

Jeux de rencontres - Rencontres de jeux

Jeu : La marelle à pions



Origine :

Années : 19 50 – 19 60 et avant

Ecoles de Vendée et d'ailleurs

Niveau de pratique :

Elèves de : 6 à 11 ans et plus

Nombre de joueurs : 2

Matériel

3 pions d'une même couleur par joueur.

On utilisait autrefois des cailloux, des petits galets ou des boutons.

Une des figures géométriques ci-dessous, tracée dans le sable ou à la craie sur un sol en ciment.

But du jeu

Aligner ses trois pions avant l'adversaire.

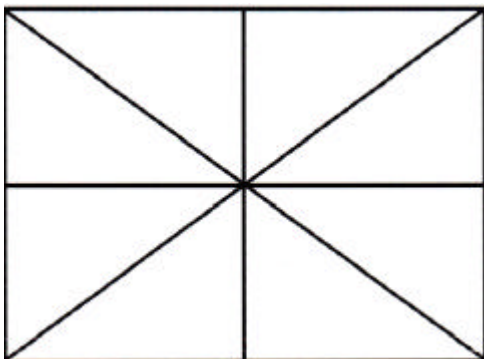
Déroulement du jeu :

On « troue » pour commencer le jeu, sinon c'est le perdant de la manche précédente qui commence.

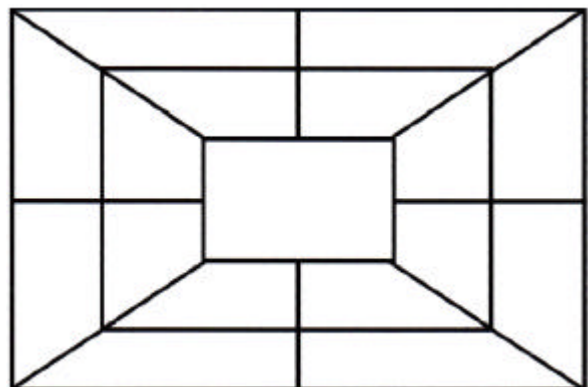
Chacun son tour, les joueurs placent puis déplacent leurs pions un à un, d'une intersection à celle voisine, de façon à aligner ses trois pions avant ceux de l'autre joueur ...

On peut former une ligne horizontale, verticale ou en diagonale.

Marelle niveau 1



Marelle niveau 2



N.B. On peut inventer d'autres figures ...