

PLAN D'ACTIVITE ET EVALUATION DES RISQUES SPECTACLE FINAL / TALENT SHOW

Durée de l'activité : 1h30 (quelque fois plus, selon le nombre de spectacles. Veillez à ne pas dépasser les 2h de spectacle ! Pour cela, un bon conseil : vérifiez que chaque numéro ne dépasse pas les 3 minutes de représentation ...)

Nombre animateur/participants : 3 ou 4/toutes les écoles (+professeurs)

But de l'activité : Permettre aux enfants de pratiquer l'écoute du français et de s'exprimer à l'oral devant les autres écoles. Développer la confiance en soi. Découvrir des talents et œuvres culturelles françaises ou internationales.

Equipement nécessaire : boîte pour équipement électrique (à demander à la personne de garde), rideaux, diplômes vierges (spectacle), équipements demandés par les participants (guitare, cirque, ipod, ...), un talkie-walkie et une trousse de secours.

Lieu d'activité: En général, les spectacles se déroulent dans la salle de jeu (équipement électrique s'y trouve) mais il est possible d'en organiser en salle d'escrime, en extérieur, ou même en salle à manger si nécessaire.

Préparation de l'activité (minimum 30 minutes avant l'activité)

Dès que possible, rendez-vous avec les autres animateurs pour organiser la répartition des animations de soirée (en général à 17h15 au local animateur).

Vérifier les infos concernant le groupe : âge, aptitude, expérience et nombre de participants.

S'assurer d'être en possession de toutes les informations médicales nécessaires.

Préparer l'équipement nécessaire pour cet activité et la salle de spectacle (mettre les rideaux, tester la sono, ...):

Organiser la régie = l'ordre des numéros qui seront présentés à la soirée. Normalement, au déjeuner, les animateurs de présentation de repas auront récupéré la liste des spectacles de chaque école. Assurez-vous que cette liste est bien disponible et à jour auprès des professeurs dès que possible afin de gagner du temps sur cette étape et ne pas avoir de surprises pendant la soirée. Profitez-en pour vous assurer de la qualité des spectacles (durée, sécurité, ...) et que le matériel demandé est bien disponible.

Lorsque vous faites la régie, essayez d'équilibrer au maximum l'ordre des numéros : écoles, styles (danse, musique, sketch, magie, ...), qualités des numéros (répétés, improvisés, ...). **Cette étape est TRES IMPORTANTE** car elle contribuera au bon déroulement de la soirée. A vous d'y prêter une attention particulière et de travailler dessus le plus tôt possible.

Cette régie va aussi être utile pour introduire les inter (musique, animation, ...) et sera un outil plus qu'indispensable pour votre soirée.

Répartissez les rôles de chacun : présentateurs, technicien son (et lumière ?), chef des coulisses, ... Et définissez les rôles clairs et concis de chacun des protagonistes de la soirée : qui parle quand, qui intervient quand, type d'intervention (chanson, blague, ...), qui donne les règles, le ton de la soirée. Vous pouvez donner une identité propre à chaque intervenant, un personnage en jouant sur les opposés (clown blanc/clown auguste, présentateur sérieux/agitateur, ...)

Prise en main du groupe

En général, on donne rendez-vous au groupe directement au lieu du spectacle. Si c'est le cas, portez un soin particulier à l'accueil et l'installation des groupes. Éviter de laisser des grands devant par exemple. La préparation de la salle sera un élément clé pour le bon déroulement de cette étape.

Introduction :

Lorsque vous êtes sûr que toutes les écoles sont présentes, vous allez pouvoir commencer le spectacle. Pour cela, vous allez devoir faire **une entrée sur scène**. C'est elle qui va marquer le début du spectacle.

Elle doit donc être réfléchie pour avoir l'impact voulu.

Lorsque vous expliquez le déroulement de la soirée, soyez clairs et concis sur **l'attitude que vous attendez des spectateurs** (respect des artistes, interaction avec présentateurs, encouragement, ...)

Pendant le spectacle :

Soyez **amusant et enthousiaste** pour motiver les enfants. Vous pouvez vous déguiser, développer des personnages, ...

Il faut qu'il y ait de **l'interaction entre vous MAIS AUSSI avec le public**. Attention à ne pas trop vous enfermer dans vos personnages...

Favorisez les sketchs visuels, situations comiques.

