

## Jeu d'expression

### Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu :
  - Découvrir ses partenaires
  - Observer et reproduire des gestes
- 2) apprentissages circassiens à en dégager :
  - Synchroniser ses mouvements avec l'autre
- 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 2 (chiffre pair)

Matériel - accessoires :

Espace nécessaire :

Sécurité :

### Déroulement du jeu :

Les participant·es sont en binôme, l'un ou l'une des deux sera le reflet dans le miroir, l'autre mènera le jeu. Les participant·es commencent debout, face à face mais peuvent varier les niveaux au cours du jeu. La personne menant le jeu proposera des mouvements divers que son/sa partenaire devra reproduire à l'identique. L'intervenant·e peut observer les binômes et déterminer qui mène et qui suit. Les rôles s'inversent ensuite.

Il faut veiller à ce que les gestes proposés par les participant·es soient reproductibles (adapter la vitesse et la complexité).

Variantes du jeu :

Le jeu peut se faire en mouvement, en marche et à différentes vitesses.

Il est possible de ne mobiliser qu'une partie du corps pour un échauffement spécifique.

Le jeu peut aussi se faire par rapport à un point ou un axe de symétrie (mouvements de sens opposé).

