



JOUER À LA MARELLE EN CHINOIS MANDARIN : 跳房子 TIÀOFÁNGZI

DÉCOUVERTE CULTURELLE

Le jeu de la marelle ou du palet est présent dans de nombreuses cultures enfantines dans le monde. Le schéma, tracé au sol, peut être différent d'un pays à l'autre, mais contient obligatoirement quelques-uns des premiers nombres et parfois un ou plusieurs mots. Le parcours est suivi du début à la fin en lançant un petit objet (palet, petite pierre, petit sac de sable...).

En Chine, ce jeu est généralement pratiqué par les élèves de primaire de moins de douze ans. Ils y jouent aussi bien à l'école, qu'à la maison ou sur une aire de jeux.

Dans les années 80, ce jeu était extrêmement populaire dans les cours de récréation et en dehors de l'école mais l'est un peu moins aujourd'hui tout en étant toujours pratiqué.

On dessine la marelle au sol, le plus souvent à l'aide d'une craie ou en la délimitant à l'aide de bâtons de bois. On trace un total de 9 cases (parfois 8 cases), puis on inscrit les chiffres de 1 à 8 ou 9 dans chacune de ces cases dans l'ordre croissant.

Dans une variante, pour utiliser la grille dans une autre activité, on demande aux enfants de se retourner et de lancer le sac de sable ou son palet par-dessus son épaule sur la grille. Il inscrit alors son prénom là où est tombé le sac ou le palet. Celui qui l'a lancé sur le chiffre le plus élevé a gagné.

DIMENSION LINGUISTIQUE

L'enfant apprend quelques mots et expressions en chinois mandarin afin de jouer dans la langue.

Vocabulaire et phrases utiles en chinois mandarin simplifié sur le plan de la graphie des caractères (et leurs équivalents en pinyin) :

FRANÇAIS

Tout d'abord, nous allons tracer la marelle au sol.

Nous allons tracer les lignes avec de la craie.

CHINOIS MANDARIN SIMPLIFIÉ

首先，我们要在地上画房子。

我们用粉笔来画线。

PINYIN

Shǒuxiān, wǒmen yào zài dìshàng huà fángzi.

Wǒmen yòng fēnbǐ lái huà xiàn.

Ensuite nous allons écrire les nombres de 1 à 9	然后我们在格子里写数字，1到9。	Ránhòu wǒmen zài gézi lǐ xiě shùzì, 1 dào 9.
Tu dois aussi écrire des mots dans ta marelle.	你要在格子里写你的名字。	Nǐ yào zài gézi lǐ xiě nǐ de míngzì.
Le premier joueur se place au début de la marelle.	第一个人站在格子外面的起点。	Dì yī gè zhàn zài gézi wàimiàn de qǐdiǎn.
Tu dois te placer au début de la marelle.	你要站在起点。	Nǐ yào zhàn zài qǐdiǎn.
Tu vas lancer ta pierre sur le premier nombre.	开始往第一个格子里扔石子。	Kāishǐ wǎng dì yī gè gézi lǐ rēng shízi.
Lance ta pierre.	扔石子	Rēng shízi
Tu dois sauter sur un pied au-dessus de l'endroit où se trouve ta pierre.	你要单脚跳到有你的石子的格子里。	Nǐ yào dān jiǎo tiào dào yǒu nǐ de shízi de gézi lǐ.
Saute par-dessus la case où se trouve ta pierre.	跳过有你的石子的格子。	Tiàoguò yǒu nǐ de shízi de gézi.
Si tu as bien lancé ta pierre dans la case tu peux continuer à jouer.	你的石子扔得好就可以继续。	Nǐ de shízi rēng dé hǎo jiù kěyǐ jìxù.
Si ta pierre n'est pas tombée dans la bonne case, tu dois passer ton tour.	如果石子掉进错误的格子，就要轮到下一个人。	Rúguǒ shízi diào jìn cuòwù de gézi, nà háizi jiù huì lún dào xià yī gè rén.
Tu dois sauter sur un pied jusqu'à la case où se trouve ta pierre.	你要单脚跳到有你的石子的格子里。	Nǐ yào dān jiǎo tiào dào yǒu nǐ de shízi de gézi lǐ.
Tu dois sauter à cloche-pied par-dessus la case où est écrit le 3.	你要跳过写有3的格子。	Nǐ yào tiàoguò xiě yǒu 3 de gézi.
Quand tu as deux carrés côte à côte (case double) tu dois poser un pied dans chaque case.	有并排两个格子时，你要把每只脚分别跳进两个格子里。	Yǒu bìngpái liǎng gè gé zǐ shí, nǐ měi zhǐ jiǎo fēnbíe tiào jìn liǎng gè gézi lǐ.
Lorsque tu as terminé ton parcours, tu dois te retourner en sautant.	每次跳到终点，你要转过身。	Měi cì tiào dào jíxiàn, nǐ dōu yào zhuǎnguò shēn.
Tu vas repartir vers le départ.	然后往起点方向跳。	Ránhòu wǎng qǐdiǎn fāngxiàng tiào.
Tu recommences à sauter de case en case.	重新开始逐个格子跳。	Chóng kāishǐ zhuī gè gézi tiào.
Dans la case avant celle où se trouve ta pierre tu dois t'arrêter et ramasser ta pierre.	跳过有石子的格式旁边时，要捡起石子。	Tiàoguò yǒu shízi de géshì yào děng yìxià, jiǎn qǐ shízi.
Tu finis ton parcours en revenant au départ.	跳回起点时就算完成一局。	Tiào huí qǐdiǎn shí, wánchéng yī jú.
Tu peux lancer ta pierre dans la case suivante.	你可以把石子仍在下一个数字格里。	Nǐ kěyǐ bǎ shízi jìxù xià yī gè shùzì gé lǐ.
Si tu poses le pied sur une ligne tu dois t'arrêter et le joueur suivant va jouer à son tour.	如果踩到了线，就得轮到下一个人跳。	Rúguǒ cǎi dào le xiàn, jiù dé lún dào xià yī gè rén tiào.
Si tu poses deux pieds au lieu d'un seul, tu dois passer aussi ton tour.	如果你双脚落地，也要轮到下一个人。	Rúguǒ nǐ shuāng jiǎo luòdì, yě yào lún dào xià yī gè rén.

