

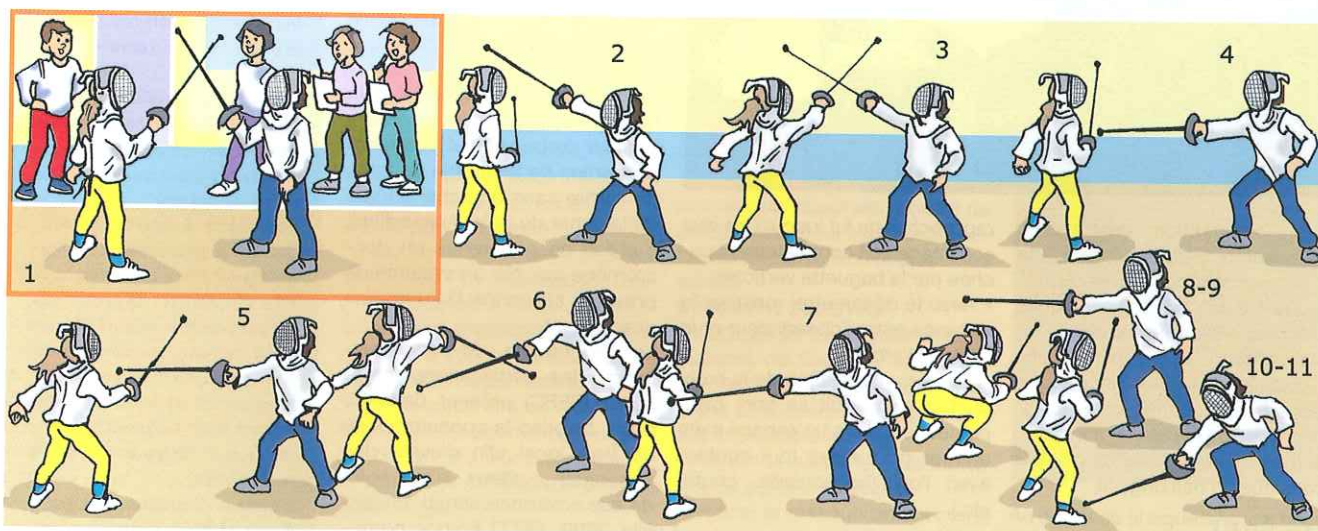
J. Eyraud, CPC-EPS (71);
L. Piccioli, Professeurs des écoles (71).



Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique

SI J'ÉTAIS D'ARTAGNAN

Contrairement à la notion d'opposition propre à l'escrime sportive, l'escrime artistique mise sur la coopération. Ensemble, les partenaires construisent une chorégraphie simulant un combat qui doit faire illusion et être lisible par le public.



La démarche

La situation proposée ici est une étape de création d'une chorégraphie. L'objectif final est de produire un enchaînement d'une vingtaine d'actions correctement synchronisées. Cette première étape permet aux élèves de réinvestir les apprentissages (cf. article p. 13) d'un module qui propose de nombreuses situations développant la coopération, les capacités motrices spécifiques mais également les compétences artistiques.

La situation

Objectif : jouer un duel en respectant un scénario.

Déroulement : l'action nécessite un vaste espace. Les élèves travaillent en binôme avec une feuille comportant une trame vierge pour l'écriture du scénario. Chaque enfant dispose d'une arme (fleuret ou sabre) et des protections¹ (masques et vestes) avec un code couleur pour chacun qui apparaît sur la trame du scénario. Un jeu de 17 cartes illustre chacune des actions connues (cf. article p. 13 à 15).

L'activité alterne avec des temps d'observation et de conseils pour faire évoluer progressivement les mini-enchaînements et apporter, si besoin, des propositions nouvelles.

Consignes

- Choisir un partenaire en fonction de ses affinités, le binôme sera permanent.
- À 2, inventer un scénario de duel à partir des 17 actions apprises afin de produire un enchaînement qui comportera 20 actions au minimum.
- Écrire le scénario en complétant la fiche pour conserver une trace de la chorégraphie produite.
- Respecter les règles de sécurité : les distances entre partenaires, les annonces pour prévenir de l'action produite.

Critères de réalisation

- Une action offensive (attaque) doit être suivie d'une action défensive (parade ou esquive); à tout moment, les partenaires peuvent se référer au jeu de cartes.
- La chorégraphie commence et se termine par un salut convenu entre duettiste.
- Le scénario est testé au fur et à mesure de

son écriture (séries de 4 à 6 actions) afin de vérifier la cohérence de l'enchaînement ; une séquence ne peut être ajoutée que si la précédente est mémorisée. ■

1. L'équipement et les armes proviennent du kit « Premières touches », voir article p. 23 du Cahier pratique 3 à 12 ans de la Revue EP&S, n°341.

Un exemple de chorégraphie

Emma / Lucas

1	Battements pointe en haut
2	Attaque à la tête
3	Parade de la tête
4	Attaque au ventre
5	Parade du ventre pointe en haut
6	Attaque au flanc
7	Parade du flanc pointe en haut
8	Attaque « coupé-tête »
9	Esquive en se baissant
10	Attaque « coupé-pieds »
11	Esquive en sautant

Les mouvements « coupé-tête » et « coupé-pieds » sont réalisés dans un aller-retour.