



## JEUX DE MARELLES



**La marelle** est un jeu très ancien auquel jouent tous les enfants du monde. *Les enfants chinois jouent au DRAGON qui ont les mêmes règles.*

Son nom viendrait du mot ancien « MEREAU » qui désignait le PALET (ou pierre plate) avec lequel on joue. MEREAU aurait donné MERELLE puis MARELLE aujourd'hui nom féminin.

**Au Moyen-Âge la marelle était autant un jeu d'adultes qu'un jeu d'enfants, filles et garçons.**

Les dessins des marelles, tracés au sol (comme les épures au Moyen-Age) varient selon les pays et les époques. Pourtant, on peut dégager trois grandes règles :

**PALET LANCÉ** : Les joueurs sautent à cloche pied dans une case de la marelle en sautant par-dessus la case où se trouve leur palet. Au retour ils ramassent le palet et sautent par-dessus la case laissée vide.

- ◆ La marelle « avion »
- ◆ La marelle « de l'eau »
- ◆ La marelle « pas chassés »
- ◆ La marelle « colimaçon »

**PALET POUSSÉ** : Les joueurs sautent à cloche-pied en poussant le palet de case en case.

- ◆ La marelle « pousse-pied »
- ◆ La marelle « des écoliers »
- ◆ La marelle « des jours »

**SANS PALET** : Les joueurs sautent d'une case à l'autre avec un défi.

- ◆ La marelle « colimaçon » (2) ou « horloge »
- ◆ La marelle « des noms »
- ◆ La marelle « des nombres »

Les marelles sont tracées « à main levée », sans mesure exacte mais répondant à des proportions :

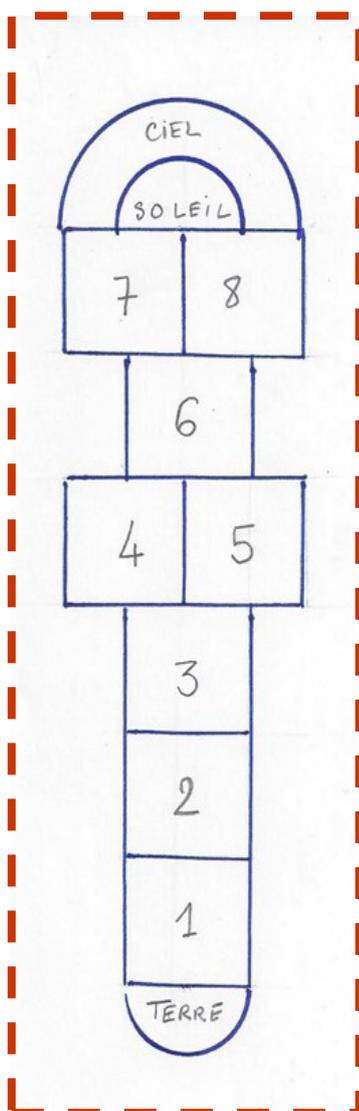
- ◆ Des cases de **même taille** (ou à peu près)
- ◆ **Suffisamment** grandes pour y poser « n'importe quel pied », mais **pas trop** pour que tout le monde puisse jouer en sautant !

Ce dossier, réalisé à l'occasion de la **semaine des mathématiques 2022 MATHS EN FORME.S** propose de retrouver ces jeux du Moyen-Age en utilisant une corde à 13 nœuds et les mesures médiévales et en fabriquant des gabarits adaptés.

Les règles et dessins sont issus du document « Jeux-rituels—CEMÉA Créteil 1982 » complété par « Les jeux de marelle—IA93 ».

