

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

