

Cible Blanche

CADRE SPECIFIQUE

Cible Blanche est le premier niveau de tir délivré au jeune tireur, au cours du cycle de découverte de l'activité, suite à la prise de licence à la FFTir.

Cette découverte ressort principalement du rôle de l'Animateur, même dans le cadre de l'école de tir. Il doit considérer que ce premier cycle est un moyen de développement, devant inciter les débutants à venir partager une dynamique, en participant à la progression d'apprentissage de la FFTir.

ORIENTATIONS, VALEURS ET QUALITES

Philosophie du cycle de découverte :

Que ce soit dans le cadre de l'accueil des plus jeunes (Poussins, Benjamins et Minimes), ou des plus âgés (Cadets et Juniors), le cycle Cible Blanche doit proposer la découverte des deux armes traditionnelles, le pistolet et la carabine dans un environnement convivial mais empreint de sécurité. A la fin du cycle l'Educateur doit permettre, aux élèves, de choisir une discipline .

Valeurs et Qualités éducatives : les notions de Progression et de Plaisir

L'Animateur doit profiter de ce temps de découverte pour enrichir son action éducative en proposant la valeur « Progression » et en s'appuyant sur la qualité « Plaisir » pour sous-tendre son action pédagogique.

« **Progression** » : Le tir permet de se réaliser sportivement et humainement. Cibles Couleurs, accompagnera la progression du jeune public pour lui permettre non seulement de faire plus, mais aussi de faire mieux. Progresser dans une pratique sportive suppose du temps (il ne faut pas être pressé), de l'investissement (il faut une part de travail et de la régularité), ainsi que de la collaboration (le jeune tireur doit participer activement avec le moniteur et les autres tireurs).

« **Plaisir** » : La dimension plaisir dans la pratique du tir doit être recherchée au-delà de la simple performance. L'animateur de club, qui est aussi un éducateur, a un rôle important à jouer dans cette approche. Par son attitude pédagogique, sa convivialité, ses compétences techniques et des choix judicieux d'exercices, il doit surtout permettre au jeune public de prendre du plaisir à tirer, en créant les conditions de la réussite, pour qu'il s'engage dans cette pratique.

Objectif N° 1 : Découvrir les règles et l'environnement

1.1. Découvrir le vocabulaire spécifique pour décrire une arme GPA pages 4-5-9

L'Animateur de club doit s'attacher au cours des premières séances à donner quelques éléments de vocabulaire pour que la relation pédagogique puisse s'établir ; il faut cependant rester simple dans l'approche de ce lexique spécifique. Les formes jouées (mémo, quizz, trivial poursuit), ainsi que des schémas, seront plus profitables que de longs monologues. Le « jargon technique » à enseigner pendant la découverte doit se résumer au vocabulaire indispensable aux manipulations et au placement de l'arme sur le corps et sur l'appui.

1.2. Découvrir les principales règles et les commandements de sécurité GPA page 3

Au cours de la découverte, le débutant doit s'approprier progressivement les règles essentielles de sécurité, qui doivent être adaptées à ce cadre particulier de pratique : la découverte du tir et des armes de tir.

- ⇒ Il doit TOUJOURS considérer qu'une arme peut être chargée, donc dangereuse.
- ⇒ Il ne doit JAMAIS faire confiance aux seules sécurités mécaniques de l'arme.
- ⇒ Il ne doit JAMAIS diriger une arme vers quelqu'un.

Dès le début, l'Animateur doit informer et s'assurer de la compréhension des commandements de tir, surtout dans le cadre d'un fonctionnement de groupe :

- Charger : Signal permettant de prendre l'arme et de la préparer pour le tir.
- Tirer : Signal autorisant le tireur à commencer le tir.
- Arrêter le tir : Signal interdisant, impérativement, de tirer.
- Décharger : Signal imposant d'ouvrir la culasse, d'enlever la munition et de poser l'arme, culasse ouverte.

