

ESCRIME ARTISTIQUE

Module d'apprentissage – niveau 1
Construire un répertoire d'actions

Cycle 3

Champ d'apprentissage	Apprentissages attendus	Liens avec les autres disciplines
<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.</p> <p><u>Attendus de fin de cycle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une séquence à visé artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. - Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres. 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Habiletés motrices et décisionnelles :</u> Réaliser des déplacements et coordinations motrices spécifiques. Inventer, mémoriser et enchaîner des suites d'actions codifiées. - <u>Les savoirs sociaux et cognitifs :</u> Coopérer avec un ou plusieurs camarades. Respecter des règles, des codifications Se concentrer sur la durée d'une production structurée 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Enseignement moral et civique</u> Développer l'esprit critique vis-à-vis du cinéma (analyse des scènes de combat). - <u>Histoire des arts :</u> Evolution de l'escrime au cours du temps. . Arts du spectacle vivant (théâtre, spectacle de rue, spectacle médiéval .ex Guédelon...) . Arts du visuel (cinéma) – Zorro, Robin des Bois, La fille de d'Artagnan, Les 3 Mousquetaires, Star Wars...

Situation d'entrée dans l'activité	Situations d'apprentissage	Evaluation finale Situation repère
<p>"Se familiariser avec le matériel"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présenter la structure d'une séance, son déroulement - Présenter les codes du jeu : temps et espace. - Présenter les règles d'or. - S'équiper <p><u>Consignes :</u> Saluer son adversaire. Essayer de le toucher sans se faire toucher. Saluer et se serrer la main.</p> <p><u>But pour l'élève :</u> Appréhender la notion d'escrime sportive pour aller vers l'escrime artistique.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présenter les règles de l'escrime artistique : de l'opposition à la coopération 	<p>Le module d'apprentissage s'appuie sur la constitution d'un répertoire d'actions codifiées qui servira à la création d'un enchaînement (vers le spectacle – niveau 2) : Une étape peut nécessiter plusieurs séances. L'ordre des étapes peut être modifié.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Étape 1</u> : L'attaque à la tête : construire la notion d'attaque et défense. - <u>Étape 2</u> : L'attaque au ventre : construire la notion d'attaque et défense. - <u>Étape 3</u> : Les enchaînements : construire la notion d'enchaînement - <u>Étape 4</u> : L'attaque au flanc : construire la notion d'attaque et défense - <u>Étape 5</u> : Les esquives : construire la notion de défense. - <u>Étape 6</u> : Les battements : construire la notion de distance optimum. - <u>Étape 7</u> : Les coupés : construire la notion d'attaque et défense 	<p>Spectacle :</p> <p>A deux, présenter la mise en scène d'un combat avec</p> <ul style="list-style-type: none"> - salut, - enchaînement d'actions scénarisées, - salut final <p>face à un public (la classe, une autre classe, les parents...)</p>

Conditions d'organisation	Rencontre inter écoles
10 à 12 séances.	Non adapté