

# FICHE PRATIQUE

## ECHIQUIER VIVANT



- **Objectifs.**
  - Présenter l'association via une animation sous forme de spectacle, dans le but de se faire connaître et de marquer les esprits.
- **Où**
  - Lors des forums associatifs, des foires-expositions et autres manifestations organisées par les communes et d'autres associations, lors des kermesses scolaires, des opérations portes-ouvertes des collèges/lycées.
- **Le Public**
  - Tous âges confondus, l'ensemble des personnes présentes lors d'une manifestation communale, cantonale, une kermesse d'école ...
  - Il faudra penser à communiquer au préalable auprès de l'organisateur (Mairie, Comité des fêtes, écoles ...) en fournissant des flyers présentant le spectacle.
  - Avertir les écoles susceptibles d'un partenariat (les élèves peuvent être les pièces vivantes, les costumes peuvent être élaborés dans le cadre d'activités artistiques).
- **Le déroulement**
  - Mise en place de l'échiquier sur une surface plane, idéalement en contrebas du public (gymnase), de façon à ce que la vue d'ensemble soit possible.
  - Les figurants représentant les pièces sont vêtus de costumes médiévaux, avec épées, sceptre, couronne, les couleurs des équipes sont bien contrastées.
  - L'arbitre/organisateur présente la partie à l'aide d'une sono. Il présente les deux joueurs qui vont guider les pièces vivantes ainsi que le contexte, s'il s'agit d'une partie célèbre ou

bien s'il s'agit d'une partie entre les deux joueurs. Il invite le public à suivre également la partie sur le ou les écrans de retransmission. Il commente les coups en rappelant les règles du jeu.

- Pendant le déroulement, distribuer des flyers avec un rappel des règles du jeu et une présentation du club local.
- Si les figurants viennent d'une école, récompenser les enfants avec une coupe pour les équipes ou des petits lots ou médailles ; inviter le directeur et un enseignant à être les capitaines d'équipes.
- Prendre des photos ou de petits films.
- Prévoir une répétition, même minimaliste, surtout lorsque les pièces vivantes sont des enfants ignorant les règles du jeu, le repère des cases.

### ● **Nombre de bénévoles**

- 32 figurants représentant les pièces vivantes. (Idéalement des enfants des écoles locales).
- 1 arbitre/commentateur/organisateur/narrateur.
- 2 joueurs guidant les pièces (capitaines, de préférence au moins un invité d'honneur rattaché à la ville pour une raison quelconque).
- 1 personne chargée de la retransmission, 1 personne distribuant les règles du jeu, 1 personne pour les photos, reportage.

### ● **Le matériel**

- Un échiquier formé de cases d'au minimum 60x60 cm, la ligue peut aider à la fourniture de ce matériel.
- 32 costumes avec couronnes, épées, etc permettant de reconnaître les différentes pièces.
- Une sono pour commenter la partie.
- Un PC avec un système de vidéo projection pour retransmission de la partie sur un écran (le plus grand possible ou sur un mur blanc).
- Des flyers avec les règles du jeu et une présentation du Club (la ligue peut fournir un modèle et aider à la personnalisation).

Exemple de réalisation :

<https://www.youtube.com/watch?v=XkmjsczZw0k>