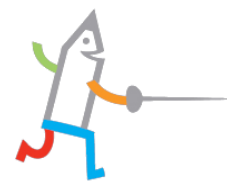


# Pôle Escrime: la chaussette



Avant le début de l'activité, chaque école se verra distribuer :

- 20 vies par élèves (petit cœur en carton)
- Une couleur de chasuble
- Un carnet de coloriage par élève (en lien avec l'activité)



GROUPE 1			GROUPE 2				
Matin : Escrime			Aprèm : Escrime				
Classe	Ecole	TOTAL	Classe	Ecole	TOTAL		
CM1	Z. Lafage	31	CM2	Z. Lafage	28		
CE2	P. Segala	22	CM1	P. Segala	27		
CE2	Pern	18	CM2	Boissières	20		
CE2	Catus	15	CM1	Catus	10		
CE2	St Denis Catus	11	CM1	St Denis Catus	7		
		Total :	97			Total :	92

## ▪ Boulevard du duel

Chaque tireur a vingt vies (petit cœur en carton) dans sa chaussette.

2X6 pistes (2 terrains) et un terrain « jeu d'escrime ».

Arme : **le sabre**

Longueur des pistes : 4/5m

## ▪ Les règles de base :

Zone de touche valable : Masque + buste et bras

Les touches sont portées avec le tranchant de l'arme.

Les touches sont portées en se fendant.

Assaut en **cinq touches gagnantes** (en auto-arbitrage) le vainqueur gagne un cœur de l'adversaire (**ex : score maximum 5 à 4**)

**Normalement** : Le premier qui allonge le bras et qui se fend est prioritaire  
**MAIS** La règle de la priorité ne doit pas être un frein au jeu.

## ▪ Consigne de sécurité :

- Personne ne prend les armes sans masque
- A l'inverse, les sabres sont posés au sol avant d'enlever le masque
- Tout déplacement ou toute attente nécessaire entre 2 assauts s'effectuera avec la pointe des sabres dirigée vers le sol.
- Stopper l'activité si une mouche tombe.
- Ne tolérer aucun contact des sabres en dehors des assauts

**SI UN ELEVE ARBITRE :**

**PLACER L'ELEVE ARBITRE SUR LA PISTE 1 OU 10  
A L'EXTERIEUR DU TERRAIN (voir plan ci-dessous)**

**SI PLUS DE 2 ARBITRES (IL Y AURA FORCEMENT 2 PISTES DE LIBRES) :**

**PLACER DONC L'ARBITRE SUR UNE PISTE LIBRE (voir règles du jeu ci-dessous)**





Chaque enfant se verra distribuer 20 vies, 1 chasuble, une veste et un carnet de coloriage avant le début de l'activité.

Possibilité de gagner 6 vies supplémentaires aux ateliers devinettes (3 vies) et charades (3 vies).

L'atelier rébus sera animé par un animateur en groupe sans possibilité de gagner d'autres vies.

Afin de mélanger les élèves, nous diviserons chaque école en 5 groupes. Quatre groupes dispatchés sur les quatre terrains d'escrime et un groupe qui commencera par les ateliers (rébus, devinettes, charades, la phrase).

Sur chaque terrain : 10 pistes pour 100 participants, la capacité maximum sera donc de 20 élèves par terrain tandis que le 5<sup>ème</sup> groupe sera aux ateliers (voir plan ci-dessous).

Exemple pour un effectif de 99 élèves :

- 20 élèves terrain bleu
- 19 élèves terrain rouge
- 20 élèves terrain jaune
- 20 élèves terrain vert
  
- 20 élèves aux ateliers

**Selon les effectifs, il est possible qu'un escrimeur se retrouve seul comme dans l'exemple du terrain rouge.**

**L'escrimeur aura donc la possibilité d'arbitrer un match et de se faire remplacer par un de ses camarades à la fin d'un duel (le responsable du terrain s'assurera du changement d'arbitrage équitable entre les 19 élèves)**

Le responsable de l'atelier rébus débutera son animation en même temps que le lancement des combats. Pendant qu'il animera l'atelier rébus, 4 d'entre eux iront s'affronter en duel (1 contre 1) sur les deux autres ateliers. Une fois les 2 ateliers réalisés, les 4 élèves retourneront à l'atelier rébus, ainsi de suite jusqu'à ce que tous les escrimeurs du groupe aient réalisé les 2 ateliers (charades, devinettes, la phrase).

