

## FICHE ACTIVITE : « Marelles » - « CYCLE 2, CP/CE1/CE2 »

Activité proposée : Jouer au jeu de la marelle avec l'aide des carreaux du carrelage.

Niveau de classe ou Cycle concerné : Cycle 2

Déroulement de l'activité :

Ex1 : le Kangourou

L'élève doit réaliser la marelle en sautant les pieds joints comme un kangourou dans chaque case. Quand il y a deux cases l'une à côté de l'autre, l'enfant doit mettre un pied dans chaque case. Il doit le répéter plusieurs fois en essayant d'aller de plus en plus vite.

Ex2 : La marelle Classique

L'élève lance un objet (boulette de papier) dans la case correspondante et réalise le jeu de manière traditionnelle en exécutant un cloche pied quand il n'y qu'une case. Quand il y a deux cases l'une coté de l'autre l'enfant met un pied dans chaque case. Arrivé au ciel il doit faire demi tour et revenir au début en prenant le soin de ramasser l'objet qu'il a lancé dans la case sans posé son deuxième pied au sol.

L'élève doit faire attention à bien exécuter un beau cloche pied au milieu de la case et ne pas faire plusieurs saut dans la même case ni marcher sur les lignes de celle ci.

Pour cet exercice l'enfant choisi le pied qu'il souhaite pour effectuer le cloche pied.

Afin de bien le faire l'enfant doit rester droit et pas courbé. Il doit contacté toute sa ceinture abdominale et être bien gainé. L'élan de ces sauts sera permis par le ressort de sa jambe d'appui ainsi que par l'élan de ses bras qui donnera lors de son impulsion.

Ex 3 : Avec le mauvais pied

Lors de l'exercice précédent, naturellement l'élève choisira son bon pied pour exécuter la marelle.

Donc pour cette partie il effectuera la marelle avec son mauvais pied pour les cloches pieds.

Bilan de la séance par l'élève (commentaires, remarques, analyses) à communiquer éventuellement à l'enseignant	
--	--