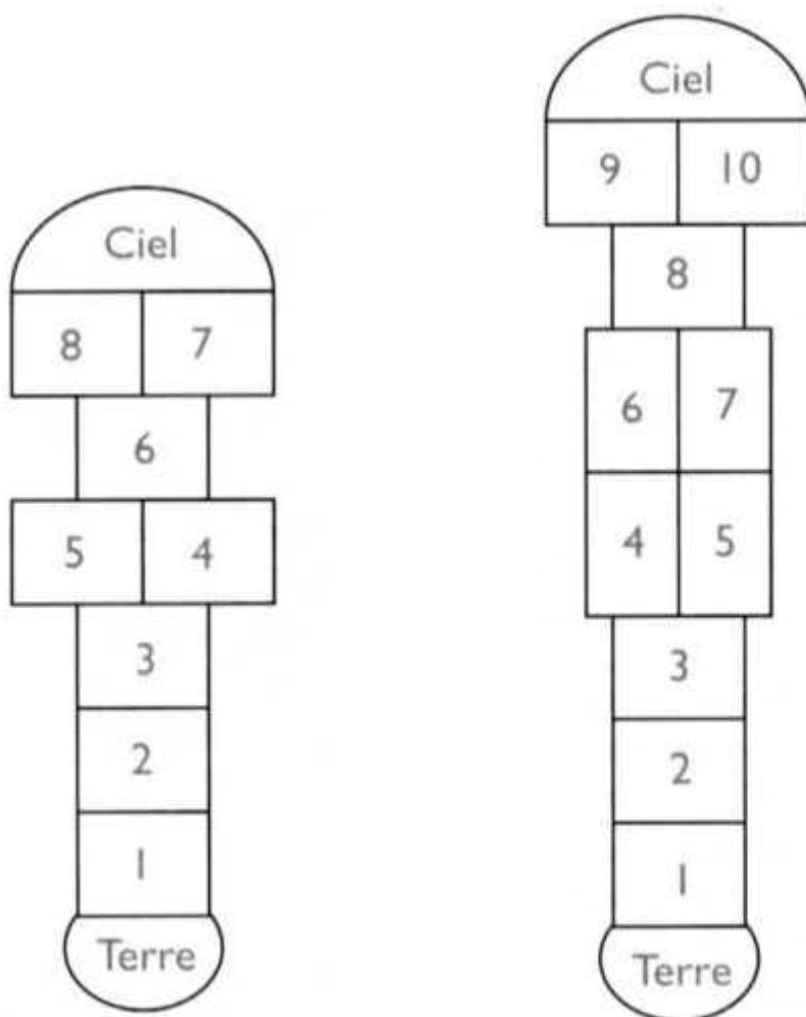


LES JEUX DE MARELLE.

La marelle avion



Cette forme de marelle est la plus pratiquée en France.

Le joueur se place dans « la terre », les deux pieds au sol ; le joueur envoie alors son palet dans la case 1 en le faisant glisser sur le sol. Si le palet ne s'arrête pas dans cette case c'est au second joueur de se placer dans la « terre » et de lancer le palet.

Si le palet s'arrête dans la bonne case, le joueur saute pour retomber directement sur un pied dans la case 2 ; le joueur va alors sauter sur le même pied dans la case 3, puis poser les deux pieds ensemble le gauche dans la case 4 et le droit dans la case 5.

Le joueur repart d'un pied dans la case 6, puis pose les deux pieds en 7 et 8 comme il l'a fait en 4 et 5.

Le joueur fait alors demi-tour en sautant de manière à mettre le pied gauche en 8 et le droit en 7.

Le joueur recommence alors le parcours en sens inverse ; il ramasse le palet avant de sauter la case dans laquelle il se trouvait puis revient dans la zone appelé « la terre ».



Si le joueur a réussi tous ces déplacements il lance son palet dans la case 2 et recommence le même jeu en sautant à cloche-pied.

Après avoir effectué huit fois le parcours *Terre - Ciel* et retour, le joueur monte au *Ciel* et accomplit huit fois le trajet *Ciel -Terre* et retour en commençant par la case 8.

Ce voyage terminé, le joueur retourne sur la *Terre* ; le dos tourné à la marelle, il lance son palet soit par-dessus sa tête, soit entre les jambes. S'il tombe dans une case, il y inscrit son nom : c'est sa chambre ; il a le droit d'y poser les deux pieds, tandis que les autres joueurs ne devront pas y pénétrer, ni y lancer leur palet. Un joueur a trois essais pour que le palet tombe dans une case ; s'il ne réussit pas il passe son tour et fera un nouvel essai lorsque reviendra son tour de jeu.

Chacun des concurrents joue aussi longtemps qu'il n'a pas commis de faute.

Est considéré comme une faute le fait:

- de lancer le palet en dehors de la marelle, en dehors de la case convenable ou sur un trait
- de marcher sur un trait ou dans la case où se trouve le palet
- de poser le deuxième pied à terre lorsqu'on doit être à cloche-pied.

