INSTITUT DE FORMATION IFFESCRIME

Déclaration d'activité enregistrée sous le no .11930604693
auprès du Préfet de la région Ile de France
Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat

Qualiopi processus certifié
Certification qualité délivrée au titre de la catégorie «Actions de formation»

ANIMATEUR FEDERAL

Module 1 : Accueil et information des publics	Connaissances	Savoir-Faire		Savoir-Être
		Général	Éléments Techniques Associés	
Être capable d'accueillir en toute sécurité, autonomie et convivialité	- 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 - Respect de l'intégrité (cadre législatif) physique et morale des pratiquants	- Préparer le matériel nécessaire à la mise en train (balles, bâtons, plots, haies ……) - 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		Ponctualité et disponibilité Tenue vestimentaire Élocution : savoir se faire entendre Attitude, bienveillance, humour et convivialité Propos ciblés et adaptés
Être capable d'entretenir et de donner du matériel	- Connaissance des points de la réglementation fédérale (arme, équipement, piste en fonction des catégories) - Souci de sécurité (arme moucheté, masques, gant…)	- Assurer le montage des armes ordinaire et placer des points de repère indispensable (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)		Donner le bon exemple pour assurer la sécurité (port du masque, déplacements avec les pointes vers le sol) Ranger le matériel
Être capable de gérer une mise en train de façon ludique et rationnelle	- Connaissance des données basiques sur l'anatomie et les principaux groupes musculaires sollicités - Connaissances des grands principes de l'échauffement - Méthodologie (choix des exercices, progression, alternance) - Connaissances des différents outils d'animation (jeux, circuits, relais…)	- 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		Être actif, participer Être créatif Instaurer une bonne ambiance et échanger Avoir le sens de l'animation et du relationnel

INSTITUT DE FORMATION
IFFESCRIME

Déclaration d'activité enregistrée sous le no .11930604693
auprès du Préfet de la région Ile de France
Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat

Qualiopi
processus certifié
Certification qualité délivrée au titre
de la catégorie «Actions de formation»

ANIMATEUR FEDERAL

Module 2 : Animation aux 3 armes	Connaissances	Savoir-Faire		Savoir-Être
		Général	Éléments Techniques Associés	
Être capable de présenter à des débutants l'escrime aux trois armes et animer une séance	- La théorie, l'esprit et les règles du jeu aux trois armes - 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	**Présenter les armes :** - Leurs caractéristiques - Préciser les différentes parties et les rôles qu'elles vont jouer (pointe, lame, garde ou coquille, poignée, pommeau) **Démontrer et expliquer :** - La position de garde - Les déplacements - Les enchainements 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 - Contre-offensives simple - La logique du jeu au fleuret, à l'épée et au sabre - Le combat **Organiser le déroulement de la séance en toute sécurité :** - Choisir des méthodes (découverte, directive) - Choisir des situations pédagogiques (coopération, opposition) - Effectuer l'organisation pédagogique : en ligne, par groupe de 2, de 3, définir les rôles, changer de partenaire - Le bilan de fin de séance	Marche, retraite, fente, marché-fente, retour en garde. Sans changement de rythme sauf pour marché-fente Sabre : parades latérales - tierce – quart – quinte – Fleuret : épée : parades latérales – quart – sixte Épée : contre-attaques directes aux avancées	Être en tenue de sport Capter l'attention de tous les membres du groupe Démontrer en étant correctement équipés (masques, plastron, arme similaire à l'arme utilisée par les élèves) Écouter et répondre Rassurer Au besoin faire des choix pour placer les partenaires par niveau
Être capable d'assurer l'animation de manifestations ponctuelles organisées par le club (portes ouvertes, forum …)		- Matérialiser l'espace de la séance (zone 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 - Prodiguer des conseils simples pour orienter de façon positive le comportement en combat - Respecter la durée de la séance.		Être calme et courtois Communiquer avec les pratiquants et les accompagnateurs Positiver

INSTITUT DE FORMATION IFFESCRIME

Qualiopi processus certifié
Certification qualité délivrée au titre de la catégorie «Actions de formation»

Déclaration d'activité enregistrée sous le no .11930604693
auprès du Préfet de la région Ile de France
Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat

ANIMATEUR FEDERAL

Module 3 : Formation des jeunes à deux armes	Connaissances	Savoir-Faire		Savoir-Être
		Général	Éléments Techniques Associés	
Être capable de maîtriser et d'expliquer dans une arme pourquoi et comment réaliser les actions simples	- La théorie de l'escrime à une arme - Les attaques simples directes et indirectes - Les principales préparations : engagement, battement, pression, feinte - Les parades latérales et circulaires, les ripostes simples directes et indirectes, la retraite - Les notions de mesure et de distance - La convention et l'esprit du jeu	**Maîtriser les fondamentaux** **Démontrer et faire démontrer les actions de bases à chaque arme :** - Actions offensives initiales - Actions défensives - Ripostes - Attaque du fer - Prise de fer	La tenue de l'arme, l'équilibre, le changement de rythme, les déplacements, la distance, le temps d'escrime <u>Sabre</u> : coup de pointe, coup de tranchant – tête, flanc, ventre, attaque composée d'une feinte <u>Épée</u> : coup droit, dégagement - aux avancées et au corps. Remise. Reprise <u>Fleuret</u> : coup droit, dégagement, coupé –Attaques composées d'une feinte <u>Sabre</u> : parades de tierce, de quarte, de quinte) <u>Épée</u> : parades-ripostes directes – contre-attaques directes aux avancées <u>Fleuret</u> : parades latérales (quarte, sixte, septime, octave) – parades circulaires (contre de sixte, contre de quarte) <u>Sabre</u> : ripostes simples à la tête, au flanc, au ventre <u>Épée</u> : cf. actions défensives <u>Fleuret</u> : ripostes simples <u>Sabre</u> : battement de quarte, battement de tierce <u>Épée</u> : battement et engagement <u>Fleuret</u> : battement, engagement et pression Épée : le liement	Pragmatique Utiliser un vocabulaire adapté
Être capable de mettre en place un contenu adapté à l'étude de situations basique du combat	**La méthodologie pour l'apprentissage :** - Exercice 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 réitération dans le temps - Les liens entre les exercices (combats, assauts dirigés, assauts à thèmes, assauts libres - L'alternance des moyens, procédés et exercices - La démonstration	- Proposer une démarche collective (coopération, opposition) - Indiquer un mode de fonctionnement du groupe, par atelier, par deux, par affinité, par trois …. - 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		Patient Communicatif et organisé Exigeant et tolérant Juste