



Alternance des rôles

(niveau basique) :

le joueur peut être :

- “attaquant”
- “défenseur”
- “neutre et prêt à passer de l’un à l’autre / observateur”

(niveau plus complexe) :

Globalement : le joueur peut passer d’un comportement à l’autre, selon des types [simple] (“1ere intention”) ou [complexe] (“2nde intention”)

Comportements : *attaquant* [simple] - *feinteur (en attaque : rythme/trajectoire masquée ou changée...)* [complexe] - *contreur/coups d’arrêts - riposteur (=“remiseur”)* [complexe] - *piégeur (en défense : “invite” /“fausse ouverture” /fausse erreur”)* [complexe] - *défenseur* [simple] - *esquiveur* [simple]

POUR RÉSUMER :

- Situations de coopération / semi coopération / situations d’opposition
- Rôles définis / rôles non définis
- Situations fermées / situations ouvertes

4.5 - Thèmes de travail possibles

Thèmes	objectifs	consignes	variables	organisation
<i>On se déplace</i>	organisation des déplacements - par rapport aux adversaires - par rapport à l'environnement	1. A suit B 2. A cherche à diriger B dans un endroit précis que B refuse	la distance peut être induite par longueur de l'arme ou choisie pour sa spécificité tactique (ex : toucher en distance courte à la lance)	Espace : * Surface délimitée - (à la craie - avec du ruban adhésif - en utilisant les lignes existant sur la surface d'évolution - en utilisant du petit matériel (cerceaux, cordes, bornes, etc.)
<i>On touche</i>	Exécution technique : - les techniques gestuelles - la distance, - l'équilibre, - la précision sur la cible, - le contrôle de la puissance	A touche B sur : - signal virtuel - sonore du partenaire ou du professeur, A touche B sans signal préalable	1 - fixer une ou plusieurs cibles 2 - Fixer une ou plusieurs lignes de touche : - basse - médiane - haute	* Surfaces de formes différentes - cercle, carré, triangle de dimensions variables, couloir, ligne de séparation, etc. * surface non-délimitée
<i>Toucher et ne pas être touché</i>	Choisir le bon moment pour attaquer - vitesse d'action, - opportunité d'attaque	A touche B, sans être touché en retour	3. Fixer ou non les moyens de neutraliser : - esquives sur place, partielles ou totales, - parades sur place ou en déplacements 4 - si 2 armes : fixer ou non l'arme qui agit et/ou son niveau/ligne d'action	DUREE : - séquences de temps déterminées - nombre de répétitions fixé. RÔLES : -déterminés -alternés -indéterminés





Thèmes	objectifs	consignes	variables	organisation
<i>Ne pas être touché et toucher</i>	1 Neutraliser et choisir une action de contre-attaque opportune. 2. Provoquer pour mieux neutraliser	A esquive ou pare l'attaque de B et touche en retour	1 - fixer une ou plusieurs cibles 2 - Fixer une ou plusieurs lignes de touche : - basse - médiane - haute	Espace : * Surface délimitée - (à la craie - avec du ruban adhésif - en utilisant les lignes existant sur la surface d'évolution - en utilisant du petit matériel (cerceaux, cordes, bornes, etc.)
<i>Feinte pour toucher</i>	1 Préparation d'une attaque, en plusieurs temps 2. Perturber l'adversaire pour créer une opportunité d'attaque	A perturbe la perception de B pour tromper/fausser sa réaction défensive et toucher - regard; posture; action/cible et niveau	3. Fixer ou non les moyens de neutraliser : - esquives sur place, partielles ou totales, - parades sur place ou en déplacements	* Surfaces de formes différentes - cercle, carré, triangle de dimensions variables, couloir, ligne de séparation, etc.
<i>Toucher avant d'être touché</i>	Anticiper sur l'attaque : - coups d'arrêt (dans la progression adverse) - contres (offensif dans le lancement de l'attaque adverse)	A touche B, avant d'être touché	4 - si 2 armes : fixer ou non l'arme qui agit	* surface non-délimitée DUREE : - séquences de temps déterminées - nombre de répétitions fixé. RÔLES : -déterminés -alternés -indéterminés



