

RENCONTRE DEPARTEMENTALE ESCRIME CYCLE 3

Pour 3 classes – 25 Kits escrime

Organisation générale :

Objectifs :

Cette rencontre est l'aboutissement et le réinvestissement de tout un travail en classe :

- Finaliser un cycle d'apprentissage (activité duelle vers l'escrime)
- Permettre aux enfants (et aux enseignants) de se rencontrer sportivement mais aussi vivre un moment ensemble.
- Impliquer les élèves dans l'organisation et la gestion des ateliers (arbitres, assesseurs...).
- Favoriser la coopération, l'autonomie et l'esprit d'équipe.

Programme prévisionnel :

10 h : Arrivée des écoles et préparation des équipes
10 h 15 : Explication du déroulement de la journée
10 h 30 : Départ de la rencontre (groupe 1 tournoi – groupe 2 ateliers)
12 h 00 : Fin des épreuves du matin
12 h 00 – 13h30: Repas
13 h 30 : Reprise de la rencontre (groupe 2 tournoi – groupe 1 ateliers)
15 h 00 : Fin des épreuves, bilan et collation
Après 15h30 retour dans les écoles

Déroulement:

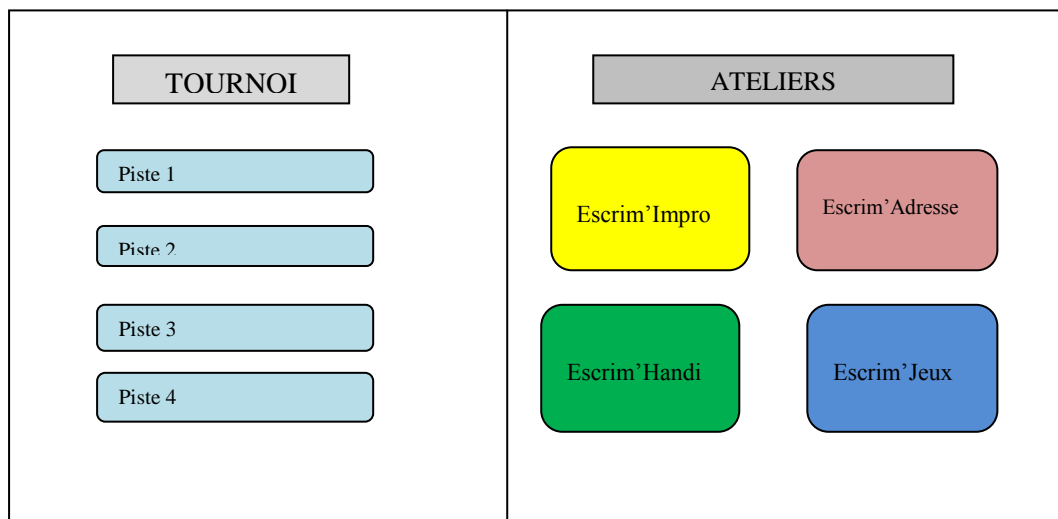
Le Rencontre USEP escrime est un enchaînement de **5 activités sportives et culturelles :**

- **Une phase tournoi : 4 matchs de 20 minutes** sur une ½ journée (groupe 1 le matin, groupe 2 l'après-midi)
- **Une phase composée de 4 ateliers : 4 ateliers de 20 minutes** sur une ½ journée (groupe 2 le matin, groupe 1 l'après-midi)

L'ensemble des enfants sont répartis en 2 groupes (groupe tournoi et groupe ateliers).

Chaque groupe comporte 12 équipes de 3 enfants. Les enfants doivent bien connaître leur numéro d'équipe (ex A).

Plan de la rencontre :



Formation des équipes :

- Equipes de 3 élèves (mixtes)
- L'équipe se prend en charge et va trouver seule chaque responsable d'atelier.
- Chaque équipe se déplacera sur les différentes activités à l'aide de la feuille de route ci-jointe.
- Chaque épreuve est prise en charge par un adulte référent (animateurs, enseignants, parents...).

Matériel :

- Chronomètre.
- Par équipe : 1 planchette avec pince, crayon et feuille de route.
- **Tenue sportive obligatoire pour les enfants.**

Variables :

- Rencontre adaptable au cycle 2.
- Possibilité de rencontre sur ½ journée : organisation sur 3 pistes et 3 ateliers (adapter la feuille de route)
- Choix des ateliers à partir d'une banque de données.
- Choix des armes en fonction du niveau des enfants (possibilité de groupes de niveaux)
- Mixité