

Nom de l'activité	« le tic »
Temps nécessaire	15-20 mn
public (âge et nombre)	A partir de 6 ans Maximum 30 personnes
Objectif pédagogique	Mémoire - concentration
Description de l'activité	<p>En cercle, un joueur pilote le jeu ; il envoie des signaux-tics à ses voisins de gauche et de droite qui reproduisent les mêmes gestes de l'autre côté, et ainsi de suite. Les signaux doivent faire le tour du cercle et revenir au joueur pilote. Les signaux peuvent être gestuels, tactiles, sonores, expressifs... (pincer le nez de son voisin, lui gratter le crâne, lui taper sur l'épaule...). Il peut y avoir jusqu'à une dizaine de signaux qui tournent dans le cercle simultanément. On observe combien se maintiennent et combien disparaissent au cours du jeu. Une fois que le courant est établi, on peut passer à des variantes.</p>
Variantes	<p>« Contact » : en cercle, les joueurs se cherchent du regard. Dès que deux joueurs se sont connectés, l'un d'entre eux traverse le cercle pour rejoindre l'autre. Pendant ce temps, l'autre doit trouver un autre joueur et se connecter avec lui du regard, puis le rejoindre à son tour avant que le premier ne soit arrivé jusqu'à lui. Les traversées se succèdent ainsi. On ne peut pas quitter sa place tant qu'on n'a pas trouvé un contact du regard avec un autre joueur. Le groupe doit donc être solidaire et venir en aide à celui qui doit quitter sa place (en le regardant). Le joueur qui traverse doit adapter sa vitesse aux besoins du joueur à qui il va prendre la place (ralentir, si celui-ci ne s'est pas encore connecté).</p> <p>« à ma gauche il y a un trou » : mêmes règles. Le cercle se ressert en laissant une place vide. Le joueur à la droite de ce trou dit : « à la gauche il y a un trou, je voudrais que X vienne l'occuper ». Le joueur appelé se déplace. Celui qui se retrouve à la droite du nouveau trou enchaine.</p> <p>« a ma manière » : Toujours avec les mêmes règles, mais la traversée se fait de manière originale. Les déplacements, les démarches peuvent être inspirés des monstres, des animaux, de la danse... la personne chez qui l'on va, devra d'abord adopter la même manière d'avancer que la première, puis la transformer pour aller à la rencontre d'une troisième....</p> <p>« caravan palace » : Toujours avec la même règle. Cette fois ci, il s'agit de traverser le cercle en dansant sur une musique entraînante. Chacun se déplace et dans à sa manière. L'interaction des regards doit être toujours plus rapide. Le centre du cercle ne doit jamais être vide</p> <p>« nom du voisin » : Toujours avec les mêmes règles. Un joueur cherche à se connecter du regard à un autre. Dès que le contact est pris, il sert la main de son voisin de gauche (avec la main droite) et nomme en même temps à voix haute son voisin de droite. Il traverse ensuite le cercle pour prendre la place de la personne avec qui il a établi un contact visuel. Pendant ce temps, la personne qui a été regardé essaie d'être en contact avec un autre joueur. Ce contact doit être établi, la main de son voisin de gauche serrée, et son voisin de droite nommé avant que le premier joueur ait traversé le cercle et pris sa place. Le jeu s'accélère petit à petit.</p>
Matériel	aucun
Espace	Relativement restreint, cercle du nombre de participants

Observations	Ces jeux font appel à la concentration, et au lien avec ses partenaires de jeu. Dans le jeu du tic, on s'aperçoit rapidement qu'il est difficile de maintenir plus de 5 ou 6 signaux différents dans le temps. Les signaux peuvent petit à petit se compliquer : début de chanson, faire le tour de son voisin de droite... Dans les autres jeux, il est primordial d'être constamment connecté au groupe, et de développer le sens de la solidarité au sein de l'équipe.
Valorisation et mise en scène	Travail préparatoire au jeu scénique.