

PLAN D'ACTIVITE ET EVALUATION DES RISQUES

HIGHLAND GAMES

Durée de l'activité : 1h15

Nombre animateur/participants : 1/20

Objectifs de l'activité : Introduire les mots et les expressions françaises associés à l'activité. Développer le travail et l'esprit d'équipe des participants.

Équipement nécessaire : Kit de premier secours, les tartans, kilt, feuilles, feutres, tiges, une enceinte, un mégaphone, tableau blanc, tout l'équipement pour les différentes épreuves.

Lieu d'activité : Le champ

Préparation de l'activité (minimum 20 minutes avant l'activité)

Vérifiez les infos concernant le groupe : âge, aptitude, expérience et nombre de participants. Assurez-vous d'être en possession de toutes les informations médicales nécessaires.

Prise en main du groupe

Soyez bien à l'heure prévue au point de rendez-vous ! Vérifiez que tout votre groupe soit bien présent et que chaque participant ait l'équipement adapté à l'activité = nécessaire médical, vêtements adaptés (vieux vêtements et chaud), le journal et un stylo.

Présentation de l'activité

Présentez-vous et l'activité proposée en expliquant le principe des Highland Games, en racontant un peu l'histoire (début, but, pays). Demandez à chaque participant de se présenter.

Infos pratiques

Les HG existent depuis le 11^e siècle en Ecosse. Le chef de Clan réunissait l'ensemble des membres du Clan et organisait des compétitions afin de pouvoir choisir ses meilleurs guerriers parmi les plus forts et les plus rapides.

Déroulement de l'activité

Faites des équipes. Les membres de l'équipe un tartan. Ils doivent choisir un nom d'équipe* .

Le tableau blanc ou le bloc-notes servira pour marquer le nom des équipes, des épreuves ainsi que pour inscrire les points gagnés.

Expliquez le principe des Highland Games : ce seront différentes épreuves, une équipe contre une autre ou principe de tournoi selon le nombre de participants.

A chaque nouvelle épreuve, présentez-la ainsi que les règles de sécurité en découlant.

Pour le choix du nom de clan :

1st	2 nd	3rd
Hairy	Stags (deer / cerf)	Of Auchtermuchty (ville d'Ecosse)
Wee (little)	Chieftains	Of Loch Lochy (lac)
Scots	Neeps (turnips)	Of Muckle Flugga (île)
Crabbit (grumpy)	Munros (sommets d'Ecosse)	Of Ecclefechan (village)
Jaggy (spiky)	Thistles (chardon)	Of Inverurie (ville)
Canny (cunning)	Coos (roucoulement)	Of Glencoe (village)
Braw (brilliant)	Teacakes (pain au raisin)	Of Doune (château)
Bonny (pretty)	Laddies and lassies (mesdames et mesdemoiselles)	Of Troon (ville)
Clooty (rapiécé)	Unicorns	Of Eigg (île)

Jeu à intégrer en début ou en fin d'activité :

- Sur le tableau, collez les adjectifs de la première catégorie et les substantifs de la deuxième catégorie dans l'ordre que vous désirez. ; puis collez la traduction en anglais dans le désordre ainsi que l'image correspondante dans le désordre également.
- Pour la troisième catégorie (les lieux), collez le nom puis les images correspondantes dans le désordre.
- Le but est d'associer chaque mot à sa traduction et à son image.

La créativité :

- Nous donnerons aux participants un drapeau vierge aux couleurs du clan auquel ils appartiennent, des pochoirs, des pastels. En 10 minutes ils devront dessiner leur étendard afin de l'arborer fièrement pendant les épreuves.

Les épreuves :

- **TUG O' WAR (tournoi / toute l'équipe)**
 - Tir à la corde
- **WELLY THROW (1 par équipe / jusqu'à 3 essais / on peut changer de personne)**
 - Lancer de botte pleine de mousse à raser le plus loin possible
- **THE CATERPILLAR (course de relais en formant une chenille assis)**
 - Mettre 4 plots pour le départ + 4 plots pour l'arrivée (pour 3 équipes)
 - Chaque participant est assis par terre et tient les chevilles de celui qui se trouve derrière
 - En marchant en ensemble, ils doivent aller d'un point A à un point B (et revenir ?)

