



RENCONTRE ESCRIME

Nombre de classes accueillies : 3 classes (80 élèves)

Niveau accueilli : cycle 3

Moyen humain : 1 enseignant et 3 accompagnateurs par classe

Equipe de 5 élèves numérotées de 1 à 5 avec une mixité des classes composée sur place (environ 16 équipes), chaque équipe correspond à une lettre (A->P) exemple équipe A : A1->A5. Chaque enfant portera un badge avec son numéro et sa lettre d'équipe, 2 chronomètres, sifflets.

Rotation sur une journée :

Mise en place d'un pôle sportif avec 3 ateliers dans un gymnase (40 élèves)

Mise en place d'un pôle artistique dans un autre lieu (40 élèves)

Objectifs de la rencontre : - Finalisation du cycle d'apprentissage en escrime sportive et artistique

- Coopération entre les enfants de l'équipe
- S'opposer collectivement
- Mise en situation de handicap (fauteuil)

Déroulement de la journée :

9h30 :	Arrivée des classes
9h45 :	Regroupement des classes dans un gymnase : Réalisation des équipes de 5 enfants (de différentes classes)
10H-11H30 :	Activités
11H45-12H15 :	Représentations artistique des groupes
12H15-13H00 :	REPAS
13H-14H30 :	Activités
14H45-15H15 :	Représentations artistique des groupes
15H30 :	GOUTER
16H00 :	Départ des classes

ATELIER 1 : JEU D'ADRESSE SUR CIBLE

Temps sur l'atelier : 20 minutes

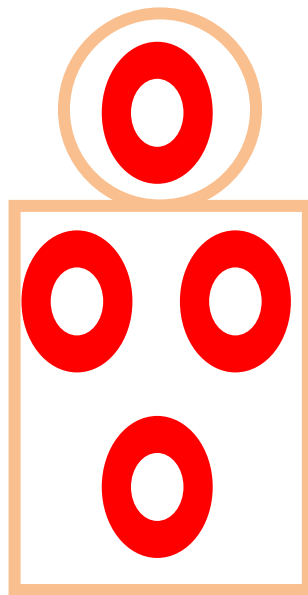
But : toucher la cible et marquer le plus de point

Critères de réalisation : Départ à 5 mètres de la cible afin de faire au moins deux pas d'élan puis une fente avant de tirer. 2 essais par cible, le meilleur est pris en compte

Consigne : Ne pas franchir la ligne au sol (1,50/2m de la cible)

Arbitrage : un juge de ligne, un juge de cible et un juge de marque

Points attribués : cible avec deux zones : zone rouge : **1 point** et zone blanche : **3 points**



Matériel :

- 4 silhouettes en contre plaqué ou carton
- 64 cibles (4 par équipes)
- 5 fleurets avec feutres de couleurs différentes au bout attaché.
- Coupelles de couleur pour déterminer les zones de tir, scotch pour définir les lignes de départ et arrivée.

Pour enfants en situation de handicap : baisser la cible et diminuer la distance

Feuille de marque :

Noms	1 ^{er} essai	2 ^{ème} essai	Total meilleur essai

ATELIER 2 : MATCH PARADE/RIPOSTE

Temps d'atelier : 20 minutes

Nombre d'élèves : 20

But : Mettre les élèves en opposition en situation de handicap assis sur une chaise

Critères de réalisation : S'affronter au sabre en utilisant la parade et la riposte pour toucher l'adversaire dès que j'ai la priorité

Critère de réussite : Marquer un maximum de points pour son équipe, une touche est égale à 1 point.

Consignes :- Ne pas sortir de la chaise pendant l'assaut

- Ne pas toucher en dessous de la ceinture

Deux pistes ou les deux équipes s'affrontent (A contre B etc ...)

Temps de match : 2 minutes et 30 secondes

PISTE 1	PISTE 2
A1 contre B1	A2 contre B2
A3 contre B4	A4 contre B3
A5 contre B5	A1 contre B2
A2 contre B3	A3 contre B1
A4 contre B5	A5 contre B4

Deux matches par enfants et changement de rôle à chaque fois.

Feuille de marque :

	B1	B2	B3	B4	B5
A1					
A2					
A3					
A4					
A5					

Matériel :

- Quatre chaises
- 4 sabres, 4 vestes, 8 masques (4 pour les combattants et 4 pour la sécurité),
- Cônes pour délimiter l'espace de combat.

Arbitrage :

- 2 assesseurs masqués qui tiennent le dossier de la chaise tout en jugeant le tireur face à eux
- 1 arbitre qui attribue les points

ATELIER 3 : MATCH COMBAT au FLEURET

Temps d'atelier : 45 minutes

Nombre d'élèves : 20

But : Groupe A rencontre groupe C et B rencontre D etc... Chaque élève réalise deux assauts de 2min30 non consécutifs et change de rôle.

Critères de réalisation : Aux ordres de l'arbitre (en garde- prêts- allez/halte) réaliser une touche, en utilisant un refuge (cabane) délimité par des plots à chaque bout de piste.

Critères de réussite : Marquer un maximum de points pour son équipe. Une touche correspond à un point.

Consigne : - Ne pas toucher le tireur quand il est dans son refuge

Sécurité : Ne pas bousculer l'adversaire

PISTE 1	PISTE 2
A1 contre C1	A2 contre C2
A3 contre C4	A4 contre C3
A5 contre C5	A1 contre C2
A2 contre C3	A3 contre C1
A4 contre C5	A5 contre C4

4 pistes délimitées, 2 équipes pour 2 pistes

MATERIEL :

- 16 plots
- 8 fleurets
- 8 casques, 8 vestes

ATELIER ARTISTIQUE

Thèmes au choix : Les pirates, les mousquetaires, les flibustiers...)

Durée : 1h15 de préparation + 30min de représentation

Nombre : 40 élèves (8 équipes de 5)

Consignes : Réaliser une chorégraphie (max. 2 min) intercalée avec un salut initial et un salut final. Les 2 saluts peuvent être identiques ou différents suivant le temps.

Matériel : Une malle de vêtements (foulards, chapeaux, vestes...), 40 cannes, carton pour réaliser des épées, CD musique etc...

Moyens humains : 1 accompagnateur par groupe de 5 si possible

But : Présenter une chorégraphie finie à l'ensemble des participants