



**Escrime Ludique FédéGN**  
**“Animateur Escrime Ludique”**

**Cartes mentales**  
**Synthèse du Projet**

**FédéGN**

**Escrime**  
*Ludique* 



Cette représentation a pour but de sensibiliser l'ensemble des pratiquants d'**Esclime Ludique** à l'extraordinaire richesse de notre discipline.

- 3 notions s'appliquent incontestablement à l'ensemble du combat en GN, comme la nécessité de **Règles** (qu'elles soient implicites ou explicites), de **Personnage** et de contexte **Imaginaire**. Ces notions sont d'ailleurs présentes dans la définition de la discipline. A ces 3 notions viennent s'ajouter les **Principes invariants**, qui sont les qualités nécessaires dans toute forme de combat.
  - Nous avons identifié 3 grandes sensibilités que nous nommons "**Partis-Pris**" : le **Gamisme**, le **Narrativisme** et le **Simulationnisme**, reprenant ainsi à notre compte le fruit du travail de plusieurs sociologues au sujet du JdR en général.
  - Ces partis-pris s'interpénètrent et interagissent au gré de l'imagination et de la créativité des organisateurs d'événement. Ils ne visent pas à classer et subdiviser l'activité mais à bien signifier à tout un chacun que les visages de l'activité sont multiples.
  - De fait, un pratiquant peut avoir une vision radicalement différente d'un autre, sans pour autant qu'il soit nécessaire de savoir qui a raison.



- TECHNICITÉS

Construction physique  
Déplacements combatifs

attaques (simples - enchainées)  
défenses (parades - esquives)  
contres et contres-attaques  
leures et feintes

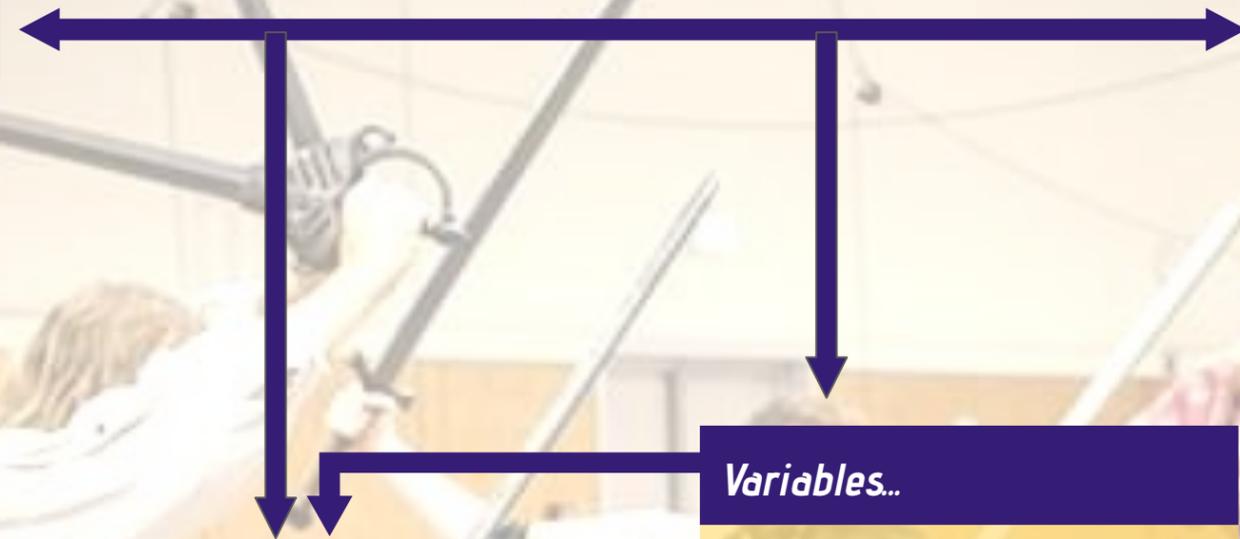
comportements combatifs  
(attaquant/denseur/contreur)  
Rythmes : Gestion/manipulation  
Distances : Gestion/manipulation

