ORGANISATION TYPE D'UNE RENCONTRE ESCRIME

Organisation :

Accueil des enfants

Deux groupes A et B puis partage en sous-groupes A1, A2, A3, A4, B1, B2, B3, B4

Rotation toutes les ½ heures.

Groupe A, 4 ateliers, groupe B 4 ateliers le matin ; interversion l'après-midi.

Faire alterner un atelier culturel avec un atelier sportif.

Assauts

Jeu de la chaussette

Atelier Premiers Secours

Atelier pratique du salut

Les enfants apprennent un salut d'escrimeur qu'ils exécuteront dans un mouvement d'ensemble à la fin de l'atelier

Idées : vidéo, photo

Atelier roman-photo

Travail en amont dans les classes et exposition du travail réalisé.

Idées de réalisation de l'atelier :

Remettre en ordre le roman-photo

ou

Simple lecture avec questionnaire

Ou

Fiche d'évaluation

Assauts

Jeu de la chaussette

Visite guidée du site

Ou

Présentation par l'office de tourisme du patrimoine local

Ou

Ressources culturelles locales

(Musées, associations, personnalités)

Atelier Handicap

« Arts Plastiques »

Idées :

Calligraphie

Découpage de silhouettes d'escrimeurs

Fabrication de calligrammes à partir d'un panel de poésies en rapport avec l'escrime.

Fabrication de blasons médiévaux

Fabrication de sceaux

Visite de l'exposition (Travail en amont en classe)