



## ESCRIME SPORTIVE SCOLAIRE

usep



Thierry Poisson

### DU « CLIQUETIS DES ARMES » À L'APPRENTISSAGE DE L'ESCRIME À L'ÉCOLE

L'escrime est une noble et riche activité d'opposition qui a trop longtemps pâti de ses conditions difficiles et strictes de mise en œuvre, plus spécialement auprès du public scolaire. Le but du jeu est pourtant très simple : toucher son adversaire avec son arme tout en évitant d'être touché... ceci dans un espace défini, avec du matériel sportif normé et des règles différenciées selon l'arme utilisée. Pour introduire de la richesse dans les gestes et stratégies des jeunes escrimeurs, les situations doivent permettre de dépasser la recherche première du « cliquetis des armes »...

L'évolution de l'unité d'apprentissage doit permettre l'aller-retour entre des situations ouvertes et ludiques vers d'autres plus contraignantes et constitutives d'une réponse motrice adaptée. Par ailleurs, l'assaut sur piste d'escrime doit s'imposer rapidement comme situation de référence et de mise en œuvre des positions et gestes actifs fondamentaux. Les rituels et la culture propres à l'escrime – enseignée par un maître d'armes et/ou un professeur des écoles – seront également propices à un travail sur les notions de respect et de transmission, sur la recherche documentaire littéraire et historique ainsi qu'à une démarche de création artistique.

C'est dans cet objectif de diversification et d'enrichissement des pratiques EPS par des travaux et productions variées et motivantes pour tous, que l'Usep a décidé de développer en partenariat les pratiques sportives scolaires autour de l'escrime. Dans le prolongement de la convention multipartite MEN-FF Escrime-Usep-UNSS-FF Handisport et à l'occasion des Championnats du monde d'escrime à Paris en novembre 2010, « Escrime-toi pour 2010 ! » est donc une opération d'accompagnement en direction de l'école primaire et du sport scolaire qui générera des actions sportives mais aussi artistiques et culturelles pluridisciplinaires.

Ce cahier se veut un éclairage de notre choix de nous appuyer sur une activité forte en potentialités sportives, culturelles et artistiques pour générer un projet sportif associatif scolaire « Escrime-toi pour 2010 ! » mutualisé, fédéré mais surtout éducatif. Encore une fois, le projet de rencontre sportive scolaire Usep sera le creuset de cette démarche pédagogique et sportive. Alors, découvrons « La totale escrime » née au sein de la commission mixte Usep-FFE de la Dordogne et que nous avons choisi comme exemple de déclinaison d'un cahier des charges « Escrime-toi pour 2010 ! ».

# I. CONDITIONS DE DÉVELOPPEMENT DE L'ACTION

## « ESCRIME-TOI POUR 2010! »

### UN CAHIER DES CHARGES

« Escrime-toi pour 2010! » se déroule sur l'année scolaire 2009/2010 et au cours du 1<sup>er</sup> trimestre 2010/2011 pour les jeunes du cycle III et des classes spécialisées du 1<sup>er</sup> degré, avec l'objectif second de pérennisation des actions Usep-FFE après le Mondial 2010.



Elle se décline à l'échelon départemental puis au niveau régional par des actions des commissions mixtes Usep/FFE en s'appuyant sur des cycles EPS en escrime sportive et si possible en escrime artistique. Ceci se met en place avec le matériel plastique « 1<sup>ère</sup> touches » FFE et les outils pédagogiques FFE-Usep en sabre et/ou fleuret avec des dispositifs de formation communs.

Les rencontres sportives scolaires, d'abord ouvertes à tous les enfants puis réservées aux seuls licenciés Usep, privilégieront un lieu « culturel » (monument historique, salle d'armes) et prendront en compte le handicap (lieu/ateliers/informations adaptées) tout en générant également des actions culturelles voire artistiques pluridisciplinaires avec présentation des productions réalisées.

L'action se conclura par une phase nationale avec l'accompagnement sportif et culturel du Mondial d'escrime 2010.

