

## Jeu de réflexe

### Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu : - Connaître les prénoms de son groupe  
- Développer la concentration
- 2) apprentissages circassiens à en dégager : - Conscience de soi et des autres dans l'espace
- 3) apprentissages artistiques à en dégager : - Sortir la voix pour être audible

Tranche d'âge des participant·es : 10 ans et plus

Durée moyenne du jeu : 10 minutes

Nombre de participant·es : De 6 à 20

Matériel - accessoires : Aucun

Espace nécessaire : Adapter l'espace au nombre de participant·es

Sécurité : Espace dégagé

### Déroulement du jeu :

Jeu à élimination, ce qui augmente la difficulté.

Un·e participant·e est « El gato/le chat ».

Les autres participant·es, pour ne pas être touché·es, doivent courir et, à l'approche du chat, crier le prénom d'une personne encore présente sur le terrain de jeu (excepté son propre prénom et celui du chat).

La personne dont le prénom vient d'être crié devient le chat. Avant d'avoir le droit de toucher quelqu'un, elle doit lever haut le bras et crier « Gato », afin que tout le monde sache où elle se trouve.

Une personne est éliminée si elle a été touchée 1, 2 ou 3 fois par le chat (à définir en amont).

Quand il y a assez de participant·es sur la touche, recommencer une partie en parallèle de l'autre si possible.

Variante du jeu :

Ce jeu peut aussi être un jeu coopératif contre le temps : moins le chat arrive à toucher de participant·es dans un temps limité, plus le groupe gagne.