Vous allez devoir gérer le rythme de la soirée. Si vous avez plus de 12 spectacles à présenter, il faut que les **enchaînements** entre deux numéros se fassent au plus vite. Pour cela, une bonne idée est de demander au numéro suivant de se préparer en coulisse afin de faciliter les enchaînements entre les spectacles.

Soyez **attentif et prêt à réagir**. Vous devrez peut-être improviser des sketchs, chansons en cas de problème.

Assurez-vous que les participants **s'encouragent mutuellement**. Appelez chaque groupe en donnant le nom de l'école, du spectacle et des enfants.

Fin de séance / Bilan

A la fin du spectacle final, il faut distribuer **les diplômes pour les meilleurs spectacles...** N'oubliez pas de remercier TOUS les artistes de la soirée. Pour les gagnants, il y a un ratio à respecter :

- S'il y a une ou deux écoles sur le spectacle → **1 numéro Gagnant total**
- S'il y a trois ou quatre écoles sur le spectacle → **2 numéros Gagnants au total**
- S'il y a plus de cinq écoles sur le spectacle → **3 numéros Gagnants au total**

On favorise les participants qui ont présenté un numéro en français.

Conseil : Pensez à cette étape avant le début de la soirée, et organisez un système pour ne pas vous retrouver à faire patienter 10 minutes à 100 personnes ...

Vous pouvez missionner la personne en régie ou la chef des coulisses sur cette mission délicate.

Pour les numéros présentés **en solo, duo, trio et quatuor** (donc de 1 à 4 participants), vous pouvez distribuer un diplôme par participant. Si le groupe est constitué de **5 membres ou plus**,

on ne remet qu'un seul diplôme pour l'équipe gagnante. Veillez à épeler correctement le nom des groupes/participants !!

Une fois tous les diplômes remis, vous allez pouvoir **clôturer la soirée**. En général, le spectacle a lieu sur la dernière soirée des groupes. Un petit speech de fin de séjour est à prévoir afin de les remercier de leur présence avec nous, de la part de TOUTE l'équipe du château. Rappelez-leur les informations essentielles à l'organisation du lendemain (heure de départ ? Petit déjeuner ? ...) Pensez à demander aux professeurs s'ils veulent leur parler à la fin de la soirée.

Si votre activité **se termine en avance** (= avant 21h), vous pouvez proposer une petite disco pour clôturer la soirée. Ne prenez pas ce genre d'initiative sans prévenir les professeurs !!

Si les professeurs veulent continuer la disco ou commencer la disco au-delà de 21h, **appelez la personne de garde** pour savoir si cela est envisageable ou pas. Si l'option est possible, expliquez clairement que ce sont les professeurs qui auront la pleine responsabilité de cette fin de soirée et annoncez directement l'heure de fin établie avec la personne de garde.

Petites notes et conseils utiles :

La personne de garde remettra les diplômes des meilleurs dortoirs pendant le dîner. Vérifiez que les enfants ont bien reçu les diplômes des meilleurs costumes.

C'est le grand final de la semaine. Un des moments forts pour les groupes car ils vont en garder un souvenir plus important. A vous de faire en sorte que ce souvenir soit le plus beau ! Pour cela, vous devez être **organisé, dynamique et amusant**.

Rangement

Lorsque la soirée est terminée, il faudra **tout ranger et remettre en ordre** : enlever les rideaux, ouvrir les stores des vélux, éteindre correctement la sono, éteindre tous les spots et jeux de lumière, ranger les bancs, tableaux blancs, ...

Pensez à remettre la boîte avec tout son contenu à la personne de garde et les diplômes non utilisés à leur place initiale.

EVALUATION DES RISQUES

Danger	Risque	Pers. en danger	Degré de proba	Moyen de contrôle	Bilan
Equipement endommagé	Blessure	Groupe/ Staff	Moyenne	Un instructeur qualifié vérifie la totalité de l'équipement avant et pendant l'activité	Faible
Se blesser	Blessure	Groupe	Faible	Les instructeurs doivent conserver le contrôle du groupe et garder leur intérêt, les animateurs doivent stopper le spectacle et intervenir s'ils jugent que cela devient trop dangereux. S'assurer que les enfants portent des vêtements et chaussures appropriés pour éviter de glisser.	Faible
Effets personnels	Perdus	Groupe	Moyenne	A la fin de la séance, redonner tous les effets personnels (inhalateur, veste, ...)	Faible