

Marelles dans les préaux scolaires : **pour une cour de récréation qui encourage l'activité**

Règlement de mise à disposition du matériel de marquage

- Le matériel selon la liste ci-après est mis à la disposition des communes vaudoises et établissements scolaires
- Le prêt est gratuit ; les produits d'installation, de peinture et de nettoyage sont à la charge de la commune et/ou de l'établissement scolaire
- Le matériel doit être réservé au préalable auprès du SEPS
- La durée de l'emprunt est fixée à 1 à 2 semaines
- L'emprunt peut être fait pour un ou plusieurs jeux
- L'enlèvement et la restitution du matériel sont assurés par la commune, le matin des jours convenus
- Le matériel doit être rendu propre et en bon état
- Les règles de jeu peuvent être obtenues sur simple demande ou téléchargées sur notre site <https://www.vd.ch/themes/population/sport/equipements-sportifs/marelles-en-pret-pour-les-preaux/>

Liste des chablons disponibles :

- Ciel et terre (7 plaques)
- Le courrier (5 plaques)
- Le chemin des chiffres et des lettres (4 plaques)
- Ciel, terre et enfer (7 plaques)
- Le ruisseau (4 plaques)
- Le charret (2 plaques)

Dimension des plaques :

- Chaque plaque a une dimension spécifique
- Largeur maximum : 79 cm, Longueur maximum : 119 cm
- En raison de leurs dimensions, les chablons entrent dans le coffre d'une voiture, sièges arrières rabattus.

(Prévoir des gants de travail pour le chargement des plaques dans les voitures).

Matériel nécessaire :

- Peinture

Attention : les peintures de type « marquage de route » (par exemple celles en vente chez Hornbach) sont à proscrire en raison de la complexité à nettoyer correctement les plaques avec du dilutif pour peinture après usage.

Les magasins professionnels recommandent l'application de la peinture suivante :

Herbol Methacryl Siegel, disponible dans les commerces spécialisés en peintures

L'application se fait au pinceau ou au rouleau.

Sa résistance en extérieur est très bonne et elle est particulièrement peu polluante. Les chablon sont facilement lavables à l'eau si nettoyés immédiatement après l'application. La peinture est disponible en 9 couleurs de base et 56 teintes, toutes miscibles entre elles.

- Scotch de carrossier pour le pré-marquage au sol (préparation des alignements)
- Idem pour la protection des plaques avant l'application de la peinture
- Eponge, scotch-brite, eau

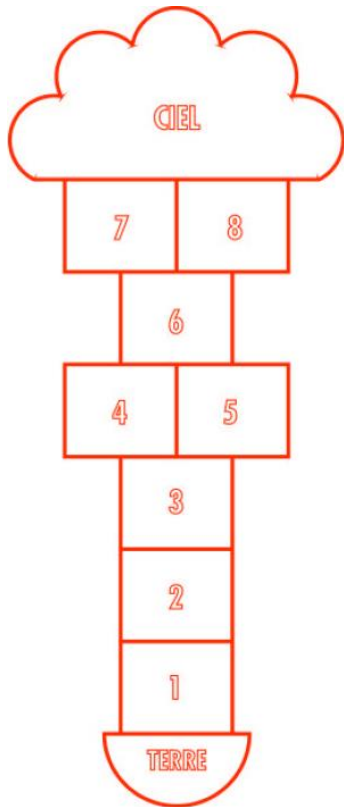
Réservation, contact, questions :

Etat de Vaud, Service de l'éducation physique et du sport, Ch. de Maillefer 35, 1014 Lausanne
Secrétariat du secteur pédagogique, 021 316 39 39, e-mail : info.seps@vd.ch

Les marelles à disposition (nombre de plaques)

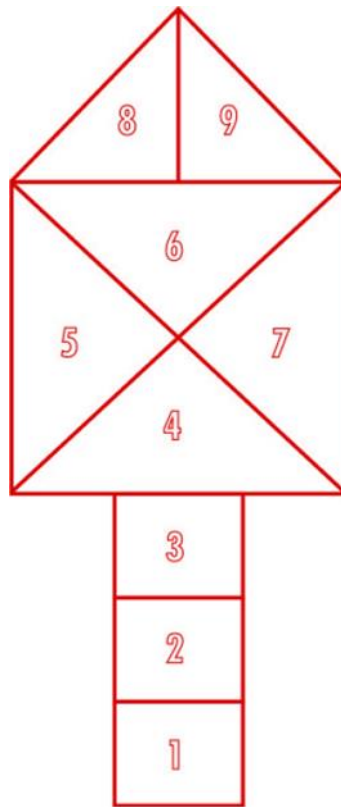
Ciel et terre (7)

