

Peindre des marelles dans la cour

L'école de St Ulrich fait partie d'un regroupement scolaire. Notre classe de CP/CE1 est seule à St Ulrich et nous avons toutes les possibilités d'aménager l'espace à notre convenance. Des marelles et autres lignes sont dessinées depuis de nombreuses années et doivent être repeintes régulièrement. Cette année, les lignes étant pratiquement effacées, nous avons décidé de repenser certains jeux au lieu de simplement les repeindre.

Ce travail ne se différencie pas des autres travaux sur projets de cette année ou des autres années. La démarche est la même, les outils et les techniques aussi.

L'investissement et l'autonomie des enfants du CE1 ont été très importants dans la façon de s'approprier le projet et dans sa réalisation. Chacun a pu mettre en œuvre ses compétences personnelles, que ce soit sur l'ordinateur, en maths... ou en peinture.

Les différentes étapes: Pour mener à bien ce projet, qui s'est étalé sur l'année scolaire, il a fallu:

- Définir un projet et établir des objectifs intermédiaires.
- S'informer, faire des recherches sur les marelles.
- Faire des recherches en géométrie.
- Agrandir les modèles et reproduire les marelles dans la cour.
- Communiquer ce travail à l'extérieur par le journal.

Les techniques utilisées: C'était l'occasion d'utiliser les techniques de travail et les outils de la classe:

- Faire des recherches en maths, tâtonner, expérimenter les techniques de tracés, de construction de figures géométriques, d'agrandissement des modèles choisis. Solliciter des savoirs déjà là, acquis dans un autre contexte et parfois différents pour chacun (les ateliers permanents de maths: *géoplans, clixis*, compas, formes géométriques etc....)
- Coopérer, travailler par groupes à chaque étape et dans chaque domaine. Accepter l'échange, la remise en question d'un travail pour orienter les recherches et éventuellement partir sur de nouvelles pistes.
- Mettre en commun les travaux individuels ou de groupes. Réfléchir sur ses démarches et savoir les expliquer.
- Imaginer, créer des marelles différentes en fonction de la variété des premiers dessins et des marelles utilisées dans les différents pays.

Nous ne pouvions pas peindre dans la cour en hiver: une grande pause a eu lieu entre les séances du premier trimestre où nous avons établi le projet et fait le plus gros du travail de recherches en maths et la fin du deuxième trimestre où nous avons fait l'application concrète dans la cour. Elle nous a permis de revoir le projet avec du recul, nous a obligé à nous souvenir du "pourquoi" des choix faits trois mois auparavant et à les expliquer à ceux qui ayant peu participé au projet initial, voulaient prendre une plus grande part à la seconde partie de la réalisation.

Les six pages publiées dans notre journal -en dehors de la mise en valeur des compétences acquises pour la rédaction de l'article lui-même- résument le travail effectué, essaient d'expliquer les démarches et les étapes et donnent un aperçu de ce qui a été important pour les enfants.

Mon rôle a été d'organiser la classe en fonction du projet et de permettre aux idées de se concrétiser: mettre à disposition les outils ou donner les moyens de les construire au fur et à mesure des besoins, faire le lien entre les groupes, suivre la cohérence de ce travail et tout cela sans négliger les enfants du CP moins investis dans ce projet.

CLASSE DE ST ULRICH CP CE1

les marelles

Qu'est-ce qu'une marelle ?

C'est un jeu de cour. Il faut sauter dans des cases sans toucher les bords des cases. On joue avec un palet. On le lance dans une case, il ne doit pas toucher les bords. On ne doit pas sauter dans cette case. Ca se joue à plusieurs. Si un joueur jette son palet hors des cases ou bien si son pied chevauche la ligne alors, c'est au tour de l'autre joueur. Le joueur qui arrive au ciel le premier a gagné.

Quelles sont les règles des marelles ? (extrait de Jeux du monde UNICEF)

Marelle du ciel et de la Terre.

