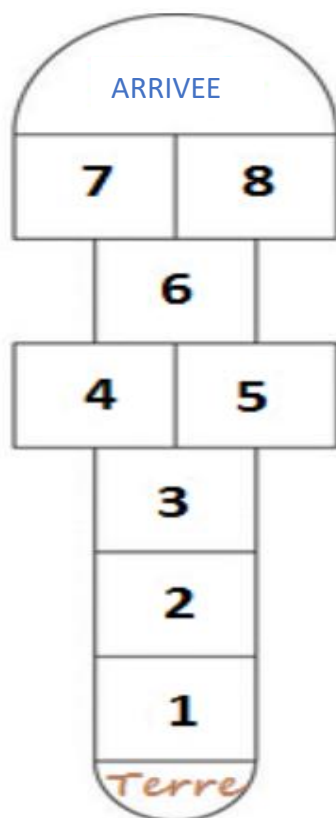


MARELLE N1  
FICHE ENSEIGNANT

Matériel : craie ou bandes plates au sol, un objet lesté que l'on peut faire fabriquer aux élèves.



**But du jeu :** atteindre en 1<sup>er</sup> la case Arrivée 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 Arrivée et parvient à faire une dernière fois le parcours aller/retour.

**Erreurs possibles :**

Marcher sur les traits des cases où l'on s'arrête ;

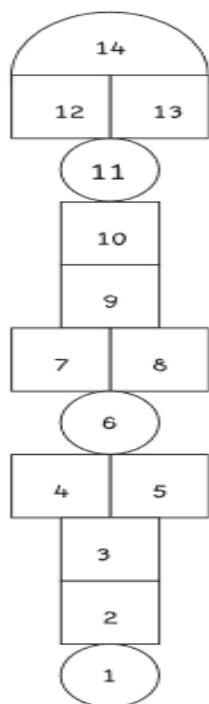
Poser 2 pieds quand il n'en faut qu'un.

Dans ce cas on laisse 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).

NB : pour se familiariser avec le parcours ou pour les plus petits, on peut commencer sans palet.  
Utiliser le palet dans un 2<sup>e</sup> temps.

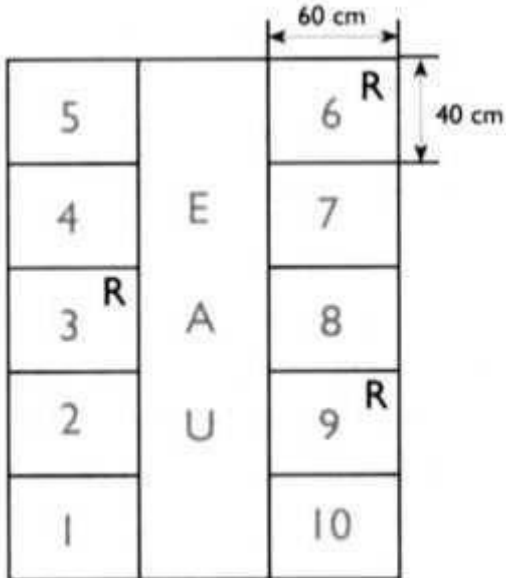
MARELLE N2  
FICHE ENSEIGNANT



Même principe que pour le niveau précédent avec des cases en plus :

- Les cercles : pieds joints (serrés) ;
- Les carrés : cloche-pied ;
- 2 cases : pieds écartés (en même temps).

MARELLE N3  
FICHE ENSEIGNANT



Même principe de jeu que pour la marelle traditionnelle.  
Cependant, la zone marquée EAU est interdite : le joueur qui met un pied dans cette zone ou y envoie son palet passe son tour.

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.

MARELLE N4  
FICHE ENSEIGNANT

5 +	6 Lune
4 -	7 -
3 -	8 -
2 +	9 +
1 -	10 -
Terre	

Même principe que pour une marelle traditionnelle.  
On ne pose qu'un pied dans les cases marquées du signe moins (-) et deux pieds dans les cases marquées du signe plus (+).  
Il est interdit au joueur de pénétrer dans la case de la Lune (case 6) ou d'y faire pénétrer son palet.

MARELLE N5  
FICHE ENSEIGNANT

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

On trace sur le sol un grand carré divisé en seize cases qui sont numérotées dans le désordre.

On part de la case 1, on lance son palet à la case 2.

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

Quand le palet est sur une case on saute vers la case suivante.

Il y a faute chaque fois que le joueur pose le pied sur un trait, ou s'il perd l'équilibre.

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

Arrivé à la case 16, le joueur reste dans la marelle et saute dans l'ordre inverse jusqu'à la case 1.

Puis il lance son palet sur la case 3 et ainsi de suite.

La partie est gagnée quand il a lancé son palet sur la case 16 et réussi à faire un aller/retour sans faute.