1.3. Découvrir les modalités de fonctionnement de la structure d'entraînement jeunes

Dès la première séance du cycle de découverte, le jeune sportif doit être informé des dispositions spécifiques à l'Ecole de tir. L'usage d'un carnet d'information « structure d'entraînement » qui devrait être édité par le club, permet au débutant de s'intégrer plus vite dans le groupe en trouvant les réponses à ses interrogations ainsi qu'à celles de ses parents. Ce document peut devenir un vecteur de communication si l'on prend le soin d'y réfléchir.

Exemple des pages ou articles à prévoir: (liste simplement recommandée)

- ☐ Champ curriculum : contact de l'association et des éducateurs.
- ☐ Champ fonctionnement normal : jours et horaires d'entraînement en période scolaire.
- ☐ Champ fonctionnement des stages : dates et horaires en période de vacances scolaires.
- ☐ Champ fonctionnement des compétitions : le calendrier et les modalités spécifiques.
- ☐ Champ organisation pédagogique : les catégories, les groupes de niveau.
- ☐ Champ matériel : conditions de prêt, de location ou d'attribution d'armes.
- ☐ Champ tarifs et promotions : prix de la licence, de l'adhésion club, des services Ecole de tir
- ☐ Champ assurances : préciser aux parents l'étendue des garanties

Objectif n°2 : Découvrir l'utilisation de l'arme au pas de tir

Au cours des premières séances, il est recommandé que ce soit l'Animateur qui mette en place le matériel, lorsque les jeunes sont débutants. Il peut toutefois se faire aider par des élèves plus expérimentés dans la pratique. Cet apprentissage requiert une vigilance accrue de sa part.

2.1 Eduquer des comportements de patience et de calme

Avant toute entreprise de manipulation d'arme, l'Animateur doit mettre en place des conditions de calme et de patience en usant des apports de la pédagogie : Prise en main du groupe, voix ferme mais calme,

placement et vision du groupe, organisation pédagogique par atelier impliquant la collaboration de tous les élèves.

Il doit inciter à :

- Etre patient. Le jeune tireur doit attendre son tour avec calme, tout en écoutant les conseils,
- Etre prudent. Le jeune tireur doit manipuler l'arme, calmement, avec précaution, en ne posant le doigt sur la queue de détente, qu'une fois le canon en direction des cibles.

2.2. Découvrir les principaux savoir-faire dans la manipulation des armes GPA pages 18-19,40-43

L'Animateur organise la découverte des opérations permettant de charger et de décharger une arme, pour permettre à ses élèves des manipulations, tout en respectant les consignes de sécurité.

Ces premières manipulations se feront obligatoirement, sans munitions, en actionnant le mécanisme à sec.

- Savoir prendre l'arme et la positionner sur la tablette de tir
- Savoir ouvrir la culasse et armer la détente
- Faire semblant d'introduire un plomb dans la « chambre »
- Savoir fermer la culasse pour avoir une arme prête à tirer

Une fois une certaine aisance obtenue, on doit commencer à éduquer certains comportements de sécurité en réponse aux commandements de « Charger » et « Décharger ».

Le commandement « Charger » doit impliquer trois comportements spécifiques:

- Le soin du tireur à maintenir le canon de l'arme en direction des cibles pendant la manipulation
- Sa précaution à fermer doucement la culasse.
- Son attention à poser le doigt, devant actionner la queue de détente, le long de la carcasse.

Le commandement « Décharger » doit être conditionné à des réflexes particuliers :

- Savoir enlever le doigt de la queue de détente pour le mettre le long de la carcasse
- Ouvrir le mécanisme ou la culasse tout en maintenant le canon en direction des cibles
- Enlever la munition manuellement de la chambre, ou en cas d'impossibilité avec une baguette de nettoyage.
- Poser l'arme avec précaution, sur la tablette, le canon en direction des cibles, avec la culasse ouverte.

