



## Trace ta marelle ! Cycle 1



**DOMAINE MATHÉMATIQUE :** Formes et grandeurs – assemblage  
**COMPÉTENCE MATHÉMATIQUE :** Reproduire un assemblage à partir d'un modèle

**DOMAINE EPS :** Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets  
**ACTIVITÉ PHYSIQUE :** Sauter

**MATÉRIEL :**

- Silhouette de la marelle (annexe 1)  
Différentes formes à assembler (annexe 2) :
- Niveau 1 : des rectangles
  - Niveau 2 : des triangles rectangles
  - Niveau 3 : des triangles isocèles

**DEFI MATHÉMATIQUE :**

**Réalise une marelle en assemblant des formes géométriques.**

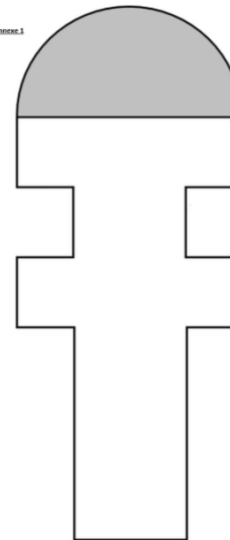
**Dans la classe :**

- Reconstituer le puzzle de la marelle.
- Dans la cour ou dans la salle de jeux :**
- Jouer à la marelle (marelle tracée par le PE).
  - Course de relais pour récupérer des pièces de la marelle.

**VARIABLES :**

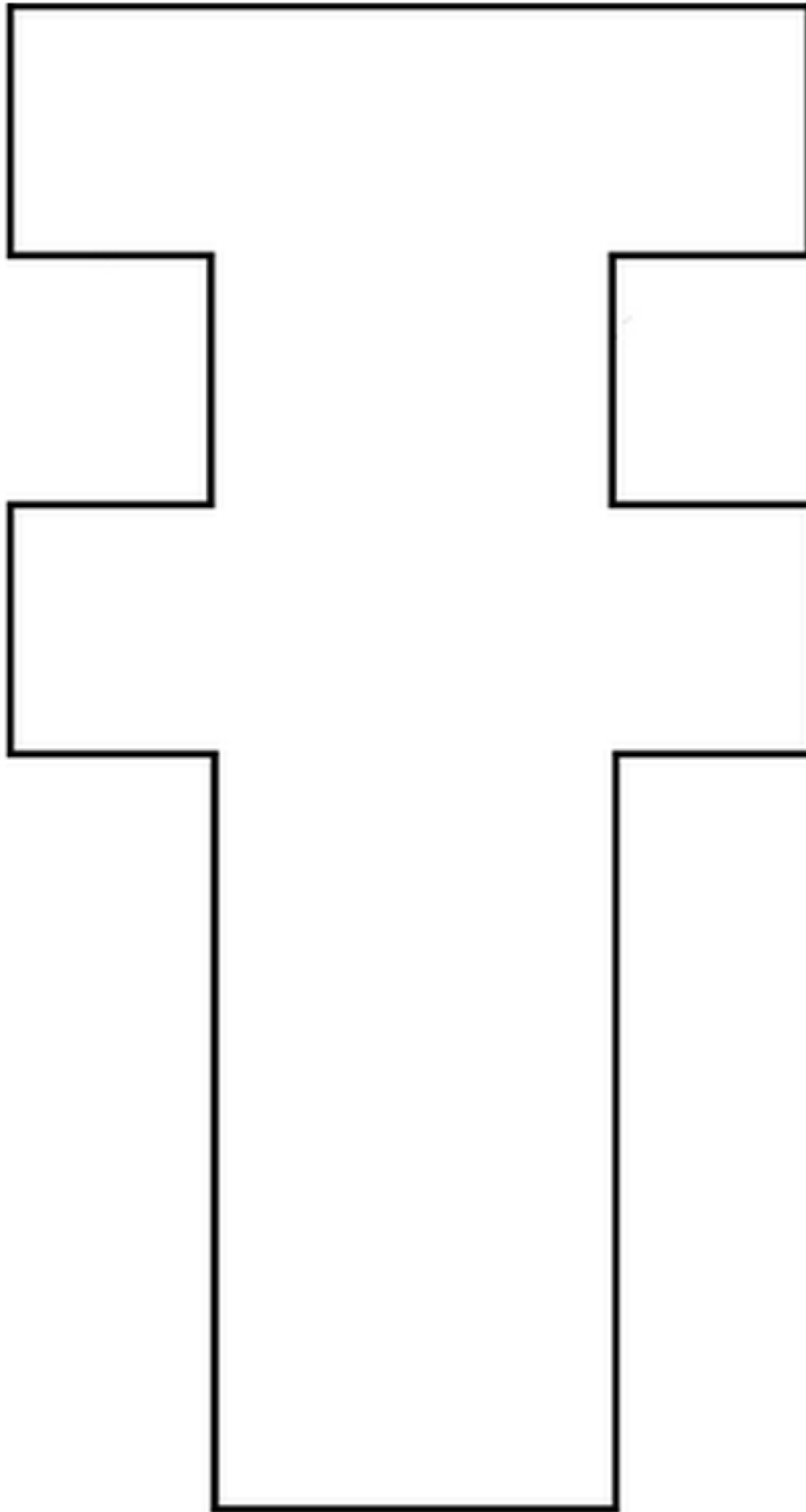
- Marelle à reproduire : sur le modèle, à côté du modèle, loin du modèle
- Marelle à reproduire avec le même type de pièce, ou un mélange de pièces différentes.