Culture combative :

- toutes longueurs de simulateurs
- combinaisons de simulateurs - ambidextrie
- passer de son simulateur de prédilection à d'autres

travail tactique/stratégique  
utilisation du Terrain

- Toutes les technicités sont potentiellement utilisables
- les technicités doivent être adaptées - ou réadaptées - au contexte de Jeu
- sécurité physique et émotionnelle avant tout
- non-agressivité vis-à-vis des autres joueurs



- ROLEPLAY

Univers et background(s)

Le(s) Personnage(s) :  
qui ?  
époque ?  
costume et accessoires adaptés

Psychologie ?  
(convenue ou "à rebours" ?)

Manière(s) de combattre du Personnage

Outils simples :

- Attitudes
- Effet de styles
- Cascades simples
- Jeu avec le décor
- Paroles et dialogues
- bruitages

- Tous les outils sont potentiellement utilisables
- les outils doivent être adaptés au contexte de Jeu
- sécurité physique et émotionnelle avant tout
- non-agressivité vis-à-vis des autres joueurs
- différencier le Joueur de son Personnage

- PARTIS-PRIS

- GAMISTE
- NARRATIVISTE
- SIMULATIONNISTE

Plaisir du Jeu partagé

Raccrocher ses actions  
au(x) contexte(s) de Jeu

Adaptation :

- aux souhaits des Orgas
- aux Parti-Pris voulus par les Orgas

Variables...

- duels
- mêlée
- "ligne"
- en salle
- en extérieur

- opposition
- semi-coopération
- coopération

- Position de départ : (active - passive )
- gestion du pré-combat
- situations et jeux tactiques variés :

- Terrains
- obstacles
- matériels
- scénarios-objectifs

LUDIQUE

PHYSIQUE

IMMERSIF



# POSITIONNEMENT des notions

# ESCRIME LUDIQUE

- LUDIQUE
- PHYSIQUE
- IMMERSIF

**GAMISTE**

- **SPORTS DE COMBAT**  
escrime sportive / canne / kendo / chambarra / duanbing / wushu sportif...  
AMHE sportif

**NARRATIVISTE**

- Imaginaire

- **PERSONNAGE(s)**
- Règles
- Background

- Roleplay

- **EXPRESSIVITE**  
escrime artistique / jonglage / cirque / cascade

- Attitudes et comportement

- **ARTS MARTIAUX**  
AMHE d'étude / iaido / kenjutsu / kali-escrime / Kung Fu traditionnel / kobudo...

**SIMULATIONNISTE**





# POSITIONNEMENT des notions

# ESCRIME LUDIQUE

- LUDIQUE
- PHYSIQUE
- IMMERSIF

Esgrime Ludique FédéGN

**"PRINCIPES INVARIANTS"**  
Distance / Timing / Précision / Stabilité / Contrôle / Sécurité..

**TECHNICITÉS JOUEES**  
Trollball / jugger / méthodes "spécifiques gamisme"...

- Equité

- Arbitrage

**TECHNICITÉS SPORTIVES**  
(escrime sportive / canne sportive / chamberra / duanbing / wushu / AMHE sportif...)

**REGLES**  
- Explicites  
- Implicites

**GAMISTE**

**NARRATIVISTE**

**SIMULATIONNISTE**

**TECHNICITÉS MARTIALES**  
(AMHE d'étude / iaido / kenjutsu / kali-escrime / Kung Fu traditionnel / kobudo...)

Combat en GN, "en général" - Toutes sensibilités confondues

**IMAGINAIRE**

**TECHNICITÉS VISUELLES**  
(combat de spectacle - démonstration - artistique / jonglage / cirque / cascade..)

- Roleplay

- Attitudes et comportement

**PERSONNAGE**

- Background

