Document élaboré à partir du dossier « Jeux du patrimoine » (CPD EPS de la DSDEN 93)

MARELLE ET VARIANTES

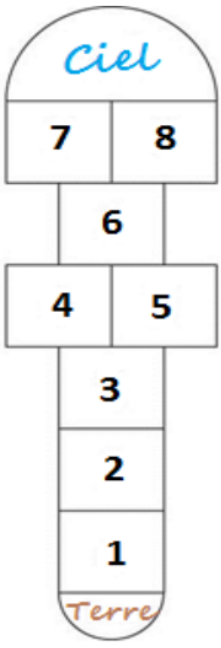
Marelle traditionnelle

Nombre de joueurs : 4 à 5 enfants en respectant la distanciation.

Matériel : Le palet (caillou) peut être remplacé par une feuille de brouillon froissée en boule que l'élève jettera à la fin de la récréation

But :
Pour gagner à **la marelle**, le joueur doit atteindre en premier la case « ciel » en ayant effectué le parcours complet.

Déroulement :
Pour commencer, chaque joueur se place sur la case « terre ». Le premier joueur doit lancer le palet dans la case 1. Si le lancer est réussi il peut alors débuter le parcours. Pour ce faire, il doit sauter à cloche pied par-dessus la case 1 pour atterrir dans la case 2. Ensuite, il faut passer à cloche pied dans les cases 2 et 3. Quand le joueur arrive aux cases doubles, il doit poser un pied dans chaque case et ce en même temps (pied gauche en case 4 et pied droit en case 5). Pour le 6, il repart à cloche pied et pour les cases 7 et 8 il répète la même opération que pour les 4 et 5 (c'est-à-dire pied gauche en case 7 et pied droit en case 8).



Une fois sur les cases 7 et 8 le parcours aller est terminé, le joueur doit sauter et faire volte-face pour entamer le retour. Le retour se fait selon le même procédé expliqué au-dessus, jusqu'à la case 2. Arrivé ici, le joueur doit se pencher sur une jambe et ramasser son caillou situé sur la case 1. Il saute alors par-dessus la case 1 et revient donc à sa position de départ (case « terre »).

Si le joueur réussit le parcours sans faute il recommence le procédé en jetant cette fois son caillou sur la case 2. Il devra donc commencer à cloche pied sur la case 1 et sauter par-dessus la case 2. Au retour il ramassera donc son palet depuis la case 3.

Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs atteignent la case 8 avec leur palet. Pour gagner, le joueur doit lancer son caillou sur la case « ciel » et refaire une dernière fois le parcours aller/retour.

Attention, le joueur ne doit pas marcher sur les traits des cases où il s'arrête et ne doit pas poser les deux pieds par terre sauf dans les cases doubles (4 et 5 / 7 et 8). Si c'est le cas, il devra passer son tour et recommencer le parcours de la case « terre ». Par exemple si le joueur à son palet en case 3 et qu'il pose ses deux pieds en case 6 alors qu'il doit passer cette case à cloche pied, il doit passer son tour et revenir en case « terre » en laissant son caillou en case 3.

Si le joueur loupe son lancer de palet, il devra également passer son tour.

Variantes

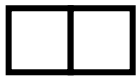
Marelle agrandie

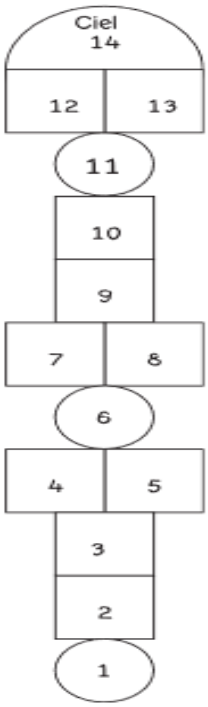
Nombre de joueurs : 4 à 5 enfants en respectant la distanciation.

Matériel : Le palet (caillou) peut être remplacé par une feuille de brouillon froissée en boule que l'élève jettera à la fin de la récréation.

But : Pour gagner à **la marelle**, le joueur doit atteindre en premier la case « ciel » en ayant effectué le parcours complet.

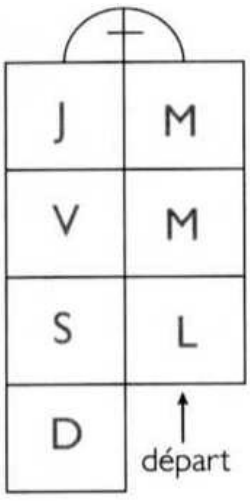
Déroulement :
Idem que pour la marelle traditionnelle mais en respectant les formes comme suit :

- A pieds joints
- A cloche pied
-  Pieds écartés



Marelle pousse-pousse

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.

