

MARELLE ET VARIANTES

Marelle traditionnelle

Nombre de joueurs : A partir de 2.

Matériel : Palet ou autre

But : Pour gagner à **la marelle**, le joueur doit atteindre la case « ciel » en ayant effectué le parcours complet (de 1 à 8).

Déroulement :

Chaque joueur se place sur la case « terre ». Le premier joueur doit lancer le palet dans la case 1. Si le lancer est réussi, il peut alors débiter le parcours. Pour ce faire, il doit sauter à cloche pied par-dessus la case 1 pour atterrir dans la case 2. Mêmes opérations pour les cases 2, 3, 6. Quand le joueur arrive aux cases doubles, il doit poser un pied dans chaque case et ce en même temps (pied gauche en case 4 et pied droit en case 5, idem pour les cases 7 et 8).

Une fois sur les cases 7 et 8 le parcours aller est terminé, le joueur doit sauter et faire volte-face pour entamer le retour. Le retour se fait selon le même procédé expliqué au-dessus jusqu'à la case 2. Le joueur ramasse son palet sur une jambe. Il saute alors par-dessus la case 1 et revient donc à sa position de départ (case « terre »).

Si le joueur réussit le parcours sans faute il recommence le procédé en jetant cette fois son palet sur la case 2. Il devra donc commencer à cloche pied sur la case 1 et sauter par-dessus la case 2. Au retour il ramassera donc son palet depuis la case 3.

Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne la case 8 avec son palet. Pour gagner, le joueur doit lancer son palet sur la case « ciel » et refaire une dernière fois le parcours aller/retour.

Attention, le joueur ne doit pas marcher sur les traits des cases où il s'arrête et ne doit pas poser les deux pieds par terre sauf dans les cases doubles (4 et 5 / 7 et 8). Si c'est le cas, il devra passer son tour et recommencer le parcours de la case « terre ». Si le joueur n'atteint pas la case désirée, il devra également passer son tour.

Nombreuses variantes de marelles en suivant le lien ci-dessous :

<https://pedagogie-nord.ac-lille.fr/docuweb/eps-30-minutes/docs/marelles.pdf>

