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.

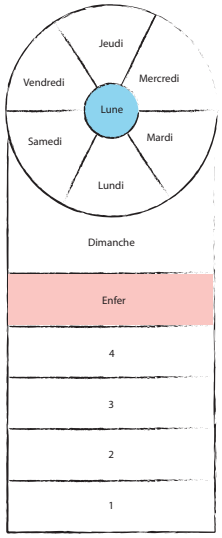
• Pour jouerà la marelle, il faut commencer par dessiner le parcours par terre avec une craie ou avec un bâton dans le sable. Pensez à adapter la taille des cases (de 30 à 40 cm de côté) à l'âge des enfants. En effet, ils doivent être capables de sauter d'une case à une autre à cloche-pied ou par-dessus 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.

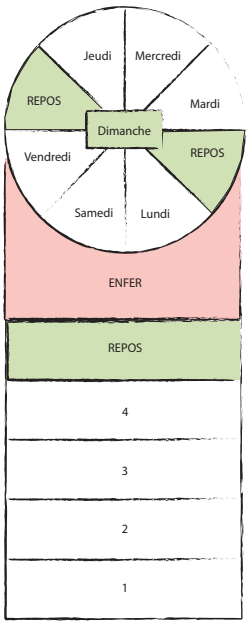
La marelle des jours

• 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

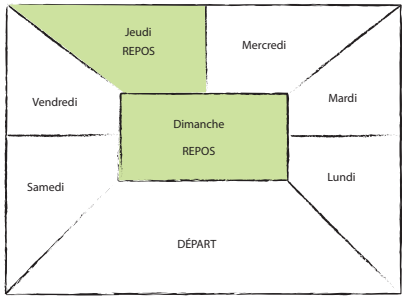
• En fonction de l'âge des participants, on peut aussi ramasser le palet, au lieu de le pousser du pied, comme dans la marelle traditionnelle. Il existe aussi une variante de la marelle des jours avec davantage de cases Repos où il est possible de poser les deux pieds.

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.

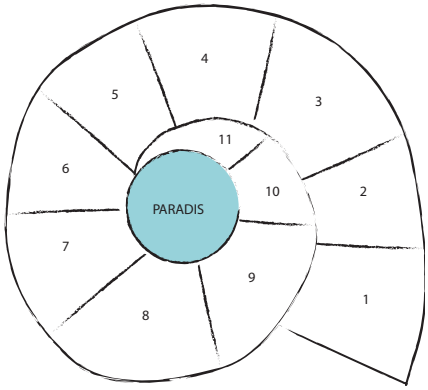
Déroulement

• 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.

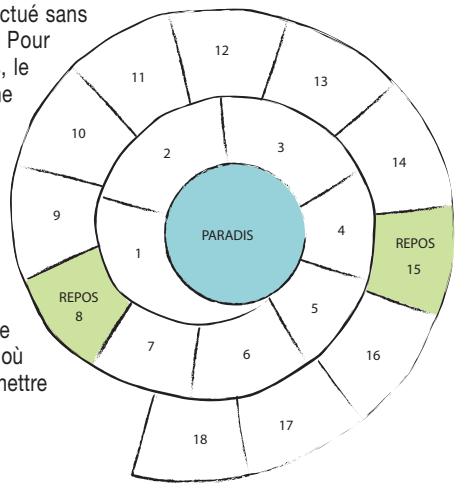


Déroulement

• 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.



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
À partir de 8 ans

THÈME
Jouer

FICHE TECHNIQUE

Par William Gassien

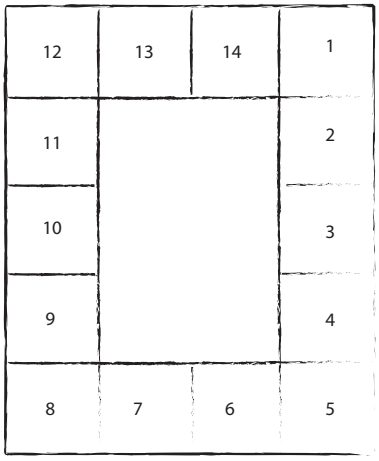
Jeux de marelles (4)

