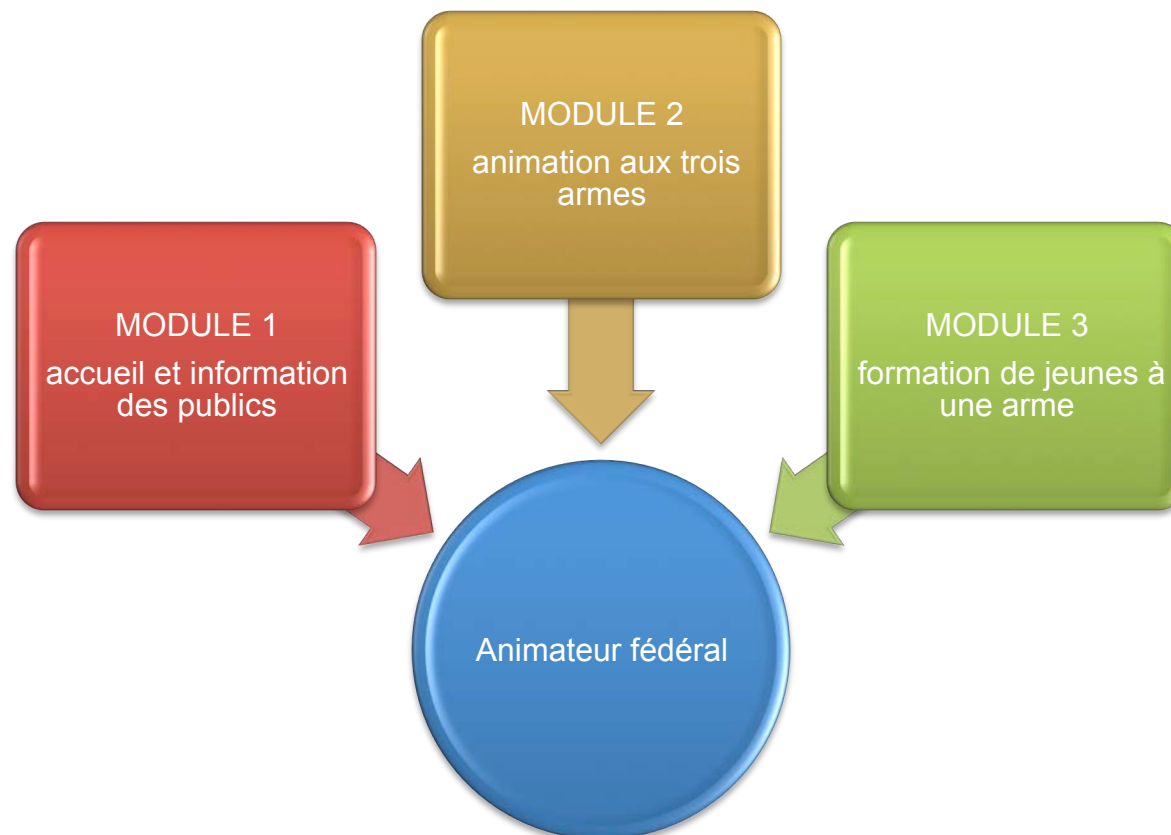


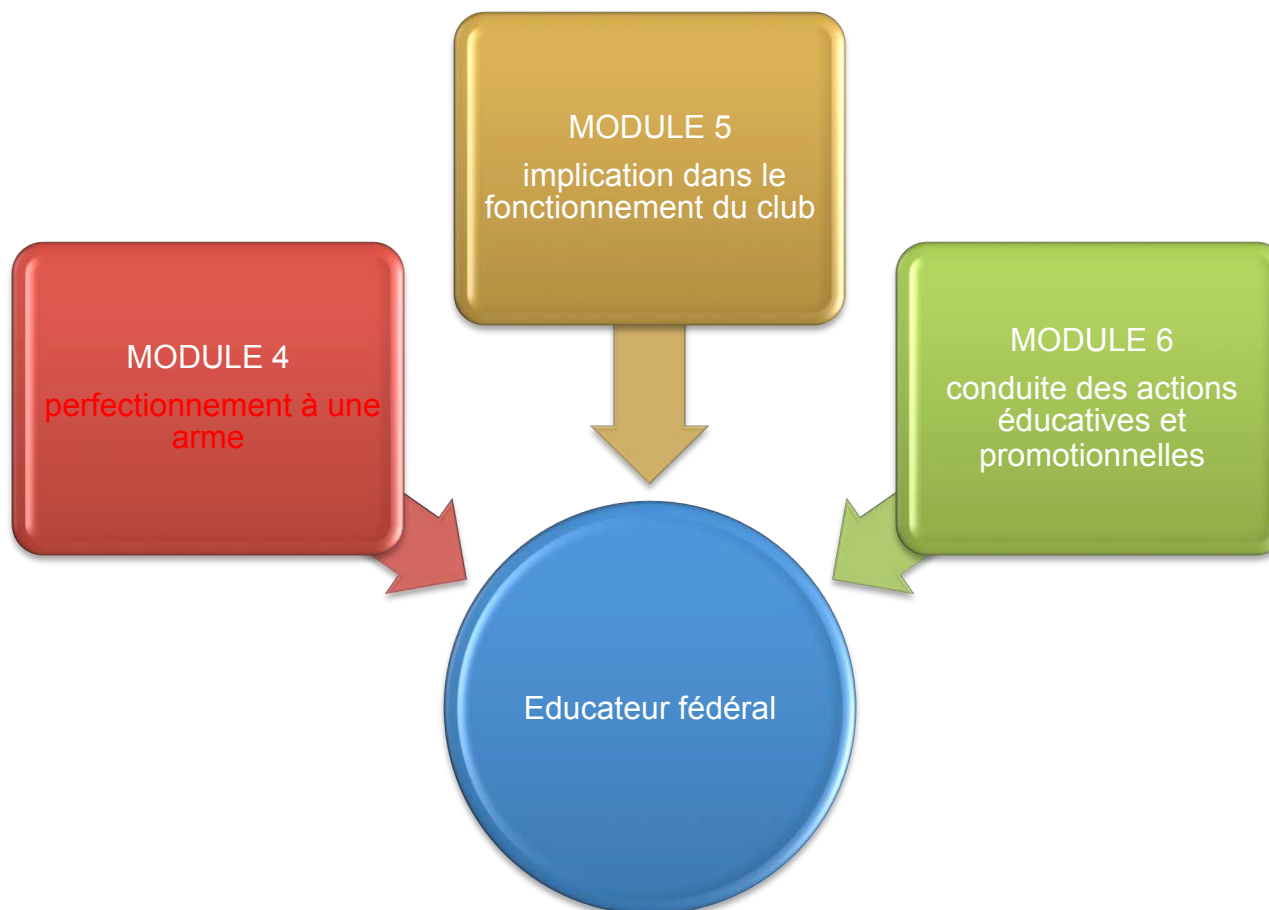
ANIMATEUR FEDERAL – MODULES D'ESCRIME SPORTIVE - COMPÉTENCES DÉTAILLÉES



<u>MODULE 1 : ACCUEIL ET ANIMATION</u>	<u>CONNAISSANCES</u>	<u>SAVOIR-FAIRE</u>	<u>SAVOIR-ÊTRE</u>
EC d'accueillir en toute sécurité autonomie, et convivialité.	<ul style="list-style-type: none"> → Connaissance des caractéristiques des publics (éveil, enfant, adulte) → Connaissance théorique de l'activité → Les risques éventuels en cas de non-respect des règles de sécurité → Secourisme 	<ul style="list-style-type: none"> → Préparer le matériel nécessaire à la mise en train (balles, bâtons, plots, haies réglables.....etc.) → Se placer par rapport au groupe et parler audiblement → Occuper et gérer l'espace disponible → Écouter et identifier les attentes des publics → Assurer les premiers secours au besoin 	<ul style="list-style-type: none"> - Ponctualité, disponibilité - Tenue vestimentaire - Élocution : savoir se faire entendre - Attitude, bienveillance, humour, convivialité - Propos ciblés et adaptés
EC d'entretenir et de donner le matériel	<ul style="list-style-type: none"> → Connaissance des points de la réglementation fédérale (l'arme, l'équipement, la piste en fonction des catégories) → Souci de sécurité (arme mouchetée, masques et gants en état ...etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> → Assurer le montage des armes ordinaire et placer des points de repère indispensables (placement du pouce, gaucher) → Disposer le matériel nécessaire à des endroits précis (sécurité, efficacité) → Présenter le matériel spécifique adapté au public, repérer le matériel défectueux → Instaurer un rituel, des habitudes (habillage des petits) 	<p>Donner le bon exemple pour assurer la sécurité (port du masque, déplacements avec les pointes vers le sol)</p> <p>Ranger le matériel</p>
EC de gérer une mise en train de façon ludique et rationnelle	<ul style="list-style-type: none"> → Connaissance des données basiques de la gestion de l'effort → Connaissance des démarches utiles à l'échauffement (activation, étirements, calme, retour au calme, imagerie mentale) → Méthodologie (choix des exercices, relation d'ordre, progression, alternance) → Connaissances des techniques d'animation (jeux, circuits, relais, évitement...etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> → Démontrer les exercices → Choisir la démarche adaptée au public → Moduler l'engagement physique → Varier pour ne pas saturer le public → Gérer le temps disponible → Repérer les difficultés et la fatigue 	<p>Être actif, participer</p> <p>Être créatif</p> <p>Instaurer une bonne ambiance et échanger</p> <p>Avoir de l'humour</p>

