

ATELIERS RENCONTRE ESCRIME

CYCLE 3

Atelier Escrim'Impro :

Caractéristiques

2 groupes
1 espace scénique
Une malle costumes, accessoires
Des cartes mots
15 minutes (10 min préparation/2 ou 3min présentation)

Organisation

2 équipes de 3 ou 4 joueurs
3 séries de mots sont proposés :

- Série A noms de personnages
Pirate, chevalier, Zorro, D'Artagnan
- Série B verbes d'action
Sauver, délivrer, étripier, venger
- Série C état, un sentiment :
Jalousie, peur, surprise, tristesse

Déroulement

Chaque groupe tire un mot de chaque série.
Le défi est de créer une saynète prenant en compte les 3 mots et la présenter.

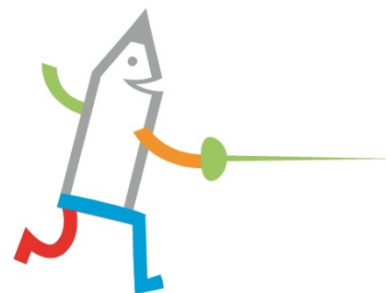
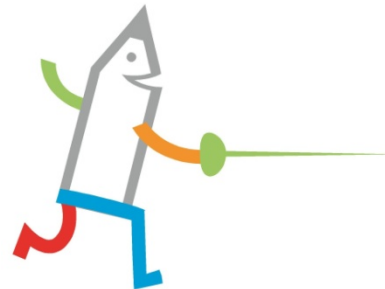
Chaque saynète devra débuter et se conclure par un salut collectif qui sera inventé par le groupe.
Ce salut devra comporter au moins 2 ou 3 éléments enchaînés.

Validation :

Les 3 mots sont cités : le public valide la conformité avec la saynète.

Atelier Escrim'Adresse :

Cf Groupe Elie



Atelier Escrim'Handi:

Organisation :

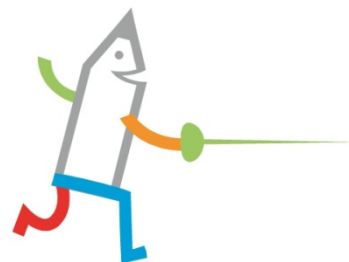
Equipe de 3 joueurs

Une piste délimitée

2 foulards (yeux bandés)

Déroulement :

- a) Face à face : les 2 joueurs (un meneur, un mené) se déplacent sur la piste l'un par rapport à l'autre en maintenant **un contact uniquement avec l'extrémité des doigts**.
Le 3^{ème} joueur contrôle.
 - b) Même situation avec le mené qui a les yeux bandés
 - c) Même situation avec le meneur et le mené qui ont les yeux bandés
- Rotation des rôles



Atelier Escrim'Jeux:

a) **1-2-3 En garde !**

Variante de 1-2-3 Soleil !

Un meneur et un contrôleur

Chaque joueur doit se mettre en position de garde.

Les déplacements sont des marches : croisement des appuis interdits.

A l'arrêt, les joueurs sont en position de garde parfaitement équilibré, les talons sur une même ligne.

b) **Tic-Tac –Tac-Tic**

Organisation :

Equipe de 3 joueurs

Une piste délimitée

Une boîte contenant des messages codés

Codage : Tic: un pas pied avant

Tac : un pas pied arrière

Déroulement :

Un joueur tire au sort un message codé.

Tic-Tac –Tac-Tic-Tic-Tic-Tac

Il le lit, mémorise le message et l'exécute sans erreur. Les 2 autres joueurs contrôlent.

Prévoir des messages codés de plus en plus difficiles.

c) **Le chat et la Souris**

Joueur A : sur l'aire de jeu

Joueur B : dans sa cabane (derrière la ligne)

Le joueur B cherche à toucher le joueur A quand celui-ci se situe à la bonne distance de combat.

Quand B entre sur l'aire de jeu :

- S'il touche A : il marque 1 point
- S'il ne touche pas A, A cherche à toucher B avant que celui-ci rentre dans sa cabane.
- Match à 3 points.
- Le troisième joueur valide le point.

