

# Recueil

## LES MARELLES

S'équilibrer, sauter, compter, observer, ...

### Historique

Déjà pratiquée à l'époque romaine, la marelle s'est développée au Moyen-Âge. Sa forme rappelle la forme d'une église. Elle se joue dans de nombreux pays sous des noms différents.



Marelle dans une école au Sénégal

Aux Baléares : Xinja

Aux Indes : Jaura

Dameroun : Pousse Pion

Chili : Lucho

Brésil : Amarelinha

Salvador : Peregrina

Grande Bretagne et Etats-Unis : Hopscotch

Sénégal : Plat Lune

Islande : Paris

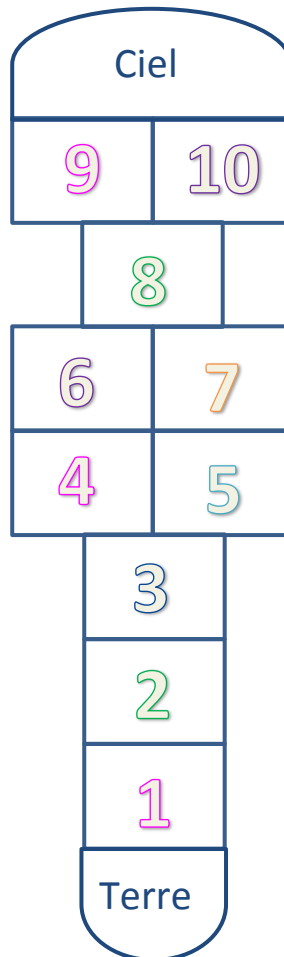
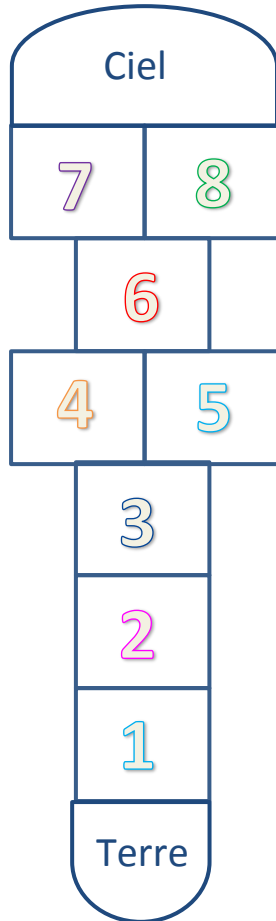
### Principe de jeu

C'est un parcours ordonné dessiné au sol (de 1 à 8 ou 1 à 10) qui progresse de la Terre au Ciel.

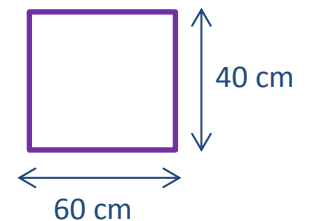
Après avoir lancé le palet (caillou, boîte lestée de sable, ...), les joueurs progressent dans les différentes cases, principalement à cloche-pied, tout en évitant la case où se trouve le palet et d'empiéter sur les lignes du tracé.



Filles jouant en Inde.



Proposition de tracé



Règle

Le premier joueur, à l'arrêt sur la Terre, jette le palet en case 1 puis saute en case 2, 3, etc. Si le parcours est réussi, il continue, lance en 2 et refait le parcours.

Seule 1 erreur peut l'obliger à s'arrêter.

Lorsque le joueur fait une erreur, un autre joueur démarre.

Lorsque revient son tour, le joueur lance son palet là où il a perdu.

Le gagnant est celui qui termine l'ensemble du parcours.

Erreurs

Le palet lancé ne tombe pas dans la bonne case.

Le palet est déplacé.

Si joueur mord la ligne.

Si sur les cases « cloche-pied » (1, 2, 3, 6), le joueur met 2 pieds.

Si en 4/5 et 7/8, il reste à cloche pied ou les 2 pieds dans la même case.

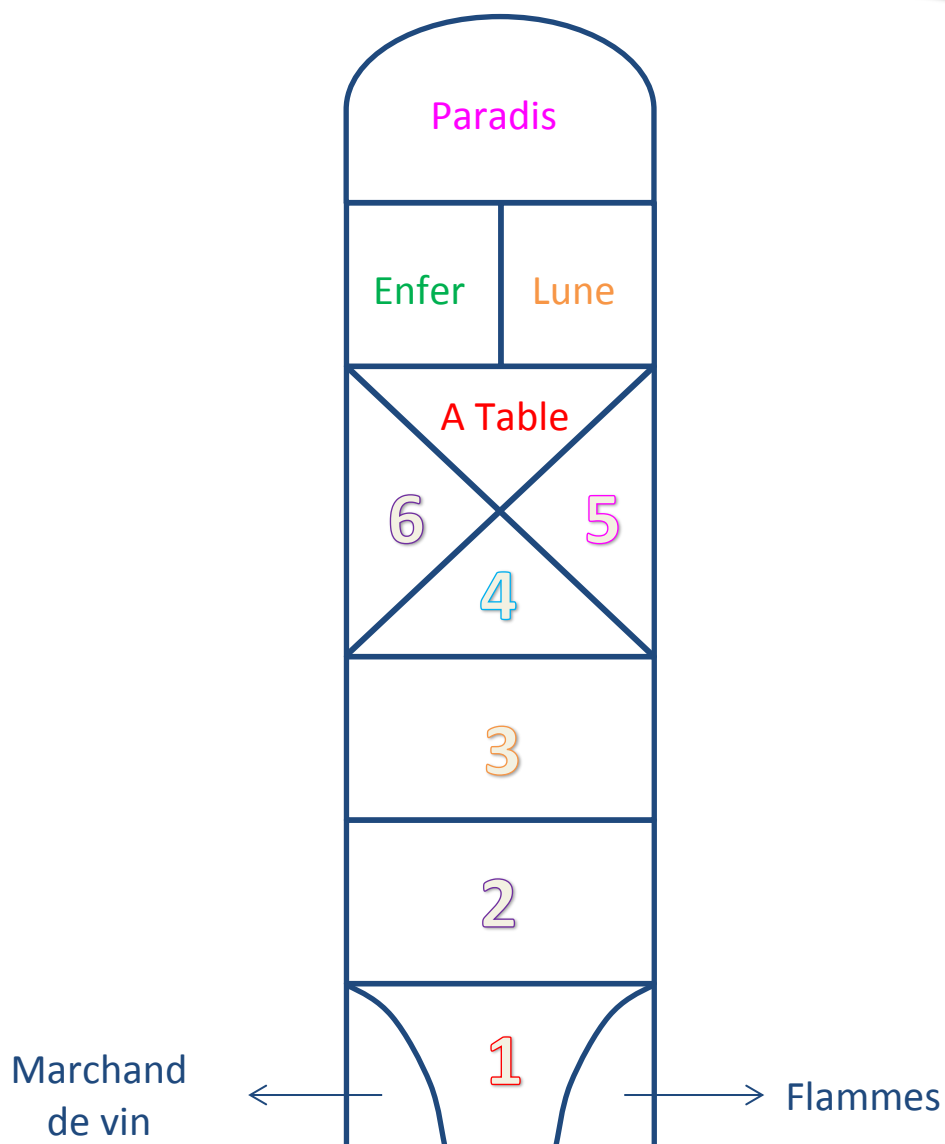
4	3
5	2
6	1

### Règle

Lancer le palet dans le 1 (au premier tour)  
Sauter par-dessus cette case puis, à cloche-pied de case en case.  
Sortir par le 6.

Au tour suivant, lancer dans le 2 et sauter dans le 3 à cloche-pied.  
Et continuer ...

Lorsque l'enfant rate, c'est au tour du 2<sup>ème</sup> joueur.  
Lorsque c'est à nouveau son tour, il reprend là où il en est resté.



### Règle

Lancer le palet dans la case 1, sauter par-dessus à cloche-pied, et dans toutes les cases.

A table = Possibilité de poser les deux pieds.

Enfer et lune = Un pied dans chaque.

Paradis = Se reposer.

Au retour, ramasser son palet avec la main.

