Le Cercle d'Escrime Ancienne
de Marly-le-Roi

FAR-WEST

La Troupe

Le Cercle d'Escrime Ancienne
de Marly-le-Roi

Assure depuis plus de 20 ans et partout en France, des animations et des spectacles d'aventures tout public mêlant théâtre, cascades et combats. Authentiques et originales, nos créations ont pour but de divertir les spectateurs et de les plonger au coeur de l'action.

Ce qui fait notre différence :

- \+ Une équipe soudée et expérimentée
- \+ De nouveaux spectacles chaque année
- \+ Des artistes passionnés, disponibles et souriants
- \+ Des chorégraphies et des cascades maîtrisées
- \+ Des costumes travaillés et originaux
- \+ Des échanges privilégiés avec les plus jeunes

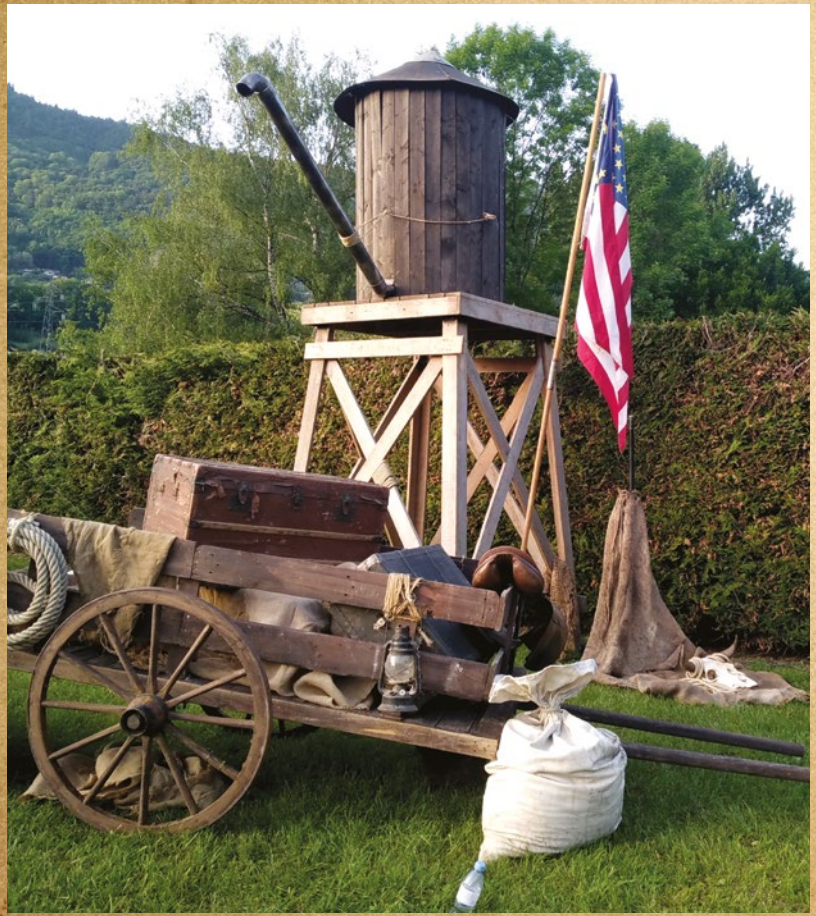
Le Thème

Dans une ambiance "Western" survoltée et déjantée, le thème "Far-West" emporte un public familial à la fin du XIXème siècle au fin fond de l'Ouest Sauvage. Dans une Amérique sans foi ni loi où chacun est prêt à tout pour une poignée de dollars, des personnages dignes d'un Terence Hill et Bud Spencer ou de *Maverick* se croisent et s'affrontent dans un joyeux chaos aussi drôle que percutant.

Courses-poursuites, quiproquos, rebondissements, bagarres, fusillades : l'appât du gain déchaîne les passions. Tout le monde court, tout le monde ment, tout le monde se bat, et toutes les excuses sont bonnes pour faire parler la poudre.

+ Des personnages tout droit sortis d'un Western
+ Des fusillades jouissives et impressionnantes
+ Une surenchère de cascades et de chutes
+ Une comédie satyrique, énergique et tout public

Le Campement



Notre grand Campement permet une immersion totale dans l'univers du Far-West. Il offre une réelle transformation d'une vaste zone pour un dépaysement garanti.