- **DRAGON EGG (lancer d'œuf en équipe)**
 - Un lanceur + des receveurs
 - Le lanceur commence par se mettre à un mètre environ de son équipe en leur faisant face
 - Le lanceur lance l'œuf au premier receveur, qui lui relance
 - Le premier receveur va derrière le reste de l'équipe, puis le deuxième receveur avance pour prendre la place du premier receveur
 - Le lanceur lance l'œuf au deuxième receveur qui le relance au lanceur et ainsi de suite.
 - Quand toute l'équipe est passée et si l'œuf n'est pas cassée, le lanceur fait un pas en arrière.
 - L'équipe gagnante est l'équipe qui est allée le plus loin sans casser l'œuf
 - (Il est possible de leur redonner une chance s'il cassent l'œuf et de leur redonner un œuf)

- **ELEMENTARY MY DEAR WATSON (course avec un livre sur la tête)**
 - Mettre 4 plots pour le départ (pour 3 équipes) + 1 plot par équipe
 - Avec un livre sur la tête, course de relais : chaque participant va du départ au deuxième plot, en fait le tour et revient, passe le livre à l'autre membre de l'équipe
 - L'équipe la plus rapide marque 3 points, la deuxième 2 points, la dernière 1 point

- **THE LOCH NESS (faire 10 tours autour d'un manche à balai et remplir un verre mesureur d'eau)**
 - Mettre 4 plots pour le départ (pour 3 équipes)
 - Quelques mètres plus loin, poser un manche à balai.
 - Ils doivent courir jusqu'au manche, faire 10 tours (la tête doit toucher le manche)
 - Puis, courir jusqu'à une bassine remplie d'eau
 - Ils doivent tremper une éponge ou prendre avec les mains puis revenir au départ où il y aura un verre mesureur
 - Course de relais
 - L'équipe la plus rapide marque 3 points, la deuxième 2 points, la Dernière 1 point

- **THE TATTIES HILL TRAIL (course de sac)**
 - Mettre 4 plots pour le départ (pour 3 équipes) + 1 plot par équipe
 - Course de relais dans un sac : ils doivent sauter jusqu'au deuxième plot, en faire le tour et revenir
 - Puis donner le sac à un autre membre
 - L'équipe la plus rapide marque 3 points, la deuxième 2 points, la Dernière 1 point

Fin de l'activité

Toutes les équipes ont fait toutes les épreuves. Félicitez-les et annoncez l'équipe gagnante. Ne pas hésiter à mettre des points malus et bonus.

Ramenez votre groupe à l'hôtel.

Le Journal

Les activités du journal privilégient un peu d'Histoire et du vocabulaire.

Fin de séance / Bilan

Faites un bilan avec les enfants pour connaître leur ressenti et les acquis linguistiques de la séance (vocabulaire sur l'Highland Games, matériel utilisé ...)

Remerciez votre groupe et rappelez-leur la suite de leur programme (repas, journal).

Rangement

Assurez-vous de bien remettre l'équipement à sa place.

Rapportez tout élément cassé, placez-le dans la poubelle d'équipement et prévenez la personne de garde.

Prévenez la/les personnes suivantes en cas de problèmes particuliers concernant l'équipement et/ou l'espace utilisé.

EVALUATION DES RISQUES

Danger	Risque	Personnes en danger	Probabilité	Mesure de contrôle	Bilan
Équipement endommagé	Blessure	Groupe/ personnel	Moyenne	Un instructeur qualifié vérifie la totalité de l'équipement avant et pendant l'activité	Faible
Choc avec des objets	Blessure	Participants	Moyenne	Les instructeurs doivent s'assurer que les participants sont conscients des dangers potentiels et conserver le contrôle du groupe	Faible
Surfaces inégales	Glisser, trébucher et tomber	Groupe/ Personnel	Moyenne	Les instructeurs doivent s'assurer que la zone est sûre et informer le groupe des dangers potentiels.	Faible
Mauvaise utilisation de l'équipement	Blessures avec l'équipement	Groupe	Moyenne	Les instructeurs doivent effectuer un briefing de sécurité au début de l'activité et contrôler attentivement l'utilisation de l'équipement	Faible
Cheveux longs / bijoux / écharpe	Équipement coincé dans vêtement personnel. Blessure.	Groupe/ personnel	Moyenne	Les cheveux longs doivent être attachés et mis dans les vêtements. Enlever les bijoux ou les recouvrir d'un pansement. Enlever les piercings sur le	Faible

				<p>ventre. Les vêtements amples ou ficelles/ceintures doivent être rangés correctement. Faire enlever les écharpes.</p>	
<p>Météo Froid / Pluie Vent soleil</p>	<p>Hypo-thermie / Branches d'arbres tombées / Coups de soleil / Déshydratation</p>	<p>Groupe</p>	<p>Moyenne</p>	<p>Selon la météo, porter des vêtements adéquates ; utiliser crème solaire et chapeau ou vêtements de pluie ; éviter les longues expositions au soleil ; se baser à l'ombre si temps trop chaud ; donner des boissons de manière régulière.</p>	<p>Faible</p>