


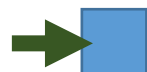

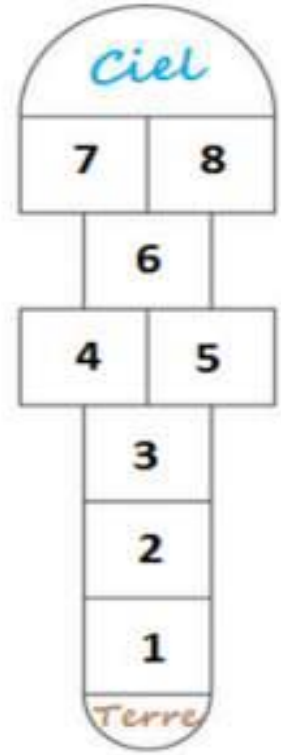


1	2	Titre : Jeu traditionnel, la marelle			
3	4	But : se déplacer à cloche pied (à pieds joints pour les plus jeunes) avec un but précis et sans perdre l'équilibre			
<p>PS MS GS</p>	<p>Durée : 15 minutes</p> 	<p>seul ou à plusieurs</p>  	<p>en intérieur ou en extérieur</p>  	<p style="text-align: center;">Matériel</p> <p><u>A l'intérieur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -possibilité d'utiliser les carreaux de carrelage du revêtement au sol -matérialiser les cases à l'aide de (au choix) <ul style="list-style-type: none"> • 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 caillou <p><u>A l'extérieur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -marquage au sol -matérialiser les cases à l'aide de morceaux de bois peu épais -caillou, sac de graines ou palet <p>Fabriquer le jeu comme ci-contre avec le matériel dont vous disposez.</p>	

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)
- ...