

La marelle

Matériel : craies (ou baton) - caillou (ou petite boîte)	Nombre de joueurs : 5 à 6 enfants par marelle
---	--

Pour jouer à la marelle il faut dessiner une marelle par terre avec une craie, ou la tracer avec un bâton sur du sable. Ensuite il faut lancer le caillou ou la boîte dans la première case puis sauter sur un pied dans les autres cases jusqu'en haut et ramasser le caillou au retour.

Si le caillou va dans ENFER on passe son tour.

On ne doit jamais marcher sur les traits ni poser les deux pieds sauf sur les doubles cases (4 et 5 et 7 et 8).

Une fois revenu sur « TERRE », on lance le caillou dans la case numéro 2 et ainsi de suite.

Variante : Il existe une variante dans laquelle au lieu de ramasser le caillou on doit le pousser du pied pour le ramener sur la terre.

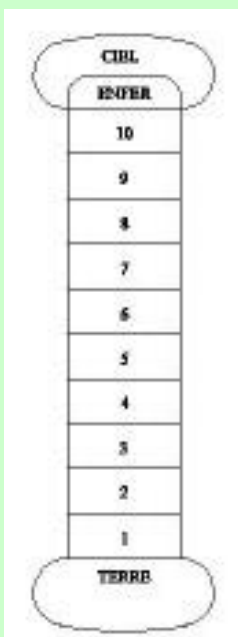
D'autres types de marelles :

Marelle 1 : Chaque enfant essaie d'alterner différents types de sauts en progressant sur le jeu. Si un joueur se trompe, c'est le suivant qui joue.

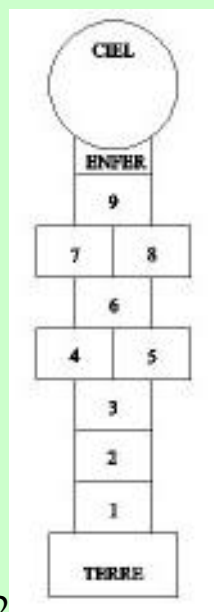
Matériel : craies (ou baton) - caillou (ou petite boîte)	Nombre de joueurs : 5 à 6 enfants par marelle
---	--

<p>Jeu 1</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; margin-right: 10px;"></div> <div>A pieds joints</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin-right: 10px;"></div> <div>À cloche-pied</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin-right: 10px; display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="width: 15px; height: 15px;"></div> <div style="width: 15px; height: 15px;"></div> </div> <div>Pieds écartés</div> </div>		<p>Jeu 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Parcours à cloche pied 2. Franchir la case enfer sans poser le pied 3. Se reposer le Dimanche 4. Parcourir les jours de la semaine, dans l'ordre, jusqu'au samedi, à cloche pied. 5. Arriver pieds joints dans la case lune. 	
---	--	---	--

D'autres marelles :



Marelle 1



Marelle 2