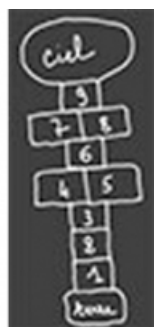


JOUER A LA MARELLE À PLUSIEURS



COMMENT JOUER À LA MARELLE

Le **jeu de la marelle** est un classique des cours de récréation. Il existe plusieurs versions du jeu de marelle, celui-ci est la marelle classique qui permet de faire un aller-retour de la terre au ciel en 9 cases.

LE PRINCIPE DU JEU DE LA MARELLE

Le ciel et la terre sont les bases sur lesquelles le joueur peut poser ses deux pieds sur le sol. Le principe du jeu de marelle est de faire un aller-retour le plus rapidement possible à cloche pied et en lançant un palet de case en case en suivant l'ordre chronologique.

Le jeu de marelle est une succession de 9 cases dessinées sur le sol sur lesquelles un joueur doit lancer un palet, aller le ramasser en sautant à cloche pied de case en case en évitant les lignes et les cases dans lesquelles se trouvent le palet d'un autre joueur. Les joueurs partent de la terre vers le ciel.

Le jeu commence de la terre vers le ciel et pour le retour le lancer de palet (ou caillou) se fait du ciel vers la terre.

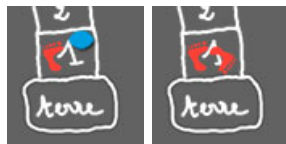
Le joueur gagnant est celui qui parvient à lancer son palet dans toutes les cases de la terre au ciel et du ciel à la terre en sautant de case en case à cloche pied. Les joueurs lancent le palet ou caillou à tour de rôle.

Le principe pour jouer à la marelle

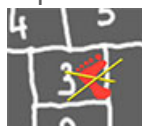
Le premier joueur prend position dans le cercle de la terre et lance le palet dans la case 1.



S'il y parvient il doit sauter dans la case 1 à cloche pied, ramasser son palet et revenir sur terre toujours à cloche pied et sans poser le pied sur les lignes. Il peut alors continuer à jouer de cases en cases sans changer de pied.



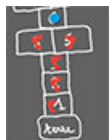
S'il pose les deux pieds par terre avant de revenir sur terre ou s'il marche sur les lignes, le joueur passe son tour au joueur suivant. Lorsque son tour viendra à nouveau, il devra reprendre le jeu au numéro de case manqué.



Si le joueur ne parvient pas à mettre son palet dans la case 1, il passe son tour et laissant son palet dans la case où il se trouvait avant d'échouer.

Les cases doubles

Les cases 4 et 5 : lorsque le joueur est parvenu à poser son palet sur la case 5 il doit poser un pied dans la case 4 et un pied dans la case 5 en même temps. Le joueur ramasse son palet et doit faire demi-tour en sautant.



Les cases 7 et 8 : lorsque le joueur est parvenu à poser son palet sur la case 7 il doit poser un pied dans la case 7 et un pied dans la case 8 en même temps. Le joueur ramasse son palet et doit faire demi-tour en sautant. Le joueur passe la case 6 à cloche pied, saute les cases 4 et 5 un pied dans chaque case puis continue à cloche pied jusqu'à la terre.

Les cases sur lesquelles se trouvent un palet

Les joueurs devant laisser leur palet en place, il est interdit aux autres joueurs de poser le pied dans les cases en contenant. Les cases contenant un palet doivent impérativement être "sautées" par les joueurs, même plusieurs cases d'affilées sont interdites. Si un joueur marchent dans l'une de ces cases il passe son tour.



Les autres joueurs peuvent lancer leur palet dans les cases en contenant déjà un.

[Jouer à la marelle à plusieurs](#)

[Jouer à la marelle seul](#)

[Dessiner un jeu de marelle](#)

[Autre version du jeu de marelle](#)

DES PRODUITS POUR JOUER AVEC 10 DOIGTS



Crayons graphite hexagonaux HB

à partir de
1,79 €



Crayons de couleur effaçables - Pochette de 12 crayons

Indisponible



Taille-crayons avec réservoir

Réf : 06520

1,79 €



Marqueurs permanents noir

à partir de
1,89 €



Jeu Dominos à customiser + gommettes

2,99 €

Réf : 29040



Jeu de 60 cartes et sa boîte à customiser

à partir de

2,59 €



Coffret Jeu de l'oie - Activité Coloriage

9,99 €

Réf : 39035



Marionnettes animaux - Set de 5

6,45 €

Réf : 29558

(soit 1,29 € / unité)

Retrouver mon matériel sur le site [10doigts.fr](https://www.10doigts.fr)