


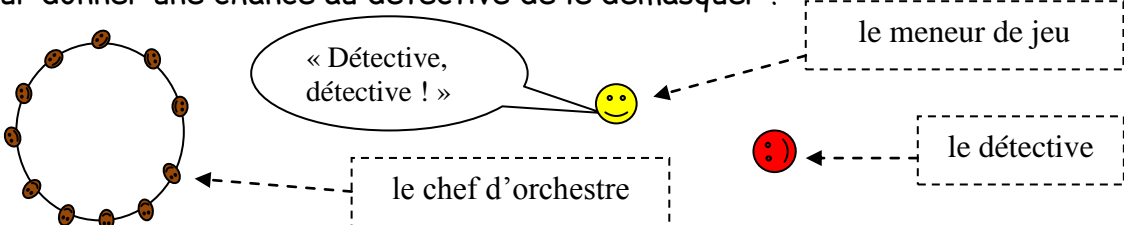


Le chef d'orchestre

<p>Jeu pour :</p>	<p>  L'espace de repos et de jeux calmes  L'espace jeux en mouvement en petits groupes  L'espace jeux en mouvement, collectifs </p>
<p>Cycles visés :</p>	<p>Cycle 1 (GS), Cycle 2, Cycle 3</p>
<p>Durée :</p>	<p>Temps de la récréation Chaque partie dure 3/4 minutes</p>
<p>Matériel nécessaire :</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1 objet pour décompter le temps (ex : sablier, minuteur), pour le meneur.
<p>Règles du jeu :</p>	<p><u>Nombre de joueurs</u> : de 8 à 12. <u>Terrain</u> : 5m x 5m environ (fonction du nombre de joueurs). <u>But du jeu</u> : pour le détective : trouver qui est le chef d'orchestre. Pour le chef d'orchestre : faire jouer ses musiciens sans que le détective ne découvre qui il est. Pour les musiciens : imiter discrètement le chef d'orchestre. <u>Avant de jouer</u> : désigner 1 meneur du jeu et 1 détective (qui s'isole) ; tous les autres joueurs jouent le rôle de musiciens (ils font une ronde. Puis, ils s'assoient. Enfin, ils désignent parmi eux leur chef d'orchestre). <u>Déroulement du jeu</u> : Dès que le meneur du jeu dit « Chef d'orchestre, jouez ! », le chef d'orchestre mime des instruments de musique. Il est aussitôt imité par son groupe de musiciens, assis en ronde. Dès que tous les musiciens imitent le chef d'orchestre, le meneur du jeu crie « détective - détective ». Aussitôt, le détective s'approche de la ronde. Il se déplace autour et essaie de découvrir qui est le chef d'orchestre. Durant un temps limité (ex : 2 minutes), il peut faire 3 propositions.</p> <ul style="list-style-type: none"> S'il n'a pas deviné qui est le chef d'orchestre, après la 3^{ème} proposition (ou à l'issue du temps imparti), il reste détective. Le meneur du jeu désigne 1 nouveau meneur du jeu parmi les musiciens et prend ainsi sa place dans la ronde. 1 nouvelle partie commence avec 1 nouveau chef d'orchestre. A l'issue de la 2^{ème} partie, si le détective échoue encore dans sa recherche du chef d'orchestre, il désigne un nouveau détective pour la partie suivante et intègre ainsi la ronde (1 détective ne peut pas rester détective plus de 2 parties de suite !). S'il a deviné qui est le chef d'orchestre, il s'assoit dans la ronde ; le chef d'orchestre devient meneur de jeu et le meneur de jeu devient détective. <p><u>Important</u> : le chef d'orchestre doit changer régulièrement de mime pour donner une chance au détective de le démasquer !</p> 
<p>Evolution possible :</p>	<ul style="list-style-type: none"> Autres gestes : percussions corporelles (ex : frappe main(s)/cuisse(s))