**Selon les effectifs, il est possible qu'un escrimeur se retrouve seul, il réalisera donc les ateliers, tout seul ou à trois.**

Les escrimeurs auront la possibilité de gagner 6 vies supplémentaires aux ateliers :

- Devinettes (3 vies) pour l'élève qui remporte le duel
- Charades (3 vies) pour l'élève qui remporte le duel

**L'atelier rébus ne permet pas de gagner d'autres vies**

Une fois que tous les escrimeurs du premier groupe seront passés aux 2 ateliers, l'animateur demandera à un deuxième groupe de le rejoindre. Le premier groupe prendra donc leur terrain, ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que les 4 groupes d'escrimeurs aient réalisé les ateliers.

**Atelier coloriage facultatif**

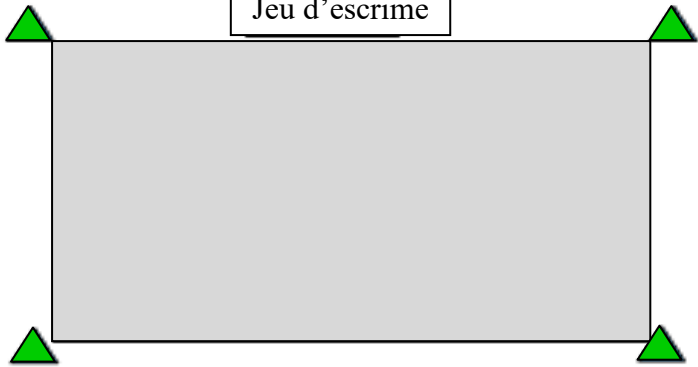


# PLAN D'ORGANISATION

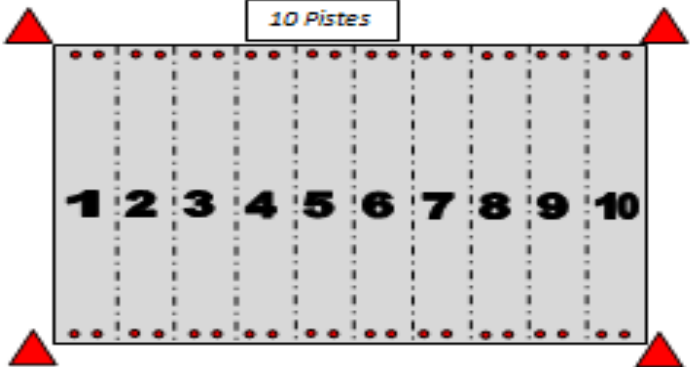
## POLE ESCRIME



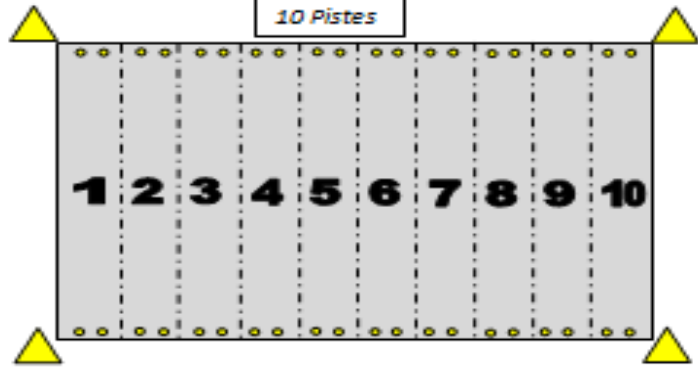
Jeu d'escrime



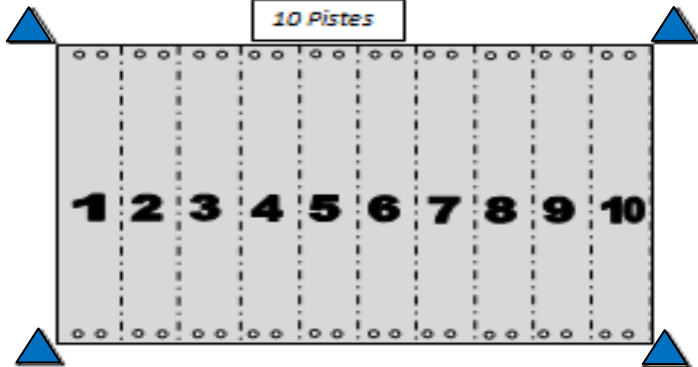
10 Pistes



10 Pistes



10 Pistes



Atelier Facultatif  
Coloriage

### ATELIERS (DUEL) :

Charades

Devinettes

Rébus  
(En groupe)

