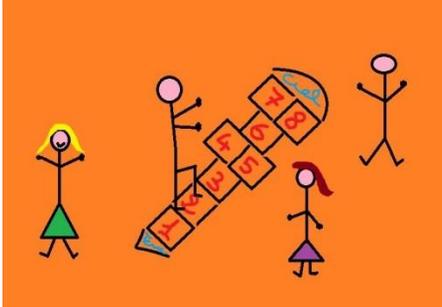


Vos élèves ne tiennent plus en place, ils sont inactifs depuis plusieurs heures.... un petit jeu « Tonicmonic » s'impose!

Marelles

De la Terre au ciel



Le premier joueur, placé sur la case « terre » doit lancer le caillou dans la case 1. Si le lancer est réussi il peut alors débiter le parcours. Pour ce faire, il doit sauter à cloche pied par-dessus la case 1 pour atterrir dans la case 2. Ensuite, il faut passer à cloche pied dans les cases 2 et 3. Quand le joueur arrive aux cases doubles, il doit poser un pied dans chaque case et ce en même temps (pied gauche en case 4 et pied droit en case 5). Pour le 6, il repart à cloche pied et pour les cases 7 et 8 il répète la même opération que pour les 4 et 5 (c'est-à-dire pied gauche en case 7 et pied droit en case 8).

Une fois sur les cases 7 et 8 le parcours aller est terminé, le joueur doit sauter et faire volte-face pour entamer le retour. Le retour se fait selon le même procédé expliqué au-dessus, jusqu'à la case 2.

Arrivé ici, le joueur doit se pencher sur une jambe et ramasser son caillou situé sur la case 1. Il saute alors par-dessus la case 1 et reviens donc à sa position de départ (case « terre »).

Si le joueur réussit le parcours sans faute il recommence le procédé en jetant cette fois son caillou sur la case 2. Il devra donc commencer à cloche pied sur la case 1 et sauter par-dessus la case 2. Au retour il ramassera donc son caillou de la case 3.

Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne la case 8 avec son caillou. Pour gagner, le joueur doit lancer son caillou sur la case « ciel » et refaire une dernière fois le parcours aller/retour.

Attention, le joueur ne doit pas marcher sur les traits des cases où il s'arrête et ne doit pas poser les deux pieds par terre sauf dans les cases doubles (4 et 5 / 7 et 8). Si c'est le cas, il devra passer son tour et recommencer le parcours de la case « terre ». Par exemple si le joueur a son caillou en case 3 et qu'il pose ses deux pieds en case 6 alors qu'il doit passer cette case à cloche pied, il doit passer son tour et revenir en case « terre » en laissant son caillou en case 3.

Si le joueur loupe son lancer de caillou il devra également passer son tour.

Le carré de la lune

3	7	4
5	9	2
8	1	6
	Lune	

Chaque joueur saute à pieds joints dans les cases dans l'ordre des numéros. S'il réussit le parcours (sans marcher sur les lignes), il pose un jeton dans une case de son choix. Cette case ne pourra plus recevoir d'autres jetons.

Le joueur suivant peut démarrer à son tour.

Le jeu s'arrête quand toutes les cases sont prises.

Vos élèves ne tiennent plus en place, ils sont inactifs depuis plusieurs heures.... un petit jeu « Tonicmonic » s'impose!

Aménagement des cours de récréation

➤ Délimiter différents espaces :

- **zone sportive avec des jeux de ballon** (si les filles ont du mal à accéder à cet espace, il est possible de leur réserver dans un premier temps certaines récréations).
- **zone de course:** jeux de course, chat...
- **zone jeux traditionnels** (marelles, corde...). Les marelles peuvent être tracées à la craie ou à la peinture.
- **Zone « calme »** permettant la discussion entre élèves, les jeux non sportifs...



➤ Utiliser les espaces déjà aménagés (aires de jeux collectives, traçage au sol, panier basket...).

- Matérialiser aussi des espaces de marche ou course afin d'organiser des challenges: marcher ou courir tant de kilomètres sur un mois, faire des défis par classe...toujours sur le volontariat des élèves....
Quantifier la distance parcourue par les élèves peut vraiment s'avérer intéressante en vue des JO de Paris 2024.



- Afin que les **élèves** puissent être **autonomes**, un temps de présentation ou travail **en classe** peut se faire dans un premier temps.