



### [ESCRIME-TOI POUR 2010 : GUIDE CULTUREL](#)

Références : Guide culturel "Escrime-toi pour 2010" et documents ressources proposés en annexes du cahier des charges:

L'axe culturel de l'action "Escrime-toi pour 2010" propose aux classes USEP engagées d'enrichir culturellement le travail autour de la pratique sportive scolaire de l'escrime et de réaliser une production culturelle illustrant le thème de l'escrime en général et dans ses divers aspects culturels et/ou des Championnats du Monde d'escrime 2010 pour valides et non valides et portant au choix sur un ou plusieurs des aspects historiques, culturels, graphiques et artistiques, littéraires, sportifs et technologiques, ... de l'activité escrime (on entend par escrime tout combat armé avec une arme blanche).

### **Thématiques culturelles**

#### **HISTOIRE - GEOGRAPHIE :**

- Evolution de l'escrime par période historique : connaissance des usages anciens, ...
- Faits historiques liés à l'escrime : de l'antiquité aux temps modernes, épisodes historiques connus, ...
- Lieux historiques liés à l'escrime : sites de batailles, de duels, monuments liés à un fait historique, ...
- Différents utilisateurs de l'escrime dans les âges : des gladiateurs aux Brigadiers du Tigre en passant par les chevaliers et mousquetaires, ...
- Origines des trois armes : épée, fleuret et sabre, autres armes connues, ...
- Histoire de l'escrime sportive : création de la discipline sportive, championnats, Jeux Olympiques, Fédération Française, ...
- Répartition de l'escrime moderne olympique dans le monde : carte des pratiques, conditions d'activités, ...

#### **LITTÉRATURE :**

- Lexique français de l'escrime (vocabulaire de l'escrime et de l'arbitrage) : guides lexiques, à usage d'adultes et/ou d'enfants, ...
- Littérature classique : textes classiques, encyclopédie de Diderot, textes modernes, ...
- Pièces de théâtre : tragédies/ comédies classiques, ... modernes, ...
- Littérature de jeunesse : albums, romans, livres d'ouverture linguistique, ...
- Ouvrages documentaires : historiques, techniques, sportifs, ...
- Bandes dessinées : traditionnelles, mangas, ...

#### **IMAGES - CINEMA - VIDEO- ARTS :**

- Films historiques : extraits repérés, ...
- Films de cape et d'épée : extraits repérés, ...
- Documentaires : extraits repérés, ...
- Dessins animés : extraits repérés, ...
- Reportages sportifs : extraits repérés, ...
- Danse-chorégraphies : extraits repérés, ...
- Spectacles d'escrime artistique : extraits repérés, ...
- Peintures / sculptures / objets historiques autour de l'escrime... : galeries virtuelles

#### **SCIENCES**

- Evolution technique des matériels (résistance métaux, mailles, armures, ...) : images, schémas, expériences, ...
- Escrime électrique (circuits, lampes, contacts, ...) : images, schémas, expériences, ...
- Reflexes de l'escrimeur, contractions isométriques, élévation du rythme cardiaque, ... : images, schémas, expériences, ...

#### **EDUCATION A LA CITOYENNETE**

- Code / convention(s) de l'escrime : textes officiels, chartes spécifiques USEP et autres, ...
- Différenciation des rôles et comportements (tireur/arbitre/spectateur) : documents Jeune Officiel Usep, ...

### **Références documentaires**

**HISTOIRE - GEOGRAPHIE :** Livre FFE « ... » et autres outils précisant :

- Evolution de l'escrime par période historique :
- Histoire de l'escrime sportive :
- Faits historiques liés à l'escrime :
- Lieux historiques liés à l'escrime :
- Différents utilisateurs de l'escrime dans les âges :
- Origines des trois armes :
- ...

#### **LITTÉRATURE :**

Ouvrages ...

- Lexique français de l'escrime (vocabulaire de l'escrime et de l'arbitrage) :
- Littérature classique :
- Littérature de jeunesse :

- Ouvrages documentaires :
- Pièces de théâtre :
- Bandes dessinées :
- Ouverture linguistique :
- ...

