

2023-2024

**FENCING
EVOLUTIONS**



FENCING EVOLUTIONS

Programme de développement de
l'escrime en Belgique



Allée du Stade Communal, 3
5100 JAMBES
WWW.FFCEB.ORG

WWW.FENCINGEVOLUTIONS.BE

VLAAMSE
SCHERMBOND
VZW



VLAAMSE
SCHERMBOND
VZW



2023-2024

NOTE D'INTENTION

Dans notre société du « résultat immédiat » mettant la notion de patience et de volonté au second plan, il est important de tenter une approche pédagogique accrocheuse qui fidélisera les futurs escrimeurs au sein de nos clubs.

C'est pourquoi, la Fédération Francophone des Cercles d'Escrime de Belgique poursuit le développement du projet éducatif amorcé en 2016 par le Maître Jean Colot. C'est sur base de ce dossier que repose la version actuelle des écussons fédéraux rebaptisée :

« **Fencing Evolutions** ».

Il ne s'agit en rien d'un écrit dogmatique et définitif de l'enseignement de notre sport mais plutôt d'une nouvelle étape qui, à l'instar de l'escrime, se devra d'évoluer en comptant sur l'expérience commune des pratiquants, enseignants, arbitres et autres intervenants.

Tout comme le processus éducatif d'un tireur, la prise en main de cet outil par un moniteur peut être longue. Libre à chacun de subdiviser ce dernier en objectifs réalisables à court ou moyen terme afin de se l'approprier au mieux en tant que référent.

En plus d'une uniformisation des paliers d'apprentissage et d'une graduation progressive des exigences, Fencing Evolutions propose également une méthode d'enseignement plus en phase avec les dynamiques actuelles et la pédagogie active.



TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	5
PROJET PEDAGOGIQUE	6
- Objectifs et conception.....	6
- Le rôle du moniteur.....	7
METHODOLOGIE	8
CONNEXIONS	9
- L'Adeps et le monde scolaire.....	9
- Labélisation.....	9
- Enseignement et formation de cadres.....	9
- Arbitrage.....	9
- Compétition et haut niveau.....	10
LES ECUSONS	11
- Organisation, utilisation et objectifs.....	11
- Jaune.....	12
- Orange.....	13
- Vert.....	14
- Bleu.....	15
- Rouge.....	16
- Violet.....	17
SOCLES DE COMPETENCES	18
- Jaune.....	19
- Orange.....	21
- Vert.....	24
- Bleu.....	27
- Rouge.....	29
- Violet.....	31
L'EVALUATION	32
- Principes de base.....	32
- Application.....	33
>>> Définir les compétences à acquérir.....	33
>>> Evaluation formative.....	33
>>> Evaluation certificative.....	33
- Outils.....	35
LIENS UTILES	37
SOURCES	38

INTRODUCTION :

« **Fencing Evolutions** » s'inscrit dans la philosophie du développement à long terme de l'athlète (programme canadien « DLTA » disponible en lien, à la fin de ce document), qui inspire les programmes de promotion et de développement sportif du Ministère des Sports de la Fédération Wallonie Bruxelles.

La fédération s'est impliquée dans un important travail de recherche et de documentation dans les domaines de la préparation physique, psychologique et psycho-sociale du sport et plus spécifiquement de l'escrime. Plusieurs experts ont été consultés en ce sens.

La **FFCEB** en partenariat avec le VSB (Vlaamse Schermbond) et l'ARAB-KSVB (Académie Royale des Armes de Belgique) souhaite, par le biais de ce programme, développer un dispositif éducatif global pouvant unifier les pratiques pédagogiques utilisées dans l'ensemble des clubs belges. Un retour de ces derniers, sous forme d'avis, d'expériences ou de critiques constructives sera donc bénéfique pour l'amélioration de « Fencing Evolutions ». Ce dernier fonctionne en étroite collaboration avec les autres dispositifs mis en place par la fédération tels que : la formation des cadres pédagogiques, le système de compétitions, la formation des arbitres et la labélisation des clubs.

Ce programme est un outil pédagogique qui vise simultanément le développement des différentes habiletés psychomotrices spécifiques de l'escrime (technique, tactique, ...) et tous les autres aspects du développement sportif et humain (psychomoteurs, psychologiques, sociaux).

- **Pour le jeune escrimeur**, c'est un moyen de se repérer dans sa progression, de la concrétiser et de la valoriser par le port de l'écusson, de mettre en place un projet sportif.
- **Pour les parents**, c'est un moyen de participer au projet, de comprendre l'évolution des progrès de leur enfant.
- **Pour les cadres sportifs** (étant certifiés par un brevet ADEPS ou équivalent), c'est un outil qui leur permet d'élargir et de planifier leur action pédagogique et de s'inscrire dans un projet collectif valorisant.
- **Pour les clubs**, FENCING EVOLUTIONS leur permet de participer à la dynamique collective de formation, non seulement des escrimeurs, mais aussi des futurs arbitres et des futurs cadres sportifs.
- **Pour les fédérations**, c'est un dispositif assurant une uniformisation entre les clubs rendant la pratique de l'escrime plus univoque : une compétition ou un entraînement pouvant être, par ce biais, identifié comme étant plus approprié à certains niveaux. Il permet également la pose d'un socle stable à l'usage des fédérations pour la formation de moniteurs sportifs ou d'arbitres.









PROJET PEDAGOGIQUE :

Objectifs et conception

Voici la structure interne du programme : Les chiffres correspondent à la codification des fiches de référence (cfr : pg 18)

<u>Pour chaque arme :</u>	<u>Pour chaque niveau :</u>
SIX NIVEAUX :	CINQ SOCLES DE COMPETENCES :
>> Ecusson jaune 1.0.0	>> Méthodologie0.0.0
>> Ecusson orange2.0.0	>> Technique 0.1.0
>> Ecusson vert 3.0.0	>> Tactique0.2.0
>> Ecusson bleu4.0.0	>> Cognitif0.3.0
>> Ecusson rouge5.0.0	>> Arbitrage0.4.0
>> Ecusson violet6.0.0	>> Entraînement0.5.0
	>> Evaluation0.6.0

Pour valider l'obtention d'un **écusson**, l'escrimeur doit obtenir une évaluation certificative positive dans tous les socles que comporte ce dernier :

TECHNIQUE	TACTIQUE	COGNITIF	ARBITRAGE	ENTRAINEMENT	VALIDATION
					

Les trois premiers écussons concrétisent les apprentissages de base.

A partir de l'écusson vert s'amorce le programme de **perfectionnement sportif** et des liens sont établis avec d'autres dispositifs existant : La formation d'arbitre et la formation de moniteur sportif.

Les méthodes actuelles d'enseignement se basent sur le développement à long terme de l'élève. La formation continue qui en découle peut-être soutenue par une pédagogie plus « active » plaçant l'élève au centre de son processus d'apprentissage global (approche holistique centrée sur le sportif et prenant en compte tous les paramètres de son développement : physique, psychologique, socio-affectif, technique, tactique,). Dès lors, l'apprenti escrimeur doit en être le moteur et le gestionnaire principal de son évolution, tout en bénéficiant de la supervision bienveillante d'un cadre référent (Maître d'Armes, coach, moniteur, ...).