Dimensions : 400 x 150 cm



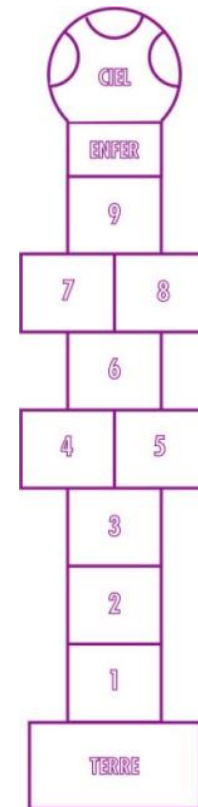
Le courrier (5)

Dimensions : 400 x 150 cm



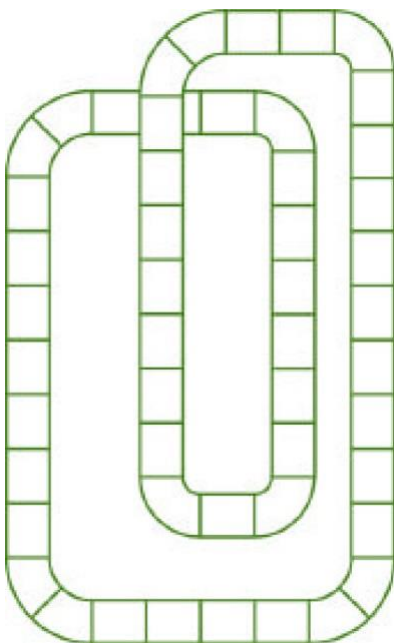
Ciel, terre et enfer (7)

Dimensions : 500 x 150 cm



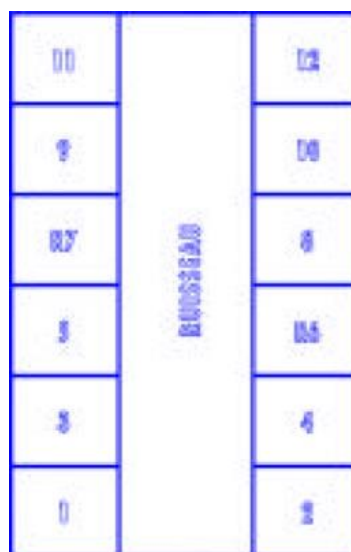
Le chemin des chiffres et des lettres (4)

Dimensions : 300 x 500 cm



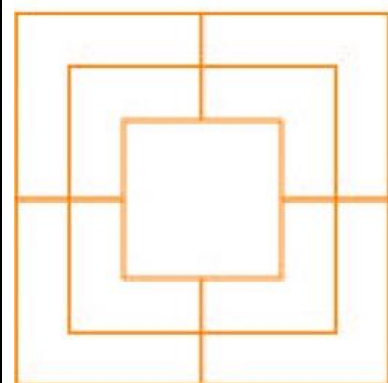
Le Ruisseau (4)

(appelé aussi « l'eau »)
Dimensions : 300 x 200 cm



Le charret ou moulin (2)

