

## Jeu de rapidité

### Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu :
  - Travailler en coopération
  - Activer le système cardio-vasculaire
- 2) apprentissages circassiens à en dégager :
  - Favoriser la réactivité
- 3) apprentissages artistiques à en dégager :

**Tranche d'âge des participant·es :** À partir de 8 ans

**Durée moyenne du jeu :** 10 à 15 min

**Nombre de participant·es :** À partir de 8 (nombre pair)

**Matériel - accessoires :** Balles de jonglerie (nombre de binômes moins 1 balle)

**Espace nécessaire :** Espace dégagé

**Sécurité :** Risque de chute, attention à la vitesse. Préciser le sens de rotation.

### Déroulement du jeu :

Les participant·es se placent en ronde par binôme, les membres de chaque binôme se placent l'un·e derrière l'autre.

Si il y a 4 binômes au total, il faudra placer 3 balles au centre de la ronde.

L'intervenant·e énonce les quatre consignes dans un ordre aléatoire :

- Cavalier·es montez ! : les participant·es montent sur le dos de leur binôme.
- Cavalier·es descendez ! : les participant·es descendent du dos de leur binôme.
- Cavalier·es changez ! : les binômes échangent de place entre eux (la personne devant passe derrière pour devenir le/la cavalier·e)
- Cavalier·es chargez ! : les cavalier·es doivent faire le tour à l'extérieur de la ronde, passer entre les jambes de leur binôme et récupérer une balle, s'il en reste !

Variante du jeu :

Possibilité de changer ou rajouter des consignes, par exemple :

Cavalier·es tournez ! : les binômes font un tour sur place avant de tourner dans la ronde

Cavalier·es sautez ! : les participant·es font un saute mouton par dessus leur binôme (au lieu de passer entre ses jambes) avant d'aller récupérer une balle

