



Rencontre Locale ESCRIME

- Public :** Enfants de cycle 3
Effectif : 3 classes
Durée : Demi-journée (soit 9h00- 12h00 + pique nique)
Forme : Tournoi par équipe (brassée) de niveau

Matériel :

Organisateur	Classe
<ul style="list-style-type: none"> - 3 Chronos - Système sonore (sifflets, Musique,...) - Feuille de poules - Scotch (pour délimiter les terrains) - Marquage Terrains (plots, écriteaux, ..) - Grande affiche (répartition sur terrain) 	<ul style="list-style-type: none"> - Foulards (Jeux de 3 couleurs- au moins 3 par couleur) - Un kit par enfant (masque, sabre, tunique) - 4 ardoises

Avant la rencontre :

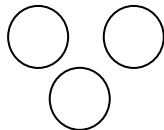
Chaque classe prépare

- Un salut collectif (choisir dans document salut)
- Le salut individuel (ciel, vie, terre)
- 2 blasons de l'école (à donner aux autres classes)
- la fiche d'inscription (incluant les niveaux) à renvoyer à la classe organisatrice

Déroulement :

Accueil par la classe organisatrice

- Les classes sont dirigées vers les vestiaires
- Présentation d'un salut collectif (style salut d'artagnan). Les classes sont face à face de manière triangulaire. Chacune réalise son salut à tour de rôle



- Les capitaines échangent les blasons.
- La classe organisatrice répartit les enfants sur les terrains en fonction de la fiche d'inscription sur laquelle figurent les niveaux

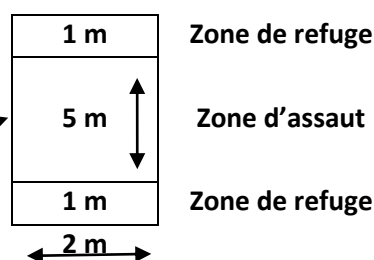
Règlement :

Arme : le sabre

Sans parade ni riposte

Touche à la tête et au corps

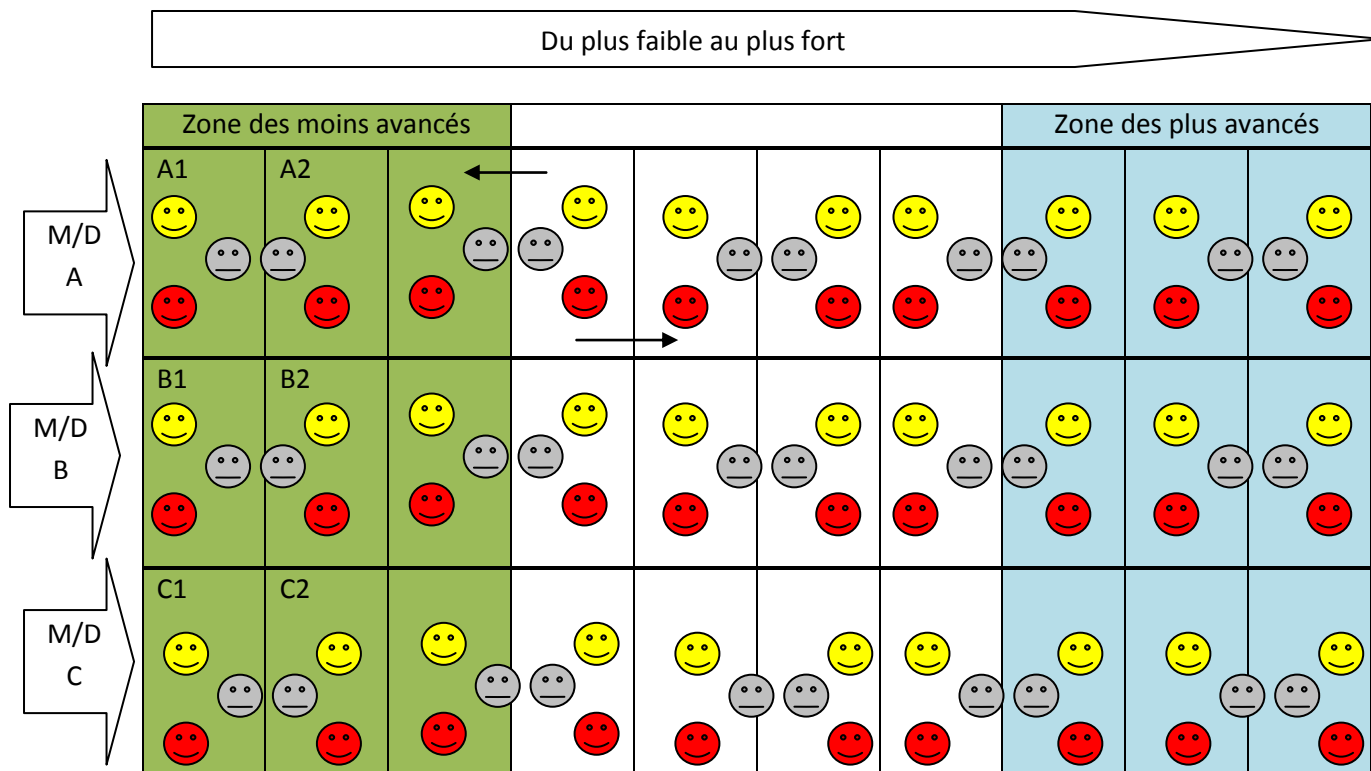
Principe des cabanes



Phase 1 : Recherche de niveau – constitution d'équipe grâce à la Montante/Descendante

Répartition des enfants :

3 espaces montante/ descendante (M/D) **indépendants** de 10 terrains de jeu (principe des cabanes) à moduler en fonction du nombre d'enfants



Les enfants sont prédisposés en fonction du niveau annoncé dans la fiche d'inscription.

