# De la terre à la lune, de l'enfer au paradis

#### REPERES HISTORIQUES ET ASPECTS ANTHROPOLOGIQUES

Sur le sol du Forum de Rome est tracé l'un des plus anciens dessins de marelle. Une légende amusante : les légions romaines construisaient des routes pavées, ces pavés constituaient des marelles ; les soldats apprenaient aux enfants de France, d'Allemagne et d'Angleterre différentes formes de jeux.

Au xvIIII et au xvIIII siècles, la mèrelle est la forme la plus usitée de ce jeu, comme au Moyen Age. Mèrelle signifie à proprement parler « jeton », d'où son emploi pour désigner des jeux avec des jetons ou des palets. Féminin de marel, le mot mèrel, du xIIII siècle, se retrouve encors dans des dictionnaires sous la forme de mèreau. Hors d'usage depuis le xVIIII siècle, il signifiait « jeton », « palet », sorte de « médaille ou de monnaie » d'origine obscure.

Bélère la décrit comme l'un des exercices que les écoliers affectionnent le plus mais il emploie aussi l'expression : les traveux du jeu de la marelle

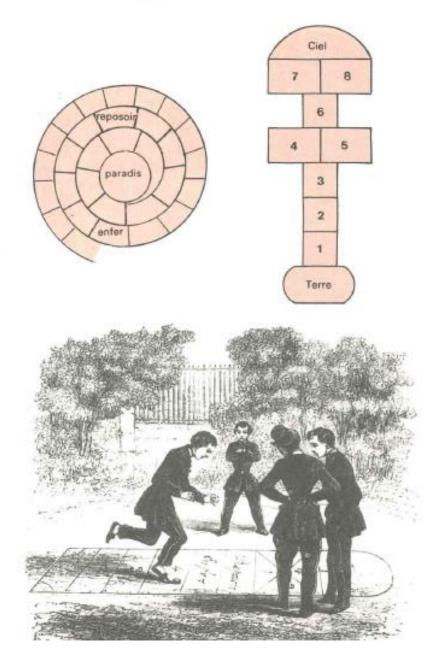
Van de Vries note que la figure de la spirale apparaît comme un des symboles de la tradition celte retrouvés sur de nombreux objets en bronze. Il assimile ce symbole nettement secré de la spirale à celle du labyrinthe. Des cathédrales telles celles de Mirepoix et de Chartres présentent des tracés au sol « qui valent des indulgences à qui les percourt dévotement à genoux ». Ces spirales ont une double signification : parcourues de l'extérieur vers l'intérieur, elle mêne de la vie à la mort, en sens inverse, elles ramènent le pénitent de la mort à la vie. Jean-Marie Lhote distingue deux grands types de marelles : la marelle droite et la marelle en colimaçon... sa forme rappelle celle du noble jeu de l'oie. Elles sont l'image simplifiée du plan d'une cathédrale. Le joueur progresse de l'origine au paradis... Il faut éviter l'enfer et respecter un certain nombre de codes. La marelle à cloche-pied est aussi une représentation simplifiée de l'Itinéraire d'un héros en marche vers son accomplissement (LHO). Cette course mystique du boîteux (le clochepied) est aussi décrite par Claude Gaignebet, qui ajoute par ailleurs : « Une pensée mythique associait la boiterie ou la démarche asymétrique à l'accès à l'autre monde » (2).

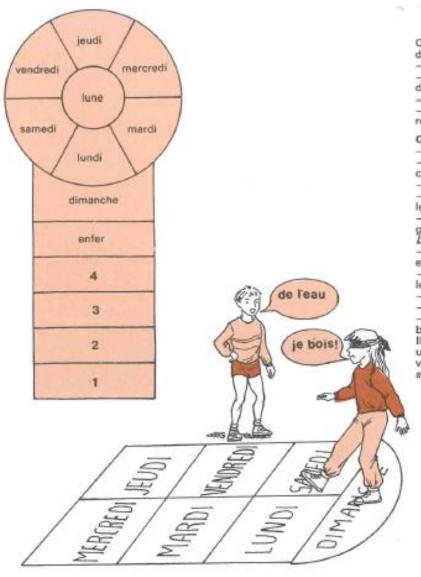
### BIBLIOGRAPHIE:

Encyclopédie Universalis, article « Celtes », page 33, vol. 4, année 1968.

