

11 jeux de marelle

En référence document USEP 94



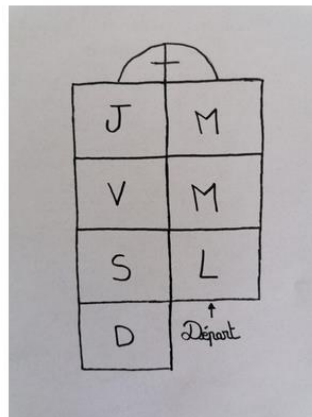
La marelle est un des jeux les plus populaires de la cour de récréation. C'est un bon moyen de divertir les enfants et elle permet de jouer sans contact. Pour jouer à la marelle, il vous faut seulement une craie et un caillou. Voici ici 11 jeux de marelle pour amuser vos enfants.

Règle de la marelle « classique » :



C'est la version la plus connue de la marelle. Le départ se fait sur la case « Terre ». Le but est d'atteindre la case « Ciel ». Pour commencer, on doit lancer le caillou sur la case 1. S'il réussit, l'enfant doit sauter par-dessus la case 1 dans la case 2 puis continuer le parcours à cloche pied sauf lorsqu'il y a deux cases côte à côte. Si le caillou sort d'une case c'est à un autre enfant de jouer. Lorsqu'un joueur est arrivé sur la case « Ciel », on refait la marelle mais dans le sens inverse. On récupère le caillou et on saute par-dessus la case 1. Le joueur doit ensuite lancer son caillou dans la case 2 et ainsi de suite...

La marelle des jours de la semaine :



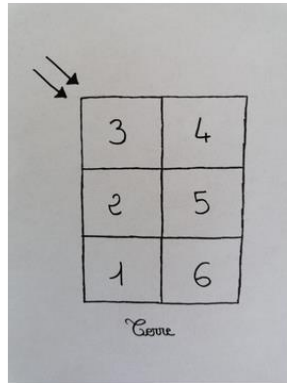
Dans cette marelle les lettres représentent les jours de la semaine. Pour avancer vous devez pousser votre caillou avec le pied qui vous permet de sauter à cloche-pied. On pousse le caillou petit à petit en respectant l'ordre des jours de la semaine.

La marelle de l'alphabet :



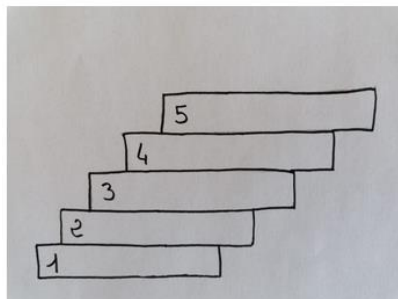
Le joueur jette le caillou sur une case. Pour se déplacer l'enfant doit sauter à pieds joints. Arrivé sur la case, le joueur doit dire un mot qui commence par la lettre de cette case.

Marelle :



Un peu dans la même style que la marelle précédente. Le joueur lance le caillou dans la case 1. Il s'engage à cloche pied sur la marelle et essaie de sortir le caillou de la marelle en le poussant avec son pied. Il lance ensuite le caillou sur la case 2 et ainsi de suite jusqu'à la case 6.

Jeu de la marelle « échelle » :



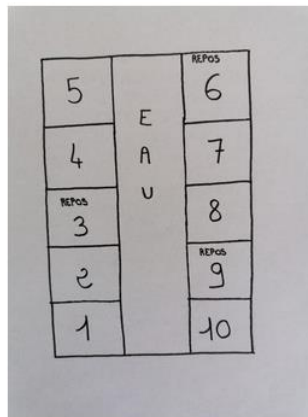
La règle du jeu est la même que la marelle précédente. Il faut pousser le caillou avec son pied en dehors de la marelle.

La marelle « Escargot » :



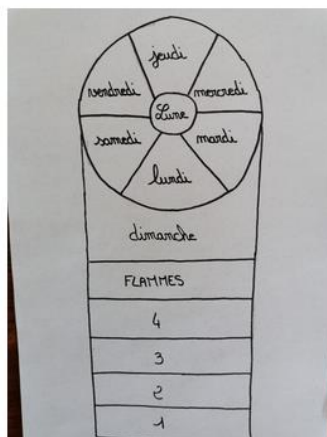
Dans cette marelle on doit pousser le caillou petit à petit de la case 1 à la case 15. On peut ensuite interdire de sauter sur les cases pairs ou sur les cases impairs. On peut aussi tout simplement lancer son caillou et le rejoindre à cloche pied en partant de la tête de l'escargot.

Jeu de la marelle EAU :



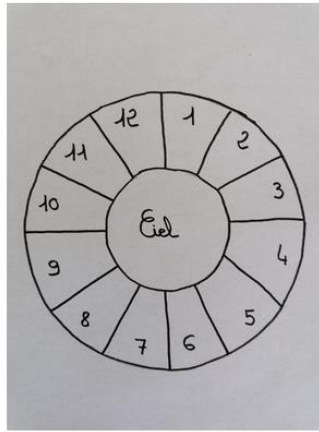
La zone d'eau est interdite. On ne doit pas lancer le caillou dans cette zone ou poser son pied. Le joueur peut poser les deux pieds sur la case 3, 6 et 9 pour se reposer.

La marelle des jours de la semaine 2 :



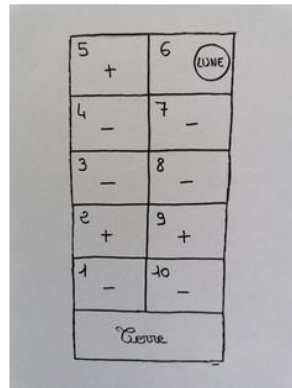
Il est interdit de lancer le caillou dans la case « Flammes », ni de poser son pied. La règle de la marelle classique s'applique mais on ajoute les cases des jours de la semaine. On peut les citer à chaque fois que l'on pose un pied dessus.

Jeu de la marelle horloge :



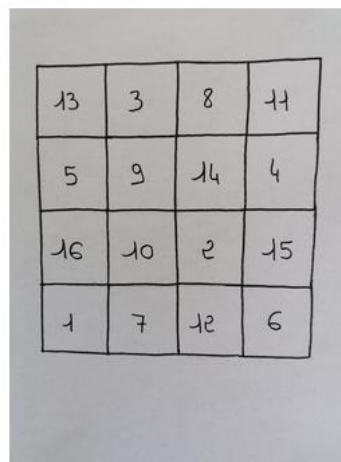
La règle du jeu de cette marelle est la même que celle de la marelle escargot. On part de la case 1 jusqu'à la case 12 puis on entre dans le ciel. Tout cela à cloche-pied en poussant le caillou.

Règle de la marelle de la Lune :



Lorsque l'on tombe sur une case « - » on ne pose qu'un pied. Sur les cases « + » on peut poser les deux pieds. Il faut à tout prix éviter la case « Lune ». L'enfant jette son caillou dans la case 1 et pose donc un pied. Il le ramasse et le jette dans la case 2 où il peut poser les deux pieds. On continue jusqu'à la case 10 et le retour sur Terre.

La marelle des nombres :



Les cases sont numérotées de 1 à 16. Il faut sauter à pieds joints dans les cases en respectant l'ordre des nombres. Arrivé à 16, on recommence dans le sens inverse puis on recommence avant de sortir de la marelle.