

Jeux de marelle au cycle 1

Module d'apprentissage
d'environ 10 séances

Les équipes EPS du premier degré des départements de l'Aisne et de l'Oise proposent aux enseignants du premier degré, des modules EPS pour cette fin d'année scolaire 2019/2020.
Tous les champs d'apprentissage constitutifs de l'EPS seront abordés à l'aide d'APSA, dans le respect du protocole sanitaire en vigueur. (Maintien de la distanciation physique, application des gestes barrière, limitation du brassage des élèves, hygiène des locaux et du matériel...)
Il va de soi que les programmations EPS validées avant la crise sanitaire par les inspecteurs de l'Education nationale pourront être modifiées, comme l'ensemble des programmations des autres enseignements.



Objectif n° 1 : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Objectif n°2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

Module réalisable pour les élèves en situation de handicap moteur, auditif, visuel avec matériel adapté et consignes spécifiques

Compétences

Objectifs d'apprentissage

Les élèves à BEP peuvent atteindre les 3 objectifs : moteur, méthodologique et social à adapter en fonction de leurs caractéristiques.



Objectif moteur

Sauter de différentes façons.
Lancer précis.
Ajuster et enchaîner ses actions.



Objectif méthodologique

S'inscrire dans un projet d'action.
Identifier et consigner ses performances.
Structurer l'espace de jeu et l'espace représenter.



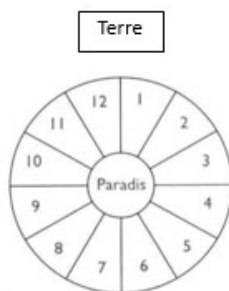
Objectif social

Apprendre à partager un espace de jeu et le « chacun son tour ».
Savoir observer et valider les actions d'un pair (Juge).
Comparer ses performances et celles des autres.

Les jeux de marelles étaient à l'origine des activités d'adultes dont les formes actuelles se retrouvent dès le XVII^{ème} siècle. Ces jeux aux significations magiques sont imprégnés de symbolisme par les noms donnés aux cases tracées au sol (Terre, Enfer...) et par les noms des figures (Jours...). Il existe un très grand nombre de jeux de marelles au sol, pour chacun d'eux, les lignes et cases tracées ont un rôle capital ainsi que les lancer de « cailloux », « palets », « palettes », « marelles », objets plats ne dépassant pas la surface d'une main, toujours personnels, ...a fortiori dans le contexte actuel.
Le score a une structure d'une échelle à difficultés croissantes. Chacun s'affronte à tour de rôle, s'arrête et cède sa place à la première erreur. Son tour revenu, il garde le bénéfice des séquences réussies.

Les erreurs sont inhérentes au contexte (régions, quartiers...) et peuvent être arrêtées par une école ou une classe (occupation des cases, heurt d'un autre palet, déséquilibre...) mais il y a toujours faute quand : (NB : Ne pas saturer de règles la séance 1)
- on se trouve dans l'ordre des actions à réaliser,
- on marche sur une ligne,
- le palet est lancé ou poussé sur une ligne ou dans une mauvaise case,
- on se repose, on change de pied dans une case non prévue,
- on pose une deuxième main ou un deuxième pied au sol en ramassant son palet,
- on pousse le palet en plusieurs fois quand on doit le faire d'un seul coup.

Module proposé		
Pour les élèves	Pour l'enseignant	Conseils en lien avec le protocole sanitaire
<p>QUEL JOUEUR COMMENCE ?</p> <p>Les élèves sont répartis en dyade ou triade. Une croix est tracée au sol. Depuis une zone de lancer, les joueurs lancent leur palet dans l'ordre décroissant de taille (ou d'alphabet ou de mois de naissance...). Le joueur dont le palet est le plus proche du centre de la croix commencera le premier dans toutes les situations du jour.</p>		<p>Maintien de la distanciation physique 2 à 3 élèves par marelle.</p> <p>Application des gestes barrière Les palets appartiennent à l'école ou aux élèves, il est désinfecté avant et après la séance par chaque enfant et est personnalisé.</p> <p>Limitation du brassage des élèves Interdiction de toucher, ramasser les engins de ses pairs. On attend qu'un élève ait récupéré son palet à la suite d'une faute pour s'engager à son tour dans l'action.</p>
<p>SITUATION DÉCOUVERTE : LA MARELLE HORLOGE</p> <p>Objectifs : <i>Pratiquer une EPS conforme au protocole sanitaire en vigueur</i> <i>Savoir réaliser les gestes spécifiques nécessaires à la réalisation du « parcours » mixte déplacements/lancers.</i></p> <p>Règles du jeu : On lance le palet en case 1, on saute alors directement sur la case 2 puis 33 ... ainsi de suite jusqu'au paradis puis on sort. Si on a enchaîné ses sauts sans erreur*, on se place en case 1, on ramasse son palet et on le lance en case 2. On saute de la case 1 à la case 3 puis on passe par toutes les cases en sautant jusqu'au paradis. Et ainsi de suite. *Si le palet ou le pied est sur un trait, on arrête de jouer, on retient (ou on note) sa case de départ pour son prochain tour, et c'est au joueur suivant de jouer.</p> <p>Matériel : Bande numérique si besoin. Palets individuels, quelques tracés de marelle horloge (varier le nombre de quartiers) :</p>	<p>Evaluation diagnostique</p> <p>Situations simples pour entrer positivement dans l'activité. Ne pas imposer un type de saut pour que tous les élèves soient en appétence. Inciter à varier les types de sauts. Les recenser en un second temps.</p> <p>Remarques sur les difficultés éventuelles C'est un temps de repérage pour l'enseignant.</p>	



