

**Catégorie :** L'espace      **Qui ? :** 1/G      **titre :** L'ATTRAPE SOULIER

**Objectifs :** Mémorisation - déplacement - occupation de l'espace confiance et assurance

**Déroulement :** Matériel : une chaussure.  
 Une chaussure est posée au milieu de l'espace scénique. Les participants sont tous regroupés dans un coin de l'espace scénique et vont devoir, à tour de rôle, traverser en diagonale cet espace les yeux fermés, avec le moins d'hésitation possible, prendre la chaussure sans tâtonner, et la remettre dans la main du meneur qui se trouve à l'autre extrémité de la diagonale. Pour y parvenir les participants doivent, avant de fermer les yeux, prendre un temps pour mémoriser l'espace et s'en imprégner.

**Variante :** -

**Conseils :** Etre vigilant et secourir l'enfant en cas de fausse route (éviter les espaces scéniques surélevés).  
 On peut utiliser un foulard le cas échéant.

**Catégorie :** L'espace      **Qui ? :** 1/G      **titre :** LE TABOURET

**Objectifs :** Gestion de l'espace - mémorisation - déplacement - assurances et confiance en soi

**Déroulement :** Matériel : un tabouret.  
 Un tabouret est placé au centre de l'espace scénique à 3 ou 4 m des participants, qui vont devoir l'atteindre à tour de rôle, les yeux fermés et sans aucune hésitation, en faire le tour par la gauche (par exemple), pour finalement s'y asseoir. Les participants prendront le temps de mémoriser et d'imprégner l'espace avant de fermer les yeux

**Variante :** -

**Conseils :** Etre prêt à agir pour éviter que le participant se blesse au moment de s'asseoir sur le tabouret.

**Catégorie :** L'espace      **Qui ? :** 1/G      **titre :** LES ARBRES ET LE BUCHERON

**Objectifs :** Occupation de l'espace - coopération

**Déroulement :** Un participant du groupe est le bûcheron, les autres sont des arbres. Ceux-ci se promènent sur l'espace scénique et, au signal du bûcheron (exemple : frapper dans les mains), vont se « planter » dans le sol (arrêt et immobilité totale), bien répartis sur l'espace scénique. Il ne doit pas y avoir de « carrière », pas de trous. Si le bûcheron pense que les arbres sont mal plantés (trop serrés les uns contre les autres, tous regroupés au même endroit...), il les déracine et va lui-même les replanter là où il y a de la place libre, des trous.  
 Puis quand il pense que les arbres de la forêt sont régulièrement répartis, il donne un nouveau signal, les participants se remettent en marche.  
 À tour de rôle, les participants seront arbres bûcherons.

**Variante :** -

**Conseils :** -

**Catégorie :** L'espace **Qui ? :** G **titre :** SŒUR ANNE, MA SŒUR ANNE...

**Objectifs :** Occupation de l'espace - réflexes - mémorisation

**Déroulement :** Les participants se déplacent sur l'espace scénique à un rythme normal. Lorsque le meneur donne un signal, ou prononce la phrase : « sœur Anne, ma sœur Anne que vois-tu ? », Tous doivent s'arrêter et énoncer à voix basse, mais clairement, ce qui se trouve juste devant leurs yeux (personne, meuble...). Puis se remettre en mouvement.

Le meneur les fait ainsi s'arrêter 5 ou 6 fois en verbalisant chaque fois ce que le regard à enregistrer.

**Variante :** -

**Conseils :** -

**Catégorie :** L'espace **Qui ? :** G **titre :** LE BALLON DIRIGEABLE

**Objectifs :** Occupation de l'espace - concentration - confiance en l'autre - coopération

**Déroulement :** le groupe de participants se trouve dans un coin de l'espace scénique, chacun est serré contre l'autre, bien en contact (mais il n'est pas obligatoire de se donner la main). Le meneur ayant désigné un point à un autre coin de l'espace, le groupe va se diriger vers lui, Les yeux fixés sur ce point imaginaire.

Les participants doivent faire comme s'ils étaient dans un même ballon ; le groupe doit donc trouver un seul et même rythme et travailler sur une respiration commune.

