

Jeu d'échauffement

Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu :
 - Faire preuve de cohésion
 - Activer le système cardio-vasculaire
- 2) apprentissages circassiens à en dégager :
 - Découvrir l'environnement et le matériel
- 3) apprentissages artistiques à en dégager :

Tranche d'âge des participant·es : À partir de 10 ans

Durée moyenne du jeu : 10 à 15 minutes

Nombre de participant·es : À partir de 6

Matériel - accessoires : Tapis, agrès divers, caisses (tout matériel assez volumineux pour se cacher derrière)

Espace nécessaire : Espace avec des endroits pour se cacher/du matériel, tapis, agrès de cirque

Sécurité :

Déroulement du jeu :

Il est important de délimiter l'espace de jeu avant de commencer à jouer.

L'intervenant·e entame un compte à rebours de 14 à 0 les yeux fermés. Les participant·es doivent venir le/la toucher puis aller se cacher dans l'espace défini (derrière des tapis, une boule, des caisses...). Lorsque l'intervenant·e arrive à 0, il ou elle ouvre les yeux et n'a le droit de faire qu'un seul pas dans la pièce pour essayer de trouver les membres du groupe.

Si l'intervenant·e se trompe de personne ou de prénom, il ou elle devra recompter de 13 jusqu'à 0 ; sinon, il ou elle pourra continuer de chercher jusqu'à se tromper. La partie reprendra donc de 12 jusqu'à 0 et ainsi de suite. A chaque nouveau décompte, les participant·es doivent impérativement revenir toucher le/la maître·sse du jeu avant de retourner se cacher dans un endroit différent du précédent.

Les personnes éliminées aident les autres à se cacher en créant des leurres et d'autres cachettes.

La dernière personne en jeu a gagné.

Variantes du jeu :

Un·e participant·e peut compter à la place de l'intervenant·e.

Il est également possible de compter à deux.

