

# Sauter à la marelle

BALLON

COURSE ET POURSUITE

HABILETÉ

80

## Cycle

Maternelle ☐

1<sup>er</sup> ☒

2<sup>e</sup> ☐

3<sup>e</sup> ☐

## Type de groupe

Petit groupe ☒

Grand groupe ☐

## Matériel requis

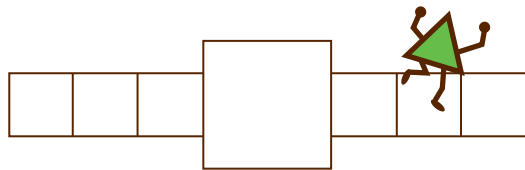
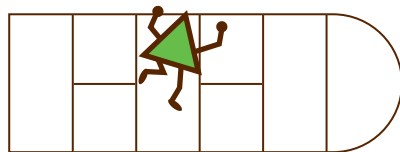
Une craie

Des cailloux ou de petits objets

## But du jeu

Sauter sur un pied en ne se reposant que sur la case où se trouve son propre caillou.

**\*Tiré du recueil « Ma cour: un monde de plaisir! »**



## Déroulement du jeu

- Tracer un jeu de marelle en s'assurant que les sections sont assez grandes pour contenir les pieds des élèves.
- Le premier joueur saute sur un pied en parcourant la marelle dans un sens. Puis, il doit également sauter sur un pied pour sortir de la marelle.
- Tout au long de ce parcours, le pied en contact avec le sol ne doit pas toucher aux lignes de la marelle et le joueur ne peut pas déposer son autre pied sur le sol.
- S'il réussit à parcourir la marelle sans erreur, le joueur peut désigner une case, avec un caillou, où il pourra se reposer en déposant ses deux pieds lors de ses prochains tours.
- S'il ne réussit pas, il n'a pas la possibilité de placer un caillou pour ce tour.
- Le joueur suivant parcourt la marelle sur un pied mais ne peut pas sauter dans la case identifiée par le caillou du premier joueur.
- Le deuxième joueur pourra, à son tour, désigner une case, avec son propre caillou, sur laquelle il pourra se reposer lors de ses prochains tours.
- Le troisième joueur fait la même chose, puis le premier joueur joue de nouveau et ainsi de suite.
- Le jeu se termine lorsque les joueurs n'ont plus la possibilité de placer un caillou ou de traverser la marelle.
- Nous suggérons de tracer des marelles supplémentaires lorsqu'il y a plus de trois joueurs pour éviter l'attente.

## Variante

- Varier les types de déplacements (ex. : sauter à pieds joints, alterner les sauts à un pied et à pieds joints).