Nous apportons un soin tout particulier à l'esthétique générale de nos décors et travaillons chaque détail avec beaucoup d'attention.

Tous nos Ateliers, nos Grands Jeux, notre Spectacle et nos Animations (si besoin) se déroulent dans le Campement.
Plusieurs fois dans la journée, le public est invité à le visiter et à interagir avec les artistes.

Le campement comprenant l'espace de spectacle couvre une surface de 15m de profondeur minimum par 20m d'ouverture minimum soit au moins 300m^2.

~ La Cabane du Trappeur ~

Cabane en rondins de 5m de large sur 2m40 de profondeur et de 2m50 de haut, agrémentée de décorations (massacre, raquettes, peaux de bêtes), d'un rocking-chair, de caisses et d'outils (scies, hache).

~ Le Tipi ~

Un grand tipi de tissu et de bois de 5m de haut et d'un diamètre au sol d'environ 5m.

~ La Tente du Capitaine ~

Un auvent de 4m sur 3m, 2m50 de haut regroupant les effets du Capitaine de cavalerie et son équipement. Bureau, coffres, râteliers d'armes, bagages, drapeau, sellerie, peaux de bêtes.

~ La Tente de l'Orpailleur ~

Un auvent de 4m sur 3m, 2m50 de haut abritant le campement et le matériel de l'orpailleur. Paillasse, couverture, baluchon, outils, casseroles, tamis, cagettes.

~ le Réservoir d'eau ~

Un réservoir d'eau pour locomotive constitué d'une cuve en bois et de son tuyau, en haut d'une tour. 3m50 de haut sur un socle de 1m80 sur 1m80. Un grand drapeau américain en décoration sur le côté.

~ La vieille Mine ~

Une mine en bois d'1m40 d'ouverture sur 2m60 de profondeur et d'une hauteur de 2m avec outils, lanterne, panneau et accessoires.

~ Divers ~

Une charrette (3m90 sur 1m75), un massacre, des malles de voyages, des tonneaux, des cordages, des cagettes, des bouteilles, des lanternes.

Les Spectacles

Nous proposons 1h de show sous la forme de 2 spectacles différents. Des aventures tout public mêlant action, humour et émotions et dans lesquelles les artistes sont à la fois comédiens et cascadeurs.

DUREE : 30 MIN par spectacle
ARTISTES : 5 par spectacle, 10 en tout

Décors, musiques, costumes, castagnes et revolvers : tout est fait pour transporter les spectateurs dans l'Ouest sauvage.

Nous renouvelons nos Spectacles régulièrement. Pour en connaître le résumé, contactez-nous.

+ Des spectacles nerveux et rythmés mêlant dialogues, combats, fusillades et cascades
+ De nombreuses scènes d'action réalistes et spectaculaires
+ Une bande-son "Rock" et originale au service du spectacle
+ Une véritable histoire pour plonger au cœur d'un univers déjanté

Chaque spectacle présente une histoire originale imprégnée de l'Histoire et des légendes du Far-West.

Avec 5 personnages distincts par spectacle, le public profite d'une galerie de 10 figures emblématiques de la conquête de l'Ouest. Marshall, orpailleur, bagnard en fuite, escroc sans scrupules, capitaine de cavalerie, fou furieux de la gâchette ou encore bonimenteur sauront emporter les spectateurs dans un univers comique et impitoyable.

Nos 2 spectacles rythment votre évènement et surprennent le public tout au long de la journée. Chaque spectacle peut être présenté à plusieurs reprises.

+ **La possibilité pour le public d'assister à 2 spectacles différents en une seule journée**
+ **Des personnages iconiques nombreux pour un folklore complet**
+ **2 Intrigues différentes mais liées que l'on peut voir dans n'importe quel ordre**

Les Grands Jeux

+ Les Grands Jeux permettent de faire jouer un très grand nombre d'enfants
+ Tous les artistes y participent et encadrent les apprentis cow-boys tout au long des jeux
+ Les enfants qui le souhaitent, revêtent un costume typique du Far-West
+ La remise d'un diplôme de Shérif ponctue leurs exploits

~ La Guerre des Ranchs ! ~

De 30 à 45 min, à partir de 3 ans

Trois Ranchs rivaux se volent des Chevaux ! Tour à tour cavalier ou voleur, les enfants devront lutter pour faire triompher leur écurie.