Le rôle du moniteur / référent est capital :

Conseils à suivre afin d'accroître la motivation des élèves :

- **Le collectif :** En escrime comme ailleurs, l'être humain apprend et progresse grâce à son intégration dans un groupe. Dans tous nos clubs, le jeune escrimeur évolue au sein d'une collectivité dont il peut apprendre beaucoup. Dès lors, plus les liens sociaux tissés entre tous les membres du collectif sont solides, plus les apprentissages sont naturels et conséquents. Un groupe homogène favorisera naturellement l'intégration des élèves plus « faibles » en apparence et leur permettra de développer leur potentiel réel plus efficacement. Le moniteur doit renforcer les liens de groupe par le cadre, l'attitude, les activités...
>> efficacité accrue sur les principes d'évaluation et la mise en place intuitive du coaching, de l'arbitrage et de l'enseignement...
- **L'individu :** Le moniteur doit encourager le développement de la motivation intrinsèque par des défis ludiques et individuels dans un cadre collectif, créer une atmosphère de travail sereine et bienveillante. Placer les élèves en rivalité les uns avec les autres tend vers une pédagogie sélective sacrifiant beaucoup de talent potentiel.
- **La compétition** est un acte sportif réfléchi et volontaire, un objectif en soi... la compétition entre élèves lors des phases d'apprentissage ne favorise pas l'harmonie au sein d'une collectivité, le défi étant d'être son 1^{er} adversaire, de progresser en repoussant toujours plus loin ses propres limites tout en bénéficiant des encouragements de ses pairs.
- **Le moniteur**, à terme, n'est plus le moteur du processus d'apprentissage mais sert de référent, il devient l'observateur actif et bienveillant de son groupe d'apprentis.
>>>> Obtention d'une forme d'autonomie auprès de l'élève qui développera une certaine conscientisation de son propre parcours (fait et encore à faire...). Savoir se rendre compte des erreurs commises et avoir conscience d'être perfectible est un principe de fonctionnement en adéquation avec la pédagogie active (être le moteur de son propre développement).

« Tout seul, on va plus vite... Ensemble, on va plus loin. » Proverbe africain



METHODOLOGIE :

➤ Code fiche : Ecusson jaune : 1.0.0.

Les générations se succèdent et évoluent... Il n'est pas rare, de nos jours, de constater d'un rapide déclin de l'intérêt qu'un jeune pourrait accorder à une activité requérant de la patience et de la volonté afin d'acquérir un certain niveau. Ce phénomène doit être pris en considération durant les étapes de découverte.

- **Apprentissage différencié** : Chaque élève a un rythme d'apprentissage qui lui est propre. Parfois plus rapide, parfois plus lent en fonction de ses affinités avec le thème abordé... De ce fait, et pour éviter une éventuelle lassitude ou stagnation dans le processus pédagogique, il doit lui être proposé de passer à un niveau supérieur dans le domaine dans lequel il présente des facilités d'apprentissage avant d'avoir validé l'intégralité des compétences reprises dans l'écusson tout en continuant à son propre rythme dans les autres domaines.
- **Approche ludique** à calibrer en fonction du public. Donner une dimension ludique à chaque étape de travail est un excellent moyen d'accrocher les plus jeunes sans perdre de vue les objectifs.
- **Le collectif au service de l'individuel** : dynamique de groupe, synergie, observation et réflexion durant le travail par équipe donnent du profit au développement de chacun. De même, utiliser la pédagogie collective permet un bien meilleur rendement du temps consacré à chaque pratiquant.
- **Éviter la pédagogie dite « de résultat »**. Importance du processus, du temps de travail par rapport à l'objectif en soi.
- **La leçon individuelle comme outil de perfectionnement** lors de moments clés durant le processus d'apprentissage continu. A la demande de l'élève ou si l'enseignant l'estime nécessaire.
- **Importance du « statut » d'observateur pour chacun** : Les élèves prennent, tour à tour, un rôle d'arbitre ou de coach (analyse de la situation, poser son debriefing, conseils...). Ce procédé permet de réviser la matière tout en aidant ses pairs.
=> L'enseignant pourra toujours aider les élèves à reformuler au mieux leurs conseils en supervisant les échanges, en les dynamisant...



CONNEXIONS :

ADEPS et monde scolaire : L'Adeps est partenaire du projet dans le cadre de ses stages d'initiation scolaire ou périscolaire. Le programme de l'écusson jaune convient en tous points au contenu à transmettre lors de ces stages de vacances (volume de 20 à 30 heures)

LABELISATION : Les clubs qui participent au programme « Ecussons fédéraux » recevront le label « Ecole d'escrime de la FFCEB » (voir cahier des charges « labélisation »).

ENSEIGNEMENT ET FORMATION DE CADRES :

Moniteur sportif animateur, initiateur, éducateur ou entraîneur.

En suivant la formation de cadre dispensée par la FFCEB, le futur moniteur sportif sera détenteur d'un brevet reconnu par la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Cette dernière, étant soucieuse de la qualité de la formation, a mis en place des règles d'encadrement précises pour le subventionnement des activités sportives, qu'elles soient compétitives ou de type loisir-social. A chacun de ces quatre brevets correspondent des domaines de compétences intrinsèquement liés au programme de Fencing Evolutions :

MS animateur : Susciter la vocation pédagogique de l'escrimeur par la prise en charge des plus jeunes ou moins expérimentés. Validation de l'écusson violet >> Accès à la formation.

MS initiateur : Champ d'action reposant sur l'enseignement de la matière des écussons jaune, orange et vert.

MS éducateur : Champ d'action reposant sur l'enseignement de la matière de TOUS les écussons.

MS entraîneur : Champ d'action reposant sur l'enseignement de la matière de TOUS les écussons avec, comme spécificité supplémentaire, la formation des sportifs de haut niveau.

ARBITRAGE :

L'arbitre joue un rôle indispensable dans la pratique loisir ou compétitive de l'escrime et il mérite d'être valorisé.

Ayant une parfaite connaissance du règlement, l'arbitre est le garant du bon déroulement d'un assaut. Compétences développées : fair-play, respect, sens des responsabilités, ...

Durant les entraînements et assauts hebdomadaires au sein des clubs, les tireurs ont rarement un arbitre à disposition et doivent donc gérer leurs assauts en auto arbitrage.

Dès lors, le développement des compétences arbitrales DOIT faire partie du programme de formation de l'escrimeur de façon intégrée. Il reprend donc, graduellement, un apprentissage des règles d'assaut et la mise en place de situations aménagées permettant de développer progressivement une bonne lecture du jeu.

A partir de l'écusson rouge, l'escrimeur sera détenteur d'un brevet d'arbitre régional reconnu par la FFCEB ou le VSB et sera habilité à exercer sous certaines conditions dans les compétitions des jeunes U11, U13 et U15.

COMPETITION ET HAUT NIVEAU :

Loisir, liens sociaux, sport santé, compétition, ... A chaque escrimeur sa motivation. Il n'y a pas de mauvaise raison à la pratique de l'escrime. Le programme Fencing Evolutions est conçu pour convenir à n'importe quelle ambition, y compris l'escrime loisir ou sociale, grâce à l'organisation de son parcours d'apprentissage progressif et adapté à tous.

En parallèle à l'escrime loisir, la compétition constitue un contexte très riche en apprentissage. Mais elle ne se pratique pas efficacement à moins d'y être bien préparé*. L'écusson orange garantit cette bonne préparation pour une entrée en matière lors de compétitions régionales, alors que les écussons vert et bleu enrichissent le bagage précédemment acquis par l'ajout d'autres compétences d'ordre technique, tactique ou psychologique permettant la suite du cheminement du tireur dans le monde de la compétition.

Les composantes technico-tactique, cognitive, physique ou encore psychologique doivent être développées le plus possible afin de permettre l'émergence des capacités nécessaires à un tireur souhaitant se confronter à la compétition de haut niveau. Fencing Evolutions contribue à l'édification de ces fondations en mettant l'accent sur tous les aspects de l'entraînement et le développement de l'autonomie.

