1, 2, 3 SOLEIL

Jeu de coordination

Objectifs pédagogiques du jeu :

1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu :
- Enchaîner mouvement et immobilisation
- Accepter les contraintes

2) apprentissages circassiens à en dégager :
- Allier coordination et équilibre

3) apprentissages artistiques à en dégager :
- Créer des scènes

Tranche d'âge des participant·es : À partir de 5 ans

Durée moyenne du jeu : 5 minutes

Nombre de participant·es : 5 à 15

Matériel - accessoires : Objets de jonglerie, objets d'équilibre, modules acrobatiques...

Espace nécessaire : Grand espace dégagé

Sécurité : Sol de tapis si nécessaire

Déroulement du jeu :

Sur la base du "1, 2, 3, soleil" traditionnel avec des contraintes circassiennes à adapter en fonction de l'âge des participant·es.
Du poulailler jusqu'au "soleil", les personnes devront réaliser 3 actions de leur choix avec le matériel installé sur toute la zone de jeu.
La première personne arrivée comptera pour la manche d'après. Il est important d'attendre que tout le groupe soit arrivé avant d'entamer une nouvelle manche.

Exemples d'actions à réaliser :
Lancer / Rattraper un bâton du diable sur les baguettes, faire tourner une assiette chinoise, lancer un foulard, faire un tour sur soi et le rattraper, croiser deux balles en l'air, tenir sur un plateau de motricité ou un rouleau américain, traverser une poutre, monter sur un plot du fil et faire une statue...
Pendant qu'un·e participant·e compte, l'intervenant·e pourra vérifier que les contraintes sont bien réalisées.

Variantes du jeu :
Rajouter des contraintes de déplacement à définir en début de manche. Mimer des animaux qui doivent être reconnaissables. Cacher un objet à déposer à côté du "soleil", le "soleil" peut demander à une personne de lui montrer ses mains à chaque fois qu'il se retourne. Si la personne tient l'objet, elle doit le poser à terre et d'autres doivent le récupérer

Source/Contact : Les Fortiches

Commission Pédagogie