~ Le parcours de l'Ouest ~

De 30 à 45 min, à partir de 3 ans

Chaque enfant réalise un grand parcours composé de plusieurs épreuves : déplacements furtifs, tir à la carabine, duels au sabre mousse...

Les Animations

Les Animations sont des saynètes courtes qui permettent de sortir du cadre des Spectacles en proposant un échange privilégié et complice avec le public. Certaines Animations peuvent également avoir lieu hors de la zone de spectacle, au beau milieu d'une déambulation par exemple et faire intervenir des personnes du public directement sur scène.
Les Animations offrent ainsi aux spectateurs un moment de partage unique et garantissent beaucoup de souplesse à l'organisateur.

Durée moyenne : 10 à 20 min.
Artistes : De 2 à 5.

~ La Fête de Squirrel Spring ~
Le Shérif invite 4 familles à se livrer à une grande compétition de l'Ouest Sauvage : Course en sac, jeux d'adresse et tir à la corde.

~ Le Comptoir de l'Expert ~
Présentation au public des armes à feu emblématiques du Far-West et de leur fonctionnement par notre Armurier.

~ Un plan parfait ~
Les élections approchent ; une poignée de citoyens (plus ou moins fréquentables) veulent influencer les résultats du scrutin.

~ Courses-Poursuites ~
Lachés au milieu du public, les malfrats fuient le Shérif et ses hommes, à moins que ce ne soit le contraire. Surprises garanties.

~ The Deputy ~
Afin d'en faire son adjoint, le Shérif apprend à un spectateur sa technique très personnelle pour démasquer les bandits.

Les Ateliers

Les Ateliers sont des moments de jeux pour les enfants, en plus petit comité. L'occasion de partager des instants complices en famille avec nos figures emblématiques de l'Ouest.

Durée moyenne : 15 - 30 min, à partir de 3 ans

~ Tir au colt ~

Aux côtés des fines gâchettes de l'Ouest, les enfants apprennent à tirer avec un colt western air soft, en toute sécurité. Patience et précision sont de rigueur pour parvenir à tirer plus vite que son ombre !

~ Poker ~

Rien de tel qu'un bon poker pour aiguiser son esprit ! Nos joueurs de saloon initient les enfants au célèbre jeu de cartes. Couleurs, combinaisons, enchères, bluff : plus rien n'aura de secret pour eux !

~ Tir à l'arc ~

Parce qu'il n'y a pas que les armes à feu qui peuvent faire la différence au Far-West, les enfants s'exercent au tir à l'arc sur une cible avant de tenter de désarmer Wilbur, le redoutable bandit de l'Ouest.

~ Cache-cache dollars ~

Les enfants aident le Shérif à récupérer les sacs de dollars volés par un malfrat. Ils doivent échapper à la vigilance du bandit qui surveille attentivement son butin et rapporter les dollars sans être vus.

~ Légendes des Premières Nations ~

Inspirés des récits autochtones, les enfants découvriront des contes inédits et feront la connaissance de Taïma, le fracas du tonnerre, du Chaman aux mille couleurs ou encore du légendaire bison blanc des plaines.

Le Cercle d'Escrime Ancienne de Marly-le-Roi

Pour tout renseignement (informations, devis, photos...)
contactez

Cassandra Chatel-Roche
06 29 89 37 23
cassandra.chatelroche@gmail.com

Tarifs et conditions directement accessibles sur notre site

www.lecercledescrime.fr

Retrouvez-nous sur les réseaux :

Lecercledescrimeancienne
ceam.marlyleroi
Cercle d'Escrime Ancienne

Photos de : D. Sihachakr, C. Chatel-Roche, S. Forboteaux, A.B.&L. Diquéro, L. Chatel, S. Mangin, E. Bonnefoy et Christine des Bretteurs de St-Jean