Attention, éviter les flammes et le marchand de vin.

**But**

Réussir le parcours

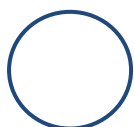
Cycle 1 : Sans palet

Cycles 2 et 3 : Sans palet puis avec un palet

**Déroulement**

Chaque enfant essaie à son tour d'alterner différents types de sauts en progressant sur le jeu.

Si un joueur se trompe, c'est le suivant qui joue.



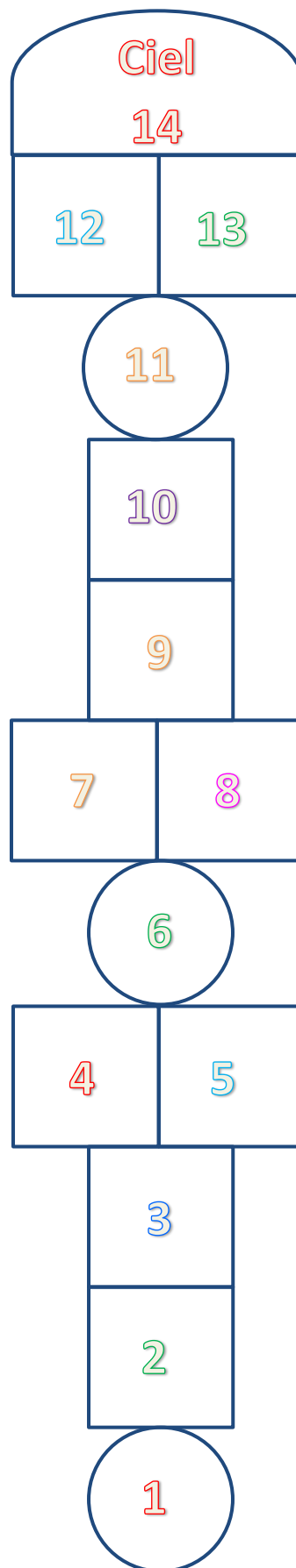
Pieds joints



Cloche-pied



Pieds écartés



5	E A U	6 <sup>R</sup>
4		7
3 <sup>R</sup>		8
2		9 <sup>R</sup>
1		10

### Règle

Le principe de jeu est le même que la marelle « avion ».

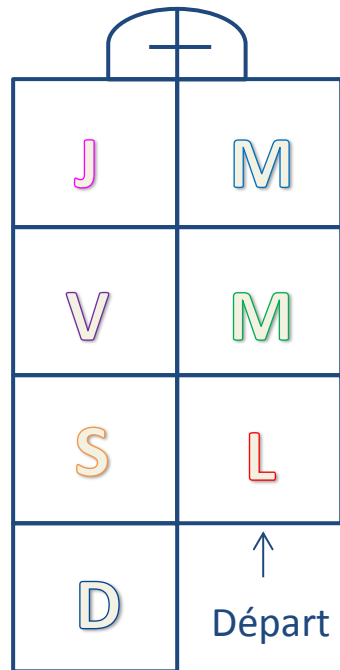
Cependant, la zone marquée « eau » est interdite :

Le joueur qui joue cette zone ou y envoie son palet est éliminé.

Les cases 3, 6 et 9 sont des stations de repos.

Le joueur peut poser les deux pieds.

La partie se termine par une phase finale sans palet, qui consiste à parcourir la marelle à cloche-pied trois fois de suite sans se reposer.

