



MOIS : JUIN 2021

La marelle est un jeu traditionnel très ancien qui provient de l'Antiquité. Il se joue avec un palet, mais un objet lesté convient très bien, et il possède toutes sortes de variantes. Le défi du mois de juin vous en propose deux.

Challenge : combien de marelles es-tu capable de finir en 2024 secondes (un peu plus de 33 minutes) ?

Organisation

Le défi peut être réalisé en autant de fois que nécessaire pour arriver aux 2024 secondes, il devra être terminé pour le 30 juin.
 Tracer dans la cour les 2 sortes de marelles à l'aide d'une grosse craie (les cases doivent être assez grandes). Prévoir un objet lesté plutôt qu'un palet ou une balle lestée qui roule (vidéos consultables sur le site). Une marelle est considérée comme terminée lorsque le joueur a lancé son palet sur la dernière case (cf règlement ci-dessous).
 La distance peut être comptabilisée pour chaque élève ou par classe, et même par école.

MARELLE 1

But du jeu : atteindre en 1^{er} la case 9 en ayant effectué le parcours complet. Se joue à partir de 2, mais on peut s'entraîner tout seul.

Règles du jeu :

- Se placer sur la case Terre ;
- Se mettre sur un pied ;
- Lancer son palet dans la case 1 ;
- Sauter à cloche-pied dans la case 2, au-dessus de la case 1 ;
- Sauter à cloche-pied dans la case 3 ;
- Cases 4 et 5 : un pied dans chaque case en même temps ;
- Case 6 : cloche-pied ;
- Cases 7 et 8 : un pied dans chaque case en même temps, puis demi-tour, toujours avec un pied dans chaque case.
- Retour identique jusqu'à la case 2.
- Case 2 : sur une jambe, ramasser son palet puis sauter au-dessus de la case 1 pour atteindre la case Terre.
- Recommencer avec le lancer sur la case 2 et ainsi de suite jusqu'au lancer case 8.
- Le jeu est gagné quand le joueur lance une dernière fois son palet sur 9 et parvient à faire une dernière fois le parcours aller/retour.

Erreurs possibles :

- Marcher sur les traits des cases où l'on s'arrête ;
- Poser 2 pieds quand il n'en faut qu'un.
- Dans ce cas on récupère son palet sur la case où il est, on laisse jouer son camarade et lorsqu'il a fini on recommence de la case Terre.
- Si le joueur loupe son lancer, il doit également passer son tour (on peut donner plusieurs essais au choix).

MARELLE 2

Même principe avec des cases en plus :
 Cercles = pieds joints
 Carrés = cloche-pied
 2 cases = pieds écartés

