

## Jeu d'échauffement

### Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu : - Coopérer, s'organiser
- 2) apprentissages circassiens à en dégager : - Utiliser des postures acrobatiques  
- Favoriser le contact
- 3) apprentissages artistiques à en dégager : - Développer la créativité  
- Improviser

Tranche d'âge des participant·es : À partir de 5 ans

Durée moyenne du jeu : 5 minutes

Nombre de participant·es : À partir de 6

Matériel - accessoires :

Espace nécessaire : Espace dégagé

Sécurité : Sol de tapis si nécessaire

### Déroulement du jeu :

Les participant·es sont invité·es à se déplacer dans un espace défini à l'avance.

L'intervenant·e annonce "1, 2, 3 ... (quelque chose)". Exemple : 1, 2, 3 arbre, ou 1, 2, 3 glace au chocolat.

Les participant·es doivent prendre une posture fixe pour mimer ce quelque chose.

Variante du jeu :

L'intervenant·e peut complexifier les consignes (à adapter en fonction de la tranche d'âge du groupe) en rajoutant le nombre de personnes qui doivent s'associer pour former l'objet en question.

Exemple : 1, 2, 3 voiture de courses à 5 personnes. Ils et elles devront coopérer pour former l'objet à plusieurs. Une même consigne peut être reprise pour la réaliser seul·e ou à plusieurs.

