

# Jeux de marelle

## Prépare ton matériel

Une marelle tracée à la peinture ou à la craie, un palet par joueur.



## Nombre de joueurs

5 à 6 enfants maximum par marelle.

## But

Marelle A - réussir le parcours de la case 1 à la case « ciel ».

Marelle B - réussir le parcours de la case 1 à la case « Lune ».

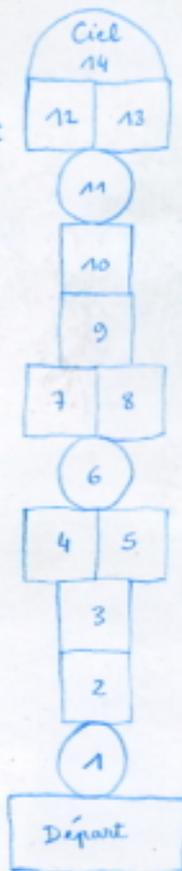
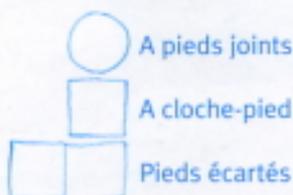
Progresser sur le parcours en respectant différents types de sauts. Si tu rates, passe ton tour à un camarade.



## Jeux de marelle A

### Déroulement :

Lance le palet sur la case n°1. Suis le parcours jusqu'au « Ciel » en posant les pieds comme la forme de la case te l'indique. Au retour ramasse le palet pour revenir sur la case « départ ». Lance le palet dans la case n°2, saute par-dessus pour arriver dans la case n°3, puis à nouveau le parcours, puis lance le palet sur le n°3, et ainsi de suite. **Si tu te trompes, c'est ton ou ta camarade qui joue.**



## Jeux de marelle B

### Déroulement :

Lance ton palet dans la 1ère case et pousse-le à cloche-pied dans la case précédente. Recommence ainsi jusqu'à atteindre la case "Lune". Les jours de la semaine sont franchies dans l'ordre inverse (samedi, vendredi,...)

**Si le joueur pose le pied sur la ligne de la case "Lune" ou s'il la touche avec son palet, il lui faut recommencer tout son parcours.**

### Variantes :

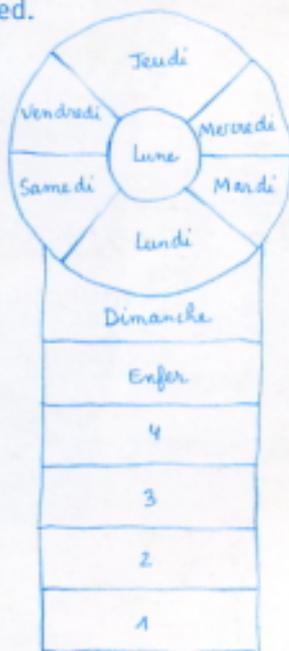
On peut rajouter des difficultés supplémentaires, telles que :

- Franchir la case "Enfer" sans poser le pied.

- Se reposer le Dimanche.

- Parcourir les jours de la semaine, dans l'ordre.

- Arriver à pieds joints dans la case lune.



LE + SANTE

PENSE  
A SOUFFLER,  
LE SOUFFLE  
C'EST ESSENTIEL