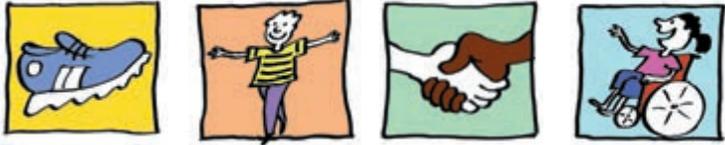


# Allez jouer à la marelle!

## Marelle du marais



### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 2 joueurs de 6 à 10 ans
- une aire à surface dure et de la craie de trottoir

### Déroulement du jeu

- Tracez une marelle (cf. figure ci-contre) assez grande. Les cercles sont les pierres de gué et l'espace entre les pierres représente le marais infesté de sangsues et de serpents d'eau. Les joueurs doivent traverser le marais en restant sur les pierres. Les pierres de gué doivent être placées assez près l'une de l'autre pour qu'un joueur puisse sauter de l'une à l'autre.
- Le premier joueur commence sur la première pierre de clouche-pied gué et saute sur le même pied jusqu'à la pierre 14. Lorsqu'il arrive à la pierre 14, il se retourne et retrace son chemin jusqu'à la pierre de départ.
- Si le joueur survit, il recommence à sauter sur les pierres impaires. Son prochain défi est de sauter sur les pierres paires.
- Si le joueur atterrit sur les deux pieds ou si un pied touche le marais, son tour est terminé.
- Le premier joueur à avoir complété toutes les étapes du circuit est déclaré vainqueur.



### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Action – comment se déplacer dans la marelle
  2. Limites/aire de jeu
  3. Formation de paires
  4. Qu'est-ce qu'un tour?

