



Escrime Ludique FédéGN
“Animateur Escrime Ludique”

Référentiel





1. Définition



En vertu des textes suivants et des textes et décisions internes à la FédéGN ...

[décret n°2015-872 du 15 juillet 2015, Arrêté du 15 juillet 2015, référentiel Escrime Ludique (FédéGN janvier 2016)]

L'animateur d'Escrime Ludique est en charge de l'encadrement, l'accompagnement et l'animation de tous groupes de joueurs dans un espace et un temps donné.

Il peut intervenir dans le cadre d'une association culturelle orientée vers l'Éducation Populaire et le Jeu De Rôles en Grandeur Nature.

Dans le cadre d'une association de GN ou jeu de rôles, il a toute autonomie pour :

- organiser des séances d'Escrime Ludique en tous lieux qui se prêtent à ces exercices,
- proposer des animations d'Escrime Ludique à destination du public au nom de son association,
- assurer la sécurité physique et morale, des personnes encadrées, en particulier des mineurs,
- favoriser le développement des valeurs citoyennes au sein du groupe,
- mettre en œuvre le projet pédagogique de la structure au sein de laquelle il évolue, de manière bénévole ou professionnelle.



2. Compétences attendues



- Accueillir et encadrer un public en toute sécurité, en fonction des lieux et des moments.
- Diriger et animer un groupe d'au moins 6 personnes, avec ou sans réplique (armes factices en mousse).
- Expliquer et faire respecter les règles et la logique interne de l'Escrime Ludique selon les univers joués.
- Proposer des exercices et des enchaînements techniques simples, adaptés à son public et aux rôles envisagés, élémentaires.
- Proposer et animer des situations de jeu et des scénarios tactiques de jeu.
- Transmettre les règles des jeux et démontrer les situations de confrontation.
- Préparer aux situations de jeu rencontrées en GN ou en Troll Ball.

Animateur escrime ludique - niveau 1

Module UC 1

- accueillir des personnes
- gérer les matériels
- l'animateur en action
- gérer la diversité (*lieux et contextes*)
- hygiène, sécurité, échauffements

Il s'agit de l'ensemble des compétences dont doit disposer un animateur évoluant dans le domaine de l'Éducation Populaire. Tout part de la personne accueillie qui doit l'être en responsabilité et sécurité dans un lieu et un moment donné.

L'animateur a pour mission de lui faire passer un bon moment dans le respect de ses attentes, en dehors de tout esprit de performance.

Module UC 2

- situations de jeu
- l'animation d'Éscrime Ludique
- projet pédagogique / projet éducatif
- Connaissances des domaines concomitants (*théâtre, ludique, sportif, martial*)

L'animateur doit connaître et savoir utiliser un certain nombre d'outils ou de moyens pédagogiques pour réussir ses missions.

Module UC 3

- Le beau combat, les personnages basiques
- arme seule – arme et bouclier – arme d'hist
- projectiles physiques ou magiques
- bonnes pratiques techniques
- Costumes et effets spéciaux

L'animateur se tient informé des pratiques du milieu dans lequel il évolue et est en capacité de transmettre et d'enthousiasmer son public aux divers aspects de l'Éscrime Ludique sans être pour autant un spécialiste.

Il initie et motive les participants, il arbitre accessoirement et entraîne les joueurs à toutes les situations courantes de jeu.

