

LA PETITE KERMESSE

Un espace de jeu joyeux et poétique à parcourir dès 3 ans



Nous avons souhaité un mini parc joyeux et poétique. Avec des jeux pour tester son adresse, son sens de l'équilibre, aiguïser sa curiosité au monde du vivant et passer un bon moment, enfants et adultes.

Au bord d'une rivière, les saisons, les crues successives amènent surprises, et changements. Les personnes qui vivent à proximité d'un cours d'eau en font parfois les frais. Un jour les arbres tombent, les barques coulent, ou se retrouvent en l'air, entre deux branches. Il faut faire avec et s'adapter.

Pour la petite kermesse, la rivière nous a soufflé ses idées les plus légères, les plus étonnantes. Il sera, entre autres, question de bois biscornus, de déplacement d'une coque de noix, de reconnaître ce qui vient de la nature, de dessins de sable, d'ombres mouvantes.

Les différentes activités sont destinées aux enfants à partir de 3 ans et aux familles, mais le partage entre générations est encouragé bien sûr.

Quelques exemples de jeux

Petit port de pêche miniature : on y transvase de l'eau, on souffle sur une petite coque de noix qu'on aura choisi parmi les embarcations du port.

Parcours « tombée de la nuit » : on découvre un lieu clos, avec un cabinet de curiosités et l'atelier des ombres.

Le Tas : la rivière transporte un tas d'objets flottants qui s'accumulent, les éléments naturels cachent parfois des trouvailles moins organiques saurez-vous les trier ?

Déroulement

Le mini-parc fonctionne en continu sur la journée.

Une visite de présentation est établie en amont de l'ouverture au public pour expliquer aux bénévoles requis (au moins 2) l'ensemble des activités (une dizaine).

La compagnie met au point avec l'organisateur le nombre de créneaux dans une journée, avec une présence de 45 minutes au maximum par visiteur.

La jauge maximale est établie en fonction du nombre d'activités différentes dans le mini-parc et du nombre de personnes pouvant encadrer l'activité (personnes de la compagnie et bénévoles présents).

La jauge par séance est d'une classe pour les scolaires, et d'une vingtaine de personnes pour le tout public.

La solution la plus simple est de concevoir cela comme un « tour de manège » qui durerait 45 minutes, il reste 15 minutes pour que l'équipe vérifie la jouabilité des différents jeux avant de passer au « tour suivant ». L'amplitude horaire est adaptée en fonction de l'évènement et fait l'objet d'un accord entre l'organisateur et la compagnie.

Technique

Nous avons besoin d'une étendue verte arborée, d'un jardin public par exemple.

Aire requise : 10 mètres par 20 mètres au minimum
Arbres souhaités (suspension de certains éléments).

Nous installons un entourage pour délimiter la kermesse (l'accès au site peut être gratuite ou payante en fonction du souhait de l'organisateur).

Nous avons besoin d'un espace fermé à proximité, tente, dôme, ou yourte, ou encore une salle qui donne sur le parc.

Dimension minimum de ce lieu : 30m².

Nous avons besoin :

- d'un point d'eau à proximité.
- d'une alimentation électrique (prise 16 A)

La kermesse n'a jamais exactement la même disposition suivant les accueils, une visite préalable au déroulement de la (ou des) journée(s) doit être réalisée pour la bonne élaboration des éléments contractuels. Si le site est trop éloigné cela peut se faire sur photos ou vidéos.

Contact diffusion :

Véronique TOMASZEWSKI / Tél. : 06.31.62.23.81. / diffusionpascalpouvreau@gmail.com

