



DOMAINE 1

"Je me mesure au temps et à l'espace"

Jeux de marelle (A)



A pieds joints



A cloche-pied



Pieds écartés

Nombre de joueurs :

5 à 6 enfants maximum par marelle

But :

Réussir le parcours

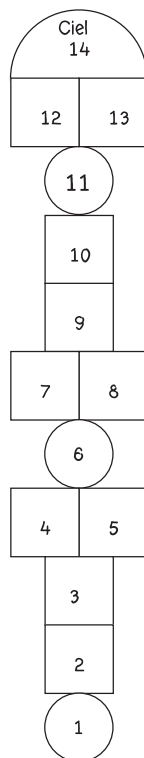
Cycle 1 : sans palet

Cycles 2 et 3 : avec un palet

Déroulement :

Chaque enfant essaie à son tour d'alterner différents types de sauts en progressant sur le jeu.

Si un joueur se trompe, c'est le suivant qui joue.



DOMAINE 1

"Je me mesure au temps et à l'espace"

Jeux de marelle (B)

Nombre de joueurs :

5 à 6 enfants maximum par marelle

But :

Réussir le parcours du 1 à la Lune

Cycle 1 : sans palet

Cycles 2 et 3 : avec un palet

Déroulement :

Chaque enfant doit lancer successivement son palet dans toutes les cases du parcours.

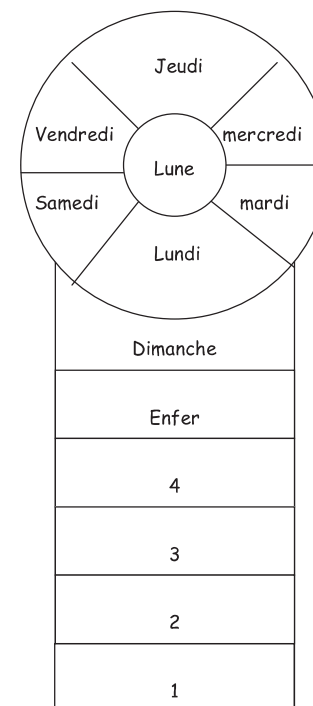
A chaque fois il pousse le palet à cloche-pied dans la case précédemment franchie (dans l'ordre inverse de celui des jours).

Si le joueur pose le pied sur la ligne de la case "Lune" ou s'il la touche avec son palet, il lui faut recommencer tout son parcours.

Variantes :

On peut rajouter des difficultés supplémentaires, telles que :

- ➔ Franchir la case "Enfer" sans poser le pied
- ➔ Se reposer le Dimanche
- ➔ Parcourir les jours de la semaine, dans l'ordre
- ➔ Arriver à pieds joints dans la case "Lune"





DOMAINE 1

"Je me mesure au temps et à l'espace"

Jeux de marelle (C)

Le carré de la lune

Nombre de joueurs :

5 à 6 enfants maximum par marelle

But :

réussir le parcours

Cycles 2 et 3: avec un palet

Matériel :

9 palets par enfant

3	7	4
5	9	2
8	1	6
lune		

Déroulement :

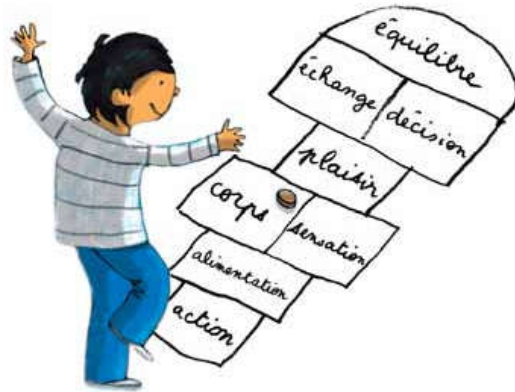
Chaque enfant saute à pieds joints dans les cases, dans l'ordre des numéros.

S'il réussit le parcours, il pose un jeton dans une case de son choix.

Cette case est interdite aux autres joueurs.

Le jeu s'arrête quand toutes les cases sont prises.

Le gagnant est celui qui a posé le plus de jetons dans les cases.