**IMAGES - CINEMA – VIDEO- ARTS :** Documents / Intégrales-Extraits / Œuvres / ...

- Films historiques :
- Films de cape et d'épée :
- Documentaires :
- Dessins animés :
- Reportages sportifs :
- Danse-chorégraphies :
- Spectacles d'escrime artistique :
- Peintures / sculptures / objets historiques autour de l'escrime :

**SCIENCES et TECHNOLOGIE :** Fiches techniques / Ouvrages documentaires

- Evolution technique des matériels (résistance métaux, mailles, armures, ...) :
- Escrime électrique (circuits, lampes, contacts, ...) :
- Reflexes de l'escrimeur, contractions isométriques, élévation du rythme cardiaque :

**COMPETENCES SOCIALES ET CIVIQUES :** Fiches / ...

- Code / convention(s) de l'escrime :
- Différenciation des rôles et comportements (tireur/arbitre/spectateur) :

### Outils pédagogiques

Pour aborder l'aspect culturel de l'escrime avec les enfants et faciliter la réalisation de la production, des outils téléchargeables sur le site sont mis à la disposition des classes participantes.

Ils sont donc mis en téléchargement sur un espace spécifique du site national ...

### Tableau de classement / description des fichiers-outils culturels "Escrime-toi pour 2010" à disposition:

Pour ouvrir le document, suivre le lien (en cliquant sur le nom de fichier):

on	Français Littérature	Dossier sur livre "Moi j'aime gagner"	Arts	Histoire Géo- Escrime	Escrime Artistique
me-	<a href="#">Article Lire- Agir-</a>	<a href="#">moi j'aime gagner 1</a>	<a href="#">Arts plastiques</a>	<a href="#">Echelle historique Escrime Artistique</a>	<a href="#">dossierChevalier</a>
age	<a href="#">escrime au féminin</a>	<a href="#">moi j'aime gagner 2</a>	<i>Activités d'art plastique autour de l'escrime</i>	<a href="#">échelle historique vierge</a>	<i>Article sur l'escrime artistique</i>
	<a href="#">fiche Lecture- Duel Autrefois</a>	<a href="#">moi j'aime gagner 3</a>		<a href="#">L'escrime à travers les âges</a>	<a href="#">Ex-Chore-Artistique-Duel Val Danceney</a>
FE-	<a href="#">Premières règles d'escrime</a>	<a href="#">Moi j'aime gagner 4</a>	<b>Images Escrime</b>	<b>Images Escrime</b>	<i>Tableau d'une présentation d'une ch. en escrime</i>
	<a href="#">Trencavel contre Saint</a>	<a href="#">Moi j'aime gagner 5</a>	<a href="#">armes escrime</a>	<a href="#">fabrique des armes escrime</a>	<a href="#">Gammes-Saluts-Artistique-CA</a>
ire		<a href="#">Moi j'aime gagner 6</a>	<a href="#">Cap Fracasse</a>	<a href="#">fente</a>	<i>Escrime artistique: les principaux en</i>
		<a href="#">Moi j'aime gagner 7</a>	<a href="#">Coulanges CIII</a>	<a href="#">Jean-Francois Lamour</a>	<a href="#">HISTOIRE ESCRIME ARTI</a>
		<a href="#">Questionnaire +corrigé</a>	<a href="#">d'oriola</a>	<a href="#">l'escrime Gilbert Gérard</a>	<i>Escrime artistique: les principaux fai</i>
			<a href="#">tenue</a>	<a href="#">moi j'aime gagner</a>	<a href="#">Liens Escrime Artistique</a>
			<a href="#">terrain</a>	<a href="#">piste</a>	<i>Lien vers sites internet sur Escrime a</i>
			<a href="#">touche</a>	<a href="#">piste électrique</a>	
			<a href="#">touches épée</a>	<a href="#">double duel</a>	

			<a href="#">touches fleuret</a>	<a href="#">salut</a>	
			<a href="#">touches sabre</a>	<a href="#">soleil</a>	

### Typologie des productions culturelles et artistiques

- Ces productions culturelles et/ou artistiques feront l'objet d'une présentation lors des rencontres Escrime-toi pour 2010 des phases départementales et régionales et peut-être nationale. Elles seront prises en compte pour la qualification à la phase "Escrime-toi pour 2010" suivante en étant évaluées par un jury officiel qui attribuera un capital-points culturel à chaque classe ou groupe USEP participant.
- Les productions culturelles peuvent être sous forme de textes, d'affiches, de montages photo ou vidéo, de dessins, de sculptures et doivent être ou pouvoir être numérisées pour diffusion éventuelle.
- Une classe ou groupe pourra également réaliser une production artistique sur le thème culturel de l'escrime.
- Cette production artistique fera l'objet d'une présentation lors des rencontres départementales, voire régionales et/ou nationale en public dans un espace adapté pendant la rencontre.
- Les productions artistiques se présenteront sous forme de chorégraphies d'escrime artistique et/ou de pièces de théâtre et/ou de lectures théâtralisées (avec ou sans décors, accessoires et costumes), ...
- Chaque production culturelle et/ou artistique sera filmée et/ou numérisée pour être projetée lors des phases suivantes.