

## Comment exploiter en EPS les tracés de marelle au cycle 1?

**Le but du jeu :** être le premier à terminer le parcours total en atteignant la case "Ciel" et en revenant à la case "Terre".

Un enfant se positionne dans la case "terre" et jette le caillou dans la première case. Il doit faire le parcours aller/retour :

- sans poser son pied dans la case 1 (où se trouve le caillou)

- en sautant à cloche-pied dans les cases simples (2, 3 et 6), en posant un pied dans chaque case double (4 et 5, 7 et 8)

Dans tous les cas, le pied doit se trouver bien au centre et ne pas toucher le tracé.

Quand il arrive en haut, dans les cases 7 et 8, l'enfant doit faire demi-tour et revenir de la même manière jusqu'à la case "terre".

S'il réussît d'une traite, l'enfant cède sa place au 2ème joueur et à son prochain tour pourra effectuer de nouveau le parcours en commençant par lancer son caillou dans la case 2 et ainsi de suite jusqu'à la case "ciel".

En revanche s'il n'arrive pas à lancer le caillou dans la bonne case ou s'il marche sur le tracé, il cesse et cède sa place au second joueur. Il reprendra son parcours là où il en était à son prochain tour.

### Deux utilisations du tracé :

- La marelle doit être proposée en accès libre au moment des récréations pour permettre le jeu.
- La marelle permet certaines pratiques en EPS

pour :

### Le développement moteur et cognitif

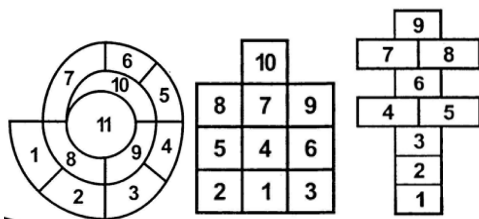
	PS	MS	GS
Repérage spatio-temporel : simultanéité et successivité	X repérage spatial	X	X
Latéralisation		X	X
Equilibration	X	X	X
Coordination d'actions		X	X
Enchaînement		X	X
Précision, adresse	X	X	X

Source :

[http://cache.media.eduscol.education.fr/file/ecole/15/2/Tableaux\\_synoptiques\\_developpement\\_enfant\\_210152.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/ecole/15/2/Tableaux_synoptiques_developpement_enfant_210152.pdf)

## Les tracés de marelle

### Schémas



### Utilisation culturelle :

- Sauter précisément → Sauter de case en case.
- Lancer précisément des objets non roulants et non rebondissants → Lancer dans une case déterminée.

(Maîtriser l'équilibre

Entrée par le jeu de la marelle) à garder en mémoire

### Pour aller plus loin dans le domaine de l'EPS

SAUTER	LANCER
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sauter pieds joints.</li> <li>- Sauter sur un pied.</li> <li>- Sauter pieds joints/un pied en alternance.</li> <li>- Enchaîner différents sauts.</li> <li>- Enchaîner différents sauts sans toucher les lignes de marquage.</li> <li>- Sauter par-dessus (zone interdite de type « enfer »).</li> <li>- Sauter avec un demi-tour.</li> <li>- Sauter en arrière, latéralement.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer ou faire glisser différents objets dans une case proche.</li> <li>- Lancer ou faire glisser différents objets dans des cases de plus en plus éloignées.</li> </ul>

### Variables ajustables :

Les différentes formes de marelle.

Les différentes dimensions de marelle.

Les différents objets à lancer : palets, sacs de graines, balles lestées, anneaux souples, cailloux, boules de papier.

### APSA

#### Athlétisme

Sauter et lancer loin.

#### Gymnastique

Se réceptionner de façon équilibrée  
Transférer ses appuis (ex : bonds de lapin...).

#### Vélo

Utiliser la marelle comme zone de freinage, d'arrêt, de pause.

#### Hockey

Guider un palet de case en case,  
envoyer le palet dans une case définie à l'avance.

#### Jeux d'adresse

Lancer de précision.