



**CÔTES D'ARMOR**

**ACTIVITE:**  
**MARELLE**

**Dispositif**

Un jeu de marelle tracé au sol ,  
un joueur placé au centre 0, pieds joints .  
un chronomètreur  
un compteur qui compte à haute voix le nombre de séries.

**Description**

Au top départ, le joueur placé au centre, tente de réaliser le plus de séries possibles 01 02 03 04 01 02..... en 30 secondes, en sautant uniquement pieds joints  
  
1 point par série réussie

**Déroulement**

Tous les joueurs de l'équipe passent sauteur et on cumule le nombre de points de tous

**Terrain**

**Case de 40cm/40cm**

