



## JOUER À LA MARELLE EN OCCITAN : JÒC DE L'ESCALETA

### 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 France, la marelle est également un jeu pratiqué en langue occitane sans être cependant spécifiquement régional. Il suit les règles classiques avec l'ajout, en général, de la Terre et du ciel. On y joue à partir de l'âge de 5/6 ans.

### DIMENSION LINGUISTIQUE

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

### VOCABULAIRE ET PHRASES UTILES EN OCCITAN (ET LEURS ÉQUIVALENTS EN FRANÇAIS)

Français	Occitan
Tout d'abord, nous allons tracer la marelle au sol.	Cò purmèir, fau dessenhar l'escaleta sau sòu.
Nous allons tracer les lignes avec de la craie.	Vam dessenhar linhas dab la crèda.
Ensuite nous allons écrire les nombres de 1 à...	Vam escrìver en seguir los numeròs de 1 a...
Tu dois aussi écrire des mots dans ta marelle.	Te fau escrìver tanben mots dens ton escaleta
Le premier joueur se place au début de la marelle.	Lo purmèir jogaire se bota en davant de l'escaleta
Tu dois te placer au début de la marelle.	Te fau botar en debuta d'escaleta.
Tu vas lancer ta pierre sur le premier nombre.	Vas lançar ton calhau sau numerò purmèir.
Lance ta pierre.	Lança ton calhau.
Tu dois sauter sur un pied au-dessus de l'endroit où se trouve ta pierre.	Te fau sautar en pè ranquet au lòc on pausères ton calhau.
Saute par-dessus la case où se trouve ta pierre.	Saute au dessus d'on es ton calhau.
Si tu as bien lancé ta pierre dans la case, tu peux continuer à jouer.	Si lancères de plan dens la casa, e pòdes seguir lo jòc.

Si ta pierre n'est pas tombée dans la bonne case, tu dois passer ton tour.

Tu dois sauter sur un pied au-dessus de la case où se trouve ta pierre (palet).

Tu dois sauter à cloche-pied par-dessus la case où est écrit le 3.

Quand tu as deux carrés côte à côte (case double), tu dois poser un pied dans chaque case.

Lorsque tu as terminé ton parcours, tu dois te retourner en sautant.

Tu vas repartir vers le départ.

Tu recommences à sauter de case en case.

Dans la case avant celle où se trouve ta pierre tu dois t'arrêter et ramasser ta pierre.

Tu finis ton parcours en revenant au départ.

Tu peux lancer ta pierre dans la case suivante.

Si tu poses le pied sur une ligne, tu dois t'arrêter et le joueur suivant va jouer à son tour.

Si tu poses deux pieds au lieu d'un seul, tu dois passer aussi ton tour.

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!

Attention!

Raté!

Recommence!

Si lo calhau cadot dens las maishanta casa, te fau passar lo torn.

Te fau sautar a pè ranquet au dessus de la casa on se tròba ton calhau.

Te fau sautar a pè ranquet per dessus la casa on i a escritut 3.

Quan as dus carrats pegats (casa en doble) te fau pausar un pè dens cada.

Quan acabas ton camin, te fau arrevirar en sautar.

T'en tornas de cap a la debuta.

Tornas començar de sautar de casa en casa.

En arribar a la casa d'abans la de ton calhau, te fau estancar puish gahar lo calhau.

Acabas ton camin en tornar a la debuta.

E pòdes lançar lo calhau dens la casa venenta.

Si ton pè se pausa sus una linha, te fau estancar de jogar e lo jogaire venent jòga a son torn.

Si pausas los dus pès au lòc de non pas un, te fau passar lo torn tanben.

E ganhes la partida quan lancères lo calhau dens la casa darrèira e que t'en anères la cuèlher en tot sautar.

Òsca!

Es lo ganhaire.

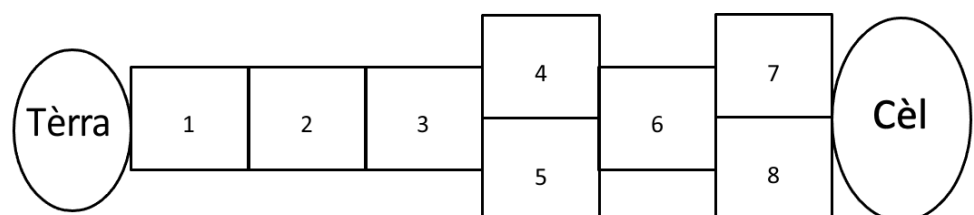
Es la ganhaira.

Òsca!

Shau!

Mancat!

Torna jogar!



## PISTES D'ACTIVITÉ

À partir de 5-6 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). Le parcours français est traditionnellement à 7 ou 8 cases en plus du ciel et de la terre 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 sans y poser le 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, celui-ci s'arrête en gardant en mémoire le numéro du dernier carré réussi. Il reprendra, lorsqu'il rejouera, 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.

### **C - CONSEIL(S) D'ANIMATION**

- Proposer des grilles de marelles différentes.
- Tracer les grilles au sol avec les enfants.
- Si l'activité se fait en occitan, 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**

<http://tarncoeuroccitanie.com/jeux-metiers-anciens/> - mention du jeu de la marelle

<https://edu1d.ac-toulouse.fr/politique-educative-31/arts-et-cultures/files/Dossier-jeux-traditionnels.pdf> - document pédagogique : p 11 – pè-ranquet / escaleta

### **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.