



JOUER À LA MARELLE EN PORTUGAIS : JOGO DA MACACA

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...).

Au Portugal, le jeu traditionnel la marelle « a macaca » est aussi connu sous le nom « amarelinha » (jeu de la « semaine »).

Tous les enfants jouent à ce jeu à partir de 5/6 ans. Ce jeu peut se pratiquer en mixité. Pratiqué dans les rues, les jardins et à l'école il fait participer deux enfants ou plus.

Après l'école primaire, on ne joue plus à la marelle en général au Portugal.

Le dessin de la figure géométrique peut être formé de carrés ou rectangles, numérotés de 1 à 10 et le ciel en forme de demi-cercle ou ovale.

Les règles à respecter sont les mêmes que celles suivies en France.

DIMENSION LINGUISTIQUE

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

VOCABULAIRE ET PHRASES UTILES EN PORTUGAIS (ET LEURS ÉQUIVALENTS EN FRANÇAIS) :

| Français | Portugais |
|---|---|
| Tout d'abord, nous allons tracer la marelle au sol. | Em primeiro lugar, vamos desenhar a macaca no chão. |
| Nous allons tracer les lignes avec de la craie. | Vamos fazer os riscos com o giz. |
| Ensuite nous allons écrire les nombres de 1 à... | Depois escrevemos os números de 1 a ... |
| Tu dois aussi écrire des mots dans ta marelle. | Deves escrever palavras no jogo da macaca. |
| Le premier joueur se place au début de la marelle. | O primeiro jogador, coloca-se na partida do jogo. |
| Tu dois te placer au début de la marelle. | Deves colocar-te na partida do jogo da macaca. |

Tu vas lancer ta pierre sur le premier nombre.
Lance ta pierre.
Tu dois sauter sur un pied au-dessus de l'endroit où se trouve ta pierre.
Saute par-dessus la case où se trouve ta pierre.
Si tu as bien lancé ta pierre dans la case tu peux continuer à jouer.
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.
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!
On rejoue!
Commence!

Atira a pedra para o primeiro número.
Atira a tua pedra.
Deves saltar a pé -cochinho por cima da casa onde está a pedra.
Salta por cima da casa onde está a pedra.
Se atiraste bem a pedra para a casa, podes continuar a jogar.
Se a pedra não caiu na casa certa, passas a vez ao jogador seguinte.
Deves saltar a pé-cochinho, por cima da casa onde está a pedra.
Deves saltar a pé-cochinho por cima da casa onde está o 3.
Quando tens dois quadrados um ao lado do outro (casa dupla) deves poisar um pé em cada casa em simultâneo.
Quando acabares o percurso, deves-te virar a saltar.

Vai para a partida da macaca.
Recomeça a saltar de casa em casa.
Na casa antes daquela onde se está a pedra deves parar e apanhar a pedra.
Acabas o percurso voltando para trás.
Podes lançar a pedra para a casa seguinte.
Se pisas uma linha, páras de jogar e é o jogador seguinte que joga.
Se poisas os dois pés em vez de um, passas a tua vez de jogar.
Ganhas, quando lançaste a pedra na primeira casa e que vais apanhá-la a saltar.

Muito Bem!
Ganhaste!
Ganhaste!
Parabéns!
Vamos jogar outra vez!
Começa!

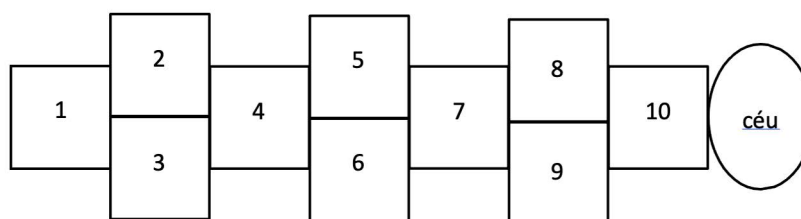
PISTES D'ACTIVITÉ

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 portugais est traditionnellement à 10 cases en plus du ciel (« céu ») mais d'autres tracés sont également possibles (8 ou 9 cases).

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 seul, 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. 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.

CONSEIL(S) D'ANIMATION

- Proposer des grilles de marelles différentes.
- Tracer les grilles au sol avec les enfants.
- Si la menée se fait en portugais, 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

<https://www.youtube.com/watch?v=ogmDxpREixg> – règles du jeu (« amarelinha ») expliquées en portugais suivi d'un film d'une personne y jouant en accéléré.

<https://www.youtube.com/watch?v=z4zSzCuV6w0> – Des enfants jouent à la marelle, sans commentaire.

<https://www.youtube.com/watch?v=dw5pBS02owM> – Des enfants jouent à la marelle (« amarelinha ») commenté par le réalisateur du film.

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.