

## PLAN D'ACTIVITE ET EVALUATION DES RISQUES TIR A L'ARC (ROBIN DES BOIS) / ARCHERY (ROBIN HOOD)

Durée de l'activité : 1h15

Nombre animateur/participants : 1/14

Objectifs de l'activité : Apprendre les expressions françaises associées à l'activité Tir à l'Arc. Initier les enfants au sport d'une manière ludique en toute sécurité.

Équipement nécessaire : arcs, flèches, cibles, protections, talkie-walkie et une trousse de secours, manches longues.

Lieu d'activité: Un des 3 stands de tir à l'arc. S'il y a 2 groupes en activité en même temps, vous devez utiliser les champs de tir de gauche et de droite, pas celui de milieu. Les barrières pour limiter la distance de tir sont amovibles. Vous pouvez donc les ajuster.

Préparation de l'activité (minimum 30 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. Préparez votre équipement et votre stand de tir (enlever les protections et les placer en boule derrière les cibles + mettre les cibles + bander les arcs grâce au bandoir + ouvrir le filet de protection).

Prise en main du groupe

Soyez bien à l'heure prévue au point de rendez-vous ! Vérifiez que tout votre groupe est bien présent et que chaque participant a l'équipement adapté à l'activité = nécessaire médical, chaussures adéquates, manches longues, le journal et un stylo.

Présentation de l'activité

Présentez-vous et l'activité proposée en expliquant le déroulement de la séance. Emmener le groupe jusqu'au stand de tir.

Demandez à chaque participant de se présenter.

La Sécurité

En tout premier lieu, bien expliquer les règles de sécurité aux enfants :

- zone d'attente : le groupe doit y être attentif (écouter et regarder)
- zone de tir : zone de pratique - interdiction d'y courir - 4 personnes maximum autorisées dans cette zone - manches longues obligatoires pour pouvoir tirer
- zone interdite : la zone derrière le pas de tir est totalement interdite aux enfants. Seuls le personnel du château est habilité à s'y trouver et à récupérer les flèches tirées par les participants.
- les protections : tous les participants doivent porter la protection en plus des manches longues pour tirer au château. Elle doit être placée par-dessus la manche. Vérifier que les protections sont bien placées (= au niveau de l'intérieur du coude et non du poignet).

### Apprentissage de la technique :

Présenter l'arc et montrer comment l'utiliser correctement.

Montrer comment manipuler correctement la flèche et la placer sur l'arc. Insister sur le fait que les enfants prennent les flèches délicatement en les manipulant **par l'encoche** et non par les plumes. Vérifier la taille des flèches si nécessaire (ne doivent pas dépasser la longueur du bras du tireur).

Montrer la technique à utiliser pour **armer l'arc** et la bonne position pour **tirer**. Rappelez aux enfants de ne JAMAIS pointer l'arc en direction d'une personne.

Faites un quizz afin de vous assurer que chaque participant a bien compris la technique à suivre et assimiler le vocabulaire nécessaire à la séance.

Durant votre démonstration, vous devez tirer **3 flèches de démonstration** afin que les participants s'imprègnent bien de la bonne technique.

### Pratique

Diviser le groupe en sous-groupes de **4 personnes maximum**. **Conseil** : évitez de mettre des gauchers dans le même groupe. Vous pouvez exceptionnellement faire pratiquer 5 personnes en même temps mais en suivant scrupuleusement les règles suivantes :

- En utilisant 5 cibles si l'un des archers est un **ADULTE** et qu'il n'y a pas de séance de tir à l'arc sur l'un des autres stands.
- En faisant tirer 2 archers sur une même cible.

Soyez vigilant à la taille des arcs. Ne pas donner un arc trop petit. Pour savoir si la taille est bonne, poser l'arc sur le pied du participant. L'extrémité du bras doit toucher le menton du tireur. Pas de soucis cependant pour pratiquer avec un arc trop grand. C'est plus difficile mais pas dangereux.

Le premier groupe avance face aux cibles. La première flèche tirée par un participant doit se faire sous la supervision rapprochée de l'animateur. Pensez à votre placement afin de garder un œil sur les autres archers lorsque vous progresser d'un participant à l'autre.