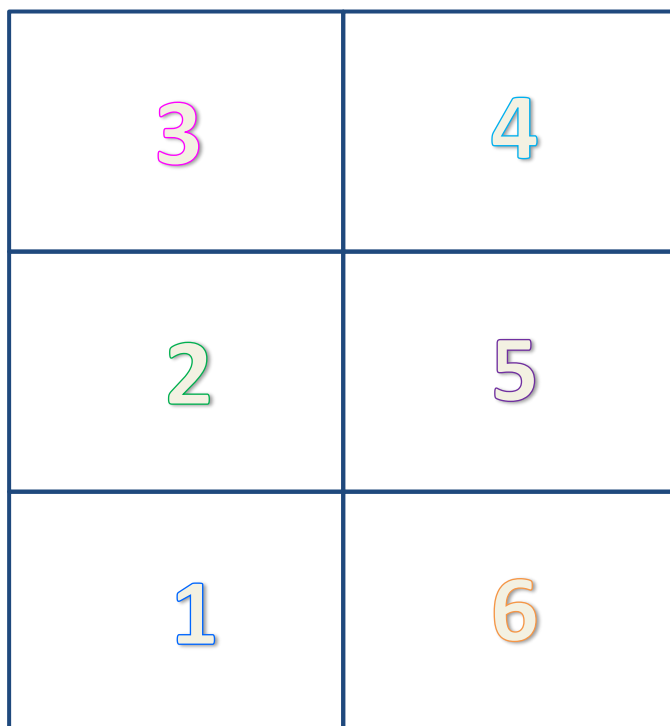


### Règle

Dans ce genre de marelle, il faut pousser le palet avec le pied sur lequel on saute.

Si le palet ne se trouve pas au bon endroit, le joueur peut sauter plusieurs fois pour le pousser dans la bonne case.

Au début du jeu, tous les joueurs se placent à droite de la case du dimanche et lancent leur palet le plus près possible de la croix : c'est le joueur le plus prêt de la croix qui sera le premier à jouer.



Terre



### Règle

Le joueur se place dans « La Terre » et lance le palet dans le carré n°1.

Il saute alors à cloche-pied dans ce carré.

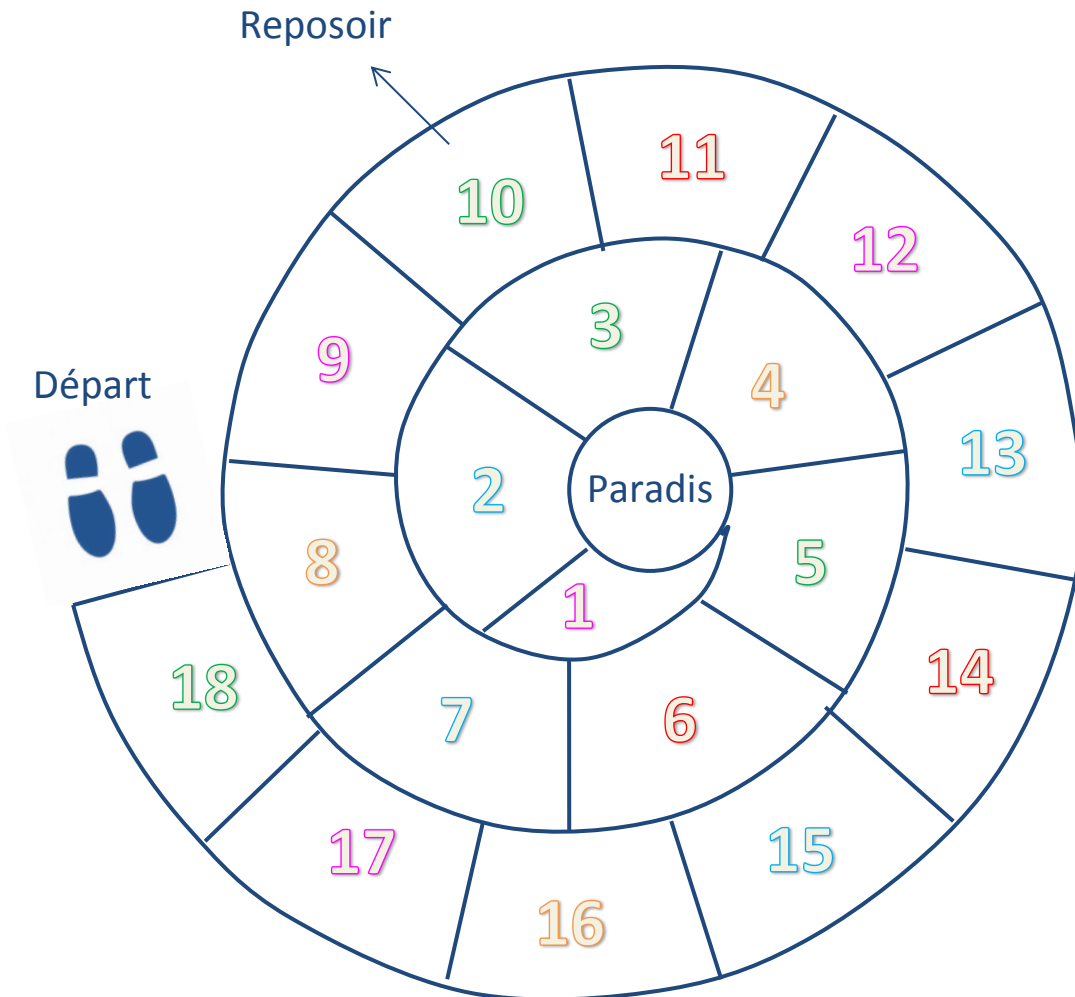
En restant à cloche-pied, il essaie d'en faire sortir le palet en direction de la Terre.

