

Cycle 3



Les dessins et les règles des marelles
sont issus du document « Jeux rituels »
(CEMEA Créteil 1982)



MESURER ET TRACER COMME AU MOYEN-ÂGE

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.

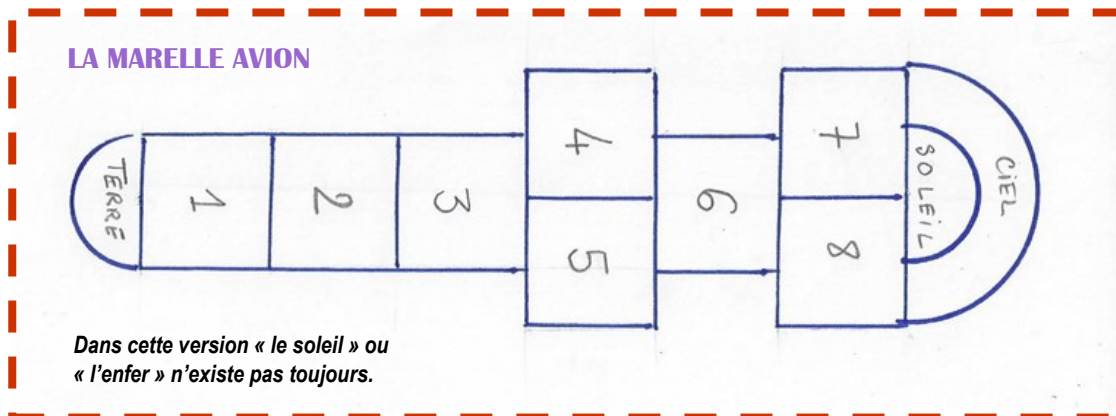
Les dessins des marelles, tracés au sol (comme les épures) varient selon les pays et les époques. Pourtant, on peut dégager trois grandes règles :

- **PALET LANCÉ** : Les joueurs sautent à cloche pied dans une case de la marelle en sautant par-dessus la case où est leur palet. Au retour ils ramassent le palet et sautent par-dessus la case laissée vide.
- **PALET POUSSÉ** : Les joueurs sautent à cloche-pied en poussant le palet de case en case
- **SANS PALET** : Les joueurs sautent d'une case à l'autre avec un défi.

Les marelles sont tracées par les enfants « 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 !

Voici trois propositions de marelles : Equipes A



Consigne : Reproduire le croquis de la marelle sur papier pointé ou quadrillé.

1. A l'aide de la corde à 13 nœuds, tracer sur **papier blanc une épure** à taille réelle **des figures** dont vous aurez besoin.
2. A partir de ce dessin, fabriquer en carton le ou les **gabarit(s)** permettant ensuite, sur le terrain, de tracer la marelle à la craie. (ne rangez pas trop vite la grande règle ou la corde ...)

Quand le tracé est réalisé, à vous de jouer !!!

*Si vous avez prévu trop grand ou trop petit, ou pas à la bonne place... attendez la **prochaine pluie**. Elle effacera vos essais et vous fera un terrain propre !*

Cycle 3



Les dessins et les règles des marelles
sont issus du document « Jeux rituels »
(CEMEA Créteil 1982)



MESURER ET TRACER COMME AU MOYEN-ÂGE

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.

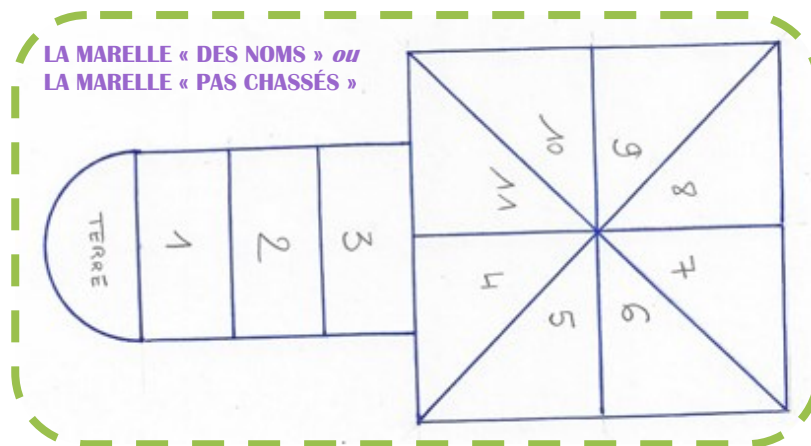
Les dessins des marelles, tracés au sol (comme les épures) varient selon les pays et les époques. Pourtant, on peut dégager trois grandes règles :

- **PALET LANCÉ** : Les joueurs sautent à cloche pied dans une case de la marelle en sautant par-dessus la case où est leur palet. Au retour ils ramassent le palet et sautent par-dessus la case laissée vide.
- **PALET POUSSÉ** : Les joueurs sautent à cloche-pied en poussant le palet de case en case
- **SANS PALET** : Les joueurs sautent d'une case à l'autre avec un défi.

Les marelles sont tracées par les enfants « 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 !

Voici trois propositions de marelles : Equipes B



Consigne : Reproduire le croquis de la marelle sur papier pointé ou quadrillé.

1. A l'aide de la corde à 13 nœuds, tracer sur **papier blanc** une **épure** à taille réelle **des figures** dont vous aurez besoin.
2. A partir de ce dessin, fabriquer en carton le ou les **gabarit(s)** permettant ensuite, sur le terrain, de tracer la marelle à la craie. (ne rangez pas trop vite la grande règle ou la corde ...)