Les participants doivent garder l'arc en main lorsque qu'ils positionnent leur flèche. Il le pose sur leur pied avant, positionne la flèche et ensuite arme leur arc.

On change de groupe jusqu'à ce que tout le monde ait tiré le nombre de flèche impartie (en général trois). Pendant qu'un groupe tire, vous pouvez demander au reste des participants de compléter leur journal. Dans tous les cas, ils doivent attendre calmement dans la zone n°1 prévue à cet effet.

L'animateur enlève les flèches entre chaque groupe. Veillez à bien ramasser toutes les flèches en respectant bien la technique pour les enlever et les transporter.

### Compétition

Après avoir fait pratiquer chaque participant, vous pouvez organiser des manches de compétitions, qu'elles soient individuelles ou en équipe.

Expliquer les scores possibles pour chaque manche. Vous pouvez jouer avec les couleurs, ajouter des ballons de baudruche pour des points bonus, ...

Eviter d'annoncer trop de manches ou vous risquez de vous trouver dans l'embarras si vous manquez de temps. Nous vous conseillons d'aborder chaque manche une par une.

Lorsque vous passer en mode compétition, il faudra inscrire les scores des participants au tableau. C'est une bonne manière d'intégrer le vocabulaire des nombres à la séance.

A la fin de la séance, chaque participant doit avoir tiré **au minimum 9 flèches** et tenté d'atteindre **un ballon de baudruche** positionné sur la cible.

Tout au long de l'activité, l'animateur doit encourager et donner des conseils aux enfants sur leur technique, pour que les enfants s'améliorent.

**VOUS NE DEVEZ JAMAIS TIRER EN MEME TEMPS QUE LES ENFANTS** en tant qu'animateur.

### **Journal**

Dans le journal bleu, les participants retrouveront tout le vocabulaire utile pour l'activité, réparti sur trois exercices : l'équipement, les scores et les couleurs qui correspondent, les règles de sécurité. Le journal rouge aborde en plus les expressions de la langue française qui sont associés aux couleurs.

Le timing étant souvent une problématique sur cette activité, il peut s'avérer utile de faire compléter le journal en autonomie par les participants lorsqu'ils sont en attente. Si vous utilisez cette option, n'oubliez pas de le vérifier en fin de séance.

### **Fin de séance / Bilan**

A la fin de votre séance, faites un bilan avec les enfants pour connaître leur ressenti et les acquis linguistiques de la séance : vocabulaire sur l'équipement du tir à l'arc, les nombres, les couleurs, ...

**N'oubliez pas de vérifier le journal si ce n'est pas déjà fait ...**

Remerciez votre groupe après l'avoir **RACCOMPAGNÉ** jusqu'au château et rappelez-leur la suite de leur programme (repas, petits-boulots, journal )

### **Rangement**

Avant de quitter les lieux, penser à replacer les arcs dans la boîte et la fermer à clé. **Les flèches ne doivent jamais rester à l'aire de tir à l'arc, même pendant la pause entre deux sessions !!**

Mettre de côté l'équipement endommagé afin qu'il ne soit pas utilisé à nouveau. Pensez à dire à vos collègues s'il faut qu'ils descendent un arc/une corde/des cibles avec eux.

Si vous êtes le dernier groupe de la matinée et qu'il pleut, mettez les protections sur les cibles.

Si vous êtes le dernier groupe de la journée (des fois cela peut être un groupe du matin, donc c'est une bonne idée de vérifier sur le programme des animateurs avant de faire

l'activité), enlevez les cibles, mettez les protections sur leur support, débandez les arcs et refermez le filet de protection à l'arrière du stand de tir.

L'équipement est dispatché dans les deux cabanes, droite et gauche. Un code couleur permet d'identifier quel équipement se met où. Merci de le respecter et de bien ranger l'équipement où il se doit. Les cibles sont stockées dans la boîte du milieu (dans le tube).

Merci de ramasser les déchets près des cibles.

