

Jeu de réflexe

Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu : - Développer l'observation
- 2) apprentissages circassiens à en dégager :
- 3) apprentissages artistiques à en dégager :

Tranche d'âge des participant·es : 8 à 14 ans

Durée moyenne du jeu : 10 minutes

Nombre de participant·es : À partir de 6 participant·es

Matériel - accessoires : Aucun

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

Sécurité : Un espace dégagé

Déroulement du jeu :

Selon la consigne annoncée, traverser la salle sans se faire toucher OU en touchant les autres.

Tous·tes les participant·es sont en ligne les uns à côté des autres.

L'intervenant·e annonce une consigne, par exemple « Caracaca fleurs ! » : les participants·es qui portent des vêtements à fleurs doivent traverser la salle sans se faire toucher ET les participant·es qui ne portent pas de vêtements à fleurs doivent essayer de toucher quelqu'un·e qui en porte avant qu'il·elle ait traversé la salle.

Variation des consignes : couleurs des vêtements/des cheveux/etc..., sons (ex : un « T » dans le prénom), etc...

Variante du jeu :

Pour les 3-7 ans : positionner différents objets dans la salle.

L'intervenant·e et les participant·es se placent dans un espace défini. L'intervenant·e annonce une consigne, par exemple « Caracaca diablo ! » : les participant·es ont un temps limité pour sortir de l'espace, aller toucher l'objet et revenir dans l'espace.