SEANCE 2 : SITUATION DE REFERENCE : DE LA TERRE JUSQU'AU CIEL

Objectifs :

Savoir enchaîner divers sauts et lancers de précision dans un parcours imposé.

C'est un temps de découverte pour les élèves et de repérage des réussites et des difficultés pour l'enseignant. La situation de référence doit être une situation problème pour tous les élèves.

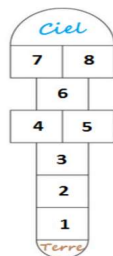
Règles du jeu: Dans le respect du protocole sanitaire, aller de la Terre au Ciel.


Départ de la Terre. Lancer le palet à la case 1 puis avancer en sautant

- à pieds joints directement dans les cases 2, 3
- un pied par case 4 et 5
- à pieds joints en case 6
- un pied par case 7 et 8
- à pieds joints sur Ciel puis sortir de la marelle pour retourner à Terre en marchant.
- Recommencer en lançant le palet en case 2 puis 3, puis 4... Les cases occupées par un palet ne doivent pas héberger de pieds.

Le joueur et son palet ne doivent toucher aucun trait, sinon il passe son tour.

Matériel :



Quelques tracés de marelle : , palets individuels.

Trace écrite : Noter (ou faire noter) son niveau de réussite (et la date de celle-ci ?) à chaque fois que la situation de référence est pratiquée.

Le maître définit un premier niveau de jeu.

Les élèves, aidés du maître et de leurs pairs repèrent leurs points forts et les difficultés rencontrées.

Quelles difficultés avez-vous rencontrées ?

Quels sont les gestes techniques sur lesquels vous devez vous entraîner ?

Maintien de la distanciation physique

2 à 3 élèves par marelle.

Application des gestes barrière

Les palets appartiennent à l'école ou aux élèves, il est désinfecté avant et après la séance par chaque enfant et est personnalisé.

Limitation du brassage des élèves

Interdiction de toucher, ramasser les engins de ses pairs.

On attend qu'un élève ait récupéré son palet à la suite d'une faute pour s'engager à son tour dans l'action.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGES

Se construisent à partir des observations relevées par l'enseignant, à l'aide la trame de variance

Objectif : Organiser son déplacement en sautant (sauts variés ou non)

Matériel : Mêmes tracés que pour la situation de référence mais pas d'utilisation de palet.

Situation : De la Terre, sauter à la case 1 et revenir, sauter en cases 1 puis 2 et revenir, puis cases 1, 2 et 3, 4 etc

Evaluation Formatrice

Se centre sur un des éléments du problème d'apprentissage.

Maintien de la distanciation physique

idem

Application des gestes barrière

idem


Limitation du brassage des élèves

Idem

Objectif : Organiser son déplacement en sautant (sauts variés ou non)
Matériel : Mêmes tracés que pour la situation de référence mais pas d'utilisation de palet. Utilisation d'un dé dont les faces symboliseraient des types de sauts trouvés par les élèves.
Situation :
Lancer le dé pour sauter comme illustré dans les cases 1, 2, 3 et 6.
De la Terre, sauter à la case 1 et revenir, sauter en cases 1 puis 2 et revenir, puis cases 1, 2 et 3, etc

Objectif : Réaliser un déplacement en enchainant différentes sortes de sauts



Matériel : Marelles de type  en faisant varier le nombre de cases.

Définir un type de saut (préalablement recensé) par case.

Situation 1 : Le palet est successivement lancé dans les cases dans l'ordre habituel.

On ne passe pas par la case où se trouve son palet.

Chaque voyage est réalisé en effectuant des sauts inhérents à la case où se trouve son palet.

OU

Situation 2 : Le palet est successivement lancé dans les cases dans l'ordre habituel.

On ne passe pas par la case où se trouve son palet.

Chaque voyage est réalisé en effectuant le saut inhérent à la case occupée.

Objectif : Organiser son déplacement en combinant ou non différents sauts

Matériel : Divers tracés au sol (pas forcément en marelle), un dé avec constellations classiques pour le nombre de sauts, un dé avec symboles de sauts différents.(cloche-pied, pieds joints...)

