

## Activité



Facile



10 min



Se dépenser



Cour de récréation



Être agile



En groupe

Matériel

Aucun

## Description de l'activité

Arriver à avancer jusqu'au mur sans se faire voir par le meneur de jeu.

Un groupe d'enfants placés côte à côte sur une ligne.

Un meneur de jeu situé 6 à 10 mètres devant et tournant le dos au groupe.

Lorsque le meneur de jeu, le dos tourné, prononce «1, 2, 3... », les enfants placés sur la ligne avancent.

Lorsqu'il prononce «soleil !» : le meneur de jeu se retourne et observe les enfants qui doivent être immobiles.

Tout enfant pris en flagrant délit de mobilité doit repartir de la ligne de départ. Les autres reprennent le jeu à l'endroit où ils se trouvent lorsque le meneur montre à nouveau son dos.

Illustration



Images à partir de :Fflaticon.com

## Évolution

- Imposer le type d'arrêt (ex : sur un pied, de dos, les bras en l'air, à genoux,...)
- Imposer un nombre d'appui (ex : 2 pieds/1 main ; 1 pied/2 mains ; 1 pied/1 main ...)
- Faire le jeu les yeux fermés (sauf pour le meneur)
- Faire le jeu avec du matériel (vélo, patins, trottinette, échasses, cordes, balles ...)

## La poursuite

- Après avoir touché le mur, revenir le plus vite possible sur la ligne de départ sans se faire toucher par le meneur.

## Inclusion



Pour les enfants avec troubles visuels : Jouer en binôme pour guider l'élève dans ses déplacements.



Pour les enfants avec troubles auditifs : Jouer en binôme pour donner des signaux kinesthésiques à l'élève malentendant.



Pour les enfants avec troubles moteurs : Aider en fonction des possibilités de l'élève.