



Jeu tortue marelle de Guadeloupe

Les tortues marines de l'Archipel de Guadeloupe sont à protéger car elles sont menacées de disparition. Pour cela, je réponds aux questions de chaque étape du jeu de la marelle.

Ce jeu est une adaptation du jeu de la marelle pour sensibiliser aux tortues marines. Il s'adapte à tout public. Le but est de répondre correctement aux questions posées à chaque case de la marelle et de la parcourir de la plage à la mer. Vous trouverez les questions à poser dans l'outil pédagogique « Quizz Tortues Marines de Guadeloupe » (à télécharger). Le nombre de joueur n'est pas limité.

- Dessiner une marelle au sol (attention, remplacer les cases Terre et Ciel de la marelle classique par respectivement Plage et Mer) et numéroter les cases comme indiqué.

- Le premier enfant se place dans la case « Plage » et lance le caillou dans la première case.

- Il effectue le parcours aller-retour :

- en répondant correctement à la question posée par l'animateur ;
- en évitant la case 1 (où est le caillou) ;
- en sautant à cloche-pied dans les cases simples (2, 3 et 6), bien au centre de chaque case pour ne pas toucher le tracé ;
- en posant un pied dans chaque case pour les cases « doubles » (4-5 et 7-8) ;
- lorsqu'il arrive au sommet, dans les cases 7-8, il fait demi-tour et refait de la même façon le parcours jusqu'à la case « Plage ».

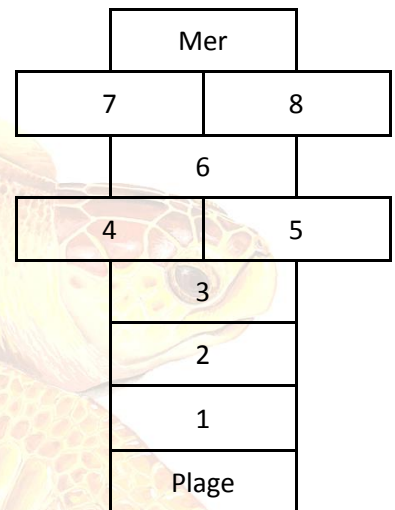
- S'il réussit, l'enfant laisse la place au joueur suivant et pourra, à son prochain tour, effectuer de nouveau le parcours en lançant le caillou dans la case 2, et ainsi de suite jusqu'à la case « Mer ».

- S'il ne répond pas correctement à la question, s'il n'arrive pas à lancer le caillou dans la bonne case, ou s'il marche sur le tracé de la marelle, il arrête et laisse la place au joueur suivant. Quand ce sera de nouveau son tour, il reprendra son parcours au stade où il s'était arrêté.

Fin de la partie : le gagnant est celui qui réussit l'ensemble du parcours et atteint le premier la case « mer ».

Ce jeu peut être réalisé en fin d'animation lorsque les enfants peuvent répondre aux questions. Il peut aussi être réalisé en début d'animation, les enfants cherchant les réponses dans un document pour aider le joueur. Les enfants peuvent être motivés par la mission de gagner comme un tortillon qui quitte la plage et qui réussit à atteindre la mer, ou une tortue femelle qui quitte la mer pour arriver à pondre sur la plage.

Les animations et les histoires autour de ce jeu sont nombreuses !



Ansanm, ansanm, an nous sové toti