**A la fin de l'activité, les animateurs doivent :**

- ❖ Ranger la zone, ramasser les déchets, les ballons éclatés etc....
- ❖ Effacer le tableau blanc
- ❖ Vérifier que l'équipement n'est pas endommagé (arcs, flèches et protections) et le ranger à sa place
- ❖ Si elles sont mouillées, mettre les cibles sur les cordes dans la cabanes du milieu pour qu'elles sèchent. **NE PAS LES PLIER !!**
- ❖ S'il ne pleut pas, vous pouvez laisser les cibles le midi (s'il y a une session l'après-midi) sinon il faut les mettre dans le tube dans la boîte.
- ❖ Mettre le cadenas sur la boîte d'équipement
- ❖ Vérifier que toutes les flèches sont là
- ❖ S'assurer que **TOUT** équipement abimé ou inutilisable est signalé et mis de côté à l'endroit prévu à cet effet afin qu'il ne soit pas réutilisé et que les problèmes sont signalés au bureau
- ❖ Remplacer dans la mesure du possible l'équipement abimé ou inutilisable (cibles et flèches) afin que tout soit prêt pour la session suivante.

**Evaluation des risques**

<b>Danger</b>	<b>Risques</b>	<b>Personnes en danger</b>	<b>Probabilité</b>	<b>Moyen de contrôle</b>	<b>Bilan</b>
Mauvaise utilisation de l'équipement pendant l'activité	Blessure dûe à un choc avec des objets.	Groupe/ personnel	Moyenne	L'animateur doit se positionner de façon à toujours avoir l'équipement en vue	Faible
Enfant devant une cible dans la zone de tir / Tir en direction d'une personne	Risque d'être touché par une flèche	Groupe/ personnel	Moyenne	Personne n'a le droit de pénétrer dans la zone de tir sans la permission de l'animateur (qui vérifiera s'il y a un danger). Tous les enfants qui ne tirent pas attendent dans la zone d'attente. Les archers doivent toujours maintenir leur arc en direction des cibles. (et l'animateur de s'en assurer)	Faible

Blessure au bras avec la corde de l'arc	Bleu	Groupe/ personnel	Moyenne	Tous les participants doivent porter des manches longues et une protection	Faible
Flèche coincée dans l'arc	Blessure si la flèche touche la main de l'archer	Groupe/ personnel	Moyenne	Vérifier que la longueur des flèches est appropriée avant de les distribuer Cette longueur est de la longueur du bras plus trois pouces	Faible
Enlever les flèches de manière incorrecte	Personne blessée par la flèche	Groupe/ personnel	Moyenne	Seul l'animateur enlève les flèches des cibles pour tous les groupes de moins de 16 ans. L'animateur doit toujours rester vigilant, et être en mesure de voir tous les archers d'où il est positionné	Faible
Équipement endommagé	Blessure	Groupe/ personnel	Moyenne	Un instructeur qualifié vérifie la totalité de l'équipement avant et pendant l'activité	Faible
Flèche perdue	Touché par une flèche	Groupe/ personnel	Moyenne	Les personnes dans la zone d'attente ne doivent pas distraire les archers	Faible
Accès non autorisé au matériel ou champ de tir	Blessure	Groupe/ personnel	Moyenne	Ne pas laisser traîner l'équipement, le drapeau rouge signale qu'une session est en cours. A la fin de la session, tout l'équipement doit être rangé sous clé.	Faible
Des personnes non participantes sont heurtées par une flèche	Blessure	Groupe/ Animateur	Moyenne	L'animateur doit prévenir les personnes s'approchant du champ de tir. Le champ de tir doit être clairement signalé au public. Les points d'accès doivent être sécurisés.	Faible
Mauvaises connaissances des problèmes médicaux	Réaction allergiques ou autres : crise d'asthme,...	Groupe	Moyen	Au point de RDV, trouver le groupe et vérifier les infos médicales - asthmatiques, EPIPEN, ...	Faible
Effets personnels	Perdus	Groupe	Moyenne	A la fin de la séance, redonner tous les effets personnels (journal, inhalateur, ...)	Faible