<u>MODULE 2 : ANIMATION AUX 3 ARMES</u>	<u>CONNAISSANCES</u>	<u>SAVOIR-FAIRE</u>	<u>SAVOIR-ÊTRE</u>
<p>EC de présenter à des débutants l'escrime aux trois armes et animer une séance</p>	<ul style="list-style-type: none"> → La théorie, l'esprit et les règles du jeu au fleuret, à l'épée et au sabre → La convention au fleuret et au sabre → La technique fondamentale aux trois armes → Les procédés et les éducatifs pour enseigner les fondamentaux → Les moyens ludiques permettant de comprendre le sens du jeu 	<p>Présenter les armes :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Leurs caractéristiques → Préciser les différentes parties et les rôles qu'elles vont jouer (pointe, lame, garde ou coquille, poignée, pommeau) <p>Démontrer et expliquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> → La position de garde, les déplacements → Le développement, le retour en garde → Les enchaînements simples de déplacements → La tenue de l'arme d'estoc (poignée française et poignée orthopédique) de taille (sabre) → La façon de porter les coups aux trois armes → Les principales cibles à atteindre selon les armes → Les distances et la mobilité → Les gestes défensifs simples → La logique du jeu au fleuret, à l'épée et au sabre → Le combat <p>Organiser le déroulement de la séance en toute sécurité:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Choisir des méthodes (découverte, directive) → Choisir des situations pédagogiques (collaboration, opposition) → Effectuer l'organisation pédagogique : en ligne, par groupe de 2, de 3, définir les rôles, changer de partenaires → Le bilan de fin de séance 	<p>Être en tenue de sport</p> <p>Capter l'attention de tous les membres du groupe</p> <p>Démontrer en étant correctement équipé (masques, plastrons, arme similaire à l'arme utilisée par les élèves)</p> <p>Écouter et répondre</p> <p>Rassurer</p> <p>Au besoin faire des choix pour placer les partenaires par niveau</p>
<p>EC d'assurer l'animation de manifestations ponctuelles organisées par le club (portes ouvertes, forums.....)</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Connaître et comprendre les objectifs de la démarche (intéresser les néophytes, recruter des nouveaux adhérents) → Les conditions locales d'inscription et de pratique de façon à pouvoir répondre aux questions 	<ul style="list-style-type: none"> → Matérialiser l'espace de la séance (zones d'habillage, aires d'évolution, aire de repos) → Prévoir la communication (vidéo, prospectus, information) → Animer la démarche de découverte en privilégiant les échanges, les jeux, les assauts → Donner des consignes claires, à la portée du public → Utiliser les cibles et autres outils qui intéresseront le public → Donner des conseils simples pour orienter de façon positive le comportement en combat → Respecter la durée de la séance, de façon à intéresser un maximum de personnes 	<ul style="list-style-type: none"> - Être calme et courtois - Communiquer avec les pratiquants et les accompagnateurs - Positiver

