


PANNEAUX cour d'école

Propositions d'utilisation

Comment jouer à la marelle...

- Trace une marelle sur le sol avec une craie. Le sol doit être bien plat. Dessine huit cases comme sur le dessin ci-dessous. Écris dans les cases de la marelle les chiffres de 1 à 8. Ensuite trace deux demi-cercles un à chaque bout de la marelle. Pour la première case écris « terre » et dans la dernière écris « ciel ».

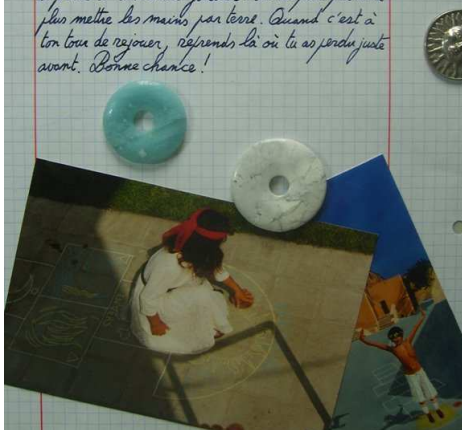


- Prends un palet ou un caillou si vous n'avez pas de palets, et place-le dans la case « terre ».
- Jette le palet dans la case 1. Avance jusqu'à la case 8, en évitant la case où tu as jeté ton palet. Tu avances en sautant à cloche-pied sur les cases 2, 3 et 6, et en évitant les jambes sur les deux pieds en même temps un sur la case 4 et un sur la case 5 puis après la 6 un sur la case 7 et un sur la case 8.
- Une fois sur la 7 et la 8 fais un demi-tour en sautant et fais le chemin inverse.
- Une fois sur la case 2, laisse-toi pour ramasser le palet sur la case 1 dans y poser le pied et sans



Lorsque j'ai sauté sur la case « terre » tu as vu.

- Recommence en lançant le palet sur 2, puis 3 et ainsi de suite. Une fois le ciel atteint, tu as gagné.
- Attention ! Si tu envoies le caillou ou le palet en dehors de la marelle ou que tu l'envoies sur une ligne, tu as perdu ton tour et tu dois laisser la place à un autre joueur. Tu ne peux pas non plus mettre les mains par terre. Quand c'est à ton tour de rejouer, reprends là où tu as perdu juste avant. Bonne chance !




AIRE DE MEDIATION

Un problème à résoudre, une dispute entre élèves, l'aire de médiation permet de régler des conflits sans violence et en apprenant que la discussion est parfois la meilleure façon de résoudre des conflits

Nombre de participants : 2 (ou plus) + 1 médiateur

Matériel : aucun

Objectifs

- se calmer
- se parler : des faits et de nos sentiments
- chercher des solutions possibles
- trouver et s'entendre sur une solution pacifique

Conseils au médiateur

- A faire :
 - Ecouter attentivement
 - Parler clairement et avec assurance
 - Etre juste, être impartial
 - Porter attention aux 2 personnes
- A ne pas faire
 - Se montrer inattentif
 - Couper la parole
 - Parler à la place des personnes



JEUX DE CIBLES

(avec gardien)

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Matériel : petites balles ou ballon mousse
frisbees mousse

Objectifs :

- Améliorer son adresse
- Calculer – additionner ses points

But :

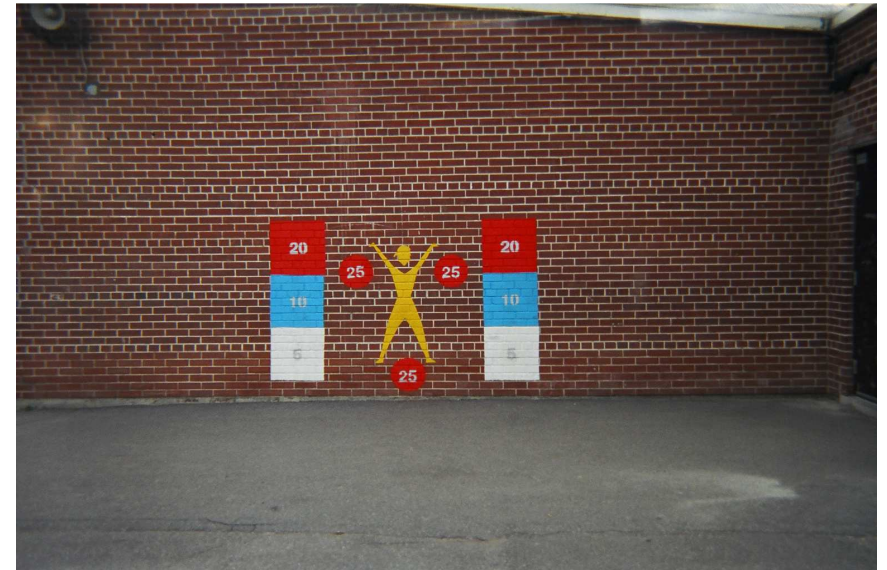
Avoir le plus de points

Règles

Chaque joueur effectue 5 (ou 10) lancers le plus vite possible; il doit calculer ses points.

