

marelle

2 à 6 pers.

# marelle à 12 cases

à partir de 5/6 ans

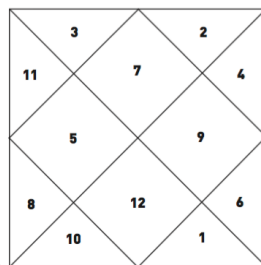
durée : env. 5 min

Les premières marelles, dès l'Antiquité, se jouaient sans doute avec un palet à pousser. D'ailleurs, J-M Lhôte dans son « Histoire des jeux de société », explique que l'origine du mot marelle est lié à «méréelle» ou au «méréau», désignant des petites pierres ou des jetons. L'évolution des marelles se pratiquant sans palet, feront le bonheur des plus jeunes de part leur plus grande accessibilité.

## matériel/terrain

1 craie.

Tracer la marelle au sol selon le schéma ci-contre.



## but du jeu

Etre la première personne à parcourir le circuit de la marelle sans mordre les lignes et sans se tromper.

## déroulement

On joue à tour de rôle. La première personne qui joue se place devant la case 1.

Chacun·e à son tour saute alternativement sur un pied et sur l'autre : 1- pied droit ; 2-pied gauche ; 3-pied droit, etc. jusqu'à la case 12, en suivant l'ordre croissant des chiffres.

Arrivé·e à la case 12, on peut poser ses deux pieds dans la case.

On doit ensuite faire le chemin inverse, en suivant l'ordre décroissant des chiffres, en sautant à chaque fois pied joints.

ATTENTION : dès qu'une personne :

- mord une ligne avec son pied ;
- pose les deux pieds au sol à l'aller du parcours ;
- se trompe dans l'ordre des cases ;

elle doit s'arrêter immédiatement et laisser quelqu'un·e d'autre essayer.

## fin de la partie

La première personne à parcourir le circuit aller/retour sans se tromper est déclarée gagnante.

## variante

Pour faciliter le jeu, on peut limiter la règle au parcours aller (sans faire le retour). On gagne lorsqu'on atteint la case n° 12.

Pour complexifier le jeu, on peut faire le parcours aller (de la case 1 à la case 12) à cloche-pied.

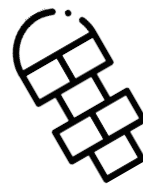


maison des jeux grenoble

association d'éducation populaire

48 quai de france 38000 grenoble 04 76 43 28 36

www.maisondesjeux-grenoble.org contact@maisondesjeux-grenoble.org



marelle

2 à 6 pers.

# marelle croisée

à partir de 5/6 ans

durée : env. 5 min

Les marelles... le jeu le plus répandu sur la planète. De Bangkok à Paris, de Captown à Stockholm ou de Buenos Aires à Sydney, la marelle se joue et se réinvente. Présentation d'une marelle sans palet où il est facile de s'emmêler les pieds...

## matériel/terrain

1 craie.

Tracer la marelle au sol selon le schéma ci-contre.

## but du jeu

Etre la première personne à parcourir le circuit de la marelle sans mordre les lignes et sans se tromper.

## déroulement

On joue à tour de rôle. La première personne qui joue se place devant la case A, puis :

saute dans la case A à cloche-pied ;

saute de la case A à la case B, puis de la case B à la case 1 à cloche-pied ; saute dans la case 3 à pieds joints en sautant par dessus la case 2 ; revient à la case 2 à cloche-pied ;

saute dans la case 4 à pieds joints en sautant par dessus la case 3 ; revient à la case 3 à cloche-pied ;

saute dans la case 5 à pieds joints en sautant par dessus la case 4 ;

etc... jusqu'à atteindre la case 8.

ATTENTION : dès qu'une personne :

- mord une ligne avec son pied ;
- pose les deux pieds au sol ;
- saute à pieds joints au lieu de sauter à cloche-pieds ;
- se trompe dans l'ordre des cases ;

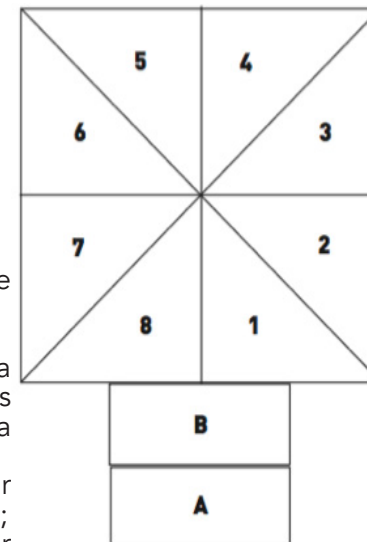
elle doit s'arrêter immédiatement et laisser quelqu'un·e d'autre essayer.

## fin de la partie

La première personne à atteindre la case 8 est déclarée gagnante.

## variantes

Faire la totalité du parcours à pieds joints. Faire la totalité du parcours à cloche-pieds.



maison des jeux grenoble

association d'éducation populaire

48 quai de france 38000 grenoble 04 76 43 28 36

www.maisondesjeux-grenoble.org contact@maisondesjeux-grenoble.org