

ANIMATEUR FEDERAL Escrime Artistique (saison 22/23)

MODULE 1 : ACCUEILLIR ET INFORMER LES PUBLICS

Épreuve Module 1A :

- Un écrit sur la réglementation : équipement, armes, espace de pratique et la sécurité propre à la discipline.
- Un écrit sur les connaissances fondamentales : les grands principes de l'échauffement, anatomie du corps humain (synergie des systèmes mis en action lors d'un échauffement, les principaux groupes musculaires sollicités en escrime).

Épreuve Module 1B :

- Bilan des actions en structure effectué par le président et le tuteur du candidat.
Contrôle continu et bilan à la fin de la formation portant sur :
 - o L'attitude, le comportement et la ponctualité
 - o La préparation du matériel
 - o Gestion et animation du groupe en toute sécurité

Module 1C :

- Sensibilisation et prévention des violences dans le sport (2 heures)

MODULE 2 : ANIMER ET ENCADRER L'ACTIVITE

Épreuve Module 2A :

- Animation d'une séance collective d'initiation, avec arme, en escrime artistique période médiévale ou grand siècle (30 minutes maximum - tirage au sort de la période - thème libre), suivi d'un entretien (15 minutes maximum)

MODULE 3 : DEMONSTRER ET CORRIGER DES SAVOIR-FAIRE TECHNIQUES

Épreuve Module 3A :

- Un écrit sur le lexique et la classification
- Un écrit sur le règlement des épreuves
- Un écrit sur les connaissances historiques

Épreuve Module 3B :

- Démonstrations de 3 duos effectués dans la période principale (médiévale ou grand siècle)
- Ces démonstrations sont commentées afin d'expliquer le « pourquoi », le « comment » et le « quand » dans l'exécution des actions demandées.

Consignes :

- Être âgée de 16 ans pour passer l'examen
- Avoir fait minimum 60 heures de formation en stage avec un Cadre Technique
- Avoir fait minimum 40 heures de formation en club avec son tuteur.