Lorsqu'on touche le gardien, on annule les points qui avaient été marqués avant ce tir.

Lorsque chaque joueur a effectué ses lancers, on compare les scores.



JEUX DE CIBLES

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Matériel : petites balles mousse/ ballons mousse / frisbees mousse

Objectif

- Améliorer son adresse
- Calculer – additionner ses points

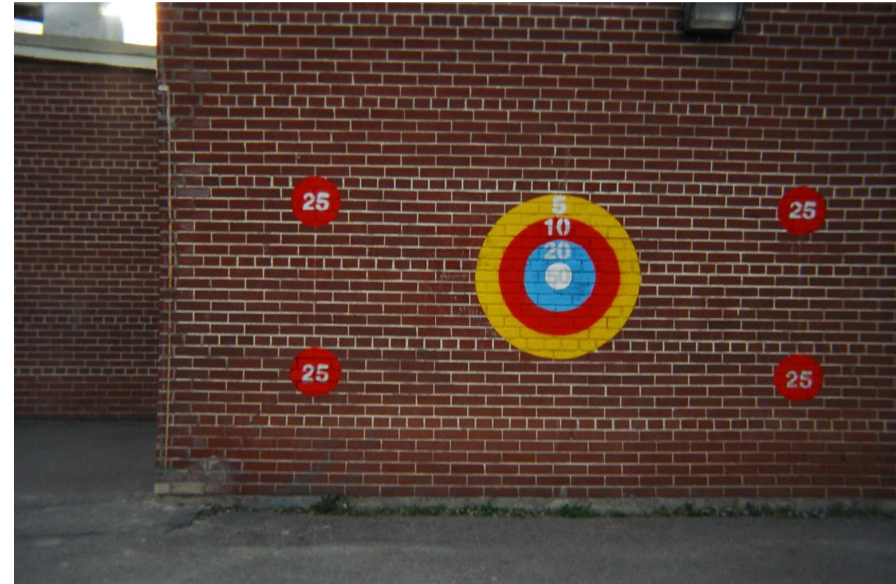
But :

Avoir le plus de points

Règles

Chaque joueur effectue 5 (ou 10) lancers le plus vite possible; il doit calculer ses points.

Lorsque chaque joueur a effectué ses lancers, on compare les scores.



KIRIELLE

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

ou 2 équipes de 5 joueurs

Matériel : liste de mots / dictionnaire(éventuellement)

Objectifs

- S'équilibrer après un saut
- Sauter pieds joints ou à cloche pieds
- Composer rapidement des mots

But :

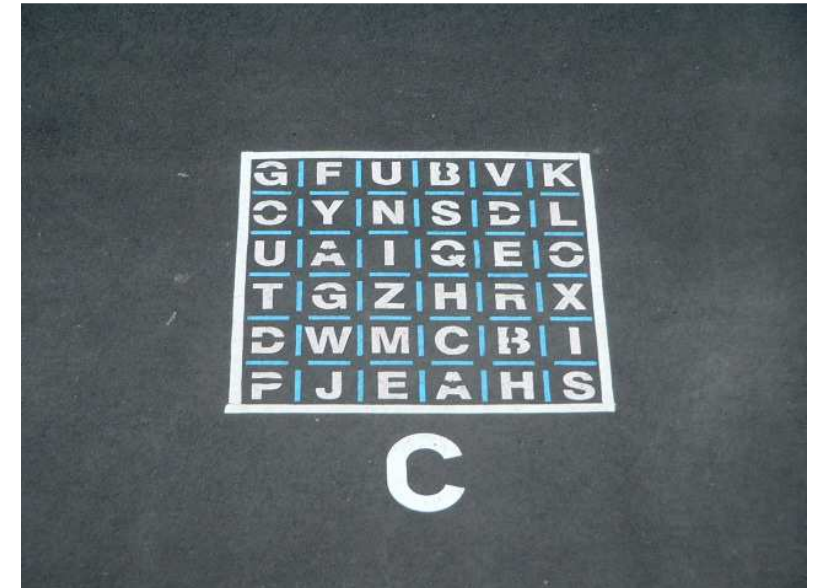
Reconstituer le mot proposé en sautant sur les bonnes cases.

