

## Jeu de cohésion

### Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu : - Être à l'écoute - Coopérer  
- Être réactif·ve
- 2) apprentissages circassiens à en dégager :
- 3) apprentissages artistiques à en dégager :

Tranche d'âge des participant·es : À partir de 6 ans

Durée moyenne du jeu : 5 à 10 minutes

Nombre de participant·es : À partir de 5

Matériel - accessoires : Un diabolo

Espace nécessaire : Espace dégagé

Sécurité :

### Déroulement du jeu :

Sur la base du jeu "1, 2, 3, soleil", l'intervenant·e se place dos au groupe et dit à voix haute "1, 2, 3, soleil !". Pendant ce temps les participant·es vont avancer sur la zone de jeu, ils et elles doivent cacher un diabolo (interdiction de le glisser dans les vêtements et de le tenir à plusieurs).

Lorsque l'intervenant·e se retourne, il ou elle pourra éliminer les joueurs·euses qui bougent et pourra également demander à une personne de prouver qu'il n'a pas le diabolo (en montrant ses mains), si la personne désignée le possède, elle devra poser le diabolo au sol puis retourner au poulailler, sinon l'intervenant se tourne et recompte.

Le but des participant·es est de venir déposer le diabolo aux pieds de l'intervenant·e sans avoir été repéré·es. La personne qui a déposé le diabolo prend la place de l'intervenant·e.

Les participant·es peuvent mettre en place une stratégie pour réussir à duper l'intervenant·e.

Variantes du jeu :

Possibilité de rajouter d'autres objets : une grosse balle, un bâton du diable...

Lorsque plusieurs objets sont en jeux, les participant·es doivent poser les objets en même temps aux pieds de l'intervenant·e (il ou elle ne peut demander qu'à une seule personne de lever les mains).

Demander aux participants·es de se déplacer d'autres façons (animaux...)