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



• 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 marais, 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

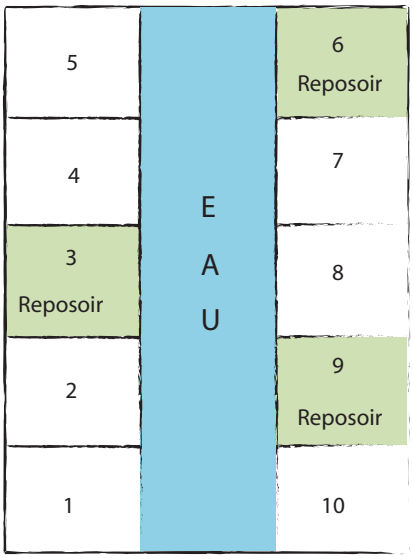
• Nommer une personne qui donne les mots. À tour de rôle, chaque joueur doit sauter sur les lettres sans tomber, sur l'une ou l'autre jambe. S'il fait une faute, il se retire et un autre joueur essaie le mot. S'il gagne, il continue jusqu'à la prochaine faute. Vous pouvez compliquer le jeux en réalisant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

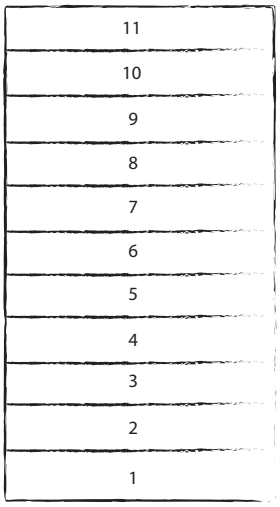
• Le principe de ce jeu est le même que dans la marelle traditionnelle (appelée aussi marelle avion). Cependant, la zone marquée EAU est interdite : le joueur qui envoie son palet dans cette zone est éliminé. Les cases 3, 6 et 9 sont des reposoirs où le joueur pose ses deux

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.



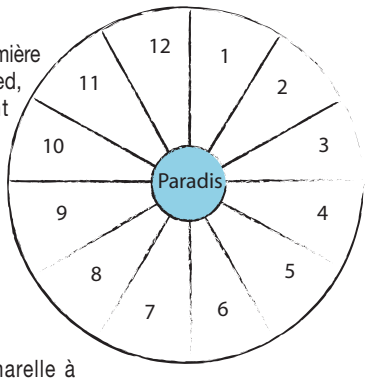
Les onze points

• 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 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.



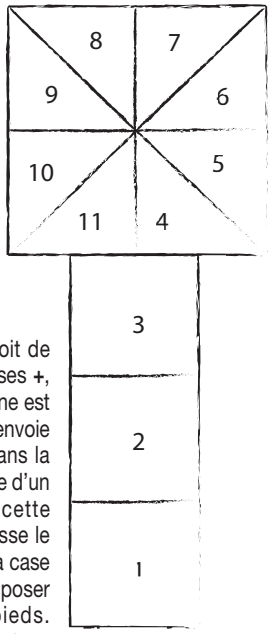
L'horloge

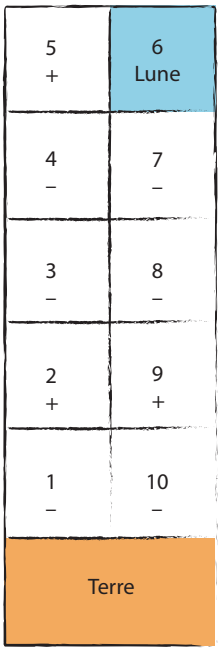
• Le palet lancé dans la première case est poussé avec le pied, case par case, en sautant jusqu'au Paradis où l'on entre à partir de la case 12. Ici, il n'y a pas de reposoir. On peut éventuellement prévoir un trajet retour.



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 1er tour un prénom, au 2e tour un nom de fleur, au 3e 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.