

COURS PÌ

Enseignement privé à Distance
déclaré auprès du
RECTORAT DE PARIS



Ressources numériques

Activité sportive : la marelle



Cours Pi
Paris - Montpellier

www.cours-pi.com



Le matériel nécessaire

Quelque chose pour dessiner les différentes cases au sol. Une simple craie est idéale. Sur un sol où il apparaît difficile d'écrire, comme sur de l'herbe par exemple, le dessin à la craie peut tout à fait être remplacé par une délimitation des cases par des petits cailloux.

Un palet (ou petit ballon).



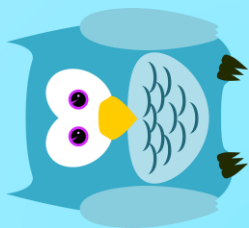
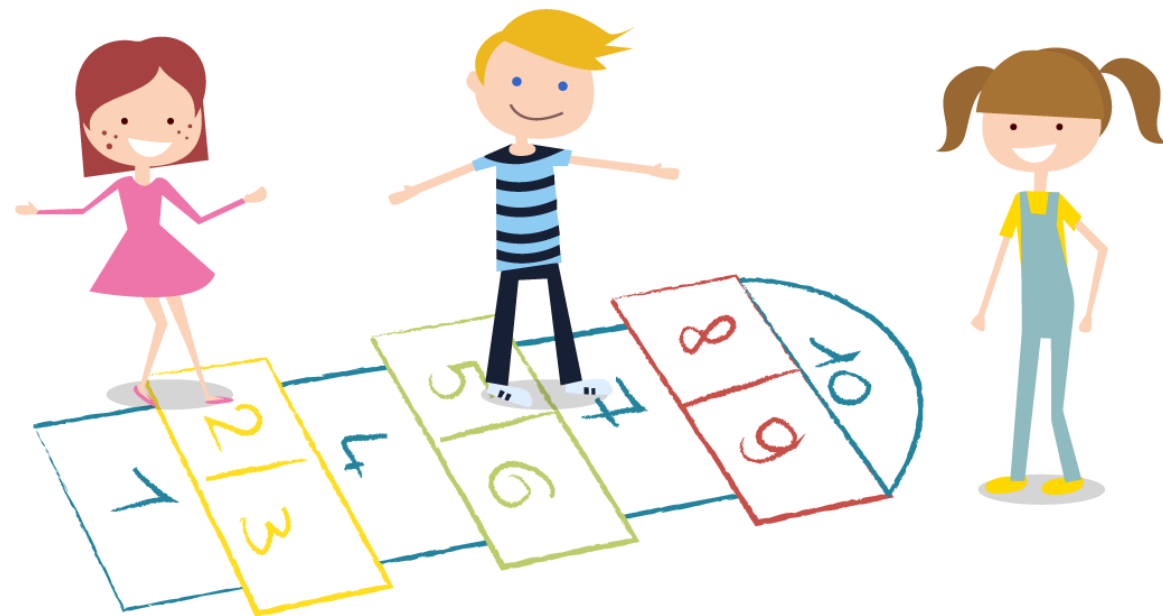
Compétences développées

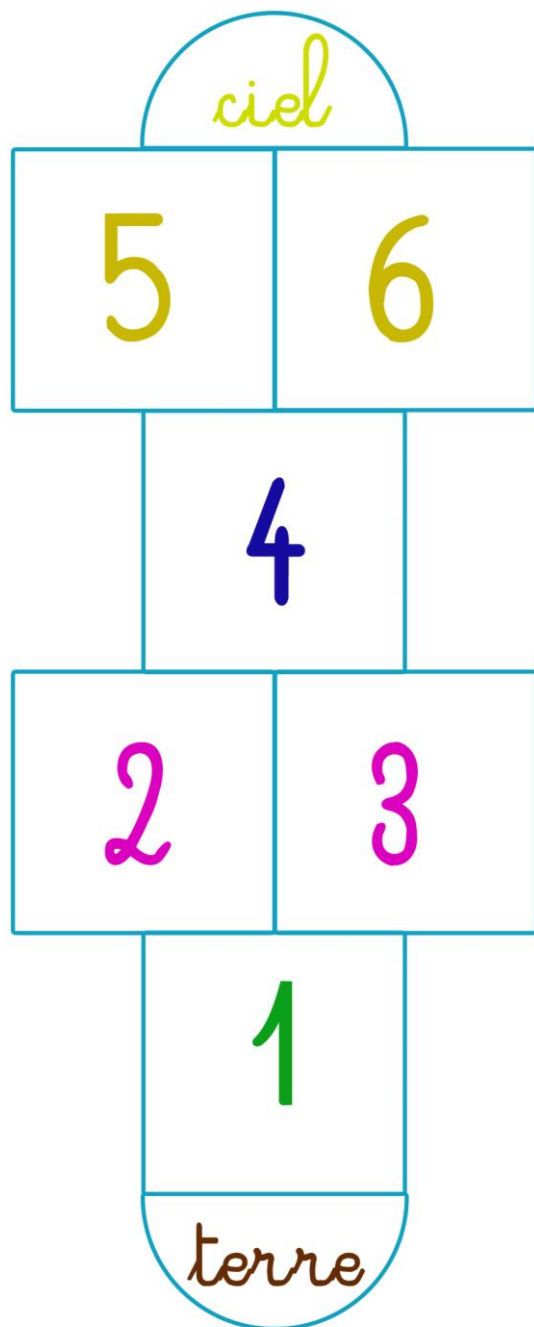
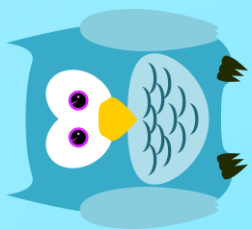
1) Capacités sportives :

- ✓ Equilibre
- ✓ Adresse

2) Mathématiques :

- ✓ Compter
- ✓ Dans ses variantes : additionner, multiplier, diviser





 **Le jeu**

Créez un parcours ordonné allant de 1 à 6, par exemple comme l'exemple proposé ci-contre. Celui-ci ira de la « terre » au « ciel ».