2.3. Découvrir les principaux Savoir-faire permettant de tirer

2.3.1 Comment positionner l'arme sur l'appui ?

Ce n'est pas la partie la plus importante de la découverte. Ce qui est déterminant pour l'Animateur dans ce moment, c'est de bien régler la hauteur de cet appui fixe, (en veillant à ce que le point d'appui soit à la hauteur des épaules) pour mettre le tireur en situation de réussite. Selon l'âge du débutant, et surtout sa morphologie, l'enseignant a la possibilité de choisir une position assise en appui sur coussin ou debout en appui en utilisant divers Systèmes d'Assistances (S.A.M. ou ressort) rendus fixes. L'imitation d'une bonne démonstration, réalisée par l'Animateur, vaudra mieux qu'un long discours. Le but recherché par l'Animateur doit se restreindre aux conditions permettant un placement équilibré de l'arme sur son appui, sans donner de précisions techniques sur la position. Pour ce faire, il est indispensable que l'arme soit équilibrée sur l'appui et repose par le milieu du fût en carabine et par la partie de la carcasse située juste en avant du pontet pour le pistolet.

Points à surveiller en position debout : Quand on souhaite aider un débutant à se mettre en position, il faut toujours privilégier les attitudes de simplicité et d'équilibre. Dans le cas d'un appui debout, l'allure générale de la position devra donc être, pratiquement droite, que l'Animateur observe le jeune tireur de côté ou bien de l'arrière. L'Animateur pourra donner des éléments globaux permettant de positionner, sur l'axe de tir, les pieds du tireurs parallèles avec un écartement de la largeur des épaules.

2.3.2 Comment orienter l'arme pour viser la cible ? GPA pages 26-27 et 56-57

C'est certainement le savoir faire le plus important de cette découverte. L'Animateur doit être capable de relever plusieurs challenges sans entrer dans des considérations techniques précises. Dans ce but, les schémas ou les photos permettent de mieux se représenter les éléments d'une visée globale.

2.3.2.1 Comment percevoir le guidon par le point de repère arrière (oeillette ou cran de mire) ?

Quelque soit l'arme, il faut d'abord régler le problème d'œil directeur. En dehors de cas de déficience visuelle particulièrement grave, l'Animateur doit privilégier la dextérité manuelle en proposant l'emploi d'un cache sur l'œil qui ne participe pas à la visée (bandeau de tennis ou morceau de cible par exemple). L'œil s'adapte, en effet, plus vite que le corps et l'utilisation du cache-œil l'aide à voir distinctement le guidon. Un tireur droitier avec un œil directeur gauche sera donc mis en position de droitier avec un cache sur l'œil gauche pour obliger l'œil droit « non directeur » à prendre le relais.

Sécurité : Attention, l'œil doit être distant de 3 à 5 cm de la hausse car avec certaines carabines de conception ancienne, le recul du chariot peut entraîner une blessure à l'arcade si le tireur approche trop près l'œil du dioptré. Il est donc conseillé de monter des « bonnettes » en caoutchouc sur l'oeillette.

Pédagogie : en cas de difficulté majeure à regarder à travers le trou du dioptré, il suffit souvent de dévisser l'iris pour que le débutant arrive à percevoir le guidon.

2.3.2.2 Comment viser la cible ?

Il n'y a pas de difficulté particulière à faire comprendre la notion de « visée » aux débutants, lorsqu'ils sont en situation d'appui fixe, dès qu'ils arrivent à percevoir le guidon. Le message à imposer tout de suite est celui de zone de visée large en utilisant presque exclusivement des visuels pédagogiques sans points de repère particuliers ou des cibles basculantes.

2.3.3 Comment actionner l'arme ? GPA pages 28-29 et 54-55

C'est à la fois le moment de la découverte le plus facile, mais aussi le plus déterminant pour la suite de la progression. Comme pour les autres Savoir-faire techniques, l'enseignant doit donner les conditions de la découverte de comportements qu'il développera plus tard.

2.3.3.1 Comment poser le doigt sur la queue de détente sans faire partir le coup involontairement ?

Rappel de sécurité : Le jeune tireur ne doit poser le doigt sur la queue de détente qu'une fois en visée.

