Ass. de Coordination
U.S.E.P. de Villeurbanne
Ecole L. Goujon 52, rue P. Voyant
69100 VILLEURBANNE
☎: 07 45 13 49 42

RENCONTRE USEP ESCRIME

1. PROGRAMMES DE L'ECOLE ELEMENTAIRE 2016

- Champ d'apprentissage: **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**
- Compétences générales :
  - ✓ **Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps**
  - ✓ **S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils**
  - ✓ **Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**
  - ✓ **Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière**
  - ✓ **S'approprier une culture physique sportive et artistique**

2. OBJECTIFS DE LA RENCONTRE :

- Effectuer un maximum de rencontres dans le respect des règles, des autres, de soi afin d'obtenir individuellement un maximum de points.
- S'impliquer dans une recherche culturelle en lien avec l'activité escrime, mobiliser les connaissances acquises tout au long du cycle pour participer à des ateliers ludiques autour du vocabulaire de l'escrime.

3. ORGANISATION DE LA RENCONTRE: Rencontre à la ½ journée (le matin ou l'après-midi)

Deux classes partagées en 2 vagues.

1. Temps commun en début pour présenter la rencontre.
2. Une vague en partie sportive, une vague en partie culturelle.

Chaque enseignant récupère 1 des 2 groupes constitués et le gère durant la rencontre (partie sportive + partie culturelle).

3. Temps commun à la fin pour l'annonce des résultats et bilan de la rencontre.

- **Documents d'organisation :**
  - Tableau à double entrée (fourni par l'USEP);
  - Fiches classes numérotées pour constituer les 2 vagues dans la classe (à remplir en amont par les enseignants et à apporter le jour de la rencontre). Ne pas faire des groupes de niveau mais des groupes hétérogènes.

- **PARTIE SPORTIVE :**

Il y aura 2 ou 3 adultes minimum sur la partie sportive (enseignant, ETAPS, USEP).
Les parents pourront observer mais n'auront en aucun cas de rôle dans l'organisation de la partie sportive.
Le temps du jeu est annoncé à l'avance, il est fonction de la durée que l'on peut réserver pour la rencontre répartie en 2 manches.

Les élèves seront identifiés par :

* Le ½ groupe de l'élève (groupe 1 ou 2)
* les numéros (de 1 à 15) selon la fiche classe ;
* la couleur de la classe donnée le jour de la rencontre (rouge ou bleu)

Chaque masque sera étiqueté pour chaque enfant (numéro et couleur).

Les 2 ½ classes effectuant la partie sportive s'habilleront avec l'équipement vestimentaire approprié (validé par un adulte)

Avant le début des assauts, il sera rappelé aux élèves :

- l'aire de jeu et l'aire des résultats
- les instructions de sécurité:
  - laisser en permanence les fleurets sur les pistes de jeu ;
  - ne commencer l'assaut que lorsque chaque tireur est vêtu de l'équipement complet (masque en particulier).
- les Règles à respecter :
  - La touche est valable si le buste est atteint, toutes les autres parties du corps étant des touches non valables ;
  - Sortie de piste quel que soit l'endroit, on remet l'assaut ;
  - Ne pas se protéger le plastron avec le bras arrière, sinon point donné à l'autre tireur ;
  - Les 2 tireurs sont silencieux (lever le bras lorsque l'on a été touché);
  - Etre respectueux de l'adversaire et faire preuve de fair-play (reconnaître lorsque l'on a été touché).

Effectuer le plus de matchs possible.

A la fin de l'assaut, on va annoncer le résultat à 2. Pour être marqué sur le tableau, le résultat de l'assaut doit être validé par les 2 tireurs : c'est le perdant qui annonce. Pour l'annonce, avoir une annonce standard de celui-ci ;

- Exemple pour l'assaut du n°3 Rouge contre le n°2 Bleu :

Le perdant dit : « Je suis le n°3 Rouge et j'ai perdu contre le n°2 bleu »

Victoire: 2 pts ; Défaite:1 pt ; Irrégularité, Litige ou Match non joué:0 pt.

A la fin du jeu on additionne les points de tous les assauts effectués pendant le temps du jeu.
Un total individuel de points ainsi que le total classe seront annoncés en fin de rencontre.

- **PARTIE CULTURELLE :**

Cette année, aucun document ne sera a préparer en classe en amont de la rencontre.
L'USEP proposera différentes activités à réaliser sur place pour mobiliser les connaissances acquises tout au long du cycle.

La partie culturelle débutera par le visionnage de deux courtes vidéos (sur l'escrime puis sur l'escrime fauteuil). Elles serviront de rappel, notamment concernant le vocabulaire spécifique de l'escrime. Les élèves devront remobiliser ce vocabulaire dans les différents ateliers.

- Un mémory escrime
- Un questionnaire
- Une cocotte à fabriquer
- Des mots croisés autour des verbes d'action

Après la diffusion des vidéos les ateliers seront en accès libre.
Les corrections de chaque activité seront présentes sur place (pour les enseignants et les parents accompagnateurs)

Ce temps d'échange ne fera l'objet d'aucun classement et sera géré par un personnel de l'USEP accompagné d'un enseignant.
Ce temps culturel doit permettre de développer un comportement citoyen des élèves (écoute, respect et entre-aide selon l'activité choisie).

L'équipe U.S.E.P. Villeurbanne