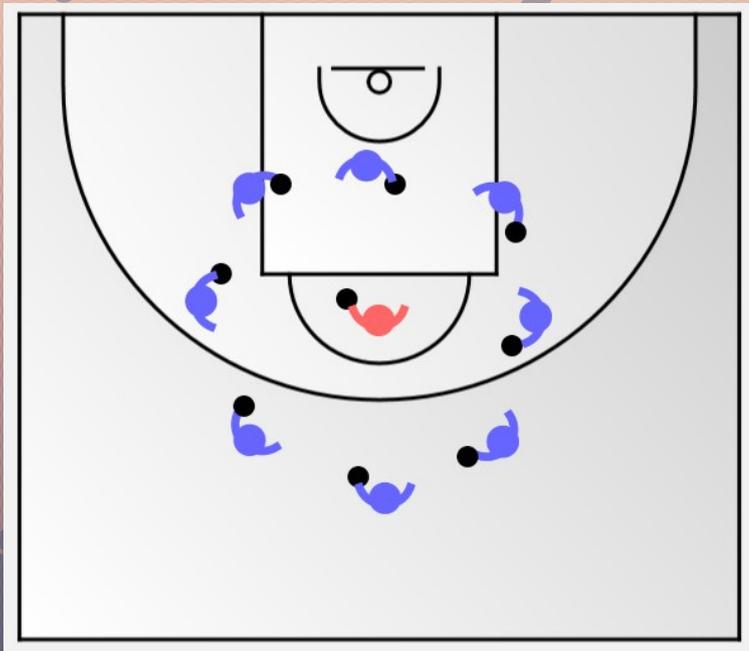




Le chef d'orchestre



Dribble et prises d'informations



Déroulement



- Un enfant réalise un tour de terrain en dribble. Pendant ce temps, l'éducateur désigne le chef d'orchestre.
- Ce dernier devra effectuer différents dribbles, que les autres enfants devront reproduire.
- L'enfant qui a réalisé le tour du terrain, se positionne au milieu du cercle et doit deviner le camarade qui a le rôle du chef d'orchestre.
- Après chaque changement de dribble du groupe, il propose un nom. Si après 3 tentatives, le chef d'orchestre n'est pas découvert, celui-ci prend la place de "l'enquêteur" et part donc en dribble faire le tour du terrain.
- La partie se termine lorsque le chef d'orchestre est trouvé.

Consignes



- Tourner en dribble sur un appui rapidement tout en observant ses camarades.

Les évolutions...



1. L'enquêteur changera de dribble en même temps que le groupe.
2. Le groupe tournera, en dribble, autour de l'enquêteur.
3. Le groupe peut se déplacer, en dribble, dans toute la salle.