

PLAN D'ACTIVITE ET EVALUATION DES RISQUES

CIRQUE / CIRCUS SKILLS

Durée de l'activité : 1h15

Nombre animateur/participants : 1/14

Objectifs de l'activité : Apprendre le vocabulaire en français associé à l'activité cirque. Initier les enfants à différents accessoires de jonglage.

Équipement nécessaire : les accessoires de cirque (dans la malle dans la salle de jeux), la clé de la malle (disponible au local anim') et une trousse de secours.

Lieu d'activité: salle de jeux/salle d'escrime ; à l'extérieur si la météo le permet

Préparation de l'activité (minimum 10 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. Préparer l'équipement si besoin (activité en extérieur).

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 appropriés (vêtements souples conseillés), le journal et un stylo.

Présentation de l'activité

Présentez-vous et l'activité que vous allez faire. Expliquez l'organisation de la séance. Demandez à chaque participant de se présenter. Profitez-en pour connaître un peu leurs expériences et connaissances dans le domaine du cirque.

Mise en route

Pour commencer votre séance, organisez un exercice qui va permettre à chaque participant de s'échauffer et de s'approprier l'outil choisi. Choisissez un accessoire facile à manier et avec lequel vous pouvez facilement mettre les enfants en mouvement. Essayez d'organiser l'échauffement de manière ludique.

Pratique

Choisir les accessoires que vous allez permettre aux enfants de pratiquer. Vous pouvez organiser le temps de pratique de différentes manières :

- Garder le groupe sur un accessoire
- Diviser le groupe en petits groupes et faire des rotations sur les accessoires choisis.
- Laisser les enfants pratiquer librement les accessoires qu'ils souhaitent

Dans tous les cas, **avant de leur faire pratiquer un accessoire** vous devez en faire une démonstration. Pensez aussi à donner les règles de sécurité à suivre pour sa bonne utilisation. Soyez **très vigilant** et gardez un bon contrôle du groupe pendant le temps de pratique et veillez à ce que tout le monde pratique au moins 2 accessoires sur toute la séance.

Restez disponible auprès des enfants et donnez-leur des conseils adaptés à leur niveau de pratique pour qu'ils puissent s'épanouir avec leur outil.

Spectacle/Démonstration

Ce temps fort est important pour les pratiquants car il leur permet de mettre leur pratique face à l'œil critique d'un spectateur. Cela permet de valoriser l'estime de soi et d'apprendre à faire face à une situation stressante (le trac). Le but n'étant pas non plus de faire perdre ses moyens à une personnalité timide. N'imposez pas cet outil mais encouragez chaque participant à y faire face. Cela vous donnera aussi un bon indice sur les éléments que vous aurez su leur transmettre.

Journal

Dans le journal, la section relative au cirque reprend les accessoires qu'il est possible d'utiliser au château. Trois accessoires sont ensuite développés d'un point de vue technique grâce à un exercice sous forme de vrai ou faux. Placez en début ou fin de séance, le journal permet d'aborder les points de vocabulaire de la séance.

Fin de séance / Rangement

Faites le bilan de l'activité en sondant le ressenti de chaque participant et en testant les connaissances linguistiques acquises durant la séance (noms des accessoires, couleurs, partie du corps, actions de la pratique du cirque, ...).

Vous pouvez faire participer les enfants au rangement de l'équipement, ce qui favorisera leur prise d'autonomie. Si c'est le cas, pensez à jeter un œil au respect de ce rangement, en étant doublement vigilant sur le rangement des baguettes et ficelles de diabolo ...

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

Quelques règles et Conseils Pratiques :

- En 1h de pratique, vous devez au minimum faire pratiquer deux accessoires à chaque participant.
- Pour gagner la confiance des participants, vous devez maîtriser les accessoires que vous allez démontrer afin de les rendre accessibles. N'hésitez pas à emprunter du matériel pendant vos pauses, ou sur des temps définis de travail (mais il doit rester sur place) pour vous entraîner. Il n'y a pas de secret : plus vous vous entraînerez, meilleur vous serez !!
- **Soyez très vigilant au moment du rangement !!** (surtout avec les diabolos)
- Adaptez le contenu technique de vos séances en fonction des capacités individuelles ET collective de vos participants afin de ne pas éveiller trop de frustration en eux.
- Etablissez des zones de pratique claires et en accord avec l'outil choisi (faire attention à la hauteur de plafond pour les diabolos par exemple)
- Laissez-les être imaginatifs et créatifs, mais veillez à ce qu'ils respectent bien la bonne utilisation de l'équipement.
- Pour apaiser la frustration des participants, n'hésitez pas à mettre un fond de musique pendant le temps de pratique (un poste est à disposition dans la malle ainsi que des CD). Pensez à **couper la musique pendant les explications !**

EVALUATION DES RISQUES

Danger	Risque	Personne en danger	Degré de probabilité	Moyen de contrôle	Bilan
Blessure avec un objet en s'entraînant (balles, bâton du diable)	blessure	Groupe / Animateur	Moyenne	L'animateur explique les règles de sécurité, il s'assure que les enfants s'écartent les uns des autres en s'entraînant et qu'il garde le contrôle du groupe	Moyen
Equipement endommagé	Blessure	Groupe/ Animateur	Moyenne	L'animateur vérifie la totalité de l'équipement avant et pendant l'activité	Faible
Trébucher sur un objet ou glisser	Blessure	Groupe/ Animateur	Moyenne	Les instructeurs doivent donner les consignes de sécurité, s'assurer que la zone est bien rangée et qu'il n'y a rien de dangereux par terre.	Moyen
Si à l'extérieur : Il fait chaud	Déshydratation et coup de soleil	Groupe / Animateur	Moyenne	L'animateur donne de la crème solaire aux enfants et à boire aussi souvent que nécessaire et pendant la pause	Faible
Mauvaise utilisation de l'équipement	Blessure Chute Endommagement de l'équipement	Groupe / Animateur	Moyenne	L'animateur donne des règles de conduite à tenir pour chaque accessoire. Il doit s'assurer d'utiliser un espace suffisant et adéquat pour leur utilisation. Il reste vigilant tout au long de la séance	Moyen
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	Moyen-ne	A la fin de la séance, redonner tous les effets personnels (journal, inhalateur, ...)	Faible