Au cours de la première séance en particulier, l'enseignant doit mettre en confiance l'élève pour qu'il soit capable de poser son doigt sur la queue de détente, sans appuyer. Il sera opportun de régler quelques armes avec des détentes un peu plus lourdes (en augmentant le poids) ainsi que légèrement filantes (en augmentant l'accrochage) pour permettre aux élèves de réussir et de se sentir en confiance. Les rédacteurs profitent de ce passage pour rappeler aux Educateurs que lors de toute action pédagogique ou technique dans le secteur du lâcher, il doivent penser à vérifier au préalable les détentes des armes utilisées afin que leurs consignes soient applicables par les élèves et s'assurer ainsi, par la même occasion, de la sécurité de fonctionnement de l'arme.

2.3.3.2 Comment percevoir la résistance de la détente ?

Le deuxième enjeu concerne la pression du doigt permettant de faire partir le coup. L'Animateur doit s'obstiner à éduquer tout de suite la perception de résistance de la détente sans trop « décortiquer ». L'action du doigt doit être perçue comme « longue » par le tireur. Cette découverte de la résistance particulière de la détente sera facilitée par l'utilisation de l'appui fixe et par les consignes, données au tireur, d'appuyer doucement tout en maintenant le guidon sur une visée large. Il est possible au cours de cette sensibilisation d'arriver à la notion de point dur, mais c'est une information qui doit émaner du tireur.

Objectif n°3 : Capacité de réussite

En fin de progression Cible Blanche, le débutant doit être capable de toucher le carton de la cible, 8 fois sur 10, en utilisant une situation d'appui fixe. Cet objectif doit être réalisé avec les deux armes.

FICHE PEDAGOGIQUE ET TESTS DE VALIDATION DU NIVEAU **CIBLE BLANCHE**

Compétence recherchée	Exercices principaux	Consignes/ points clés	Tests de Validation
Objectif N°1 SAVOIR : - les règles de sécurité - le lexique sur les armes ETRE CAPABLE DE : charger une arme 10m (arme adaptée à la morphologie du tireur)	Lister les règles de sécurité et les termes descriptifs des deux armes Répéter les quatre opérations de chargement en respectant les principales consignes de sécurité	Faire comprendre les possibilités d'accident avec des simulations Les opérations sont chronologiques et demandent du calme et de l'attention	L'élève doit pouvoir par écrit ou oralement : a) énoncer les trois règles de sécurité b) décrire les éléments du pistolet - carabine c) Il doit réussir à charger son arme, seul, sans que le canon ne quitte un angle de 45° avec l'axe de la cible
Objectif N°2 ETRE CAPABLE DE : tirer sur une cible en utilisant si besoin un appui fixe : (potence ou coussin)	Favoriser des appuis fixes ainsi que la démonstration pour : -Se positionner -Orienter l'arme -Poser le doigt -Actionner la détente	Adapter les appuis à la morphologie -Centrer le guidon dans le « viseur » -Amener le guidon sur la cible -Poser le doigt sur la queue de détente sans faire partir le coup -Presser sur la détente en maintenant le guidon sur le visuel	Le tireur est capable de se positionner sur le pas de tir, de viser et d'actionner l'arme tout en respectant les trois règles de sécurité avec un taux de réussite de 4 fois sur 5 essais.
Objectif N°3 CAPACITE A REUSSIR :	Tirer 10 coups sur une cible Augmenter au début la taille de la cible et mettre en appui si besoin	Laisser faire le tireur. Ne pas lui dire que c'est un test	L'objectif n°3 est validé si le tireur est capable de toucher le carton 8 fois, sur 10 coups tirés.

Pour valider le niveau Cible Blanche, l'Animateur doit vérifier que les différentes compétences requises ont bien été acquises, dans les trois objectifs, au cours du premier cycle de découverte. Cette réussite sera matérialisée par la remise du Passeport Cibles Couleurs Jeunes, validé à la Cible Blanche .