situations	Joueur A		Joueur B (ou C, D...si exercices de mêlée)	
	Trajectoire	Niveau et/ou Cible	Trajectoire	Niveau et/ou Cible
stéréotypées <i>(sans risques/incertitudes)</i>	Imposée	Imposé	imposée	imposé
du "stéréotypé à l'incertitude"	Imposée puis semi-libre ou libre	Imposé puis semi-libre ou libre	imposée puis semi-libre ou libre	imposé puis semi-libre ou libre
simples <i>(risque/incertitude limités)</i>	imposée libre libre	libre imposé libre	imposée	imposé
intermédiaires <i>(risque/incertitude augmentés)</i>	libre libre imposé libre libre imposé	libre imposé libre libre imposé libre	libre libre libre imposé imposé imposé	imposée imposée imposé libre libre libre
réelles <i>(risque/incertitude réels, proches de la situation réelle de jeu)</i>	Libre	libre	Libre	libre
complexe <i>(risques/incertitudes supérieurs à la situation de jeu); le travail de groupe est souvent dans cette catégorie</i>	libre imposé imposé	imposé libre imposé	libre libre libre	libre libre libre



Paramètres

Trajectoire et niveau imposé = cible imposée - stéréotype

Trajectoire imposée - niveau libre = partie des cibles possibles - incertitude simple

Trajectoire libre - niveau imposé = incertitude simple

- **trajectoire** : verticale (descendante ou remontante) - horizontale (de la gauche vers la droite ou de la droite vers la gauche) - oblique (combinaison des 2 paramètres précédents)
- **niveau** : viser les cibles hautes (haut du buste) - moyennes (*bas du buste jusqu'au genou*) - basses (*sous le genou*)
- **cibles** : zones spécifiques à toucher (avant-bras / bras / cuisse / tibia / buste / dos, etc..) - se définissent et s'atteignent par la combinaison de trajectoires particulières avec un niveau spécifique

et en fonction d'un positionnement/distance particulier entre les deux joueurs;

→ Cela définit des opportunités de touches possibles/impossibles (“porte ouverte”/“porte fermée”)

→ en + :

- ◆ **modalités d'exécution** : de pied ferme - en marche - en retraite - en fente - en décalage - en pivots/voltes (contre plusieurs)
- ◆ **nombre d'actions demandées par le joueur (action “unique” ou “enchaînées / combinées”)**: 1 - 2 - plusieurs...séparées (niveau simple) ou liées (+ complexe)
- ◆ **Niveau d'intention** : pression “légère” jusqu'à pression “forte à très forte”



- - situations **stéréotypées** : tout est connu pour les deux tireurs ; le risque tend vers zéro. Le travail est excessivement précis (gestuelle/timing/tactique...) car pas d'incertitudes.
- - situations **“du stéréotypé à l'incertitude”** : Une partie du travail est connu par les tireurs, ou l'un des deux seulement ; Une marge de manoeuvre semi-libre ou libre est laissée, de manière à intégrer de l'incertitude et de la prise de décision - perturbation (et gestion de celle-ci) de la situation stéréotypée, de manière à gérer le stress de la prise de risque ; “Passerelle” avec les situations suivantes.
- - situations **simples** : tout est imposé au tireur A. Le tireur B a le choix du niveau, du côté ou/et de la cible. Pour lui le risque est limité, portant seulement sur une réponse non adaptée suite à l'action du tireur A.

- - situations **intermédiaires** : l'incertitude augmente notablement car l'un des deux paramètres devient une inconnue pour le tireur B ; le risque est plus grand.
- - situations **réelles** : elles correspondent aux situations d'assaut libre ; le risque est réel.
- - situations **complexes** : elles peuvent être proposées en réponses à certaines fins pédagogiques. Le tireur A a une totale liberté d'action, alors que le tireur B se voit imposer niveau, trajectoire ou/et cible. L'absence de choix dans la réponse accroît et rend complexe l'adaptation à la riposte ; le risque devient supérieur à celui d'une situation d'opposition libre ; Principe de l'assaut à thème dans lequel l'un des deux a des obligations (B) alors que l'autre est libre (A)



Variation de la demande bio-informationnelle :

complexification de la tâche : du plus simple au plus complexe

- l'enseignant fixe un paramètre dans chaque catégorie de paramètres > au moins une catégorie n'est pas précisée par l'enseignant > aucune catégorie n'est limitée par l'enseignant

gestion de l'opposition : du plus simple au plus complexe

- pas d'alternance dans la reprise : situations à rôles déterminés > alternance déterminée au cours de la reprise : situations à rôles alternés > alternance aléatoire : opposition

4.6 - Proposition de canevas pédagogique

1 : Travail spécifique de déplacements et pivots

2 : fondements de l'escrime à une main de type « sabre », mais avec l'absence de conventions, propre à l'épée. Attaques, parades, esquives et ripostes.