<u>MODULE 3 : LA FORMATION DES JEUNES A UNE ARME</u>	<u>CONNAISSANCES</u>	<u>SAVOIR-FAIRE</u>	<u>SAVOIR-ÊTRE</u>
EC de maîtriser et d'expliquer dans une arme pourquoi et comment réalisé les actions simples	<ul style="list-style-type: none"> → La théorie de l'escrime à une arme → Les attaques simples directes et indirectes → Les principales préparations: l' engagement, le battement, la pression, l'invite, la feinte → Les parades latérales et circulaires, les ripostes simples directes et indirectes, la retraite et l'esquive → Les notions de mesure et de distance. → La convention et l'esprit du jeu 	<p>Maîtriser les fondamentaux</p> <p>Démontrer les échanges basiques en précisant la notion de temps d'escrime</p> <ul style="list-style-type: none"> → Attaque, parade riposte, sur les cibles hautes et basses → Préparation, attaque, parade riposte → Préparation et attaque sur la préparation puis parade riposte → Comportements pour gérer un bras en ligne → Attaque et contre-attaque → Attaque, esquive et attaque sur le retour en garde) → Attaque et remise d'attaque 	<ul style="list-style-type: none"> - Pragmatique - Utiliser un vocabulaire adapté
EC de mettre en place un contenu adapté à l'étude de situations basiques du combat	<p>La méthodologie pour l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> → Exercices, du simple vers le complexe → Quand comment et pourquoi réaliser le geste → Les éducatifs adaptés → Le nombre de répétitions requises → La mémorisation → Les progressions et la notion de réitération dans le temps → Les liens entre les exercices (combats, assauts dirigés, assauts à thèmes, assauts libres → L'alternance des moyens, procédés et exercices 	<ul style="list-style-type: none"> → Proposer une démarche collective (collaboration, opposition) → Indiquer un mode de fonctionnement du groupe, par atelier, par deux, par affinité, par trois ...etc. → Placer les tireurs dans une démarche de recherche et de découverte → Préciser les exercices → Détecter les fautes et remédier en utilisant des éducatifs adaptés ou en orientant le comportement → Animer 	<ul style="list-style-type: none"> - Patient - Communicatif et organisé - Exigeant et tolérant - Juste



MODULE 4 : PERFECTIONNEMENT DES JEUNES A UNE ARME	<u>CONNAISSANCES</u>	<u>SAVOIR-FAIRE</u>	<u>SAVOIR-ÊTRE</u>
