

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|------------|---|------------|---|---|----------|---|---|--|---|---|--|---|---|--|---|---|--|---|---|--|-------|--|--|---|---|--|
| <p style="text-align: center;">Relais marelle <i>Cycles 1, 2 et 3</i></p> | <p><u>Matériel :</u> deux dés (si possible des gros dés en mousse), des cerceaux</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>x <u>Compétences travaillées :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps • Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités <p>x <u>Champ d'apprentissage abordé :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée | <p>x <u>Obstacles/difficultés anticipés :</u></p> <p>Lancer le dé et annoncer le score avant le départ du joueur.</p> <p>x <u>Critères de réussite :</u> Courir vite Ecouter les chiffres annoncés Respecter les règles du jeu</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>x <u>Evolution envisagée :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • l'espace :allonger la marelle soit avec l'écart entre les cerceaux ou en changeant le nombre de cerceaux. • le nombre de joueurs: varier le nombre d'équipes et de joueurs pour que le temps d'attente soit moins long. • les règles du jeu :utiliser un dé ou des carrés de papier à piocher pour avoir plus de chiffres possibles, pour les C1 utiliser un dé avec des couleurs et des cerceaux de la même couleur • le rôle des élèves :lanceur de dé, observateur, joueur | <p>x <u>Schéma et règles du jeu :</u></p> <p>La classe est organisée en équipes. Chaque équipe se place en colonne derrière la ligne de départ et face à une marelle constituée de cerceaux ou de plots numérotés de 1 à 6, éloignés de 50 cm. Chaque lanceur de dés indique le chiffre obtenu. Le premier coureur s'élance jusqu'au cerceau annoncé, le contourne et revient le plus vite possible transmettre le relais au joueur suivant. Le coureur revenu le premier donne un point à son équipe.</p> <div style="text-align: center;"> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>O</td><td>O</td><td>O cerceaux</td></tr> <tr><td>O</td><td>O</td><td>* élèves</td></tr> <tr><td>O</td><td>O</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>O</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>O</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>O</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>O</td><td></td></tr> <tr><td colspan="3">.....</td></tr> <tr><td>*</td><td>*</td><td></td></tr> </table> </div> | O | O | O cerceaux | O | O | * élèves | O | O | | O | O | | O | O | | O | O | | O | O | | | | | * | * | |
| O | O | O cerceaux | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| O | O | * élèves | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| O | O | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| O | O | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| O | O | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| O | O | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| O | O | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| * | * | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p><u>Interdisciplinarité :</u> jouer en anglais afin de travailler les chiffres</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |