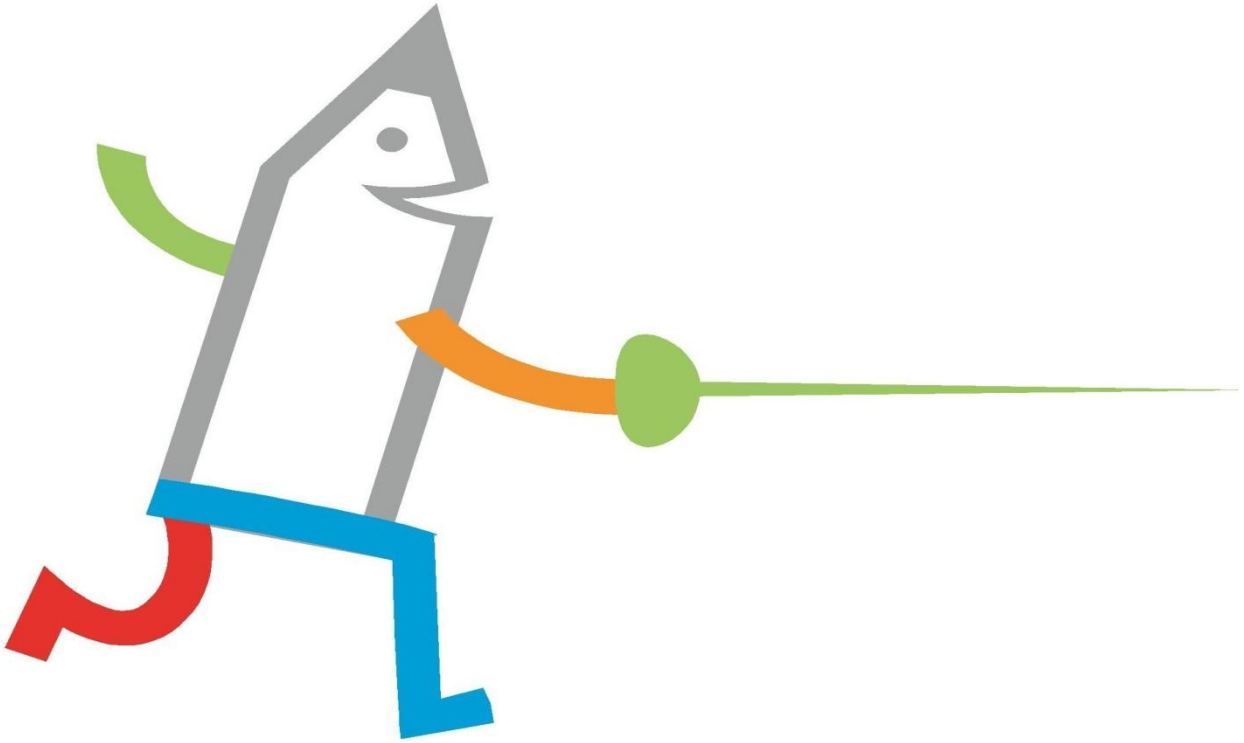
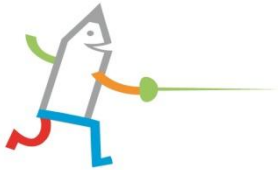
Rencontre USEP escrime



A cœur vaillant pointe en avant!!!



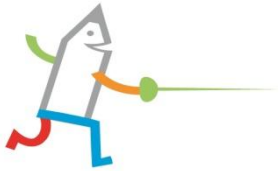
En amont

- Invitation à la rencontre ,

  copies jointes du déroulement de la journée avec règlement et fiche d’engagement à retourner 8 jours avant.
- Commission sportive pour harmoniser la rencontre 2 jours avant.
- Recensement des besoins : humains et matériel.

