Escrime Ludique FédéGN

“Pyramide Escrime Ludique”

Architecture globale de formation fédérale

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. Note d'intention

- ➔ A l'issue de ses travaux de 2020, l'ensemble des Primats d'Escrime Ludique de la FédéGN a défini un **"cursus" de contenus** qu'il leur semble intéressant de faire travailler dans les séances d'Escrime Ludique au sein des structures qui se lanceraient dans l'**aventure régulière** de l'Escrime Ludique.
- ➔ Nous entendons par "*aventure régulière*" des séances qui se dérouleraient selon un calendrier annuel, avec une logique de progression et de suivi des pratiquants. par un Animateur Escrime Ludique.
- ➔ Ainsi, à côté des séances "one-shot" *(animation, séance découverte, stage ponctuel...)* nous posons les **bases d'une progression de l'Escrimeur Ludique.**
- ➔ Pour cela nous avons définis des "stades de progression" , ayant chacun des **contenus préférentiels** de travail, selon une logique, à la fois de complexité, mais aussi d'amélioration de la liberté dans le Jeu.
- ➔ Les thème travaillés à un niveau "débutant", par exemple, seront considérés comme devenus inutiles au niveau "intermédiaire", car acquis, ou seront moins travaillés – juste comme rappels ponctuels si nécessaires... A l'inverse de nouveaux thèmes apparaissent à mesure de la progression.
- ➔ Ces **stades sont au nombre de 4**, chaque stade associé à un "lieu de formation privilégié" et des prérogatives fédérales privilégiées.
  Ils ont pour but de permettre à chaque pratiquant de **se situer dans l'activité**, de **connaître ses axes de travail privilégiés** et d'introduire une **"logique de progrès" sur le moyen ou long terme.**

- ➔ *(A titre d'anecdote culturelle, le nom des stades provient des "grades" des écoles de gladiature de la Rome Antique).*

3. Quatre stades de progression et de responsabilité

Niveau | "Primat | Primus" - *(Expert)*
Niveau de travail : National - Animateur EL

Niveau || "Secundus" - *(Avancé)*
Niveau de travail : Régional - Animateur EL

Niveau ||| "Tertius" - *(Intermédiaire)*
Niveau de travail : Départemental

Niveau |||| "Quartus" - *(Novice)*
Niveau de travail : Association locale

	THÈME DE TRAVAIL	PRESENTATION DU THEME	PUBLIC CIBLE
1	**1 - Qu'est ce que le GN ?**	→ Présentation du GN, ses enjeux, ses buts, ses formes...	I I I I
2	**2 - Les Univers de Jeu**	→ Réflexions sur les univers et leur déclinaisons en jeu : Personnages, simulateurs possibles, variabilité simple des scénarios	III - IIII
3	**3 - Simulateurs : création / réparations**	→ En lien avec les fiches FédéGN de fabrication (FT) correspondantes - donner les moyens de jouer avec des outils simples conçus par les Joueurs	III - IIII
4	**4 - Technique EL "base"**	→ Simulateurs à une main - simulateurs à 2 mains. Pour les contenus, voir le document "Animateur EL FédéGN"	III - IIII
5	**5 - Technique EL "approfondissement"**	→ Simulateurs longs - Travail de l'ambidextrie (1 simulateur offensif combiné à 1 simulateur défensif ou 2 simulateurs offensifs) . Pour les contenus, voir le document "Animateur EL FédéGN"	I - II - III
6	**6 - EL pour les PNJ**	→ Être un bon combattant PNJ - relativisation de la notion de victoire personnelle - être au service du Jeu - savoir former des joueurs à devenir PNJ	I - II - III

