

RS15 La marelle

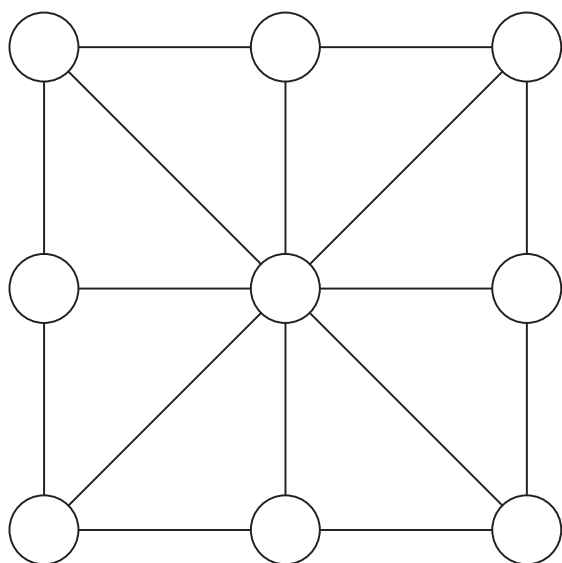
Chacun des deux joueurs dispose de trois pions de même couleur.

A tour de rôle, chaque joueur pose un pion sur l'une des cases.

Une fois tous les pions posés, le jeu consiste à déplacer, à tour de rôle, un de ses pions vers une case voisine.

Le premier joueur qui aligne ses trois pions a gagné.

Existe-t-il une stratégie gagnante ?



Le jeu de société évoqué ici était connu du temps des Egyptiens et des Romains ; également appelé par la suite jeu du « moulin » ou du « char », il a traversé les siècles jusqu'à nos jours.

Une autre activité nommée « marelle » était pratiquée par les enfants de l'Antiquité, et on en retrouve les traces au forum de Rome ; au Moyen-Age, ce jeu était très répandu et proposait déjà cette trame dessinée au sol, qui rappelle la forme en croix des églises.

De *merel* (ou *mereau*) signifiant « jeton » ou « petit caillou », la marelle consiste à aller de la Terre – chiffre 1 – au Ciel – ou chiffre 9 –, en évitant la case sur laquelle on a lancé la petite pierre ; cette dernière doit atteindre successivement chacun des chiffres.

Un peu d'habileté et de l'équilibre aident l'enfant à apprendre à compter et à développer son adresse.