3 : Transferts de ces acquis aux autres longueurs et maniements (deux armes, armes à deux mains)

4 : travail spécifique de l'ambidextrie (deux armes, épée et bouclier)

5 : assauts à thèmes et assauts libres (contexte Duel)

6 : Reprise des thèmes ci-dessus, adaptés au contexte de Mêlée (1 contre 2 ou 1 contre 3 comme situation pédagogique); Prise en compte des variations possibles entre Duel et Mêlée

4 – Le pédagogique



7 : Assauts à thèmes et assauts libres en contexte de Mêlée

8 : Dernière situation spécifique : la Mêlée d'Equipe (2 – ou plus – groupes de joueurs s'affrontent dans un contexte et un scénario de jeu déterminé “missions tactiques”);

Cette dernière situation, similaire aux jeux de type «rugby» – par exemple – oblige le développement de notions de coordination tactique de groupe, en plus des nécessaires compétences techniques individuelles ; Le joueur doit interagir en liaison avec les autres membres de l'équipe pour gagner le match ou la phase de jeu.

Il faudra donc travailler : un aspect technique spécifique (technique de groupe – déplacements, coordination de plusieurs joueurs) et un aspect tactique spécifique, lié notamment au panachage des armes (longueurs et avantages particuliers propres à chacune d'elles) et à la nature de la surface d'évolution (terrain).

L'élaboration de “missions tactiques” précisant les conditions de victoire, les surfaces de jeu, la nature et le

nombre des simulateurs utilisés, des adversaires... seront autant de scénarios pédagogiques à prévoir, proposer, tester et valider pour construire une progression spécifique.

Schéma type d'une séance	Objectifs
Accueil des élèves	Créer le contact (sympathique et positif)
Echauffement (en relation avec l'objectif)	Mise en train (le plus souvent spécifique) physiologique et/ou informationnelle (niveau de vigilance, de concentration)
Situation n° 1 de pratique globale (ou adaptée)	Evaluer les comportements individuels et finaliser les exercices suivants (ainsi replacés dans leur contexte). Faire émerger le but de la situation programmée (pour un tireur)
Exercice simple et proche de la situation n° 1	Faire acquérir une capacité fondamentale
Situation n° 2 - variante du n° 1 ou plus complexe	Intégrer la capacité n° 1 dans une capacité plus large, ou améliorer une deuxième capacité ou exercices éducatifs individualisés pour résoudre une difficulté particulière
Situation n° 3 - la plus proche possible de la situation globale finale	Idem ci-dessous
Situation globale et finale de pratique	Mettre en jeu des capacités acquises en situation réelle d'opposition Emergence de nouveaux problèmes à résoudre
Bilan de séance	Faire le point des acquis individuels, des difficultés récentes et présenter des objectifs à atteindre à court terme (prochaine séance)
Retour au calme	Baisse du niveau de vigilance





La séance est généralement **constituée de trois parties, pour l'enseignant** :

- une **présentation** du travail proposé, afin que chaque pratiquant suive le déroulement avec le même but à atteindre,
- la **séance proprement dite**, composée de **l'échauffement, des exercices et du retour au calme**, - l'analyse du travail effectué et la prise de connaissance des résultats. De ce bilan doit être retenu les idées directrices de la séance suivante.

La séance proprement dite :

- **l'échauffement** : constitué d'un ensemble d'exercices, il vise à préparer les joueurs aux exigences physiologiques de l'activité en général et à la dominante de séance en particulier.

Les objectifs d'un échauffement peuvent se résumer en quatre buts à atteindre en une durée de 15 à 20 minutes : - **Élévation du rythme cardiaque** autour de 150 pulsations/ minute, - **Mobilisation des groupes musculaires** principaux et **des articulations** les plus sollicitées par les exercices à venir, - **Augmentation de la vigilance**, et des *processus attentionnels*, - **Accroissement de la motivation**.