# Allez jouer à la marelle!

## Découvrez l'univers

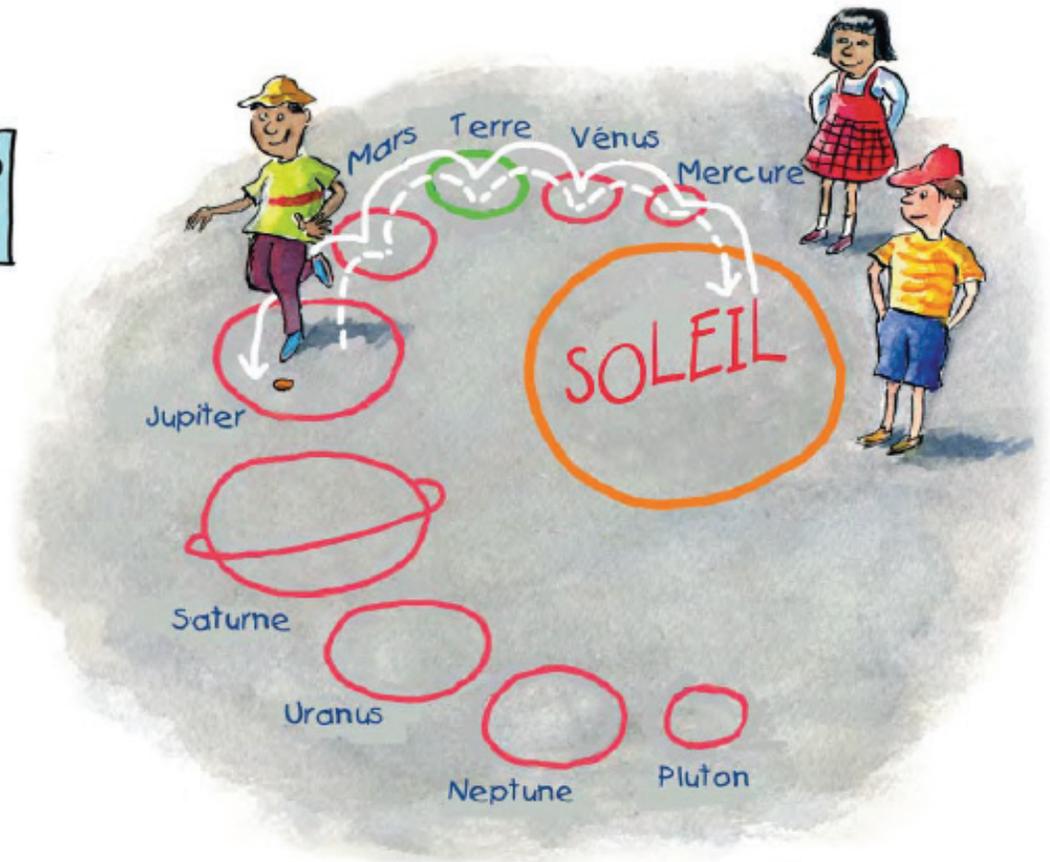


### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 2 joueurs de 6 à 10 ans
- un caillou/marqueur par joueur
- une aire à surface dure et de la craie de trottoir

### Déroulement du jeu

- Tracer la marelle (cf. figure ci-contre) suivante composée de cercles assez grands. Les planètes (cercles) doivent être placées suffisamment près les unes des autres pour que le joueur puisse passer de l'une à l'autre sur un pied.
- Le premier joueur se place sur Soleil, la case de départ. Il lance son marqueur sur Mercure. Il saute de Soleil à Mercure, ramasse le marqueur et retourne à la case de départ.
- Le joueur lance ensuite son marqueur sur Vénus. Il saute sur un pied jusqu'à Vénus, ramasse son marqueur et retourne à la case de départ (Soleil).
