

Scrimi présente

MON PREMIER CAHIER DE JEUX SUR

L'ESCRIME



FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME

FFE

Présentation des armes



L'ÉPÉE

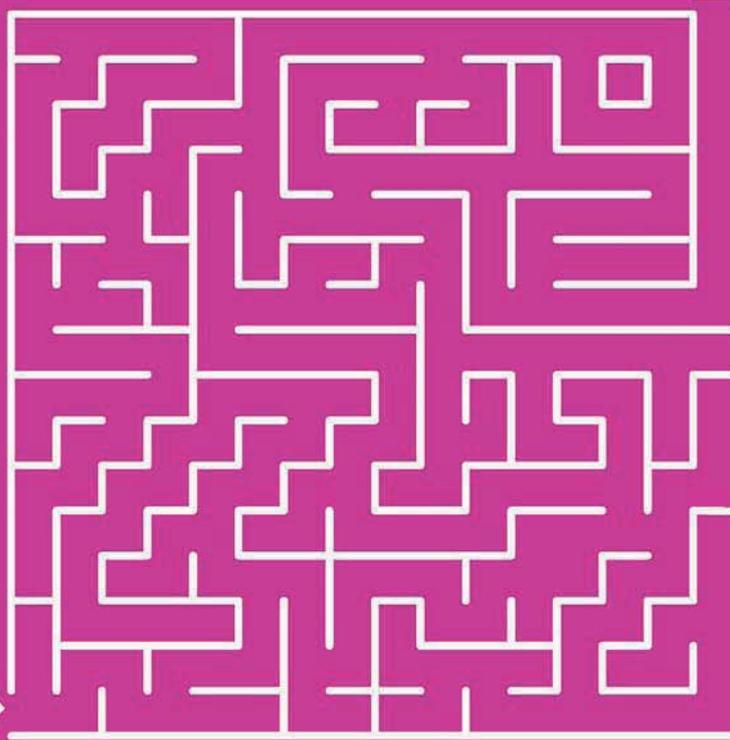


L'Épée est l'arme la plus lourde (environ 750 g). On ne doit toucher son adversaire qu'avec la **pointe**. La surface valable comprend tout le corps depuis le **masque**.



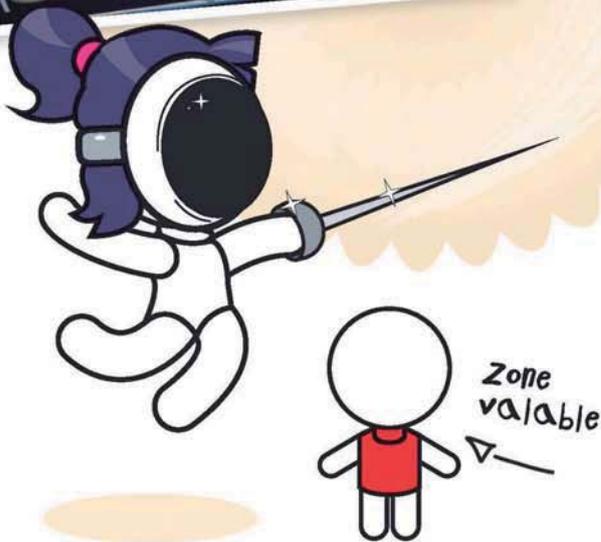
JEU

Quel chemin mènera notre champion à sa médaille ?





LE FLEURET



Le **Fleuret** est une arme légère (environ 500g) On doit toucher son adversaire avec la **pointe**. La surface valable est limitée au **tronc**. Léger et flexible le fleuret est une arme dite de convention c'est à dire qu'il faut avoir la priorité pour toucher.

JEU

Trouve les 5 différences entre les deux mascottes...



Présentation des armes ● ● ●



LE SABRE



Le **sabre** est aussi léger que le fleuret (environ 500g), très **rapide et spectaculaire**. Le sabre est différent de l'épée et du fleuret car on touche son adversaire avec la **pointe et le tranchant** de la lame. La surface valable comporte toute la partie du corps située **au dessus de la ceinture**.

JEU

Place les chiffres de 1 à 9, une seule fois par ligne, une fois par colonne, 1 fois par zone de 3x3 cases.



