

ZOOM RECRE 2

Les marelles

Le ZOOM RECRE 2 est en lien avec le ZOOM EPS 2. Il permet, entre autre chose, de réinvestir le bond et le rebond.

Les propositions de règles sont là pour donner des idées, débiter le jeu !
Laisser les enfants s'emparer des règles et en inventer. Cela donnera lieu à un développement moteur riche !

Afin de respecter les distances physiques, aménager des zones d'attente.



Les contraintes

Les contraintes sur ce projet sont assez peu nombreuses.

La taille des cases peut être de 40 à 50 cm de côté.

Il est ensuite nécessaire de choisir parmi les nombreuses marelles possibles.

Ce jeu, connu dans le monde entier existe en effet sous des formes très variées.

Matériel nécessaire

- Des craies pour tracer les marelles (pour tester les jeux et pour préparer la peinture des tracés)
- Quelques jetons à chaque enfant (une couleur différente pour ceux jouant sur la même marelle), cailloux de couleurs différentes, boules de papier brouillon.

Une idée de différenciation :

On pourra utilement, si la place le permet, tracer deux marelles identiques mais avec des dimensions différentes : 40 cm/case pour l'une et 60 cm/case pour l'autre. Ainsi les élèves utiliseront la marelle adaptée à leur niveau de pratique.

La marelle classique

Matériel : Le palet (caillou) peut être remplacé par une feuille de brouillon froissée en boule que l'élève jettera à la fin de la récréation

Déroulement :

Pour commencer, chaque joueur se place sur la case « terre ».

Le premier joueur doit lancer le palet dans la case 1. Si le lancer est réussi il peut alors débiter le parcours. Pour ce faire, il doit sauter à cloche pied par-dessus la case 1 pour atterrir dans la case 2. Ensuite, il faut passer à cloche pied dans les cases 2 et 3. Quand le joueur arrive aux cases doubles, il doit poser un pied dans chaque case et ce en même temps (pied gauche en case 4 et pied droit en case 5). Pour le 6, il repart à cloche pied et pour les cases 7 et 8 il répète la même opération que pour les 4 et 5 (c'est-à-dire pied gauche en case 7 et pied droit en case 8).

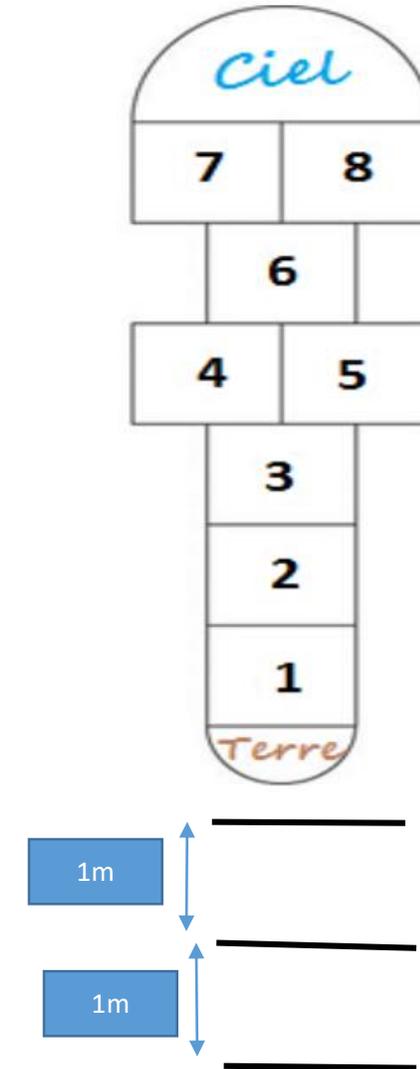
Une fois sur les cases 7 et 8 le parcours aller est terminé, le joueur doit sauter et faire volte-face pour entamer le retour. Le retour se fait selon le même procédé expliqué au-dessus, jusqu'à la case 2. Arrivé ici, le joueur doit se pencher sur une jambe et ramasser son caillou situé sur la case 1. Il saute alors par-dessus la case 1 et revient donc 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 2. Il devra donc commencer à cloche pied sur la case 1 et sauter par-dessus la case 2. Au retour il ramassera donc son palet depuis la case 3.

Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs atteignent la case 8 avec leur palet. 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 (4 et 5 / 7 et 8). Si c'est le cas, il devra passer son tour et recommencer le parcours de la case « terre ». Par exemple si le joueur a son palet en case 3 et qu'il pose ses deux pieds en case 6 alors qu'il doit passer cette case à cloche pied, il doit passer son tour et revenir en case « terre » en laissant son caillou en case 3.

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



La marelle escargot

Règle :

Le palet lancé dans la première case est poussé, case par case, en sautant jusqu'à la case centrale où l'on se repose. Une fois arrivé au centre de l'escargot, il faut alors revenir partout où l'on est passé à l'aller.

Autres règles :

1/ Le premier joueur se place sur la case 1, puis saute à cloche pied dans la case centrale non numérotée, s'y repose un instant (il peut poser les deux pieds), change de pied, puis saute à cloche pied sur la case 2.

Il faut continuer de cette manière jusqu'à être passé sur toutes les cases.

Après avoir fait le même chemin en sens inverse, le joueur prend une craie et note son prénom sur une case au choix.

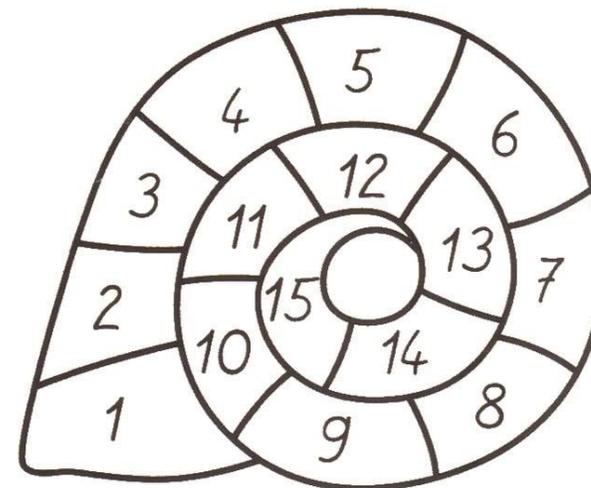
Au tour suivant, il pourra se reposer sur cette case tandis que les autres joueurs devront sauter par-dessus cette case.

2/ après avoir fait le trajet aller-retour comme ci-dessus, un deuxième aller-retour est effectué sans pause au centre de l'escargot.

3/ Toutes les cases paires sont interdites.

4/ Toutes les cases impaires sont interdites.

5/ 2 cases sur 3 sont interdites.



La marelle serpent

Proposition de règles

Un saut pour chaque case : dessinez une marelle en longueur sur le sol, comme sur l'image ci-contre. Mais cette fois définissez un saut différent pour chaque case.

Exemple :

- Caillou sur la case 1 : parcours sur le pied droit.
- Caillou sur la case 2 : parcours sur le pied gauche.
- Caillou sur la case 3 : parcours en alternant les pieds.
- Caillou sur la case 4 : parcours à pieds joints.
- Caillou sur la case 5 : parcours sur le pied droit.
- Caillou sur la case 6 : parcours sur le pied gauche.
- Caillou sur la case 7 : parcours en alternant les pieds.
- Caillou sur la case 8 : parcours à pieds joints

Le premier joueur saute dans cette séquence jusqu'à ce qu'il fasse une erreur comme sauter sur une ligne, poser les deux pieds quand il faut sauter sur un seul pied, luper son tir ou sauter sur le mauvais pied. Lorsque le joueur fait une erreur, c'est au joueur suivant de jouer.

Lorsque c'est à lui de rejouer, il recommence à sauter là où était son caillou lors de son dernier tour. Le gagnant est le premier joueur à terminer la séquence entière sans erreur.



La marelle dragon

Proposition de règles

Cette version présente plusieurs surprises.