Lorsque revient son tour, le joueur reprend le jeu à l'endroit où il avait commis une faute.

La partie est terminée lorsque toutes les cases sont transformées en chambres et le gagnant est celui qui en possède le plus grand nombre.

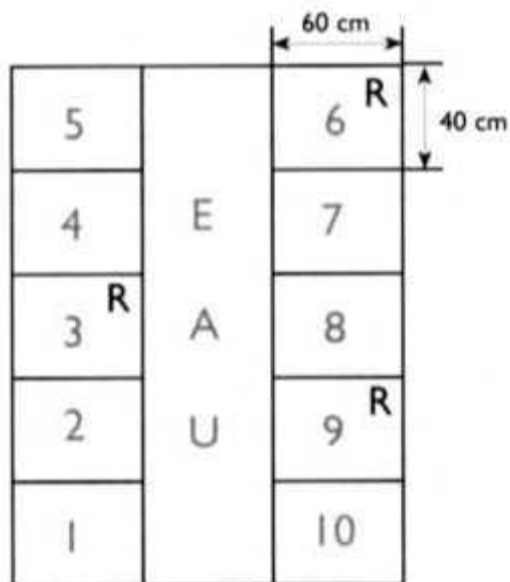


La marelle de l'eau.

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.

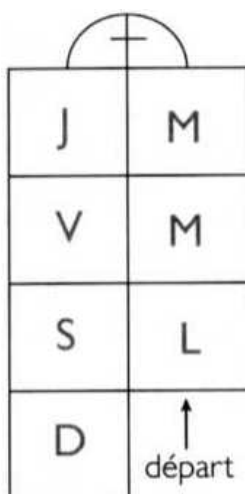
La partie se termine par une phase finale sans palet, qui consiste à parcourir la marelle à cloche-pied trois fois de suite sans se reposer.



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.

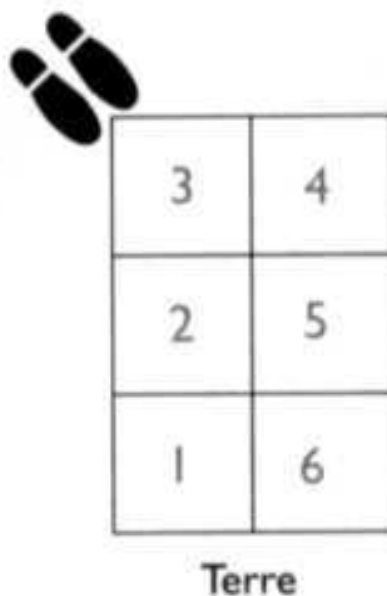
Au début du jeu, tous les joueurs se placent à droite de la case du *dimanche* et lancent leur palet le plus près possible de la croix : c'est le joueur le plus prêt de la croix qui sera le premier à jouer.



La marelle des écoliers

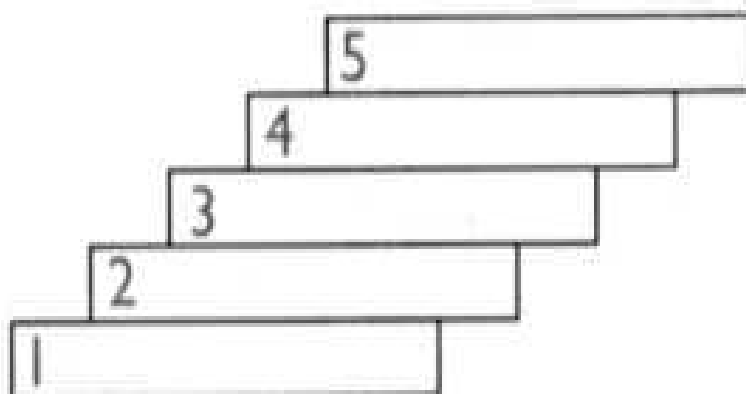
Le joueur se place dans « la terre » et lance le palet dans le carré n°1. Il saute alors à cloche-pied dans ce carré. En restant à cloche-pied il essaie d'en faire sortir le palet en direction de la *Terre*.

Puis le joueur lance le palet dans le carré n°2; il se rend à cloche-pied dans cette case pour ramener le palet de la même façon dans la case 1 puis sur la *Terre*. Et l'on continue ainsi jusqu'à la case 6.



Le carré échelle

Même jeu que la marelle des écoliers.

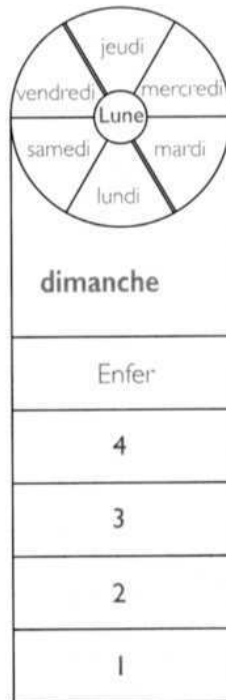


La marelle des jours

Le jeu commence comme celui de la marelle des écoliers, mais on ne doit ni poser le pied, ni lancer le palet dans l'*Enfer*.

