**LA MARELLE**

Nombre d'élèves : 1 à 6

Matériel : PDF "règle du jeu"

PDF "marelle"

Des craies

Des cailloux

* **But du jeu :**

**Il s'agit de compter jusqu'à 10 en éwé, une langue parlée au Togo, en jouant à la marelle. Pour gagner à la marelle, l'élève doit atteindre avant ses camarades la case « ciel » en ayant effectué le parcours complet.**

* **Déroulement :**

1. **Tracer le dessin qui servira de plateau de jeu en plein air. Marquer à côté de chaque case le chiffre en éwé. (Selon le PDF "marelle")**
2. **Chaque élève démarre la partie sur la case terre n°1 et doit lancer son caillou sur la case n°2. Si l'élève qui a débuté la partie loupe la case, c'est à l'élève qui joue en deuxième de lancer son caillou et ainsi de suite.**
3. **L'élève qui réussit son lancer en premier, commence le parcours : l'élève saute à cloche-pied par-dessus la case n°2 pour atterrir dans la case n°3, saute les deux pieds en même temps dans les cases n°4 et 5 (pied gauche dans la case n°4 et pied droit dans la case n°5), saute à cloche-pied dans la case n°6 , saute à deux pieds en même temps dans les cases n°7 et 8 et saute à cloche-pied dans la case n°9. Ensuite, l'élève saute pour faire demi-tour et fait le même trajet de retour. Arrivé-e sur la case n°3, l'élève se baisse pour ramasser son caillou puis saute à cloche-pied par-dessus la case n°2 pour arriver à la terre.**

**Obligatoire : avant de sauter, l'élève doit prononcer le chiffre de la prochaine case où il doit atterrir en éwé. Pour cela, il suffit à l'élève de regarder les mots écrits par terre.**

1. **Si l'élève effectue le parcours sans faute, il ou elle recommence en lançant son caillou sur la case n°3 et refait le parcours en sautant cette fois par-dessus la case n°3 et en s'arrêtant sur les cases n°4 et 5 pour récupérer son caillou. Et ainsi de suite jusqu'au ciel où l'élève lancera son caillou dans la case ciel n°10 pour faire le parcours une dernière fois. L'élève qui parvient en premier à effectuer le parcours au complet gagne la partie.**

**/!\ Les fautes : marcher sur les traits des cases où l'on s'arrête, poser les deux pieds par terre en dehors des cases doubles, poser les deux pieds dans une case simple ou louper son lancer de caillou. L'élève qui commet une de ces fautes devra passer son tour et recommencer son parcours depuis la case terre n°1. Exemple : l'élève a son caillou en case n°3 et pose ses deux pieds en case n°9, l'élève passe alors son tour et revient à la case terre n°1 en laissant son caillou en case n°3 pour recommencer son parcours lors de son prochain tour.**