

## LA MARELLE EN MATERNELLE . . . . .

(EXTRAIT DE NANTA IREMICA N° 25)

*Dans notre "bibliothèque minimum pour une école primaire", parue dans IN n° 27, trois ou quatre ouvrages seulement concernent la Maternelle.*

*L'un d'eux "Mathématiques en Grande Section de Maternelle" de Gérard DERAMECOURT <sup>\*(1)</sup> a fait l'objet d'un "Lu pour vous" dans IN n° 25.*

*Nous vous présentons ici "Espace et géométrie avec des enfants de 4 à 6 ans" de Danièle CHAUVAT et Annick DAVID <sup>\*(2)</sup>.*

*Cet ouvrage a la forme un peu brute d'un document de travail, avec quelques comptes rendus d'activités dans des classes ; il offre cependant une grande variété de points de départ.*

*Tous les enfants jouent à la marelle. Nous extrayons ci-dessous une grande partie de ce qui est relatif à ce jeu dans ce document.*

### LA MARELLE – un peu d'histoire.

Marelle ou Mérelle vient de marr (XIIème siècle) : pierre, ou de marrele (XIVème siècle) : jeton, ou de mereau : palet.

**Le jeu :** il se joue à cloche-pied avec 6 personnes au maximum, chacune poussant un palet, une glette dans le nord, une pierre plate carrée ou légèrement rectangulaire, lisse.

– le pied ou le palet ne doivent jamais se poser sur une ligne sinon le joueur a perdu.

– on peut dans chaque case sauter à cloche-pied autant de fois que l'on veut pour bien situer le palet avant de le faire passer dans la forme voisine sauf si l'on convient de limiter le nombre de sauts.

---

\* (1) : édité par la Coopérative des Oeuvres Laïques de la Dordogne - 85, avenue de Paris - 24000 PERIGUEUX

\* (2) : édité par l'IREM de Nantes - 2, chemin de la Houssinière - 44072 NANTES Cedex

– le palet glisse pour atteindre la case où il attend pour revenir à Terre.

– on a perdu quand on se trompe dans la suite des cases à visiter, quand on pose le deuxième pied sans en avoir le droit.

– on joue la succession des figures sans interruption si on ne commet pas d'erreur.

– si une faute est commise il faut reprendre quand le tour de jouer revient à la figure que l'on n'a pas su réaliser.

– le gagnant est celui qui a suivi victorieusement le cycle complet en respectant toutes les règles.

Certaines cases de la marelle portent parfois des noms : Terre indique le départ et l'arrivée ; Ciel ou Paradis ou Reposoir ou Est le repos ; Enfer ou Ouest : défense de s'arrêter, de poser le pied ou le palet, on saute par-dessus et la pierre le traverse vivement.

Les jours de la semaine écrits dans les cases d'un disque donnent une signification particulière à la marelle.

### LE CARRE FRANCAIS.

Un long rectangle coupé en deux dans le sens de la longueur et en quatre dans le sens de la largeur pour former 8 carrés.

– les cases peuvent être toutes utilisées ou bien assimilées aux jours de la semaine auquel cas le n° 1 devient départ et arrivée.

#### Le droit chemin à l'aller :

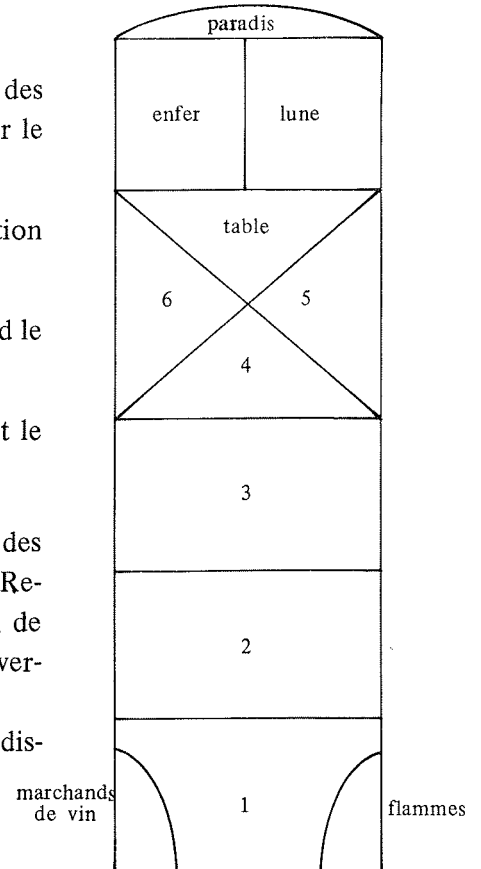
Un repos sur 2 pieds en 5 et un autre en 8 avant de sortir , le palet est d'abord lancé dans la case n° 1, un tour complet puis dans la case n° 2, etc.