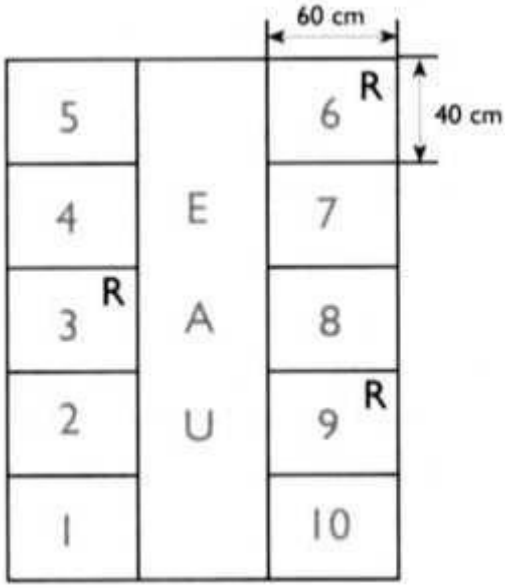


Marelle de l'eau

Le principe de jeu est le même que la marelle traditionnelle. 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.

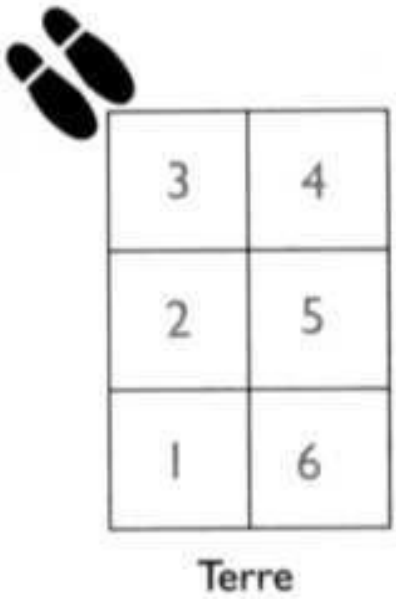
La partie se termine par une phase finale sans palet, qui consiste à parcourir la marelle à cloche-pied trois fois de suite sans se reposer.



Marelle des écoliers

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.

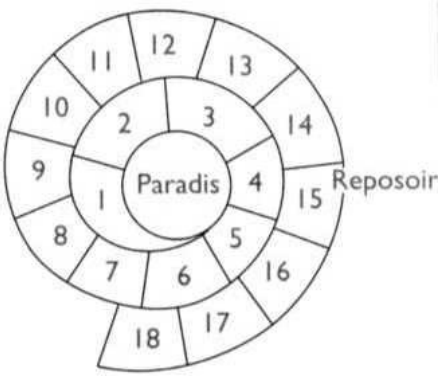


Marelle des jours

Le jeu commence comme celui de la marelle des écoliers, mais on ne doit ni poser le pied, ni lancer le palet dans l'*Enfer*.
Lorsqu'il a ramené son palet de la case du *dimanche,* le joueur le lance dans le lundi et ainsi de suite jusqu'au samedi.
Le joueur envoie alors le palet dans la *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 les flammes.

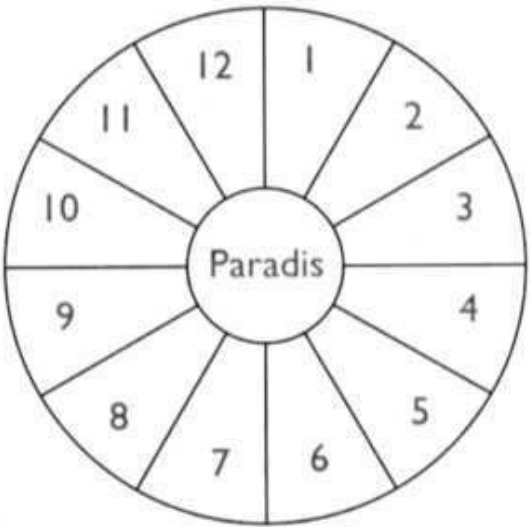
Marelle en colimaçon

C'est l'une des formes les plus anciennes de la marelle. Le palet lancé dans la première case est poussé, case par case, en sautant jusqu'au *Paradis* où l'on se repose. La case 15 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.



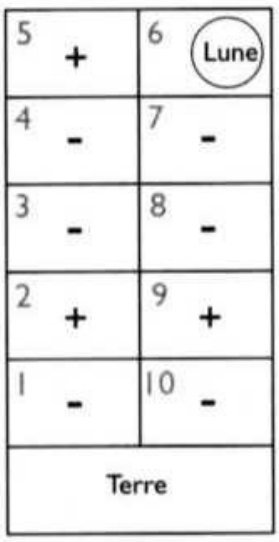
Marelle en horloge

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.



Marelle de la lune

On ne pose qu'un pied dans les cases marquées du signe moins (-) et deux pieds dans les cases marquées du signe plus (+).
Il est interdit au joueur de pénétrer dans le cercle de la Lune ou d'y faire pénétrer son palet.
Le joueur envoie donc le palet dans la case 1, saute d'un pied dans cette case, pousse le palet dans le 2.
Là, il peut poser les deux pieds. Puis il repart en poussant d'un pied le palet dans le 3, et ainsi de suite jusqu'au 10 en prenant soin d'éviter la zone de la Lune.



Marelle des nombres

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 à l'autre dans l'ordre des numéros.
Il y a 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.

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