

# Le chef d'orchestre



BALLON

COURSE ET POURSUITE

HABILITÉ

71

## Cycle

Maternelle  1<sup>er</sup>  2<sup>e</sup>  3<sup>e</sup>

## Type de groupe

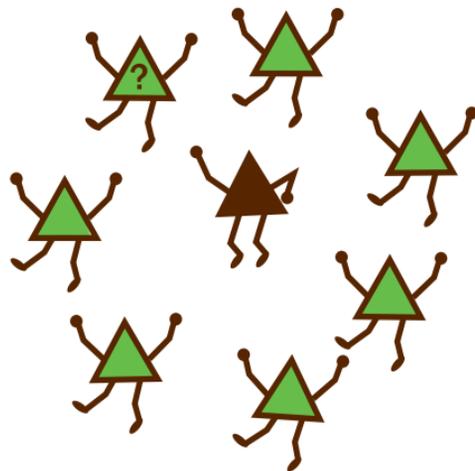
Petit groupe  Grand groupe

## Matériel requis

Aucun

## But du jeu

Déterminer qui est le chef d'orchestre parmi les joueurs.



## Déroulement du jeu

- Les joueurs se placent en cercle, debout.
- Un joueur (le détective) est mis un peu à l'écart, dos au reste des joueurs, pendant que les autres joueurs déterminent un chef d'orchestre parmi eux en le pointant du doigt.
- Le chef d'orchestre exécute des mouvements que les autres devront imiter. Par exemple : marcher sur place, taper dans les mains, sauter comme une grenouille, imiter un canard, sauter sur un pied.
- Le chef d'orchestre change régulièrement de mouvement mais le plus discrètement possible.
- Le joueur à l'écart est avisé de revenir dans le cercle et tente de déterminer qui est le chef d'orchestre.
- Qu'il le découvre correctement ou non, le jeu se poursuit en désignant un nouveau détective et un autre chef d'orchestre.

## Variante

- Donner la possibilité de faire trois essais pour déterminer qui est le chef d'orchestre.

