

# La marelle



Temps



Illimité  
(chacun son tour)



Terrain

Respecter un espace de sécurité  
autour de la marelle



Matériel

Craie, Palet ou caillou



## But

Pour chacun des joueurs : arriver le premier à la case « ciel ».



## Organisation

Tracer la marelle à l'aide d'une craie et se munir d'un caillou pour pouvoir démarrer le jeu.

## Règles

- Tes camarades et toi jouez en alternance.
- Imaginons que ce soit ton tour.
- Tu te places dans la case « D » Départ.
- Tu lances le caillou dans la case numéro 1 puis effectues la totalité (Aller/Retour) du parcours à cloche pieds sans toucher les lignes et en sautant par dessus la case n°1.
- Tu effectues la même opération pour la case n°2 ... et ainsi de suite.
- Si le caillou n'arrive pas dans la bonne case ou si tu n'effectues pas bien le parcours, tu passes ton tour. Lorsque ton tour revient, tu reprends là où tu t'es arrêté.
- Dans les cases 4/5 et 7/8, tu dois poser simultanément un pied dans chaque case.
- Ton dernier tour consiste à lancer le caillou dans le ciel et à y parvenir sans faute.  
Si tu es le premier, tu as gagné !

