

Fiche 7 : 1, 2, 3 soleil **2.0**

Introduction

Voici une version alternative du 1, 2, 3 soleil qui s'adapte à tous les rythmes. Plus besoin d'être le plus rapide, c'est la coopération qui fera la différence.

Envie de découvrir ce grand classique de l'animation sous un nouveau jour ? Cette fiche est faite pour toi !

Matériel

- Des cerceaux ou de la craie pour délimiter les bases au sol
- Des objets de toutes les tailles et de toutes les formes

Nombre de participants

5 à 20 participants

Durée

20 minutes

Règles du jeu

Un gros ours chapardeur a volé des objets dans tout le village. Les villageois ne se laissent pas faire et vont tenter de récupérer leurs biens pendant la sieste de l'ours. Mais attention, l'ours a parfois le sommeil léger et, s'il surprend un villageois, il le gardera près de lui le temps d'une sieste.

Le terrain est divisé en trois zones :

- le village qui mesure environ 1 mètre de profondeur ;
- la forêt qui mesure environ 15 mètres de long et dont le sol est parsemé de bases refuges ;
- la grotte de l'ours qui contient les objets volés.

Le but des villageois est de récupérer tous les objets que l'ours a volés.

Avant chaque sieste, l'ours annonce, en secondes, combien de temps il va dormir. Il ferme ensuite les yeux et compte jusqu'au nombre annoncé.

Pendant la sieste de l'ours, les villageois doivent progresser dans la forêt.

Lorsque l'ours se réveille, tous les villageois doivent être à l'abri dans une zone refuge ou dans leur village.

Si un villageois est en dehors d'une zone d'abri lors d'une phase de réveil, l'ours l'emmène avec lui et le garde pour la durée d'une sieste avant de le renvoyer au village.

Quand un villageois atteint la grotte de l'ours, il a le droit de prendre un objet pour le ramener au village.

Si un villageois se trouve dans la grotte de l'ours à son réveil, il doit déposer son objet et rester dans la grotte le temps d'une sieste.

Le retour au village s'effectue de la même façon que l'aller.

Le jeu s'arrête quand les villageois ont récupéré tous leurs objets.

Astuces

- Ajoute de la complexité au jeu avec cette règle : lors du chemin du retour, l'objet doit être caché par le villageois. Si l'ours le voit, il le récupère et garde le villageois auprès de lui, même s'il était sur une base. Ça force les participants à bien évaluer quand ils ont le temps ou non de prendre des gros objets, ce qui ajoute une dimension stratégique.
- Tu peux remplacer les bases au sol par des vraies cachettes.