- A. Se placer sur le rectangle Terre et pousser le palet sur la case 1. Sauter sur un pied de la Terre au carré 1, prendre le palet et retourner sur Terre. Lancer le palet sur la case 2, sauter de 1 à 2 et lancer à nouveau le palet sur Terre. Sauter de 2 sur 1 puis sur Terre. Recommencer en lançant le palet sur la case 3 et continuer de la même façon jusqu'à 9. Si le palet tombe sur la mauvaise case ou sur un trait, on passe son tour et on reprend à la même case.
- B. Après avoir sauté de 1 à 9, on lance le palet dans le Ciel. S'il tombe dans une zone signalée par un G, on peut passer directement de la règle C à la K. Si le palet tombe dans le ciel, prendre le palet et le lancer sur le 9. Puis suivre le même processus qu'au A mais en allant du ciel à la Terre.

Il existe des marelles dans tous les pays. Nous avons regardé de nombreuses marelles trouvées dans un livre de l'UNICEF: "Jeux du monde" et sur Internet.

Rayuela (Espagne)

Règles:

Ce jeu espagnol comprend sept parcours.

1. Le 1er joueur lance la pierre dans la case 1.
2. Sur un pied il faut pousser la pierre d'une case à l'autre.
3. Le joueur avance toujours sur une jambe en poussant la pierre jusqu'à la case 7.

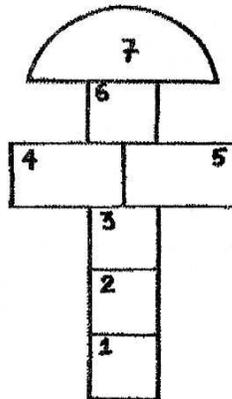
Là il fait demi-tour en sautant, cette fois il peut s'appuyer sur les deux pieds.

4. Le retour est entamé exactement de la même façon:

On saute sur un pied poussant la pierre devant soi, de case en case jusqu'à la 1ère, qui maintenant fait figure de sortie.

5. Un nouveau parcours est entamé en lançant la pierre dans la case 2, puis dans la case 3 et ainsi de suite.

Le gagnant est le joueur qui arrive le premier au bout des 7 parcours.



Nos travaux en géométrie:

Nous avons commencé le travail sur les marelles par des recherches en géométries et mesures (domaines qui sont dans le programme de géométrie/mesures du cycle II):
-> Reconnaître les formes, savoir les reproduire, les décrire.

-> Utiliser les outils: la règle, l'équerre, le compas...

-> Savoir mesurer, connaître des unités de mesure: m, cm..

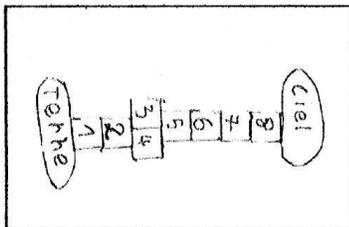
-> La symétrie

Pour réaliser les marelles, nous avons utilisé des notions déjà rencontrées en classe et nous avons découvert d'autres notions à l'occasion de ce travail. Ce sont des travaux de recherches individuelles, de mise en commun, de découvertes ou confirmations, qui nous ont même demandés de parler de choses plus ou moins compliquées (les différents triangles) et beaucoup de rigueur au niveau de l'application (pliages et découpages)

Les formes

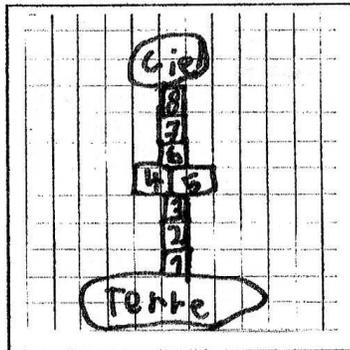
géométriques:

On a pris des formes géométriques, on les a mises sur une feuille et on les a tracées. Il y avait des carrés, des ronds et des triangles. Karen



Clément

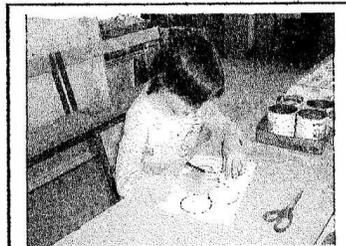
On a aussi dessiné des marelles sur du papier quadrillé:



Kévin

La symétrie par pliage:

Nous avons dessiné des formes d'un côté d'un axe de symétrie. Il suffit de plier sur l'axe pour reproduire les mêmes formes de l'autre côté de l'axe et d'avoir le dessin symétrique.