Pour la DSDEN 77 : Corinne ESTIVEAU IEN Mathématiques  
Guillemette LAMY et Christophe ANSART (CPD culture scientifique)

### LA MARELLE « AVION »



Le joueur se place dans « la terre », les deux pieds au sol et envoie alors son palet dans la case 1. Si le palet ne s'arrête pas dans cette case c'est au second joueur de se placer dans la « terre » et de lancer le palet. Si le palet s'arrête dans la bonne case, le joueur saute pour retomber directement sur un pied dans la case 2 ; puis sur le même pied dans la case 3, poser les deux pieds ensemble le gauche dans la case 4 et le droit dans la case 5. Il repart d'un pied dans la case 6, puis pose les deux pieds en 7 et 8 comme il l'a fait en 4 et 5. Il fait alors demi-tour en sautant de manière à mettre le pied gauche en 8 et le droit en 7.

Le joueur recommence alors le parcours en sens inverse; il ramasse le palet avant de sauter la case dans laquelle il se trouvait puis revient dans la zone appelée « la terre ».

Quand le joueur a réussi tous ces déplacements il lance son palet dans la case 2 et recommence le même jeu en sautant à cloche-pied.

Après avoir effectué huit fois le parcours *Terre - Ciel* et retour, le joueur se place au « ciel » et accomplit huit fois le trajet *Ciel -Terre* et retour en commençant par la case 8.

Chacun des concurrents joue aussi longtemps qu'il n'a pas commis de faute. Lorsque revient son tour, le joueur reprend le jeu à l'endroit où il avait commis une faute.

Il y a faute quand le joueur a :

- lancé le palet en dehors de la marelle, en dehors de la case convenable ou sur un trait.
- marché sur un trait ou dans la case où se trouve le palet
- posé le deuxième pied à terre lorsqu'on doit être à cloche-pied.

### LA MARELLE DE L'EAU...

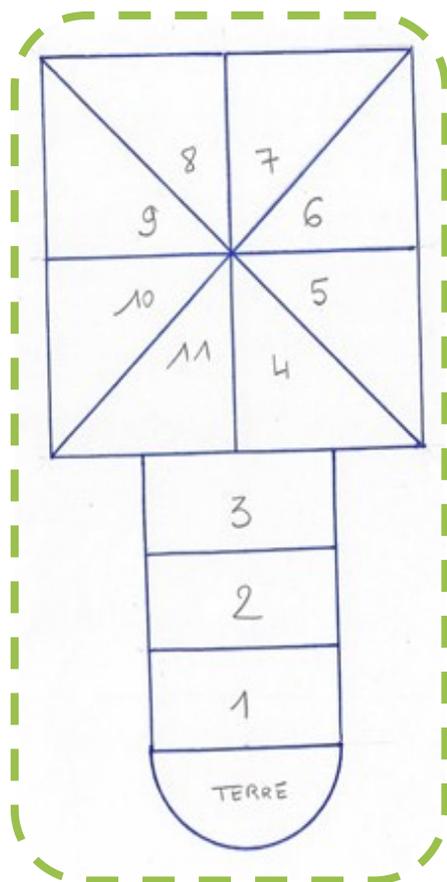
Le principe de jeu est le même que la marelle avion. Cependant, la zone marquée **EAU** est interdite: le joueur qui joue cette zone ou y envoie son palet passe son tour.

Les cases 3, 6, 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 !!!*

5	E A U	6
4		7
3		8
2		9
1		10

### LA MARELLE « DES NOMS » ou LA MARELLE « PAS CHASSÉS »



#### LA MARELLE « DES NOMS »

Le joueur parcourt la marelle à cloche-pied **sans palet**.

- Au premier tour il doit citer dans chaque case un nom de **fruit**
- Au deuxième tour un nom de **légume**
- Au troisième un nom de **fleur**
- Au quatrième un nom de **voiture**
- **Etc.**

Le joueur cède son tour lorsqu'il reste trop longtemps dans une case faute de pouvoir citer un nom assez rapidement.

