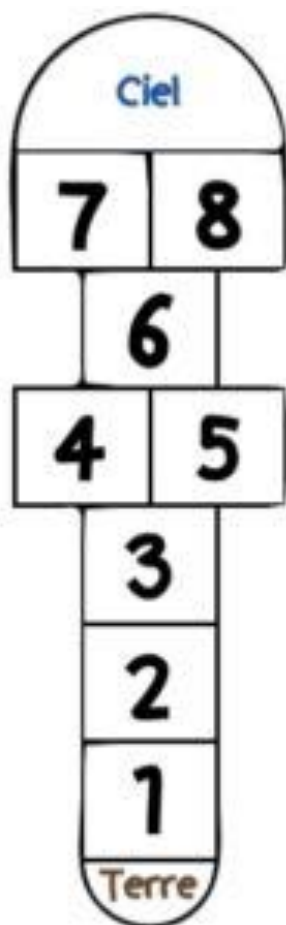


# Règle de la marelle



Pour jouer à la marelle, tracez le dessin qui servira d'aire de jeu (modèle ci-contre). Chaque joueur démarre la partie sur la case terre et doit lancer son caillou sur la case 1. Si le premier joueur loupe la case, c'est au deuxième joueur de lancer son caillou.

Si ce joueur réussit son tir il se lance : il saute à cloche-pied par-dessus la case 1 pour atterrir dans la case 2, saute à cloche-pied dans la case 3, saute les deux pieds en même temps dans les cases 4 et 5 (pied gauche dans la case 4 et pied droit dans la case 5), saute à cloche-pied dans la case 6 et saute les deux pieds en même temps dans les cases 7 et 8. Le joueur saute pour faire demi-tour et fait le même trajet de retour. Arrivé sur la case 2, il se baisse pour ramasser son caillou puis saute à cloche-pied par-dessus la case 1 pour revenir à la terre.

S'il effectue le parcours sans faute, il recommence en lançant son caillou sur la case 2 et refait le parcours en sautant cette fois par-dessus la case 2 et en s'arrêtant sur la case 3 au retour pour récupérer son caillou. Et ainsi de suite jusqu'au ciel où le joueur lancera son caillou dans la case ciel pour faire le parcours une dernière fois. Le

premier joueur à effectuer le parcours au complet est le gagnant !

**Les fautes :** marcher sur les traits des cases où on s'arrête, poser les deux pieds par terre en dehors des cases doubles (4-5 et 7-8) et louper son lancer de caillou. Le joueur qui fait une de ces fautes devra passer son tour et recommencer son parcours de terre. Exemple : un joueur a son caillou en case 2 et pose ses deux pieds en case 6, il passe son tour et revient à la terre en laissant son caillou en case 2

