



Nous sommes confin s et la Cit  des enfants est ferm e... Restez   la maison, la Cit  des enfants vient   vous ! Chaque semaine, l' quipe de m diation adapte pour vous une activit  en lien avec ses espaces de visite. D couvrez un dispositif de l'exposition, faites des observations et exp rimentez depuis chez vous et en famille avec du mat riel simple qui vous entoure   la maison.

  VOIR DANS L'EXPOSITION

LE CIRQUE



LE DISPOSITIF

Les enfants actionnent des num ros de cirque (funambule,  quilibriste, th  tre d'ombres...) et composent ensemble un spectacle po tique qu'ils partagent avec les spectateurs.

O  SE TROUVE-T-IL ?

Vous trouverez ce dispositif dans l'espace **TOUS ENSEMBLE** de la Cit  des enfants 2-7 ans.

QUE PEUT-ON APPRENDRE ?

L'enfant construit son identit  individuelle et sociale en observant les autres, en les copiant ou en s'opposant   eux. C'est pourquoi le contact et les  changes avec celles et ceux de son  ge sont tr s t t n cessaires   son d veloppement. Dans cette partie de l'exposition, les enfants doivent coop rer, s'entraider et communiquer pour faire fonctionner les dispositifs.

D couvrir l'espace
2-7 ans de la
Cit  des enfants :
www.cite-sciences.fr

L'EXPÉRIENCE À LA MAISON

LES CHAISES ACCROBATES

MATÉRIEL

Faites de la place autour de vous, rassembler des chaises et mettez de la musique !

BUT DU JEU

Il faut s'asseoir le plus vite possible sur une chaise à l'arrêt de la musique. Mais contrairement au jeu des **chaises musicales**, il n'y a **pas de perdant** à chaque tour. Les participants doivent se débrouiller ensemble pour faire en sorte que tout le monde soit assis !

RÉALISER L'EXPÉRIENCE

1. Disposer autant de chaises que de participants dans la pièce. Mettre de la musique et danser tous ensemble en occupant toute la pièce.
2. Arrêter la musique. Tous les participants doivent trouver une chaise le plus vite possible pour s'asseoir.
3. Remettre la musique et enlever une chaise. Tout le monde se remet alors à danser.
4. Arrêter la musique. Cette fois-ci, tout le monde doit trouver comment s'asseoir malgré la chaise manquante. À vous de trouver une solution pour que tout monde soit assis.
5. Remettre la musique et enlever une nouvelle chaise. Poursuivez le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une chaise !

EXPLIcATIOn

Tous les stratagèmes sont possibles pour trouver une position assise, quitte à se transformer en apprenti équilibriste ou en acrobate ! Néanmoins, il vous faudra collaborer et rester soudés pour trouver la solution jusqu'au bout du jeu. Plus vous êtes nombreux, plus la partie est difficile !

Comment guider l'observation de l'enfant ?

- Ce jeu vise à développer la **coopération** pour permettre à l'enfant de comprendre que c'est avec **l'entraide** et la **solidarité** que l'on arrive le mieux à avancer et à réaliser une tâche qui est parfois plus difficile à réaliser seul.
- Imaginer des variantes : un « **chat perché acrobate** » (interdiction de grimper sur la même chose plusieurs fois), un « **1, 2, 3...soleil équilibriste** » (rester en équilibre sur ses deux pieds, puis sur un pied, puis sur la pointe d'un pied... celui qui bouge a perdu !)

Des questions sur l'expérience ?
Vous souhaitez partager vos résultats ?
Écrivez-nous :
cde.animation@universcience.fr