La construction des formes par découpage

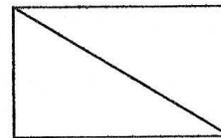
/pliage:

On a découpé des formes dans du journal: un carré, un triangle, un rectangle. Camille

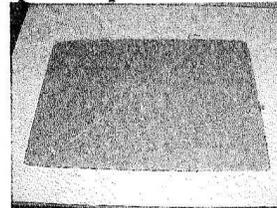
Pour faire un rectangle: on a pris une page de

journal: c'est un grand rectangle.

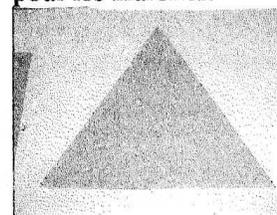
Pour faire un triangle: on trace une ligne d'un coin d'un rectangle au coin opposé et on coupe: c'est un triangle rectangle.



Nous avons déjà travaillé avec les "géoplans". Pour reporter en plus grand ce que nous savions, nous avons pris du carton, de la ficelle et des épingles. Si on relie trois épingles par un fil et on les plante dans un carton: c'est un triangle quelconque.

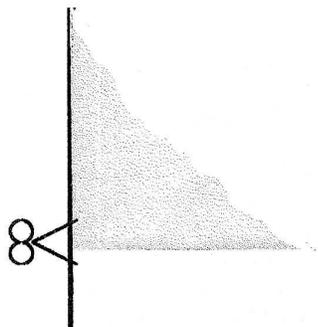


Si on prend trois fils de la même longueur, c'est un triangle équilatéral: c'est ce que nous avons fait pour les marelles.



On ne peut pas faire un cercle à partir d'une page de journal: on a utilisé le compas. ou bien des formes/gabarits: des couvercles de boîtes ou... des pneus

Pour faire le carré en papier: on a pris une page de journal, on l'a plié: un côté sur l'autre. On a tracé et découpé le triangle ainsi formé et quand on l'a déplié, on avait un carré.



La peinture

On a pris de gros pinceaux et de la peinture blanche pour faire de gros traits sur la marelle pour que les enfants voient les traits. Priscillia



D'abord, on a peint en repassant sur les marelles qui étaient dessinées sous le préau. Thomas



C'est la marelle/bonhomme.



Nous avons dû changer de pantalon et mettre des tabliers et des gants pour peindre. Luc



On a pris une barre pour faire des traits droits avec un rouleau. Priscillia



On en a profité pour refaire les lignes qui nous servent aux jeux de cour:

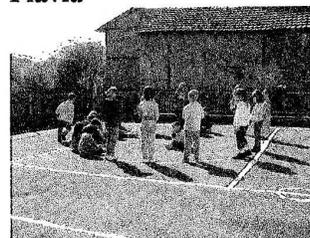
Les rondes:

On peut faire plein de choses comme:

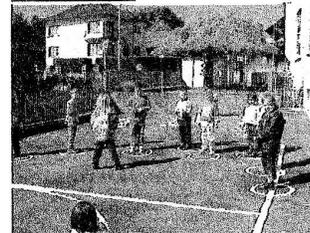
- à la rue de la gare

- la maman qui a perdu son enfant
- le chat et la souris
- l'ours
- Ich bin ___ und du ?
- la sorcière
- le petit poisson
- la tomate
- le foot en rond
- les pneus qui chantent

Flavia

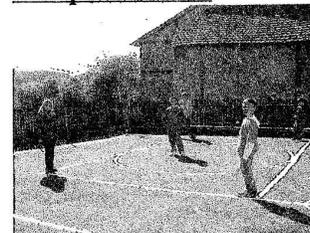


L'écureuil:



C'est le jeu de l'écureuil mais les maisons sont dessinées sur le sol.

