



Consulter la section *Bricolages* pour connaître les étapes à suivre pour réaliser le bricolage proposé.

La marelle marrante

Activité physique : Jeu vigoureux (croissance des os et force musculaire); développement des habiletés locomotrices (sautiller, sauter)

Langage/littérature : Reconnaissance des nombres (numération) et des lettres de l'alphabet; vocabulaire des jours de la semaine; jeu symbolique

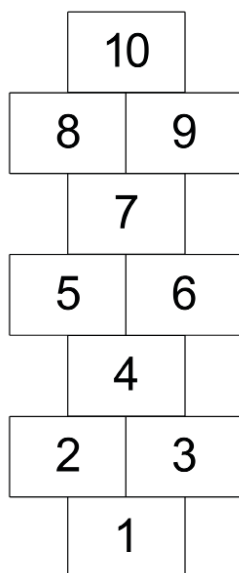
Matériel : De la craie pour tracer un parcours de marelle ou des tracés de marelle sur papier ou des carrés de feutre à poser sur le tapis, ainsi que des balles remplies de graines

Endroit : À l'intérieur ou à l'extérieur

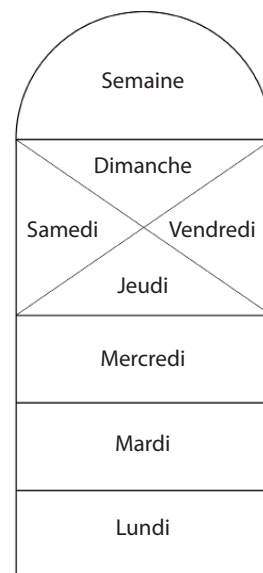
Livre : *La grenouille*, Daniel Moignot

Jouons et parlons

- ❖ Dessinez divers tracés de marelle (voir les exemples ci-dessous). Vous pouvez aussi utiliser des tracés déjà dessinés sur des feuilles de papier. Il faut « atterrir » sur chaque carré, en sautant vers l'avant. Lorsqu'on arrive à la fin du tracé, il faut revenir au début, en sautant dans chaque carré.
- ❖ Utilisez le tracé « Dix carrés » ou « Jours de la semaine ». Demandez aux enfants de sauter seulement dans les carrés ou les triangles. Sautez dans les deux carrés ou les rectangles. Demandez aux enfants de nommer le nombre ou le jour de la semaine sur lequel ils atterrissent.



Dix carrés



Jours de la semaine



Essayez aussi

- ❖ Lisez le poème « Saute, saute qui peut? » avec les enfants. Demandez-leur comment d'autres animaux sauteraient et atterriraient (un chat, sur quatre pattes; un oiseau, sur deux pattes; une grenouille, sur quatre pattes, etc.). Demandez-leur comment un serpent ou un poisson jouerait à la marelle (il ne peut pas, car il n'a pas de pattes).
- ❖ Les enfants peuvent dessiner des tracés de marelles sur un vieux drap.
- ❖ Encouragez les enfants à inventer leurs propres tracés de marelle.
- ❖ Explorez le livre documentaire *La grenouille* avec les enfants. Ensuite, découpez des feuilles de papier en forme de feuilles de nénuphar que les enfants pourront colorer. Inscrivez des chiffres ou des lettres de l'alphabet sur les nénuphars (p. ex., une série 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 ou A-E-I-O-U ou G-R-E-N-O-U-I-L-L-E). Ces feuilles serviront de tracés de marelle.



Saute, saute qui peut?

*Saute, saute qui peut?
Sur une case ou deux!*

*Le lapin bondit.
Sur quatre pattes,
Il atterrit!*

*Saute, saute qui peut?
Par-dessus une case ou deux!*

*Le kangourou saute.
Sur deux pattes,
Sans faute!*

- Christine Savard Gagné

Tiré de PEP Ressource pour les professionnels de la petite enfance (Decoda Literacy Solutions)