

# Jeux de transition – Jeux de cabane: Inspecteur

Cet exercice développe de nombreuses compétences: observer, créer et appliquer des formes de déplacement.



Les élèves forment un cercle et ferment les yeux. L'enseignant désigne de vive voix un inspecteur et, en silence, un magicien. Les élèves ouvrent les yeux et se déplacent dans la salle. L'inspecteur se déplace ensuite avec le groupe et cherche à démasquer le magicien le plus rapidement possible.

Le magicien a le pouvoir de rendre «fou» les élèves en faisant un clin d'œil lorsque son regard croise celui d'un autre élève. Mais, attention, il ne doit pas se faire repérer par l'inspecteur! Les élèves rendus «fous» par le magicien changent de comportement et sont libres de leur mouvement (créativité). Le jeu se termine quand l'inspecteur a démasqué le magicien.

## Variantes

- Ajouter un «espion»: il a le pouvoir de ramener un élève à son état normal en faisant un signe défini (lever le pouce). Attention: l'inspecteur ne doit pas voir le signe!
- Varier le mode de déplacement: marche, galop, saut (comme un kangourou).



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO