

## Jeu d'échauffement

### Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu :
  - Développer l'attention, la mémoire et la réactivité
  - Mettre en place des stratégies
- 2) apprentissages circassiens à en dégager :
  - Activer le système cardiovasculaire
  - Découvrir les outils de jonglerie
- 3) apprentissages artistiques à en dégager :
  - S'initier au détournement d'objets

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 8

Matériel - accessoires : Objets de jonglerie (balle, massue, anneau, diabolo...)

Espace nécessaire : Espace dégagé et adapté au nombre de participant·es

Sécurité :

### Déroulement du jeu :

Le jeu se base sur le principe du loup touche-touche.

Le but du loup est de toucher les brebis, le but des brebis est de ne pas se faire toucher, elles ont plusieurs solutions pour cela : éviter le loup ou imiter l'objet qu'il détient. Lorsqu'une brebis est touchée, elle devient loup et lui, redevient brebis.

L'ensemble du groupe s'accorde sur un objet à utiliser, par exemple, une balle et doit définir une position représentant l'objet (en petite boule).

Au top départ, le loup a la balle dans une main, l'autre main lui servira à toucher les brebis.

Lorsque le loup s'approche d'une brebis, elle doit imiter la position de la balle pour ne pas se faire toucher.

L'intervenant·e peut donner un temps limite : 3 secondes maximum en position de balle.

Variantes du jeu :

Possibilité de mettre plusieurs loups dans le jeu avec des objets de jonglerie différents.

Remplacer les positions statiques par des mouvements dynamiques et plus acrobatiques. Pour imiter la balle, il faudra faire une roulade avant par exemple. (Mettre un sol de tapis si nécessaire)

