

TIR A L'ARBALETE SUR CIBLE HUMAINE : Guillaume TELL Junior et Vivant

- [Partager par email](#)
- [Imprimer](#)
- [PD](#)
-
- [Lien de la page](#)

GUILLAUME TELL JR doit son succès à ses **numéros de tir sur cible humaine** qu'il a déposés et surtout à son **numéro de tir à l'arbalète**, dont il est le créateur.

ATTRACTION INTERNATIONALE : le **roi de l'arbalète** est la vedette de nombreux galas, tournées, télévision, croisières internationales, festival des records incroyables, animations, partout en France et à l'étranger. Artiste aux multiples talents, il présente différents **numéros sur cible vivante**, qui lui permettent de se produire partout en toutes circonstances, dans différents costumes et toujours avec succès.



TIR ACROBATIQUE : ce numéro plus à l'ouest que le far-west est vraiment exceptionnel et assure le succès de tous vos galas et spectacles...
Costumé, ainsi que sa charmante partenaire en véritables Cow Boy, il tire à la carabine Winchester sur **CIBLE HUMAINE**, en tenant son arme dans toutes les positions :

à l'endroit, à l'envers, d'une main en jonglant de l'autre, même dos à la cible
en visant dans un petit miroir.
Suspens, Risques, Rires... Tous publics.



TIR à L'ARBALETE : encore plus exceptionnel que le précédent, ce numéro est unique en son genre : il **tire à l'arbalète sur CIBLE HUMAINE** à la manière de son illustre prédécesseur GUILLAUME TELL... En costume style moyen-âge. Cette attraction est évidemment idéale, pour l'animation de vos FÊTES MÉDIÉVALES ou animation de rues, de magasins, etc...



Vous aimerez aussi :

[Jonglerie fumeuse : KRISTAPS MET LE FEU avec ses boîtes à cigares](#)



[Spectacle Médiéval : PRINCE NOIR au royaume des CHEVALIERS](#)



[LES ECHASSIERS MUSICIENS : le théâtre des géants de la rue](#)



[LA TOUR ENCHANTEE](#)



[VOYAGE AU MOYEN-AGE](#)



[Jongleur Star : NICOLAS fait son Cirque](#)



[SERVEUR COMIQUE et MIME JONGLEUR](#)



[LA MENAGERIE MUSICALE ROYALE : Théâtre familial et Déambulations médiévales !](#)

junior-et-vivant.html