Puis, le joueur lance le palet dans le carré n°2.

Il se rend à cloche-pied dans cette case pour ramener le palet de la même façon dans la case 1 puis sur la Terre ;

Et l'on continue ainsi jusqu'à la case 6.



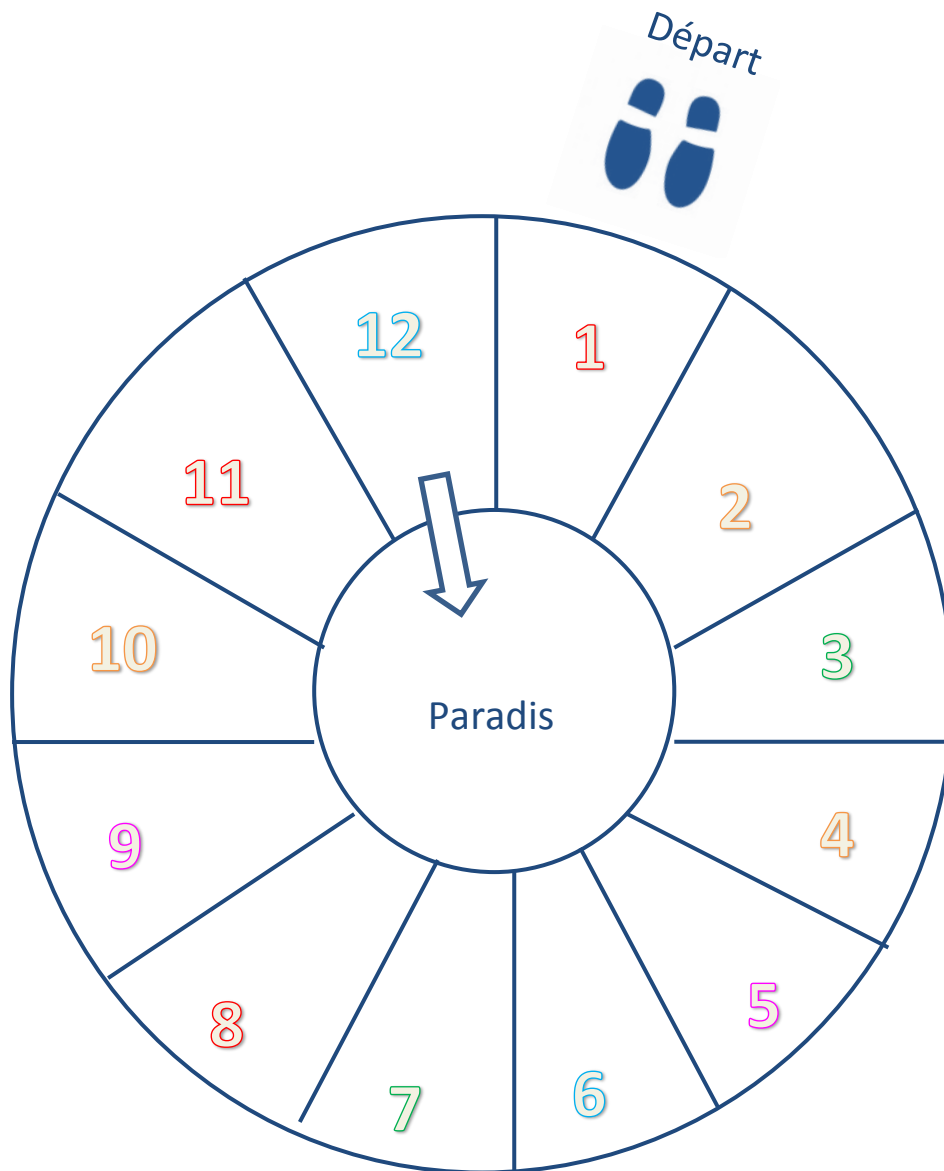


### Règle

C'est l'une des formes les plus anciennes de la marelle.

Le palet lancé dans la première case (18) est poussé, case par case, en sautant jusqu'au Paradis où l'on se repose.

La case 10 est généralement un Reposoir où le joueur est autorisé à poser les deux pieds. Après le trajet en sens inverse, un second aller-retour est effectué sans arrêt au Paradis. Pour les tours suivants, on interdira toutes les cases paires, puis les cases impaires, enfin deux cases sur trois.



### Règle

Le jeu est le même que celui du colimaçon ; seul le dessin est différent et le nombre des cases.

On entre de la case 12 dans le Paradis ; il n'y a pas de Reposoir.