Principe du jeu :

Rotation toutes les 1mn30 : Au signal, les enfants changent de terrain

Temps global : 45 minutes

Le gagnant monte et devient arbitre

Le perdant descend et rejoue (sauf à l'extrémité de terrain où il devient arbitre)

L'arbitre devient joueur

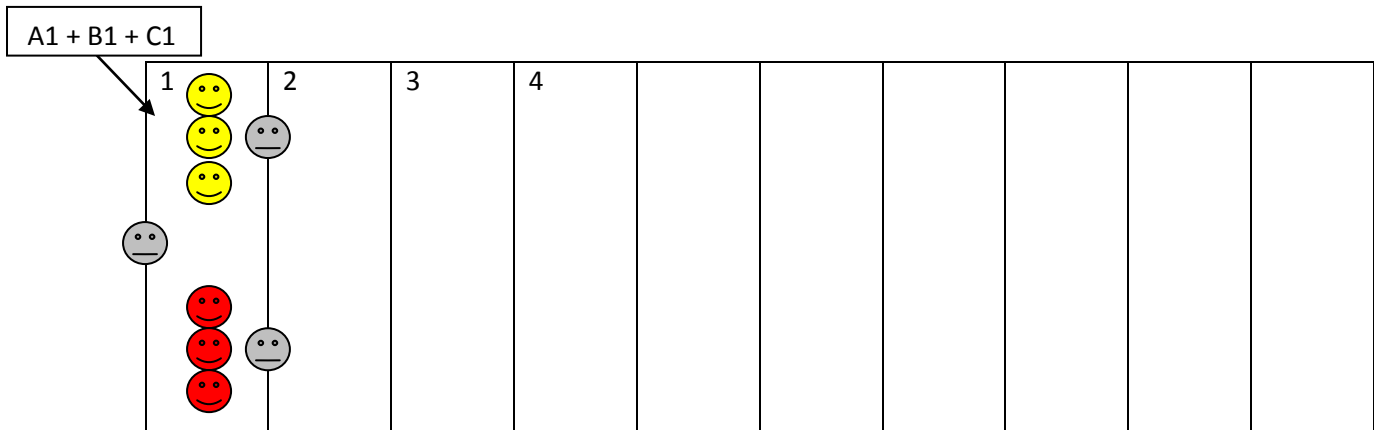
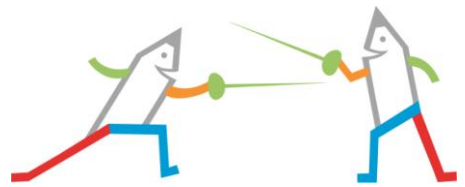
En cas d'égalité : Tirage au sort (sabre dans le dos)

Chaque enfant réalise le salut avant chaque assaut et se serre la main à la fin du combat

Phase 2: Tournoi-Relais

Répartition des enfants

Un espace de 10 terrains (principe de la cabane)



A la fin de la Montante/Descendante, les trois enfants présents sur un terrain forment une équipe. Les équipes ainsi constituées se retrouvent à 3 par terrain en fonction de leur numéro de terrain (sur le terrain 1 : A1, B1, C1 - terrain 2 A2, B2, C2,.....). Sur chacun des terrains, les équipes forment une poule de 3 (voir fiche de poule) et se rencontrent. Deux équipes s'affrontent pendant que la troisième arbitre.

Principe du relais :

Marquer 10 touches

Je touche – Je sors

Je suis touché trois fois de suite je sors

Chaque équipe se rencontre

A contre B et C arbitre

A contre C et B arbitre

C contre B et A arbitre

Le corps arbitral est composé :

- d'un arbitre central
- de 2 assesseurs (dont un secrétaire avec ardoise)

Avant chaque rencontre, tous les tireurs effectuent le salut collectivement

Options possibles :

- Tournoi Aller et Retour
- Montante / Descendante

Fiche de poule de 3



Poule :									
Terrain :									
Equipes	A	B	C	Victoires	Touches Données (TD)	Touches reçus (TR)	TD - TR	PLACE	
A :									
B :									
C :									

A contre B et C arbitre - A contre C et B arbitre - C contre B et A arbitre

Fiche de poule de 4



Poule :									
Terrain :									
Equipes	A	B	C	D	Victoires	Touches Données (TD)	Touches reçus (TR)	TD - TR	PLACE
A :									
B :									
C :									
D :									

A contre B – C contre D - A contre C - D contre B – A contre D – B contre C