

Jeu d'échauffement

Objectifs pédagogiques du jeu :

- 1) objectif éducatif et/ou relationnel du jeu :
 - S'amuser avec des positions vues en atelier
 - Favoriser la réactivité
- 2) apprentissages circassiens à en dégager :
- 3) apprentissages artistiques à en dégager :

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 : Aucun

Espace nécessaire : En fonction du nombre de participant·es

Sécurité : Un espace dégagé

Déroulement du jeu :

Les participant·es se déplacent (marchent, trottent, courent) dans un espace défini.

L'intervenant·e annonce des actions à faire en fonction des chiffres annoncés.

Par exemple : 1 = petite boule, 2 = saut extension, 3 = position de la table, 4 = position de pompage, etc...

L'intervenant·e peut varier le rythme et l'intensité.

L'intervenant·e peut taper dans les mains avant d'annoncer sa consigne : tout·es les participant·es font la statue. Cela permet d'avoir un temps spécial pour annoncer les nouveaux chiffres et les consignes associées.

Variante du jeu :

Variation des consignes : alterner des déplacements et des positions fixes (ex : 1=1 action, 2= 1 position, 3= 1 action, 4= 1 position...); faire des répétitions (ex : 2 = 3 sauts extensions); avec élimination : quand on s' est trompé, on continue à marcher/trotter/courir, voire à essayer de tromper les participant·es restant·es en faisant exprès de ne pas répondre correctement à la consigne annoncée.