

Rappel :

- se laver les mains 30 s avant et après l'activité,
- privilégier une activité modérée ou d'intensité moyenne,
- évoluer toujours à au moins 1 m de distance,
- éviter toutes les situations en face à face,
- tousser dans son coude, ne pas cracher, porter un masque,
- limiter l'activité en cas de difficultés respiratoires.



Le temps

- Enchaînement des actions
- Rythmes des actions (+ ou – rapides)
- Arrivé au « ciel », revenir au départ ou faire le chemin inverse
- Ajout d'une « maison » ou d'« oreilles » quand le tour est complet.

« maison » : case choisie par un joueur qui a effectué un tour complet dans laquelle il peut passer, se reposer et donner asile.

« Oreilles » : cases ajoutées quand trop de cases du jeu initial sont bloquées qui ne peuvent être transformées en « maison » et où tout le monde peut passer.

Le matériel

(Nominatif et désinfecté autant que de besoin)

Avec ou sans palet

Toutes sortes de tracés de marelle

APSA :

Jeux de Marelle

L'espace

Les formes de marelles et les règles de jeux inhérentes sont pléthore

Cf. Page suivante

Inverser l'ordre des cases

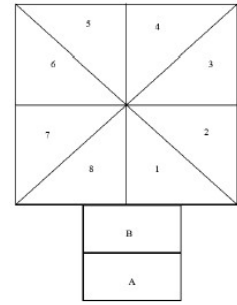
Imposer une interdiction en cases paires, en case impaires...

Les joueurs, le corps

- Modes de lancer : lancer, pousser...
- Nombre de tentatives de lancer du palet.
- Postures du lanceur : face au jeu, dos au jeu...
- Déplacements :
 - Sauts : cloche-pied, pieds joints, pieds écartés, alternés, enchainés...
 - Sens des déplacements : en avant, en arrière...
- Port du palet : en équilibre sur la main, sur le pied, sur la tête...
- De nombreuses règles de jeux sont possibles et doivent être « conventionnées » avant de jouer.
- Nombre de reposoirs

Marelle croisée :

Départ dans la case A Puis sauter à cloche-pied de A en B Sauter à pieds joints pour aller dans la case 2 Revenir dans la case 1 à cloche-pied Sauter à pieds joints (en sautant la case 2) pour aller de la case 1 à la case 3 Revenir dans la case 2 à cloche-pied Sauter à pieds joints pour aller de la case 2 à la case 4 (en sautant la case 3), etc.



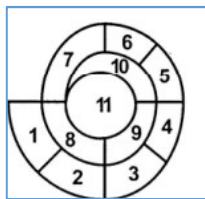
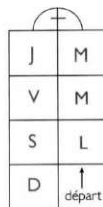
Marelle De la Terre à la lune

Départ dans la case 1 En sautant à pieds joints ou à cloche-pied, faire un aller-retour sans mettre le pied dans la case lune et en suivant l'ordre des jours de la semaine (au retour aller de samedi à dimanche). On peut aussi : franchir la case « Enfer » sans poser le pied se reposer le Dimanche. Sauter à pieds joints dans la case lune sans passer par les jours de la semaine, etc...



Les marelles « pousse - pousse ».

Dans ce genre de marelle, il faut pousser le palet avec le pied sur lequel on saute. Si le palet ne se trouve pas au bon endroit le joueur peut sauter plusieurs fois pour le pousser dans la bonne case. Au début du jeu, tous les joueurs se placent à droite de la case du dimanche et lancent leur palet le plus près possible de la croix : c'est le joueur le plus prêt de la croix qui sera le premier à jouer.

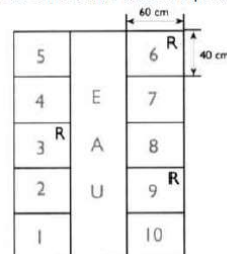


La marelle de l'eau.

Le principe de jeu est le même que la marelle avion. Cependant, la zone marquée EAU est interdite :

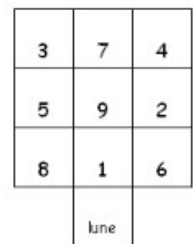
- le joueur qui joue cette zone ou y envoie son palet est éliminé.
- Les cases 3, 6 et 9 sont des stations de repos : le joueur peut poser les deux pieds.

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.



Le carré de lune :

Chaque enfant saute à pieds joints dans les cases, dans l'ordre des numéros. S'il réussit le parcours, il pose un jeton dans une case de son choix. Cette case est interdite aux autres joueurs. Le jeu s'arrête quand toutes les cases sont prises. Le gagnant est celui qui a posé le plus de jetons dans les cases.



Des ressources ont été puisées dans

- Jeux traditionnels et jeux sportifs JC Marchal Ed Vigot

- Jeux du patrimoine IA 93
- Jeux d'enfants Jeux d'antan Revue Usep <https://usep.org/wp-content/uploads/2017/09/jeux-antan-jeux-enfants.pdf>