Les quatre coins:

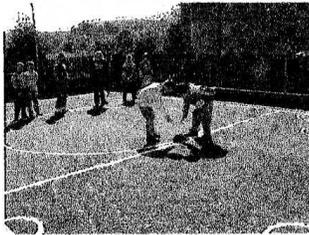


Le jeu "Les quatre coins" se joue à cinq. Il y a quatre enfants qui vont dans les coins et un au milieu. Celui du milieu doit essayer d'aller dans un coin et ceux qui sont dans les coins doivent changer de place entre les quatre. Quand leur coin est pris, ils vont au milieu. Gaétan K

Le bérét:

Il faut ramasser le bérét et le rapporter dans son camp en revenant à sa place. On joue en équipes et on doit mettre une main derrière le dos. Quand on dit notre numéro, on va chercher le bérét. Si l'autre nous touche, on ne rapporte pas le bérét.

Priscillia et Camille



Les parcours:



On doit passer des épreuves de saut, de lancer, de passer dans les cerceaux, d'équilibre...

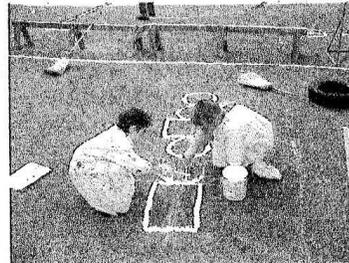
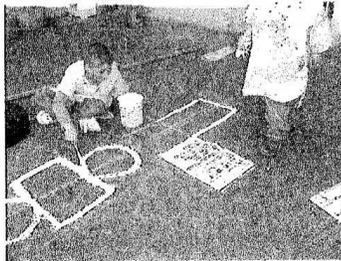
Le report "en grand"

Pour reporter les formes géométriques, on a pris différents outils:

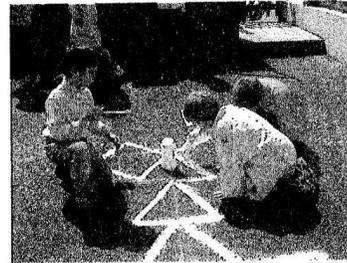
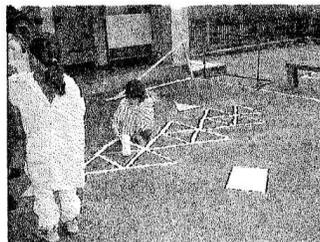
Pour faire les cercles: on a tracé à la craie le contour intérieur d'un pneu.



Pour faire les rectangles: une page de journal avait juste la bonne taille.



Il a fallu construire un outil qui nous permette d'appliquer la symétrie en grand: une équerre géante: Flavia a placé l'équerre sur l'axe de symétrie de la marelle et place les triangles en carton de part et d'autre en s'appuyant sur le petit côté de l'équerre.

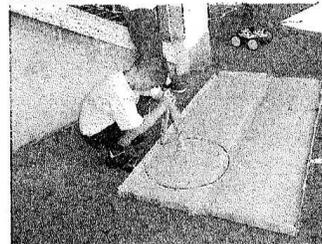


Pour faire le ciel et la terre, on a d'abord pris deux couvercles de boîtes de bonbons ensuite on a tracé autour des deux ronds, puis on a pris la règle et on a tracé des lignes droites entre les deux ronds.

Dans la cour, on a tracé avec le compas du tableau, sur un carton ensuite la maîtresse a découpé au cutter et on a peint avec de la peinture spéciale.