Quand le tracé est réalisé, à vous de jouer !!!

*Si vous avez prévu trop grand ou trop petit, ou pas la bonne place... attendez la **prochaine pluie**. Elle effacera vos essais et vous fera un terrain propre !*

Cycle 3



Les dessins et les règles des marelles
sont issus du document « Jeux rituels »
(CEMEA Créteil 1982)



MESURER ET TRACER COMME AU MOYEN-AGE

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.

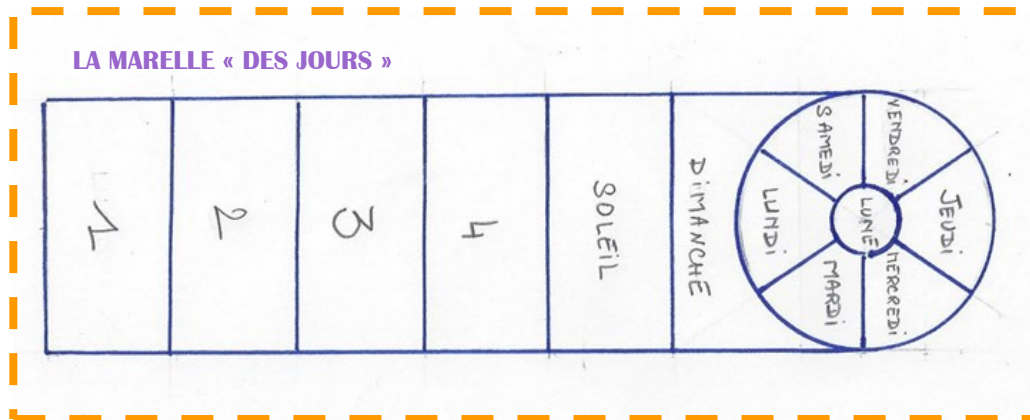
Les dessins des marelles, tracés au sol (comme les épures) varient selon les pays et les époques. Pourtant, on peut dégager trois grandes règles :

- **PALET LANCÉ** : Les joueurs sautent à cloche pied dans une case de la marelle en sautant par-dessus la case où est leur palet. Au retour ils ramassent le palet et sautent par-dessus la case laissée vide.
- **PALET POUSSÉ** : Les joueurs sautent à cloche-pied en poussant le palet de case en case
- **SANS PALET** : Les joueurs sautent d'une case à l'autre avec un défi.

Les marelles sont tracées par les enfants « 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 !

Voici trois propositions de marelles : Equipes C



Consigne : Reproduire le croquis de la marelle sur papier pointé ou quadrillé.

1. A l'aide de la corde à 13 nœuds, tracer sur **papier blanc** une **épure** à taille réelle **des figures** dont vous aurez besoin.
2. A partir de ce dessin, fabriquer en carton le ou les **gabarit(s)** permettant ensuite, sur le terrain, de tracer la marelle à la craie. (ne rangez pas trop vite la grande règle ou la corde ...)

Quand le tracé est réalisé, à vous de jouer !!!

*Si vous avez prévu trop grand ou trop petit, ou pas à la bonne place... attendez la **prochaine pluie**. Elle effacera vos essais et vous fera un terrain propre !*

Cycle 3



Les dessins et les règles des marelles
sont issus du document « Jeux rituels »
(CEMEA Créteil 1982)



MESURER ET TRACER COMME AU MOYEN-AGE

QUESTION MATHÉMATIQUE : Si vous deviez garder dans l'école UN SEUL GABARIT, unité de mesure ÉTALON de toutes vos marelles... lequel choisiriez-vous ? Précisez sa forme géométrique et ses dimensions médiévales.

DEFI N°1 :

A partir du gabarit choisi, vous pouvez proposer un **nouveau tracé de marelle**, avec de nouvelles règles qui porterait le nom de l'école ?

DEFI N°2 : Grâce à la corde à 13 nœuds et à de nouveaux gabarits, vous devriez pouvoir construire cette **MARELLE COLIMAÇON**

Envoyez-nous des photos !

RÈGLE DU JEU

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 :

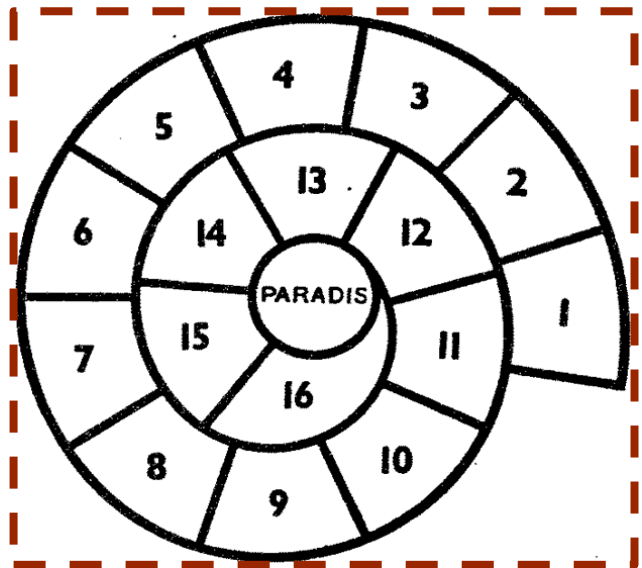
- * perd l'équilibre
- * saute deux fois à l'intérieur de la même case
- * pose le pied à l'extérieur de la marelle ou sur une ligne

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.



Voilà de quoi agrémenter pour toute l'école
les **récréations** bien sûr,

mais aussi les
« **30 minutes d'activité physique par jour** »...

A VOS PALETS!