J+S-Kids: Introduction à l’escrime – Leçon 8

L’arbitrage

Auteur
Jean-Marc Cagnet, chef de discipline J+S Escrime

Conditions cadres

Durée de la leçon	≥60 minutes
Niveau	☐ simple ☐ moyen ☑ difficile
Âge recommandé	8 ans
Taille du groupe	7 à 8 enfants
Env. du cours	Salle de sport
Aspects de sécurité	Idem

Objectifs/But d’apprentissage
Rôle de l’arbitre et des valeurs éducatives

Indications
Mettre l’accent sur l’aspect ludique de l’arbitrage.

Contenu

MISE EN TRAIN

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
10’’	**Echauffement dirigé** 1 ou 2 élèves dirigent l’échauffement sous contrôle de l’enseignant.		

PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
10’	**Combats individuels** Un arbitre par match, explications des règles: priorité, terrain, cibles, etc. Une piste de 14m, une ligne centrale départageant les 2 côtés, ligne de mise en garde à 2m de part et d’autre, on ne se croise jamais. En garde avant de commencer, prêts, allez et le match commence. Halte pour arrêter le match et désigner le tireur touché. 1 point par touche. Choisir une cible (ventre, bras, jambe etc.).		Armes, vestes, masques
30’	**Combats par équipe** Match par équipe en relais: 5, 10, 15, 20, etc. Et un arbitre qui remplit la feuille de poule. La feuille de poule en escrime est la même qu’au football.		Armes, vestes, masques

PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
10’	**Cérémonie** Les enfants organisent une petite cérémonie protocolaire avec annonce des résultats et remise de récompenses de leur choix.		Improvisé