## La Marelle des nombres

5	15	2	16
11	4	7	14
6	1	10	3
9	12	8	13

### Règle

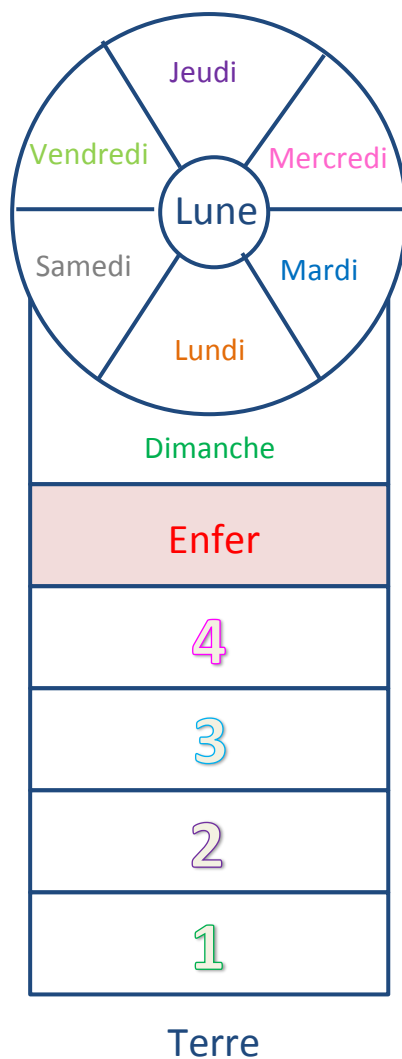
On trace sur le sol un grand carré divisé en seize cases qui sont numérotées dans le désordre.

Le jeu consiste à sauter à pieds joints d'une case l'autre dans l'ordre des numéros.

Il y a une faute chaque fois que le joueur pose le pied sur un trait.

Pour y parvenir, il faut retomber sur ses pieds de façon à être bien orienté pour le saut suivant.

Arrivée à la case 16, le joueur reste dans la marelle et saute dans l'ordre inverse jusqu'à la case 1 puis il sort de la marelle.



### Règle

Le premier joueur se place dans la case Terre, les deux pieds au sol.

Il lance son palet dans la case Dimanche et commence son parcours. Pour cela il saute sur un pied dans les cases 1, 2, 3 et 4, passe par-dessus la case Enfer sans poser le pied et se repose des deux pieds sur la case Dimanche.

