

Jeu d'échauffement

Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu :
 - Activer le système cardiovasculaire
 - Être réactif·ve
- 2) apprentissages circassiens à en dégager :
 - Allier réflexes et concentration
- 3) apprentissages artistiques à en dégager :
 - Avoir une vision globale

Tranche d'âge des participant·es : À partir de 8 ans

Durée moyenne du jeu : 5 à 10 minutes

Nombre de participant·es : 6 à 20

Matériel - accessoires :

Espace nécessaire : Grand espace dégagé

Sécurité : Attention, risques de chutes

Déroulement du jeu :

Jeu individuel, chacun·e joue pour soi. Il est nécessaire de délimiter la zone de jeu avant de commencer à jouer.

Chaque participant·e a une main derrière le dos, paume visible. Le but est de venir toucher la main des autres participant·es sans se faire toucher la sienne.

Lorsqu'une personne est touchée, elle est éliminée. Afin de ne pas attendre sur le banc de touche trop longtemps il est possible de démarrer une partie en parallèle sans élimination.

Les participant·es compteront le nombre de fois qu'ils et elles ont été touché·es.

Variantes du jeu :

Possibilité de jouer en équipe : lorsqu'un·e membre de l'équipe est éliminé·e, il ou elle peut être délivré·e quand un·e adversaire est touché·e (par ordre d'élimination).

Voir fiche "Perroquet", adapté pour un public plus jeune.

