

Quelques jeux de marelle à partir du cycle 1

Pour jouer à la marelle, il faut dessiner une marelle par terre avec une craie ou avec un bâton dans le sable.

***Matériel :** des craies, des jetons, des cailloux, des palets, des petites boites ...*

Le palet est lancé depuis une ligne située à distance de la marelle (la matérialiser)



La marelle classique

Déroulement :

Le joueur lance le caillou dans la première case puis saute à cloche-pied dans les autres cases jusqu'en haut. Il pose les pieds écartés sur les cases 4 et 5, 7 et 8. Il se repose sur le ciel puis revient. Il s'arrête en case 2 et ramasse le caillou au retour. Une fois revenu sur « TERRE », il lance le caillou sur la case numéro 2 et ainsi de suite.

- S'il marche sur les traits ni ou s'il pose les deux pieds, il s'interrompt et c'est au tour du joueur suivant.
- Si le palet n'est pas lancé dans la bonne case, c'est au tour du joueur suivant.

Variante : au lieu de ramasser le caillou au retour, on doit le pousser du pied pour le ramener sur la case TERRE.



La marelle à plusieurs

Matériel :

Quelques jetons, palets, cailloux pour chaque enfant (une couleur différente pour ceux jouant sur la même marelle).



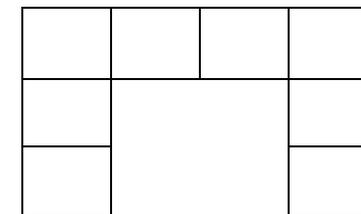
Déroulement :

Les enfants sont par groupes de 4. Chaque groupe a une marelle.

On désigne un ordre de passage. Le premier saute à pieds joints dans les cases de la première à la dernière.

- S'il réussit sans toucher les bords des cases, il choisit une case et dépose un jeton dessus. Désormais, elle lui appartient et les autres joueurs devront passer au-dessus.
- S'il échoue, c'est au suivant d'essayer.

Le jeu s'arrête quand on n'arrive plus à sauter. Celui qui a le plus de cases prises a gagné.



La marelle au carré

➤ Tracer un grand rectangle divisé en 16 cases égales (voir la figure).

Déroulement :

Le palet est d'abord placé ou jeté dans la case 1, puis on le fait circuler avec le pied en allant à cloche-pied dans la case 2 et ainsi de suite. Une fois arrivé à la case CIEL, on a terminé. On reprend du début en lançant le palet sur la case 2.

- Si on marche sur les traits ou si l'on pose les deux pieds, on s'interrompt et c'est au tour du joueur suivant.
- Si le palet n'est pas lancé dans la bonne case, c'est au tour du joueur suivant.

Lorsqu'un joueur reprend après avoir déjà joué, il jette son palet dans la case où son tour s'est interrompu.

Case reposoir : On peut s'arrêter et poser les deux pieds.

Case tempête : On saute par-dessus et le palet ne doit pas s'y arrêter.

Reposoir	4	9	Reposoir
3	5	8	10
2	6	Tempête	11
1	Reposoir	7	CIEL

Le colimaçon

Déroulement :

Le palet est d'abord placé ou jeté dans la case 1, puis on le fait circuler avec le pied en allant à cloche-pied, dans la case 2 et ainsi de suite. Une fois arrivé à la case 10, on a terminé. On reprend du début en lançant le palet sur la case 2.

Le vainqueur est celui qui le premier a joué sur toutes les cases.

- Si on marche sur les traits ou si l'on pose les deux pieds, on s'interrompt et c'est au tour du joueur suivant.
- Si le palet n'est pas lancé dans la bonne case, c'est au tour du joueur suivant.

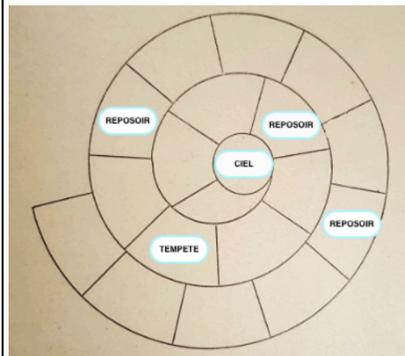
Variante :

On peut ajouter des cases au colimaçon en choisissant des cases « reposoir », « tempête » et « ciel ».

Case reposoir : On peut s'arrêter et poser les deux pieds.

Case tempête : On saute par-dessus et le palet ne doit pas s'y arrêter.

