

LE CARRE DE SIX

3	4
2	5
1	6

Matériel nécessaire :

- un palet
- une craie
(Rectangles de
30 cm x 20 cm)

Règle du jeu :

Je lance le palet dans la case 1.

- ★ A cloche-pied, je le pousse dans le 2 puis dans le 3 et le 4.
- ★ Au 4, je me repose.
- ★ Je le pousse dans le 5, puis le 6 et hors du jeu.

Autres façons de jouer :

Je peux jouer en faisant un lacet Aller et retour.



Je peux jouer en croisé.



Le bateau

REGLE DU JEU :

→ Je me place devant le 1.

Pieds joints, en regardant droit devant moi, je saute en 1

Je pose la question : « Bateau ? »

→ Si la réponse à la question est : « Sur terre », c'est que je marche sur un trait. Je passe alors mon tour.

→ Si la réponse est « Sur l'eau. », c'est que je n'ai pas les pieds sur un trait. Je peux alors continuer.

→ Je saute en écartant les jambes de chaque côté de la case 1. Je pose la même question.

→ Je saute en revenant dans la case 1.

Je pose la même question.

→ Je saute dans la case suivante.

Série 2 :

Je saute directement en 2.

Série 3

Je saute directement en 3...

3

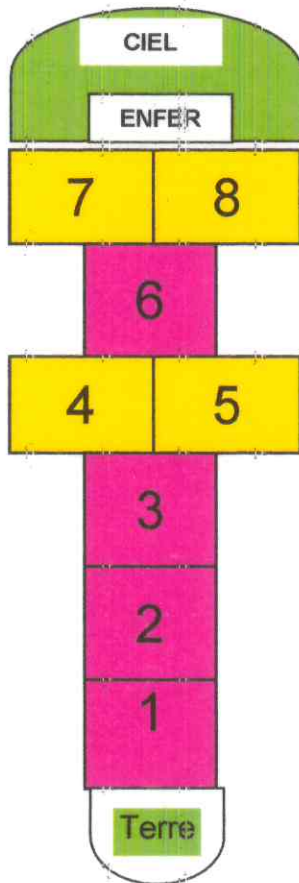
2

1

Autre façon de jouer :

- En aveugle
- Pied droit uniquement dans la case.
- Pied gauche uniquement dans la case.

La marelle avion



Je pars les deux pieds sur la case **TERRE**

Je lance le palet dans la première case puis

- ✓ Je saute sur un pied dans les cases 2 et 3
- ✓ Je saute et je pose le pied gauche dans la case 4 et le pied droit dans la case 5
- ✓ Je saute sur un pied dans la case 6
- ✓ Je saute et je pose le pied gauche dans la case 7 et le pied droit dans la case 8
- ✓ Je saute en tournant
- ✓ Je saute et je pose les deux pieds dans la case **CIEL**

Je fais le chemin en sens inverse

Si le caillou va dans **ENFER** je passe mon tour.

Autre façon de jouer

, je pousse le palet du pied pour le ramener sur la case **TERRE**, au lieu de le ramasser.

Le carré sauté

7	2	6
3	9	4
5	1	8
	10	

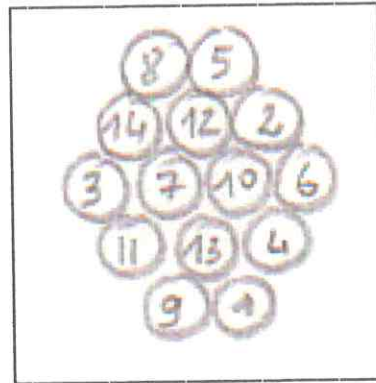
Règle du jeu

- ★ Je saute à pieds joints en suivant l'ordre des cases de 1 à 10 et je sors.
- ★ Si je réussis je passe à la case 2 (j'évite la case 1) et je saute pieds joints de 2 à 10.
- ★ Si je réussis, je passe à la case 3, (j'évite les cases 1 et 2), puis aux autres cases, jusqu'à la case 10.

Autre façon de jouer :

- sauter uniquement sur le pied droit
- sauter uniquement sur le pied gauche
- sauter à reculons
- sauter en fermant les yeux
- utiliser l'ordre décroissant
- Même chose dans l'ordre : 1/je sors ; 2/je sors ; 3/je sors...

Bulles à sauter 1



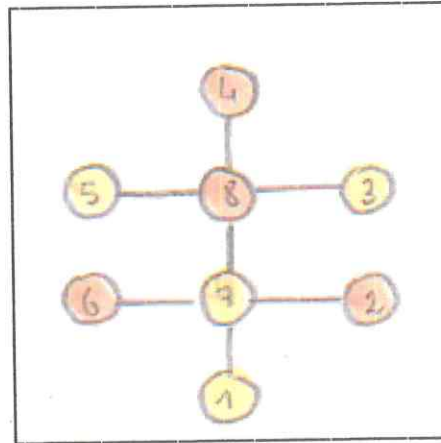
Règle du jeu.

- ★ Je lance le palet en 1.
- ★ Je saute à cloche-pied en 2 puis en 3, 4.
- ★ En 5 et 6, je pose ensemble un pied en 5 et l'autre en 6.
- ★ Puis je continue à cloche pied en 7,8,9,10,
- ★ Je saute les deux pieds joints en 11 .
- ★ Puis de nouveau je saute à cloche pied en 12 ,13, 14.
- ★ Je sors de la marelle.
- ★ Si je n'ai fait aucune erreurs, Je ramasse le palet en 1 .
- ★ J'enchaîne suivant le même principe pour les autres cases, sachant que j'évite toujours la case où j'ai lancé le palet.

Autre façon de jouer :

- Jouer tout en pieds joints
- Jouer pied faible
- Faire la partie de 11 à 1
- Inventer une autre façon de jouer.

Bulles à sauter 2



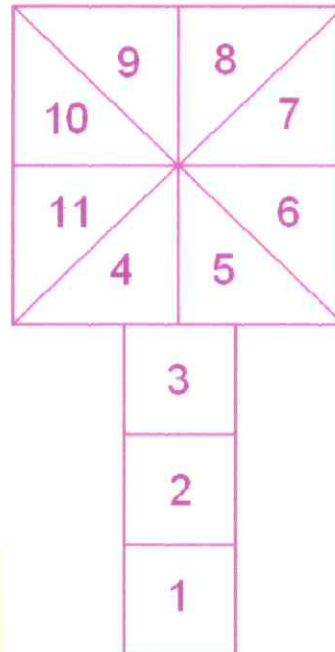
Règle du jeu

- ★ Je saute à pieds joints en suivant l'ordre des cases de 1 à 8 et je sors.
- ★ Si je réussis je passe à la case 2 (j'évite la case 1) et je saute pieds joints de 2 à 8.
- ★ Si je réussis, je passe à la case 3, (j'évite les cases 1 et 2), puis aux autres cases, jusqu'à la case 8

Autre façon de jouer :

- sauter uniquement sur le pied droit
- sauter uniquement sur le pied gauche
- sauter à reculons
- sauter en fermant les yeux
- utiliser l'ordre décroissant
- Même chose dans l'ordre : 1/je sors ; 2/je sors ; 3/je sors...

La marelle sautée



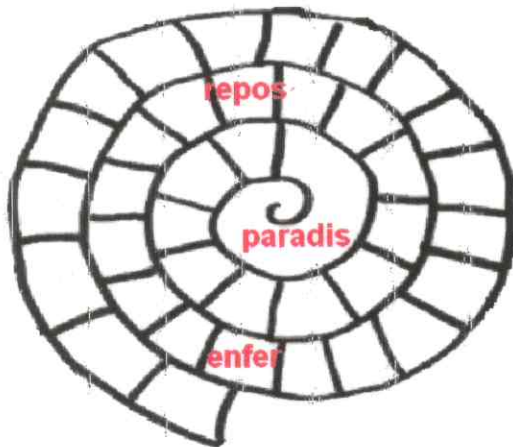
Règle du jeu

- ★ Je lance le palet en 1.
- ★ Je saute à cloche-pied en 2 puis en 3.
- ★ En 4 et 5, je pose ensemble un pied en 4 et l'autre en 5.
- ★ Puis je saute en pas chassés de 5/6 (6/7 7/8 8/9 9/10 10/11) à 4/5.
- ★ Je saute les deux pieds écartés en faisant un demi-tour.
- ★ Je saute à cloche pied en 3 puis en 2.
- ★ Je ramasse le palet en 1 sans aide au sol.
- ★ Je sors en sautant la case 1.
- ★ J'enchaîne suivant le même principe pour les autres cases, sachant que j'évite toujours la case où j'ai lancé le palet.

Autre façon de jouer :

- Jouer pieds joints
- Jouer pied faible
- Faire la partie Aller de 1 à 11 et Retour de 11 à 1
- Inventer une autre façon de jouer

L'escargot



Matériel :

- une craie
- un palet

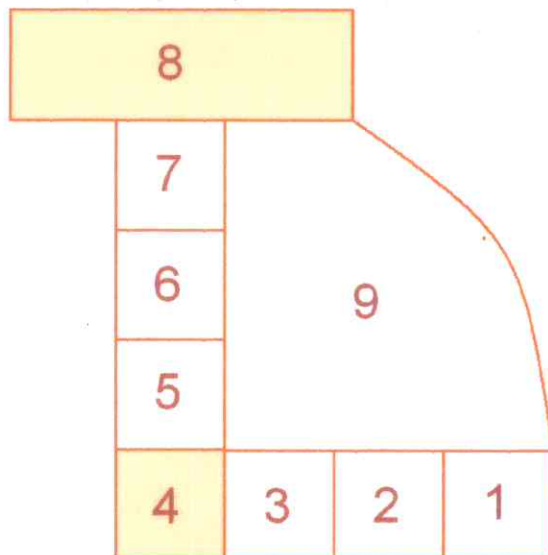
Règle du jeu :

- ★ J'effectue un aller retour, en sautant à cloche-pied dans chaque case.
- ★ Si je saute dans la case ENFER, je passe mon tour.
- ★ Dans la case PARADIS, je peux me reposer.
- ★ Si je réussis :
 - je choisis une case,
 - j'écris mon nom dedans.
 - Les autres joueurs n'ont plus le droit d'y passer.

Autres façons de jouer

- Je saute pieds joints.
- Je saute avec l'autre pied.
- Je saute en portant un objet.

La marelle corse



Matériel :

- une craie
- un palet

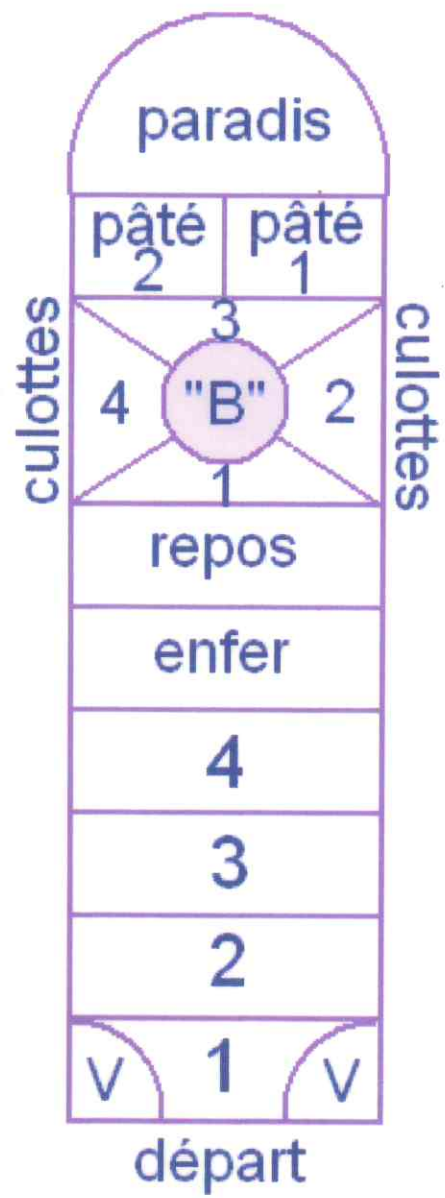
Règle du jeu :

Je lance le palet dans la case 1 puis.

- ★ Sur un pied, je fais glisser le palet de case en case jusqu'en 8.
- ★ J'ai le droit de me reposer sur la case 4 et sur la case 8
- ★ Je pose le palet sur mon pied et l'envoie en 9.
- ★ Je fais le circuit inverse à cloche-pied et je sors.
- ★ Je ramasse mon palet en 9 sans mettre ni les pieds, ni les mains au sol.

Autre façon de jouer

Je prends le palet dans la main et je réalise le chemin à cloche-pied.



Marelle « Histoire »

REGLE DU JEU :

- **Cases** : 1.2.3.4. : lancer le palet. Sauter à cloche-pied, le faire sortir avec le même pied, par l'avant ou l'arrière.
- **Les culottes** : Le palet est lancé dans la 1^{ère} culotte. Le joueur se rend à cloche-pied jusqu'au repos, puis saute dans la 3^{ème} culotte sans faire le marteau. Il se retourne ensuite pour se placer dans la 4^{ème} et 1^{ère} culotte, puis pousse le palet dans la 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème} culotte avant de le rejeter et de revenir à cloche-pied.
- **Les pâtés** : lancer le palet dans le 1^{er} pâté, arriver à cloche-pied, dégager le palet et revenir à cloche-pied. Idem pour le 2^{ème} pâté.
- **Le paradis** : lancer le palet, y aller à cloche-pied, dégager le palet et revenir à cloche-pied (le joueur peut poser ses deux pieds).

ATTENTION : Cases à éviter :

- * « Bouillon » : palet dans le bouillon → le joueur perd son tour.
- * « marchand de vin » : quart de cercle interdit, le joueur perd son tour
- * « faire le marteau » : ne pas poser les deux pieds en même temps dans les culottes. Le joueur perd son tour.
- * Enfer : retour à la case 1
- * Palet ou pied sur un trait, le joueur perd son tour.