#### LA MARELLE « PAS CHASSÉS »

- ⇒ Lancer le palet dans la case N°1
- ⇒ Sauter sur un pied dans les cases 2 et 3 puis poser un pied dans chacune des cases 4 et 5
- ⇒ Se déplacer en pas chassés de la case 4 à 9 et poser un pied dans chacune des cases 10 et 11
- ⇒ Sauter sur un pied les cases 3 et 2
- ⇒ Ramasser le palet et sortir en sautant au-dessus de la case 1
- ⇒ Lancer le palet dans la case N°2 etc.

Le jeu consiste à sauter à pieds joints d'une case à l'autre, dans l'ordre des numéros.

Il y a faute à chaque fois que le joueur pose le pied sur un trait ou qu'il *décolle les pieds du sol avant de sauter* dans la case suivante. Il doit alors céder son tour.

A chaque tentative, on repart de la case 1.

Arrivé à la case 16, le joueur reste dans la marelle et saute dans l'ordre inverse jusqu'à la case 1, puis sort de la marelle. S'il commet une faute pendant ce trajet il repartira au prochain tour de la case 16.

*Pour réussir, il faut retomber sur ses pieds de façon à être bien orienté pour le saut suivant.*

#### LA MARELLE « DES NOMBRES »

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

#### LA MARELLE « DES ÉCOLIERS »



3	4
2	5
1	6

Le premier joueur lance son palet dans la case N°1.

S'il manque son coup il cède son tour au 2ème joueur. S'il réussit il doit en sautant à cloche-pied, pousser le palet du pied pour le faire passer successivement dans les cases 2.3.4.5.6.

S'il commet une faute, il reprend son palet et cède la place au joueur suivant. Quand son tour revient, il reprend le jeu en envoyant le palet dans la dernière case qu'il avait atteinte avant la faute.

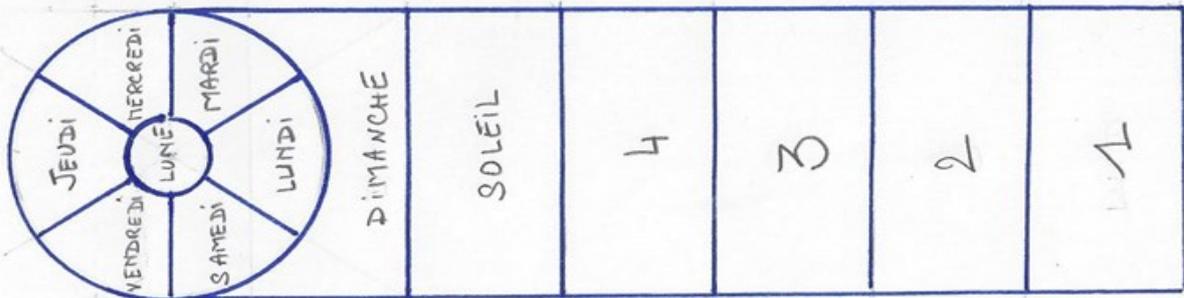
Il y a faute quand :

- ⇒ Le **joueur perd l'équilibre** et touche le sol d'une main ou du second pied. Il a cependant le droit de **se reposer dans la case 4** en posant les deux pieds sur le sol
- ⇒ Le joueur pose le pied **en dehors** de la marelle ou **sur un trait**
- ⇒ Le **palet** s'arrête hors de la marelle, sur un trait ou dans une autre case que celle où il devait aller .

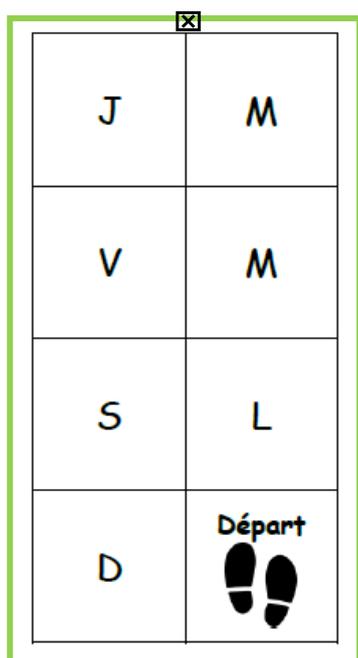
**Une variante** autorise à sauter sur ses 2 pieds hors de la marelle, à l'angle extérieur de la case 3 **tout en se retournant**

#### LA 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 la case du soleil. Lorsqu'il a ramené son palet dans la case du dimanche, le joueur le lance dans la case du lundi et ainsi jusqu'au samedi. Puis il l'envoie 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 du soleil.



