L'HÔPITAL DES FOURMIS

Jeu de coopération

Objectifs pédagogiques du jeu :

1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu : - Favoriser l'entraide et la coopération

2) apprentissages circassiens à en dégager : - Amener les participant·es à se porter les un·es et les autres

3) apprentissages artistiques à en dégager :

Tranche d'âge des participant·es : À partir de 6 ans

Durée moyenne du jeu : 5 minutes

Nombre de participant·es : À partir de 8

Matériel - accessoires : Tapis de sol, cerceau, corde ou plots

Espace nécessaire (dimensions/ intérieur ou extérieur) : En fonction du nombre de participant·es

Sécurité (type de sol, risque divers) : Risque de chute : définir une consigne précise pour porter

Déroulement du jeu :

L'intervenant·e désigne un·e tamanoir, les autres sont des fourmis.
L'intervenant·e matérialise "l'hôpital des fourmis" avec un cerceau, une corde ou des plots dans un coin de tapis afin que l'endroit soit clos ; il est interdit d'y entrer pour le/la tamanoir.
Tout le monde se déplace à 4 pattes, tamanoir et fourmis.
L'objectif du tamanoir est de toucher les fourmis, l'objectif des fourmis est d'éviter de se faire toucher.
Lorsqu'une fourmi est touchée, elle s'allonge sur le dos avec les pattes en l'air à l'endroit où elle se trouve.
Les autres doivent lui venir en aide (debout) et la porter pour l'amener à l'hôpital, il est obligatoire d'être au moins 3 pour porter une fourmi. Une fois soignée à l'hôpital, la fourmi touchée revient en jeu.
Le tamanoir ne peut pas toucher les fourmis qui sont en train de porter.

Variantes du jeu :
Trouver différentes positions de déplacement.
Varier les manières de porter les fourmis touchées.
Ajouter des tamanoirs selon le nombre de participant·es

Source/Contact : AFCA

Commission Pédagogie