



## JOUER À LA MARELLE EN ANGLAIS BRITANNIQUE : HOPSCOTCH

### DÉCOUVERTE CULTURELLE

Le jeu de la marelle ou du palet est présent dans de nombreuses cultures enfantines dans le monde. Le schéma, tracé au sol, peut être différent d'un pays à l'autre, mais contient obligatoirement quelques-uns des premiers nombres et parfois un ou plusieurs mots. Le parcours est suivi du début à la fin en lançant un petit objet (palet, caillou...).

### DIMENSION LINGUISTIQUE

L'enfant apprend quelques mots et expressions en anglais afin de jouer dans la langue. Vocabulaire et phrases utiles (et leurs équivalents en français) :

Français	Anglais
Jouons à la marelle!	Lets play hopscotch!
Dessine des carrés pour faire la marelle. Attention à ne pas perdre l'équilibre.	Draw squares to make your hopscotch pattern. Be careful not to lose your balance.
Écris les nombres dans les carrés de un à... (dernier nombre du trajet)	Write the numbers in the squares from one to... (dernier nombre du trajet)
C'est à ton tour.	It's your turn.
Lancer le palet sur le carré... (ajouter le nombre visé)	Throw a marker onto square... (ajouter le nombre visé)
Sauter sur les carrés sauf celui contenant le palet.	Hop onto the squares except the one with the marker.
Place ton palet sur le carré... (nombre)	Place your marker in the square ... (nombre)
Au bout de la marelle tu dois te retourner en sautant.	At the end of the hopscotch, you have to turn around and jump.
Alors tu peux ramasser ton palet.	Then you can pick up your marker.
Rejoue avec le nombre suivant.	Play again with the following number.
Ne pose pas le pied sur une ligne.	Don't step on a line.
Ne lance pas le palet en dehors de la case visée.	Don't throw the marker outside the right square.
Qui est le/la gagnant/e?	Who is the winner?
Bravo!	Congratulations! Well done!

## PISTES D'ACTIVITÉ

À partir de 4 ans. Jeu d'action à l'extérieur (**outdoor game**) : groupe restreint (2 à 4 joueurs, voire seul).

Cette activité permet aux enfants d'apprendre à sauter à cloche-pied et à lancer avec précision un petit objet en coordonnant l'œil et la main.

Tracer la marelle au sol et se munir d'un palet (petite pierre).

Chaque enfant va lancer à son tour le palet tout d'abord dans le carré numéroté 1 et franchir celui-ci en sautant sans y poser le pied. Lorsqu'un carré (case) est unique, sauter sur un pied, lorsque deux cases sont sur le même axe horizontal, sauter sur deux pieds.

Lorsque l'enfant pose un pied sur une ligne, perd l'équilibre ou lance le palet sur la mauvaise case, il s'arrête provisoirement de jouer en gardant en mémoire le numéro de la dernière case réussie. Il reprendra, lorsqu'il rejouera, à partir de la case dans laquelle il a échoué au tour précédent.

Chacun peut poursuivre son parcours tant qu'il n'a pas commis d'erreur.

Le premier à avoir atteint et suivi le parcours aller-retour vers le dernier nombre gagne la partie.

## CONSEIL(S) D'ANIMATION

- Proposer plusieurs grilles de marelle différentes en s'inspirant de grilles trouvées sur Internet en utilisant les mots-clefs « **British, hopscotch, grid** » ;
- tracer les grilles au sol avec les enfants ;
- adapter les mots et phrases utilisés aux savoirs préalables des enfants ;
- demander aux enfants de s'exprimer dans la langue quand ils se sentent prêts à le faire.

## LIENS VERS DES SUPPORTS AUTHENTIQUES

Anglais (hopscotch) : [https://www.youtube.com/watch?v=aUi0V6\\_ROW](https://www.youtube.com/watch?v=aUi0V6_ROW)

## DÉMARCHE PARTENARIALE

Interroger les parents d'enfants issus d'autres cultures sur la forme et les expressions utiles pour jouer dans une autre langue.

## POUR ALLER PLUS LOIN

- Proposer de jouer à la marelle dans d'autres langues ;
- découvrir d'autres jeux d'extérieurs traditionnels en sollicitant les adultes parlant d'autres langues dans l'environnement des enfants.