

DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 5 ans**

THÈME  
**Jouer**

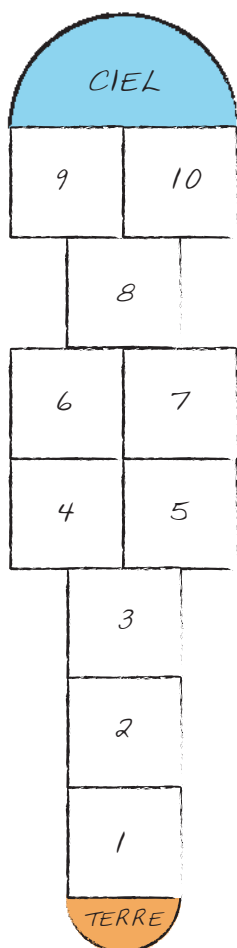
## FICHE TECHNIQUE

Par William Gassien



# Jeux de marelles (2)

### De nouveaux exemples de marelles.



• Avant de jouer, il faut commencer par dessiner le parcours (voir schémas) par terre avec une craie ou avec un bâton sur du sable. Pensez à adapter la taille des cases (de 30 à 40 cm de côté) 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 entrer facilement. Enfin, respectez un espace de sécurité autour de la marelle.

### La marelle en équipes

- Âge : à partir de 5 ans.
- Temps minimal : 20 minutes.
- Nombre de joueurs : deux ou trois joueurs par équipe.
- Matériel : craie, cailloux, palets ou ronds de bois.

### But du jeu

• L'équipe qui réussit à traverser toutes les cases de la figure en suivant la règle du jeu correspondante gagne la partie. L'intérêt de ce jeu est son aspect collaboratif car on progresse en équipe de case en case. De plus, placer en même temps trois joueurs sur la marelle risque d'entraîner bousculades et positions inconfortables... Rires garantis !

### Déroulement du jeu

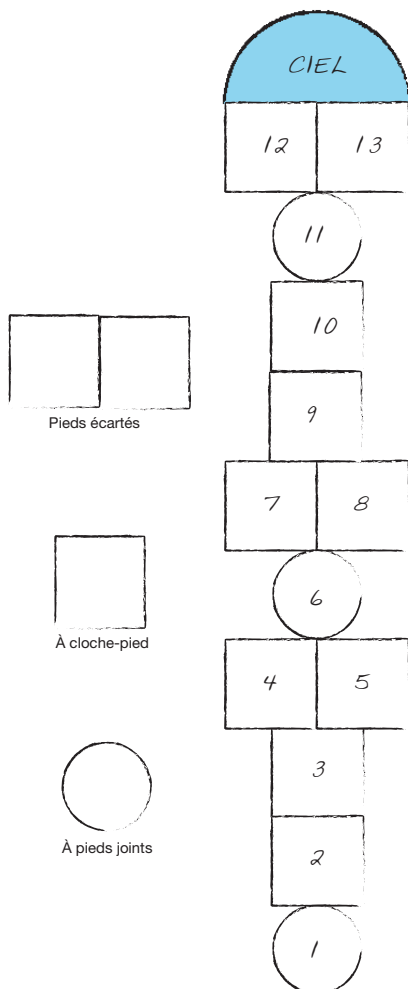
- Commencer par constituer deux ou trois équipes avec deux ou trois joueurs maximum par équipe. Le premier joueur de la première équipe lance le palet sur la première case puis l'enjambe et saute à cloche-pied jusqu'aux cases 9 et 10, où il retombe sur ses pieds en faisant demi-tour. Puis il attend ses partenaires, sans bouger et surtout sans décoller les pieds. Le deuxième joueur de l'équipe enjambe le palet puis rejoint son équipier, se retourne et se positionne devant lui. Idem pour le troisième membre. Une fois tous les joueurs de l'équipe dans les mêmes cases, ils repartent dans l'ordre inverse d'arrivée vers la Terre. C'est le dernier qui part qui ramasse le palet au passage. Lorsqu'une équipe a réussi son premier voyage, le joueur n° 2 prend la tête de l'équipe et lance le palet dans la case n° 2. Et ainsi de suite. Lorsque le palet est lancé dans la case 9 ou 10, tous les joueurs de l'équipe doivent alors se placer dans la case opposée (10 ou 9).
- Si l'un des joueurs de l'équipe commet une faute (pied ou autre partie du corps sur un trait, pieds décollés des cases 9 et 10 avant le retour, pied posé sur la case contenant le palet, etc.), l'équipe cède son tour à l'équipe adverse.
- Lorsqu'une équipe a effectué les 10 allers-retours, l'un des joueurs de l'équipe se place sur la case Terre dos à la marelle puis lance par-dessus sa tête ou entre ses jambes le palet. La case où sera tombé le palet deviendra la chambre de l'équipe et sera marquée par une croix. Les membres de cette équipe pourront y poser les deux pieds alors que les autres équipes devront obligatoirement la sauter. Certaines cases pourront être recherchées de façon stratégique afin d'obliger les autres équipes à faire des sauts plus longs.

## La marelle improvisée

- Âge : à partir de 5 ans.
- Temps minimal : 10 minutes.
- Nombre de joueurs : illimité.
- Matériel : craie, cailloux, palets ou ronds de bois.

### Déroulement du jeu

• Le principe du jeu est le même que sur la marelle traditionnelle. Ce qui change, c'est le parcours qui impose une position en fonction de la forme des cases. En effet, on saute à pieds joints dans un cercle, à cloche-pied sur un carré et pieds écartés sur deux cases côte à côte. On peut dès lors imaginer plusieurs parcours plus ou moins longs et plus ou moins difficiles.



## La marelle en carré

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

### Le parcours

• La marelle en carré est constituée d'un grand carré divisé en 16 carrés égaux. Le premier carré, à droite ou à gauche, est le 1, l'autre en suivant verticalement est 2 puis 3, etc.

Reposoir	4	Reposoir	10
3	5	9	11
2	6	Enfer	12
1	7	8	Paradis

TERRE

### Déroulement du jeu

• Le palet est d'abord placé ou jeté dans la case 1. Le joueur saute la case puis se déplace à cloche-pied jusqu'au Paradis. Il peut s'arrêter et poser les deux pieds dans les cases Reposoir et Paradis. Cependant il doit sauter par-dessus la case Enfer. Même trajet pour le retour jusqu'à la case où il doit ramasser le palet, puis revenir au départ. Ensuite le joueur fait passer le palet dans la case 2, la 3, le Reposoir, etc. On évitera de lancer le palet dans la case Enfer.

• Tout joueur qui manque la case, saute sur une ligne, saute ou lance le palet dans la case Enfer laisse le tour à un autre joueur. Par contre, quand un joueur reprend après avoir déjà joué, il jette tout de suite son palet dans le numéro où il avait échoué.

### Variante

• Au lieu de ramasser le palet, on peut aussi le pousser avec le pied pour le ramener sur la case Terre.