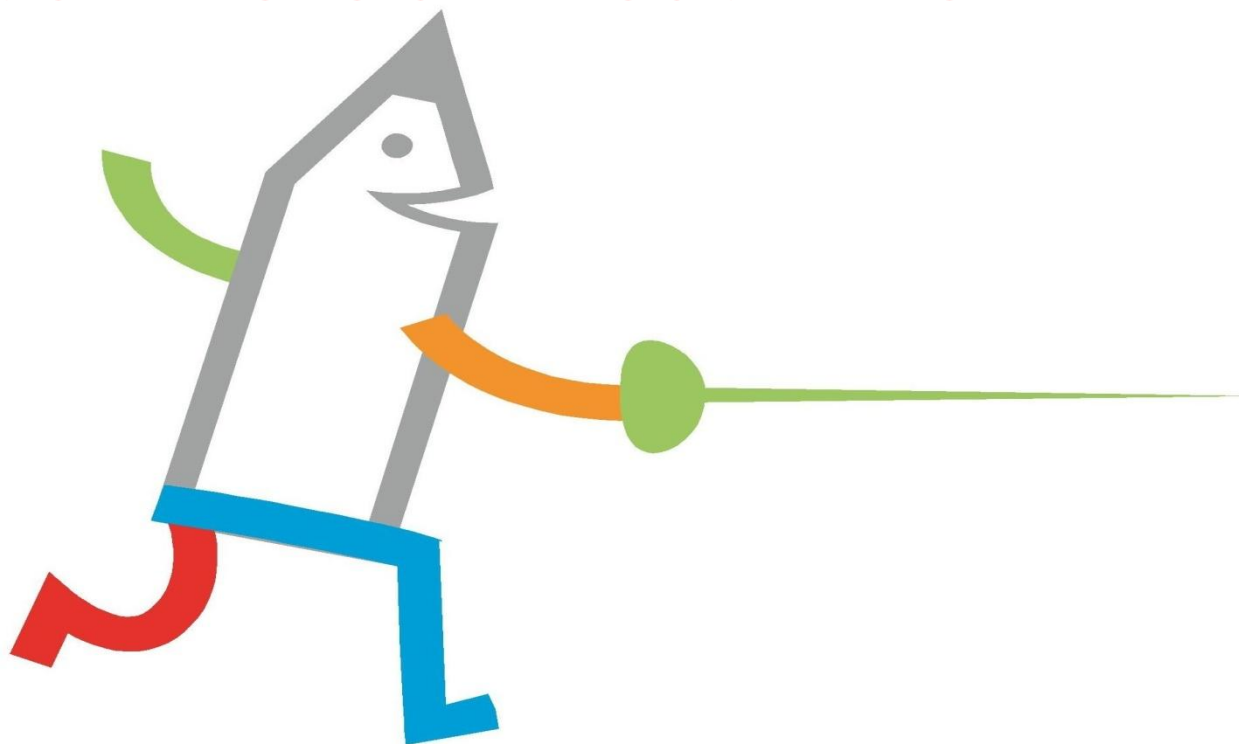


# Rencontre USEP escrime



**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

- L'après midi

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

Matches:

- 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



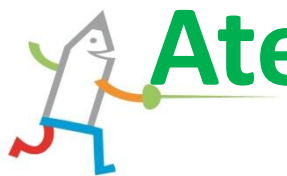


# Ateliers ludiques sans matériel

- 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

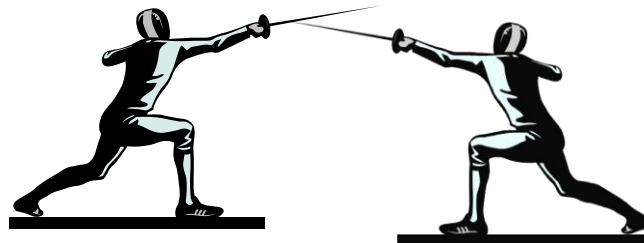
- **Les commandements de l'arbitre:**

→ 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**