Règles

Un joueur est désigné comme dictionnaire : c'est lui qui propose les mots.

A tour de rôle les joueurs doivent sauter (pieds joints ou sur un pied) sur les lettres du mot proposé par « l'enfant dictionnaire » sans sortir des cases ou sans tomber sur l'autre jambe.

Variante : par équipe chaque membre de l'équipe doit se placer le plus rapidement possible sur les cases de manière à composer le mot (5 lettres) proposé par l'autre équipe. Puis les équipes changent de rôle.



MARELLES

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Matériel : un palet ou galet

Objectifs

- Sauter pieds joints ou à cloche pieds,
- alterner des sauts
- S'équilibrer après un saut
- Lancer précis

But :

Atteindre la case arrivée avec son palet

Règles

Le 1^{er} joueur se place au départ, lance son palet dans la case 1, se déplace sur la marelle en sautant de case en case à pieds joints (cases doubles) ou sur une jambe (case unique), se rendre jusqu'à la dernière case puis revient de la même manière, ramasse son palet avec 1 main sans mettre le pied dans la case du palet. Puis c'est au tour du joueur n°2.

Le joueur qui n'atteint pas la case voulue avec son palet ou qui est déséquilibré passe son tour et reprendra son lancer sur la même case.



MARELLES

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Matériel : un palet ou galet

Objectifs

- Sauter pieds joints ou à cloche pieds,
- Alternier des sauts
- S'équilibrer après un saut
- Lancer précis

But :

Atteindre la case arrivée avec son palet

Règles

Le 1^{er} joueur se place au départ, lance son palet dans la case 1, se déplace sur la marelle en sautant de case en case à pieds joints (cases doubles) ou sur une jambe (case unique), se rendre jusqu'à la dernière case puis revient de la même manière, ramasse son palet avec 1 main sans mettre le pied dans la case du palet. Puis c'est au tour du joueur n°2.

Le joueur qui n'atteint pas la case voulue avec son palet ou qui est déséquilibré passe son tour et reprendra son lancer sur la même case.



MARELLE ESCARGOT

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Matériel : un palet ou galet ou...

Objectifs

- Sauter pieds joints ou à cloche pieds, alterner des sauts
- S'équilibrer après un saut
- Lancer précis

But :

Atteindre la case arrivée avec son palet

Règles

Le 1^{er} joueur se place au départ, lance son palet dans la case 1, saute cette case puis se déplace à cloche - pieds sur la marelle de case en case. Il se déplace jusqu'à la dernière case puis revient de la même manière, ramasse son palet avec 1 main sans mettre le pied dans la case du palet. Puis c'est au tour du joueur n°2.

Le joueur qui n'atteint pas la case voulue avec son palet ou qui est déséquilibré passe son tour et reprendra son lancer sur la même case.



LES 4 COINS

Nombre de joueurs : 5 joueurs

Matériel :

Objectifs

- Développer ses réflexes
- Développer sa rapidité d'analyse et de prise de décision
- Réagir vite à un signal

But :

Se déplacer de base en base

Règles

Tirez au sort le joueur qui occupe la base centrale

Les 4 autres joueurs prennent place sur les 4 bases d'angle

Au signal du joueur central, tous les joueurs doivent changer de place... celui qui est au centre tente également de se placer sur une base.

Le joueur qui se retrouve sans « coin » a perdu et se place à son tour au centre du carré.

Le jeu recommence.



TIC TAC TOC

Nombre de joueurs : 6 joueurs

Matériel : dossards (exemple : 3 rouges / 3 bleus)

Objectifs

- Développer le sens d'analyse
- Exercer la stratégie

But :

Aligner les 3 membres de son équipe pour réaliser une ligne (horizontale ou verticale) ou diagonale