5	2							
1	3		5					6
7	4	8				1	5	
			7	8		3		5
4			2		5			1
3		1		4	9			
	1	4				5	7	9
2					6		1	3
							6	4

Nos championnes

ARME : ÉPÉE



**MAUREEN
NISIMA**

SURNOM :
PIMOUSSE

Age : 30 ans • Droitière
Taille : 165 cm • Poids : 63 kg
A commencé l'escrime à 7 ans
Championne du monde en 2010

ARME : ÉPÉE



**LAURA
FLESSEL-
COLOVIC**

SURNOM :
LA GUÊPE

Age : 40 ans • Gauchère
Taille : 170 cm • Poids : 60 kg
A commencé l'escrime à 6 ans
Championne Olympique en 1996

ARME : FLEURET



**CORINNE
MAITREJEAN**

Age : 32 ans • Droitière
Taille : 169 cm • Poids : 59 kg
A commencé l'escrime à 8 ans
Coupe du monde : 1^{ère} en 2005

ARME : FLEURET



**ASTRID
GUYART**

Age : 28 ans • Droitière
Taille : 175 cm • Poids : 60 kg
A commencé l'escrime à 5 ans
Coupe du monde : 2^{ème} en 2010

ARME : SABRE



**CAROLE
VERGNE**

Age : 26 ans • Droitière
Taille : 168 cm • Poids : 56 kg
A commencé l'escrime à 9 ans
3^{ème} aux championnats du monde
en 2009

ARME : SABRE



**LÉONORE
PERRUS**

SURNOM :
LÉO

Age : 27 ans • Droitière
Taille : 168 cm • Poids : 60 kg
A commencé l'escrime à 13 ans
Coupe du monde : 1^{ère} en 2009

Nos champions

ARME : ÉPÉE



**GAUTHIER
GRUMIER**

Age : 27 ans • Gaucher
Taille : 186 cm • Poids : 77 kg
A commencé l'escrime à 4 ans
Vice-champion du monde en 2010

ARME : ÉPÉE



**JEAN-MICHEL
LUCENAY**

SURNOM :
TITI OU
JEAN-MICH

Age : 33 ans • Gaucher
Taille : 186 cm • Poids : 75 kg
A commencé l'escrime à 6 ans
Champion d'Europe en 2010

ARME : FLEURET



**ERWANN
LE PECHOUX**

SURNOM :
PETIT
HOMME

Age : 29 ans • Gaucher
Taille : 170 cm • Poids : 62 kg
A commencé l'escrime à 7 ans
Coupe du monde : 1^{er} en 2011

ARME : FLEURET



**VICTOR
SINTÈS**

Age : 31 ans • Droitier
Taille : 170 cm • Poids : 64 kg
A commencé l'escrime à 6 ans
Coupe du monde : 2^{ème} en 2010



ARME : SABRE



**NICOLAS
LOPEZ**

Age : 31 ans • Droitier
Taille : 178 cm • Poids : 70 kg
A commencé l'escrime à 7 ans
Vice-champion Olympique en 2008

ARME : SABRE



**BOLADE
APITHY**

Age : 26 ans • Droitier
Taille : 180 cm • Poids : 80 kg
A commencé l'escrime à 6 ans
3^{ème} aux championnats d'Europe
en 2010

●●●● La pratique de l'escrime

QU'EST-CE QUE

L'EVEIL ESCRIME ?

Depuis toujours certains éducateurs ont tenté d'aménager les règles et le matériel pour mettre l'escrime à la portée des tout petits.

L'Eveil Escrime concerne les enfants de quatre à six ans. Durant les séances, l'enfant va participer à des jeux destinés à développer sa socialisation, le sens de la réflexion, l'habileté, l'équilibre, la dextérité, la coordination... Sans qu'il y ait d'affrontement direct.



QU'EST-CE QUE LE LUDOESCRIME ?

Quel enfant n'a jamais rêvé un jour de devenir un mousquetaire et de combattre à l'épée, seul contre tous ?

La Fédération Française d'Escrime a réalisé ce rêve en développant le LUDOESCRIME :

- Plus ludique : les règles sont ultra simples : il suffit de toucher le premier.
- Plus hi-tech : la technologie sans fil facilite l'organisation de combats sans contrainte et sans risque.
- Plus collectif : place au 3 contre 3 (ou plus) ! Le LUDOESCRIME met en avant l'esprit d'équipe.

Le LUDOESCRIME, c'est l'initiation à l'escrime moderne.

JEU

Relie les points et découvre Scrimi !

Attention, il y a plusieurs formes, une avec des chiffres, et les autres avec des lettres...



La pratique de l'escrime ● ● ● ●

LA TENUE

L'équipement doit assurer le maximum de protection compatible avec la liberté de mouvement indispensable pour la pratique de l'escrime.

Le masque

La veste

Le gant

Le fil de corps

Le pantalon

Les chaussettes

Les chaussures

LA PISTE

Les escrimeurs exécutent leur combat sur un terrain appelé « la piste ». Elle est d'une longueur de 10 à 14 m et d'une largeur pouvant aller de 1,50 à 2 m de large.

Les escrimeurs sont placés l'un en face de l'autre au début du combat sur des lignes de mise en garde. Ils sont donc obligés de construire leur jeu pour tenter de

toucher leur adversaire. Cela se traduit par une phase de préparation suivie d'une phase d'action.

L'escrimeur qui franchit des deux pieds la ligne de fond de piste et qui se retrouve donc hors de la piste est considéré comme touché.

JEU

Notre champion a emmelé son fil de corps avec d'autres. Aide-le à retrouver le sien !

A
B
C
D
E



PRÉSENTATION DE L'ESCRIME

L'ESCRIME AUJOURD'HUI

L'escrime est aujourd'hui le premier sport olympique français et occupe une place de prédilection dans une grande tradition sportive française.

Considéré comme un sport élitiste pendant longtemps, puisque réservé à l'aristocratie, l'escrime s'est progressivement démocratisée pour devenir aujourd'hui accessible à tous. Elle peut se pratiquer dans des sections sportives ou artistiques selon un mode loisir ou de compétition.

Depuis la création des Jeux Olympiques modernes en 1896, la France a récolté 115 médailles dans cette discipline (individuelle et par équipe), dont 43 en or. Sur le plan international, la première victoire fut remportée lors des Jeux Olympiques d'Athènes, par le fleurettiste Gravelotte.

Depuis, nos escrimeurs ont continué d'inscrire leurs noms aux palmarès de ces grandes épreuves internationales grâce à Gaudin, D'Oriola, Lamour, Boisse, Riboud, Omnès, Srecki, Trinquet, Flessel, et bien d'autres...

Ce palmarès inégalé fait de la France la première nation d'escrime du monde et a permis à ce sport d'acquérir une place privilégiée dans le cœur des français.



JEU

Retrouve l'arme de chaque athlète et inscris la lettre correspondante dans la case blanche.

F = fleuret,
E = épée,
S = sabre



GLOSSAIRE



- Assaut** : combat courtois dans lequel on ne tient pas compte du résultat.
- Attaque** : action offensive initiale exécutée en allongeant le bras et portée avec un mouvement progressif. Elle peut être simple ou composée, renforcée d'actions sur le fer.
- Contre-offensive** : ensemble des actions portées à l'offensive adverse.
- Défensive** : ensemble des actions destinées à faire échec à l'offensive adverse comprenant les parades, les esquives et les déplacements.
- Fente** : action consistant en une détente de la jambe arrière combinée avec une projection de la jambe avant. Se dit également de la position de l'escrimeur fendu.
- Garde** : position la plus favorable que prend le tireur pour être prêt également à l'offensive, à la défensive ou à la contre-offensive. Pointe haute ou basse, mais toujours en direction de la cible, la garde peut être courte ou longue, et subir des modifications au cours du combat suivant la tactique choisie.
- Match** : combat dans lequel on tient compte du résultat.
- Tour de poule** : ou T.E.D. (tableau d'élimination directe) : ce sont les tours de qualifications.
- Offensive** : ensemble des actions destinées à toucher l'adversaire.
- Poule** : groupe de plusieurs tireurs combattants successivement les uns contre les autres et qui permet de déterminer leurs classements en vue d'entrer ou non dans le tableau d'élimination directe.
- Riposte** : action offensive du tireur qui a paré l'attaque.
- Sanctions** : matérialisées par des cartons :
- le jaune : c'est un avertissement
 - le rouge : il implique une touche de pénalité
 - le noir : c'est une exclusion de la compétition.



JEU

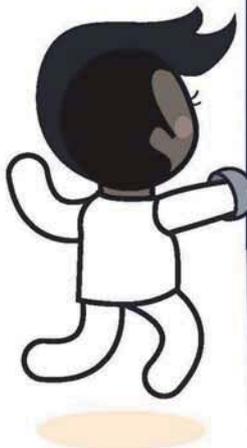
Retrouve et entoure les mots du glossaire dans la grille !

E	V	I	S	N	E	F	F	O	E	R	T	N	O	C	N	T
D	E	L	U	O	P	E	D	R	U	O	T	H	S	Z	G	U
A	K	S	A	N	C	T	I	O	N	S	O	C	E	H	F	A
O	F	F	E	N	S	I	V	E	Z	O	A	T	L	F	G	S
G	A	R	D	E	U	Q	A	T	T	A	J	A	U	J	Z	S
F	R	G	D	E	F	E	N	S	I	V	E	M	O	R	S	A
U	X	W	F	T	N	F	F	Q	E	T	S	O	P	I	R	W

EN LIGNE !

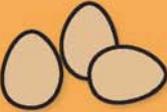
Retrouve tous les champions et tout ce que tu veux savoir sur l'escrime sur le site officiel de Fédération Française d'Escrime :

www.escrime-ffe.fr



JEU

Décode la phrase à l'aide des dessins !

M'    T'  CH 

A T'   



Ce cahier
de jeux 2011
a été réalisé



grâce
au soutien de
Réseau Ferré
de France



Partenaire Officiel
des équipes de France
d'Esgrime



www.rff.fr