Situation : faire rouler délicatement avec son pied, chacun des deux dés et suivre un parcours en combinant les deux contraintes aléatoires imposées par les deux dés.

Objectif : Lancer précis au sol

Matériel : Cibles dessinées au sol, pondérées selon leur diamètre ou la distance du lanceur.

Situation : En autonomie ou à plusieurs, à partir d'une zone de lancer, relever un défi : le plus de points, un nombre précis...

Variables : cf. fiche jointe

Objectif : Lancer précis
Matériel : Quilles (1 seul responsable de la disposition), palets ou boules individuelles.
Situation : En autonomie ou à plusieurs, à partir d'une zone de lancer, relever un défi : le plus de points...
 Variables : cf. fiche jointe

LA MARELLE DES ÉCOLIERS

Objectifs :
Savoir réaliser les gestes spécifiques nécessaires à la réalisation du « parcours » mixte déplacements/lancers.

Règles du jeu :
 On lance le palet en case 1, on le pousse avec le pied en 2, 3 ... jusqu'à 8 et on sort.
 On lance le palet en case 2, on le pousse en 3, 4 ... jusqu'à 8 et on sort.
 Et ainsi de suite.
 Arrivé au paradis, on a fini la partie.
 Si le palet ou le pied est sur un trait, on arrête de jouer, on retient (ou on note) sa case de départ pour son prochain tour, et c'est au joueur suivant de jouer.

Matériel :
 Bande numérique si besoin. Palets individuels, quelques tracés de marelle :

Reposoir	4	7
3	5	Enfer
2	Reposoir	8
1	6	Paradis
Terre		

Maintien de la distanciation physique
 2 à 3 élèves par marelle.

Application des gestes barrière
 Les palets appartiennent à l'école ou aux élèves, il est désinfecté avant et après la séance par chaque enfant et est personnalisé.

Limitation du brassage des élèves
 Interdiction de toucher, ramasser les engins de ses pairs.
 On attend qu'un élève ait récupéré son palet à la suite d'une faute pour s'engager à son tour dans l'action.

LA MARELLE CROISÉE

Objectifs :

Savoir réaliser les gestes spécifiques nécessaires à la réalisation du « parcours » mixte déplacements/lancers en augmentant l'amplitude des sauts

Règles du jeu :

Aller de A à B à la case 1 à cloche-pied.

Sauter pieds joints en case 2.

Revenir en case 1 à cloche-pied.

Aller de la case 1 à la case 3 pieds joints (en évitant la case 2)

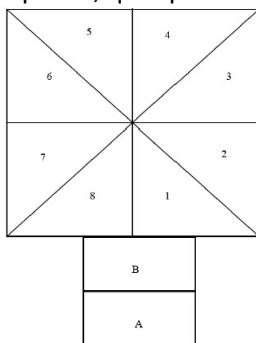
Revenir en case 2 à cloche-pied.

Aller de la case 2 à la case 4 pieds joints (en évitant la case 3)

Etc.

Matériel :

Bande numérique si besoin. Pas de palets, quelques tracés de marelle croisée :



Situation : Toutes sortes de marelles, toutes sortes de sauts, toutes sortes de lancer ou de porter du palet.

Variables : cf. fiche jointe Possibilité de lancer des défis à ses pairs

Ou à concevoir en classe

RETOUR A LA SITUATION DE REFERENCE : DE LA TERRE AU CIEL cf. supra

En complexifiant ou non les contraintes

Moment d'évaluation des apprentissages

Evaluation individuelle :

Améliorer ses performances

Utiliser des outils numériques ou non (tableaux, diagrammes...) pour mesurer ses progrès

SUGGESTIONS DE CROISEMENT ENTRE ENSEIGNEMENTS :

NB : Dans l'intention d'apprendre la suite numérique et l'ordonnance des jours de la semaine, une mise en jeu du corps peut être efficace.

Recherches : Les jeux de marelles et leurs règles (ex : les enfants Chinois jouent au dragon en observant les mêmes règles que les nôtres, tandis que les enfants Birmans sautent accroupis, les mains sur les hanches), les jeux de patrimoine...

Typologie des sauts et leur vocabulaire spécifique : « sauter à cloche-pied », « sauter à pieds joints », « sauter pieds écartés »...

Réseaux de lecture de jeux d'enfants

Dessiner

Chanter les comptines des marelles

Utiliser les scores

Comparer des scores, des formes et des distances

Passer de l'espace vécu à l'espace représenté

Des ressources ont été puisées dans

- Jeux traditionnels et jeux sportifs JC Marchal Ed Vigot
- Jeux du patrimoine IA 93
- Jeux d'enfants Jeux d'antan Revue Usep <https://usep.org/wp-content/uploads/2017/09/jeux-antan-jeux-enfants.pdf>