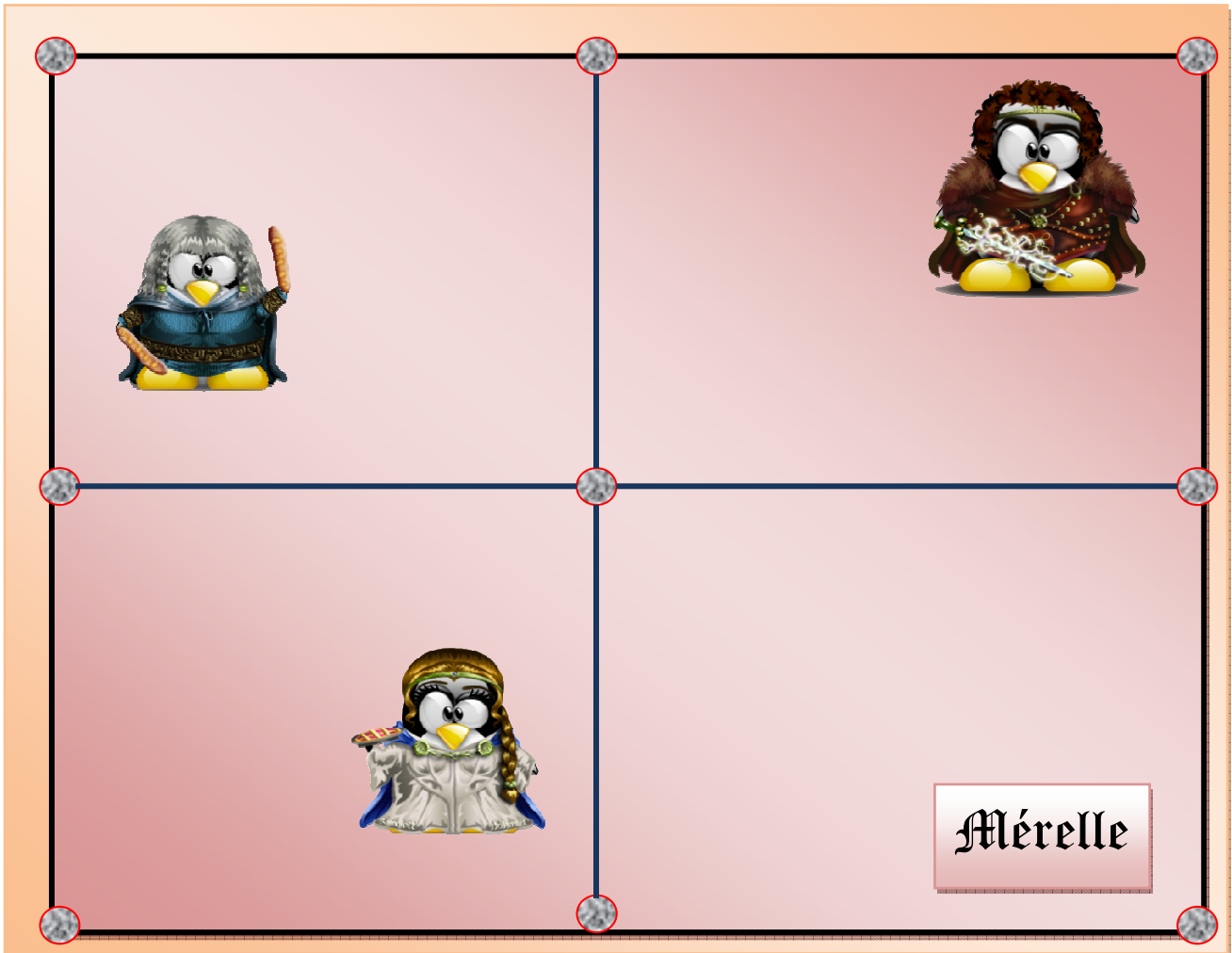


# I

## Comme jeu de mérelles



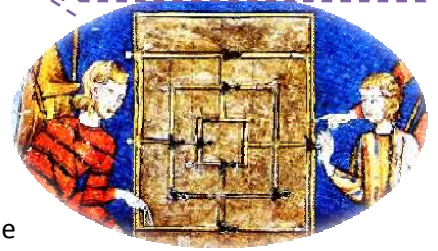
Une variante du jeu de mérelle : mérelle à 3 pions.

Plateau de jeu créé par les élèves

Le livre des jeux Alphonse X.



Le livre des jeux Alphonse X.



Le jeu de méréelles est un jeu très ancien qui, pendant le Moyen-âge, était joué dans les tavernes ou chez les particuliers. La table de jeu peut être gravée dans un support en bois ou dessinée à la craie.

Il faut neuf pions (pièces de monnaie, cailloux...). Le but du jeu est d'aligner 3 pions sur une ligne marquée sur la table de jeu : cela s'appelle faire un moulin.

Au début du jeu, la table est vide. Chaque joueur va placer un pion à tour de rôle. Lorsque qu'un joueur à aligner trois pions, il peut prendre un pion à son adversaire. Il existe des variantes avec 3, 5, 7 ou 12 pions. Ce jeu appartient à la famille des jeux de réflexion.

### D'autres jeux du Moyen-âge

Au Moyen-âge, les enfants pouvaient jouer avec **des toupies en bois**, au jeu du bibelot (ce sont les osselets). Pour **jouer aux billes**, ils prenaient des noix, des marrons, des noisettes ou des billes en argile.

La nature est un vaste terrain de jeux. Ils jouaient aussi des jeux auxquels nous jouons encore : **cache-cache**, **colin-maillard**, **les quatre-coins**, **saute-mouton**. Avec des écorces d'arbre, les enfants se fabriquent de petits bateaux qu'ils font naviguer sur les cours d'eau, sur les mares. Ils font des cabanes.

Les petits garçons de la noblesse imitent leur papa en jouant à la guerre avec des épées ou des lances en bois. Les petites filles avaient des poupées en chiffon ou en porcelaine.

**Le jeu du franc carreau** était pratiqué à la cour du roi. Il consiste à lancer une pièce de monnaie sur un carrelage et à parier sur la position finale de la pièce. Si cette dernière ne tombe pas sur une ligne, on parle alors de « franc-carreau ». Une variante : « Tracer un petit carré de 50 cm de côté. Se placer à environ 7 pas du carré. Lancer des pièces de monnaie ou des palets à l'intérieur du carré. Le gagnant est celui qui a lancé sa pièce à l'intérieur ou qui s'en est approché le plus. Le gagnant remporte les pièces ou palets de ses adversaires. A la fin de la partie, c'est celui qui a le plus de pièce ou de palais qui a gagné.

**Le jeu d'échec** : Le jeu d'échecs, importé d'Orient au début du 11e siècle, est une représentation de la société chevaleresque avec son roi, sa Dame, ses deux chevaliers, ses tours, ses fous et son armée de pions.

### **Le jeu d'échec dans la légende du Roi Arthur**



Palamède est un chevalier de la Table ronde. Palamède vient d'Orient, berceau des premiers jeux d'échec. La légende raconte que Palamède apprit aux autres chevaliers à jouer aux échecs.

