

DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 5 ans**

THÈME
Jouer

FICHE TECHNIQUE

Par William Gassien



Jeux de marelles (1)

La marelle est l'un des jeux parmi les plus anciens puisqu'elle a été dessinée sur des sépultures en Égypte, en Grèce antique ou sur le forum de Rome.

La marelle ou jeu initiatique

- L'origine du mot marelle est liée au *merel* ou *mereau* qui signifiait palet, jeton ou petit caillou au XII^e siècle. La marelle est une sorte de jeu initiatique et symbolique au cadre bien défini, qui révèle l'individu à lui-même en développant certaines de ses capacités : équilibre, coordination, adresse, etc. Ce jeu a toujours été riche de symboles : le joueur progresse à cloche-pied ou dans certains cas à deux pieds, les jambes écartées, sur un parcours qui va de la terre (naissance) au ciel (mort) tout en poussant un palet qui représente l'âme.

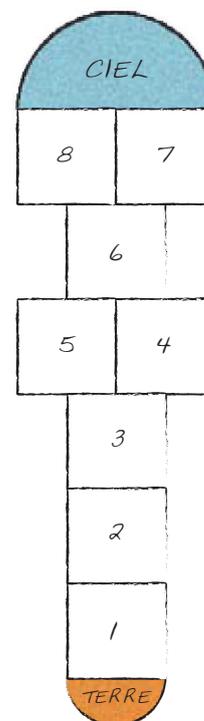
- Le joueur doit éviter l'enfer et aiguïser son adresse afin d'atteindre le paradis. Il doit également éviter les lignes qui séparent chaque case afin de développer son sens de l'équilibre et de la justesse, qu'il devra appliquer dans la vie. Lorsque le joueur récupère le palet, c'est-à-dire son âme, il réintègre l'âme au corps.

La marelle traditionnelle ou marelle « avion »

- Aujourd'hui, la marelle est si populaire qu'elle est l'image même du jeu de cour de récréation. La marelle « avion » est la plus répandue. Sa forme primitive, en croix, d'inspiration religieuse, a évolué et elle a pris sa forme et son nom actuels au début du XX^e siècle.

Le parcours

- Pour pouvoir jouer, il faut dessiner un parcours (voir plan) par terre avec une craie ou avec un bâton sur du sable. Au-dessus du 7-8 et en dessous du 1, tracez un demi-cercle qui symbolise la terre et le ciel. Une case mesure environ 30 cm sur 30 cm. Pensez à adapter la taille des cases à l'âge des enfants. En effet, ils doivent être capables de sauter d'une case à une autre à cloche-pied ou par-dessus une case. Les cases doivent cependant être assez grandes pour que l'on puisse y rentrer facilement. Enfin, respectez un espace de sécurité autour de la marelle.



Règles du jeu

- Âge : à partir de 5 ans.
- Temps minimal : 15 minutes.
- Nombre de joueurs : illimité puisque chacun joue à tour de rôle.
- Matériel : craie, cailloux, palets ou ronds de bois.



- But du jeu : le joueur qui réussira à traverser toutes les cases de la figure en suivant la règle du jeu correspondante gagne la partie. Il existe cependant de nombreuses variantes de jeu et chacun peut y ajouter les siennes.

- Déroulement du jeu : le premier joueur se place dans la case Terre les deux pieds au sol. Il lance son palet dans la case 1 et commence son parcours. Pour cela, il saute sur un pied par-dessus la case 1 et se pose dans la case 2. Puis il saute sur le même pied dans la case 3 et ensuite pose les deux pieds ensemble, le gauche dans la case 5 et le droit dans la case 4. Il repart d'un pied dans la case 6 puis pose les deux pieds en 7 et 8 comme il l'a fait en 4 et 5. Il fait ensuite demi-tour en sautant de manière à placer le pied gauche en 7 et le droit en 8. Il recommence alors le parcours en sens inverse avant de s'arrêter devant la case où il y a le palet, c'est-à-dire ici dans la case 2. Il ramasse alors son palet puis saute la case dans laquelle celui-ci se trouvait. Revenu dans la case Terre, le joueur lance alors son palet dans la case 2 puis recommence le parcours en sautant à cloche-pied de la case 1 à la case 3 et ainsi de suite. Lorsque le palet se trouve dans l'une des cases 4, 5, 7 ou 8, le joueur continue sur un pied dans la case opposée (5, 4, 8 ou 7). Le premier joueur qui a effectué 8 fois le parcours Terre-Ciel a gagné.

- Le joueur joue aussi longtemps qu'il n'a pas commis de faute. Par contre dès qu'une faute est commise, il passe son tour. Est considéré comme faute le fait de :

- lancer le palet dans la mauvaise case, en dehors de la marelle ou sur une ligne de la case ;
- sauter sur une ligne tracée ou dans la case où se trouve le palet ;
- poser le deuxième pied à terre lorsqu'on doit sauter à cloche-pied.

- Une fois son tour passé, le joueur recommence le parcours dans lequel il avait commis la faute.

Quelques variantes de jeu

- Au lieu de ramasser sa pierre, on peut la pousser avec son pied au sol pour la ramener sur la terre.

- Une autre variante consiste à jeter le palet dans la case 1 puis, à cloche-pied, de pousser ce palet à l'aide du pied dans la case 2, puis 3 et ainsi de suite jusqu'à sortir au Ciel.

- On peut imposer le pied (droit ou gauche) du cloche-pied : palet dans un chiffre pair, cloche-pied du pied droit et palet dans un chiffre impair, cloche-pied du pied gauche. Celui qui se trompe passe son tour.

- Après avoir effectué 8 fois le parcours Terre-Ciel et retour, le joueur monte au ciel et accomplit le parcours dans l'autre sens, à savoir 8 fois le trajet Ciel-Terre et retour en commençant par la case 8.

- Une case au choix (souvent la 5) ou une partie du Ciel peut représenter l'Enfer, où l'on n'a pas le droit de pénétrer. Si le palet atterrit dans cette case, le joueur passe son tour et lorsque ce sera à nouveau son tour de jouer, il devra repartir de la case 1.

- Si un joueur lance son palet sur la case Ciel, il y reste prisonnier jusqu'à ce qu'un autre joueur lance à son tour le palet sur cette case.

- Il existe aussi d'autres types de parcours avec les mêmes règles de jeu :