## LA MARELLE « POUSSE PIED »



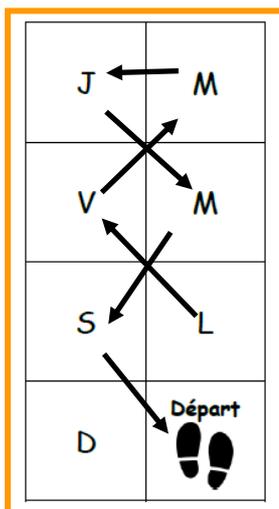
Dans ce genre de marelle, il faut pousser le palet avec le pied sur lequel on saute. Si le palet ne se trouve pas dans une position favorable, le joueur peut avoir plusieurs manœuvres à effectuer pour sortir son palet de la case où il se trouve. On convient généralement qu'il n'a pas le droit de sauter plus de trois fois de suite dans la même case.

Placés à droite de la case « dimanche », les joueurs lancent leur palet le plus près possible de la croix afin de déterminer l'ordre du jeu. La partie se joue en quatre phases : Après chacune d'elles, le trajet doit être effectué en sens inverse; c'est la *redouble*.

### Le pousse-pousse

Le joueur lance son palet dans la case **lundi**; Il saute dans cette case sur un pied et pousse son palet dans la case du **mardi**, puis du **mercredi**, du **jeudi** où il pose les deux pieds en se retournant pour repartir sur un pied en poussant son palet dans la case du **vendredi**, du **samedi**, puis du **dimanche** où il pose à nouveau les deux pieds. Repartant sur un pied il pousse son palet hors de la marelle où il retombe sur ses deux pieds.

Après avoir effectué ce tour, il lance son palet dans la case du mardi. Il saute sur un pied dans la première case, puis dans la seconde et pousse alors son palet dans la case du mercredi, puis du jeudi et ainsi de suite. Lorsqu'il a terminé son septième tour (celui du dimanche) le joueur fait la *redouble*

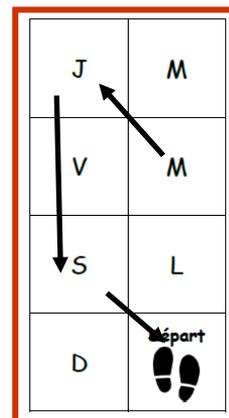
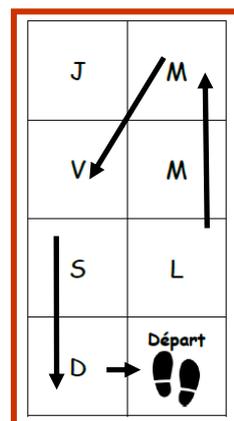


### Les croisés

La méthode de jeu reste la même mais l'ordre des cases est différent : voir la figure gauche.