Règles

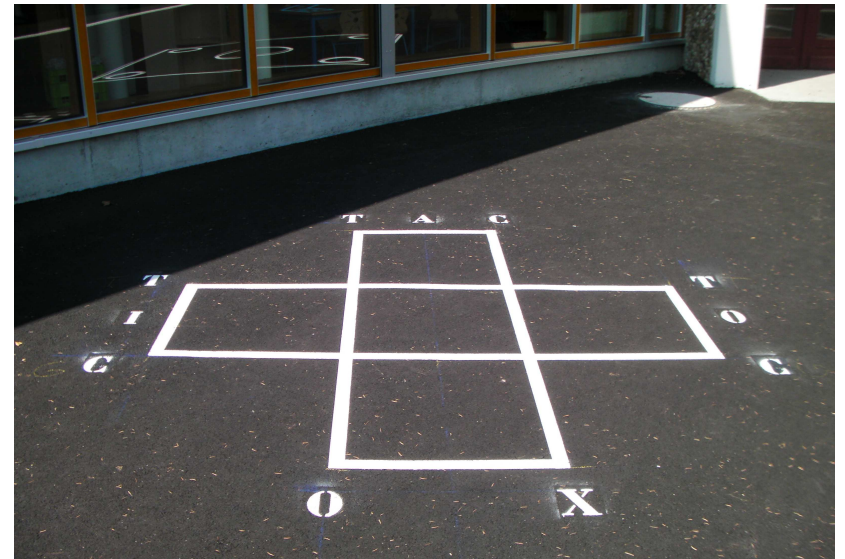
Former 2 équipes de 3 joueurs (bleus et rouges)

Un joueur bleu se place sur une des 12 intersections du damier.

Un joueur rouge se place à son tour.

A tour de rôle les autres joueurs se placent jusqu'à ce qu'une équipe arrive à former une ligne verticale, horizontale ou diagonale.

L'équipe qui gagne marque un point.



POMMIER CIBLE

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Matériel : petites balles ou ballon mousse
ou frisbees mousse

Objectifs :

- Améliorer son adresse - lancer
- Calculer – additionner ses points

But :

Avoir le plus de points (pommes du bas 1 pt, milieu 2pts, haut 3 pts)

Règles

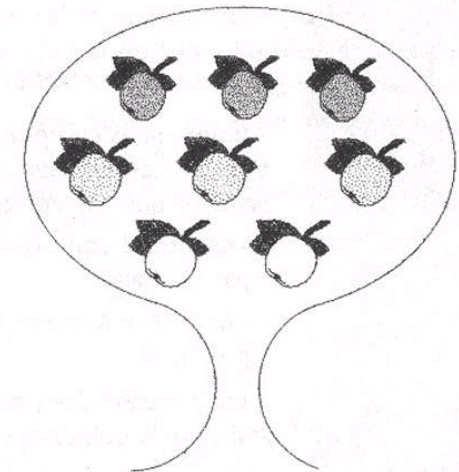
Chaque joueur effectue 5 (ou 10) lancers à partir d'une zone ; il doit calculer ses points.

Lorsqu'on touche le gardien, on annule les points qui avaient été marqués avant ce tir.

Lorsque chaque joueur a effectué ses lancers, on compare les scores.

Variantes : on peut placer un gardien, varier les lancers, les objets à lancer...

Sur la comptine pomme de reinette toucher le plus pommes possible...



POMMIER MARELLE

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Matériel :

Objectifs :

- Sauter pieds joints ou à cloche pieds,
- Alternier des sauts
- S'équilibrer après un saut
- Respecter un circuit

But :

Se déplacer sur le pommier, passer le plus vite possible d'une pomme à l'autre en sautant, en enjambant, à 4 pattes...

Règles

- 1) A tour de rôle, chaque enfant se déplace sur les pommes en respectant l'ordre et le type de déplacement ;
- 2) Le groupe d'enfants se déplace dans le pommier, on ne peut passer de pomme en pomme que lorsqu'elle est libre, l'enfant qui tombe à côté sort du pommier .



SEMMAINIER

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Matériel : un palet ou galet

Objectifs

- Sauter pieds joints ou à cloche pieds,
- alterner des sauts
- S'équilibrer après un saut
- Respecter l'ordre des cases

But :

Aller d'un jour à l'autre et revenir au départ en respectant le déplacement imposé

Règles

Le 1^{er} joueur se déplace d'une case à l'autre à pieds joints (cloche pied, en arrière...) de dimanche à dimanche : les autres joueurs peuvent énoncer les jours...



LES PETITS CHEVAUX

Nombre de joueurs : 4 à ... joueurs

Matériel : 4 anneaux de couleurs différentes

Objectifs

- Sauter pieds joints ou à cloche pieds,
- alterner des sauts, s'équilibrer après un saut
- S'équilibrer après un saut
- Respecter l'ordre des cases



But :

Se déplacer de sa case départ à sa marque arrivée le plus vite possible

Règles

Chaque joueur matérialise sa marque arrivée avec son anneau de couleurs, puis vient se placer sur sa case de départ, au signal les 4 premiers concurrents sautent le plus vite possible jusqu'à leur marque d'arrivée.

