

DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 5 ans**

THÈME
Jouer

FICHE TECHNIQUE

Par William Gassien



Jeux de marelles (3)

Dans les marelles pousse-pousse, on doit pousser le palet avec le pied sur lequel on saute. En voici plusieurs exemples.

- Pour jouer à la marelle, il faut commencer par dessiner le parcours par terre avec une craie ou avec un bâton dans le 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 des jours

- Âge : à partir de 8 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 réussit à traverser toutes les cases de la figure en respectant la règle du jeu gagne la partie. Il existe cependant de nombreuses variantes de jeu et chacun peut y ajouter les siennes.

Déroulement

- 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

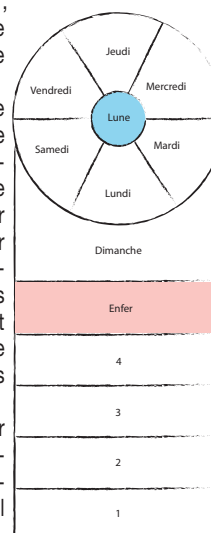
Samedi puis la case Lune où il peut se poser pieds joints. Ensuite il repart à l'envers jusqu'à la case Dimanche, pour en faire sortir le palet en direction de la Terre en le poussant avec le pied sur lequel il se tient. Puis le joueur lance le palet sur la case Lundi et ainsi de suite jusqu'au Samedi. À 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.

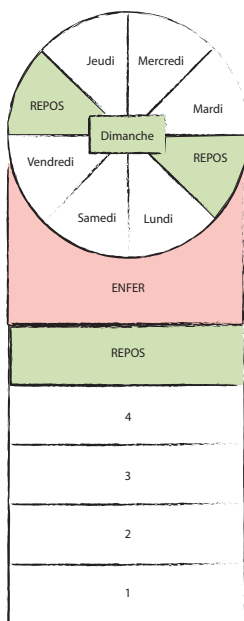
- Le joueur joue aussi longtemps qu'il n'a pas commis de faute. S'il fait une faute, il passe son tour. Est considéré comme une faute le fait de :

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

- En revanche, si le palet ne se trouve pas dans une position jouable (sur le bord de la case par exemple), le joueur peut effectuer plusieurs manœuvres pour sortir son palet de la case où il se trouve (jusqu'à trois au maximum).

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





Variante

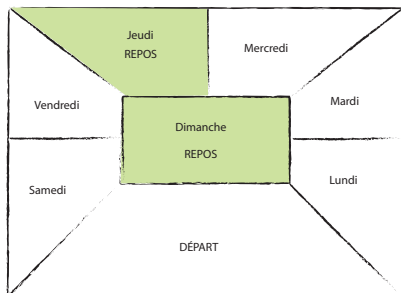
• En fonction de l'âge des participants, on peut aussi ramasser le palet, au lieu de le pousser du pied, comme dans la marelle traditionnelle. Il existe aussi une variante de la marelle des jours avec davantage de cases Repos où il est possible de poser les deux pieds.

La marelle des jours en rectangle

- Âge : à partir de 8 ans.
- Temps minimal : 15 minutes.
- Nombre de joueurs : illimité puisque chacun joue à tour de rôle.
- Matériel : craie, cailloux, palets ou ronds de bois.

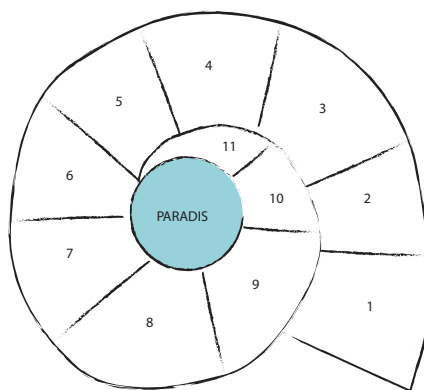
Déroulement

• Commencer par la case libre Départ puis passer au Lundi, Mardi, etc. jusqu'au Dimanche puis refaire le trajet à l'envers jusqu'à la case Départ. On joue toujours à cloche-pied mais soit on ramène le palet en le poussant avec le pied, soit on ramasse le palet avant de revenir. Dans tous les cas, on saute par-dessus la case où est situé le palet. On peut également se reposer sur la case Dimanche.



La marelle en spirale

- 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 : ce jeu appelé aussi l'escargot ou le colimaçon est l'une des formes les plus anciennes de la marelle. Le joueur qui réussit à pousser le palet de case en case en sautant jusqu'au Paradis sans faire de fautes a gagné.



Déroulement

• Le palet lancé dans la première case est poussé case par case, en sautant jusqu'au Paradis où l'on se repose. Il n'y a pas de repos avant le Paradis. Quand on y est arrivé, il faut revenir partout où l'on est passé à l'aller. On peut, à ce retour, admettre la faculté de faire sauter au palet plusieurs cases. Après le trajet en sens inverse, un second aller-retour est effectué sans arrêt au Paradis. Pour les tours suivants, le joueur sautera une case sur deux, une case sur trois et ainsi de suite.

Variante

• On peut augmenter le nombre de cases et insérer par exemple des cases Repos où le joueur pourra mettre les deux pieds.