Tu gagnes la partie quand tu as lancé ta pierre dans la dernière case et que tu es allé la chercher en sautant.

Bravo!

Tu es le gagnant!

Tu es la gagnante!

Félicitations!

Tournez le dos à la grille et lancez une pierre. Dans la case où tombe la pierre, écrivez votre nom sur cette grille.

Personne d'autre ne peut sauter dans la case où votre nom est écrit.

直到把石子扔到最后一个格子里并且跳完捡回来，你就赢了。

真棒!

你赢了!

你赢了!

祝贺你!

背对着格子丢石子，石子落到哪个格子里，那个格子就写上你的名字。

别人不能跳进写了你名字的格子里。

Zhídào bǎ shízi rēng dào zuìhòu yīgè gézi lǐ bìngqiě tiào wán jiǎn huílái, nǐ jiù yíng le.

Zhēn bàng!

Nǐ yíng le!

Nǐ yíng le!

Gōngxǐ! Zhùhè nǐ!

Bèi duìzhe gézi diū shízi, shízi luò dào nǎge gézi lǐ, nǎge gézi jiù xiě shàng nǐ de míngzì.

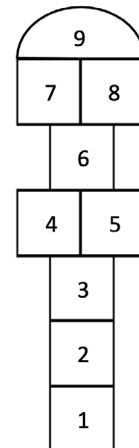
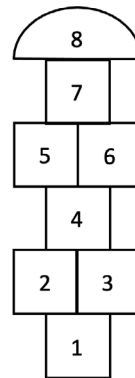
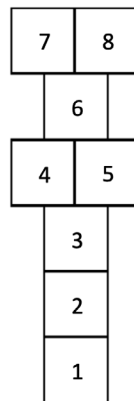
Biérén bùnéng tiào jìn xiě le nǐ míngzì de gézi lǐ.

PISTES D'ACTIVITÉ

À partir de 4 ans. Jeu d'action à l'extérieur : groupe restreint (2 à 4 joueurs voire seul).

Cette activité permet aux enfants d'apprendre à sauter à cloche-pied et à lancer avec précision un petit objet en coordonnant l'œil et la main.

Tracer la marelle au sol et se munir d'un palet (petite pierre ou sac de sable). Le parcours chinois est le tracé que l'on rencontre traditionnellement en France à 8 ou à 9 cases mais d'autres tracés sont également possibles.



Chaque enfant va lancer à son tour le palet tout d'abord dans le carré numéroté 1 et franchir celui-ci en sautant à cloche-pied. Lorsqu'un carré (case) est unique, sauter sur un pied et sur deux lorsque les deux cases sont sur le même axe horizontal.

Lorsque l'enfant pose un pied sur une ligne, perd l'équilibre ou lance le palet sur la mauvaise case, il s'arrête en gardant en mémoire le numéro du dernier carré réussi. Lorsqu'il rejouera, il reprendra à partir de la case dans laquelle il a échoué à son tour précédent.

Chacun peut poursuivre son parcours tant qu'il n'a pas commis d'erreur.

Le premier à avoir atteint et suivi le parcours aller-retour vers le dernier nombre sans erreur gagne la partie. En Chine on écrit parfois son prénom dans chaque case franchie.

CONSEIL(S) D'ANIMATION

- Proposer les deux grilles de marelle différentes.
- Tracer les grilles au sol avec les enfants.
- Si l'activité se fait en chinois mandarin, adapter les mots et phrases utilisées aux savoirs préalables des enfants.
- Demander aux enfants de s'exprimer dans la langue quand ils se sentent prêts à le faire.

LIENS VERS DES SUPPORTS AUTHENTIQUES

Un groupe de jeunes enfants joue à la marelle en chinois mandarin : <https://www.youtube.com/watch?v=YiySWo7u-TY>

DÉMARCHE PARTENARIALE

Interroger les parents d'enfants issus d'autres cultures sur la forme et les expressions utiles pour jouer dans une autre langue.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Proposer de jouer à la marelle dans d'autres langues ;
- découvrir d'autres jeux d'extérieurs traditionnels en sollicitant les adultes parlant d'autres langues dans l'environnement des enfants.