#### TROIS THÉMATIQUES POSSIBLES :

**1. SPORTIVE :** Escrime sportive sous forme de tournois par équipes et d'ateliers sportifs autour de l'escrime

**2. CULTURELLE :** Challenge culturel de productions de classes

**3. ARTISTIQUE :** Escrime artistique sous

forme de productions chorégraphiées ou théâtralisées et d'ateliers artistiques

La forme précise de l'organisation des activités et rencontres « Escrime-toi pour 2010! », les armes et règles des pratiques seront définies localement par les commissions mixtes Usep-FFE territoriales en lien avec les outils pédagogiques, formations et contextes spécifiques, mais respecteront certains principes forts pour chacun des trois axes.

**Le comité de pilotage national Usep-FFE produit et/ou diffuse par le cahier des charges « Escrime-toi pour 2010! » :**

- la communication officielle autour de l'action : affiches, documents, sites, articles, logos, ...
- des outils de description détaillée et quantifiée du développement territorial de l'action ;
- des outils pédagogiques pour les cycles d'escrime scolaire sportive et/ou artistique ;
- des outils techniques d'organisation et de gestion des rencontres sportive scolaires escrime.

### DES OUTILS ADAPTÉS

Les commissions mixtes Usep-FFE territoriales organisent la diffusion et l'accès aux outils « Escrime-toi pour 2010 » :

- Les éléments de cahier des charges au service des projets territoriaux partenariaux concertés ;
- Des protocoles d'organisation des actions et rencontres ;
- Des outils ou des références documentaires culturelles et/ou artistiques et/ou pédagogiques.

**Rappel des outils en téléchargement sur le site national [www.usep.org](http://www.usep.org) (onglet « Productions sportives »)**

- 1- Cahier des charges en version « publique » - 4 pages
- 2- Guide sportif et bibliographie CNDP et ses 40 outils sportifs, pédagogiques et techniques et les synthèses bibliographiques « escrime » de chaque CRDP de France ;
- 3- Guide culturel avec ses 40 fichiers pluridisciplinaires et artistiques.

#### Utilisation des kits d'escrime scolaire « 1<sup>ère</sup> Touches » :

Nous recommandons avec la FFE et le ministère de l'Éducation nationale (Boen n°33 du 10 sept 2009) l'usage exclusif du matériel plastique « 1<sup>ère</sup> touches » créé et diffusé par la Fédération française d'escrime. Il est homologué aux normes de la Communauté européenne et offre toutes les garanties de sécurité et de non dangerosité pour un usage avec l'ensemble lame + masque + veste « 1<sup>ère</sup> touches ».

L'arme est en plastique (ou en fibre de verre pour la première version) et peut être emmanchée de deux types de coquilles pour se transformer facilement et réversiblement en fleuret ou en sabre.

Des ensembles de kits d'escrime scolaire plastique « 1<sup>ère</sup> touches » peuvent être mis à disposition des groupes scolaires pour la pratique de l'escrime scolaire :

- sur dotation fédérale FFE suite à des formations FFE ;
- par des prêts de matériel de comités ou clubs FFE ;
- par investissements via des financements croisés FFE/Comité FFE/Comité Usep/CNDS / ...





## II. ORGANISER UNE RENCONTRE EPS ESCRIME

### EXEMPLE : « LA TOTALE ESCRIME » DE L'USEP 24

Mis au point par les animateurs Usep de la Dordogne et les maîtres d'armes Fabienne Kesérovic et Denis Durand, «La totale escrime» est un kit pédagogique d'aide à la préparation et à l'organisation d'une rencontre sportive autour de l'escrime. Destiné aux enseignants, il réunit un ensemble de documents et de fiches pratiques abordant

les questions du matériel, des règles, de l'organisation de classe et des modalités de rencontre. Des vidéos ont également été réalisées pour former les élèves à l'arbitrage ou expliquer comment mettre en place une activité d'escrime artistique.