(1) Claude Achard, Jeux d'enfants en Languedoc dans Folklore, revue d'ethnographie méridionale, tome XXXV, nº 187-188, nº spécial 1982.

(2) Claude Gaignebet, Le Carnaval, Paris, Payot, 1974-1979, 175 pages, p. 101.





Quelles que soient les formes de marelle, les noms des compartiments, des cases ont des conventions identiques.

- Terre indique le départ et l'arrivée.

- Enfer, flammes, marchands de vin, bouillon sont des zones présentant des interdictions.
- Reposoir, ciel, paradis, jeudi, dimanche sont des cases repos-
- Lune, Mars et Vénus apparues plus tardivement sont aussi des cases

#### Quelques variantes dans les façons :

- De lancer le palet : de dos par-dessus l'épaule, entre les jambes...
   De sauter en avançant : des deux pieds joints, accroupi, les pieds croisés.
- De sauter en reculant : des deux pieds joints...
- De ramasser le palet : à la main, en le poussant avec l'autre pied pour le poser sur le pied du cloche-pied.
- De sortir le palet du paradis : le lancer, le coincer entre les deux genoux et revenir ainsi au départ.

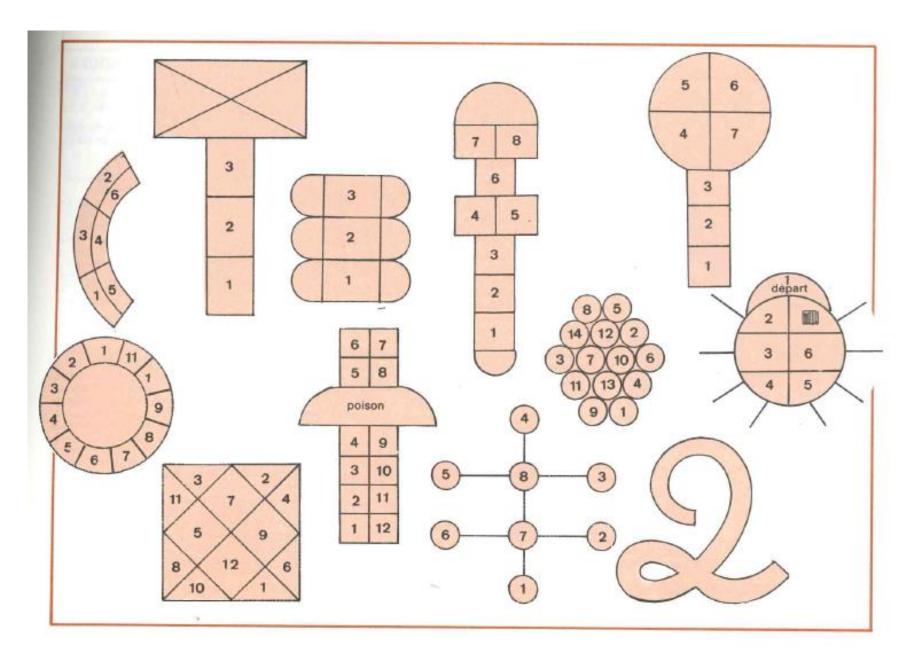
## Les morales :

- Morale simple : parcourir sur un seul pied aller et retour la figure entière en ne sautant qu'une seule fois par case.
- Morale piqué : après avoir sauté dans une case, frapper chaque fois le sol de la pointe de l'autre pied.
- Morale talon.
- Morale piqué, talon-pointe.
- Morale aveugle : parcourir en marchant les yeux fermés ou les yeux

bandés. Une formulatte accompagne le joueur.
Il questionne : je bois ? si son pied avancé ne touche aucune des lignes, un autre lui répond : « de l'eau l », alors il continue. Si la réponse est « du vin », il a touché une des lignes ; il a perdu et laisse donc son tour à un autre joueur.

Mercredi	Jeudi	
Mardi	Vendredi	
Lundi	Samedi	
Dimanche		

7	2	6
3	9	4
5	1	8
	10	



Extrait de *Les jeux du patrimoine, tradition et culture*, Essai de réponses, MENJS, Paris 1989