

## Jeu de rapidité

### Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu : - Activer le système cardiovasculaire
- 2) apprentissages circassiens à en dégager : - Découvrir les objets de jonglerie
- 3) apprentissages artistiques à en dégager : - Développer la créativité

Tranche d'âge des participant·es : À partir de 4 ans

Durée moyenne du jeu : 10 minutes

Nombre de participant·es : À partir de 2

Matériel - accessoires : Divers objets de jonglerie

Espace nécessaire : En fonction du nombre de participant·es

Sécurité : Espace dégagé + risques de collisions

### Déroulement du jeu :

L'intervenant·e crée 2 équipes.

Chaque équipe a deux espaces de jeu : un camp et une zone avec les objets de jonglerie (identique entre les deux équipes).

Les participant·es ne peuvent ramener qu'un seul objet à la fois.

L'intervenant·e donne des contraintes pour rapporter les objets, par exemple : ramener le diabolo en pas chassés, mettre l'assiette chinoise sur la tête, prendre le bâton du diable à deux... Lorsqu'un·e participant·e se trompe ou fait tomber son objet, il ou elle doit recommencer du point de départ.

Au top, tout le monde part en même temps de son camp et la première équipe à avoir ramené tous les objets a gagné.

Variantes du jeu :

Se déplacer différemment, quadrupédie, en arrière, à cloche pied...

Créer une construction avec les objets ramenés.

Passer l'objet à un·e partenaire en respectant la contrainte donnée sous forme de chaîne.