- **les exercices et situations** : Ils s'organisent autour du thème ou de la dominante de la séance. Chaque exercice est un problème pour lequel l'apprenant n'a pas de solution. S'il n'y a rien à résoudre le pratiquant n'a pas de projet et voit sa motivation baisser. L'aboutissement sera le même pour une situation trop longue ou n'étant pas adaptée au niveau des joueurs. L'enseignant doit donc être vigilant sur la durée des exercices et être capable de gérer la difficulté des tâches en adaptant les contraintes aux ressources des joueurs. Enfin, chaque situation sera porteuse d'un réel problème à résoudre. La production de réponses différentes des pratiquants sera utilisée par l'enseignant pour proposer un éventail varié de solutions.

4 – Le pédagogique



Un problème n'a pas une seule solution. Certaines réponses semblent parfois plus adaptées que d'autres, mais la diversité des profils de joueurs susceptibles d'être rencontrés nécessite un bagage varié d'habiletés.

Enchaînements des situations : Parfois, pour certains publics spécifiques – *découverte, jeunes, public venu "pour s'amuser"* –, il peut être judicieux, pour reprendre en main ou tenir le groupe, ou rendre l'activité plus ludique, et renforcer la concentration, de passer par une phase de mise en jeu ludique de la situation précédente entre deux situations;

Un assaut, un "grand jeu", une situation de pratique globale, font repasser le groupe par une phase de mobilisation, après le côté "concentration nécessaire" de l'exercice. Attention, si ce moment de mise en jeu ludique n'est pas bien dosé, il peut contribuer à déconcentrer le groupe – alors que le but est de le préparer à la situation d'après – ; Un outil, donc à manier avec précaution !.

– **le retour au calme** : abaissement de l'activité physique; retour à un niveau général d'avant la séance; Contribue à la détente d'après-séance (physique, émotionnelle...)

Exemple de grille de séance				
Séance n° :	Thème de séance		Public :	Matériel :
			Date	
Déroulement	Situation pédagogique	organisation	Consignes	Effets recherchés
Echauffement				
Corps de séance				
Retour au calme				



La démarche de l'enseignant

Il *élabore à l'avance sa séance* ; pour cela il doit :

- connaître la population à laquelle il s'adresse : enfants, adultes, débutants, confirmés, etc.

La prise en compte de ces caractéristiques permet d'ajuster le contenu de chaque séance

- choisir un objectif qui sera le fil conducteur de la séance.
- définir des exercices supposés conduire à l'objectif.
- s'interroger sur les effets que les exercices risquent de provoquer afin de prévoir une simplification ou une complexification de ces mêmes exercices.

- ordonner chaque exercice les uns par rapport aux autres. Chaque exercice apporte un plus au précédent et conduit progressivement à l'objectif final.
- quantifier la durée et l'intensité de la séance.

Au moment de l'intervention :

- l'enseignant anime sa séance et est responsable du climat affectif qui règne.
- il soutient, encourage.
- il observe et conseille à propos du comportement qu'il souhaite faire atteindre.
- il questionne au moment du bilan en fin de séance pour ajuster sa prochaine séance.

Consignes et corrections :

Des consignes efficaces, sont des consignes :

- brèves, - claires, - simples, - peu nombreuses
- imagées (*attention aux termes techniques chez les débutants*).
- attention à la précision du vocabulaire employé



4.7 - Privilégier l'analyse

- regarder les combats des autres joueurs (dans les différents contextes), et faire du débriefing/feedback

4.8 - Validations

4.8.1 - ASSAULTS À THÈMES / ASSAULTS DIRIGÉS

Dans les situations d'opposition, on trouve également les «assauts à thèmes» et assauts dirigés».

Nous pouvons établir une nuance entre ces 2 concepts.

- L'assaut dirigé :

L'enseignant fixe à l'aide de consignes des actions obligatoires ou interdites: parades, attaques , zones interdites, comportements ...

- L'assaut à thème :

L'enseignant crée des contraintes qu'on pourrait retrouver dans une situation de jeu. Il impose un paramètre qui induit un comportement tactique. (Il fixe le temps . Il réduit le terrain, met des obstacles, un but spécifique, etc...).

