

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 5 ans

Durée moyenne du jeu : 5 à 10 minutes

Nombre de participant·es : 6 à 20

Matériel - accessoires : Foulards de jonglerie

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.

Les participant·es ont une plume (foulard coloré) accrochée à leur pantalon, ils et elles doivent défendre leur plume tout en essayant d'attraper celles des autres afin d'avoir le plumage le plus coloré !

Il est impossible de prendre une plume si on est déplumé·e ! Il faudra aller en rechercher une autre auprès de l'intervenant·e.

Le jeu prend fin quand il n'y a plus de plumes à voler ou lorsque l'intervenant·e signe la fin.

Variantes du jeu :

Possibilité de jouer par équipe de couleur, il faudra donc rapporter le plus de plumes à son équipe.

Disperser les plumes supplémentaires dans la salle, les mettre en hauteur, faire un tas à un endroit précis.

Voir fiche "Escape Touch" pour un public plus avancé et d'autres variantes.