Dimensions : 200 x 200 cm

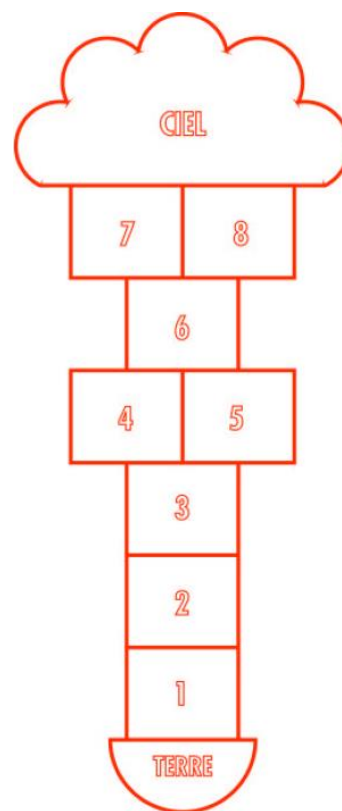
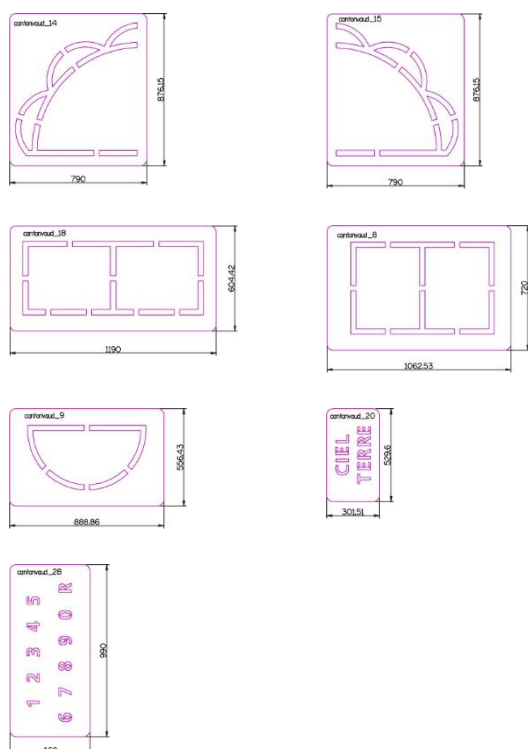


Descriptif des chablons et des règles du jeu

Ciel et terre

Dimensions : 400 x 150 cm

Le jeu se compose des 7 plaques suivantes :



Règles du jeu :

Variante A)

Le joueur se tient dans la case « terre » et jette son caillou dans la case 1. Il saute ensuite sur une jambe dans cette case, se baisse, ramasse la pierre sans se relever et saute en arrière dans la case « terre ». Il lance ensuite le caillou dans la case 2 où il saute sans passer par le 1, jette le caillou sur « terre », revient, et ainsi de suite jusqu'à 9. Il peut se reposer au « Ciel ». Le retour sur « terre » se déroule de la même manière.

Variante B)

On jette le caillou sur 1. Le joueur saute sur un pied et pose le caillou sur sa chaussure ; il peut alors se tenir sur les deux pieds. Il revient précautionneusement à « terre » sans toucher de ligne et sans faire tomber le caillou. Ainsi de suite jusqu'au « Ciel » et retour.

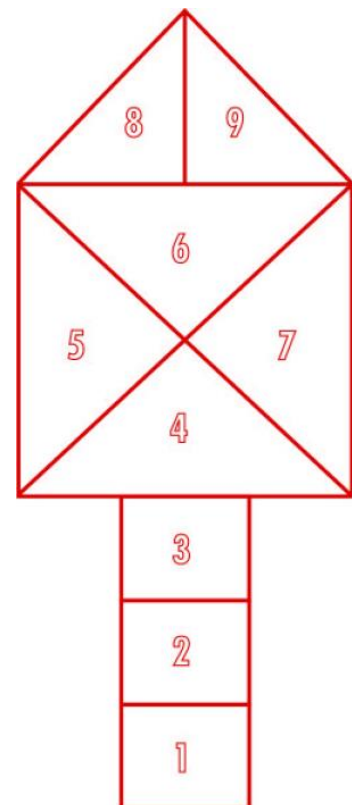
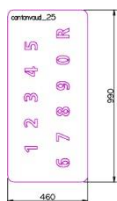
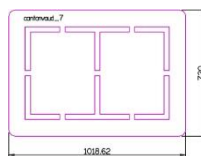
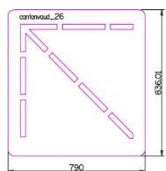
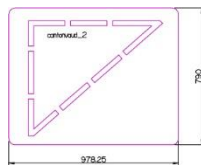
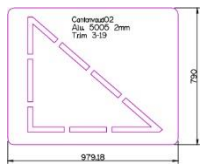
Variante C)

Jeter le caillou sur 1. Le joueur saute (sur un pied) et, de la pointe du pied, pousse le caillou sur « terre ». De là, on jette le caillou sur la case 2 où on se rend à cloche-pied, on le repousse à la case 1 puis à la « terre », et ainsi de suite jusqu'au « ciel » et retour.

Le courrier

Dimensions : 400 x 150 cm

Le jeu se compose des 5 plaques suivantes :



Règles du jeu :

Variante A)

- Sauter à pieds joints sur les cases de 1 à 9, aller et retour.