<p>EC d'enseigner des exercices de type mécanique en situation de coopération à une arme</p>	<p>La gestuelle et la coordination fondamentale de l'escrimeur</p> <ul style="list-style-type: none"> → Attitudes, postures, enchaînements de mouvements spécifiques → Relâchement et fluidité du bras armé : placement de la main dans l'espace, évolutions du bras armé, touches portées sans flèche de lame excessive, coordination du bras et des jambes → Automatismes : échanges courts aux différentes distances en respectant la logique interne de l'arme <p>Les sensations à percevoir, appuis, contraction, relâchement</p> <p>Les échanges logiques, adaptés à l'esprit du jeu à une arme précise</p>	<p>*PEDAGOGIE COLLECTIVE OU LECON INDIVIDUELLE</p> <ul style="list-style-type: none"> → Effectuer une gestuelle correcte et adaptée → Poser progressivement les différents éléments → Indiquer la façon d'effectuer les exercices (rythme, vitesse) → Démontrer correctement et insister sur ce qu'il faut faire → Donner à l'élève le temps de percevoir des sensations et de comprendre l'utilité du geste → Préciser le nombre de répétitions, et les temps de récupération → Introduire progressivement les éléments des progressions → Proposer des «duos» → Utiliser les cibles fixes ou mobiles, créer des jeux de précision → Évaluer les acquisitions et les difficultés → Élaborer des groupes de niveau → Rétérer au fil des séances → Varier les procédés 	<ul style="list-style-type: none"> - Porter un équipement adapté : plastron, masque, arme identique à celle utilisée par les élèves - S'exprimer simplement - Écouter les élèves - Communiquer avec tous les membres du groupe - Démontrer avec des partenaires différents - Donner des conseils précis - Encourager

MODULE 4 (suite): PERFECTIONNEMENT DES JEUNES A UNE ARME	CONNAISSANCES	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
EC de proposer des exercices à dominante technico-tactique en situation d'opposition à une arme	<ul style="list-style-type: none"> → L'importance des différentes parties de la piste d'escrime et les zones de vulnérabilité → La démarche de prise d'informations → La fixation d'un comportement adapté <p>Les paramètres qui interviendront dans les aspects tactiques</p> <ul style="list-style-type: none"> → Les préparations, les cibles, la main de l'adversaire, → La distance, les parties du terrain, la durée du combat, la mobilité → l'expression de la vitesse pure, le changement de rythme, → Les réactions adverses → , la deuxième intention 	<p>*Savoir tirer *Être capable d'analyser le pourquoi de la touche donnée et reçue</p> <p>Identifier les situations :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Offensives, défensives et contre-offensives → La ligne, les attaques sur