

Module 4 : Perfectionner les différents publics à l'escrime médiévale et grand siècle	Connaissances	Savoir-Faire		Savoir-Être
		Général	Éléments Techniques Associés	
Être capable d'utiliser les grands principes et procédés pédagogiques en collectifs, adaptés à différents publics en toute sécurité	<ul style="list-style-type: none"> - Les différentes méthodes pédagogiques - Les principes de gestion collective - Les différentes situations d'exercices (coopération, semi-coopération avec incertitudes cadrés...) - Les différents publics : enfants 7-11 ans, adolescent 12-15 ans et adultes - Situer le niveau des élèves avant de prévoir les objectifs et d'organiser sa séance collective 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire évoluer la vitesse (du lent au vite), le rythme et ses variations, la distance (du prêt au loin) et la complexité des exercices (simple au complexe) ainsi que leurs spécificités, du plus général au très orienter - Utiliser des cibles fixes ou mobiles, créer des jeux de précision - Varier les procédés d'apprentissage et les exercices - Évaluer les acquisitions et les difficultés en utilisant des corrections adaptées aux critères de réalisation - Proposer des situations de remédiations - Constituer des groupes (2, 3, 4...) pertinents afin d'atteindre les objectifs fixés de la séance - Proposer des situations en corrélation avec les demandes et besoins du public 		<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 et situations

<p>Être capable de proposer des exercices de types mécaniques en travail collectif à partir de situations de coopérations</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La gestuelle et la coordination fondamentale de l'escrimeur et de l'enseignant : attitude, posture, enchainements de mouvements spécifiques - Relâchement et fluidité du bras, placement de la main dans l'espace, les appuis, la coordination du bras et des jambes - Les différentes distance de travail - Automatismes : échanges courts aux différentes distances en respectant la logique interne de l'arme 	<ul style="list-style-type: none"> - Effectuer une gestuelle correcte et adaptée - Poser progressivement les différents éléments - Indiquer la façon d'effectuer les exercices : comment, quand et pourquoi ? - Démontrer correctement et insister sur les critères de réalisation choisis - Donner à l'élève le temps de percevoir des sensations et de comprendre l'utilité du geste - Préciser le nombre de répétition et les critères de réussite 		<ul style="list-style-type: none"> - Porter un équipement adapté (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
<p>Être capable de proposer des exercices menants à des actions de représentation interne ou externe à la structure</p>	<p>Les paramètres qui interviendront dans les aspects esthétique, technique et scénique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les préparations logiques offensives/défensives/avec armes et sans armes : De jambes De corps De main De regard De jeu de scène 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire évoluer la dynamique des situations, gérer les incertitudes, déplacer le curseur de ce niveau d'incertitude entre les situations ouvertes et fermées - Mettre en place des temps réservés à l'observation entre les tireurs pour développer l'auto-correction, l'esprit critiques et l'évaluation constructive. - Mettre en place des situations ouverte ou fermées favorisant la créativité cadrée et la réponse à une problématique/un besoin - Évaluer de façon formative les progrès des élèves 		

	<ul style="list-style-type: none"> - Les cibles - La distance, les différentes parties de l'espace de représentation, la durée du combat et de la représentation. - La mobilité, l'expression de la vitesse, le changement et l'alternance de rythme. - L'observation des attitudes du ou des partenaires (action, réaction, prise de décision) - Construction des échanges variation et richesses des mouvements. - Alternance des actions 	<p>Démontrer et expliquer : LES PREPARATIONS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travail de jambes : enchaînement de 2 ou 3 déplacements avec changement de rythme et amplitudes différentes. - Travail d'implication corporelle - Travail de déplacement circulaire, diagonal - Travail avec l'environnement - Travail de main <p>LES ACTIONS OFFENSIVES ET VARIETES D'ACTIONS OFFENSIVES</p>	<p><u>Médiévale</u> : Préhension quillon perpendiculaire à l'avant-bras (Zwercht) <u>Renaissance</u> : Préhension quillon perpendiculaire à l'avant-bras</p> <p><u>Toutes époques</u> : Double marche/passe avant – Double retraite/passe arrière Balestra – Balestra marche – pas croisé latéraux-pas latéraux Retour en garde en avant Double marché fente-volte (quart,demi,entière)-contre-volte (quart,demi,entière) Armé/couronnée/moulinet Appel de regard/Appel de corps/Appel de main Geste seul et geste avec élément scénique Sur le fer : Battement – Pression – Froissement-Engagement-Enveloppement</p> <p><u>Prise de fer</u> : opposition – liement – croisé – enveloppement</p> <p><u>Sans fer</u> : feinte, invites et gardes invites</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attaque traversante ou posées - Attaque simple précédée de différentes préparations et/ou d'une action sur le fer - Attaque simple et attaque composée précédées de préparation de main et/ou de jambes, de corps / d'une ou plusieurs feintes -Attaque simple précédée de prise de fer (liement, croisé, opposition, enveloppement) 	
--	---	--	---	--

