

Jeu de cohésion

Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu :
 - Observer l'ensemble du groupe
 - Être à l'écoute
 - Gérer le stress et le temps
- 2) apprentissages circassiens à en dégager :
 - Prendre en compte l'interdépendance
- 3) apprentissages artistiques à en dégager :

Tranche d'âge des participant·es : À partir de 10 ans

Durée moyenne du jeu : 5 min

Nombre de participant·es : À partir de 8

Matériel - accessoires :

Espace nécessaire : Espace dégagé

Sécurité : Le groupe aura tendance à se resserrer très vite, faire en sorte que chacun·e ait de l'espace.

Déroulement du jeu :

Chaque participant·e choisit 2 personnes dans sa tête, l'une sera une bombe et l'autre sera une victime. Le ou la participant·e est un bouclier.

Lorsque le choix est fait, les joueurs·euses doivent se déplacer en marchant dans l'espace. Quand il/elle le décide, l'intervenant·e entame un compte à rebours.

Le but de chaque membre du groupe est de réussir à protéger sa victime de sa bombe en faisant bouclier, pour cela, ils et elles devront donc se placer entre leur bombe et leur victime.

A la fin du compte à rebours, tout le groupe s'arrête, l'intervenant·e demandera qui a malheureusement échoué et n'a pas réussi à protéger sa victime.

Tout le monde est à la fois bouclier, bombe et victime.

Variantes du jeu :

Variation des façons de se déplacer.