Contact : [www.usep.lalique24.org](http://www.usep.lalique24.org)



### ORGANISATION GÉNÉRALE DE LA RENCONTRE

#### Situations de jeu: organisation spatiale



#### Pistes du tournoi d'escrime sportive



Visite active de l'exposition des productions:

Pratique artistique

Piste non-voyants

Piste fauteuils

13 poules de 7 élèves qui s'affrontent sur la journée en tenant des rôles différents; matchs de 2 à 3 minutes, rotation sur les différents pistes ci-dessus toutes les 10 à 15 minutes selon le temps de match et donc de rencontre choisi ( demi- journée ou journée).



## AXE SPORTIF D'UNE RENCONTRE USEP ESCRIME

- Rencontres locales ouvertes de forme libre (exemples dans le « Guide sportif » sur [www.usep.org](http://www.usep.org))
- Rencontres des phases départementales et régionales Usep-FFE avec tournois par équipes
- Programme de rencontres, règles techniques sportives (et contenus d'ateliers sportifs complémentaires si souhaité et possible) adaptés et produits localement par les commissions mixtes Usep-FFE

Toutefois quelques principes d'organisation sportive doivent être respectés :

- des équipes de 3 à 8 enfants mixant les classes participantes (possibilité de classement préalable en deux niveaux pour l'homogénéisation des équipes sur les pistes);
- un nombre égal d'assauts pour chaque enfant participant (pas d'élimination).

Par ailleurs les principes d'arbitrage doivent être appliqués :

- l'arbitrage par les enfants des équipes par piste (avec un adulte référent/surveillant);
- la nomination, sur chaque piste, par "partie" d'un tournoi, d'arbitres assesseurs (4 recommandés et rôle obligatoire) et d'un arbitre principal (rôle volontaire).

Enfin le caractère sportif des tournois « Escrime-toi » doit être organisé par :

- Le recueil des résultats des assauts pour des scores sportifs d'équipe sur une « feuille de match » remplie par les équipes en arbitrage;
- La quantification en fin de partie d'un bonus arbitrage par équipe: points attribués (par tranches) pour nombre d'arbitrages « assesseurs » et d'arbitrages « principaux » réalisés (voir détails dans cahier des charges sur [www.usep.org](http://www.usep.org)).

### III. ATELIERS D'ESCRIME SPORTIVE SUR UNE RENCONTRE

#### SITUATIONS « PISTES D'ESCRIME SPORTIVE »

##### SÉANCE : ACTIVITÉ - ESCRIME/RENCONTRE SUR PISTE

Compétences : coopérer ou s'affronter individuellement ou collectivement ;  
marquer des points dans un match à deux

<p><b>OBJECTIFS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réinvestir les acquisitions;</li> <li>• Se mesurer à des adversaires nouveaux.</li> </ul>	<p><b>MATÉRIEL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 à 7 vestes, deux armes, deux masques par piste;</li> <li>• 1 feuille de marque, une planchette, un stylo et un chronomètre,</li> <li>• Bandes lestées ou rubalise (herbe) ou adhésif à peinture, plots...</li> </ul> <p><b>LIEU</b> tous lieux</p>	<p><b>BUT</b></p> <p>Toucher l'adversaire en respectant les différentes contraintes de l'escrime au sabre</p>	<p><b>CRITÈRES DE RÉUSSITE</b></p> <p>Avoir marqué des points</p>
--	--	---	---