Lorsqu'il a ramené son palet de la case du *dimanche*, le joueur le lance dans le lundi et ainsi de suite jusqu'au samedi.

Le joueur envoie alors le palet dans la *Lune*, le pousse du pied du *samedi* au lundi et, d'un seul coup, lui fait traverser la marelle dans toute sa longueur en évitant les flammes.

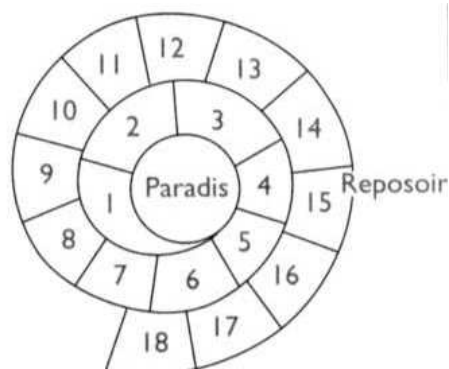


Le colimaçon

C'est l'une des formes les plus anciennes de la marelle. Le palet lancé dans la première case est poussé, case par case, en sautant jusqu'au *Paradis* où l'on se repose. La case 15 est généralement un *Reposoir* où le joueur est autorisé à poser les deux pieds.

Après le trajet en sens inverse, un second aller-retour est effectué sans arrêt au *Paradis*.

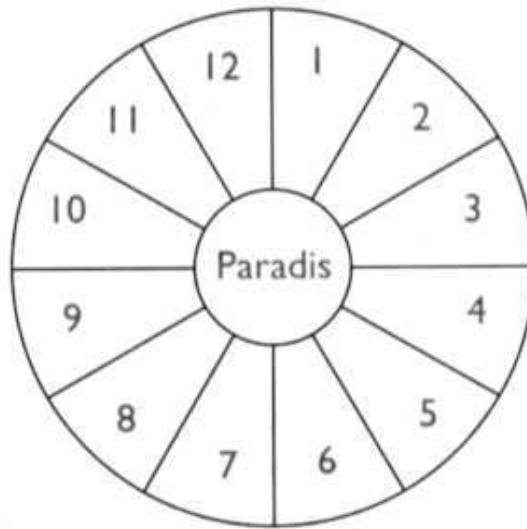
Pour les tours suivants, on interdira toutes les cases paires, puis les cases impaires, enfin deux cases sur trois.



L'horloge

Le jeu est le même que celui du colimaçon ; seul le dessin est différent...et le nombre des cases.

On entre de la case 12 dans le *Paradis* ; il n'y a pas de Reposoir.



La marelle de la Lune

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 le cercle de la Lune ou d'y faire pénétrer son palet.

Le joueur envoie donc le palet dans la case 1, saute d'un pied dans cette case, pousse le palet dans le 2.

Là, il peut poser les deux pieds. Puis il repart en poussant d'un pied le palet dans le 3, et ainsi de suite jusqu'au 10 en prenant soin d'éviter la zone de la Lune.

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



La marelle des nombres

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

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

Il y a faute chaque fois que le joueur pose le pied sur un trait.

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

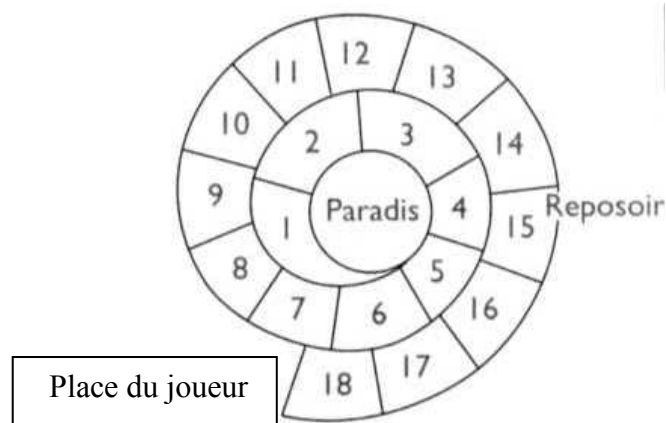
Arrivée à la case 16, le joueur reste dans la marelle et saute dans l'ordre inverse jusqu'à la case 1 puis il sort de la marelle.

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



LE COLIMAÇON

C'est l'une des formes les plus anciennes du jeu de marelle.



Le joueur lance le palet dans la première case.

A cloche pied, et sans poser le deuxième pied au sol, le joueur pousse le palet de case en case jusqu'au *Paradis*.

Arrivé au *Paradis*, il se repose.

La case 15 est un Reposoir où le joueur est autorisé à poser les deux pieds.

S'il arrive au *Paradis*, le joueur marque 1 point.

Il y a une faute si :

- le palet sort du colimaçon
- le palet n'arrive pas dans la case suivante ou s'arrête sur un trait

En cas de faute, le joueur laisse sa place au joueur suivant.

La partie se joue en 2 points.