Comme dans les autres versions, lorsqu'un joueur lance son marqueur avec succès dans le carré approprié, il sautille à travers le parcours et récupère son marqueur sur le chemin du retour.

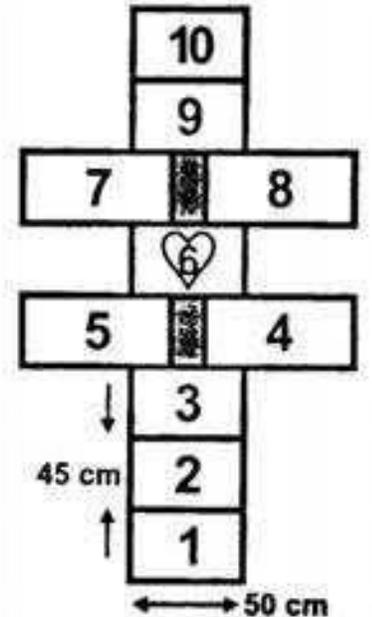
Les sections ombragées entre les carrés 4-5 et 7-8 sont les « Dragons ».

Si un joueur atterrit sur un dragon, il retourne au carré 2.

Le carré 6 est également particulier. Si un joueur qui doit lancer son marqueur dans ce carré le lance à l'intérieur du cœur, il a un laissez-passer jusqu'au carré 9. Le but est d'atteindre avec succès le carré 10.

Variation :

Quand un joueur atteint les carrés 4 et 5, il fait, à une seule reprise, un demi-tour en sautant et revient au carré 1 (allonger la partie).



La marelle alphabet

Proposition de règles :

- 1/ Sauter du carré A au carré Z en passant par toutes les lettres de l'alphabet dans l'ordre.
- 2/ Sauter du carré Z au carré A en passant par toutes les lettres de l'alphabet dans l'ordre inverse.
- 3/ Reconstituer des mots : prénoms des joueurs, objets...
- 4/ Inventer d'autres règles...

Les lettres peuvent être placées différemment dans le quadrillage. La case vide peut être utilisée librement.

G	F	U	B	V	K
O	Y	N	S	D	L
U	A	I	Q	E	O
T	Y	Z		R	X
D	W	M	C	B	I
P	J	E	A	H	S

La marelle des nombres

Proposition de règles :

- 1/ Sauter du carré 1 au carré 35 en passant par tous les nombres dans l'ordre croissant.
- 2/ Sauter du carré 35 au carré 1 en passant par tous les nombres dans l'ordre décroissant.
- 3/ Compter de 2 en 2, de 10 et 10...
- 4/ Faire des opérations ($2 \times 4 = 8$; $10 + 5 = 15$...)
- 5/ Inventer d'autres règles...

Les nombres peuvent être placés différemment dans le quadrillage.

29	4	13	28	19	6
24	11	5	25	12	27
3	14	18	8	33	7
30	21	2	32	20	17
23	31	10	15	26	9
1	35	15	22	34	16

La marelle Lune

Proposition de règles :

3 joueurs

Chaque joueur possède 9 boules de papier, cailloux ou bouts de bois (chaque joueur colorie ses cailloux d'une couleur pour les reconnaître).

Le premier joueur part pieds joints de la case « Lune », puis doit sauter à pieds joints dans les cases numérotées en commençant par la case 1, puis 2, 3, 4, ...jusqu'à 9.

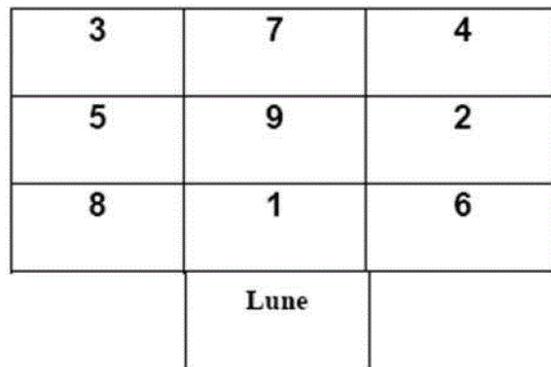
Puis il doit revenir à la case « Lune ».