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le joueur se soit rendu à chaque planète.
- Si le joueur lance son marqueur sur la mauvaise planète, manque une planète, touche le sol de son autre pied ou atterrit sur une ligne, son tour est terminé et c'est au tour du prochain joueur.
- Tous les joueurs qui terminent le circuit sont déclarés vainqueurs.



### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Action – comment traverser le circuit
  2. Limites (le tracé peut être un grand cercle avec les planètes à l'intérieur)
  3. Formation de paires
  4. Qu'est-ce qui signale la fin d'un tour?

# Allez jouer à la marelle!

## Marelle du dragon



### Ce dont vous aurez besoin

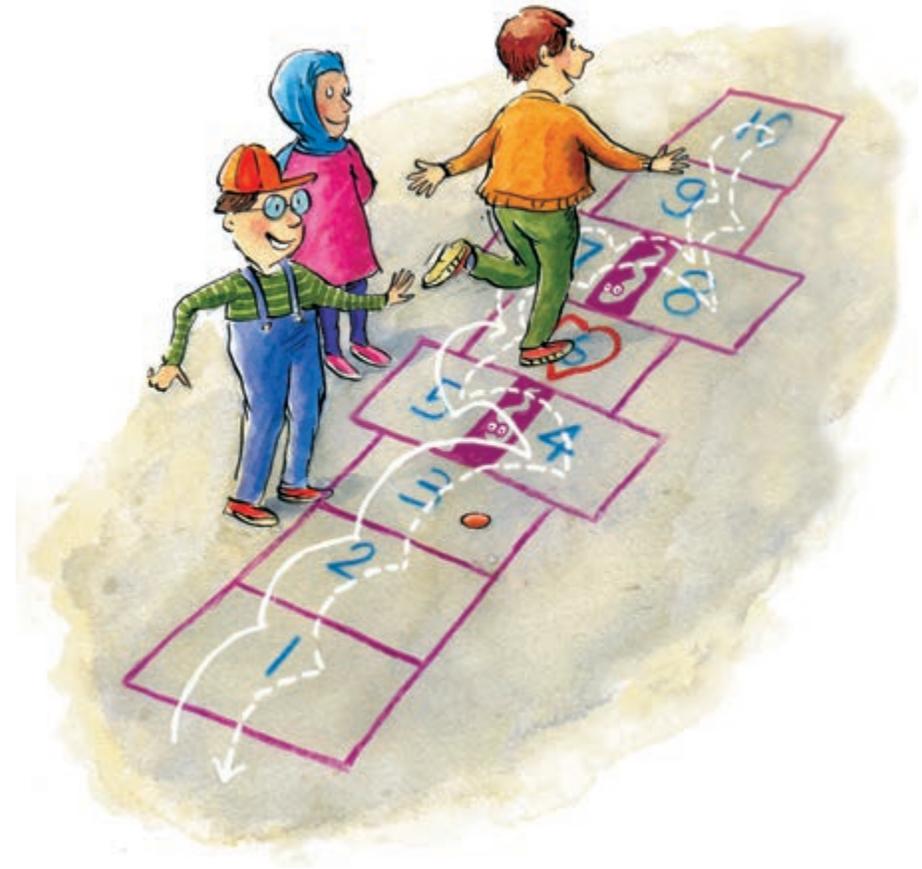
- au moins 2 joueurs de 6 à 10 ans
- un caillou/marqueur par joueur
- une aire à surface dure et de la craie de trottoir