**Le retour** départ à la case 8 pour sortir en 1 ; les arrêts ont lieu en 4 et 1.

#### Le chemin des écoliers :

**aller** : départ en 1, le palet est lancé en 2 (lundi), posé en 6 (vendredi) puis en 4 (mercredi) qui peut si l'on se modernise devenir jour de repos, puis 5,3,7 avec repos et sortie en biais vers le 1.

**retour** : toutes les opérations sont reprises à l'envers.

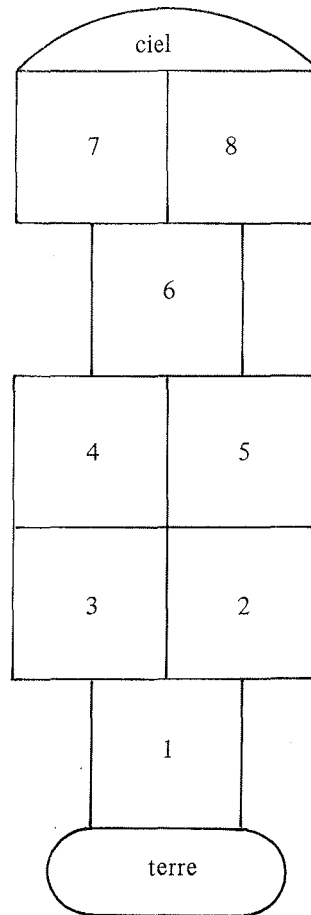


5 jeudi	4 mercredi
6 vendredi	3 mardi
7 samedi	2 lundi
8 dimanche	1

## TERRE—CIEL

8 quadrilatères (souvent des carrés) qui conduisent par des détours de la terre au ciel.

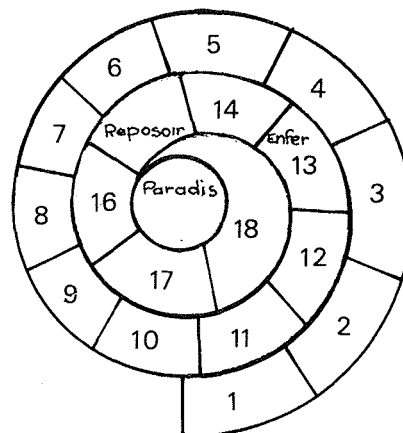
La "glette", c'est un jeu du Nord, est lancée de la Terre dans le 1, poussée dans le 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et arrive au Ciel où le joueur se repose, se retourne et revient en sens inverse jusqu'à la Terre ; au 2ème tour le palet est lancé en 2, etc.



## L'ESCARGOT

Spirale de 19 cases dont la dernière est le Paradis mais en chemin le joueur rencontre l'Enfer et en 15 le Reposoir. . . Cette marelle rappelle le jeu de l'oie.

— le palet est jeté dans une case d'où le joueur le ramène après qu'il ait été faire son tour jusqu'au Paradis en sautant au-dessus de l'Enfer.



