



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 6 ans**

THÈME
Jouer

Le jeu du moulin

Poursuivons notre découverte des jeux du monde, avec ce mois-ci un jeu de plateau remontant à l'Antiquité : le jeu du moulin.

Son histoire

- C'est l'un des jeux les plus anciens du monde puisqu'on en a retrouvé des traces qui datent de 1 400 av. J.-C. en Égypte sur une des dalles du plafond du temple de Kurna. Un autre dessin fut trouvé dans les fouilles de la première ville de Troie. Les premiers commerçants venant de Grèce et de Phénicie emportèrent ensuite ce jeu en Europe septentrionale. Des siècles plus tard, il acquit une grande importance chez les Vikings : on a retrouvé un damier sur le monument funéraire en forme de bateau appartenant à un roi.

- Les premiers damiers de cette sorte de « jeu du moulin » étaient identiques à ceux que l'on utilise aujourd'hui : trois carrés concentriques avec des lignes d'intersection sur leurs côtés. Au XIV^e siècle, alors que le jeu était très apprécié dans les cours européennes, on introduisit une variante ajoutant des lignes diagonales sur les sommets des carrés. On retrouve ce type de damier aux États-Unis, où il fut importé par les colons anglais : il se joue avec douze pions. Il inclut une règle par laquelle on peut faire des « moulins » (files de trois pions) sur les lignes diagonales.

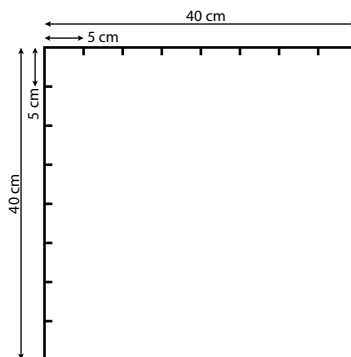
- Il existe beaucoup de versions de ce jeu. Nous vous présentons ici celle qui est la plus répandue.

Son plateau

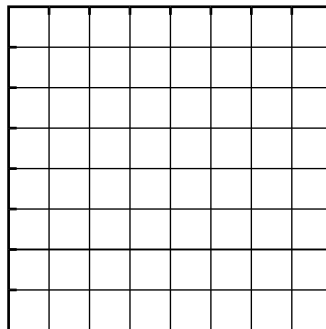
- Pour construire le plateau de jeu, il vous faut une plaque de bois conglomeré de 40 cm de

côté et 1 cm d'épaisseur, une règle de 50 cm, un crayon à papier à mine grasse, un feutre noir, un feutre rouge et une gomme. Vous pouvez aussi dessiner le cadre sur une plaque de carton ou encore le tracer au sol.

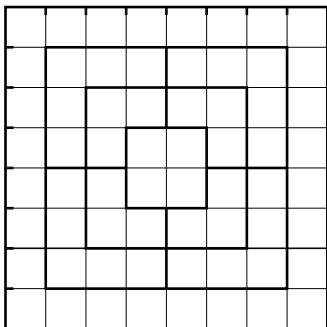
- Commencer par marquer au crayon à papier, en partant d'un coin, des points à intervalles de 5 cm ; répéter cette opération sur les trois autres côtés.



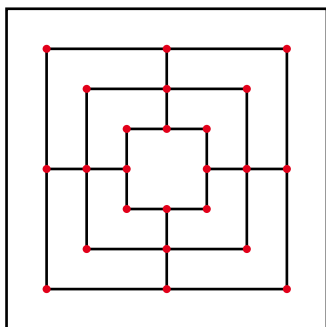
- Poser la règle sur le tablier puis joindre tous les points opposés à l'aide d'un trait fin afin de former une grille complète de 8 x 8 cases.



- Ensuite repasser au crayon les lignes qui délimitent les trois carrés concentriques et les quatre lignes perpendiculaires à leurs côtés. Effacer les autres traces de crayon.



- Peindre ou repasser les lignes avec un feutre noir et les intersections avec un feutre rouge par exemple. On doit clairement identifier les 24 intersections de jeu.



- Pour jouer, on utilisera neuf pions blancs et neuf pions noirs. On peut emprunter les pions utilisés dans un jeu de dames par exemple.

Ses règles

- Le jeu se déroule en deux temps : la pose puis le mouvement.
- Dans un premier temps, les joueurs posent à tour de rôle chacun de leurs pions sur un point vide (intersection) du plateau.
- Lorsqu'il n'y a plus de pion à poser, les joueurs déplacent leurs pions vers une intersection voisine libre en suivant un chemin prévu. L'objectif est de former des « moulins » ou files de trois pions alignés. Lorsqu'un des joueurs a réussi à réaliser un moulin, il peut capturer un pion de son choix à l'adversaire, à la condition que ce pion ne fasse pas déjà partie d'un moulin. Une fois sorti du jeu, un pion ne peut plus y rentrer.

- On peut ouvrir un moulin en déplaçant un des pions qui le constituent ou le fermer en réintégrant un pion sur sa première position. De cette façon, se constitue un nouveau moulin et le joueur peut retirer à nouveau du jeu un autre pion adverse.

- Le jeu s'achève quand un joueur n'a plus que deux pions ou ne peut plus jouer, il est alors le perdant. Une règle optionnelle donne une seconde chance à celui qui ne possède plus que trois pions : il peut alors se déplacer en sautant où il veut.

Ses stratégies

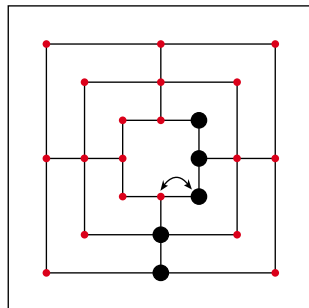
- La situation du « double-moulin » est une position stratégique avantageuse car l'ouverture par le bas du moulin forme aussitôt un autre moulin ce qui permet à chaque tour de prendre un pion à l'adversaire.

Ses variantes

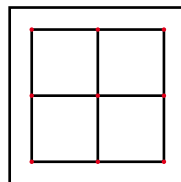
- Il existe plusieurs variantes envisageables en fonction du nombre de pions dont on dispose. Ces variantes peuvent être intéressantes notamment pour simplifier le jeu, avec les plus jeunes, la complexité évoluant au fil des âges.

Ressources

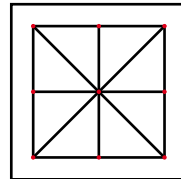
- **Jeu du moulin en ligne avec Ludoteka :** www.ludoteka.com/moulin.html
- **Jeu de merelles au Moyen Âge :** <http://mesniee-cailleterie.iffrance.com/mesniee-cailleterie/medieviste/jeux/tables/merelles.htm>



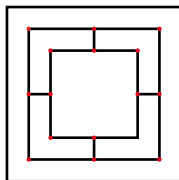
Position du double-moulin



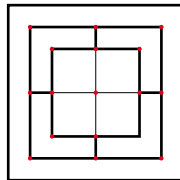
Variante à 3 pions



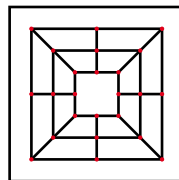
Variante à 4 pions



Variante à 5 pions



Variante à 7 pions



Variante à 12 pions



Bonus

Téléchargez le plan du plateau de jeu sur notre site : www.jdanimation.fr, rubrique « Les bonus du mois » (octobre 2010).