<p><b>DÉROULEMENT PRÉVU</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu en poule de 7 tireurs issus d'école différentes, chaque match se joue en trois points gagnants.</li> <li>• Les élèves sont numérotés de 1 à 8 pour le premier placement, à chaque changement de rôle la rotation se fait dans le sens des flèches du schéma ; les joueurs qui viennent de tirer vont noter leur nombre.</li> <li>• Visualisation des codes gestes au niveau de l'arbitrage (voir page suivante)</li> </ul>	<p><b>CONSIGNES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vous devez toucher avec le tranchant de l'arme l'adversaire à la tête (niveaux 1 et 2) et sur toute la veste (niveau 3)</li> <li>• L'attaque est déterminée par le geste du bras et la fente.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Niveaux 1 et 2 : les deux pieds dans votre cabane vous êtes invulnérable mais ne pouvez plus toucher.</li> <li>• Niveaux 2 et 3 : Possibilité de parer avec son arme l'attaque adverse (les murs de la maison)</li> <li>• Niveau 3 : possibilité de parer et riposter.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>SITUATIONS / MODALITÉS</b> Voir fiches spécifiques : « Déficiences motrices et visuelles »</p>	<p><b>VARIANTES / RELANCE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Limiter le temps de deux à trois minutes l'assaut pour que les rotations se fassent au même rythme sur toutes les pistes.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Choix de l'arme et des règles associées</li> <li>• Différenciation : niveau de pratique, niveau 1 ; niveau 2 ; niveau 3 (voir annexes)</li> <li>• Volet culturel et handicap</li> </ul> </li> </ul>

## PRINCIPAUX GESTES D'ARBITRAGE



en garde!



Allez!



Touche / point



Halte!



## IV. ATELIER ESCRIME ET HANDICAP

Il convient d'adapter les situations pédagogiques aux enfants en situation de handicap moteur ou visuel et de sensibiliser les enfants valides aux contraintes du handicap.

### HANDICAPS VISUELS ET MOTEURS

#### Objectifs:

- Adapter la situation au handicap
- Prendre conscience des contraintes du handicap

## LA PISTE NON-VOYANTS

### HANDICAP VISUEL

On placera un bandeau sur les yeux des enfants avant qu'ils ne mettent leur masque.

### Déroulement prévu

Cordes guides (rubalise ou élastique) dans la main pour toutes les situations (tenue par les assesseurs en position reculée).  
Nœud à 1 m de la cabane pour signaler sa proximité.

Tic tac à l'aveugle (30 secondes).

Déplacement tactile (contact à la main) (30 secondes).

Situation d'assaut (30 secondes).

Assaut après ordre « ALLEZ » de l'arbitre, chercher le fer de son adversaire avant de porter une touche.

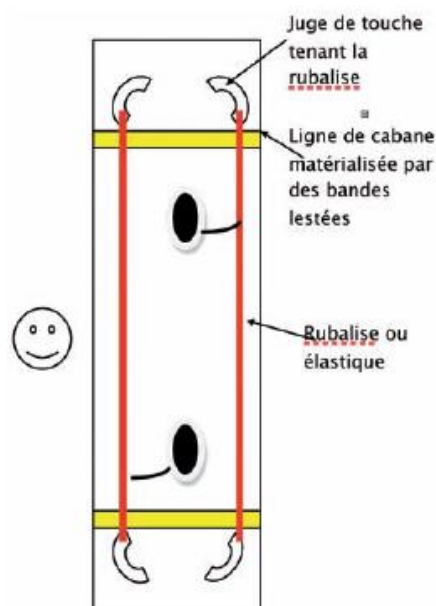
Même système de rotation que sur les autres pistes.

### VARIANTES/ RELANCE

Possibilité de lâcher momentanément la rubalise.

Absence de rubalise.

Approche sonore de la cabane.