**Variante :** L'un des participants peut être situé face au groupe et jouer ainsi le pôle d'attraction vers lequel le ballon va se diriger ; à tour de rôle, les participants pourront ainsi avoir un regard critique et mieux comprendre leur investissement quand ils seront dans le ballon.

**Conseils :** Travailler sur une respiration commune avant de démarrer le mouvement.

**Catégorie :** L'espace **Qui ? :** G **titre :** 1, 2, 3, SOLEIL !

**Objectifs :** Occupation de l'espace - coopération

**Déroulement :** Les participants sont sur l'espace scénique. L'un d'entre eux, le meneur, est face à un mur, les autres sont derrière lui, à l'autre bout de l'espace scénique, et doivent tenter de prendre sa place. Le meneur dit alors : « 1, 2, 3, soleil ! » en tapant trois fois sur le mur, puis se retourne et cherche à surprendre celui qui, dans le groupe, a tenté d'avancer vers lui. Tout participant qui n'est pas parfaitement immobile et renvoyé à sa place. Celui qui arrive le premier au mur prend la place du meneur.

Il s'agit pour le participant qui a le rôle du meneur de dire la phrase : « 1, 2,3, soleil ! » Selon le rythme qui lui convient, et, pour les autres, d'évaluer la distance qui peuvent parcourir sur cette simple phrase.

**Variante :** -

**Conseils :** -

<b>Catégorie :</b>	<b>L'espace</b>	<b>Qui ? :</b>	1/G	<b>titre :</b>	<b>GRAND-MERE, VEUX-TU ?</b>
<b>Objectifs :</b>	Gestion des distances - occupation de l'espace- contact - coopération				
<b>Déroulement :</b>	<p>Les participants sont sur l'espace scénique. L'un d'entre eux adossés au mur, est la grand-mère, les autres, les enfants, lui font face en ligne à une distance de 5 m environ.</p> <p>L'un des enfants commence ainsi le dialogue :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ l'enfant : « grand-mère, veux-tu ? »</li> <li>+ la grand-mère : « oui, mon enfant. »</li> <li>+ L'enfant : « combien de pas ? »</li> <li>+ la grand-mère : « deux pas de géant ! »</li> </ul> <p>Ou bien 2 pas de fourmis, ou 5 pas de parapluie... À l'appréciation de la grand-mère qui peut aussi demander de faire des pas en arrière.</p> <p>L'enfant qui arrive le premier au mur devient la grand-mère.</p> <p><b>NB</b> : les pas de géant sont très grands ; pour les pas de fourmis, le talon vient toucher à chaque pas la pointe du pied se trouvant derrière ; les pas de parapluie sont des pas normaux mais que l'on effectue en tournant.</p>				
<b>Variante :</b>	On peut utiliser les pas de crabes et de girafe issue de l'exercice « la danse du crabe et de la girafe ». disponible sur <a href="http://www.servicejeunesse.asso.fr">www.servicejeunesse.asso.fr</a>				
<b>Conseils :</b>	-				

<b>Catégorie :</b>	<b>L'espace</b>	<b>Qui ? :</b>	2/2	<b>titre :</b>	<b>DU MURMURE AU CRI</b>
<b>Objectifs :</b>	Volume sonore - volume spatial - modulation de la voix				
<b>Déroulement :</b>	<p>2 ou 3 couples sont sur l'espace scénique. Les autres participants sont spectateurs. les couples sont face à face, espacés d'environ 50 cm les uns des autres. L'un des 2 dits un mot par exemple : " <i>bonjour</i> " à son partenaire qui va reculer d'un pas ou deux jusqu'à une distance de plusieurs mètres, puis se rapprocher, reculer, etc. Le premier participant doit ajuster sa voix à la distance qu'il veut faire parcourir à son coéquipier.</p> <p>Dans un deuxième temps, inverser les rôles à l'intérieur du couple, le meneur du jeu étant celui qui donne la distance.</p> <p>Enfin, les participants spectateurs viennent à leur tour sur l'aire de jeu pour former des couples pour ce va-et-vient du murmure repris.</p>				
<b>Variante :</b>	-				
<b>Conseils :</b>	-				