4.8.2 - LES JEUX DE FIN DE COURS et LA PARTICIPATION à des EVENEMENTS

Ils intègrent, en plus, des scénarios de jeu et des contraintes qui sont une plongée au plus près de la réalité du GN , en sachant que la mise en application ultime est la participation effective à des GN ou des évènements liés au monde du GN (trollball, Jagger, Tournoi d'Esgrime Ludique, etc...)



Escrime Ludique FédéGN

“Du technique au pédagogique”

5 - Le pédagogique LUDIQUE en action

FédéGN

Escrime
Ludique FédéGN

Photo: G. Nilsen

5 - Le pédagogie LUDIQUE en action



Cette partie vise à proposer des aspects transversaux de l'activité.

Dans notre esprit, celle-ci n'est qu'un moyen de mettre en oeuvre du "jeu" et la partie combative n'est que le moyen "extérieur" d'appliquer le jeu.

Le "combat" ne sert qu'au jeu dans son acceptation la plus large. Le jeu ne se résume pas aux "combats"...

Les axes de réflexion ci-dessous devraient être des axes de travail et de pratique en entraînements...

5.1 - prendre conscience du jeu - "créer du jeu"

- inventer des scénarios d'assaut ou de combat
- intégrer la notion de "terrain"
- créer des mises en situation les plus proches possibles des conditions rencontrées dans les événements d'expression de l'Éscrime Ludique :
GN - Trollball - Tournoi spécifique d'Éscrime Ludique

5.2 - théâtralisation et roleplay

- mettre en place des personnages
- gérer les différents modes de manière théâtrale : opposition/semi-coopération/coopération
- Connaissance des outils simples permettant d'interpréter un rôle en combat

→ Attitudes

→ Effet de styles

→ Cascades simples

→ Jeu avec le décor

→ Paroles, bruitages

- Adapter sa façon de combattre aux règles des organisateurs.
- Adapter sa façon de combattre à la psychologie du personnage
- gestion du pré-combat : mon équipement en fonction de mon personnage - démarrer un combat à partir d'une position neutre d'attente / "dégainage rapide"...
- engagement / désengagement du combat

5.3 - Se donner les moyens du ludique

5.3.1 - LE STRATEGIQUE (comment pouvons nous regarder les choses / la typologie)

Modes de jeu mode d'emploi

- qu'est ce qui caractérise la manière d'orienter les débats de nos publics ?

mode D&D – mode pré-tiré – mode multivers –

Dans un mode D&D (pour Donjons et dragons, nom du premier et mythique jeu de rôles qui fit connaître le genre dans les années 80 (XXème siècle), l'animateur – maître de jeu propose un système de règles de création de personnage aux joueurs qui se choisissent des pouvoirs dans un cadre bien normé (voir « tournoi de Toulouse » de Frédéric Playa).

Dans un mode pré-tiré, vous préparez les personnages avec leurs avantages, leurs défauts et leur caractère qui seront joués par vos joueurs. La responsabilité est plus grande pour l'animateur car il faut qu'il équilibre les pouvoirs et les défauts, non seulement au sein du personnage mais aussi entre les personnages et également entre les équipes (voir « fiches persos » d'Olivier JACUS)

Dans un mode multivers, l'animateur propose à chaque équipe de constituer ses personnages en s'imposant certaines limites et ensuite de présenter sa réalisation à l'autre équipe avant de mettre en jeu et de voir ce que ça donne.

C'est le mode le plus enthousiasmant mais le plus délicat car cela nécessite des joueurs expérimentés ainsi qu'un animateur au top.

Les contextes / paradigmes

Désirez vous évoluer dans un univers futuriste ?

Médiéval ou médiéval fantastique ?

Gothique ? Renaissance ou Révolutionnaire ? Toon ou Post apocalyptique ?



5 - Le pédagogie LUDIQUE en action



En fonction, vos personnages devront avoir un « petit quelque chose » qui rappelle ce contexte. Si c'est futuriste, il est opportun d'inventer l'effet de tel ou tel gadget (Dune, le bouclier de force qui prévient des projectiles et des coups rapides mais que l'on peut « passer » en douceur avec la main armée du poignard...).