MODULE 1 : ACCUEIL ET ANIMATION	CONNAISSANCES	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
être capable d'accueillir des personnes selon le contexte.	<ul style="list-style-type: none"> → Connaissance des caractéristiques des publics (enfants, adolescents, adultes) → Connaissance des attentes du public → Connaissance théorique de la loi 1901 et du rôle de l'association. → Les précautions avec des mineurs ou en cas de prestation. → Bénévolat ou professionnalisme 	<ul style="list-style-type: none"> → Préparer le matériel nécessaire à la séance (balles, bâtons, plots, haies réglables.....etc.) mais aussi formulaires divers, décharges, documentation. → poser les règles du lieu → Comment se placer par rapport au groupe et comment parler → Occuper et gérer l'espace disponible → Écouter et identifier les attentes des publics 	<ul style="list-style-type: none"> - Ponctualité, disponibilité - Tenue vestimentaire - Élocution : savoir se faire entendre - Attitude, bienveillance, humour, convivialité - Propos ciblés et adaptés. Maintenir courtoisement les personnes à leur place, chacun dans son rôle.
Distribuer le matériel et le réintégrer	<ul style="list-style-type: none"> → l'arme et le matériel (méthodes de fabrication - artisanale, perso et industrielle) → savoir juger de la dangerosité d'un matériel → mise à disposition (valoriser le matériel) → historique, vocabulaire, contes, imaginaire → restitution (que vérifier ?) → connaissance des fournisseurs, artisans 	<ul style="list-style-type: none"> → fabriquer et réparer une réplique d'entraînement - réparer une réplique artisanale → préparer et disposer le matériel dans la salle dans un souci d'efficacité et de sécurité → prise en main de la réplique dans un souci technique (placement des mains sur « l'arme ») et de sécurité (ne pas endommager le matériel - gestion de la pointe) → écarter les matériels dangereux 	<ul style="list-style-type: none"> veiller au rangement des matériels, accepter d'écouter les propositions des publics accueillis accepter les connaissances des participants, proposer des pistes de recherche, des méthodes, des idées de personnalisation Rester positif mais ferme faire fantasmer sur la prochaine séance
L'animateur en action	<ul style="list-style-type: none"> → positionnement de l'animateur, de l'action (rapport aux groupes et organismes de tutelle) → positionnement social → l'animation du groupe, rôle de Maître de jeu. → connaître le projet pédagogique / projet éducatif de la structure → données basiques de gestion de l'effort → données basiques sur l'échauffement (activation, étirements, imagerie mentale...) → le jeu, l'assaut et les rôles → les techniques (jeux, circuits, relais, évitements) 	<ul style="list-style-type: none"> → enregistrer les présents, recueillir des infos, en donner → Choisir la démarche adaptée au public → Gérer le temps disponible → Moduler l'engagement physique → Varier pour ne pas saturer le public → Démontrer les exercices → Repérer les difficultés et la fatigue → Lecture d'une situation tactique, se projeter, anticiper → Communiquer : réseaux sociaux, partenaires, institutions, outils, l'image (droit à...), → Valoriser son travail, évaluation/auto évaluation 	<ul style="list-style-type: none"> Être actif, participer, montrer Être créatif Instaurer une bonne ambiance , écouter , échanger Avoir de l'humour

MODULE 1 : ACCUEIL ET ANIMATION	CONNAISSANCES	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
<p>être capable d'assurer l'animation de manifestations ponctuelles organisées par le club (portes ouvertes, forums.....)</p>	<p>→ Connaître et comprendre les objectifs de la démarche (intéresser les néophytes, recruter des nouveaux adhérents, satisfaire un prescripteur, ...) → Les conditions locales d'inscription et de pratique de façon à pouvoir répondre aux questions</p>	<p>→ Matérialiser l'espace de la séance (zones d'habillage, aires d'évolution, aire de repos) → Prévoir la communication (vidéo, prospectus, information) → Animer la démarche de découverte en privilégiant les échanges, les jeux, les assauts → Donner des consignes claires, à la portée du public → Utiliser les cibles et autres outils qui intéressent le public → Donner des conseils simples pour orienter de façon positive le comportement en combat ou rôle</p>	<p>Être calme et courtois Communiquer avec les pratiquants et les accompagnateurs Parler haut et clair Positiver ne pas mettre en avant les personnes mais les personnages Respecter les horaires, les durées de séance et les promesses faites</p>
<p>Hygiène, sécurité, échauffement,</p>	<p>→ Connaissance des caractéristiques des publics (éveil, enfant, adulte) → Conséquences en cas de non-respect des règles de sécurité → Connaissance des données basiques de la gestion de l'effort → Connaissance des démarches utiles à l'échauffement → Secourisme de base</p>	<p>→ Prévoir les risques d'un lieu donné et d'un matériel → Contrôler le matériel personnel et savoir refuser un matériel en cas de doute → Savoir activer, proposer des étirements, garder le calme ou obtenir le retour au calme, travailler l'imagerie mentale) → Utiliser tout l'espace disponible et nécessaire → Assurer les premiers secours au besoin → Disposer d'un moyen de communiquer (téléphone...)</p>	<p>Être calme, exemplaire, méthodique, rassurer</p>