Case ciel : arrivée



La marelle aux jours en rectangle

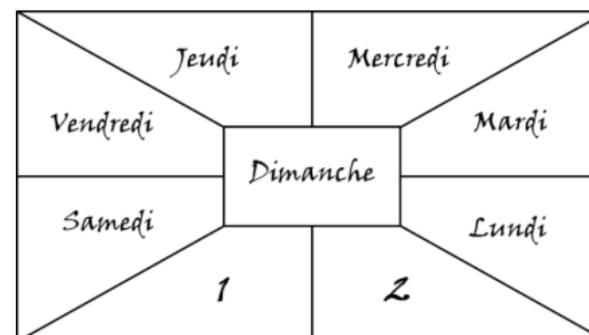
Déroulement :

Le palet est d'abord placé ou jeté dans la case 1, puis on le fait circuler avec le pied en allant à cloche-pied dans la case 2 puis dans les cases des jours de la semaine. Une fois arrivé à la case dimanche, on a terminé. On reprend du début en lançant le palet sur la case 2.

- Si on marche sur les traits ou si l'on pose les deux pieds, on s'interrompt et c'est au tour du joueur suivant.
- Si le palet n'est pas lancé dans la bonne case, c'est au tour du joueur suivant.

Lorsqu'un joueur reprend après avoir déjà joué, il jette son palet dans la case où son tour s'est interrompu.

Case reposoir : le jeudi. On peut s'arrêter et poser les deux pieds.



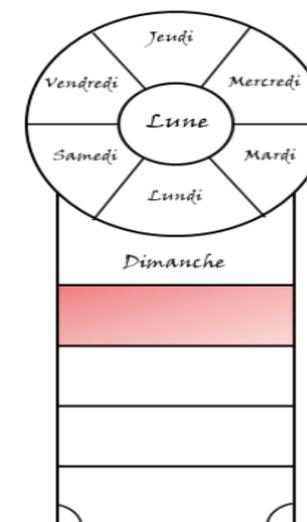
La marelle : semaine des jours composées

Déroulement :

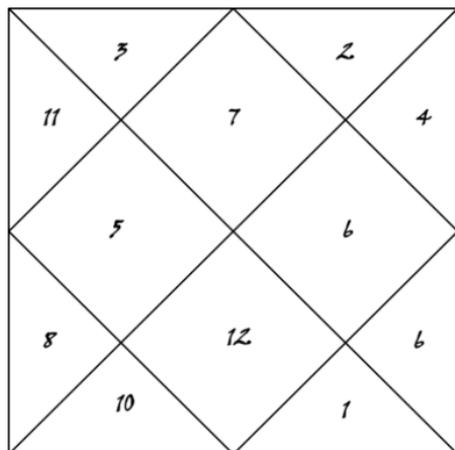
Même règle que la marelle aux jours en rectangle.

Le joueur doit progresser sur les 4 premières cases puis sur tous les jours de la semaine.

Le dimanche sert de reposoir avant de tourner en orbite autour de la lune et venir s'y poser pour sortir du jeu.



Une variante sans palet



Déroulement :

Les déplacements se font sans palet mais sans erreur du 1 au 11 en alternant pied droit et pied gauche, puis le 12 avec les deux pieds et retour à la case 1 en alternant de nouveau le pied gauche et le pied droit.

La moindre erreur arrête le joueur dans son périple et l'oblige à repartir du début.

Variante :

Faire le jeu à cloche-pied, en mettant une main derrière le dos, en frappant des mains à chaque saut ...

Le carré qui est en fait un rectangle !

➤ La marelle est composée de 6 ou 8 carrés.

Déroulement :

Le joueur lance le caillou dans la première case, il saute à cloche-pied dans la case et pousse ensuite du pied le palet dans les cases en suivant l'ordre. A la sixième case, il le fait sortir. Il reprend ensuite du début en lançant le palet dans la case 2.

- S'il marche sur les traits ni ou s'il pose les deux pieds, il s'interrompt et c'est au tour du joueur suivant.
- Si le palet n'est pas lancé dans la bonne case, c'est au tour du joueur suivant.
- Lorsqu'un joueur reprend après avoir déjà joué, il jette son palet dans la case où son tour s'est interrompu.

Case reposoir : le 4. On peut s'arrêter et poser les deux pieds.

3	4
2	5
1	6

Variable : *la croisette*

Le joueur lance le palet en 1 et saute sur un pied en 1. Il pousse le palet en 5 et saute pieds écartés en 2 et 6 puis va sur un pied en 5.

Il pousse le palet en 3, saute pieds écartés en 2 et 4, puis saute sur un pied en 3.

Il pousse le palet en 2, saute les jambes écartées en 3 et 5 puis sur un pied en 2.

Il pousse le palet en 6 et saute pieds écartés en 5 et 1 et finit sur un pied en 6. Il pousse le palet dehors et sort...