Variante B)

- sauter sur un pied de 1 à 4
- simultanément un pied sur 5 et l'autre sur 6
- sur un pied sur 7
- simultanément un pied sur 8 et sur 9
- demi-tour sur place en sautant (retomber sur 8 et 9)

Variante C)

Sauter sur place et se retrouver jambes croisées sur 8 et 9, sur un pied sur 7 et 6, simultanément un pied sur 5 et l'autre sur 4, retour à 1 sur un pied

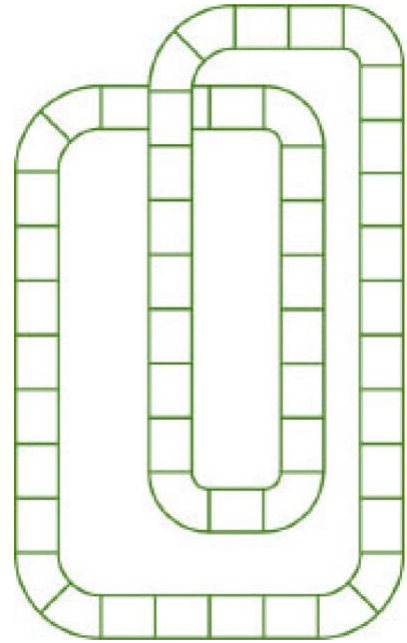
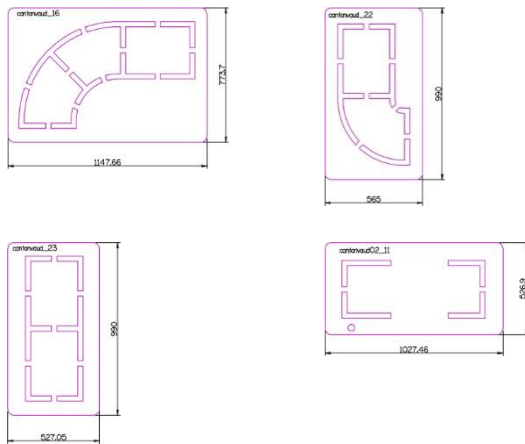
Variante D)

Sauter de 1 à 9 et retour, avec arrivée jambes croisées sur 5 et 6 puis sur 8 et 9

Le chemin des chiffres et des lettres

Dimensions : 300 x 500 cm

Le jeu se compose des 4 plaques suivantes :



Règles du jeu :

Ce jeu permet aux enfants d'imaginer une foule de variations. On s'abstiendra donc de peindre au sol des lettres définitives.

Déterminer aléatoirement des lettres.

- Qui pourra, en sautant, créer le mot le plus court, le mot le plus long ?
- Qui pourra créer 3 mots avec la même initiale ?

Déterminer aléatoirement des chiffres.

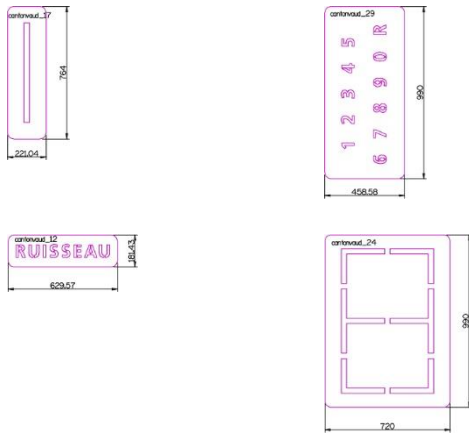
- Qui peut créer le plus grand nombre de 3 chiffres ?
- Qui fait la plus grande addition ?
- Etc.

Le Ruisseau

(appelé aussi « l'eau »)

Dimensions : 300 x 200 cm

Le jeu se compose des 4 plaques suivantes :



00	RUISSEAU	02
9		09
07		8
5		05
3		4
0		3

Règles du jeu :

Le joueur lance son caillou sur 1. Comme il faut sauter par-dessus les cases où se trouve le caillou, il saute sur 2,3, etc... jusqu'à 10.

Au retour, il prend le caillou pour le lancer ensuite sur 2, etc.

On peut poser les pieds sur les surfaces qui portent un R (Repos).

