

Jeu d'échauffement

Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu :
 - Activer le système cardiovasculaire
 - Allier écoute et réactivité
- 2) apprentissages circassiens à en dégager :
 - Rester à l'écoute des autres
 - Travailler les sauts et réceptions acrobatiques
- 3) apprentissages artistiques à en dégager :
 - Développer l'imaginaire

Tranche d'âge des participant·es : De 4 à 10 ans

Durée moyenne du jeu : 10 min

Nombre de participant·es : À partir de 2

Matériel - accessoires :

Espace nécessaire : Grand espace dégagé

Sécurité : Un sol de tapis peut être nécessaire

Déroulement du jeu :

L'intervenant·e peut, soit guider le jeu à la voix en étant extérieur au jeu, soit guider tout en participant avec le groupe.

Le scénario est le suivant : Le groupe part en vacances au ski, il mime alors une prise d'élan à skis en trotinant. Les participant·es sont en file indienne et se déplacent dans l'espace donné.

6 consignes peuvent être données aléatoirement (voire combinées) :

- Branche : le groupe se baisse
- Trou : le groupe saute
- Avalanche : les participant·es roulent en boule sur le côté
- Tempête de vent : ils et elles luttent contre le vent en marchant au ralenti
- Panne de télésiège : arrêt soudain du groupe
- YETIII : les participant·es font demi tour

Variante du jeu :

Rajouter ou modifier des consignes.

Laisser un·e participant·e guider le jeu.