DOMAINE 1

"Je me mesure au temps et à l'espace"

Jeux de marelle (D)

Marelle classique

Nombre de joueurs :

5 à 6 enfants maximum par marelle

But :

aller de la terre au ciel, sans palet pour les cycle 1, avec palet pour les cycle 2.

Consignes :

Cycle 1 : sauts à pieds joints « je vais au 1 et je reviens... »

« ..., je vais au 2 et je reviens, etc »

Cycles 2 et 3 : Saut sur 1 pied lorsqu'il n'y a qu'une case, sur 2 pieds lorsqu'il y a des cases voisines. Les enfants effectuent un aller retour.

JEU AVEC PALET :

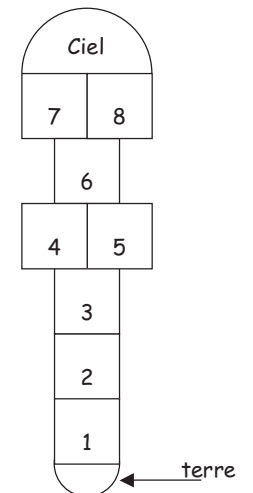
Le palet est lancé à la main dans la case à atteindre

Le palet est poussé au pied

Critères de réussite :

Le joueur ne doit toucher aucun trait, le palet non plus ; si c'est le cas, il reprend, à son tour, à l'endroit de l'arrêt. Arrivé au ciel, il peut poser les 2 pieds avant d'engager le retour.

Le gagnant est celui qui a accompli tout le parcours avant les autres.





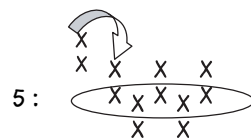
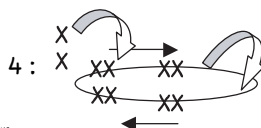
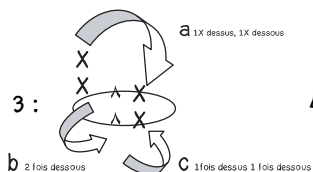
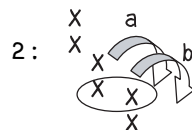
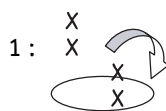
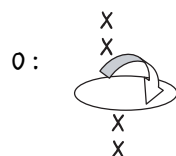
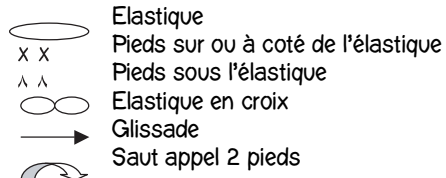
DOMAINE 1

"Je me mesure au temps et à l'espace"

Jeux avec élastique(s)

JEU : 0 À 10

Codage :



6,7,8,9,10 : Les enfants choisissent une figure qu'ils répètent autant de fois que le numéro.

Remarques :

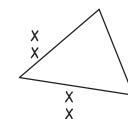
Hauteur de l'élastique : chevilles, genoux, cuisses, sous fesses, taille,...

Les enfants peuvent se donner plusieurs chances s'ils échouent (ex: pour les chaussures avec languette, les bas de pantalon, ... cela ne compte pas si l'élastique les touche !).



1ère variante : le triangle

Dispositif :



Les enfants comptent jusqu'à 3 ; à 3 ils sautent tous en même temps et répètent les mouvements de la variante 0 à 10.

Ils font le tour du triangle 1 fois pour le numéro 1 jusqu'à 10 fois pour le numéro 10. Le sens de rotation est déterminé à l'avance par les enfants.

2ème variante : élastique serré

Les enfants tiennent l'élastique avec la main, les deux cotés de l'élastique sont alors l'un contre l'autre. Le déroulement de ce jeu se fait comme pour le jeu 0 à 10.

JEU 2 : LE PAPILLON

Le mot "papillon" rythme l'ouverture et la fermeture de l'élastique, le mot est dit sur un rythme assez lent sur la première syllabe et plus rapide sur les deux dernières.

Position de départ



Saut appel deux pieds, on change de cercle

Position d'arrivée



Déroulement : L'enfant qui est dans l'élastique saute indéfiniment jusqu'à ce qu'il échoue.