Module 5 : S'impliquer dans le fonctionnement du club	Connaissances	Savoir-Faire		Savoir-Être
		Général	Éléments Techniques Associés	
Être capable d'entretenir et de gérer le matériel	<p>Le montage du matériel</p> <p>La réglementation nationale-sur le matériel, les normes de sécurités, caractéristiques, les outils de contrôle.</p> <p>La gestion prévisionnelle en fonction des besoins, l'organisation de lieu de stockage, l'inventaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser correctement les outils et effectuer un rangement dans l'atelier - Assurer le montage correct d'une arme-avec pas de vis - Repérer les signes d'usure du matériel - Repérer un montage non sécurisé - Repérer une arme de décoration et/ou non utilisable en pratique 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu - Rouille - Solidité ou flexibilité non propice à l'utilisation 	<p>Être disponible</p> <p>Être attentif à l'état du matériel</p> <p>Être conscient de l'importance de l'état du matériel pour le bon fonctionnement de la structure</p>
Être capable d'organiser des rencontres et évènements adaptés aux jeunes et au public loisir	<p>Les attentes et les disponibilités du public concerné</p> <p>La réglementation fédérale, sécurité, matériel,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer et informer - Préparer et repérer les lieux (sécurité, matériel, vestiaires, zone de repos et de restauration, médical) - Tenir compte du comportement du public pour sécuriser les lieux - Convoquer les-juges, jury, invités et officiels - Inviter les notables et les médias - Prévoir les récompenses qui feront plaisir aux participants, médailles pour les enfants, cadeaux pour les grands -Prévoir l'environnement -Prévoir les outils de gestion du son et de la lumière 		<p>Convivial</p> <p>Organisé</p> <p>Calme</p>

	<p>formules adaptées</p> <p>Les données permettant d'informer les participants</p> <p>Notion de comptabilité pour établir un budget</p>	<p>- Mettre en place une communication adaptée avant, pendant et après l'événement</p>		
<p>Être capable de s'intéresser à la vie associative, rendre des comptes aux responsables de la structure et véhiculer les informations</p>	<p>L'organisation fédérale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Clubs - Comités départementaux - Comités régionaux - Fédération - CNOSF – CROS - CDOS <p>L'organisation de l'état et des collectivités sur la compétence sport</p> <p>Les moyens de financement – Licences – Engagements - Calendrier</p>	<p>- Tenir un cahier de présence des escrimeurs</p> <p>- Rédiger des bilans périodiques à l'intention du Maître d'armes et du président de club</p> <p>- Transmettre les informations dans le temps aux intéressés</p> <p>- Préparer des outils de communication (flyers, tableau, mails, journal du club...)</p> <p>- Organiser des moments de convivialités, goûters, réunion d'informations, fêtes de fin d'année, remise officielle des blasons</p> <p>- Diffuser un calendrier personnalisé des compétitions, stage et regroupements</p>		<p>Être l'interface entre le milieu fédéral et les parents</p>

	Connaissances	Savoir-Faire	
--	---------------	--------------	--

Module 6 : Conduire des actions éducatives et promotionnelles		Général	Éléments Techniques Associés	Savoir-Être
Être capable 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	<ul style="list-style-type: none"> - Présenter simplement aux tireurs les attendus du Maître d'armes - 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
Être capable d'évaluer les effets de la démarche d'enseignement en escrime	<p>Les outils nécessaires à l'évaluation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les fiches d'observation - Les données subjectives - Des outils d'évaluation technique et artistique <p>Les effets des évaluations sur le public (feedback), formatives, sommatives</p>	<p>Intégrer la démarche évaluative dans les séances</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyser les données - Les communiquer correctement - Ajuster son action pédagogique 		<p>Organiser</p> <p>Pragmatique</p>

<p>Être capable de proposer et diriger des séances d'initiation à la notation et à l'écriture des chorégraphies et mise en scène</p>	<p>La théorie et les termes techniques</p> <p>Le règlement, les critères de notation, l'environnement d'évolution les armes et l'équipement réglementaire</p> <p>La sécurité, les rites, les fautes et les sanctions</p> <p>La gestuelle et les taches de l'arbitre</p>	<p>Expliquer l'esprit et les critères de notation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Initié à l'auto notation - Initié à la notation par l'autre - Initié au retour constructifs objectifs et subjectif <p>Expliquer le processus d'écriture d'une chorégraphie de combat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre en note son propre combat - Prendre en note le combat de l'autre - Prendre en note la mise en scène - Mettre en page le combat et une mise en scène 	<p>Relativiser</p> <p>Valoriser les jeunes s'impliquant dans la notation</p>	
--	---	---	--	--