Si le joueur a réussi sans toucher les lignes, il choisit une case numérotée et y dépose son caillou ou son bout de bois. Elle lui appartient.

Puis il laisse jouer le suivant. Les joueurs ne peuvent plus sauter dans les cases marquées par un caillou ou un bout de bois.

La partie s'arrête quand toutes les cases sont prises.

Le gagnant est celui qui a le plus de cases.



La marelle

Matériel : Le palet (caillou) peut être remplacé par une feuille de brouillon froissée en boule que l'élève jettera à la fin de la récréation.

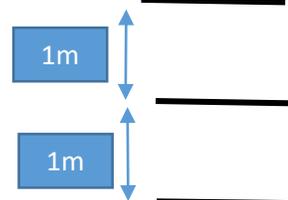
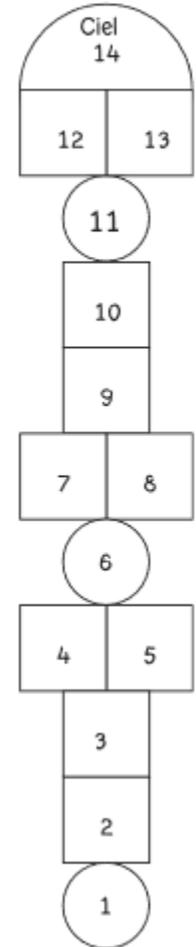
Déroulement :

Même règle que pour la marelle classique mais en respectant les formes comme suit :

Pieds joints 

Cloche pied 

Pieds écartés 



La marelle marécage

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

Proposition de règles :

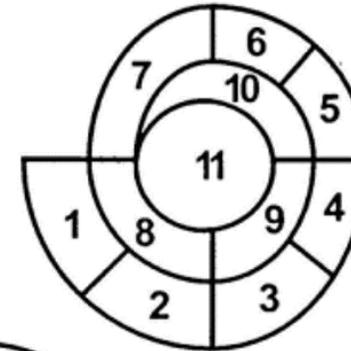
Avant de débiter la partie, invitez les joueurs à s'imaginer d'être dans un marécage où il fait chaud et humide. Les carrés constituent un sentier à parcourir parmi les grenouilles, les sangsues, sans oublier les crocodiles. Le but du jeu est de manœuvrer dans le marécage. En commençant par le carré 1, chaque joueur sautille sur un pied jusqu'au carré 14. Lorsqu'il atteint le carré 14, il poursuit le jeu en sautillant cette fois de reculons jusqu'au carré 1.

La partie n'est pas terminée une fois le carré 1 atteint. Les joueurs recommencent le parcours mais en sautillant uniquement dans les carrés pairs.

On peut ajouter d'autres variations comme sauter sur les chiffres impairs, en combinaison (1-4-7-10-14 et retour, etc.)

N'oubliez pas d'indiquer aux joueurs de ne pas toucher aux lignes ni de se retrouver dans la partie centrale : ils pourraient servir de lunch aux crocodiles !

Laisser libre cours à son imagination



	10	
8	7	9
5	4	6
2	1	3

12	13
11	
8	9
7	
5	6
4	
2	3
1	

12	13
11	
8	9
7	
6	
4	5
3	
1	2

9	10
8	
5	6
7	
4	
3	
2	
1	

Les défis récré

Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore ce jeu sous forme de défis...

Le défi-récré a été imaginé par l'Usep et la Fédération française d'athlétisme, parallèlement à leur opération «**À l'Usep, l'athlé ça se VIE !**»



[La CROIX : défi récré de Christophe Lemaître 2017](#)

[Le nouveau défi récré de Christophe Lemaître 2020](#)

[Le SOLEIL : défi proposé par les élèves de Taintrux](#)

[Et tous les autres défis lancés par un grand nombre d'écoles...](#)

cliquez sur cycle 2 ou cycle 3 en bas de page

Afin de respecter les distances physiques, aménager des zones d'attente.