Le voyage de la balle

Jeu de mémoire

Objectifs pédagogiques du jeu :

1) objectif·s éducatif·s et/ou relationnel·s du jeu :
- Activer le système mémoriel
- Travailler la concentration
- Favoriser la coopération

2) apprentissage·s circassien·s à en dégager :
- Découvrir les objets de jonglerie

3) apprentissage·s artistique·s à en dégager :

Tranche d'âge des participant·es : À partir de 7 ans

Durée moyenne du jeu : Variable en fonction du nombre de participant·es

Nombre de participant·es : À partir de 8

Matériel - accessoires : Divers objets de jonglerie

Espace nécessaire : Espace dégagé

Sécurité :

Déroulement du jeu :

Les participant·es se placent tous en ronde espacés des uns et des autres.
L'intervenant·e va présenter un objet de jonglerie et proposer aux participant·es de le faire voyager selon un trajet à définir. Chaque participant·e va lancer la balle à un·e autre qui ne l'a pas encore eu en sa possession jusqu'à ce qu'elle revienne dans la main de l'intervenant·e. Il est important de préciser que pendant le voyage, les participant·es devront mémoriser de qui ils/elles recoivent la balle et à qui ils/elles l'envoient.
Une fois le trajet défini, on relance le voyage selon le même trajet.

Puis une fois le trajet retenu par les participant·es, l'intervenant·e propose un second objet de jonglerie différent (couleur, type) qui doit voyager selon un trajet différent du premier. Une fois celui-ci mémorisé, on peut faire voyager les deux objets en même temps selon leurs trajets respectifs.

Variante du jeu :

Augmenter les nombre d'objets à faire voyager : 3, 4, ...
Ajouter une contrainte sur la manière de lancer ou de rattraper l'objet.
Faire le jeu autrement qu'en ronde ou en mouvement.

Source/Contact : Acroballe Circus

Commission Pédagogie