Maxime

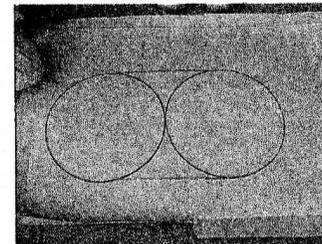
Maxime et Gaëtan fabriquent la forme des terres et des ciels: Gaëtan trace au compas deux cercles:



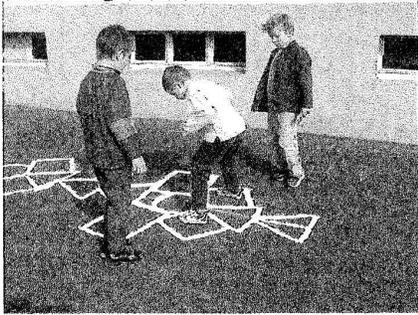
Maxime relie ces cercles par des droites:



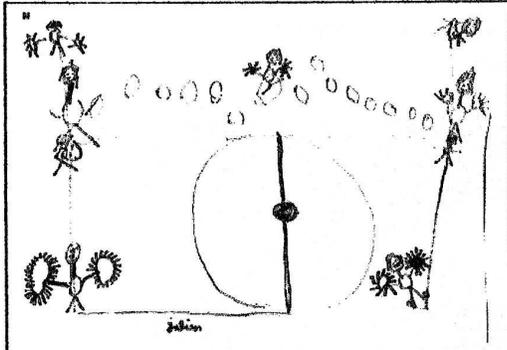
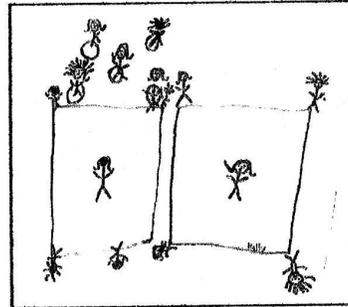
Il suffit de découper et nous avons le gabarit pour les ciels et les terres.



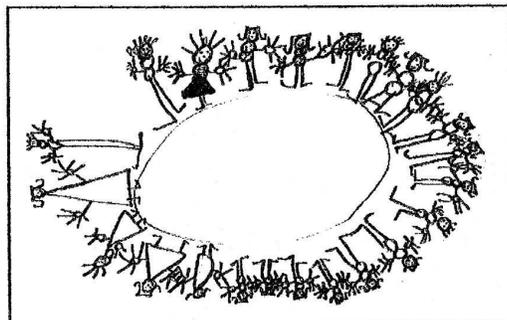
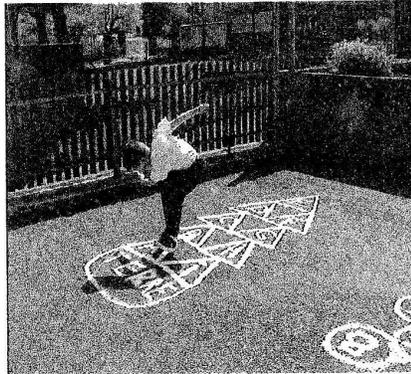
Nos jeux de marelles:



Je joue avec mes copines, aux "quatre coins". Kelly

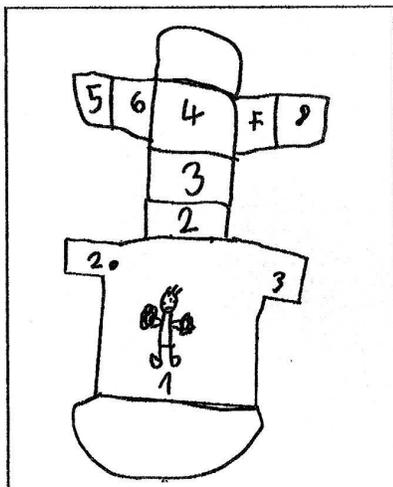
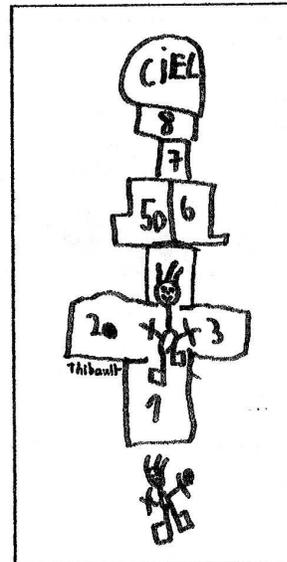


J'ai fait le jeu des quatre coins. J'ai dessiné des enfants avec beaucoup de doigts. Julien

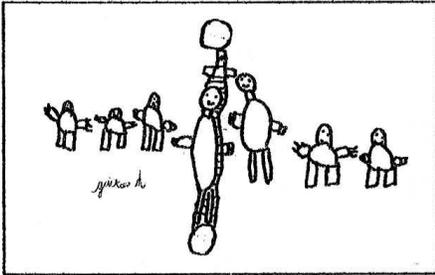


J'ai dessiné "à la rue de la gare". La maîtresse regarde. Les enfants chantent. Léonie

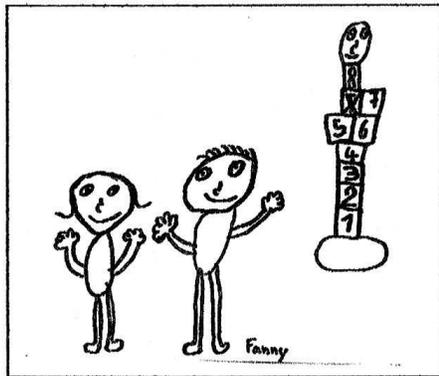
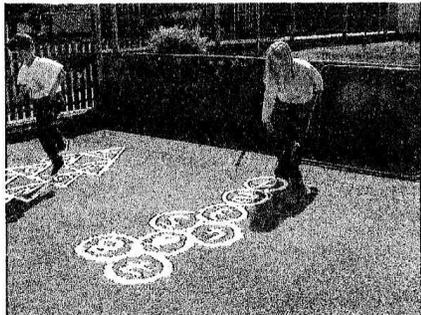
Ça, c'est moi qui suis sur la marelle. Julien joue avec moi. Thibault



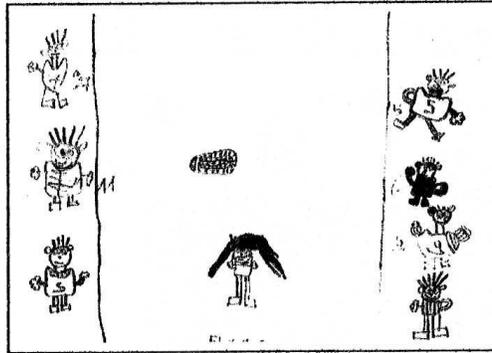
La fille joue à la marelle. Elle jette un palet. Christina



La marelle. Un jeu à sauter sur les cases. C'est bien. Gaëtan D



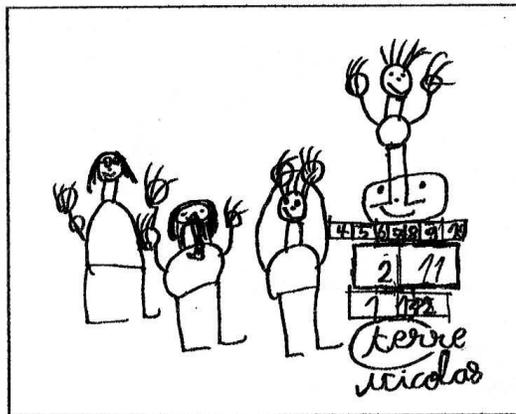
Le garçon et la fille jouent à la marelle. Fanny



Aujourd'hui, je joue au bérét et je gagne avec mon équipe. Florian



Dans la marelle en triangle, on peut toucher les lignes avec le pied parce que les cases sont trop petites. Les triangles ont 40 cm de hauteur. Gaëtan K



La marelle est un jeu où il y a un palet à lancer dans les cases. Nicolas