* Un accès à la compétition trop précoce par manque de maturité physique, sportive, technique ou par manque de préparation mentale peut avoir des effets négatifs en cas de contre-performance : haut risque de dégoût et abandon de l'escrime.



LES ECUSONS :

Organisation, utilisation et objectifs :



« Un objectif sans plan n'est qu'un souhait » Antoine de Saint-Exupery.





JAUNE :

Stade de développement :

Découverte de l'activité et initiation. Phase dite « de communication ». Premières tentatives motrices dans des conditions aménagées, le plus souvent sous forme ludique. Importance du développement de la confiance en soi.

Elève :

Cible 6-10 ans. Investissement sportif peu efficace. Début d'acquisition des habiletés d'interaction sociale. Faible compréhension de la nature arbitraire des règlements.

Moniteur :

Aménagement de situations d'apprentissage dans des conditions stables et prévisibles. Sur base d'un travail aux prises de décisions limitées de la part de l'élève, le moniteur aura un haut degré de tolérance face aux imperfections (maladresse, force trop importante engagée, erreurs de rythme, imprécisions, ...).

Importance de la qualité des feedbacks (explicites ou implicites) sur les prestations afin de fournir une image très claire de la tâche à réaliser.

Evaluation :

Continue, en interne et supervisée par le moniteur qui observe et fournit des feedbacks... Essentiellement sous forme de prestation pratique pour les domaines : technique, tactique et entraînement. Elle peut prendre une forme écrite pour le domaine cognitif.

Un test peut être envisagé pour lui donner un caractère plus formel mais il n'y a pas de minima requis à ce stade : Toutes les compétences sont acquises ou en voie d'acquisition.





ORANGE :

Stade de développement :

La matière de l'écusson jaune est affinée et complétée par de nouvelles habiletés.

Elève :

Cible 8-12 ans. Alternance entre nouvelles acquisitions et consolidation. Amélioration de la coordination et de la précision. Le geste devient plus conscient. Peut se retrouver dans des situations nécessitant une prise de décision entre deux options techniques.

Moniteur :

Peut se montrer plus soucieux de la qualité d'exécution et du respect des éléments clés de la leçon si les conditions restent stables et prévisibles. L'introduction de contraintes (vitesse, enchaînements, incertitude ...) est à doser méticuleusement sous peine de voir le travail se dégrader. Le taux de répétition des mouvements doit être élevé, tout en apportant de la variété, pour fixer la compréhension et la bonne lecture des situations.

Les feedbacks mettent l'accent sur la réflexion et l'autoévaluation qualitative de l'élève : mise en place des bases de l'autonomie.

Evaluation :

Continue, méthodologie semblable en tout point à celle de l'écusson jaune. Une plus grande importance est accordée à la terminologie spécifique de l'escrime. Un test final suit l'évaluation continue (pour les domaines : technique, tactique et arbitrage) à l'aide d'une grille critériée créée par le moniteur.

Pour le domaine cognitif, le choix de la méthode lui est également laissé (texte à compléter, questionnaire à choix multiple, ...).





VERT :

Stade de développement :

Correspond à la période du pic de croissance offrant des opportunités pour développer l'endurance aérobie, la force, la vitesse. Responsabilisation dans la gestion du matériel, de l'arbitrage, de l'échauffement et des assauts. Consolidation et perfectionnement des acquis (jaune et orange).

De nouvelles habiletés sont introduites dans un cadre prévisible et stable. Les bases de la tactique sont amorcées.

Elève :

Cible 9-15 ans. Première expérience compétitive envisageable. Développement de l'esprit sportif.

Peut se retrouver dans des situations nécessitant une prise de décision entre 3 ou 4 options techniques. Développement du style personnel, de la créativité.

Moniteur :

Est attentif au maintien de la qualité des acquis en les transposant dans des conditions variables et sous contraintes (vitesse, enchaînements, incertitude, distance, ...).

Favorise l'expression du style et de l'autonomie durant les assauts et l'autoévaluation. La leçon individuelle commence à prendre une part importante dans l'apprentissage.

Evaluation :

Continue, méthodologie semblable en tout point à celle de l'écusson orange mais le niveau d'exigence s'élève et le contexte de l'évaluation se modifie progressivement : autre lieu, autre moniteur. Tests d'évaluation pratique, écrits ou oraux.





BLEU :

Stade de développement :

L'écusson bleu est d'un niveau de complexité plus élevé que le vert mais correspond à la même tranche d'âge. Stade du perfectionnement.

Augmentation du niveau de recherche tactique et de l'efficacité de la gestion des situations de combat. Le répertoire technique s'élargit et le niveau d'exigence s'élève significativement.

Elève :

Cible 11-16 ans. Après le pic de croissance, l'entraînement physique est progressivement poussé.

Responsabilisation et implication dans les aspects collectifs de l'entraînement. Les compétences arbitrales et l'investissement dans les phases d'entraînement des moins expérimentés (jaune et orange) sont encouragés.

Moniteur :

Met l'accent sur la collaboration enseignant - élève durant les leçons individuelles semblables aux conditions d'assaut en compétition (intensité, prise de décisions, variété technique, ...). Utilise le questionnement et le dialogue pour favoriser l'analyse et l'autocorrection.

Evaluation :

Identique à l'écusson vert.





ROUGE :

Stade de développement :

Les acquis sont nombreux, plusieurs options sont possibles pour la suite donnée au projet sportif : Haute performance, enseignement ou arbitrage. L'élève est amené à seconder le moniteur dans son projet pédagogique avec les écussons précédents. L'accent est mis sur l'arbitrage en situation réelle à l'occasion de compétitions du circuit Jeunes Lames sous la supervision d'un arbitre national. A l'issue du processus, un certificat d'Arbitre Jeunes Lames est décerné.

Elève :

Cible 14-23 ans. Période complexe : scolarité, centres d'intérêts multiples et changeant, développement de la personnalité, ...

Moniteur :

Importance de la gestion émotionnelle de l'élève qu'il convient de traiter comme un adulte, respecter ses choix. Importance de l'aspect social de la relation enseignant - élève.

Evaluation :

Conduite en commun par l'instance fédérale et l'enseignant du club à l'occasion de rassemblements, entraînements ou stages organisés par la FFCEB. Méthodologie semblable en tout point à celle des écussons précédents.





VIOLET :

Stade de développement :

Stade final du programme. Investissement dans la vie sociale du club par l'entrée en formation d'enseignant.
La certification fédérale de moniteur sportif animateur ouvre la voie aux cours spécifiques de moniteur sportif de l'ADEPS.

Elève :

Evolution selon la motivation personnelle. Bagage technique et tactique conséquent permettant la voie de l'enseignement ou de l'arbitrage (portée, à terme, au niveau national et international).

Moniteur :

Son rôle évolue en tant que conseiller, mentor, ...

Evaluation :

Conduite en commun par l'instance fédérale et l'enseignant du club à l'occasion de rassemblements, entraînements ou stages organisés par la FFCEB.
Méthodologie semblable en tout point à celle des écussons précédents.



LES SOCLES DE COMPETENCES :

Continuum vertical :

Le système de progression de FENCING EVOLUTIONS est modulaire et adaptatif au rythme de chacun...

Le socle (ou domaine) de compétences (technique, tactique, cognitif, entraînement et arbitrage) peut être en **progression indépendante** à la validation des **niveaux** (écussons) : voir « apprentissage différencié », page 8.