Renaissance ou Révolutionnaire, on est mousquetaire et chevaleresque ou carrément Jean foutré qui ne respecte rien et surtout pas la courtoisie.

En fantastique, vous devrez gérer des effets magiques, il faudra que ce soit simple comme le fameux « Stupéfix » ou le « Ridiculus » de Harry Potter et unanimement connu, rien de pire qu'un sort bien lancé sur un adversaire qui ne comprend pas et continue comme si de rien n'était (disqualification immédiate).

Les personnages

Personnages basiques

Il s'agit de tous les personnages que l'on peut créer à partir de héros de notre imaginaire collectif qui ne nécessitent aucun artefact et ne génèrent pas d'interaction avec les personnages des autres joueurs. C'est l'idéal pour un public jeune ou non initié.

Personnages interactifs

Il s'agit de personnages qui vont nécessiter que tous les joueurs présents les connaissent pour que le jeu de scène se fasse. Ainsi, une méduse qui aurait pour pouvoir de pétrifier son adversaire une fois par partie à condition de dire « regarde moi bien, je le veux », si l'adversaire ne sait pas qu'il doit se pétrifier, cela n'a pas de sens.

Les personnages interactifs sont forcément plus délicats à gérer, tant au niveau de l'arbitrage, que du jeu de scène.



Donner aux armes une vie propre.

Inventer des consignes pour que nos armes très légères soient mieux jouées, appréhendées. Les recenser... *(La hache portée près du corps, fer en l'air et quand on frappe on doit forcément toucher, soit l'adversaire, son bouclier son arme ou finir la hache qui touche le sol, avant de pouvoir réarmer).*

- comment combat-on avec une masse d'armes ? *(c'est lourd une Morning Star)*
- qui combat avec deux épées, pourquoi ? *(handicap physique ? Rapidité ? ou background)*
- comment porter un bouclier *(targe ou bouclier lourd, même combat ?)*

La gestion de la magie

Gérer la magie, ça ne s'improvise pas ou ce sera illisible sur le terrain. Comment gérer la magie ? Quels types de sorts privilégier ? Effets efficaces ou théâtraux ? Qui peut lancer un sort, quand, comment/procédure ? Limiter le nombre de magiciens.

Quelques exemples de pouvoirs magiques – inventer des pouvoirs avec un effet soit spectaculaire et définitif mais délicat à mettre en œuvre ou au contraire, éphémères, peu incapacitants mais aisés à lancer -

« STUPEFIX » : sorti tout droit de l'univers de Harry Potter, le sort est aisé à mettre en œuvre et compréhensible par tous : Il stupéfie/paralyse la personne désignée par le joueur (ou l'ensemble du groupe si c'est l'arbitre qui le lance). Seul un joueur dont le sort fait partie de ses attributions peut le lancer (voir les conditions particulières).

« PROTECTO » : idem ; Référence à H.Potter, c'est le pendant de Stupéfix, il protège de tout sort lancé contre son possesseur si celui ci le lance dans un intervalle de temps très court après avoir subi le sort offensif.



5.3.2 - LE TACTIQUE

**La séance d'entraînement –
Quels sont les paramètres sur lesquels nous pouvons
jouer ?**

Le nombre de joueurs – le terrain – l'univers – les obstacles – les matériels – les objectifs – le placement initial – la technique pratiquée – les caractéristiques des joueurs –

1 - Le terrain.

Il a une forme que l'on peut faire varier, une taille aussi (une arène ronde ne se pratique pas pareil qu'un champ après une pluie ; une caverne étroite qui limite l'évolution latérale et les mouvements amples ou un plafond bas oblige à jouer courbé ou à genoux et pas de coups hauts). Il y a aussi la possibilité de créer des zones au sein du terrain (on vient de parler d'un marécage, on peut imaginer champ de mines, une zone à gravité supérieure, un puits...).

2 - Les Univers.

Ils ont déjà été un peu abordés. Dans un univers, les vampires vont craindre l'eau bénite alors que dans un autre, les contraires s'attirent et un Jedi cherchera à se battre avec un Sith.

3 - les obstacles

On parlait de champ de mines que l'on simulera avec des plots à ne pas faire tomber. Il peut y avoir des rochers, des arbres, des cordes tendues simulant un faisceau laser à ne pas toucher...