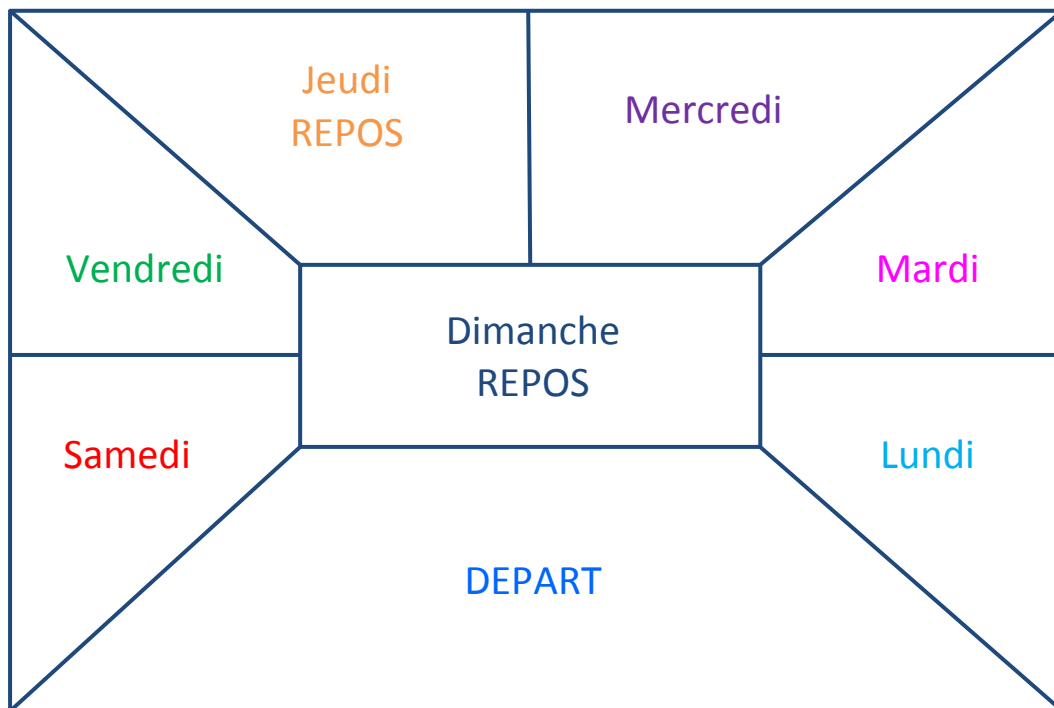
Il saute ensuite dans la case Lundi puis Mardi, Mercredi, etc. ... jusqu'à la case Samedi puis la case Lune où il peut se poser pieds joints.

Il repart à l'envers jusqu'à la case Dimanche, pour en faire sortir le palet en direction de la Terre en poussant avec le pied sur lequel il se tient.

Puis le joueur lance le palet sur la case Lundi et ainsi de suite jusqu'au Samedi.

A chaque trajet, le joueur pourra se reposer sur la case Dimanche.

Pour finir, le joueur envoie le palet sur la case Lune, le pousse du pied du Samedi au Lundi et, d'un seul coup, lui fait traverser la marelle dans toute sa longueur en évitant l'Enfer.



### Règle

Commencer par la case libre Départ puis passer au Lundi, Mardi, ... jusqu'au Dimanche puis refaire le trajet à l'envers jusqu'à la case Départ.

Au départ, lancer le palet en « Lundi » puis, à cloche-pied, sauter par-dessus lundi et continuer à cloche-pied jusqu'au dimanche où l'on se repose (deux pieds). Revenir à cloche-pied, ramasser le palet (toujours à cloche-pied) et sortir.

Si le parcours est réussi, lancer le palet en « Mardi », sauter par-dessus Mardi ...

On peut également se reposer sur la case Dimanche.



Référence

Référence d'un site avec des propositions de tracés pour :

- Jeux de société
- Jeux sportifs
- Espace médiation
- Jeux de lancers

Site comprenant : tracés / Taille / Règles

Site :

[http://www.agencessbsl.gouv.qc.ca/Telechargements/Sante\\_publicque\\_et\\_services/Bourse\\_ecole\\_active/JEUX\\_A\\_TRACER.pdf](http://www.agencessbsl.gouv.qc.ca/Telechargements/Sante_publicque_et_services/Bourse_ecole_active/JEUX_A_TRACER.pdf)