Le joueur doit recommencer depuis le début quand :

- Il touche une ligne
- Il saute dans une case où se trouve le caillou
- Il oublie de ramasser le caillou avant de sauter par-dessus la case où il se trouvait

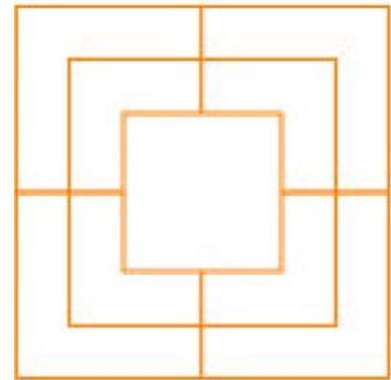
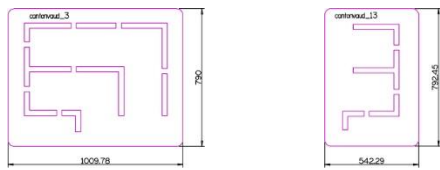
Variante pour terminer :

Chaque joueur saute les yeux fermés (ou bandés) sans tomber dans l'eau et sans toucher les lignes (élimination).

Le charret (le moulin)

Dimensions : 200 x 200 cm

Le jeu se compose des 2 plaques suivantes :



Règles du jeu :

Se joue à deux, avec 9 pions et 2 couleurs

Les joueurs posent un pion à tour de rôle en essayant de faire un « moulin » ou bien d'empêcher l'adversaire de faire un « moulin » en interposant des pions.

Lorsqu'un joueur réussit à faire un « moulin » il peut prendre n'importe quel pion de l'adversaire, sauf ceux qui composent un « moulin ».

Puis chaque joueur essaie de faire le plus grand nombre de « moulins » (simples ou doubles) et de prendre les pions adverses.

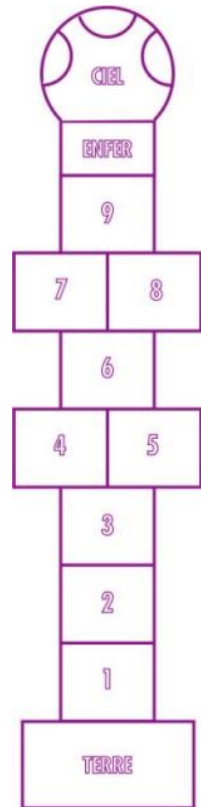
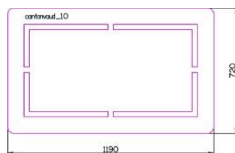
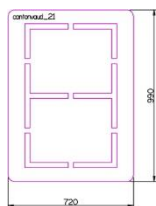
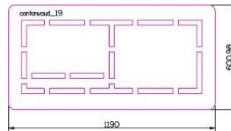
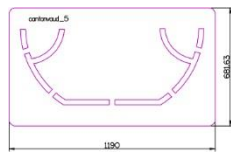
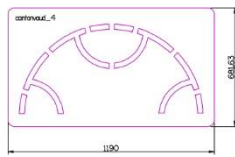
Lorsqu'un joueur n'a plus que 3 pions, il peut « sauter » c'est-à-dire placer un pion sur n'importe quel point inoccupé. A ce moment du jeu, il doit encore essayer de faire un « moulin » et de détruire celui de l'adversaire. Le joueur qui n'a plus que 2 pions est battu.

Une partie peut être gagnée en encerclant l'adversaire si près qu'il finit par ne plus pouvoir bouger.

Ciel, terre et enfer

Dimensions : 500 x 150 cm

Le jeu se compose des 7 plaques suivantes



Règles du jeu :

Variante A)

Le joueur se tient dans la case « terre » et jette son caillou dans la case 1. Il saute ensuite sur une jambe dans cette case, se baisse, ramasse la pierre sans se relever et saute en arrière dans la case « terre ». Il lance ensuite le caillou dans la case 2 où il saute sans passer par le 1, jette le caillou sur « terre », revient, et ainsi de suite jusqu'à 90. Il peut se reposer au « ciel ». Le retour sur « terre » se déroule de la même manière.

Variante B)

On jette le caillou sur 1. Le joueur saute sur un pied et pose le caillou sur sa chaussure ; il peut alors se tenir sur les deux pieds. Il revient précautionneusement à « terre » sans toucher de ligne et sans faire tomber le caillou. Ainsi de suite jusqu'au « ciel » et retour.

Variante C)

Jeter le caillou sur 1. Le joueur saute (sur 1 pied) et, de la pointe du pied, pousse le caillou sur « terre ». De là, on jette le caillou sur la case 2 où on se rend à cloche-pied, on le repousse à la case 1 puis à la « terre » et ainsi de suite jusqu'au « ciel » et retour.

Variante D)

Si le caillou tombe sur la case «enfer » le joueur est éliminé. D'autres variantes sont envisageables.