|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| **1** | **2** | Titre : Jeu traditionnel, la marelleBut : se déplacer à cloche pied (à pieds joints pour les plus jeunes) avec un but précis et sans perdre l’équilibre |
| **3** | **4** |
| PSMSGS | Durée :15 minutesIllustration de réinitialisation chronographe | Résultat de recherche d'images pour "dessinenfant seul"seulouà plusieursRésultat de recherche d'images pour "dessin famille" | en intérieurouen extérieur | Matériel A l’intérieur :-possibilité d’utiliser les carreaux de carrelage du revêtement au sol-matérialiser les cases à l’aide de (au choix) * matériel de construction type kapla
* ruban adhésif pour la peinture
* ustensiles de cuisine type cuillères en bois
* bandes de papier

-utiliser au choix un bouton, bouchon de bouteille de lait, sac de graines ou une paire de chaussettes pliée pour remplacer le caillouA l’extérieur :-marquage au sol-matérialiser les cases à l’aide de morceaux de bois peu épais-caillou, sac de graines ou palet**Fabriquer le jeu comme ci-contre avec le matériel dont vous disposez.** |  |

**Descriptif**

Chaque participant au jeu se place à son tour sur la case « terre ».

* il lance l’objet (bouchon, paire de chaussettes …) dans la case 1
* si le lancer est réussi (si l’objet lancé s’arrête dans la case 1), l’enfant débute le parcours
* il doit, **à cloche pied**, sauter par-dessus la case où se trouve l’objet et poursuivre le long de la marelle à cloche pied sur les cases 2,3 et 6 et un pied dans chaque case pour les cases 4-5 (pied gauche dans la case 4 et pied droit dans la case 5) et 7-8
* lorsque l’objet est lancé sur les cases 4, 5, 7 et 8, l’enfant doit sauter à cloche pied dans la case voisine (si l’objet est sur la case 4, le déplacement se fait à cloche pied sur la case 5)
* une fois le parcours terminé (case 7-8), l’enfant saute pour faire demi-tour et procède de la même façon sur le retour
* arrivé à la case 2, il se penche pour ramasser, sur un pied, son objet se trouvant sur la case 1 et revient sur la zone terre
* si l’enfant réussit son parcours, il rejoue en lançant son objet sur la case 2 et procède de la même façon
* ainsi de suite jusqu’à la case 8
* pour gagner au jeu de la marelle, l’enfant doit, pour son dernier jet, lancer l’objet dans la zone « ciel » et réaliser le parcours
* si le jeu se fait à plusieurs, c’est le premier à finir le parcours qui a gagné

**Les plus jeunes peuvent faire le jeu en remplaçant les sauts à cloche pied par des sauts pieds joints**.

Pour jouer avec son enfant et équilibrer le jeu, le parent peut :

* avoir à faire deux fois le parcours pour gagner
* devoir maintenir sur sa tête une serviette pliée en jouant
* devoir lancer dans une zone précise de la case (exemple : sur le chiffre écrit)
* …