Variantes : par équipe sous forme de relais, en aller retour, en changeant les modes de déplacement...

- Jouer façon marelle en poussant l'anneau avec le pied...
- Varier la marque de départ et d'arrivée (trajectoires plus complexes)

LA MAISON

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Matériel : 1 palet pour chaque joueur

Objectifs

- Sauter pieds joints ou à cloche pieds, alterner des sauts
- S'équilibrer après un saut
- Lancer précis

But :

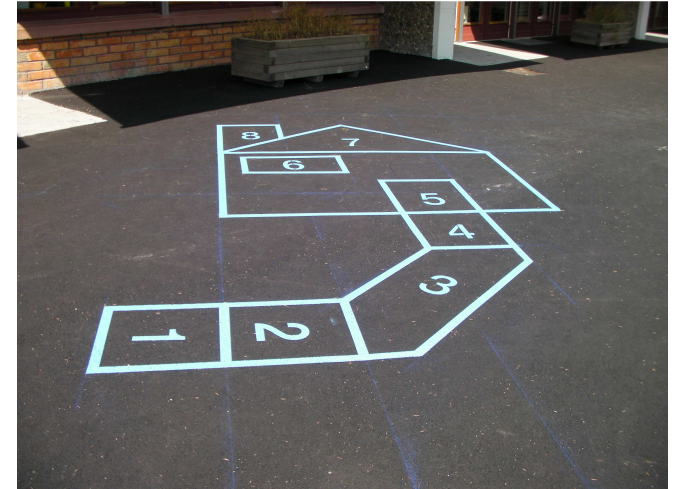
Atteindre la case arrivée avec son palet

Règles

Le 1^{er} joueur se place au départ, lance son palet dans la case 1, saute cette case puis se déplace à cloche - pieds de case en case. Il se déplace jusqu'à la dernière case puis revient de la même manière, ramasse son palet avec 1 main sans mettre le pied dans la case du palet. Puis c'est au tour du joueur n°2.

Le joueur qui n'atteint pas la case voulue avec son palet ou qui est déséquilibré passe son tour et reprendra son lancer sur la même case.

Variantes : déplacement en poussant le palet avec le pied, en sautant à pieds joints, à cloche pieds, en marquant un temps d'arrêt à la case 5...



L'HORLOGE

Nombre de joueurs : 2 à 12 joueurs

Matériel : un petit objet ou foulard à chacun

Objectifs

- courir
- réagir à un signal
- tenir compte des autres
- retrouver un repère numérique

But :

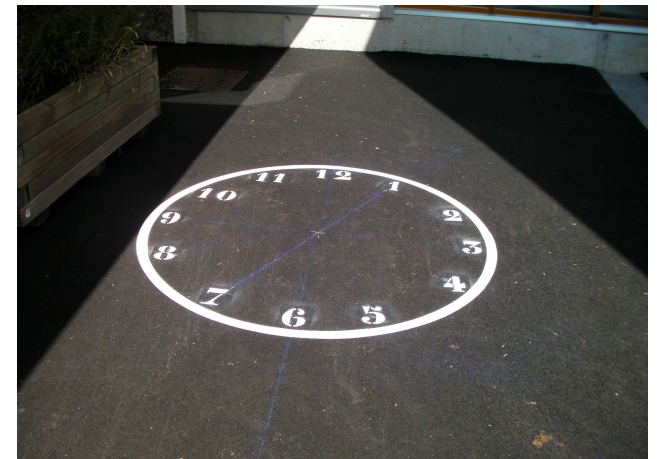
Venir se placer le plus vite possible sur son numéro

Règles (tout joueur qui ne se trompe pas marque 1 point)

1) on attribue à chaque enfant un numéro, les 12 joueurs sont regroupés dans une zone à 15m de la pendule, au signal venir se placer dans l'horloge sur son nombre ; changer l'attribution des nombres

2) Chaque enfant a un objet, on attribue à chacun un numéro, les enfants trottinent autour de l'horloge, au signal, ils doivent déposer leur objet sur leur numéro.

Idem par binôme.



CIRCUIT ROUTIER

Nombre de joueurs : 4 à ... élèves

Matériel : trottinettes, tricycles, vélos...

Objectifs

- Se déplacer avec des engins roulants en respectant un itinéraire, un signal, des consignes
- S'équilibrer, contrôler direction et vitesse

But : se déplacer sur le circuit

Règles : les élèves se déplacent sur le circuit librement ...

en fonction des consignes données avec l'engin qui leur est attribué... en suivant un itinéraire prévu, en respectant les autres...

