

Concepteurs : CPD Education Musicale- ce.artmus72@ac-nantes.fr							
Nom du jeu : Le chef d'orchestre							
Niveaux		domaines		Où jouer		Nombre de joueurs	
PS1		Maîtrise de la langue	x	En classe	x	groupes	x
PS2		Devenir élève	x	Sur table		Classe entière	x
MG	x	Découvrir le monde	x	Grande salle	x		
GS	x	Imaginer, sentir, créer	x	extérieur	x		

Compétence principale	Jouer avec la pulsation
Objectif	Prendre conscience de la notion de pulsation frappée sur différentes parties du corps en suivant les gestes de l'élève « chef d'orchestre »
Compétence maîtrise de la langue	Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente

Type de coopération	Elaborer une stratégie commune, coordonner ses mouvements
matériel	Lecteur CD et musique rythmée de façon régulière

But du jeu	Trouver le chef d'orchestre
Déroulement	L'élève qui doit trouver le chef d'orchestre s'isole du groupe. Les autres disposés en cercle choisissent un chef d'orchestre en silence. Lorsque la musique commence, tous les élèves du cercle imitent le chef en le regardant le plus discrètement possible. L'élève sorti du groupe rentre dans le cercle et tente de trouver le chef d'orchestre.