La marelle - Annexe 1

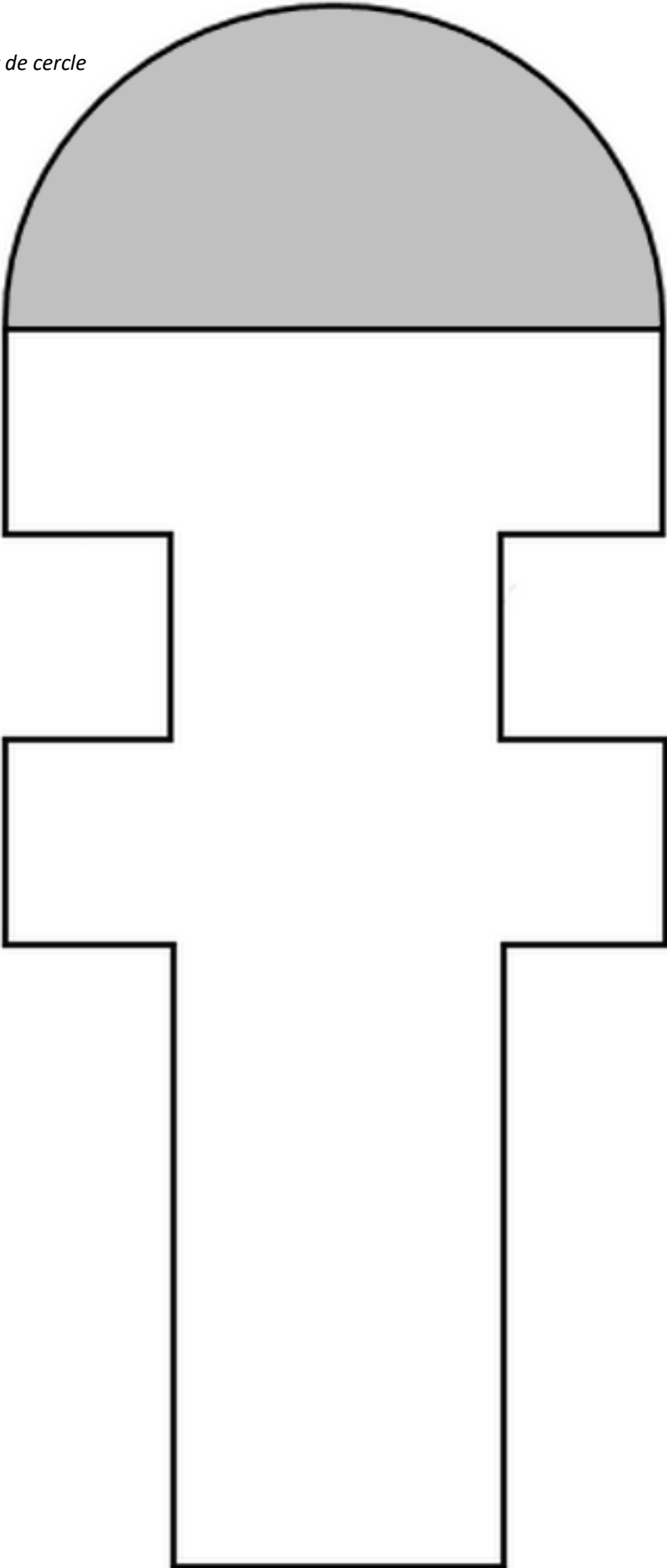


La marelle - Annexe 1

*Niveau 1 : sans arc de cercle*