Exemple du niveau d'un escrimeur en apprentissage :

Technique : orange
Tactique : jaune
Cognitif : jaune
Entraînement : jaune
Arbitrage : vert

>> L'escrimeur a validé l'écusson jaune tout en ayant une progression plus avancée dans les socles :

Technique et arbitrage...

>>> N.B. : Toutes les compétences des premiers écussons sont enseignées sans nécessairement utiliser la terminologie spécifique. Avec des enfants, le langage imagé est plus approprié. Les exercices sont pratiqués en coopération avec l'enseignant ou avec un partenaire. C'est une phase de découverte, de développement de la proprioception, d'intégration de l'arme au schéma corporel. L'élève apprend à voir et sentir avec son arme.

>> **Une fiche de référence** est disponible en outil complémentaire pour chaque aptitude ou compétence évoquée dans ce document.

Chaque **fiche** est inventoriée en respectant une **codification à trois chiffres**. Cfr page 6.

>Le premier renvoie à **l'écusson** (1.0.0)

>Le second renvoie au **socle de compétences** (0.1.0)

>Le troisième renvoie à **l'apprentissage thématique** (0.0.1)

Ex : **FICHE 1 . 3 . 1** : >> Ecusson jaune, socle de compétences cognitif, règles de base de la sécurité.

« Le secret du succès est dans la cohérence des objectifs » Benjamin Disraeli.



Écusson jaune :

Pour l'obtention de l'écusson jaune, l'escrimeur sera capable de :

>>Socle technique :

Tronc commun :

- Tenir sa posture et sa position de garde. (1.1.1.)
- Tenir correctement son arme et saluer. (1.1.2.)
- Se déplacer : marche, retraite, fente, appel du pied avant / arrière. (1.1.3.)
- Toucher de pied ferme, en marche, en fente, en marche + fente. (1.1.3. / 1.1.5.)
- Discerner la ligne ouverte / fermée. (1.1.4.)
- Attaquer par coup droit ou dégagement. (1.1.5.)
- Attaquer par battement + coup droit ou dégagement. (1.1.5.)

Spécifique fleuret :

- Connaître les lignes hautes : position de main en sixte ou tierce et quarte. (1.1.4.)
- Effectuer des parades latérales en ligne haute + ripostes immédiates par coup droit ou dégagement. (1.1.5.)
- Doigté : Apprendre l'engagement. (1.1.6.)
 - + touche par coup droit.
 - + touche par dégagement si fermeture de ligne.
 - + pression + touche par coup droit ou dégagement si fermeture de ligne.
 - + moulinet (contrôle du fer) + touche par coup droit ou dégagement.

Spécifique épée :

- Toucher au corps et aux avancées (manchette et saignée). (1.1.5.)
- Connaître les positions de main en sixte, quarte et octave. (1.1.4.)
- Parer en sixte et en octave et de riposter en opposition de fer. (1.1.5.)
- Doigté : Apprendre l'engagement. (1.1.6.)
 - + touche par coup droit.
 - + touche par dégagement si fermeture de ligne.
 - + pression + touche par coup droit ou dégagement si fermeture de ligne.
 - + moulinet (contrôle du fer) + touche par coup droit ou dégagement.

Spécifique sabre :

- Connaître les positions de main en tierce, quarte et quinte. (1.1.4.)
- Parer en tierce, en quarte et en quinte + riposter à la tête. (1.1.5.)
- Effectuer une attaque directe à la tête, à la manchette dessus. (1.1.5.)
- Toucher à la figure, au ventre et au flanc. (1.1.5.)





>> Socle tactique :

Tronc commun :

- Informel : les apprentissages tactiques découlent naturellement des situations mises en place et ne nécessitent pas une approche trop structurée. (1.2.1. / 1.2.2. / 1.2.3.)

>> Socle cognitif :

Tronc commun :

- Les règles de base de la sécurité en escrime : (1.3.1.)
 - 1° Porter son masque quand on est armé.
 - 2° Attendre la permission d'enlever son masque.
 - 3° Ne pas courir.
 - 4° Hors assaut, tenir son arme vers le bas.
 - 5° Je contourne les lieux d'assaut.
 - 6° Problème ? Appeler en levant le bras.
 - 7° Contrôler sa force.
 - 8° Ne pas tourner le dos à l'adversaire.
 - 9° Vérifier la sécurité de son arme.
 - 10° Vérifier la courbure de son arme.
 - 11° Attacher correctement sa tenue.
 - 12° Vérifier la sécurité de son adversaire.
- Comprendre le fonctionnement d'une feuille de poule. (1.3.2.)
- Reconnaître son arme (droitier ou gaucher) et décrire comment la tenir. (voir 1.1.2)
- Identifier les trois armes et en nommer les différentes parties. (1.3.3.)
- Connaître la manière de toucher et les surfaces valables aux 3 armes. (1.3.4.)
- Connaître et comprendre les ordres de l'arbitre : « en garde, prêts ?, allez !, halte, point ». (1.3.5.)

>> Socle de l'arbitrage :

Tronc commun :

- Initiation à l'arbitrage par le biais de situations de jeu et / ou aménagées. (1.4.1.)

>> Socle de l'entraînement :

Tronc commun :

- Participer à des séances de jeu et d'échauffement. (1.5.1.)
- Apprendre à travailler en coopération ou en opposition. (1.5.2.)
- Participer à des séances de déplacements d'escrime. (voir 1.1.3.)
- Participer à des séances d'exercices de respiration. (1.5.3.)





Écusson orange :

Pour l'obtention de l'écusson orange, l'escrimeur sera capable de :

>> Socle technique :

Tronc commun :

- Reprendre et perfectionner le domaine technique de l'écusson jaune.
- Se déplacer : marche lente + rapide, demi-marche et retraite et fente, marche et retraite en 3 temps. (2.1.1.)
- Effectuer une attaque composée (précédée ou non d'un battement) par feinte de coup droit ou de dégagement. (2.1.2.)
- Enchaîner des actions simples allant jusqu'à la contre-riposte, directe ou indirecte. (voir 1.1.5.)

Spécifique fleuret :

- Toucher dans les lignes basses. (voir 1.1.4.)
- Changement d'engagement + suivi d'un coulé ou d'une pression, touche par dégagement (si fermeture ligne). (voir 1.1.5. - 1.1.6.)
- Effectuer une action offensive coordonnée avec déplacements : engagements en lignes hautes + suivi d'un coulé ou d'une pression, touche par dégagement (si fermeture ligne). (voir 1.1.5. - 1.1.6.)
- Attaquer par coupé. (voir 1.1.5.)
- Connaître et utiliser les positions de main en lignes basses : Prime et septime, seconde et octave. (voir 1.1.4.)
- Exécuter des parades circulaires, demi-circulaires et diagonales (4 lignes). (2.1.3.)

Spécifique épée :

- Ajouter la cible « cuisse » aux avancées. (voir 1.1.5.)
- Changer d'engagement + suivi d'un coulé ou d'une pression, touche par dégagement (si fermeture ligne). (voir 1.1.5. - 1.1.6.)
- Prendre le fer : l'opposition. (2.1.5.)
- Effectuer une action offensive coordonnée avec déplacements : engagements en sixte, quarte ou octave suivies de coup droit par opposition ou dégagement + remise. (voir 1.1.4. - 1.1.5. - 1.1.6.)
- Effectuer une contre-attaque simple / arrêt, sur les cibles découvertes par l'attaquant. (2.1.4.)
- Intégrer la position de main en septime. (voir 1.1.4.)
- Comprendre et appliquer la couverture de ligne et protection avec la coquille (« cône défensif ») + opposition de la coquille contre les attaques aux avancées. (2.1.5.)
- Exécuter des parades circulaires, demi-circulaires et diagonales. (2.1.3.)
- Exécuter une riposte suivie d'une remise. (voir 1.1.5.)

