

Module 1 : Accueillir et informer les publics	Connaissances	Savoir-Faire		Savoir-Être
		Général	Éléments Techniques Associés	
Être capable d'accueillir en toute sécurité, autonomie et convivialité les publics en tenant compte de leurs caractéristiques	<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 - Respect de l'intégrité (cadre législatif) physique et morale des pratiquants 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - Analyser l'environnement d'évolution et mettre en place des éléments sécurisant 		<p>Ponctualité et disponibilité</p> <p>Tenue vestimentaire</p> <p>Élocution : savoir se faire entendre</p> <p>Attitude, bienveillance, humour et convivialité</p> <p>Propos ciblés et adaptés</p>
Être capable de préparer le matériel destiné à la séance et au public, le ranger et l'entretenir.	<ul style="list-style-type: none"> - Connaissance des points de la réglementation fédérale (arme, équipement, espace de pratique, en fonction des catégories. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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, une organisation, des habitudes. 		<p>Donner le bon exemple pour assurer la sécurité (déplacements avec les pointes vers le sol, intensité des contacts des armes)</p> <p>Ranger le matériel</p>

	- Souci de sécurité (en lien avec le règlement fédéral)			
Être capable de prendre en main et gérer les groupes au sein d'une structure, et d'organiser une mise en train de façon ludique et rationnelle en fonction d'objectifs fixés	<ul style="list-style-type: none"> - 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...) 	<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 le sens de l'animation et du relationnel</p>

Module 2 : Animer et encadrer la discipline	Connaissances	Savoir-Faire		Savoir-Être
		Général	Éléments Techniques Associés	
Être capable de concevoir, de présenter et d'animer des séances en escrime artistique médiévale et grand siècle	<ul style="list-style-type: none"> - Les théories, l'esprit et les règles du jeu - la notion de chorégraphie et de coopération - Les techniques fondamentale en escrime artistique médiévale et grand siècle - 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, poignée, pommeau) <p>Démontrer et expliquer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les différentes positions de garde - Les déplacements - Les enchainements de déplacements - La tenue de l'arme d'estoc et de taille (avec ricasso, sans ricasso, avec pas d'âne, sans pas d'âne, avec prise italienne) - L'intensité et la façon de porter les touches - Les principales cibles à atteindre selon les armes - Les distances et la mobilité - Les gestes défensifs simples - La logique de l'illusion d'opposition - La notion d'échange <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 (coopération ou semi-coopération avec incertitude cadré) - Effectuer l'organisation pédagogique : en ligne, en cercle, en mêlés, par groupe de 2, de 3, définir les rôles, changer de partenaire - Le bilan de fin de séance 	<p>Les différentes positions de gardes, marche, retraite, fente, marché fente, retour en garde, passe avant, passe arrière, changement de garde, volte. Avec changement de rythme</p> <p>Parades latérales et parades circulaires en supination et en pronation</p>	<p>Être en tenue de sport</p> <p>Capter l'attention de tous les membres du groupe</p> <p>Démontrer en étant correctement équipés (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>Être capable d'assurer l'animation de manifestations ponctuelles organisées par le club, l'association ou la troupe (portes ouvertes, forum ...)</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Matérialiser l'espace de la séance (zone d'équipement, de costume (loges) aires d'évolution, aire de repos) - Prévoir la communication (vidéo, prospectus, information) - Animer la démarche de découverte en privilégiant les échanges, les jeux la créativité cadrée - 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 représentation - Respecter la durée de la séance. 		<p>Être calme et courtois</p> <p>Communiquer avec les pratiquants et les accompagnateurs</p> <p>Positiver</p>
---	--	--	--	---

Module 3 : Démontrer et corriger des savoirs-faires techniques	Connaissances	Savoir-Faire		Savoir-Être
		Général	Éléments Techniques Associés	
<p>Être capable de maîtriser et d'expliquer en médiévale et/ou en grand siècle pourquoi et comment réaliser les actions simples</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les théories de l'escrime en médiévale ou en grand siècle - Les attaques simples - Les principales préparations : engagement, battement, pression, feinte, invites, moulinets, couronné, armé - Les parades latérales et 	<p>Maîtriser les fondamentaux</p> <p>Démontrer et faire démontrer les actions de bases en escrime médiévale ou grand-siècle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actions offensives initiales - Actions défensives 	<p>La tenue de l'arme, l'équilibre, le changement de rythme, les déplacements, la distance, le temps d'escrime</p> <p>Coup de pointe, coup de tranchant – tête, flanc, ventre, dégagement au corps. Remise-reprise-coupé</p> <p>Parades latérales (quarte, sixte, septime, octave) – Parades circulaires (contre de sixte, contre de quarte)</p> <p>Actions défensives de main, de corps</p> <p>Liement, croisé, battement, pression</p>	<p>Pragmatique</p> <p>Utiliser un vocabulaire adapté</p>

	<p>circulaires, les ripostes, la retraite, la passe arrière, la passe avant, les actions en pronation, les actions en supination, la volte</p> <p>- Les notions de mesure et de distance</p>	<p>- Ripostes</p> <p>- Attaque au de fer</p> <p>- Prise de fer</p>		
<p>Être capable de mettre en place un contenu adapté à l'étude de situations basique de combat chorégraphié et la faire évoluer, en assurer l'évaluation</p>	<p>La méthodologie pour l'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Proposer une démarche de coopération - 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 erreurs et remédier en utilisant des éducatifs adaptés ou en orientant le comportement. - Animer 		<p>Patient</p> <p>Communicatif et organisé</p> <p>Exigeant et tolérant</p> <p>Juste</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Les liens entre les exercices - L'alternance des moyens, procédés et exercices - La démonstration -L'évaluation et la remédiation 			
<p>Etre capable d'explicitier et de répondre aux questions de mise en scène</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Comprendre quand et pourquoi un personnage agit -Comprendre comment et pourquoi un combat se déroule -Savoir adapter le travail à l'environnement 	<p>Proposer des gestuelles, du vocabulaire correspondant à un rôle</p> <p>Proposer des situations favorisant l'adaptation et l'adaptabilité</p>		<p>Logique</p> <p>Observateur</p> <p>Être prévoyant des problématiques venant de l'extérieur</p>