

## Jeu de rapidité

### Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu :
  - Être à l'écoute
  - Faire preuve de rapidité
- 2) apprentissages circassiens à en dégager :
  - Savoir porter et être porté-e
  - Avoir confiance en l'autre
  - Être à l'aise sur ses appuis
- 3) apprentissages artistiques à en dégager :
  - Rester concentré-e et attentif-ve pendant l'effort

Tranche d'âge des participant·es : À partir de 7 ans

Durée moyenne du jeu : 5 à 10 minutes

Nombre de participant·es : À partir de 4

Matériel - accessoires :

Espace nécessaire : Grand espace dégagé

Sécurité :

### Déroulement du jeu :

Avant de jouer il est conseillé de proposer différentes manières de porter quelqu'un en se déplaçant. Il est également conseillé à l'intervenant·e d'avoir un bon répertoire de mots commençants par cha- (chapiteau, chapeau, chat, chariot, chateau...).

Les participant·es sont par 2 et se placent au centre de l'espace, dos à dos. Les binômes sont disposés en ligne. Une des lignes sera celle des chameaux et l'autre celle des chamois, devant chacune des équipes est placée une ligne d'arrivée (à 5m ou 10m des participant·es).

L'intervenant·e raconte alors une histoire inventée de toute pièce et lorsqu'il ou elle prononce le mot chameau ou chamois, les concerné·es doivent courir jusqu'à la ligne d'arrivée. Les adversaires (par ex chamois) doivent se retourner et toucher le chameau avant qu'il ou elle ne prenne la fuite.

Lorsqu'un·e participant·e passe la ligne, son binôme doit le/la ramener sur son dos.

Variantes du jeu :

Possibilité de varier les déplacements de course : à 4 pattes, en sautant à pieds joints, en pas chassés etc...

Possibilité de remplacer chameau et chamois par des couleurs ou tout autre mot.