Depuis la « terre », il faudra lancer le palet (ou substitut) sur la case 1.

Si le lancer est concluant, l'enfant devra sauter à **cloche-pied par-dessus la case 1 pour atterrir dans la case 2. Il énoncera alors à haute voix le chiffre et révisera ainsi l'ordre des nombres.**

Puis, face aux cases doubles (2 et 3 en l'occurrence), il devra poser simultanément un pied dans chaque case (pied gauche en 2 et pied droit en 3).

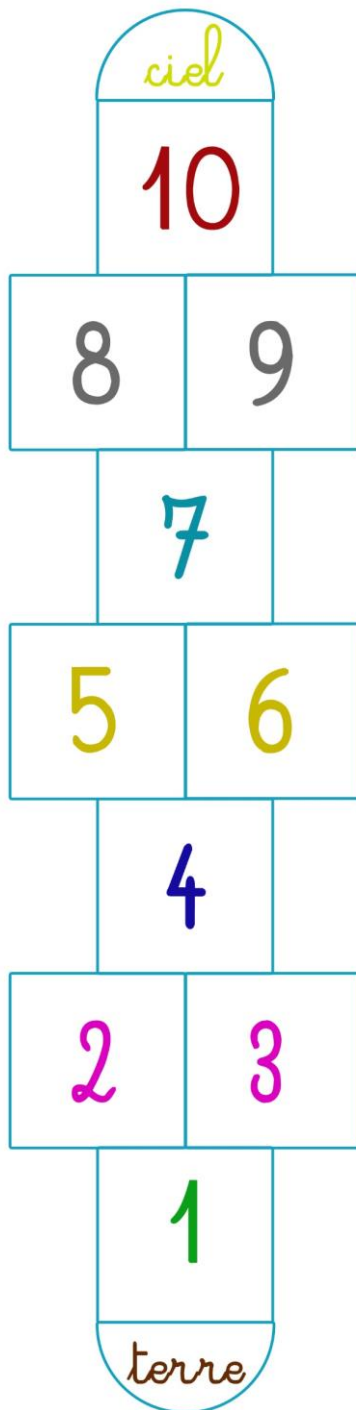
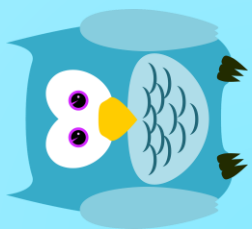
Il repartira à cloche-pied, posant un pied dans la case 4. Puis, face à la double case 5 et 6, posera à nouveau simultanément un pied dans chaque case.

Le parcours aller est terminé ! Le joueur sautera et fera volte-face pour entamer le retour. Qui se fera selon le même procédé que l'aller.

Jusqu'aux cases 2 et 3. L'enfant se penchera alors sur une jambe et ramassera son caillou situé sur la case 1. Par-dessus laquelle il sautera pour revenir à sa position de départ (case « terre »).

Le parcours est réussi sans faute ? Il recommencera le procédé en jetant cette fois son caillou sur la case 2... puis sur la case 3... Jusqu'au ciel.

S'il échoue, c'est à un autre joueur de s'essayer sur le parcours.



Variante 1 : agrandir le terrain de jeu

En avançant dans l'apprentissage des nombres, votre marelle pourra aller jusqu'à dix !



Variante 2 : la marelle des additions

Pour réviser les additions, l'enfant pourra s'exercer à « la marelle des additions ».
Tout le jeu se fera à cloche-pied.

En sautant du 1 au 2, il énoncera à haute voix l'addition des 2 chiffres : « 1 et 2 égale 3 ».

En sautant vers la case suivante, il reprendra le total obtenu, qu'il ajoutera au chiffre de la case où il se prépare à atterrir : « 3 et 3, 6 ».

Et ainsi de suite, jusqu'à revenir à la « terre ».



Variante 3 : la marelle des grands sportifs

Les premières variantes proposées dans les pages précédentes permettaient le développement, sur un plan sportif, de mobiliser plusieurs compétences.

Certes.

Mais nous avons entendu les plus sportifs d'entre vous : « *trop fastoche* » disiez-vous.

Alors, pour vous, voici une **variante qui mettra en avant la réalisation de performances** (axe de travail préconisé en EPS – Education Physique et Sportive – dans les programmes officiels).

Pour vous la représenter, nous avons choisi d'utiliser des cerceaux ; cerceaux que nous avons numérotés avec des petits cailloux. L'**objectif** sera, comme pour la marelle traditionnelle, de **sauter à cloche-pied d'un cerceau au suivant**. En revanche, nous allons **corser le jeu en ne collant pas les cerceaux les uns aux autres**. L'effort physique n'en sera que plus grand.

Au fur et à mesure de la progression de l'enfant, vous agrandirez l'espace entre les cerceaux.

Vous pouvez également ne pas écrire les chiffres dans les cerceaux, mais **attribuer un chiffre à une couleur** (par exemple violet = 1, bleu = 2...). Dans le cas d'une marelle additive (ou marelle des additions), l'enfant devra ainsi faire **travailler sa mémoire** afin de retrouver, pendant l'effort physique, l'association couleur / chiffre, puis faire l'addition.