### Déroulement du jeu

- Tracez une marelle (cf. figure ci-contre) assez grande. Les endroits ombragés entre les cases 4 et 5 et 7 et 8 sont appelés dragons.
- Le premier joueur lance son marqueur sur la case 1. Il saute à cloche-pied par-dessus la case 1 à la case 2 et continue jusqu'à la case 10.
- Un joueur doit sauter par-dessus toute case contenant un marqueur.
- Le joueur continue son tour, lançant son marqueur sur les cases 3 à 9 respectivement.
- Si son marqueur tombe :
  - a) sur un dragon, il doit retourner à la case 2;
  - b) dans le coeur de la case 6, il peut directement passer à la case 9.
- À la case 10, il se retourne et peut changer de pied. Il revient à la case de départ en ramassant son marqueur en chemin.
- Si le joueur lance son marqueur dans la mauvaise case ou dans une case contenant déjà un marqueur, s'il touche le sol de son autre pied ou atterrit sur une ligne, son tour est terminé.
- Tous les joueurs qui complètent le circuit sont déclarés vainqueurs.

### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Action – comment se déplacer dans la grille
  2. Limites/aire de jeu
  3. Formation de paires
  4. Quelles sont les actions qui mettent fin à un tour?



# Allez jouer à la marelle!

## Marelle Ciel et Terre

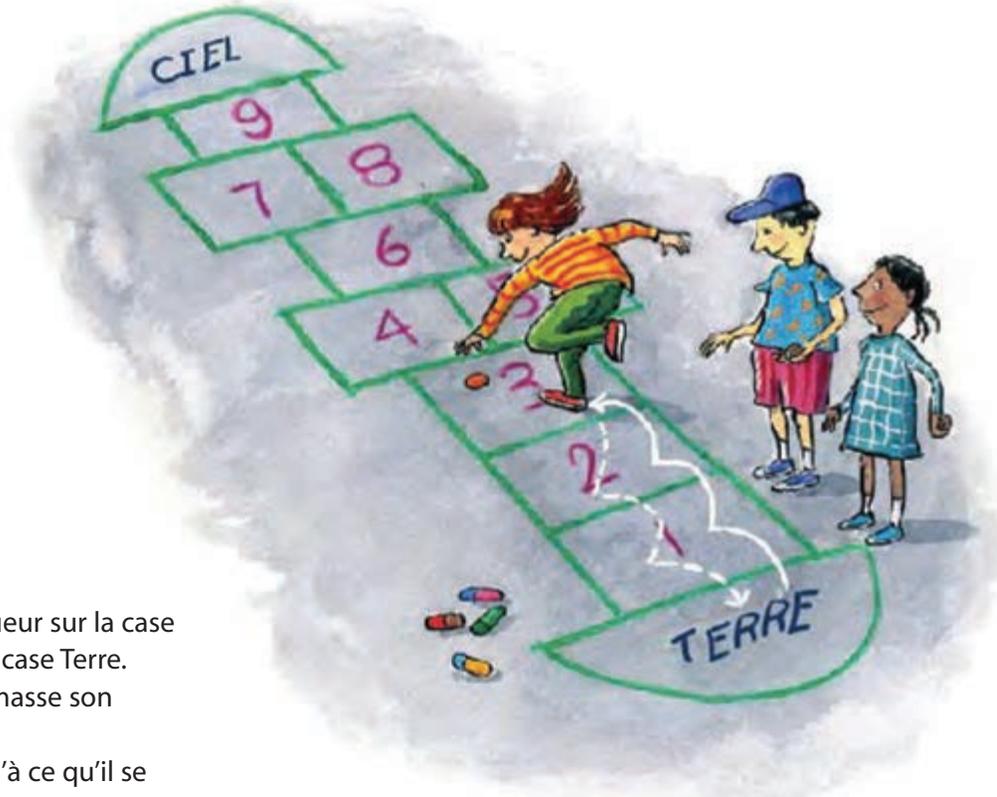


### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 2 joueurs de 6 à 12 ans
- un caillou/marqueur par joueur
- une aire à surface dure et de la craie de trottoir

### Déroulement du jeu

- Tracez une marelle (cf. figure ci contre), assez grande.
- Le premier joueur se tient sur la case Terre (case de départ) et lance son marqueur sur la case 1. Il saute à cloche-pied sur la case 1, ramasse son marqueur, puis retourne à la case Terre.
- Le joueur lance ensuite son marqueur à la case 2, saute sur la case 1, puis 2, ramasse son marqueur, se retourne et saute sur la case 1 puis revient sur Terre.
- Le joueur poursuit de cette façon lançant son marqueur sur chaque case jusqu'à ce qu'il se soit rendu à la case Ciel.
- Si le joueur lance son marqueur dans la mauvaise case, s'il touche le sol de son autre pied, de sa main ou atterrit sur une ligne, son tour est terminé.
- Une fois qu'il a terminé le circuit, il se tient sur la case Terre, le dos à la case Ciel et lance son marqueur par-dessus son épaule. Si le marqueur atterrit sur une case, cette case devient libre. Le joueur a le droit d'atterrir à deux pieds sur une case libre.
- Le joueur se tourne maintenant et saute à cloche-pied sauf dans la case libre.
- Si le marqueur n'atterrit pas sur une case, le joueur doit sauter à cloche-pied en tenant son marqueur de la façon déterminée par les autres joueurs. Il se peut qu'il doive le tenir sur sa tête, sa main ou son pied.
- Tous les joueurs qui terminent les différents parcours sont déclarés vainqueurs.



### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Action – comment se déplacer dans la marelle
  2. Limites
  3. Formation de paires
  4. Quand un tour est-il terminé?



# Allez jouer à la marelle!

## Marelle ordinaire



### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 2 joueurs de 6 à 10 ans
- un caillou/marqueur par joueur
- une aire à surface dure et de la craie de trottoir

### Déroulement du jeu

- Tracez une marelle (cf. figure ci-contre).
- Tous les joueurs placent leur marqueur dans la case 1.
- Le premier joueur saute à cloche-pied sur la case 2 par-dessus la case 1. Sur le même pied, il continue à sauter dans les cases de la marelle. Il se retourne et revient. Arrivé à la dernière case, il se penche et ramasse son marqueur sans toucher les autres, saute par-dessus cette case et hors des limites du jeu.
- Le prochain joueur lance son marqueur dans la case 2, saute dans la case 1 et par-dessus la case 2 et continue jusqu'au bout, ramassant son marqueur au retour.
- Si le joueur lance son marqueur dans la mauvaise case, s'il touche le sol de son autre pied ou d'une main ou atterrit sur une ligne, son tour est terminé.
- Une fois que le joueur termine le jeu, il replace son marqueur sur le dos d'une de ses mains et saute d'un bout à l'autre de la marelle sans laisser tomber le marqueur.
- Tous les joueurs qui complètent ces parcours sont déclarés vainqueurs.



### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Action – comment se déplacer dans la marelle
  2. Limites/aire de jeu
  3. Formation de paires
  4. Qu'est-ce qui met fin à un tour?