4 – matériels

Les différents types de matériels connus ou inventés : épées, boucliers, baguette magique, fusils laser, armures mais aussi les armes de jet : même si vous n'avez pas de hache de lancer ou un fusil laser, une balle en mousse ou même de tennis fera l'affaire (évitez les œufs cuits ou pas toutefois). Dans les Hunger Games, il y a des armes à récupérer quelque part avant de tenter l'élimination des opposants, mais on peut aussi mettre des objets magiques ou des protections à récupérer.

5 - Le pédagogie LUDIQUE en action



5 – les objectifs/modalités

L'objectif peut être : protéger quelqu'un qui a un parcours à faire, atteindre un point ou une cible, neutraliser l'adversaire, faire un prisonnier, marquer un but ou faire un score, faire changer de camp à un joueur adverse, etc...Les livres, films, jeux vidéos ou de plateau peuvent servir de source d'inspiration...

6 – Le placement initial

Pris à dépourvu à 10 contre 1, embuscade ou face à face à la loyale, répartis ou dispersés ou en ligne de bataille, en connaissant ses adversaires ou en les découvrant.

7 – La technique pratiquée. en lien avec l'univers, l'époque ou le personnage joué

On ne se bat pas pareil quand on est barbares ou légion romaine (cela nous ramène aux formations de combat, leur utilité). Ni quand on met en jeu un noble maniéré face à un pirate rustaud.


8 – les caractéristiques des joueurs

Dépendent étroitement des univers mais pas seulement, on peut jouer sur le caractère des gens : fourbe, fier à bras, offensif ou défensif, peureux ou brave ou insensible à certains coups (allez toucher un squelette avec une flèche ...). Son rôle dans le groupe (le tank, le fufu, le healer, ...)

5.4 - Privilégier l'analyse, encore et toujours...

- regarder les combats des autres joueurs (dans les différents contextes et selon les axes de cette partie spécifique), et faire du débriefing/feedback





Escrime Ludique FédéGN

“Du technique au pédagogique”

En conclusion...

FédéGN

Escrime
Ludique FédéGN

Photo © Nilsa.com



A ce stade de lecture vous aurez bien compris que l'E.L telle que nous la concevons est, avant tout, une méthode pour "créer et donner du Jeu GN". Ce n'est pas un sport de combat ou un art martial, mais plutôt un moyen de jeu.

Le "combat" et sa technicité, s'ils sont importants, car étant l'aspect extérieur, visible, ne sont pas le coeur de l'activité. Ce ne sont que les moyens d'exprimer le Jeu GN et sont AU SERVICE de celui-ci !.

C'est pourquoi nous avons fait le choix de ne pas privilégier telle ou telle technique de combat; Le Jeu, ses conditions de mise en place et d'expression, les Personnages incarnés dans le jeu, le background de l'Univers auront pour effet, au niveau du joueur, d'aller chercher la technicité la plus adaptée à l'évènement, et/ou d'adapter celle-ci à l'évènement de la manière la plus sécuritaire possible.

Pour simplifier, si mon personnage ou l'Univers se place dans un monde "samourai", j'aurai plus intérêt à adapter le kendo/kenjutsu au Jeu, plutôt que de faire de l'escrime moderne... En même temps rien ne m'oblige à cette démarche en tant que joueur libre de mon jeu !

Pour l'Animateur d'E.L, le challenge est de favoriser le Jeu, en général - et pas seulement le combat - .

Une nécessaire prise en compte des réalités de celui-ci (personnage, roleplay, terrains, modalités et parti-pris de Jeu) seront à faire travailler et expérimenter.

Au final, c'est au joueur lui-même de faire ses propres choix réfléchis en fonction du joueur qu'il est et des Personnages qu'il veut incarner.

C'est tout ce que nous lui souhaitons...



Merci à vous de votre lecture attentive de ce document qui ne pourra manquer de s'enrichir, s'étoffer en fonction de vos retours.

Il deviendra, à terme, un reflet fidèle de l'activité telle qu'elle est vue par la communauté des joueurs et des GNistes.

**L'équipe de rédaction
L'équipe de la FédéGN**

Crédits Photos :

Site internet de la FédéGN

Site internet d'Efel Photognik