MODULE 2 : PÉDAGOGIE	CONNAISSANCES	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
<p>Initiation à l'affrontement GN avec les répliques fondamentales :</p> <ul style="list-style-type: none"> → arme seule (<i>une ou 2 mains</i>) → bouclier → lance/bâton <p>situations de jeux :</p> <ul style="list-style-type: none"> → embuscade → bataille rangée → duel <p>séquençage</p> <ul style="list-style-type: none"> → avant la confrontation → l'engagement → conséquences du combat 	<p>Initier à la sécurité</p> <p>Contexte du combat, médiéval, renaissance (épée à une main / deux mains), futuriste, l'onirique chevaleresque -</p> <p>Situations types :</p> <ul style="list-style-type: none"> → initiative de l'agression → impossibilité d'éviter le contact → provocation externe → subir une agression <p>→ vocabulaire et rôle des parties (pointe, lame, garde ou coquille, poignée, pommeau)</p> <p>basiques du porteur d'armes</p> <ul style="list-style-type: none"> → transporter → dégainer → position de garde et tenue → frappe / la parade → riposte → déplacements de combat → tenue de l'arme → Logique du combat (mêlée ou duel) 	<p>Capter l'attention – maintenir l'intérêt – ménager le public éventuel -</p> <p>Présenter sommairement les simulacres/armes :</p> <ul style="list-style-type: none"> → estoc / taille → dangers/risques spécifiques <p>Organiser le déroulement de la séance en toute sécurité :</p> <ul style="list-style-type: none"> → les méthodes (découverte, directive,...) → Choisir des situations pédagogiques (collaboration, opposition) → varier les situations, les partenaires, les rôles → Retour au calme et bilan <p>→ créer et collationner des situations de jeu et scénarios</p> <p>→ tactiques spécifiques</p> <p>placer les partenaires par niveau ou, avec handicap</p>	<p>Avoir l'attitude appropriée au comportement de son public</p> <p>Écouter et répondre, rassurer</p> <p>Satisfaire l'envie du public – besoin de dévouement –</p> <p>susciter l'imaginaire des participants</p> <p>Être en tenue adéquate selon le lieu, la météo, le site</p> <p>Avoir l'attitude appropriée à l'état de son public</p> <p>Savoir s'adapter</p> <p>Expliquer, border</p> <p>Bienveillance et fermeté</p>
<p>Etre capable de passer d'un enseignement du duel à un enseignement de la mêlée</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Exercices, du simple vers le complexe → Les liens entre les exercices (combats, assauts dirigés, assauts à thèmes, assauts libres) → L'alternance des moyens, procédés et exercices → connaître les spécificités de : <ul style="list-style-type: none"> - chaque arme de base - chaque situation de référence (duel/mêlée) 	<ul style="list-style-type: none"> → savoir adapter un exercice d'arme courte à d'autres armes de base → savoir adapter un exercice de duel à un exercice de mêlée → savoir créer des passerelles d'étude (technique, tactique, comportement, etc...) d'une arme et d'une situation à une autre 	<p>Patient</p> <p>Communicatif et organisé</p> <p>vigilant</p> <p>exigeant et tolérant</p> <p>Juste</p>

MODULE 2 : PÉDAGOGIE	CONNAISSANCES	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
Projet pédagogique / projet éducatif	<ul style="list-style-type: none"> → connaître les champs d'application → comprendre et se positionner 	<ul style="list-style-type: none"> → rédiger des fiches d'animation en tenant compte du projet pédagogique → évaluer sa progression 	<ul style="list-style-type: none"> → accepter les intentions des rédacteurs des projets → être ouvert à l'échange autour des déclinaisons de valeurs
L'animation d'escrime ludique	<ul style="list-style-type: none"> → La théorie, l'esprit et les règles du jeu → Les techniques fondamentales selon les répliques utilisées → Les procédés éducatifs pour enseigner les fondamentaux → Les moyens ludiques permettant de comprendre le sens du jeu → Méthodologie (choix des exercices, relation d'ordre, progression, alternance) Les univers de l'imaginaire 	<ul style="list-style-type: none"> → prévoir une séance avec des intentions et des objectifs affichés → bâtir une progression, accepter une certaine itérativité → tenir compte des progrès ou des demandes récurrentes du public 	<p>Ecouter et répondre, rassurer</p> <p>Satisfaire l'envie du public – besoin de défoulement – susciter l'imaginaire des participants</p> <p>Être en tenue adéquate selon le lieu, la météo, le site.</p> <p>Avoir l'attitude appropriée à l'état de son public</p> <p>Savoir s'adapter - Expliquer, borner</p> <p>Bienveillance et fermeté</p>
mettre en place un contenu adapté à l'étude de situations basiques du combat	<p>La méthodologie pour l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> → Exercices, du simple vers le complexe → Quand comment et pourquoi réaliser le geste → Les éducatifs adaptés → Le nombre de répétitions requises → La mémorisation → Les progressions et la notion de répétition dans le temps 	<ul style="list-style-type: none"> → Proposer une démarche collective (collaboration, opposition) → Indiquer un mode de fonctionnement du groupe, par atelier, par deux, par affinité, par trois ...etc. → Placer les joueurs dans une démarche de recherche et de découverte → Préciser les exercices → Détecter les fautes et remédier en utilisant des éducatifs adaptés ou en orientant le comportement → Animer 	<p>Patient</p> <p>Communicatif et organisé</p> <p>vigilant et juste - exigeant et tolérant</p>