# Allez jouer à la marelle!

## Marelle du quartier



### Ce dont vous aurez besoin :

- de 3 à 6 joueurs de 8 à 12 ans
- 1 marqueur et au moins 4 petits sacs de haricots par joueur
- une aire à surface dure et de la craie de trottoir

### Déroulement du jeu

- Tracez une marelle (cf. figure ci-contre) assez grande.
- Le premier joueur lance son marqueur sur la case 1. Il saute à cloche-pied sur la case 1, puis botte son marqueur de son autre pied jusqu'à la case 2. Il continue de la même façon jusqu'à ce que le marqueur soit passé par toutes les cases.
- Lorsque le joueur arrive à la case 8, il se tient le dos à la marelle et lance un marqueur maison par-dessus sa tête sur l'aire de jeu. La case sur laquelle tombe le marqueur devient la maison où, à son prochain tour, le joueur pourra se tenir sur ses deux pieds et se reposer.
- Une fois que le joueur a lancé le marqueur maison, son tour est terminé et le tour passe au prochain joueur. Ce dernier termine la marelle et essaie d'obtenir une maison.
- Un joueur perd son tour s'il botte le marqueur dans la mauvaise case, s'il touche le sol avec les deux pieds ou atterrit sur une ligne. Si l'une de ces situations se produit, son marqueur demeure dans la marelle. À son prochain tour, il commencera à cet endroit.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur termine la marelle et ajoute une maison.
- Le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de maisons.



### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Action – comment se déplacer dans la marelle
  2. Limites/aire de jeu
  3. Formation de paires

# Allez jouer à la marelle!

## Marelle en colimaçon



### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 2 joueurs de 6 à 8 ans
- un caillou/marqueur par joueur
- une aire à surface dure et de la craie de trottoir

### Déroulement du jeu

- Tracez une marelle en colimaçon (cf. figure ci-contre) assez grande.
- Le premier joueur commence par lancer son marqueur sur la case 1. Il saute à clochepied sur la case 1, ramasse son marqueur et sort de la marelle.
- Le joueur lance alors son marqueur dans la case 2, saute sur la case 1, puis 2, ramasse son marqueur et revient à la case de départ.
- Le joueur continue en lançant son marqueur dans chacune des cases jusqu'à ce qu'il ait terminé la marelle.
- Si le joueur lance son marqueur dans la mauvaise case, s'il touche le sol de son autre pied ou d'une main ou s'il atterrit sur une ligne, son tour est terminé.
- Tous les joueurs qui terminent le circuit sont déclarés vainqueurs.

### Variante

- Lorsqu'un joueur atterrit sur la case où se trouve son marqueur, il se tient sur un pied, compte à voix haute jusqu'au chiffre indiqué sur la case sur laquelle il se trouve.



### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Action – comment se déplacer dans la marelle
  2. Limites/aire de jeu
  3. Formation de paires
  4. Qu'est-ce qui met fin à un tour?

# Allez jouer à la marelle!

## Marelle du village



### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 2 joueurs de 8 à 12 ans
- une aire à surface dure et de la craie de trottoir



### Déroulement du jeu

- Tracez une figure de marelle (cf. figure cicontre) assez grande.
- Le joueur commence par sauter sur la case 1 avec son pied gauche, sur la case 2 avec son pied droit, sur la case 4 de son pied gauche, sur la case 3 de son pied droit, sur la case 1 de son pied gauche, sur la case 2 de son pied droit, puis sort de la marelle.
- S'il y parvient, il fait les mêmes mouvements dans la prochaine rangée. Pied gauche sur la case 5, pied droit sur la case 6, pied gauche sur la case 8, pied droit sur la case 7, pied gauche sur la case 5, pied droit sur la case 6, pied gauche sur la case 4, pied droit sur la case 3, pied gauche sur la case 1, pied droit sur la case 2 puis sort de la marelle. Cela se poursuit jusqu'à ce que le joueur ait traversé les 16 cases de la marelle.
- Si le joueur touche le sol de ses deux pieds ou atterrit sur une ligne, son tour est terminé.
- Tous les joueurs qui complètent le circuit sont déclarés vainqueurs.



### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Action – comment traverser la marelle
  2. Limites/aire de jeu
  3. Formation de paires
  4. Qu'est-ce qui met fin à un tour?