

# Règle de la marelle : comment jouer simplement

Regle.Net

## Règle de jeu

### La marelle sans prise de tête

La marelle est un grand classique de cour de récréation : une craie, un petit caillou, quelques cases tracées au sol et la partie peut commencer. Le principe est simple, mais deux points font souvent débat : où lancer l'objet et quelles fautes obligent à passer son tour. Voici une règle claire, prête à servir, pour lancer une partie immédiatement.

Voir les règles Comprendre les points clés

### Réponse rapide

Pour jouer à la marelle, chaque joueur lance un caillou dans la case visée, saute à cloche-pied dans les cases sans toucher les traits, récupère son caillou au retour, puis recommence avec la case suivante. Le premier à réussir tout le parcours jusqu'au ciel gagne.

## En bref

### Réponse rapide : pour jouer à la marelle, chaque joueur

Seul ou à plusieurs

### Matériel

Une craie et un petit caillou

### Objectif

Réussir le parcours complet jusqu'au ciel

### Type

Jeu d'extérieur, adresse et équilibre

## Présentation du jeu

La marelle est un jeu d'enfants très facile à organiser, notamment dehors sur un sol où l'on peut tracer des cases à la craie. Elle peut se jouer seul pour s'entraîner ou à plusieurs, chacun tentant de progresser case après case sans faire de faute. Le jeu demande de l'adresse au lancer, de l'équilibre pour sauter à cloche-pied et un peu de concentration pour ne pas poser le pied au mauvais endroit.

Le terrain traditionnel commence par une zone appelée terre, se poursuit avec des cases numérotées, puis se termine par le ciel. Selon les habitudes, la forme exacte du tracé peut varier légèrement, mais la logique reste la même : viser la bonne case, parcourir la marelle sans marcher sur les lignes, récupérer son caillou et revenir au départ.

Illustration par Goku782



## Principe et but du jeu

Le but est de réussir, dans l'ordre, tous les parcours de la marelle. Au premier tour, le joueur lance son caillou dans la case 1, saute par-dessus cette case, réalise l'aller-retour, récupère le caillou au retour, puis revient à la terre. S'il réussit sans faute, il recommence en visant la case 2, puis la case 3, et ainsi de suite jusqu'au ciel.

## Le lancer doit être précis

Le caillou doit tomber dans la case demandée. S'il sort de la case, touche une ligne ou arrive dans une mauvaise zone, le joueur passe son tour.

## Le parcours doit rester propre

Le joueur saute à cloche-pied dans les cases simples et pose les deux pieds seulement dans les cases doubles prévues pour cela, comme les paires 4-5 et 7-8.

## Matériel et mise en place

La mise en place est rapide : il suffit d'un espace plat, d'une craie et d'un petit objet à lancer. Le plus souvent, on utilise un caillou, mais n'importe quel petit objet assez stable peut faire l'affaire, à condition de ne pas rouler trop loin. L'important est que chaque joueur puisse viser les cases sans ambiguïté.

- Tracez une zone de départ appelée terre.
- Dessinez les cases numérotées dans l'ordre, avec des cases simples et des cases doubles.
- Ajoutez la zone finale appelée ciel.
- Choisissez un petit caillou ou un objet léger pour chaque joueur, ou un objet commun utilisé tour à tour.
- Décidez de l'ordre de passage des joueurs avant de commencer.

## Déroulement d'une partie

Chaque joueur joue à son tour. Lors de son premier passage, il se place sur la terre et lance son caillou dans la case 1. Si le lancer est correct, il commence le parcours en sautant à cloche-pied par-dessus la case 1 pour atterrir sur la case 2, continue sur la case 3, pose les deux pieds dans les cases 4 et 5, saute à cloche-pied dans la case 6, puis pose les deux pieds dans les cases 7 et 8.

Arrivé en haut, le joueur saute pour faire demi-tour et reprend le chemin en sens inverse. Quand il arrive sur la case précédant celle où se trouve son caillou, il se baisse, ramasse l'objet sans tomber ni toucher les lignes, puis saute par-dessus la case visée pour revenir à la terre. Si tout est réussi, son prochain tour se fera en lançant le caillou dans la case



suivante.

- Le joueur vise d'abord la case 1 avec son caillou.
- Il saute dans les cases autorisées sans marcher sur les traits.
- Il fait demi-tour en haut du tracé.
- Il récupère son caillou au retour, depuis la case précédente.
- Il revient à la terre et, s'il n'a commis aucune faute, progresse vers la case suivante à son prochain tour.

