

Jeu de coopération

Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu :
 - Faire preuve de stratégie
 - Être à l'écoute, se synchroniser
- 2) apprentissages circassiens à en dégager :
 - Développer coordination, précision et rapidité
 - Perfectionner ses déplacements (acrobatiques)
- 3) apprentissages artistiques à en dégager :

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

Durée moyenne du jeu : 10 minutes

Nombre de participant·es : De 8 à 14, nombre pair pour jouer par 2, mais possible par 3 si impair

Matériel - accessoires : Manches à balais, de quoi faire un parcours (tapis/plots/cordes/plateau de motricité...)

Espace nécessaire : Grand espace dégagé

Sécurité : À adapter en fonction des éléments du parcours

Déroulement du jeu :

L'intervenant·e doit d'abord créer deux parcours identiques.

2 équipes s'affronteront sur un parcours sous forme de relais, l'équipe qui termine le relais en premier gagne. Chaque participant·e fait une première fois le relais seul·e afin de découvrir les obstacles. Il lui faudra ensuite trouver un binôme au sein de son équipe.

Les participant·es seront lié·es par un manche à balais qu'ils/elles tiendront avec les deux mains pour effectuer le parcours côte à côte.

Quelques exemples de construction d'un parcours : sauter par dessus un tapis, faire une chandelle et se relever, passer sous une poutre, faire une roulade avant, tenir 5 secondes en équilibre sur un pied, etc...

Variantes du jeu :

Il est possible de mettre 3, 4 ou plus de participant·es ensemble pour faire le parcours (il faudra donc une longue baguette ou une corde pour les relier).