Spécifique sabre :

- Effectuer une attaque directe et indirecte à la tête, figure, manchette dessus, au flanc, au ventre. (voir 1.1.5.)
- Contre-attaquer à la manchette suivie d'une parade d'opposition + riposte. (2.1.4.)
- Effectuer un engagement, changement d'engagement et battement de tierce et de quarte. (voir 1.1.5. - 1.1.6.)





>> Socle tactique :

>> Informel... Cependant, quelques éléments sont abordés de manière plus précise et peuvent aboutir à une évaluation. (2.2.3. / 2.2.4.)

Tronc commun :

- Le rythme dans les déplacements. (2.2.1.)
- Utiliser la distance pour une action offensive (ex : rythme ou attaque sur la marche). (2.2.2.)
- Utiliser la distance pour une action défensive (tomber court, parade-riposte ou contre-attaque). (2.2.2.)
- Les profils du tireur : observer et anticiper : que faire face à l'action / attitude / distance de l'adversaire. (2.2.5.)

>> Socle cognitif :

Tronc commun :

- Connaître les termes du glossaire de l'escrime correspondant à l'écusson orange. (2.3.1.)
- Connaître les règles de sécurité et les règles de base de son arme (FIE). (voir FIE.org)
- Connaître les dimensions de la piste et la signification des lignes. (2.3.4.)
- Connaître le rituel des assauts. (2.3.3.)
- Connaître la convention (fleuret et sabre), identifier l'action prioritaire dans un énoncé de phrase d'arme écrit. (2.3.2.)
- Comprendre et expliquer le classement d'une feuille de poule. (2.3.5.)

Spécifique fleuret :

- Connaître le rôle de l'arbitre, les signaux et commandements suivants : « départ de l'attaque », « touche », « touche non valable », « l'attaque non », « parade », « point », « simultané ». (voir 1.3.5. - 1.4.1.)

Spécifique épée :

- Connaître le rôle de l'arbitre, les signaux et commandements suivants : « touche », « point », « coup double ». (voir 1.3.5. - 1.4.1.)

Spécifique sabre :

- Connaître le rôle de l'arbitre, les signaux et commandements suivants : « départ de l'attaque », « touche », « point », « départ simultané ». (voir 1.3.5. - 1.4.1.)





>> SoCLE de l'arbitrage :

Tronc commun :

- Se positionner correctement. (voir 1.4.1.)
- Arbitrer une situation d'assaut aménagée en utilisant les signaux appropriés. (voir 1.3.5. - 1.4.1.)
- Jouer le rôle d'assesseur : lever le bras après avoir vu une touche et donner l'information correcte : « oui valable », « oui non-valable », « non », « abstention ». (2.4.1.)

Spécifique fleuret :

- Identifier une touche correctement portée (développement de l'attaque). (voir 1.1.5. - 2.3.2.)
- Identifier la priorité de l'action offensive. (2.3.2.)
- Identifier une touche valable / non valable. (voir 1.3.4.)

Spécifique sabre :

- Identifier une touche correctement portée (développement de l'attaque). (voir 1.1.5. - 2.3.2.)
- Identifier la priorité de l'action offensive. (2.3.2.)

>> SoCLE de l'entraînement :

Tronc commun :

- Travailler la respiration abdominale. (2.5.1.)
- L'émotiomètre. (2.5.2.)
- Développement et affutage des déplacements. (2.5.3.)
- S'intégrer dans des exercices collectifs variés (ateliers, circuits, relais, ...). (Voir fiches « entraînement » et « tactique » jaune / orange).
- Travailler en coopération et en opposition, suivant les consignes. (Voir fiches 1.5.2. + « technique » et « tactique » jaune / orange).

>> Sur le plan psychomoteur : sont visées les habiletés motrices générales : équilibre, coordination, rythme, vitesse gestuelle.

>> Sur le plan psychologique : le développement de la confiance en soi et de la motivation intrinsèque.





Écusson vert :

Pour l'obtention de l'écusson vert, l'escrimeur sera capable de :

>> Sole technique :

Tronc commun :

- Reprendre et perfectionner le domaine technique de l'écusson orange.
- Se déplacer : Sursauts, bonds, balestra, flèche (épée et fleuret) en combinaisons variées, changer de rythme. (3.1.1.)
- Perfectionner les attaques simples : Battement + coup droit / dégagement. Sur préparation ou en développement avec changement de rythme. (voir 1.1.5. et 2.2.1.)
- Perfectionner les attaques / ripostes composées sur base d'une préparation au fer ou d'une feinte vers différentes lignes ou cibles. (voir 2.1.2.)
- Exécuter une attaque suivie d'une remise / reprise / redoublement. (3.1.2.)
- Exécuter une esquivé. (3.1.3.)
- Exécuter des parades composées suivies de ripostes immédiates (directe ou indirecte). (voir 2.1.3.)
- Exécuter une riposte avec opposition. (3.1.4.)

Spécifique fleuret :

- Doigté : coulé, liement, croisement, enveloppement (offensif ou contre-offensif). (3.1.4. et voir 1.1.6.)
- Exécuter une contre-attaque simple ou d'opposition en ligne haute. (3.1.4. et voir 2.1.4.)
- Effectuer une attaque composée sur base d'une feinte de coupé. (voir 1.1.5. et 2.1.2.)
- Placer la ligne + déroberement. (3.1.5.)

Spécifique épée :

- Doigté : coulé, liement, croisement, enveloppement (offensif ou contre-offensif). (3.1.4. et voir 1.1.6.)
- Ajouter la cible « pied » aux avancées. (voir 1.1.5.)
- Contre-attaquer en opposition et par déroberement. (voir 2.1.4.)

Spécifique sabre :

- Effectuer la passe arrière. (3.1.1.)
- Utiliser la position de seconde, parade + riposte. (voir 1.1.4. et 1.1.5.)
- Effectuer une attaque ou contre-attaque à la manchette dessus, dessous, intérieure ou extérieure. (voir 1.1.5. et 2.1.4.)
- Doigté : La ligne, le coup de pointe, contrôle de la pointe et déroberement. (3.1.5.)





>> Socle tactique :

- Les apprentissages tactiques acquièrent un caractère formel : organisé, structuré et évalué.

Tronc commun :

- Mettre en situation d'assaut les éléments techniques vus jusqu'à ce niveau.
- Identifier les actions à effectuer par rapport au comportement adverse ou de son positionnement. (3.2.3.)
- Mettre en place des tactiques contre des tireurs de main contraire. (3.2.4.)
- Utiliser la seconde intention : tendre un piège à l'adversaire. (3.2.2.)
- Varier le rythme et la distance : synchronisation et rupture. En attaque et en défense. (3.2.1.)
- Effectuer une fausse attaque : feinte d'attaque, de corps, de contre-attaque (pour remise / reprise / redoublement ou parer et riposter). (3.2.2.)
- Utiliser les feintes défensives : invites et fausses parades (pour composition défensive avant riposte). (3.2.2.)

>> Socle cognitif :

Tronc commun :

- Connaître les termes du glossaire de l'escrime correspondant à l'écusson vert. (3.3.1.)
 - Assimiler les règles relatives aux limites de la piste. (3.3.2.)
 - Identifier la panne de matériel : arme, fil de corps, enrouleur, veste électrique et masque (fleuret et sabre). (3.3.3.)
 - Connaître les principes de base de l'échauffement et en donner quelques exemples. (3.3.4.)
 - Connaître les principes de base de la respiration contrôlée. (3.3.5.)
 - Faire preuve d'esprit sportif suivant les règles de comportement suivantes:
1. D'abord observer tous les règlements, ne jamais chercher à commettre délibérément une faute.
 2. Les officiels méritent le respect de tous. Leur présence est essentielle à la tenue de toute compétition.
 3. Accepter toutes les décisions de l'arbitre sans mettre en doute son intégrité.
 4. Reconnaître dignement la défaite sans vouloir s'en prendre aux adversaires.
 5. Accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser ses adversaires.
 6. Reconnaître les bonnes performances des adversaires.
 7. Refuser de gagner par des moyens illégaux ou par la tricherie.
 8. Chercher l'équité dans les assauts et compter sur son seul talent et ses habiletés pour tenter de gagner.
 9. Encourager ses coéquipiers autant suite à une erreur qu'à une bonne performance.
 10. Garder sa dignité en toute circonstance, démontrer que l'on est maître de soi et refuser que la violence physique ou verbale prenne le dessus.





>> Socle de l'arbitrage :

Tronc commun :

- Arbitrer des jeux et exercices d'escrime entre tireurs. (voir 1.4.1. et 2.4.1. / voir 1.2.1. et 1.2.3. et 2.2.3.)
- Arbitrer des situations d'assaut aménagées à l'arme électrique. (3.4.1.)
- Tenir une feuille de poule. (voir 1.3.2. et 2.3.5.)
- Arbitrer des assauts en poule d'entraînement. (voir 1.4.1. et 2.4.1. et 1.3.2. et 2.3.5.)
- Contrôler les armes et le matériel électrique. (3.4.2. et voir 3.3.3.)
- Perfectionner l'utilisation des signaux de l'arbitre. (voir 1.3.5.)

Spécifique fleuret :

- Arbitrer des situations d'assaut aménagées au fleuret électrique :
>> situation attaquant défenseur avec : placement de ligne / remise ou reprise pendant une riposte. (3.4.1.)

Spécifique sabre :

- Arbitrer des situations d'assaut aménagées au sabre électrique.
>> situation attaquant défenseur avec : placement de ligne / remise ou reprise pendant une riposte. (3.4.1.)

>> Socle de l'entraînement :

Tronc commun :

- S'échauffer correctement en autonomie (activation, tonification, étirements, spécifique). (3.5.1. et voir 3.3.4.)
- Réaliser des exercices de base du gainage. (3.5.2.)
- Gérer soi-même son niveau d'activation : exercices sur la respiration contrôlée. (voir 1.5.3. et 3.3.5.)
- Réaliser les gammes de base des exercices d'appuis en autonomie. (voir 1.5.1. et 2.2.1.)
- Montrer les aspects techniques des écussons jaune et orange à des escrimeurs débutants.





Écusson bleu :

Pour l'obtention de l'écusson bleu, l'escrimeur sera capable de :

>> Socle technique :

Tronc commun :

- Reprendre et perfectionner le domaine technique de l'écusson vert (développement du doigté).
- Effectuer une attaque composée de plusieurs feintes. (voir 2.1.2.)
- Effectuer une parade d'interception et une parade du « TAC ». (4.1.2.)
- Effectuer une parade en balayage + riposte. (4.1.5.)

Spécifique fleuret :

- Effectuer une parade en pronation : prime, seconde, tierce et quinte, suivie d'une riposte. (voir 1.1.4.)
- Effectuer un coup lancé. (4.1.1.)
- Effectuer une parade en balayage et riposter par coup lancé. (voir 4.1.1. et 4.1.5.)
- Contre-attaquer + parade adaptée à la finale d'attaque. (voir 2.1.4. et 1.1.4.)
- Riposter par liement ou croisement. (voir 3.1.4.)

Spécifique épée :

- Effectuer une parade en pronation : prime, seconde, tierce et quinte, suivie d'une riposte. (voir 1.1.4.)
- Adapter sa position de main (ex : sixte haute / basse, ...). (voir 2.15 et 4.1.6.)
- Effectuer un coup lancé. (4.1.1.)
- Utiliser les parades en cédant. (4.1.3.)
- Utiliser l'arrêt en cavant. (4.1.6.)

Spécifique sabre :

- Connaître la position de main en prime. (voir 1.1.4.)
- Doigté : touches répétées (relâchement). (voir 1.1.5.)
- Utiliser la flèche avec la jambe avant (sans croisement). (4.1.4.)
- Effectuer une attaque / contre-attaque en coup de pointe. (4.1.7.)
- Utiliser les parades circulaires. (voir 1.1.4. et 2.1.3.)
- Effectuer une feinte de contre-attaque suivie d'une parade + riposte. (4.2.2. et voir 2.1.4.)





>> Socle tactique :

Tronc commun :

- Mettre en situation d'assaut les éléments techniques vus jusqu'à ce niveau.
- Attaquer dans la préparation. (4.2.1.)
- Combattre dans la petite distance. (4.2.3.)
- Développer la seconde intention : le contre-temps, la contre-attaque composée et la feinte de contre-attaque. (4.2.2. et voir 3.2.2.)

Spécifique fleuret :

- Utiliser la seconde intention dans les actions simultanées et l'utilisation de la ligne. (4.2.2.)

>> Socle cognitif :

Tronc commun :

- Connaître les termes du glossaire de l'escrime correspondant à l'écusson bleu. (4.3.1.)
- Connaître les règles et sanctions relatives aux limites de la piste et à leur franchissement. (4.3.2. et voir 3.3.2.)
- Connaître les points clés du gainage. (4.3.3.)
- Connaître les principes et les exercices de base des étirements. (4.3.4.)

>> Socle de l'arbitrage :

Tronc commun :

- Arbitrer des situations aménagées d'assaut en analysant l'action. Et dans le respect de l'esprit du jeu. (4.4.1.)
- Arbitrer des assauts en poule d'entraînement en incluant la tenue de la feuille de poule et le contrôle du matériel électrique. (4.4.1. et voir 2.3.5. / 3.4.2.)
- Vérifier l'équipement propre à l'arme (ex : poids et courbure de l'arme, conductibilité masque et / ou veste). (4.4.2.)
- Faire preuve d'assurance dans l'analyse, la prise de décisions et l'exécution des gestes adéquats. (4.4.1.)

>> Socle de l'entraînement :

Tronc commun :

- Endosser le rôle de démonstrateur et répéteur pour les aspects techniques des écussons jaune et orange. (4.5.4.)
- Perfectionner le gainage : accroître la gamme d'exercices et en améliorer la maîtrise. (4.5.1.)
- Perfectionner le travail des appuis : accroître la gamme d'exercices et en améliorer la maîtrise. (4.5.2.)
- Se préparer mentalement en vue d'une compétition. (4.5.3.)
- Gérer le contrôle de l'éveil, des distractions et de la concentration. (4.5.3.)
- Perfectionner les techniques de visualisation et d'auto-langage fonctionnel. (4.5.3.)





Écusson rouge :

Pour l'obtention de l'écusson rouge, l'escrimeur sera capable de :

>> Sode technique :

Tronc commun :

- Reprendre et perfectionner le domaine technique de l'écusson bleu.
- Utiliser le combat rapproché. (5.1.1.)

Spécifique fleuret :

- Parer en cédant (même main et main contraire) : prime, quinte, tierce. (voir 4.1.3.)
- Riposter à « temps perdu ». (5.1.2.)
- Placer une contre-attaque avec esquive. (5.1.6.)
- Esquiver sur place et en fermant la distance. (5.1.3.)

Spécifique épée :

- Effectuer des prises de fer doubles et composées. (5.1.5.)
- Utiliser le contre arrêt. (5.1.4.)
- Placer un arrêt avec esquive. (5.1.6.)
- Esquiver sur place et en fermant la distance. (5.1.3.)

>> Sode tactique :

Tronc commun :

- Mettre en situation d'assaut et perfectionner les éléments techniques vus jusqu'à ce niveau.
- Perfectionner les éléments tactiques vus antérieurement.

Spécifique épée :

- Attaquer un adversaire qui ne fait rien. (5.2.1. / voir 2.2.5.)
- Défendre en attendant un adversaire qui attaque. (5.2.1. / voir 2.2.5.)





>> Socle cognitif :

Tronc commun :

- Connaître les termes du glossaire de l'escrime correspondant à l'écusson rouge. (5.3.1.)
- Connaître les fautes de combat et leurs sanctions. (voir règlement technique FIE : t.170)

>> Socle de l'arbitrage :

Tronc commun :

- Arbitrer des assauts en rencontre interclubs incluant : le contrôle du matériel et la tenue de la feuille de poule. (voir 2.3.5. / 3.4.2. / 4.4.1.)
- S'engager dans le processus de formation d'arbitre régional par le biais des fédérations (Ex : FFCEB : Arbitre « jeunes lames » / VSB Beker). (voir plan de formation FFCEB)

>> Socle de l'entraînement :

Tronc commun :

- Connaître et participer à des séances d'échauffement, de déplacements, de pédagogie collective et d'étirements correspondant au niveau de l'écusson rouge. (voir fiches thématiques adéquates).
- Endosser le rôle de répétiteur pour les aspects techniques des écussons précédents. (voir 4.5.4.)





Écusson violet :

Pour l'obtention de l'écusson violet, l'escrimeur sera capable de :

>> Socle technique :

Tronc commun :

- Entretien et perfectionnement de la maîtrise du domaine technique des écussons précédents.

>> Socle tactique :

Tronc commun :

- Entretien et perfectionnement de la maîtrise du domaine tactique des écussons précédents.

>> Socle cognitif :

Tronc commun :

- Connaître les principes de base de l'animation d'un groupe de jeunes débutants. (6.3.1. et voir 1.0.0.)
- Connaître les principes de base des premiers jeux d'escrime. (6.3.2.)

>> Socle de l'entraînement :

Tronc commun :

- Participer activement à des séances d'entraînement intégrant une méthodologie de l'enseignement axée sur un collectif de débutants. (6.5.1.)
- Animation de jeux d'échauffement et arbitrage de jeux d'escrime. (6.5.2.)
- Connaître et participer à des séances d'échauffement, de déplacements, de pédagogie collective et d'étirements correspondant au niveau des écussons précédents (voir fiches thématiques adéquates).
- Endosser le rôle de répétiteur pour les aspects techniques des écussons précédents. (voir 4.5.4.)
- Obtenir le brevet d'animateur fédéral. Accès à la formation ADEPS de moniteur sportif initiateur / cours spécifiques d'escrime. (voir processus FFCEB)

NB : Si le sportif est en possession des écussons verts des deux autres armes, il est exempté d'examen technique préalable donnant accès aux cours spécifiques.



L'ÉVALUATION :

- Codes fiches : Ecusson jaune : **1.6.1.** / **1.6.2.** / **1.6.3.**
- Codes fiches : Ecusson orange : **2.6.1.** / **2.6.2.** / **2.6.3.**
- Code fiche : Ecusson vert : **3.6.1.**
- Code fiche : Ecusson bleu : **4.6.1.**
- Code fiche : Ecusson rouge : **5.6.1.**

Principes de base :

L'évaluation est une étape clé de la progression. En matière d'apprentissage moteur, on considère qu'un acquis doit se concrétiser par :

- Un accroissement de la performance.
- Une persistance de cette amélioration.
- Une adaptabilité accrue.
- Une automatisation.
- L'autonomie.
- Une modification de la dépense énergétique.

Cependant, la qualité d'exécution immédiate d'un mouvement, réussi ou non, ne permet pas de juger s'il y a eu apprentissage. Ce dernier ne peut être évalué qu'après un certain temps de latence au moyen de deux procédés :

- **Le test de rétention :**
Exécution d'une habileté motrice après un certain délai durant lequel elle n'a pas été pratiquée. L'objectif étant d'évaluer la persistance du niveau de performance entre les premiers essais et celui effectué lors de ce test. La différence de niveau de performance détermine s'il y a eu apprentissage.
- **Le test de transfert :**
Permet de mesurer l'adaptabilité de l'habileté motrice lorsqu'elle est soumise à une nouvelle situation, un contexte modifié :
Suppression des feedbacks externes et modification de l'environnement physique (autre lieu, autre moniteur, autre partenaire / adversaire).



Application :

Pour chaque écusson, le processus d'évaluation se fait en trois étapes :

- **1° Définir les compétences à acquérir.**

Des tableaux, élaborés par l'enseignant en respectant les socles de compétences de chaque écusson et adaptés au public cible sont proposés aux sportifs pour leur permettre d'identifier clairement leurs objectifs durant leur parcours d'apprentissage.

- **2° Evaluation formative.**

Mise en pratique selon trois axes :

1° **L'Autoévaluation** continue permet à l'élève de se remettre en question dans l'instant.

« Cela s'est-il passé comme prévu ? ».

« Si la phrase d'armes se représentait, que devrais-je conserver ? Que devrais-je améliorer ? »

Habituer le jeune escrimeur à verbaliser ses constatations durant les premières phases de l'apprentissage pour lui permettre d'acquérir cet automatisme plus tard sous forme de questionnement et d'analyse personnels.

2° Cette dernière se voit enrichie par « **L'évaluation par les pairs** », éclairante pour celui qui reçoit des conseils mais aussi pour celui qui les propose. L'objectif étant de réviser sa matière en faisant appel à ses connaissances afin de prodiguer au mieux ses observations sur les points positifs et ceux à améliorer.

Peut prendre la forme d'un micro-débat collectif débouchant sur des conseils donnés en toute objectivité. La forme donnée à cette évaluation est laissée à l'appréciation de l'enseignant.

3° Ainsi que « **L'évaluation de l'enseignant** » qui résume les conseils et reformule / réoriente, si nécessaire, certains éléments en relevant les points abordés. Il peut également proposer des exercices illustrant la problématique rencontrée.

- Sur base de **L'évaluation formative** : Offrir la possibilité aux escrimeurs de remplir une fiche d'auto-évaluation pouvant reprendre :

>> les exemples de questionnement suivants :

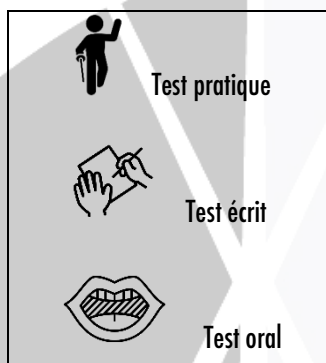
- Quel a été mon meilleur moment ?
- Trois conseils à me donner à moi-même...
- Un conseil à donner au groupe...
- Un conseil qui m'a été utile...

>> Une grille critériée à remplir avec des smileys, des couleurs, des pictogrammes de météo, ... ou du phrasé pour les plus grands. Cette fiche sera aussi élaborée par l'enseignant en respectant les socles de compétences propres à chaque écusson.


































- 3° Evaluation certificative.







Lorsque la compétence cible est considérée comme acquise, le sportif peut passer le test d'évaluation certificative (modalités spécifiques à chaque écusson) sous la forme d'un test pratique, écrit ou oral.