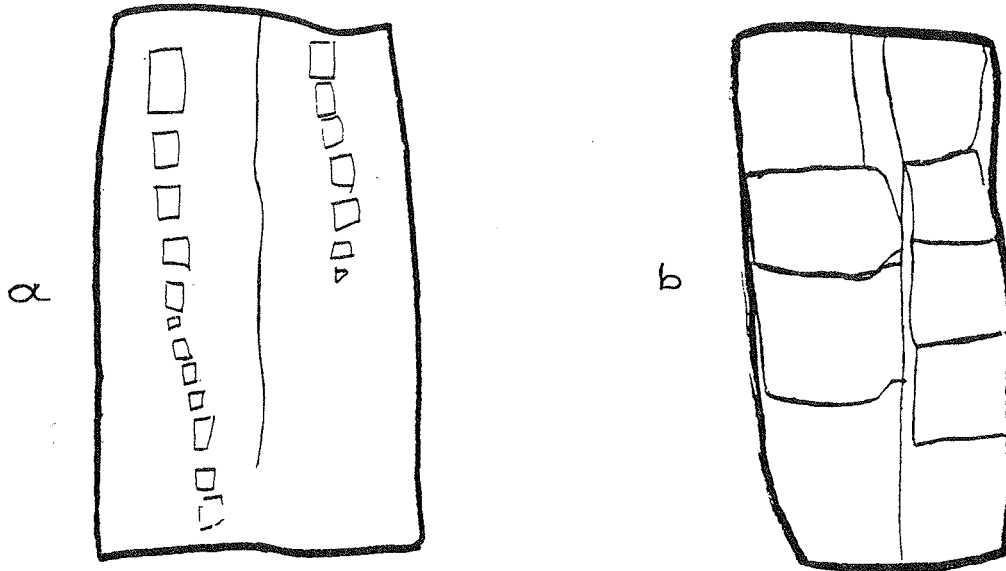
A partir de photos prises lors des jeux de marelle, le problème de la représentation est posé aux enfants.

### Séance 1

**Organisation matérielle** – une feuille par enfant

**Organisation pédagogique.**

- Observation et discussion à propos des photos
- Représentation de la marelle (aucune autre consigne n'est donnée)



### Séance 2

Compte tenu de la méthode employée par les enfants lors de la séance précédente, une autre activité leur est proposée.

**Organisation matérielle** – les enfants sont orientés face au tableau.

**Organisation pédagogique.**

– reproduire la marelle au fur et à mesure où elle apparaît au tableau (dessinée par la maîtresse)

”le bord du rectangle”

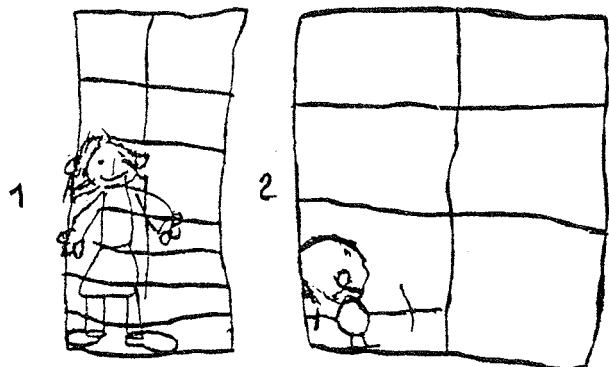
”le bord du rectangle . . . il est séparé en deux par une grande ligne debout . . . il est partagé en petites cases par des lignes couchées qui vont d'un bord à l'autre du rectangle . . .”

– se dessiner en train de jouer dans cette marelle.

De nombreux facteurs psychologiques interviennent dans les représentations des rapports enfant-marelle : la différence entre les deux réalisations en témoigne.

en (1) l'enfant occupe presque la moitié de la marelle,

en (2) l'enfant occupe une case.

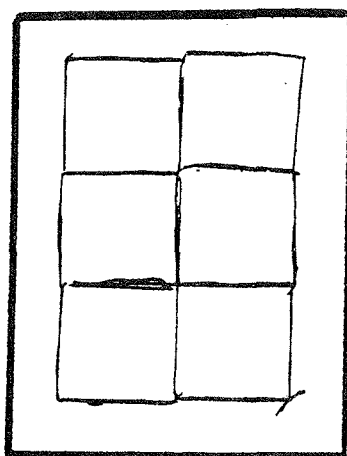
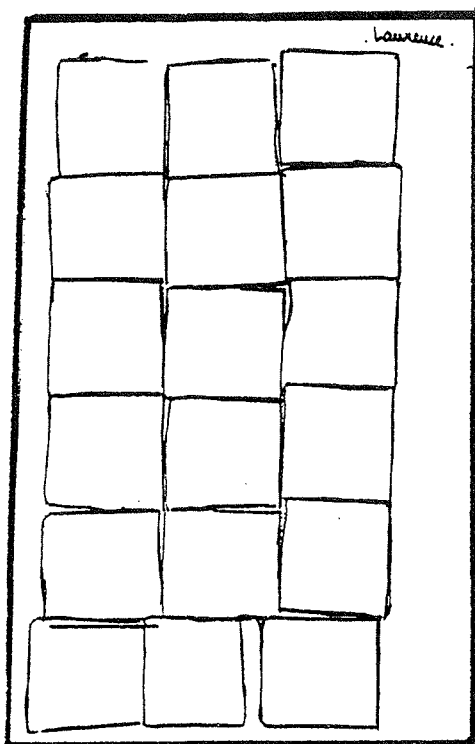