	THÈME DE TRAVAIL	PRESENTATION DU THEME	PUBLIC CIBLE
7	**7 - sécurité en jeu et en animation**	→ Sensibiliser aux bonnes pratiques sécuritaires (techniques et comportement)	I - II - III
8	**8 - Pédagogie de l'Animation selon les Parti-Pris**	→ "Se préparer à Savoir Animer" ou "Savoir animer des séances" dans les 3 partis-pris	I - II - III
9	**9 - Jeux et Scénarios Tactiques**	→ conception jeux et scénarios tactiques - théorie et pratique	I - II - III
10	**10 - Règles de Tournoi**	→ Comprendre, appliquer, créer des règles de Tournoi - Notion de "Viens avec tes règles"	I - II - III
11	**11 - Thème complémentaire au choix**	→ Au choix du primus/primat selon son background et envies : amener de la diversité et de l'originalité ("chef-d'oeuvre") - le **"chef d'oeuvre du Primat"**	I - II

3. En pratique...

- ➔ L'idée de ce tableau, qu'il **faut mettre en lien avec les autres documents diffusés autour de l'Escrime Ludique** est de montrer les différentes dimensions de travail que l'Escrimeur Ludique a à sa disposition.
- ➔ Les thèmes retenus peuvent servir à **baliser la réflexion et la progression** autour de l'Escrime Ludique et se veulent une **aide concrète pour bâtir des séances adaptées au public** de celles-ci.
- ➔ Les pages qui suivent proposent une répartition des thèmes à aborder, dans un volume de travail donné. L'idée est d'aborder les différents thèmes, pour chaque stade, avec le public cible (Quartus, Tertius, etc...) dans un nombre d'heures donné.

Par exemple, pour les Quartus, le thème essentiel est le "travail de base de l'EL" (thème 4) mais, il faudrait aussi les sensibiliser, dès le début, à pouvoir devenir des PNJ , d'où l'idée d'amener des "touches" de "EI pour les PNJ" (thème 6), mais dans un volume bien moindre...
Pour les autres stades, des thèmes supplémentaires apparaissent (ainsi pour le Tertius : 3 - création et entretien des simulateurs) : Nous considérons qu'avant ce stade, ce n'est pas fondamental. D'autres stades disparaissent ensuite car considérés comme acquis...

- ➔ Evidemment, ces répartitions ne sont **que des suggestions laissées au libre choix** des Escrimeurs Ludiques, joueurs ou responsables de séances. Mais nous pensons que cette progression balise bien notre hobby dans ses différentes dimensions d'étude.
- ➔ Vous noterez enfin, le **thème 11 "thème complémentaire au choix"** : Loin d'être fermé, le système proposé se veut au contraire **ouvrant et exploratoire** et encourage chaque Escrimeur Ludique à trouver "ce qu'il est en Jeu", et l'encourage à travailler et proposer à la Communauté de nouveaux thèmes, selon sa sensibilité. Cela ne peut que nous enrichir mutuellement.

Niveau |||| "Quartus" - *(Novice)*

Niveau de travail : Association locale

Niveau III "Tertius" - *(Intermédiaire)*
Niveau de travail : Départemental

2 - Les Univers de Jeu

6 - EL pour les PNJ

8 - Animation selon les Parti-Pris

7 - Sécurité en jeu et en animation

10 - Règles de Tournoi

4 - Technique EL "base"

5 - Technique EL "approfondissement"

9 - Jeux et Scénarios Tactiques

Fréquence de travail

Niveau II "Secundus" - *(Avancé)*

Niveau de travail : Régional - Animateur EL

Niveau | "Primat-Primus" - *(Expert)*

Niveau de travail : Régional - National - Animateur EL

4 - Technique EL "base"

6 - EL pour les PNJ

10 - Règles de Tournoi

9 - Jeux et Scénarios Tactiques

7 - Sécurité en jeu et en animation

5 - Technique EL "approfondissement"

8 - Animation selon les Parti-Pris

11 - "Chef d'oeuvre"

Fréquence de travail

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
Les Élus de la FédéGN

Crédits Photos :

Site internet de la FédéGN