

BOXE K - OU CANADIENNE

Ambiance festive et dynamique

<p>A partir de :</p> <p>Durée :</p> <p>Intérêts :</p> <p>Conseils sécurité :</p> <p>Matériel :</p> <p>Déroulement / Règles :</p>	<p>10 ans</p> <p>45 à 90 min</p> <p>Ecoute - expression - travail de groupe - coopération - souder le groupe...</p> <p>Attention à ne pas obstruer les issues de secours avec la disposition de la salle - vérifier et protéger le matériel électrique.</p> <p>De quoi symboliser un ring - autant de chaises qu'il y a de participants - un tapis de sol d'au moins 2,5 m de côté - un sifflet - des savates ou pantoufles - des accessoires costumes.</p> <p>Préparation / installation : préparer la salle de sorte à disposer la scène au centre comme pour un ring de boxe. Autour de ce ring on placera les équipes au nombre de trois à quatre. Compter six à huit joueurs par équipe. la surface d'expression théâtrale (la scène) sera symbolisée par des cordes comme pour un ring. On peut ajouter au sol un tapis. Disposez ensuite un endroit un peu plus élevé dans la salle si possible qui accueillera le jury et les jurés. Il est aussi conseillé de réserver des espaces dans la salle (aux 4 coins en général) pour que les équipes puissent préparer leur passage sur scène. Avec la lumière et éventuellement une sonorisation, on créera deux ambiances : l'ambiance préparation et l'ambiance action.</p> <p>Déroulement : les équipes s'affrontent entre elles. Pour cela elles doivent improviser des situations selon un thème tiré au sort accompagné de contraintes. (<i>Exemple : le géant vert épouse la Schtroumpfette chez les ch'tis</i>). pour cela ils ont un court instant de préparation (2 min) et un temps de réalisation sur scène (3 mn) qui leur est annoncé dès le départ. Parmi les contraintes on peut aussi trouver le nombre d'acteurs qui doivent être présents sur scène. Une fois que la cloche sonne, toutes les équipes rejoignent leur place autour de la scène et les improvisations se mettent en place. Chaque équipe passe sur scène pour son interprétation qui est évaluée d'une part par le jury et d'autre part par les autres équipes. Si la scène à laquelle on assiste ne nous convient pas (en tant que spectateur) on peut jeter ses pantoufles sur la scène (et non pas dans la tête des acteurs) afin de faire interrompre le sketch en cours. Il faut la moitié plus une pantoufle du nombre de spectateurs restant pour interrompre le sketch. Dans ce cas l'équipe n'est pas évaluée.</p> <p>Animation : demander aux jeunes de constituer des équipes de six à huit joueurs de préférence. Ils devront ensuite désigner un capitaine. Cette étape peut être effectuée bien avant l'animation et initiée durant la sensibilisation (demandez aux équipes de trouver un nom, une histoire, leurs points forts...) - aménagez votre salle - le jour « J », lorsque tout est prêt faites entrer les équipes une par une sur une musique très dynamique est invitez-les à venir prendre place autour du ring sur les chaises. Pour cela on disposera un carton (type A6) de couleur identique sur les 8 chaises (soit 4 couleurs différentes). Les équipes pourront être guidées jusqu'à leur place par un ou plusieurs coaches. - Une fois en place c'est le présentateur qui apparaît le premier au milieu du ring. Il y a toute une phase de lancement du jeu qui permet d'augmenter la dynamique peu à peu. Le présentateur présentera les équipes dans un premier temps : « <i>bonsoir, bienvenue aux 24e rencontres de boxe Canadienne de la ville de... Je vous demande d'accueillir ce soir l'équipe... Qui nous vient directement de... Représentée par son capitaine... Qui nous présente ses joueurs tout de suite...</i> » cette opération se fait avec toutes les équipes. Attention si vous jouez avec des joueurs de moins de 13 ans, cette présentation risque d'être trop longue. Pour des ados on peut demander qu'ils créent un personnage pour venir à cette veillée. Du coup les présentations des équipes sont en elle-même un spectacle. Une fois les équipes présentées, le présentateur appelle l'arbitre (idem</p>	<p>Effectif +/- : 12 minimum</p> <p>Lieu : Salle Intérieur assez grande</p>
--	---	---



pour la présentation du personnage, historique, points forts, renommée...). Ensuite l'arbitre présente les règles du jeu une à une c'est un moment un peu solennel. Il faut être sérieux pour cet étape. Ensuite le présentateur accueille les jurés un à un (idem présentation des personnages, renommée, etc.), puis il accueille également les coaches. Il présente éventuellement si c'est le cas les personnes chargées de la technique : éclairage, sono, ravitaillement, la potiche qui présente des scores, etc.. Une fois ces étapes exécutées, le présentateur explique le déroulement du jeu : « nous allons tirer un thème et des contraintes, un temps de passage sur scène etc. Les équipes devront s'affronter une à une sur le même thème, les jurés vous attribueront des points en fonction de l'originalité, le fair-play... L'équipe vainqueur est celle qui aura remporté le plus de points à la fin du match. Le match se déroule en plusieurs manches... »

Puis on fait un tour pour rien. Histoire de voir si tout le monde a bien compris les règles.