## Seance 3

**Organisation matérielle** – un carré de carton de 3 cm de côté et une feuille pour chaque enfant.

**Organisation pédagogique.**

Reconstituer la marelle en reportant le carré et en suivant le contour avec son crayon.



**Remarque** – pour certains enfants il n'y a pas conservation de la forme de la marelle (ils pavent toute la feuille avec leur carré)

Une discussion s'engage sur le thème "pourquoi certaines feuilles sont remplies et pas les autres ?" Cependant pour la plupart la forme de la marelle est retrouvée mais il n'y a pas conservation du nombre de cases (cf. Piaget).

L'attitude des enfants lors de la séance précédente conduit à leur proposer une autre activité sur la même idée.

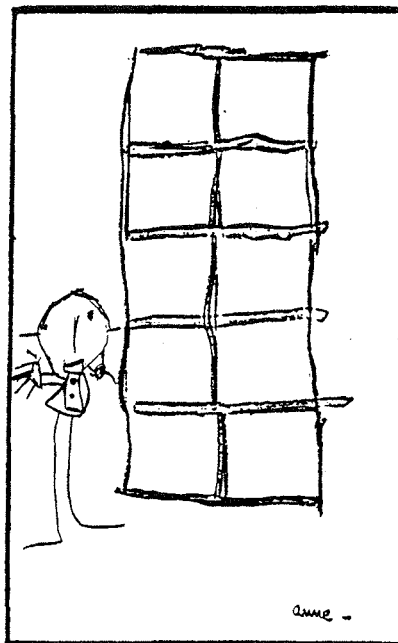
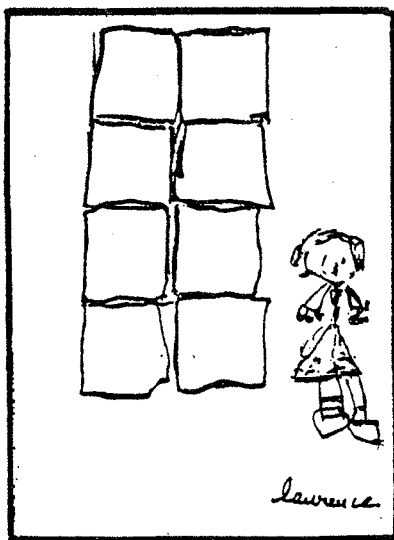
#### Séance 4

Découpage, collage pour reconstituer la marelle.

**Organisation matérielle** – une feuille quadrillée d'une vingtaine de carreaux pour chaque enfant ; ciseaux, colle, feutres.

#### Organisation pédagogique.

- découper les carreaux nécessaires pour faire la marelle
- coller ces carreaux sur la feuille pour faire la marelle
- dessiner le bord de la marelle et les bords des cases
- se dessiner à côté de la marelle.



**Remarque** – plusieurs méthodes déjà utilisées réapparaissent lorsqu'il s'agit de suivre le contour : case par case (procédé analytique) et en suivant les lignes (procédé global).

– compte tenu de l'âge des enfants il ne s'agit pas de mettre en place un processus d'apprentissage conduisant à la conservation du nombre de cases de la marelle.

– cette séance a permis à presque tous les enfants de retrouver la forme rectangulaire de la marelle.

#### Séance 5

Pliage pour réaliser la marelle.

**Organisation matérielle** – une feuille, un feutre, par enfant – orientation face au tableau.

#### Organisation pédagogique.

- plier la feuille "le petit côté sur le petit côté"
- plier encore "le petit côté sur le petit côté"
- observer une marelle dessinée au tableau
- consignes visuelles pour dessiner les cases.
- dans une case déterminée, dessiner ce que l'on veut.