Jeu en route

**Le chef d'orchestre**



 **Image “mobilsport”**

1. Les joueurs sont en cercle.
2. **Le meneur désigne parmi eux un enquêteur, qui sort de la salle.**
3. Pendant ce temps, les joueurs restants décident – discrètement – qui parmi eux sera le chef d’orchestre.
4. L’enquêteur est alors invité à rejoindre le centre du cercle.
5. **Dès lors, le chef d’orchestre mime successivement différents gestes** (tape dans les mains, sur les genoux, cligne des yeux, etc.) **et ses gestes sont aussitôt imités par les autres joueurs qui l’observent discrètement.**
6. L’enquêteur observe et **lorsqu’il pense avoir démasqué le chef d’orchestre, il le désigne. Il a le droit à 3 essais maximum.**
7. Si le chef d’orchestre est démasqué, il devient à son tour enquêteur.

**Parlez du fait qu’un disciple est quelqu’un qui essaie d’imiter son maître.**