

Nom de l'activité	Suivre le roi
Temps nécessaire	15 mn
public (âge et nombre)	A partir de 3-4 ans 8- 30 personnes
Objectif pédagogique	Développer l'imagination. Observation. Conscience corporelle. Mouvements. Jeu de déplacement
Description de l'activité	En file indienne, le « conducteur », le roi de ce jeu commence à marcher et la personne qui le suit doit l'imiter. Le troisième joueur imite le second et ainsi de suite. Le jeu prend vie quand tous imite le joueur qui les précède. Après quelques minutes, le conducteur se met en bout de file et le premier joueur change.
Variantes	On peut donner des indications dans ce jeu : utiliser les sons, jouer avec l'environnement (événements, meubles, objets, extérieur...). Il est possible également de faire des groupes de 3 seulement, côte à côte et de jouer à ce jeu. Le jeu se complique ensuite, si parmi les 3 joueurs, chacun prend la place du leader simultanément. Tous peuvent faire des propositions et en même temps veiller à imiter précisément les propositions des deux autres joueurs.
Matériel	aucun
Espace	En fonction du nombre de participant. Idéal en extérieur.
Observations	Les gestes du roi doivent être suffisamment clairs et amples pour être compris par les joueurs suivants.
Valorisation et mise en scène	Très utile lors des parades, notamment dans l'interaction avec les passants. La variante du leader simultané est un très bon exercice de préparation à l'improvisation clownesque, puisqu'il oblige les joueurs à accepter les propositions, les imiter et à proposer également à partir de ça.