

Ma première compétition

LA COMPÉTITION CHEZ LES JEUNES : OBJECTIFS EN QUELQUES MOTS

La rencontre d'escrime chez les petits doit s'appréhender de manière différente de celle de nos jeunes adolescents et adultes qui sont à la recherche d'autres sensations : réussite excellence, dépassement de soi, sentiment de victoire.

« La compétition » ne se résume pas à un simple affrontement avec un gagnant et un perdant, bien que nous soyons dans un sport d'opposition. Ce que nous recherchons dans ces « Animations de jeunes » c'est l'épanouissement de l'enfant dans la rencontre avec les autres, l'enfant doit acquérir progressivement son autonomie dans son sport et dans sa vie de tous les jours.

Cela passe par un apprentissage ludique : des règles et règlements, des codes de conduite dans l'activité, du respect de l'autre dans la salle d'armes et en dehors. C'est dès le plus jeune âge qu'il faut donner le goût de s'intéresser aux choses.

La rencontre n'est que l'application à grande échelle du match en club, et ne doit pas effrayer l'enfant mais plutôt, lui apparaître comme une récompense à son travail sérieux fourni pendant les cours d'escrime.

Maître Marjorie GINOUIER

LE JOUR J : LE DÉROULEMENT D'UNE « ANIMATION DE JEUNES » AVANT LA COMPÉTITION... LES PRÉPARATIFS

L'enseignant ou l'accompagnateur est là pour vous guider dans un premier temps. N'hésitez pas à lui demander conseil, il est là pour vous montrer la marche à suivre ; néanmoins voici quelques petits conseils pour les débutants :

• Le Point de Ralliement :

Essayez toujours de vous regrouper entre personnes du même club, cela permettra aux enfants de se sentir plus à l'aise au début s'ils connaissent quelques visages (et vous pendant ce temps vous vous initiez aux joies des gymnases inconfortables et froids). Ce lieu est le point de ralliement du Club.

• L'engagement pour la rencontre :

- votre enfant va aller s'inscrire, il a besoin de :
- Livret des Blasons
- Licence électronique
- 5 euro pour l'inscription (8 euro à partir de minimes)

• La formule ou déroulement de la compétition :

- Poussins : 1 tour de poule par équipe de 2 escrimeurs.
- Pupilles Blason Jaune et sans Blason :
1 tour de poule en individuel (au sec)
- Pupilles Blason Rouge et Bleu et sans Blason :
1 tour de poule (électrique).
- Benjamins Blason jaune et sans blason :
1 tour de poule individuel.
- Benjamins Blason rouge ou Bleu :
1 tour de poule individuel puis tableau.

• Les Récompenses :

Tous les enfants recevront une récompense, car l'important dans ce genre de rencontre n'est pas de gagner mais d'apprendre en participant et en se mélangeant aux autres. Un classement des clubs est fait à l'issue de la rencontre avec les résultats des participants de chaque club.

Chers parents, Votre enfant va participer à sa toute première compétition d'ESCRIME... Afin que tout ce passe pour le mieux, nous allons vous expliquer le parcours pour permettre à votre enfant de participer à une compétition :

• Lire régulièrement les infos mises à votre disposition sur les panneaux pour :

- vous familiariser avec le fonctionnement du club.
- consulter le calendrier des compétitions de votre petit escrimeur.
- connaître sa catégorie et voir les feuilles d'infos des compétitions.

• Connaître la date de la prochaine compétition.

• Demander au Maître d'Armes la feuille de route avec :

- Les horaires d'inscription et de scratch (clôture)
- Le lieu et le plan
- Les infos pratiques à savoir
- Vous pouvez la télécharger sur le site : www.escrime-aubagne.com

• Confirmer sa participation le JEUDI soir dernier délai :

Après du Maître Marjorie GINOUIER (06.82.01.12.61)

• Venir le VENDREDI SOIR au Club pour récupérer son matériel :

- Veste, sous cuirasse, pantalon et masque.
- Armes et matériel électrique si besoin.
- Aucun matériel ne sera pris par le Maître d'Armes.

• Préparer la licence électronique, le livret des blasons et son blason.

Le jour de la Compétition, un rendez vous a été convenu :

- soit le rendez vous est au club (départ groupé)
- Soit le rendez vous est au gymnase de la compétition.