MODULE 3 : MISE EN SCÈNE TECHNIQUE DE COMBAT	CONNAISSANCES	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
<p>Être capable de maîtriser et d'expliquer dans une réplique « pourquoi » et « comment » réaliser les actions simples</p> <p>Initiation avec les répliques fondamentales :</p> <ul style="list-style-type: none"> → arme seule (<i>une ou 2 mains</i>) → bouclier → arme d'hast (optionnel) <p>situations de jeux :</p> <ul style="list-style-type: none"> → avant la confrontation → l'engagement → conséquences du combat 	<ul style="list-style-type: none"> → La théorie de l'escrime à une arme → Les attaques simples directes et indirectes → Les principales préparations: l'engagement, le battement, la pression, l'invite, la feinte → Les parades latérales et circulaires, les ripostes simples directes et indirectes, la retraite et l'esquive → Les notions de mesure et de distance. → Le fair-play et l'esprit du jeu 	<p>Maîtriser les fondamentaux</p> <ul style="list-style-type: none"> → créer des situations de jeu et scénarios tactiques spécifiques à l'escrime ludique <p>Démontrer les échanges basiques</p> <ul style="list-style-type: none"> → Attaque, parade riposte, sur les cibles hautes et basses → Préparation, attaque, parade riposte → Préparation et attaque sur la préparation puis parade riposte → Attaque et contre-attaque → Attaque, esquive et attaque sur le retour en garde → Attaque et remise d'attaque 	<p>Utiliser un vocabulaire adapté, le plus simple possible</p> <p>Etre pragmatique particulièrement quand le public rencontre des difficultés</p> <p>Être simple et progressif, partir du connu pour aller vers l'inconnu</p>
Théâtre / Rôles / Escrime Spécificités, réflexion sur les limites de chaque domaine	<p>Sur la législation</p> <p>Sur les pratiques</p> <p>Sur la diversité</p>	<p>Techniques d'échauffement (voix, corps, l'esprit)</p> <p>Techniques d'initiation (écoute, réactivité, positionnement, gestuelle, spatialisation)</p>	<p>Tenir sa place dans le groupe</p> <p>Animer sans imposer</p> <p>Être référent sans être omnipotent</p>
Être capable d'amener les joueurs à interpréter leur rôle au sein même d'un combat de GN	<p>Connaissance des outils simples permettant d'interpréter un rôle en combat</p> <ul style="list-style-type: none"> → Attitudes → Effet de styles → Cascades simple → Jeu avec le décor → Paroles, bruitages 	<p>Savoir enseigner</p> <ul style="list-style-type: none"> → Les chutes → Le placement → Combattre en costume / armure 	<p>Patient</p> <p>Communicatif et organisé</p> <p>vigilant</p> <p>exigeant et tolérant</p> <p>Juste</p>

MODULE 3 : MISE EN SCENE TECHNIQUE DE COMBAT	CONNAISSANCES	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
Savoir comprendre et suivre les directives d'une organisation lorsque l'on interprète un personnage soumis aux impératifs du scénario (PN) / d'une tactique de jeu de trollball	<ul style="list-style-type: none"> → Connaissance des schémas scénaristiques issus des cultures de l'imaginaire → Connaissance des principales situations de rôle-play rencontrées au cours d'un GN (attaque de monstre, bataille finale, mise en pression des joueurs, escarmouche...) → Connaissance des principales tactiques rencontrées lors d'un match de trollball → Connaissance des principales règles du trollball 	<ul style="list-style-type: none"> → Expliquer que la réussite de la scène passe avant la réussite personnelle → Amener à partager la scène avec les joueurs → Placer les tireurs dans une démarche de recherche de la belle scène/passe d'arme/phrase/mort ou victoire → Expliquer que la réussite d'une phase tactique de trollball passe avant la réussite personnelle 	<ul style="list-style-type: none"> Patient Communicatif et organisé vigilant exigeant et tolérant Juste
Savoir créer des mise en situation les plus proches possibles des conditions rencontrées en GN/Trollball	<ul style="list-style-type: none"> → Connaissance des principales situations de jeu rencontrées lors d'un GN (Terrain, obscurité, costumes...) → Connaissance théorique de l'arsenal complet utilisé en GN et Trollball → Conscience des limites à ne pas franchir en matière de sécurité → Connaissance des différents types de règles rencontrées en GN/Trollball 	<ul style="list-style-type: none"> → savoir amener le cours en extérieur dans de bonnes conditions de sécurité → savoir préparer à une entrée dans l'action à l'improviste (arme au fourreau, attaque de dos, combat assis...) → savoir enseigner aux tireurs comment démarrer un combat dans les conditions les plus favorables → enseigner aux tireurs à refuser/gérer une situation dangereuse en GN/Match → Adapter sa façon de combattre aux règles. 	<ul style="list-style-type: none"> Patient -- Communicatif et organisé -- Exigeant et tolérant -- Juste



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 des Primats EL FédéGN
L'équipe de rédaction
L'équipe de la FédéGN**

Crédits Photos :

Site internet de la FédéGN