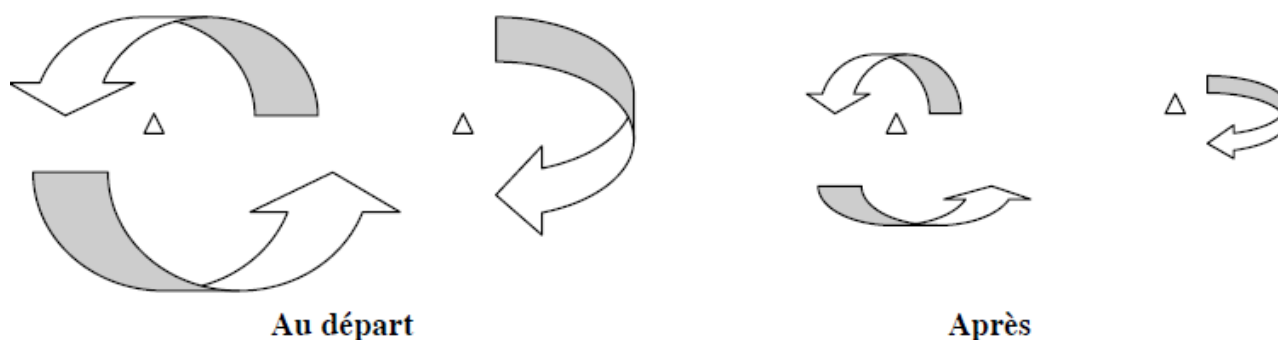


S'ARRÊTER**1, 2, 3 SOLEIL****Compétences :****S'arrêter en utilisant un frein**

OBJECTIFS	Freiner et s'immobiliser
BUT	Les joueurs doivent toucher le mur et dire : « Soleil ! », sans que le meneur ne les voit bouger.
DISPOSITIF	Un joueur, la sentinelle, se place debout face à un mur, il est le meneur du jeu. Les autres joueurs se placent à environ 20 m de lui.
CONSIGNES	« Le joueur face au mur tape trois fois en criant "1, 2, 3" et lorsqu'il dit "SOLEIL", il se retourne. Pendant le temps où il ne regarde pas, vous avancez et vous devez vous immobiliser lorsqu'il se retourne. Si l'un d'entre vous bouge, il doit retourner au point de départ. Ceci recommence plusieurs fois, jusqu'à ce qu'un des joueurs parvienne à toucher le mur. »
CRITERES DE REUSSITE	S'immobiliser sans perdre l'équilibre.
MATERIEL	Un grand espace avec un mur
VARIANTES	une fois qu'un des joueurs touche le mur, la sentinelle le poursuit. Si la sentinelle le rattrape avant qu'il n'ait regagné la ligne de départ, la sentinelle garde son poste. Dans le cas contraire elle se fait remplacer par le joueur.

S'ARRÊTER**EN 8****Compétence :****S'arrêter en virant**

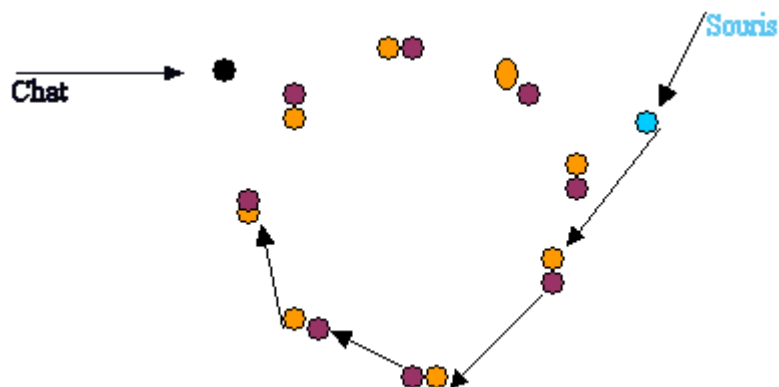
OBJECTIFS	Apprendre à virer puis à s'arrêter.
BUT	Virer dans un espace de plus en plus réduit.
DISPOSITIF	Tourner en « 8 » autour de 2 plots espacés de 10m (2 enfants au maximum pour 2 plots). Dans les virages les pieds doivent rester au sol et être parallèles. Les courbes sont au départ très larges, plus l'élève prend de l'assurance plus on peut réduire l'espace. A terme il est possible d'arriver au dérapage.
CONSIGNES	« Vous devez tourner autour des plots en dessinant un 8 et en tendant le bras intérieur vers le plot. »
CRITERES DE REUSSITE	Les élèves ralentissent puis s'arrêtent en conservant tous les appuis au sol.
MATERIEL	2 plots pour 2 élèves
VARIANTES	Le faire sous forme de course, en faisant plusieurs « 8 ».

S'ARRÊTER

ACCROCHE – DECROCHE

Compétences :

S'arrêter dans un espace délimité



OBJECTIFS	Freiner, s'arrêter à un endroit précis.
BUT	Attraper, s'échapper
DISPOSITIF	Il faut être un nombre pair (à partir de 8 participants) pour jouer à ce jeu, il est donc envisageable de diviser la classe en 2 groupes. Les joueurs forment un cercle et se donnent le bras par deux. Les personnes faisant partie du cercle ne doivent pas bouger.
CONSIGNES	« On démarre avec deux joueurs hors du cercle. L'un de ces deux joueurs va poursuivre l'autre en tournant autour du cercle ; ce dernier, pour éviter d'être pris, devra prendre le bras d'un joueur d'un des couples. Aussitôt, le troisième joueur se sauvera pour ne pas être touché par le poursuivant. Les poursuivis doivent s'accrocher le plus souvent possible et éviter de rouler longtemps. »
CRITERES DE REUSSITE	Réussir à s'arrêter sans tomber ni faire tomber un autre élève.
MATERIEL	Un grand espace
VARIANTES	Les élèves sont répartis au hasard sur une surface délimitée, le poursuivant doit suivre exactement le même parcours que le poursuivi. Celui-ci ne peut franchir les limites prescrites : s'il le fait, il est pris et devient poursuivant.