



<b>1</b>	<b>2</b>	<b>Titre : « 1, 2, 3, SOLEIL ! »</b>
<b>3</b>	<b>4</b>	<b>But : Alternier course rapide et immobilité en équilibre</b>

Cycles 2 et 3	<b>Temps</b> 20 à 30 min 	<b>15 élèves</b> maximum répartis en <b>2</b> <b>vagues</b> distinctes et <b>un meneur</b>	<b>Lieu de pratique</b> - préau, cour d'école, gymnase	<b>Matériel nécessaire</b> - Craie ou plots pour placer les élèves dans des couloirs à 1 m les uns des autres	Dans le <b>cahier d'activité</b> en lien avec la santé, faire noter l'échauffement, le ressenti et faire dessiner l'activité vécue.
Descriptif			Critères de réussite « J'ai réussi si... »		Critères de réalisation « Pour réussir, je dois... »
<p><b>Meneur (M)</b> : se place face au mur, dos aux joueurs  <b>Joueurs (J)</b> : sur l'emplacement de départ  <b>M</b> : Compte 1, 2, 3  <b>J</b> : Avance vers le mur  <b>M</b> : Dis « Soleil » en se retournant  <b>J</b> : S'immobilise  <b>M</b> : Observe 10 secondes les joueurs et dit « bougé »                      si l'un d'entre eux fait un mouvement  <b>J</b> : immobile et continue sa progression ou revient à son                      point de départ s'il a bougé et recommence                      Répéter l'opération jusqu'à ce qu'un des joueurs touche                      le mur.                      Puis changer les rôles, par exemple jusqu'à ce que chacun                      ait pu être meneur.</p>			<p><b>M</b> : ne regarde pas derrière lui  <b>J</b> : à sa place  <b>M</b> : compte régulièrement  <b>J</b> : avance vite  <b>M</b> : vois tous les joueurs  <b>J</b> : reste immobile  <b>M</b> : repère les mouvements                      d'un joueur  <b>J</b> : reste immobile    <b>J</b> : Touche le mur en 1er</p>		<p><b>M</b> : prévenir quand il commence  <b>J</b> : être attentif  <b>M</b> : être audible  <b>J</b> : réagir au signal  <b>M</b> : parler distinctement  <b>J</b> : réagir vite au signal  <b>M</b> : repérer les détails de chacun des                      joueurs  <b>J</b> : être équilibré sur mes appuis et rester                      concentré  <b>J</b> : être réactif et concentré pendant tout le                      jeu.</p>
Schéma/ organisation matérielle				Evolutions	
				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Donner un nombre d'appuis au sol</li> <li>- Obliger un appui particulier au sol</li> <li>- Placer des obstacles sur le parcours</li> <li>- Changer le rythme du décompte</li> <li>- Changer la position de départ</li> </ul>	