

# LA MARELLE

## Déroulement :

- Chaque joueur se place sur la case « terre ».
- Au signal, il saute à cloche-pied dans chaque case en respectant l'ordre des numéros.
- Dans les cases doubles, il doit poser un pied dans chaque case en même temps.
- Il repart à cloche-pied.
- Il finit à pieds-joints dans la case « ciel ».

**But du jeu :** sauter à cloche-pied dans des zones délimitées

## Matériel :

- Marelles tracées à la craie (autant de fois que la cour permet de le faire avec une distance d'au moins 2 mètres entre chaque dispositif)
- Eventuellement un chronomètre

## Variables :

- Chronométré ou non
- Nombre de cases

