



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.

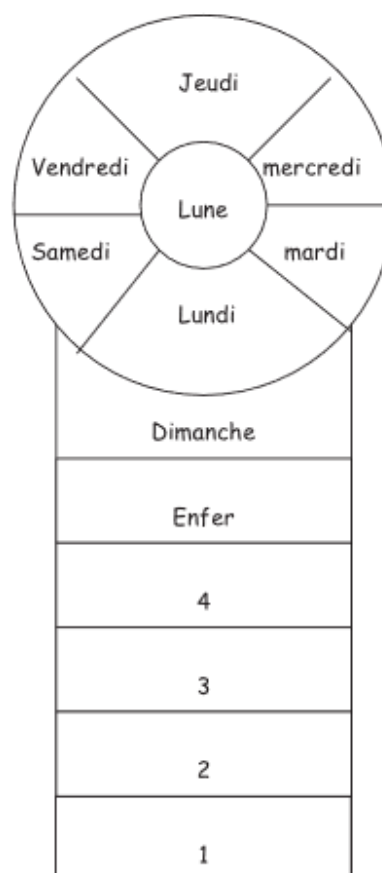
A chaque fois il pousse le palet à cloche-pied dans la case précédemment franchie (dans l'ordre inverse de celui des jours).

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 (A)



A pieds joints



A cloche-pied



Pieds écartés

Nombre de joueurs :

5 à 6 enfants maximum par marelle

But :

Réussir le parcours

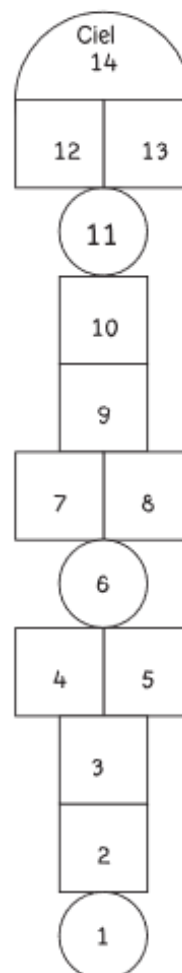
Cycle 1 : sans palet

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 (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.