la préparation → Le contre temps → Les actions de deuxièmes intentions → Remises, ripostes et contre-ripostes <p>*Etre capable d'organiser une observation précise, et effectuer une analyse d'assaut</p> <p>*Situer le niveau des élèves et l'adversité avant de prévoir les objectifs et d'organiser l'action pédagogique</p> <ul style="list-style-type: none"> → Mettre en place des duos à réactions aléatoires. → Introduire des temps réservés à l'observation → Donner des directives adaptées aux effets attendus (assauts à thème) → Doser les temps d'actions, de repos, d'introspection. → Remédier en tenant compte des potentiels des élèves <p>Évaluer de façon formative les progrès des élèves (décompte de touche, niveau, vidéo)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Concis au niveau de la démarche et des conseils - S'organiser pour proposer une observation - Tenir des propos réalistes sur l'analyse des jeux
EC d'assurer les débriefings, motiver et conseiller les jeunes tireurs et les débutants	<ul style="list-style-type: none"> → Expérience de compétiteur → Données stratégiques → Psychologie 	<ul style="list-style-type: none"> → Analyser les combats en tenant compte des possibilités des tireurs → Utiliser la vidéo → Proposer des démarches pour évoluer dans les domaines physiques, spécifiques et psychologiques → S'informer auprès d'expert en cas de besoin → Rassurer les élèves, indiquer des solutions, fixer un comportement 	<ul style="list-style-type: none"> - Être disponible - Être à l'écoute des remarques des tireurs - Être attentif - Rester simple et objectif

MODULE 5 : IMPLICATION DANS LE FONCTIONNEMENT DU CLUB	CONNAISSANCES	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
EC d'entretenir et de gérer le Matériel	<ul style="list-style-type: none"> → Les schémas de fonctionnement du matériel électrique → La réglementation nationale et internationale sur le matériel, les normes de sécurité, les caractéristiques, les outils de contrôle → La gestion prévisionnelle en fonction des besoins, l'organisation de lieu de stockage, l'inventaire 	<ul style="list-style-type: none"> → Utiliser correctement les outils et effectuer un rangement dans l'atelier → Différencier la façon de monter une arme en fonction de la main du tireur, droitier ou gaucher, longueur des doigts → Détecter les pannes → Assurer le montage correct d'une arme à poignée droite et orthopédique → Régler une tête de pointe de fleuret et d'épée → Réparer un fil de corps → Effectuer un collage 	<ul style="list-style-type: none"> - Être disponible - Être attentif à l'état du matériel - Être conscient de l'importance de l'état du matériel pour le bon fonctionnement de la structure.
