



Durée:
20 min

Effectif:
6 joueurs

la ligue de
l'enseignement
un avenir pour le sport scolaire

Marel Kréol

But du jeu:

Passer par toutes les cases pour arriver au ciel, le plus rapidement possible

Mettre les joueurs en file indienne devant la marelle, et chacun son démarre de la case départ.

Chaque joueur lance le palet qui atterrira sur une case.

A cloche pied le joueur se rends jusqu'à celle-ci, et il annoncera à haute voix un nom en rapport avec le thème noter sur la case.

Il peut alors relancer son palet et poursuivre son parcours pour arriver le plus vite dans la case « ciel ».

