



Règle de jeu

Chef d'orchestre : repérer le meneur sans se faire griller

Chef d'orchestre est un jeu de groupe sans matériel, parfait pour animer une classe, une soirée ou une colo : tout le monde imite des gestes, mais une seule personne les invente... et un détective doit la démasquer.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Le groupe se met en cercle, un chef d'orchestre change régulièrement de geste (tapoter, claquer, mimer...), tout le monde copie discrètement, et le détective au centre (ou à l'écart) doit trouver qui lance les mouvements.

En bref

Réponse rapide : le groupe se met en cercle, un chef

6+ (idéal : 8 à 20)

Matériel

Aucun

Objectif

Démasquer le chef / ne pas se faire démasquer

Type

Observation, animation, bluff

Présentation du jeu

Ce jeu repose sur deux tensions simples : le chef doit être lisible pour que le groupe suive, mais discret pour éviter d'être repéré ; le détective doit observer vite sans fixer une personne en particulier. Il fonctionne très bien avec des enfants comme avec des adultes, et se lance en moins d'une minute.

Principe et but du jeu

Une personne (le chef d'orchestre) choisit des gestes et les fait évoluer au fil de la manche. Le reste du groupe imite en essayant de rester naturel. Un joueur (le détective) doit identifier le chef en un nombre limité d'essais ou avant la fin du temps imparti.

Ce que fait le chef

Il lance un geste simple, puis en change régulièrement (toutes les 5 à 15 secondes environ) en restant fluide, sans attirer l'attention par des regards insistants.



Ce que fait le détective

Il observe qui déclenche les changements : ceux qui copient auront un léger temps de retard.
Il doit aussi éviter de "figer" le groupe en regardant trop intensément la bonne personne.

Matériel et mise en place

Aucun matériel n'est nécessaire. L'essentiel est une installation qui facilite l'observation et l'imitation.

- Formez un cercle (assis ou debout), avec assez d'espace pour bouger les bras.
- Désignez un détective : il se place au centre ou se tourne quelques secondes pendant qu'on choisit le chef.
- Désignez le chef d'orchestre discrètement (par un animateur, un signe silencieux ou un vote muet).

Déroulement d'une partie

Une partie se joue en manches courtes. L'animateur peut décider d'un temps (par exemple 1 à 2 minutes) ou d'un nombre d'essais pour le détective.

- Lancement : le détective revient/ouvre les yeux. Le chef démarre un premier geste, et le groupe copie.
- Changements : le chef modifie le geste régulièrement (sans parler). Le groupe suit le plus vite possible.
- Accusation : à tout moment, le détective peut désigner une personne et annoncer son accusation.
- Résolution : si l'accusation est bonne, la manche s'arrête. Sinon, la manche continue (ou le détective perd un essai, selon la variante).

Règles particulières et cas fréquents

Ces ajustements simples évitent les manches trop faciles ou trop confuses.

- Quand le chef change ? Ni trop vite (le groupe se perd), ni trop lentement (le détective remonte la piste). Un rythme régulier, puis un changement "surprise" peut bien marcher.
- Gestes autorisés : privilégiez des gestes visibles (mains, bras, tête) ; évitez les gestes qui nécessitent de se lever si tout le monde est assis (sauf si c'est prévu).
- Détective au centre : si c'est trop dur, placez le détective dans le cercle pour qu'il voie mieux les départs de mouvement.
- Plusieurs chefs (variante) : pour un groupe très grand, vous pouvez tester 2 chefs, mais



la manche devient plus chaotique : à réserver à une version "fun" sans enjeu de score.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Le détective se trompe	La manche continue ou il perd un essai (au choix avant de commencer).	Annoncez la variante dès le départ.
Le groupe n'imité pas assez vite	Le chef ralentit les changements et choisit des gestes plus simples.	Le jeu marche sur un léger décalage, pas sur du désordre.
Le chef est repéré instantanément	Rejouez avec un chef plus discret (moins de regards, gestes plus naturels).	Ne "dirigez" pas avec les yeux.
On n'arrive pas à trancher	Fixez une limite (temps ou 3 essais) et révélez le chef à la fin.	Une manche courte est plus dynamique.

Comment gagner ?

Définissez une condition simple selon votre contexte :

- Sans points (animation) : le détective "gagne" s'il trouve le chef avant la fin du temps ; le chef "gagne" s'il tient jusqu'au bout.
- Avec points : 1 point pour le détective s'il trouve ; 1 point pour le chef s'il n'est pas trouvé ; puis on tourne les rôles et on fait un petit classement.

Pour garder le rythme, changez de détective et de chef à chaque manche.

Erreurs fréquentes

Fixer le chef du regard

Le détective (ou le groupe) "donne" la réponse en regardant toujours au même endroit. Balayez le cercle, et imitez sans chercher l'approbation du chef.

Gestes trop compliqués

Des mouvements difficiles créent du retard partout, ce qui brouille les indices. Préférez



des gestes courts et répétitifs.

Changer trop vite ou trop lentement

Trop vite : personne ne suit. Trop lentement : le détective a le temps d'analyser. Visez un rythme régulier et lisible.

Questions fréquentes

Combien d'essais a le détective au Chef d'orchestre ?

Le plus simple est de choisir avant la manche : soit le détective peut accuser autant qu'il veut pendant un temps limité, soit vous fixez un nombre d'essais (souvent 2 ou 3) pour garder une manche courte.

Le détective peut-il accuser plusieurs personnes d'un coup ?

Non : une accusation doit viser une seule personne à la fois, sinon le jeu devient trop facile. En cas d'erreur, appliquez la règle prévue (continuer ou perdre un essai).

Quels gestes fonctionnent le mieux ?

Des gestes simples et visibles : claquement de doigts, tapotement sur les genoux, mains sur la tête, mouvements d'épaules, "essuie-glace" avec les bras. Évitez les gestes trop subtils ou qui demandent de se déplacer.

Que faire si tout le monde rit et n'imité plus correctement ?

Ralentissez le rythme, imposez un geste de départ très simple et rappelez la règle : on imite "comme si c'était normal". Vous pouvez aussi raccourcir la manche pour relancer l'attention.