

Animateur Fédéral d'Escrime

Public :

Les licenciés de la Fédération Française d'Escrime

Avoir minimum 16 ans

Objectifs :

- ✓ Diriger et animer un groupe d'au moins 6 personnes avec ou sans arme, en toute sécurité,
- ✓ Proposer des exercices et des enchaînements techniques simples,
- ✓ Transmettre les règles de combat et démontrer les situations d'assauts élémentaires.

Programme pédagogique :

Module de compétences 1 : accueil et information des publics

- Accueillir en toute sécurité et convivialité les publics en tenant compte de leurs caractéristiques,
- Se présenter, expliquer son rôle d'animateur en escrime et les limites de son intervention, échangé avec le public (enfants, adolescents, adultes et seniors),
- Préparer et entretenir le matériel destiné à la séance et au public.
- Prendre en main et gérer les groupes au sein de la structure

Module de compétences 2 : animation aux trois armes

- Diriger un groupe d'au moins 6 personnes en situation spécifique,
- Gérer un échauffement adapté au public de façon ludique et rationnelle
- Animer des séances de découverte
- Transmettre l'éthique et les valeurs de l'escrime
- Respecter les réglementations de l'escrime en vigueur
- Vérifier et assurer la sécurité du site, celle des escrimeurs et des pratiquants pendant la séance.

Module de compétences 3 : formation des jeunes à une arme

- Placer les publics en condition d'apprentissage
- Maîtriser et démontrer des échanges justifiant l'exécution des actions simples
- Proposer une progression pédagogique adaptée aux publics
- Gérer le bon déroulement des phases de combat
- Evaluer les progrès et les acquis.



SPORT ENTREPRISE
FORMATION

Méthodes pédagogiques :

La formation alterne des présentations théoriques et des moments de mise en situation pratique.

Durée :

6 journées de 8 heures

Dates :

17 et 18 Octobre 2015

13 et 14 Février 2016

26 et 27 Mars

Lieux :

Salle d'Armes d'Orléans
Rue Fernand Pelloutier
45000 Orléans

Coût :

450 € / Personne pour les 6 jours de formation.