Le présentateur tire au sort un thème ainsi que des contraintes qui lui sont amenées sur le ring par l'arbitre. Toutes les équipes peuvent concourir sur le même thème au départ par exemple puis par la suite elles peuvent concourir deux à deux sur deux thèmes et des contraintes différentes. Dans ce cas il faut bien entendu tirer les contraintes et les thèmes des deux équipes à la suite pour que les temps de préparation se fassent en même temps. Dans le cas également d'un affrontement deux à deux, seules les équipes qui n'ont pas le même thème peuvent voter pour la meilleure des prestations selon eux.

Une fois les thèmes et les contraintes tirés, les équipes rejoignent les zones de préparation. Elles peuvent être encadrées et aidées par les coaches. Pour garder la dynamique du jeu, durant ce temps, on peut changer de musique, changer d'éclairage, le présentateur peut passer de groupe en groupe et faire quelques commentaires de type voix off, quand à l'arbitre il prépare le ring en repassant un coup de balai ou un coup de serpillière (propre) par exemple, en vérifiant les élastiques, le tapis etc. les juges doivent jouer des personnages (c'est beaucoup plus marrant) et s'adonner à leur passion durant ce temps de préparation (exemple : se recoiffer, se maquiller,...). Lorsque le temps de prépa touche à sa fin, le présentateur peut annoncer qu'il reste 10 secondes, par exemple, et le coup de sifflet de l'arbitre annonce la fin de la préparation. Dans ce cas les joueurs ont 10 secondes pour rejoindre leur place et s'asseoir sur leur chaise. Si ce délai n'est pas respecté, contrôlé par l'arbitre qui est au milieu du ring, ils ont autant de pénalités qu'il y a de joueurs en retard. Une fois tous les joueurs en place l'arbitre désigne une équipe pour se lancer, au coup de sifflet elles doivent démarrer leur improvisation. Deux coups de sifflet : le temps de jeu est terminé. Les joueurs regagner leur place. Durant la prestation les jurés sont concentrés sur ce qu'ils voient et évaluent la prestation des acteurs selon des critères que vous aurez déterminés auparavant. Le présentateur fait quelques commentaires et ensuite l'arbitre invite les autres joueurs de l'équipe adverse à prendre place sur le ring et l'improvisation peut commencer. Une fois toutes les équipes passées sur le même thème, le présentateur donne la parole aux jurés. Les jurés s'expriment 1 à 1 assez rapidement pour annoncer les scores et justifier leur choix. Le présentateur ou une « potiche » indique les scores sur un tableau et on passe aux thèmes suivants avec les équipes suivantes.

Durant les improvisations si un joueur ne respecte pas le règlement, l'arbitre siffle une pénalité qui est immédiatement inscrite au tableau par le présentateur ou la potiche. Si la pénalité paraît injustifiée ou pas comprise au regard de l'équipe sanctionnées, celle-ci peut déposer une requête auprès de l'arbitre. C'est l'arbitre qui a le dernier mot.

Les outils :

- ✚ [Voir un projet réaliser en accueil de loisirs](#)
- ✚ [Fiche d'évaluation pour les juges](#)
- ✚ [Exemple d'organisation de la salle](#)



- ✚ [Fiche récapitulative des score \(tableau des scores\)](#)
- ✚ [Règles du jeux à afficher](#)
- ✚ [Fiche de Combat](#)

Variante :

On peut imposer les thèmes est tirer au sort uniquement les contraintes. Ou alors imposer des thèmes et contraintes afin de gérer la dynamique et la difficulté croissante du jeu.

Conseil :

Prévoir un animateur avec un rôle tampon. C'est-à-dire quelqu'un qui peut gérer une situation imprévue sans remettre en cause le déroulement de la soirée (blessure, a-t-il dit, petit bobo etc.)

Afficher un tableau des scores complété par l'arbitre c'est important pour les équipes.

Afficher également les règles du jeu car des pénalités peuvent tomber....