## LA PISTE FAUTEUILS

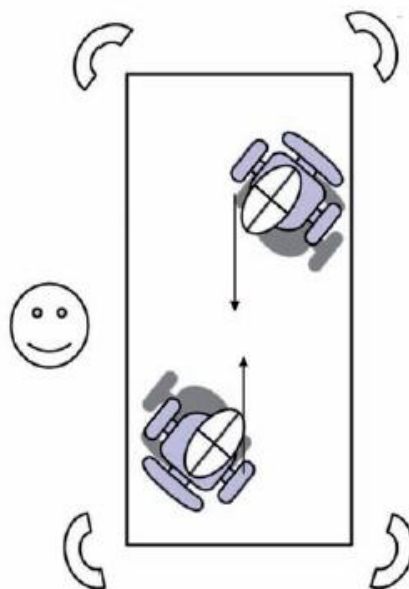
### HANDICAP MOTEUR

#### Déroulement prévu

- Deux fauteuils ou chaises fixées au sol, dans lesquelles les deux tireurs prennent place.
- Même organisation que précédemment pour l'arbitre et les 4 assesseurs (voir schéma ci-contre).
- La distance qui sépare les tireurs est déterminée par celui qui possède le bras le plus court
- Les compétiteurs tiennent d'une main leur arme et de l'autre se cramponnent à leur fauteuil. Durant la rencontre, ils doivent rester assis, et ne peuvent se servir de leurs jambes. Les fauteuils ne doivent pas être soulevés.



Thierry Fabron



### VARIANTES/ RELANCE

Cet atelier peut s'envisager le cas échéant comme un atelier découverte de la parade de l'assaut pour certains élèves. Varier les contraintes de mobilité du tronc.

## V. ATELIER ESCRIME ARTISTIQUE ET CULTURELLE

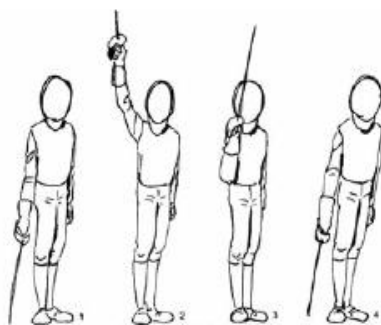
### APPRENTISSAGE D'UN SALUT ARTISTIQUE

#### SÉANCE : ACTIVITÉ - ESCRIME/RENCONTRE/VOLET CULTUREL

Compétences : concevoir des actions à visée expressive, esthétique, artistique

<p><b>OBJECTIFS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'approprier une chorégraphie collective</li> <li>• Exprimer physiquement des émotions</li> </ul>	<p><b>MATÉRIEL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 bâtons, lot d'accessoires divers (costumes...)</li> <li>• Étiquettes mots (un personnage, un verbe et une émotion)</li> </ul> <p><b>LIEU</b> tous lieux</p>	<p><b>BUT</b></p> <p>Apprendre un salut ; le présenter et improviser une phrase d'arme artistique à partir d'étiquettes mot</p>	<p><b>CRITÈRES DE RÉUSSITE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconnaissance des mots étiquettes par les autres groupes ;</li> <li>• Synchronisation de la chorégraphie</li> </ul>
--	---	---	--

<p><b>DÉROULEMENT PRÉVU</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La poule de 7 est divisée en deux groupes ; chaque groupe tire une série d'étiquettes et prépare une scénette à partir des mots étiquettes (5 minutes).</li> <li>• Présentation croisée (5 minutes).</li> <li>• Apprentissage d'un salut artistique différent pour chaque poule qui sera présentée en fin de rencontre à tour de rôle par chaque.</li> </ul>	<p><b>SITUATIONS / MODALITÉS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tout lieu, un adulte animateur gère l'atelier notamment l'apprentissage des saluts qui sont différents pour chaque groupe.</li> <li>• Les productions réalisées en amont par les classes tapissent les murs de l'atelier.</li> </ul>
---	--



Les quatre temps du salut

<p><b>CONSIGNES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vous devez inventer une saynète à partir des trois mots que vous venez de tirer au sort. Vous pouvez choisir des accessoires. Votre saynète doit être muette et permettre de deviner les mots. Vous avez cinq minutes de préparation.</li> <li>• Salut : pas de consigne.</li> </ul>
---

<p><b>VARIANTES / RELANCE</b></p>
-----------------------------------

## AXE CULTUREL ET ARTISTIQUE D'UNE RENCONTRE USEP ESCRIME

### Challenge culturel de productions de classes exposées sur la rencontre.

Programme culturel, règles techniques (et contenus d'ateliers complémentaires si souhaité et possible) adaptés et produits localement par les commissions mixtes Usep-FFE

