



Action Catholique  
des Enfants

Rien d'impossible pour les enfants

# GALIPETTE

Le journal des enfants de l'A.C.E. 65 - Avril 2020

## Spécial loisir

### Jouer à la Marelle

Conçue à partir d'un jeu bien connu, cette activité permet de relire le projet (Meilleur qu'hier) d'une manière dynamique. Pour revisiter chaque étape du projet, il suffit de sauter sur un pied.

**Objectifs :** Faire une relecture personnelle du projet - Bouger, sauter

**Durée :** 30 minutes - **Matériel :** Une craie, un caillou par joueur

#### Déroulement :

• L'animateur dessine une marelle avec 8 cases. Sur chaque case il écrit un des mots ci-après :

- 1 Découverte - 2 Bonjour
- 3 Copains - 4 Blabla
- 5 Super Héros - 6 Smiley
- 7 Souvenir - 8 Eurêka

• À chaque case correspond une question. L'enfant jette son caillou en suivant l'ordre des cases (comme au jeu de marelle classique). Sur chaque case il est invité à répondre à la question.

• Attention, les enfants doivent pouvoir s'exprimer de manière brève pour que le jeu des questions/réponses ne soit pas trop long.

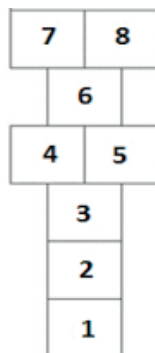
#### Cases Marelle :

• **Case 1 : Découverte**

*Qu'est-ce que tu as appris de nouveau grâce au projet ? (Meilleur qu'hier)*

• **Case 2 : Bonjour**

*Dans les personnes rencontrées grâce au projet, laquelle t'as le plus intéressé ? Apporté ?*



• **Case 3 : Copains**

*Qu'est-ce que j'ai découvert des autres membres de mon club ?*

• **Case 4 : Blabla**

*Comment as-tu parlé du projet autour de toi ?*

• **Case 5 : Super Héros**

*Cite une de tes qualités que tu as pu utiliser pendant la mise en œuvre du projet ?*

• **Case 6 : Smiley**

*Comment t'es-tu senti avant et après l'action ?*

• **Case 7 : Souvenir**

*Quelle image, quel moment en particulier retiens-tu du projet ?*

• **Case 8 : Eurêka**

*As-tu d'autres idées pour continuer ce projet ou pour inventer un nouveau projet ?*