

DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

THÈME
Jouer

FICHE TECHNIQUE

Par William Gassien




Jeux de marelles (4)

Voici une sélection de jeux de marelles originaux et méconnus.

Généralités

- Pour pouvoir jouer, il faut commencer par dessiner le parcours (voir plans) par terre avec une craie ou avec un bâton sur du sable. Pensez à adapter la taille des cases (de 30 à 50 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. Enfin, respectez un espace de sécurité autour de la marelle.
- Temps minimal : 15 minutes par partie.
- Nombre de joueurs : illimité puisque chacun joue à tour de rôle.
- Matériel : craie, cailloux, palets ou ronds de bois.

Le marais



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

- Les joueurs doivent commencer à la case 1 et se rendre à la case 14 en sautant sur un pied. Ensuite, ils doivent revenir à la case 1 en sautant à reculons. À la deuxième ronde, ils doivent sauter sur deux pieds de la case 1 à la case 14 puis revenir à reculons jusqu'à la case 1 de la même manière. Bien sûr, les enfants ne peuvent ni mettre le pied sur les lignes ni sauter au milieu des cases car il peut y avoir un ma-

rais, une rivière ou quelque chose d'horrible, comme des crocodiles. Ils doivent sauter en restant à l'intérieur des cases numérotées. On peut ensuite compliquer le jeu avec un palet jeté ou poussé avec le pied.

La marelle des lettres

- Nommer une personne qui donne les mots. À tour de rôle, chaque joueur doit sauter sur les lettres sans tomber, sur l'une ou l'autre jambe. S'il fait une faute, il se retire et un autre joueur essaie le mot. S'il gagne, il continue jusqu'à la prochaine faute. Vous pouvez compliquer le jeu en réalisant les mots à deux, par exemple.

G	F	U	B	V	K
O	Y	N	S	D	L
U	A	I	Q	E	C
T	G	Z	H	R	X
D	W	M	C	B	I
P	J	E	A	H	S

La marelle de l'eau

- Le principe de ce jeu est le même que dans la marelle traditionnelle (appelée aussi marelle avion). Cependant, la zone marquée EAU est interdite : le joueur qui envoie son palet dans cette zone est éliminé. Les cases 3, 6 et 9 sont des reposoirs où le joueur pose ses 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.

5	E A U	6 Reposoir
4		7
3 Reposoir		8
2		9 Reposoir
1		10

Les onze points

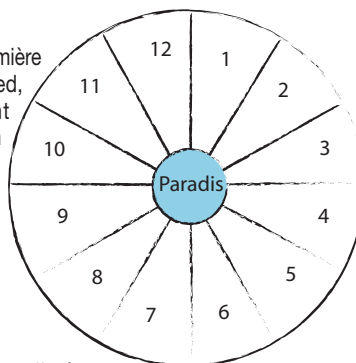
• Le premier joueur saute le plus loin possible, marque avec son caillou l'endroit où il est retombé, puis cède sa place. Le joueur suivant saute le plus loin possible à partir du début et place aussi son caillou où il est retombé. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les enfants aient tous joué. Ensuite, le premier joueur se place où il a déposé le caillou, saute de nouveau puis redépose son caillou. Quand les enfants arrivent au but, ils obtiennent onze

11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

points et recommencent le jeu. Le premier enfant à obtenir 100 points gagne. Les enfants ne sont pas censés courir et prendre d'élan, mais ils doivent plutôt sauter à partir d'une position debout.

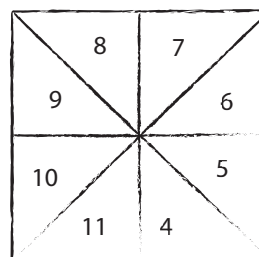
L'horloge

• Le palet lancé dans la première case est poussé avec le pied, case par case, en sautant jusqu'au Paradis où l'on entre à partir de la case 12. Ici, il n'y a pas de reposoir. On peut éventuellement prévoir un trajet retour.



La marelle des noms

• Le joueur parcourt la marelle à cloche-pied. À chacun de ses tours et dans chaque case où il tombe, il doit citer un nom dont la nature est définie avant (par exemple : au 1^{er} tour un prénom, au 2^e tour un nom de fleur, au 3^e tour un nom de ville, etc.). Si le joueur reste trop longtemps dans une case sans pouvoir citer un nom assez rapidement, il doit alors céder son tour au joueur suivant.



La marelle de la lune

• Dans les cases -, le joueur n'a le droit de poser qu'un pied alors que dans les cases +, il peut poser les deux pieds. La case Lune est interdite au joueur et au palet. Le joueur envoie son palet dans la case 1, saute d'un pied dans cette case et pousse le palet dans la case 2 où il peut poser les deux pieds. Puis il repart en poussant d'un pied le palet dans la case 3 et ainsi de suite jusqu'au 10 en évitant la case Lune.

5 +	6 Lune
4 -	7 -
3 -	8 -
2 +	9 +
1 -	10 -
Terre	