### Quelques principes d'organisation devront être respectés:

- Réaliser une production culturelle sur le thème de l'escrime et/ou des Championnats du monde sous forme de textes, d'affiches, de montages photo ou vidéo, de dessins, de sculptures ...
- Exposer les productions lors des rencontres
- Associer une question à chaque production (posée par les

créateurs) pour réalisation d'un questionnaire de visite de l'exposition géré en autocorrection interne (sans enjeu pour le challenge culturel)

### Escrime artistique sous forme de créations chorégraphiées et/ou théâtralisées et d'ateliers artistiques

- Une classe ou groupe devra réaliser une production artistique sur le thème culturel de l'escrime et la présenter.
- Armes au choix entre bâton(s) et/ou arme(s) plastique
- 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).

## VI. OUTILS SPORTIFS ET CULTURELS «ESCRIME-TOI POUR 2010!»

### GUIDE SPORTIF ET BIBLIOGRAPHIQUE CNDP

#### Références documentaires sur activité escrime :

- Documentaires
- Sciences et technologie
- Éducation à la citoyenneté

#### Outils pédagogiques sportifs sur activité escrime :

Pour s'appropriier tous les aspects sportifs de l'escrime avec les enfants, 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 ...

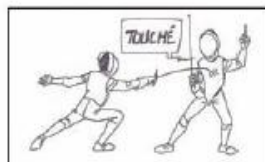
Références bibliographiques sur l'activité escrime.

Une fiche de synthèse bibliographique «Escrime-toi pour 2010!» pour chacun des 29 CRDP de France!

### ESCRIME-TOI POUR 2010 : GUIDE SPORTIF ET BIBLIOGRAPHIE CDDP

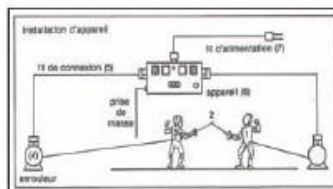
Divers Escrime ISE	Charte Escrime ISE	Protocoles rencontres	Autre rencontres	Devis d'Appareillage Escrime FFE USEP
Don de Quatre-vingt Hés (ères touches)	Affiche Escrime Toi USEP-FFE	Rencontres escrime NOTATION 2009	Ateliers Escrime (Potters@)	Documenta FFE
Contenu journée Formation Escrime JADE 10-09	Affiche officielle USEP-FFE	Rencontres escrime Timpel 2009	Fondation Potters2009	Brochure Escrime-Guide1
Programme journée formation animateurs USEP	Charte Escrime Toi 2010 USEP	Rencontres Type1 Escrime	Ateliers escrime sportive	Brochure Escrime-Séquences2
PRO CORL Escrime Toi 09-09	Charte Escrime Toi 2010	Rencontres Type2 Escrime	Atelier : Ateliers escrime 08	Eveil Escrime-FFE
Diaporama usage Logo	Document Escrime-GJ	Rencontres Type3 Escrime	Ateliers Escrime (Potters@)	Manuel 1-Escrime+Scolaire
Projet Escrime Toi 09-10	FFE logo romé (1)	Rencontres Type4 Escrime	Organisation Type Rencontres	Manuel 2-Escrime+Scolaire
Opération d'accompagnement des animateurs	Logo Escrime Toi pour 2010 USEP		Répartition Equipe Piste	Manuel 3-Escrime+Scolaire
Règlement Hand-Escrime	Logo PARIS 2010 (1)		Charte de gestion sur site privé	Manuel 4-Escrime+Scolaire
	Logo PARIS 2010 (1)		Tafleur rencontre escrime Toi	Documents USEP
	Manuelle Escrime USEP		Fautes de match	Escrime USEP-FFE 24
	USEP-Escrime		Questionnaire escrime	Document pédagogique départemental escrime Anjou
			Tafleur challenge	Lien Vers Doc Escrime USEP(3)

Jean-François LANDER  
Séba  
Champion olympique 1984 et 1988, bronze en 1992, argent par équipes 1994, bronze en 1992, champion en 1981, 4 titres de champion de France en France.



