

Jeu de coopération

Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu : - Être attentif·ve aux autres
- Développer l'entraide
- 2) apprentissages circassiens à en dégager : - Travailler son équilibre
- 3) apprentissages artistiques à en dégager : - S'initier au détournement d'objet

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 6

Matériel - accessoires : Éléments de motricité, objets divers sur lesquels on peut se tenir debout

Espace nécessaire : Grand espace dégagé

Sécurité : Sol de tapis si nécessaire

Déroulement du jeu :

Toujours prévoir un objet de plus que le nombre de participant·es par équipe.

L'intervenant·e délimite une zone de départ et une ligne d'arrivée par équipe dans laquelle sont placés des objets différents.

Les 2 équipes ont les mêmes objets, elles sont libres de les utiliser dans le sens et l'ordre qu'elles veulent. Le but est que tous·tes les joueurs·euses et objets franchissent la ligne d'arrivée.

La première personne va placer le premier objet dans la zone de jeu et monter dessus. Le/la suivant·e lui passera un autre objet afin que la première personne progresse en le posant devant elle pour monter dessus et libérer sa place pour que le/la suivant·e s'installe sur ce premier objet et ainsi de suite de manière à ce que toute l'équipe puisse avancer. Il faut donc refaire passer les objets en tête de file au fur et à mesure que le groupe avance.

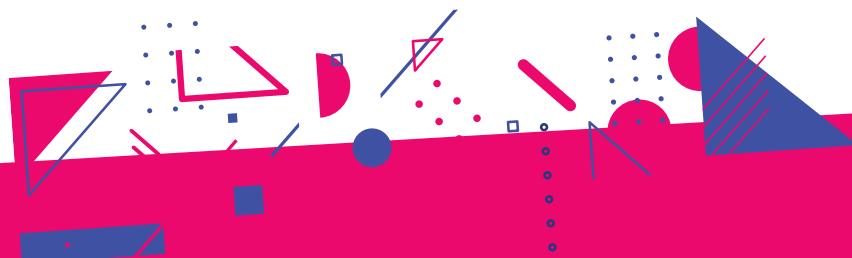
Lorsque quelqu'un touchera le sol, il/elle devra retourner à la fin de la file.

Variantes du jeu :

Rajouter/modifier des objets entre deux manches.

Jouer une manche accroché·e avec quelqu'un d'autre.

Imposer une contrainte de temps au lieu de limiter l'espace (quelle équipe ira le plus loin en 1 minute ?)



Source/Contact : Acroballe Circus

Commission Pédagogie