

# Grande marelle



Cloche pieds



Pieds joints



Pieds écartés

## Prépare ton matériel

### Fabrique des pochoirs !

- Découpe dans du carton épais,
  - un carré de 30 cm de côté
  - un cercle de 30 cm de diamètre.

Ce sera plus facile pour tracer ta marelle.

- des craies.
- une marelle tracée et numérotée.
- 2 palets.

## À deux, à trois... en coopérant

- A tour de rôle, chacun effectue un parcours à partir de la case de son coéquipier.

## À deux, chacun son palet

- L'un part du SOLEIL, l'autre de la LUNE. L'un compte dans l'ordre croissant, l'autre décompte. Le premier qui a effectué son parcours a gagné !

## Règle du jeu

**Rebondis** de case en case, du SOLEIL à la LUNE en respectant le code des sauts.

- Dépose le palet sur la case 1.
- Effectue le parcours jusqu'à la case "LUNE" en posant les pieds en fonction de la forme de la case.
- Reviens sur le côté à la case SOLEIL puis déplace le palet sur la case 2 et effectue à nouveau le parcours de la marelle.



## Relève les défis !

### Invente d'autres défis à partir de ce jeu !

Voici quelques pistes :

- Une marelle plus petite, plus grande.
- Modifie le tracé, la forme des cases de la marelle.

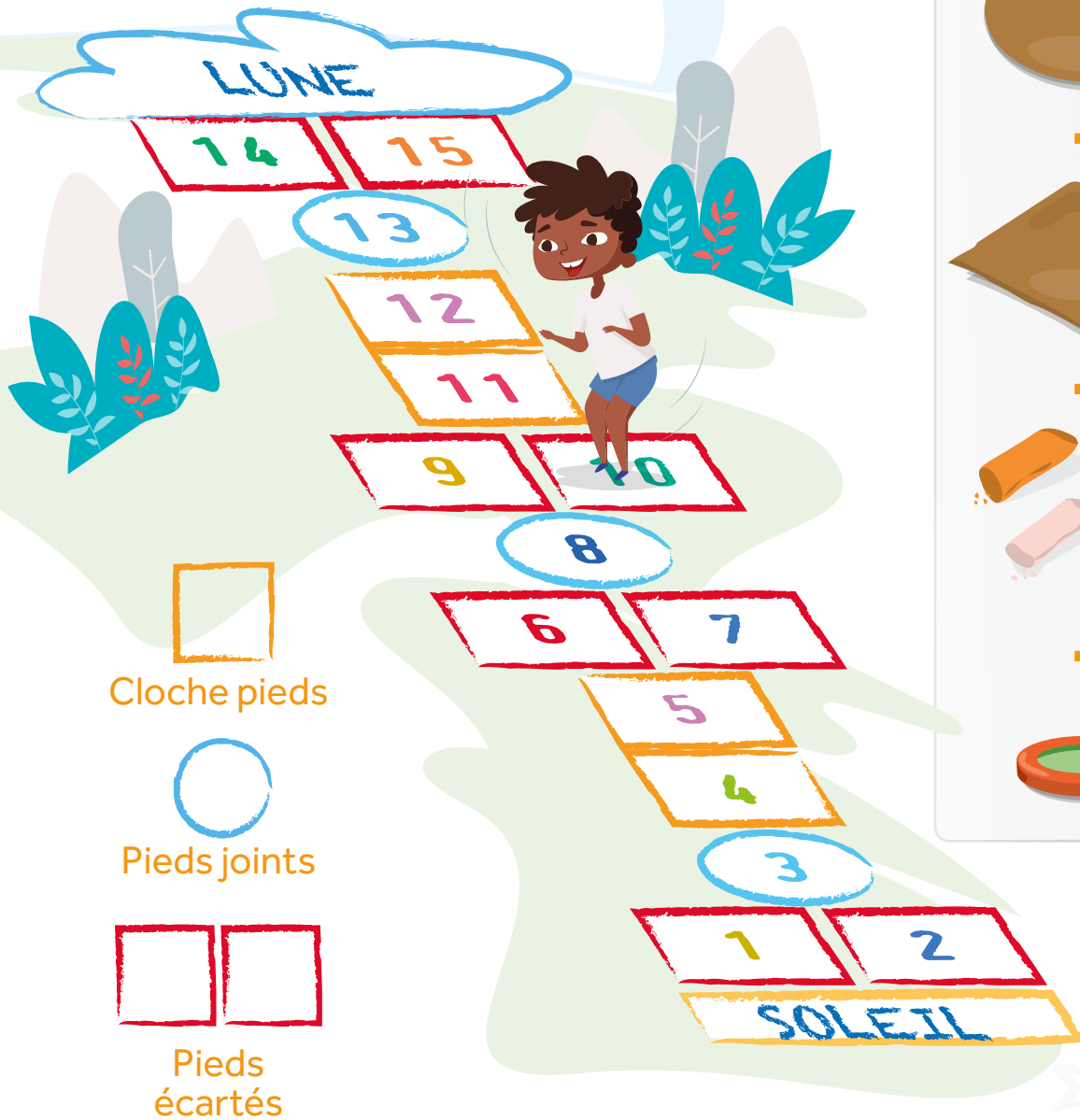


Tu t'es **bien dépensé(e) !** Pense à t'hydrater, ton corps a **besoin d'eau !**



Le sport scolaire de l'École publique

# Grande marelle



As-tu pris du **plaisir** à jouer ?



Sur ta règlette des émotions, **désigne** le **visage** qui correspond le mieux à ce que **tu ressens**.