#### Références bibliographiques CDDP sur activité escrime

CRDP de Alsace	CRDP de Auvergne	CRDP de Bourgogne	CRDP de Bretagne	CRDP de Centre
CRDP de Corse	CRDP de Franche-Comté	CRDP de Guadeloupe	CRDP de Haute-Normandie	CRDP de Île-de-France
CRDP de Lorraine	CRDP de Midi-Pyrénées	CRDP de Nord-Pas-de-Calais	CRDP de Picardie	CRDP de Poitou-Charentes
CRDP de Rhône-Alpes	CRDP de Île-de-France	CRDP de Martinique	CRDP de Mayenne	CRDP de Normandie
CRDP de Provence-Alpes-Côte d'Azur	CRDP de Bretagne	CRDP de Guadeloupe	CRDP de Haute-Normandie	CRDP de Île-de-France



## GUIDE CULTUREL ET ARTISTIQUE

### 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 (on entend par escrime tout combat armé avec une arme blanche).

#### Thématiques culturelles

HISTOIRE - GÉOGRAPHIE

LITTÉRATURE

IMAGES - CINÉMA - ARTS

SCIENCES

#### Références documentaires

Exemple : LITTÉRATURE > ouvrages :

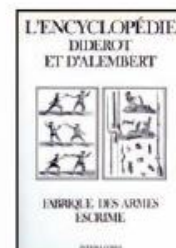
- Lexique français de l'escrime (vocabulaire de l'escrime et de l'arbitrage) :
- Littérature classique :
- Littérature de jeunesse :
- Ouvrages documentaires :
- Pièces de théâtre :
- Bandes dessinées :
- Ouverture linguistique :

Outils pédagogiques en téléchargement sur [www.usep.org](http://www.usep.org)



### ESCRIME-TOI POUR 2010 : GUIDE CULTUREL ET ARTISTIQUE

Présentation Escrime	Français Littérature	Dossier sur livre "Moi j'aime gagner"	Arts	Histoire Géo. Escrime	Escrime Artistique
APS-Escrime.	Article Cite-Agir.	moi j'aime gagner 1	Arts plastiques	Echelle historique Escrime Artistique	dossierChevalier
BD Arbitrage escrime	escrime au féminin	moi j'aime gagner 2	Activités d'art plastique autour de l'escrime	échelle historique vierge	Article sur l'escrime artistique
escrime-a4	fiche Lecture-Duel Autrefois	moi j'aime gagner 3		L'escrime à travers les âges	Ex-Chore-Artistique-Duel Valmont-Danceny
Lexique-FFE-Oct08	Premières règles d'escrime	Moi j'aime gagner 4	Images Escrime	Images Escrime	Tableau d'une présentation d'une chorégraphie en escrime
Postures Escrime	Trencavel contre Saint	Moi j'aime gagner 5	armes escrime	fabrique des armes escrime	Gammes-Saluts-Artistique-CARLIEZ
Questionnaire Escrime		Moi j'aime gagner 6	Cap Fracasse	fente	Escrime artistique: les principaux enchaînements
		Moi j'aime gagner 7	Coulanges	Jean-Francois Lamour	HISTOIRE_ESCRIME_ARTISTIQUE
		Questionnaire +corrigé	d'oriola	l'escrime Gilbert Gérard	Escrime artistique: les principaux faits historiques
			tenue	moi j'aime gagner	Liens Escrime Artistique
			terrain	piste	Lien vers sites internet sur Escrime artistique
			touche	piste électrique	
			touche épée	double duel	
			touche fleuret	salut	
			touche sabre	soleil	



#### REMERCIEMENTS

à Amandine Passot (Usep), M<sup>re</sup> Chagnon et Bousquet (Usep 24) et Sylvain Barreau (Usep 45)

#### COORDINATION

Thierry Poisson (Usep)

