

## Jeu de rapidité

### Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu :
  - Activer le système cardiovasculaire
  - Développer la réflexion et la stratégie dans l'urgence
- 2) apprentissages cirassiens à en dégager :
  - Mobiliser son attention au bon endroit
  - Effectuer plusieurs tâches à la fois
- 3) apprentissages artistiques à en dégager :

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

Durée moyenne du jeu : 3 min

Nombre de participant·es : À partir de 4

Matériel - accessoires : 9 Anneaux/cerceaux, 6 foulards/balles molles

Espace nécessaire : Grand espace dégagé

Sécurité : (type de sol, risque divers)

### Déroulement du jeu :

Deux équipes vont s'affronter sur une même grille de morpion matérialisée par des anneaux ou des cerceaux. Chaque équipe (peu importe le nombre de participant·es en son sein) possède un jeu de 3 foulards, chaque jeu étant d'une couleur différente.

La grille est au centre de l'espace, les équipes sont face à face, placées chacune le plus loin possible de la grille. Le jeu se déroule sous forme de relais : au top départ, les têtes de file partent déposer leur foulard sur la grille, puis reviennent taper dans la main du/de la deuxième participant·e, qui ira à son tour déposer son objet.

Lorsque les équipes ont déposé tous les foulards, les participant·es suivant·es (dans le cas où il n'y aurait pas encore de victoire) iront déplacer les foulards de leur équipe UNIQUEMENT afin de bloquer les adversaires, d'aligner leur couleur et de remporter le jeu.

Variantes du jeu :

Rajouter des obstacles sur le parcours, sauter, rouler...

Rajouter un déplacement (4 pattes, pas chassés, en arrière...)

Bander les yeux des participant·es qui vont poser l'objet et les guider à la voix.

Masquer la grille avec des tapis pour limiter l'anticipation et accentuer la prise de décision immédiate.