EC d'organiser des rencontres adaptées aux jeunes et au public loisir	<ul style="list-style-type: none"> → Les attentes et les disponibilités du public concerné → la réglementation fédérale, sécurité, matériel, formules adaptées → Les données permettant d'informer les participants → Notions de comptabilité pour établir un budget 	<ul style="list-style-type: none"> → Communiquer et informer → Préparer les lieux (matériel, vestiaires, pistes, podium, affichage, zone de repos et de restauration, médical, IDT) → Tenir compte du comportement du public pour sécuriser les lieux → Convoquer les arbitres → Inviter les notables et les médias → Prévoir les récompenses qui feront plaisir aux participants, médailles pour les enfants, cadeaux pour les grands... 	<ul style="list-style-type: none"> - Convivial - Organisé - Calme
EC de s'intéresser à la vie associative, rendre des comptes aux responsables de la structure, et véhiculer les informations	<p>L'organisation fédérale</p> <ul style="list-style-type: none"> → Clubs → Comités départementaux → Ligue → Fédération → CNOSF, Cros, Cdos <p>L'organisation de l'état et des collectivités sur la compétence sport</p> <ul style="list-style-type: none"> → Ministère des Sports /DRJSCS → Conseils généraux et régionaux <p>Les moyens de financement</p> <p>Licences, engagements, calendriers</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Tenir un carnet de présence des tireurs → Rédiger des bilans périodiques à l'intention du maître et du président de club → Transmettre les informations dans les temps aux intéressés → Préparer des outils de communication (flyers, tableau, mails, journal du club ...) → Organiser des moments de convivialité, goûters, réunion d'information, fêtes de fin d'année, remise officielle des blasons. → Diffuser un calendrier personnalisé des compétitions, stages et regroupements 	<ul style="list-style-type: none"> - Être l'interface entre le milieu fédéral (FFE, ligue, CD) et les parents

MODULE 6 : CONDUIRE DES ACTIONS ÉDUCATIVES ET PROMOTIONNELLES	CONNAISSANCES	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
EC d'élaborer et de présenter au public une programmation simple de séances en tenant compte des objectifs,	Données fondamentales sur la façon de programmer : → Périodisation et objectifs → Progression et évaluation → Relation d'ordre dans le choix des exercices	→ Présenter simplement aux tireurs les attendus du maître → Indiquer la démarche prévue et donner des explications → Fixer des objectifs de progrès pour le groupe et pour les individus → Afficher des informations pour valoriser et motiver, résultats, objectifs, sélections	- Être lucide
EC d'évaluer les effets de la démarche d'enseignement en escrime sportive	Les outils nécessaires à l'évaluation : → Le combat (v/m ; Td-tr), le nombre de touches portées dans un contexte précis, L'assaut : tirer sans forcément vouloir gagner → Les résultats en compétition → Les fiches d'observation → Les données subjectives Les effets des évaluations sur le public (feedback), formatives, sommatives	Intégrer la démarche évaluative dans les séances → Analyser les données → Les communiquer correctement → Ajuster son action pédagogique	- Organisé - Pragmatique
EC de proposer et diriger des séances d'initiation à l'arbitrage à une arme	→ La convention → La théorie et les termes techniques → Le règlement, les règles de combat, le terrain, les armes et l'équipement réglementaire → La sécurité, les rites, les fautes et sanctions → La gestuelle et les tâches de l'arbitre	Expliquer l'esprit et les règles du jeu → Initié à l'auto arbitrage → Insister sur le placement, les déplacements et la gestuelle à effectuer en tant qu'arbitre → Démontrer → Définir clairement les rôles d'arbitres et d'assesseurs dans les grands jurys sans « électrique » → Apprendre à tenir une feuille de poule → Prévoir des progressions logiques, groupe de 3, de 5 puis jury complet par groupe de 7 et enfin arbitrage à l'arme électrique	- Relativiser - Valoriser les jeunes qui s'impliquent dans l'arbitrage