

Jeu de stratégie

Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu :
 - Faire preuve de stratégie
 - Développer l'entraide
- 2) apprentissages circassiens à en dégager :
 - Travailler en mouvement
 - Exécuter divers mouvements corporels
- 3) apprentissages artistiques à en dégager :
 - (Se) répartir sur un espace donné

Tranche d'âge des participant·es : A partir de 4 ans

Durée moyenne du jeu : 5 à 10 min

Nombre de participant·es : De 3 à 20

Matériel - accessoires :

Espace nécessaire : Espace délimité (5x5m) à adapter au nombre de participant·es

Sécurité : Peut nécessiter un sol de tapis

Déroulement du jeu :

L'intervenant·e désigne un·e ou plusieurs Crocodilus, leur but est de chasser tout le reste du groupe. Les Crocodilus sont allongé·es sur le ventre et se déplacent donc en rampant, ils/elles peuvent changer de direction en faisant une roulade sur le côté.

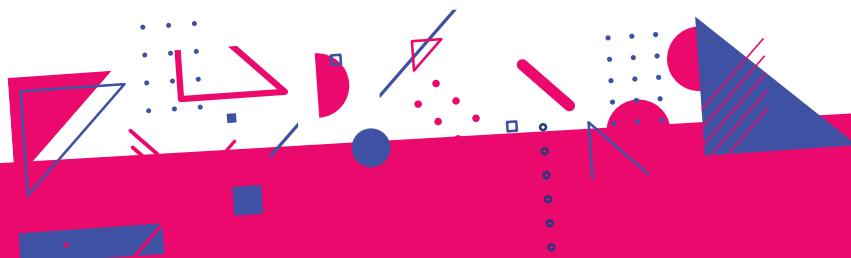
Le reste du groupe peut se déplacer librement tout en luttant pour ne pas se faire toucher par le Crocodilus, au risque de devenir Croco à leur tour.

Chaque fois qu'un ou une participant·e est touché·e, il ou elle devient donc Crocodilus, ainsi, le jeu se complique et l'espace sur les tapis se restreint peu à peu.

Le jeu prend fin lorsqu'il ne reste plus qu'une personne en jeu.

Variantes du jeu :

Utiliser différentes positions pour les Crocodilus ainsi que pour les personnes chassées.



Source/Contact : CADC Balthazar

Commission Pédagogie