

La marelle



Historique

Sur le sol du forum de Rome est tracé l'un des plus anciens de marelle. Une légende amusante : les légions romaines construisaient des routes pavées, ces pavés constituaient des marelles ; les soldats apprenaient aux enfants de France, d'Allemagne et d'Angleterre différentes formes de jeux.

Au 17^{ème} et 18^{ème} siècle, la marelle est la forme la plus usitée de ce jeu, comme au Moyen Age. Marelle signifie à proprement parler « jeton », d'où son emploi pour désigner des jeux avec des jetons ou des palets. Féminin de marel, le mot merel, du 12^{ème} siècle, se retrouve encore dans des dictionnaires sous la forme de méreau. Hors d'usage depuis le 16^{ème} siècle, il signifiait « jeton », « palet », sorte de « médaille ou de monnaie » d'origine obscure. Bélère la décrit comme l'un des exercices que les écoliers affectionnent le plus mais il emploie aussi l'expression : les travaux du jeu de la marelle...

Jean-Marie Lhote distingue deux grands types de marelles : la marelle droite et la marelle en colimaçon... sa forme rappelle celle du noble jeu de Foie. Elles sont l'image simplifiée du plan d'une cathédrale. Le joueur progresse de l'origine au paradis... Il faut éviter l'enfer et respecter un certain nombre de codes. La marelle à cloche-pied est aussi une représentation simplifiée de l'itinéraire d'un héros en marche vers son accomplissement (LHO). Cette course mystique du boiteux (le clochepied) est aussi décrite par Claude Gaignebet, qui ajoute par ailleurs : « Une pensée mythique associait la boiterie ou la démarche asymétrique à l'accès à l'autre monde »

But du jeu

Réaliser un déplacement par différents sauts successifs en respectant la consigne.

Tâches à accomplir

Coordonner différents types de sauts suivants un code :

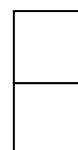
Saut à pieds joints



Saut à cloche-pied



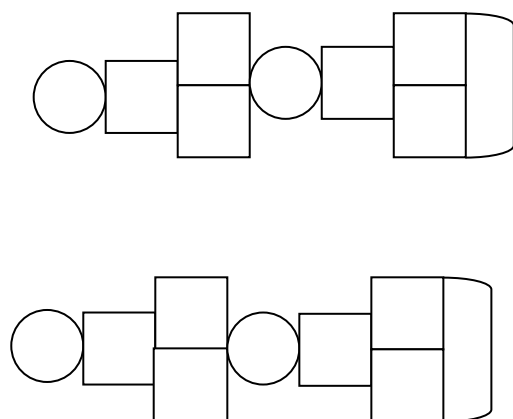
Saut pieds écartés



Aménagement : milieu matériel et humain

X X X

o o o



Zone 1

Zone 2

Matériel

- dessin de deux marelles au sol
- délimiter deux zones
- cases de 40 cm de côté

Critère(s) de réussite

Avoir réalisé le parcours en respectant les consignes sans erreur.

Gain: petite section : un tampon pour la zone 1 et un tampon pour la zone 2.

Moyenne et grande section : un tampon pour l'aller et un tampon pour le retour sans erreur.

Durée

Un passage par enfant.

Remarque(s) :

Terrain dur.