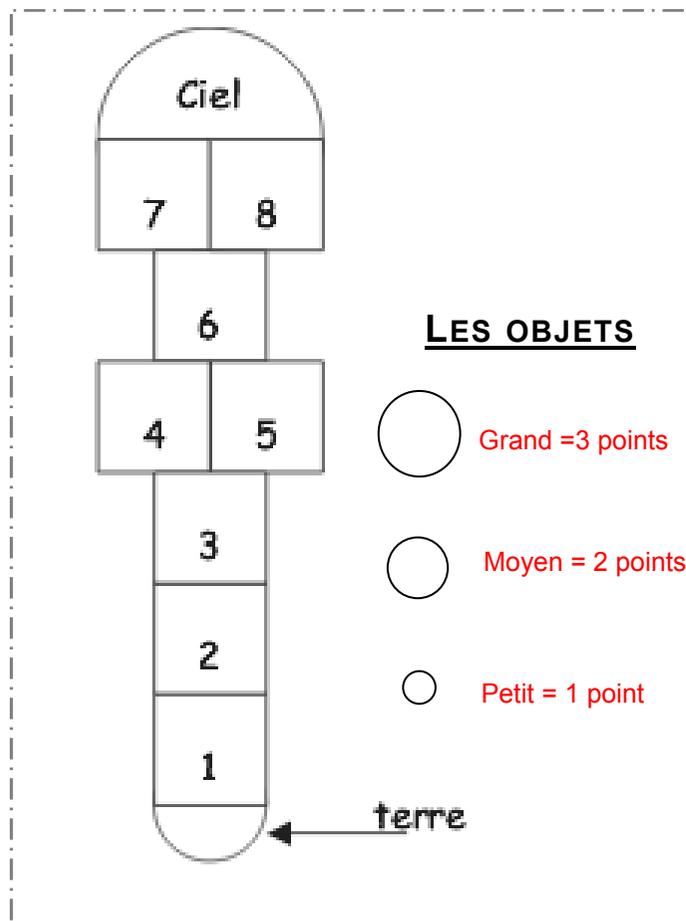


# 1.2.3 USEP ELEM 2013

## MARELLE AVION

### Jeu n°1



### BUT DU JEU :

Avoir un maximum de points arrivé au ciel.

### CONSIGNES :

La partie se joue en 9 manches.

#### 1<sup>ère</sup> manche :

Choisis un objet. Plus il est grand plus il rapporte de points mais plus il faut être précis dans son lancer.

Pars de la terre et lance l'objet dans la case n°1.

Saute à cloche-pied de la terre à la case n°2, enchaîne jusqu'aux cases n° 7/8 et fais un 1/2 tour en sautant pour revenir à la terre en ramassant au passage ton palet.

Si tu réussis, tu gagnes les points correspondant à la taille de ton objet sinon tu ne marques pas de point.

2<sup>ème</sup> manche : case n°2, 3<sup>ème</sup> manche : case n°3... 9<sup>ème</sup> manche : case ciel.

A la fin de la partie, tous les joueurs additionnent leurs points.

Le gagnant est celui qui a le plus de points.

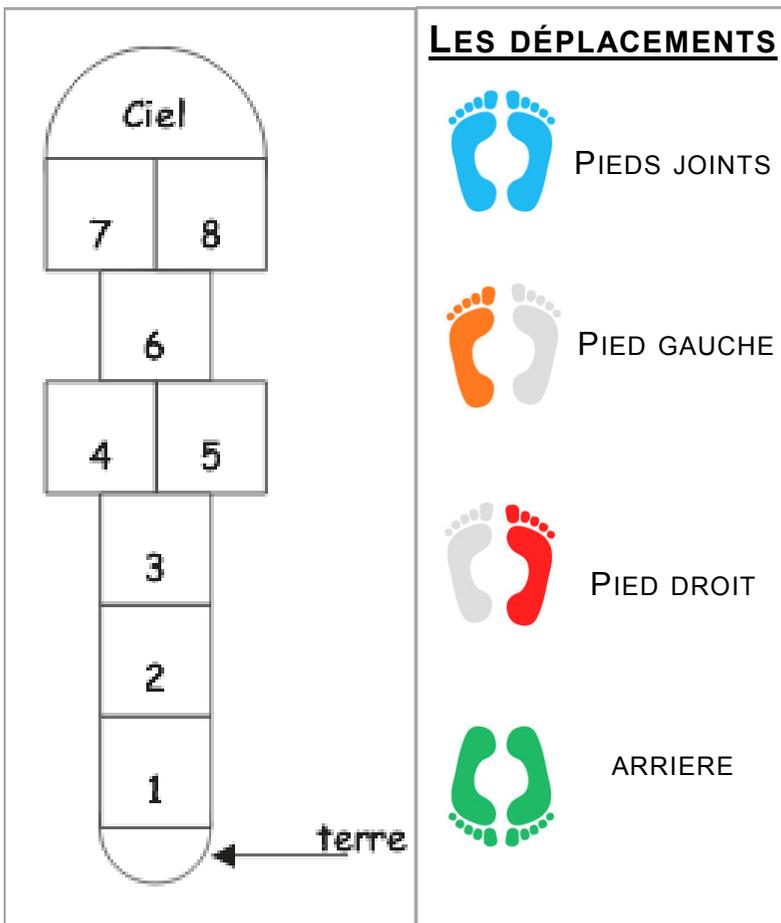
### REGLES DU JEU :

