



Cour de récréation



Salle de motricité



Salle de classe

Cycle 1

Cycle 2

Le chef d'orchestre... est un sportif !

BUT DU JEU

- Imiter les mouvements d'un enfant sans se faire repérer.
- Observer et retrouver qui est le chef d'orchestre

DESCRIPTION

- Tous les enfants sont répartis en cercle dans la salle.
- Un des enfants sort de la salle ou s'isole et on désigne le chef d'orchestre.
- Lorsque l'enfant revient, l'orchestre peut commencer en prenant pour modèle le chef d'orchestre (tous les enfants imitent les gestes du chef d'orchestre).
- Attention : les gestes effectués par le chef d'orchestre doivent être des gestes sportifs (exemple : jouer au tennis, shooter dans un ballon, faire du tir à l'arc...)
- L'objectif est de deviner qui est le chef d'orchestre, c'est-à-dire celui depuis lequel part les mouvements.
- Les enfants peuvent avoir des stratégies d'imitations pour éviter d'être les yeux toujours rivés vers le chef d'orchestre.
- Lorsque le chef d'orchestre est découvert, les mouvements s'arrêtent et on recommence avec d'autres enfants.

MATÉRIEL

- Sans matériel particulier au départ
- Possibilité de matérialiser la place de l'enfant par une marque au sol, un cerceau ou une chaise.

VARIABLE

- Ajouter un accessoire par enfant : foulard, ruban, bâton, balle
- Ajouter une musique qui guide le mouvement
- Désigner plusieurs chefs d'orchestres
- Positionner les enfants dans tout l'espace et non plus en cercle

USEP 67

15 rue de l'Industrie
67400 Illkirch-Graffenstaden

Fédération sportive scolaire de

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire