

Marelle escargot : règle du jeu



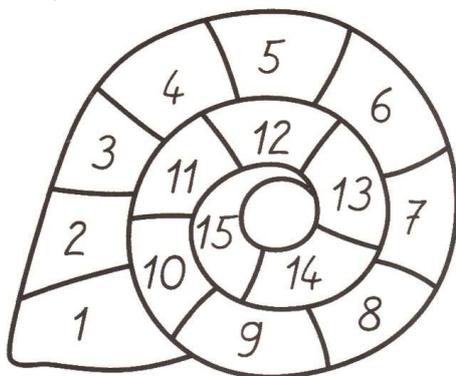
Voici une idée de [jeu de craie](#) amusant et actif à faire en extérieur lorsqu'il fait un beau soleil : la marelle escargot que l'on nomme également « colimaçon » ou « marelle ronde ». Je vous ai déjà proposé les [règles de la marelle](#) avec deux idées de variantes, aujourd'hui je vous propose de découvrir la règle du jeu de la marelle escargot pour les enfants de 4 ans et +.

Matériel : [craie de trottoir](#)

Tranche d'âge : à partir de 4 ans

Comment dessiner une marelle escargot

Dessinez la coquille de l'escargot en commençant par un rond au milieu, puis en dessinant des lignes concentriques de plus en plus grandes en forme de spirale (comme sur le dessin ci-dessous). Divisez la coquille obtenue en différents segments avec des traits verticaux. Annotez les cases obtenues en commençant avec le chiffre 1 à l'extérieur gauche. Dessinez ensuite le corps, la tête et les antennes de l'escargot (optionnel : non nécessaire pour le jeu).



Comment jouer à la marelle escargot

Le premier joueur se place sur la case 1, puis saute à cloche pied dans la case centrale non numérotée, s'y repose un instant (il peut poser les deux pieds), change de pied, puis saute à cloche pied sur la case 2. Il faut continuer de cette manière jusqu'à être passé sur toutes les cases. Après avoir fait le même

chemin en sens inverse, le joueur prend une craie et note son prénom sur une case au choix. Au tour suivant, il pourra se reposer sur cette case tandis que les autres joueurs devront sauter par-dessus cette case.

Autre règle de la marelle escargot : après avoir fait le trajet aller-retour comme ci-dessus, un deuxième aller-retour est effectué sans pause au centre de l'escargot. Pour les tours suivants, toutes les cases paires son interdites, puis les cases impaires, et enfin deux cases sur trois.