Pictogrammes de référence pour les évaluations certificatives :



Ci-dessous, deux tableaux récapitulatifs des modes d'évaluation ainsi que du contexte suivant les socles de compétences et niveaux :

			 		
Technique					
Tactique					
Cognitif	 	 	 		
Arbitrage					
Entraînement					

	 	 	 
Evaluation Certificative	Contexte Intra-club	Contexte Inter-clubs	Contexte fédéral

Outils :

Exemples de fiches d'autoévaluation, grilles critériées et questionnaires d'évaluation.

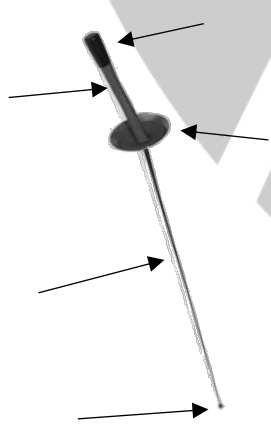
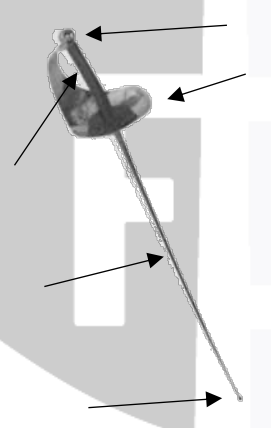
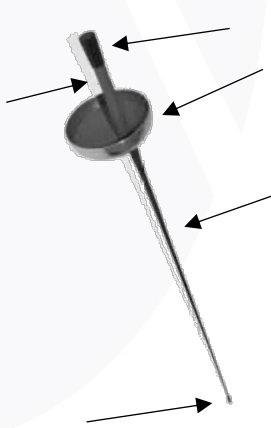
Questionnaire d'autoévaluation, exemple :

Objectif	Appréciation
A remplir par le référent	A remplir par l'élève
	sous forme de :
	Smiley...
	Couleur...
	Météo...
	Phrasé...
Note du référent :	

Questionnaire d'autoévaluation, exemple :

Selon toi,	Mon avis, ma réponse...
Quel a été ton meilleur moment ?	A remplir par l'élève...
Quels sont les trois conseils que tu te donnerais pour progresser ?	
Quel est le conseil qui t'a été le plus utile dernièrement ?	
Quel conseil pourrais-tu donner au groupe ?	
Quel conseil pourrais-tu donner à un partenaire ?	
Une autre idée ?	
Note du référent :	

Questionnaire d'évaluation du domaine cognitif, écusson jaune, exemple :

Arme : ?	Arme : ?	Arme : ?
		

Questionnaire d'évaluation du domaine cognitif, écusson orange , Exemple :

	L'Action	Qui a raison ?
1	A allonge le bras et attaque en un seul temps. B allonge son bras pendant l'attaque de A. Les deux se touchent en même temps	
2	A attaque. B, plutôt que de parer, esquive sans réussir. Les deux se touchent en même temps.	
3	A attaque. B pare mais marque un temps d'arrêt avant de riposter. A reprend immédiatement l'attaque. Les deux lampes s'allument.	
4	A exécute une attaque composée. Sur la fin de l'attaque de A, B allonge le bras. Les deux se touchent en même temps.	
5	A a le bras allongé, la pointe menaçant la surface valable. B écarte, avec son arme, la lame de A et attaque. A remet sa pointe en ligne. Les deux se touchent en même temps.	
6	A a le bras allongé, la pointe menaçant la surface valable. B attaque sans écarter la lame de A. Les deux se touchent en même temps.	
7	A recherche la lame de B pour attaquer. B soustrait sa lame et attaque A. Les deux se touchent en même temps.	
8	A exécute une attaque composée mais marque un temps d'hésitation. B en profite pour contre-attaquer. Les deux se touchent en même temps.	
9	A exécute une attaque composée. B intercepte la lame de A et riposte. A continue son attaque. Les deux se touchent en même temps.	
10	A fait une attaque qui est parée. B riposte immédiatement et A exécute une remise d'attaque dans le même temps. Les deux se touchent en même temps.	

Grille critériée d'entraînement, exercices d'appuis, écusson vert, exemple :

Contenu	Critère de développement / progression (à l'appréciation de l'enseignant)	Evaluation		
		Non-acquis	En voie	Acquis
A titre d'exemple :				
Enchaînement 1				
Enchaînement 2				
Enchaînement 3				
Note du référent :				

Grille critériée d'arbitrage, écusson bleu, exemple :

Contenu	Critère de développement / progression (à l'appréciation de l'enseignant)	Evaluation		
		Non-acquis	En voie	Acquis
A titre d'exemple :				
Situation 1	Se place correctement et se déplace de façon adéquate			
	A remplir par l'enseignant...			
Situation 2	Utilise correctement les gestes d'arbitrage.			
Situation 3	Identifie correctement l'action prioritaire.			
Note du référent :				

LIENS UTILES :

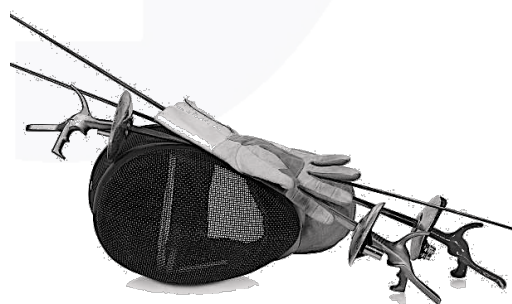
<https://www.fencingevolutions.be/moodle/>

<https://ffceb.org/>

<https://www.fencing-belgium.be/>

<http://www.arab-ksab.be/>

<https://fie.org/fie/structure>



SOURCES :

- Principes méthodologiques de l'entraînement sportif, Cours généraux Adeps, Moniteur sportif Educateur, Adeps, 2014
- Cours généraux Adeps, M.S.In, « ma séance, mon intervention », 2013
- Psychologie du Sport, H. Cox. De Boeck, 2013
- Le sport, c'est pour la vie, 2016 <http://canadiansportforlife.ca/fr>
- Fédération canadienne d'escrime, Développement à long terme de l'athlète, 2010
- Fédération d'escrime du Québec, guide des brassards, Maîtres Ildemaro Sanchez, Dominique Teisseire, Jean Marie Banos, 2014 www.escrimequebec.qc.ca
- Fascicules des examens académiques, Académie Royale d'Arme de Belgique, <http://www.arab-ksab.be/>
- Glossaire et Règlement technique de l'Académie Royale des Armes de Belgique (ARAB-KSVB), <http://www.arb-ksvb.be/>
- Escrime : enseignement et entraînement. D. Poppelin. Paris, Amphora, 2002
- Les blasons Fédération française d'escrime, DTN FFE,
- Guide des diplômes fédéraux. FFE. 2012
- Escrime, Maître R. Clery, Ed. FFE, 1965
- Escrime moderne, Maître Pierre Thirioux, Ed. Amphora, 1970
- « S'entraîner à sentir le jeu », M. Sicard, H. Obry, G. Avanzini, <http://calameo.com>
- « Essai de modélisation d'un combat à l'épée, M. Sicard, <http://calameo.com>
- Faire de l'épée : la méthode des 4 fantastiques, Clément Schreper, Ed. BoD, 2014
- Manuel de l'escrime scolaire (F.F.E.)
- Guide de l'Enseignant (Editions Revue EPS)
- L'escrime à l'école primaire (I.A Aveyron)
- FIE, petit glossaire de l'escrime, Maître G. Six
- Préparation physique, Frédéric Aubert et Thierry Blancon, Editions EPS, 2014
- Dictionnaire des termes d'escrime www.synec-doc.be/escrime – Version 2.0 - juillet 1998