En amont

- Effectif: 2 classes soit 48 élèves
- Organisateurs(trices):
  →2 enseignants
  →4 adultes accompagnateurs
  →2 éducateurs sportifs USEP
- Matériel:
  →2 kits première touche
  →Terrains tracés
  →Chronomètres, sifflets
  →Cerceaux, cibles, plots, chaises, gants…

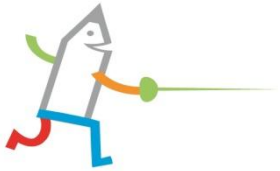


La Rencontre

- **Le matin:**

De 10h-12h, 4 ateliers:

- Fleuret
- Sabre
- Ateliers ludiques sans matériel
- Ateliers ludiques avec matériel



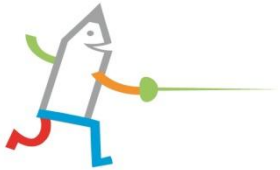
La Rencontre

- **<u>L'après midi</u>**

  De 13h15 à 15h30, 2 parties (1heure de fleuret et 1heure de sabre)

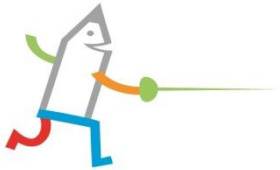
<u>Matchs</u>:

- 8 terrains: 1 groupe de 6 sur chaque terrain.
- 15 assauts par terrain (le premier qui a touché trois fois est le gagnant).
- Rôle: joueur, assesseur, arbitre, marqueur



Atelier Fleuret

- 12 participants repartis en 2 poules (4 terrains)
- Rencontre au temps (1minute) et on compte le nombre de touches.
- Sur 25 minutes il y aura 15 rencontres par poules
- Chaque enfant aura le statut de joueur et d’arbitre



Atelier Sabre

- Même déroulement que pour l’atelier fleuret
- 12 participants repartis en 2 poules (4 terrains)
- Rencontre au temps (1minute) et on compte le nombre de touches.
- Sur 25 minutes il y aura 15 rencontres par poules
- Chaque enfant aura le statut de joueur et d’arbitre

Ateliers ludiques sans matériel

- Tic tac une fois mené par un adulte et ensuite par binôme avec fiche (l'un pratique, l'autre guide).
- Aimant avec main par deux (doigts à doigts, mains dessus dessous, côte à côte).
- Fente par deux: l'un vient en fente bras tendu poser sa main dans la main en V du partenaire et inversement.
- Un, deux, trois, soleil ! (marche d'escrimeur), l'adulte lance le jeu, l'élève gagnant deviendra le meneur.

Ateliers ludiques avec matériel

(fleuret, sabre, bâton)

- Jeu du chat et de la souris.
- Jeu de cibles, bouteilles coupées →faire rentrer la pointe du fleuret dans le fond de la bouteille, du gobelet, d'anneau suspendu…
- Initiation à la parade (les murs de la maison)

Ces jeux sont adaptables avec fauteuil.

Arbitrage

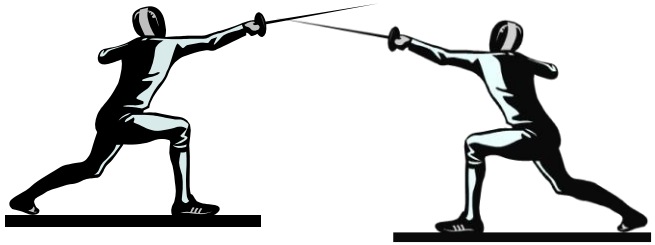
- **Les commandements de l'arbitre**:

→ Saluez

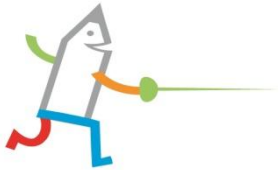
→ En garde

→ Prêt

→ Allez



→Halte



Comptage des points

- **Pour que la touche soit valable**:

  - Qui déclenche l’attaque (fente)

  - Est-ce que ça touche?(assesseurs et arbitre).

  - Si oui point sinon en garde, allez!

  -Si attaque simultanée rejouer le point.

  -Match en 3 touches.

  -Pas de riposte au fleuret , riposte au sabre.

- **PRESENTE PAR LES CŒURS VAILLANTS**