## Règles particulières et cas fréquents

La règle la plus importante est de ne jamais utiliser la case contenant le caillou pendant le parcours. Elle doit être sautée à l'aller comme au retour. Si le caillou est dans la case 2, par exemple, le joueur saute directement par-dessus cette case et récupère l'objet depuis la case 3 au retour.

Les cases doubles permettent de poser les deux pieds en même temps, un pied dans chaque case. En revanche, dans une case simple, le joueur doit rester à cloche-pied. Poser les deux pieds au sol dans une case simple est une faute. Toucher un trait avec le pied, perdre l'équilibre, oublier de ramasser le caillou ou viser la mauvaise case entraîne également la fin du tour.

Si le joueur commet une faute, il passe son tour. Lorsqu'il rejoue, il reprend généralement à la case qu'il devait réussir, et non depuis le tout début de la partie. Pour éviter les discussions, mieux vaut annoncer cette règle avant de commencer, surtout avec un groupe d'enfants très motivés à ne jamais avoir tort.

## Tableau récapitulatif



## Tableau récapitulatif

| Situation            | Règle                                                                               | À retenir                                            |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| Lancer du caillou    | Le caillou doit tomber dans la case demandée, sans finir hors zone ni sur un trait. | Un lancer raté fait passer le tour.                  |
| Case avec le caillou | Le joueur ne doit pas poser le pied dans cette case pendant son trajet.             | La case visée se saute à l'aller et au retour.       |
| Cases simples        | Le joueur saute à cloche-pied.                                                      | Deux pieds au sol dans une case simple = faute.      |
| Cases doubles        | Le joueur peut poser les deux pieds, un dans chaque case.                           | Les doubles cases servent à reprendre son équilibre. |
| Traits au sol        | Il ne faut pas marcher sur les lignes du tracé.                                     | Toucher un trait met fin au tour.                    |

## Comment gagner ?

Le gagnant est le premier joueur qui réussit le parcours complet pour chaque case, dans l'ordre, jusqu'au ciel. Il doit donc lancer son caillou successivement dans les cases 1, 2, 3, puis les suivantes, et terminer par la zone ciel si votre tracé l'utilise comme dernière étape de jeu. Chaque parcours doit être réalisé sans faute : bon lancer, bons appuis, aucun pied sur les traits, récupération correcte du caillou et retour jusqu'à la terre.

Si plusieurs joueurs atteignent le ciel dans le même tour de table, vous pouvez départager les ex æquo avec un dernier passage sans faute, ou considérer qu'ils partagent la victoire. Dans une partie avec de jeunes enfants, cette deuxième option évite parfois un débat aussi long que la partie elle-même.

## Erreurs fréquentes

### Marcher sur la case du caillou

La case où se trouve le caillou est interdite pendant tout le trajet. Il faut la sauter, puis récupérer l'objet au retour depuis la case voisine.

### Poser deux pieds dans une case simple

Les deux pieds sont autorisés uniquement dans les cases doubles. Dans les cases simples, le



joueur reste à cloche-pied.

## Recommencer au mauvais endroit

Après une faute, définissez clairement si le joueur reprend à la case ratée ou depuis la terre. La version la plus fluide consiste à reprendre à la case en cours lors du prochain tour.

## Jeux proches

Si vous cherchez d'autres jeux simples à organiser dehors, la marelle se combine très bien avec des classiques de cour, des jeux de poursuite ou des activités qui demandent peu de matériel. Pour continuer dans le même esprit, explorez aussi la catégorie des jeux en extérieur.

1 2 3 Soleil Loup Glacé Colin Maillard Jeux en Extérieur

## Questions fréquentes

### Peut-on jouer à la marelle seul ?

Oui, la marelle peut se jouer seul pour s'entraîner à viser les cases et à garder l'équilibre. À plusieurs, les joueurs jouent chacun leur tour et le premier à terminer tout le parcours gagne.

### Que se passe-t-il si le caillou touche un trait ?

Si le caillou touche un trait, sort de la case ou arrive dans une mauvaise case, le lancer est raté. Le joueur passe alors son tour.

### A-t-on le droit de poser les deux pieds au sol ?

Oui, mais seulement dans les cases doubles prévues pour cela. Dans les cases simples, le joueur doit sauter à cloche-pied.

### Quand la partie de marelle se termine-t-elle ?

La partie se termine quand un joueur réussit tous les parcours dans l'ordre, jusqu'à la dernière case ou jusqu'au ciel selon le tracé utilisé.