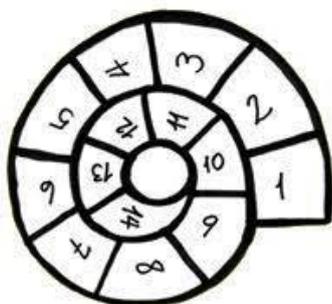


La Marelle



Vous cherchez un bon moyen pour occuper vos enfants ? La **marelle** est le jeu d'extérieur parfait pour distraire les enfants mais également pour leur apprendre à compter et à garder l'équilibre.

Un peu d'histoire

La **marelle** est un jeu parmi les plus populaires des cours de récréation. C'est probablement l'un des plus anciens jeux d'enfant. On trouve ses origines jusque dans l'antiquité ! Le nom "marelle" provient du vieux français "méreau" qui désignait le jeton ou palet ou autre caillou aplati.

La symbolique Terre et Ciel

Le tracé du dessin de la marelle (en croix ou cercle) mais aussi le nom des compartiments : Terre, Enfer, Bouillon, Reposoir, Paradis, Ciel pourraient se rapporter clairement à des **origines religieuses**. Le labyrinthe que forme le tracé pourrait également **se rapporter à la mythologie** avec notamment le célèbre labyrinthe où vivait le Minotaure.

Quel que soit le tracé, les dénominations des compartiments ont toujours la même signification :

- **Terre** : pour le départ et l'arrivée
- **Enfer** : pour désigner une zone d'obstacles à franchir
- **Ciel ou Paradis** : représente une zone de repos

Comment jouer à la marelle :

Chaque joueur se place sur la case « terre ». Le premier joueur lance le caillou dans la première case. Si le lancer est réussi il peut alors débiter le parcours. Il doit sauter à cloche pied par-dessus la case 1 pour atterrir dans la case 2. Il continue à cloche pied dans les cases simples.

Arriver aux cases doubles, il doit poser simultanément un pied dans chaque case.

Le retour se fait selon le même procédé. Arrivé à la case contenant le caillou, le joueur doit se pencher sur une jambe et le ramasser. Il saute alors par-dessus la case et revient à sa position de départ (case « terre »).

Si le joueur réussit le parcours sans faute il recommence le procédé en jetant cette fois son caillou sur la case suivante et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne la case 8 avec son caillou. Pour gagner, le joueur doit lancer son caillou sur la case « ciel » et refaire une dernière fois le parcours aller/retour.

Attention, le joueur ne doit pas marcher sur les traits des cases où il s'arrête et ne doit pas poser les deux pieds par terre sauf dans les cases doubles. Si c'est le cas, il devra passer son tour et recommencer le parcours de la case « terre ».

Si le joueur loupe son lancer de caillou il devra également passer son tour.

Pour gagner à la **marelle**, le joueur doit atteindre en premier la case « ciel » en ayant effectué le parcours complet.

