

# Jeux de rencontres - Rencontres de jeux

## Jeu : La marelle



### Origine :

- Année(s) : 1960 et avant
- Ecole de Vendée et d'ailleurs.

### Niveau de pratique :

Jeu pour des élèves à partir de 6 ans  
Nombre de joueurs : 3 ou 4

### Matériel

Un jeu de marelle tracé au sol.  
(Différents types existent).  
Un palet ou caillou par joueur.

### But du jeu

Effectuer le premier, le parcours de la marelle ...

### Déroulement du jeu :

Le premier joueur lance son palet sur la case du lundi.

Il doit ensuite le sortir en sautant à cloche-pied, mais il ne peut toucher la ligne ni avec les pieds, ni avec la cale, sinon il a perdu et cède sa place au joueur suivant. S'il réussit, il lance son palet sur le mardi, et ainsi de suite ...

Quand on arrive au jeudi, on a le droit de poser les deux pieds, car autrefois le jeudi remplaçait le mercredi, c'était donc " le jour de repos".

A la fin du parcours, on jette le palet en se plaçant de dos à la marelle et si il tombe sur une case, par exemple mardi, la case est à toi les autres n'ont plus le droit d'y aller mais toi tu as le droit de t'y reposer.



### Remarque :

Définir un nombre d'essais possibles pour réussir à placer son palet (2 ou plus).

### Variante :

A la fin, lorsque l'on jette le palet dos à la marelle, si le palet tombe sur le jeudi tu recommences tout à zéro.