### Les passe-carreaux

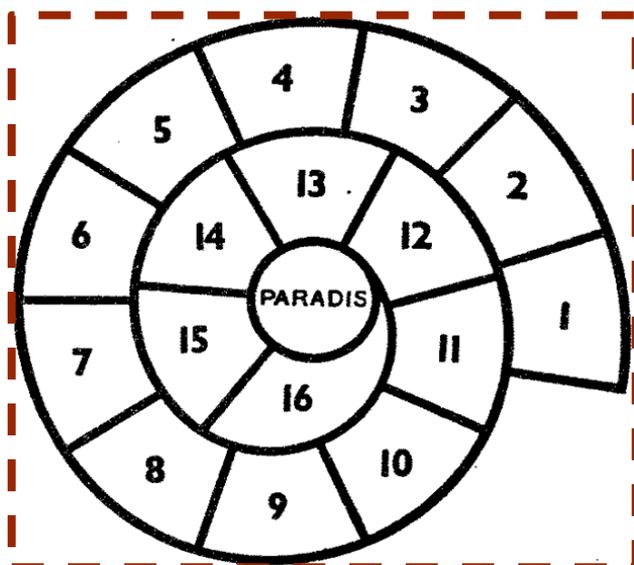
Ils se jouent en deux tours. Le trajet à suivre par le palet est indiqué sur les figures de droite. Le joueur n'a pas le droit de poser les deux pieds dans la marelle comme il le faisait pour le pousse-pousse et les croisés.



### Le tour du monde

Le joueur lance son palet dans la case du lundi et parcourt la marelle à cloche-pied en poussant son palet. Arrivé au dimanche, il saute directement au lundi, pousse son palet dans la case du mardi, refait un tour de marelle et ainsi de suite jusqu'au dimanche. Après avoir effectué le dernier tour à cloche-pied, le joueur pousse son palet à l'extérieur de la marelle où il saute à son tour.

### LA MARELLE « COLIMAÇON »



Les joueurs doivent la parcourir à cloche-pied en posant successivement le pied dans chaque case jusqu'au « paradis » et retour à la case départ.

Il y a faute quand le joueur :

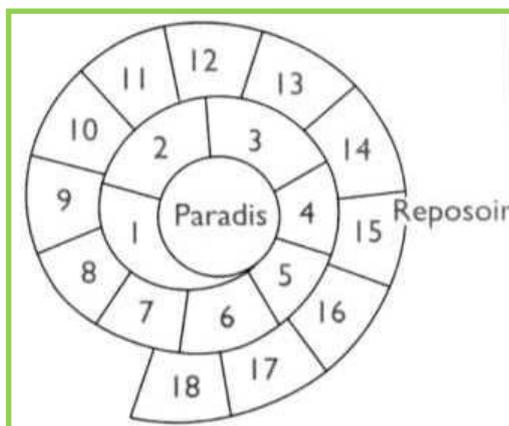
- \* perd l'équilibre
- \* saute deux fois à l'intérieur de la même case
- \* pose le pied à l'extérieur de la marelle ou sur un trait

Chambres

Le joueur qui réussit un parcours sans faute choisit une case et marque son nom dans la case. Dans la suite du jeu il pourra s'y reposer en y posant les deux pieds. Par contre les autres joueurs devront la franchir sans s'y poser. (On ne peut pas prendre le « paradis »)

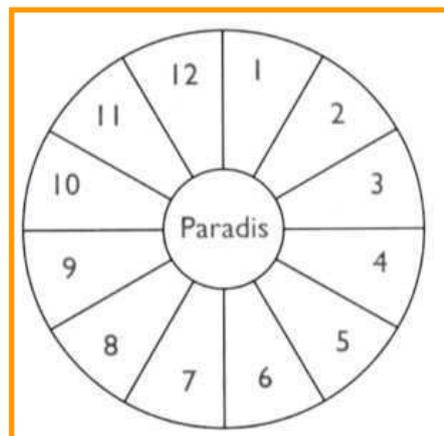
Le jeu est terminé quand toutes les cases sont prises ou (le plus souvent) quand pendant un tour, aucun des joueurs n'a accompli un parcours sans faute.

**Le joueur gagnant est celui qui a pris le plus grand nombre de cases.**



**Colimaçon 2 :** 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 peut être 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 les cases **paires**, puis les cases **impaires**, enfin **deux cases sur trois**.



### LA MARELLE « HORLOGE »

Le jeu est le même que celui du colimaçon 2. Seul le dessin est différent... et le nombre des cases.

On entre par la case 12 dans le *paradis*; il n'y a pas de reposoir.