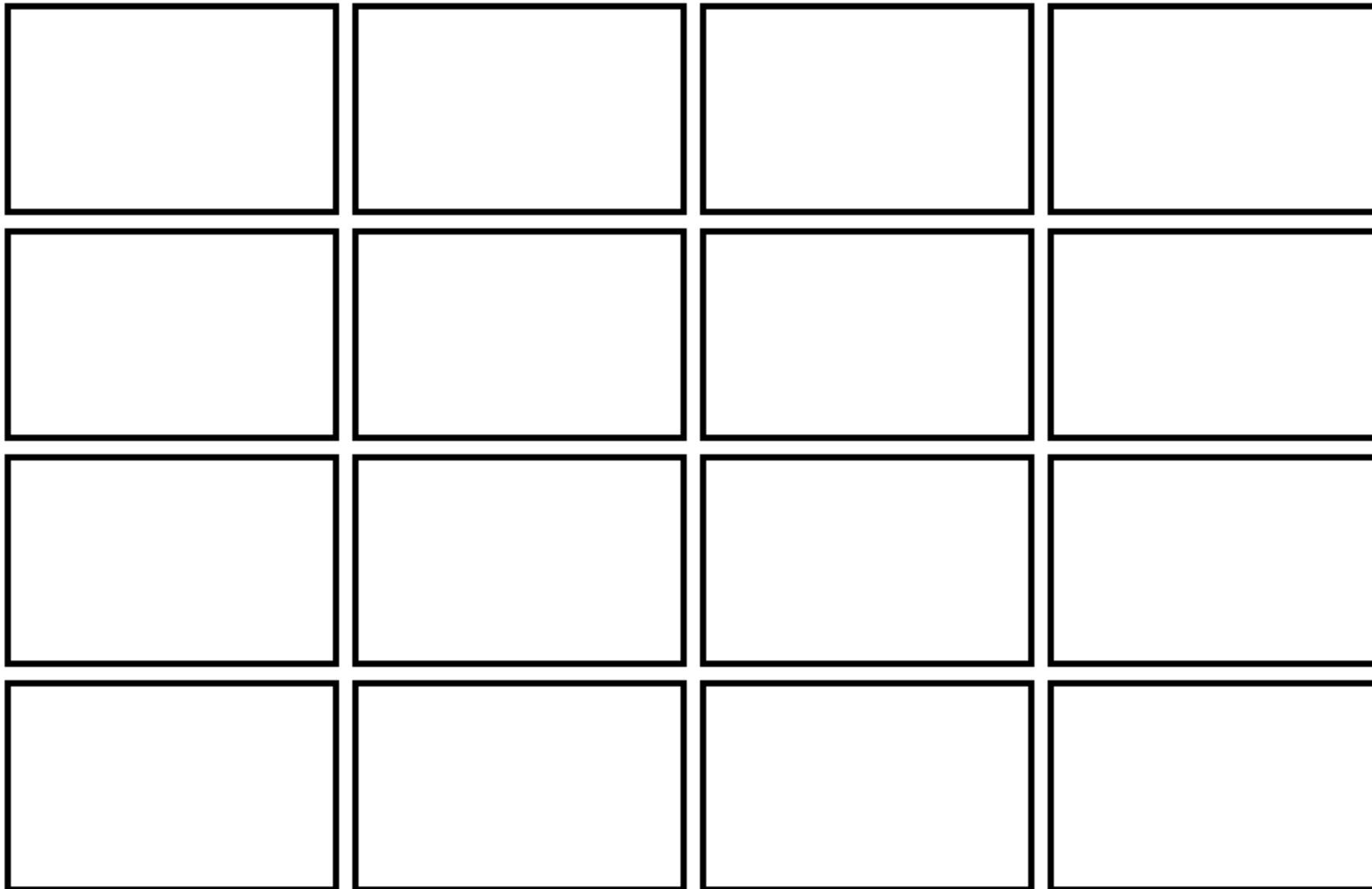
Niveau 2 : avec arc de cercle



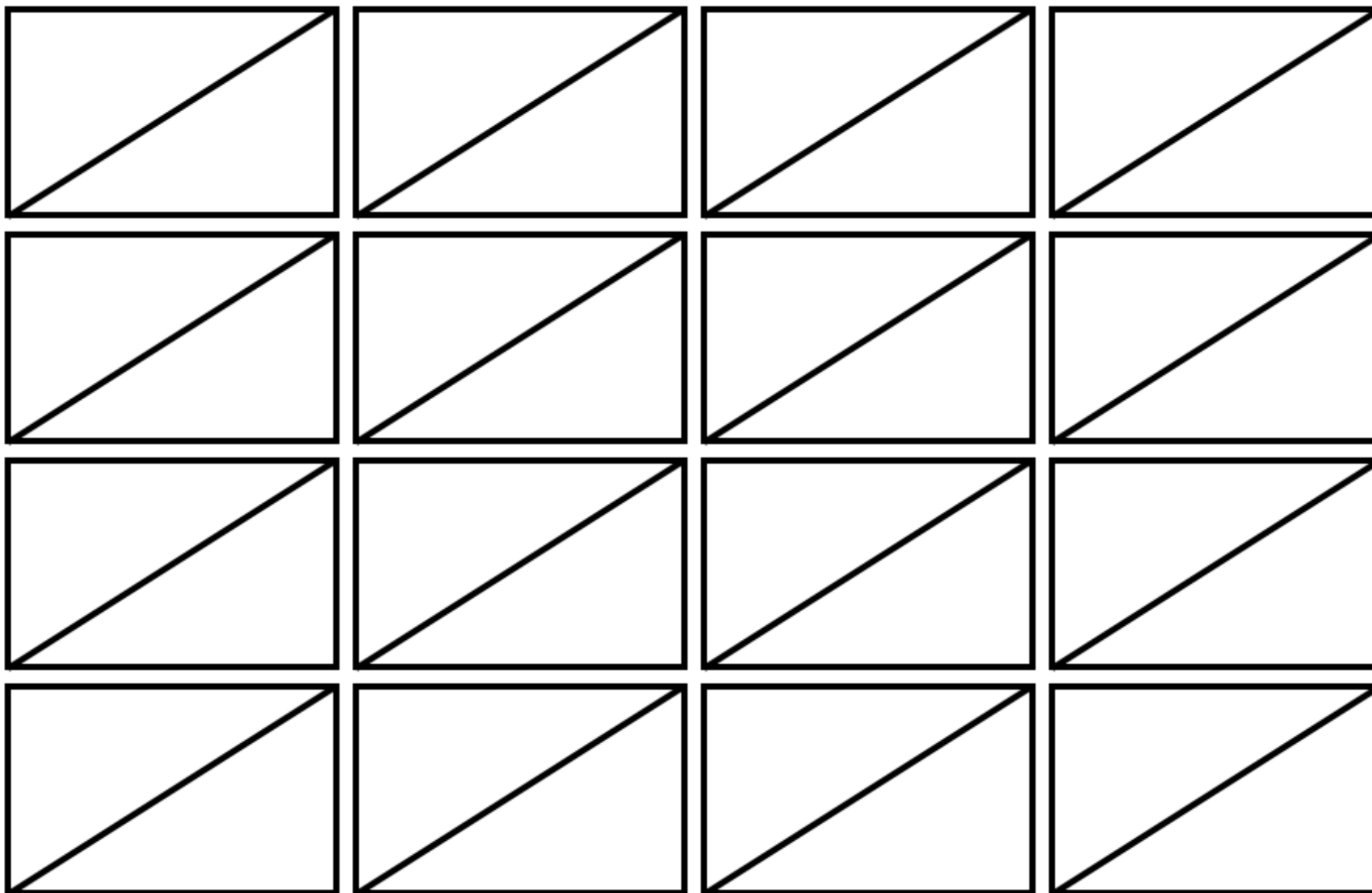
**ANNEXE 2**

**La marelle Cycle 1**

**Niveau 1 -Matériel pour 2 marelles**



Niveau 2 : matériel pour 2 marelles



Niveau 3 : matériel pour 2 marelles