- \* L'objet et le joueur ne doivent pas toucher les lignes de la case sinon le tour passe.
- \* Si le joueur touche le sol avec la main ou le pied non utilisé (perte d'équilibre), le tour est perdu.
- \* La case avec un palet doit être sautée.
- \* Les manches se jouent à tour de rôle.

## 1.2.3 USEP ELEM 2013

### MARELLE DANS TOUS LES SENS

#### *Jeu n°2*



#### BUT DU JEU :

Être le premier à arriver au ciel avec son pion.

#### CONSIGNES :

Pioche une carte pour connaître le déplacement.

Lance le pion dans la case n°1.

Saute de la terre à la case n°2, enchaîne jusqu'à la case n° 8 et fais un 1/2 tour en sautant pour revenir à la terre en ramassant au passage ton pion.

Si tu échoues, passe ton tour. Tu rejoueras cette même case au tour suivant.

Le gagnant est le premier à atteindre le ciel avec son pion.

#### REGLES DU JEU :

- \* Le pion et le joueur ne doivent pas toucher les lignes de la case sinon le tour passe.
- \* Si le joueur touche le sol avec la main ou le pied non utilisé (perte d'équilibre), le tour est perdu.
- \* La case avec un palet doit être sautée.
- \* Les manches se jouent à tour de rôle.

## 1.2.3 USEP ELEM 2013



### LA MARELLE DES NOMBRES

#### Jeu n°1

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



**DEPART**

#### BUT DU JEU :

Avoir le plus de points possible à l'issue des 3 passages.

#### CONSIGNES :

Pars du cerceau et saute à pieds joints dans la case 1.

Si tu n'as pas touché de lignes, continue.

Tes camarades seront les arbitres.

Saute dans la case 2 puis 3 ... jusqu'à la case 16.

Attention : si tu touches une ligne, tu passes ton tour et recommences au point de départ le tour suivant.

#### REGLES DU JEU :

- \* La partie se joue en 3 passages chacun.
- \* À chaque passage, note le chiffre de la case où tu t'es arrêté.
- \* A la fin des 3 passages, comptez vos points.
- \* Le joueur qui a le plus de points a gagné.

***Il existe une astuce pour sauter plus facilement dans la case suivante, sauras-tu la trouver ?***

***Indice: l'anticipation et l'observation sont des mots importants pour réussir.***

## 1.2.3 USEP ELEM 2013



### LE CARRE DANS LA LUNE

#### *Jeu n°2*

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

#### BUT DU JEU :

Poser le plus de pions possible dans les cases.

#### CONSIGNES :

Saute à pieds joints dans les cases, dans l'ordre des numéros.

Si tu arrives à la case 16, pose un pion dans la case de ton choix.

Cette case doit être passée à cloche pied par les autres joueurs. (C2)

Le gagnant est celui qui a posé le plus de pions dans les cases.

#### REGLES DU JEU :

- \* Le départ se fait sur n'importe quel côté de la marelle.
- \* Si tu touches une ligne, tu passes ton tour.
- \* Si tu touches le pion de la case, tu passes ton tour.

***Sois malin et réfléchis bien avant de poser ton pion... ta stratégie fera peut être de toi le gagnant ...***

## 1.2.3 USEP ELEM 2013

### LA MARELLE MORPIONS

#### Jeu n°3

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

#### ALIGNEMENTS POSSIBLES DES PIONS :

Horizontal—Vertical—Diagonale

#### BUT DU JEU :

Etre la première équipe à aligner 3 pions.

#### CONSIGNES :

Saute à pieds joints dans les cases, dans l'ordre des numéros.

Pour poser un pion, il faut que tu arrives à la case choisie.

Les cases avec un pion adverse doivent être traversées à cloche-pied.  
(cycle 2)

Le jeu s'arrête quand une équipe réussit à aligner 3 pions.

#### REGLES DU JEU :

- \* Le départ se fait sur n'importe quel côté de la marelle.
- \* Si tu touches une ligne, tu passes ton tour.
- \* Si tu touches un pion, tu passes ton tour.