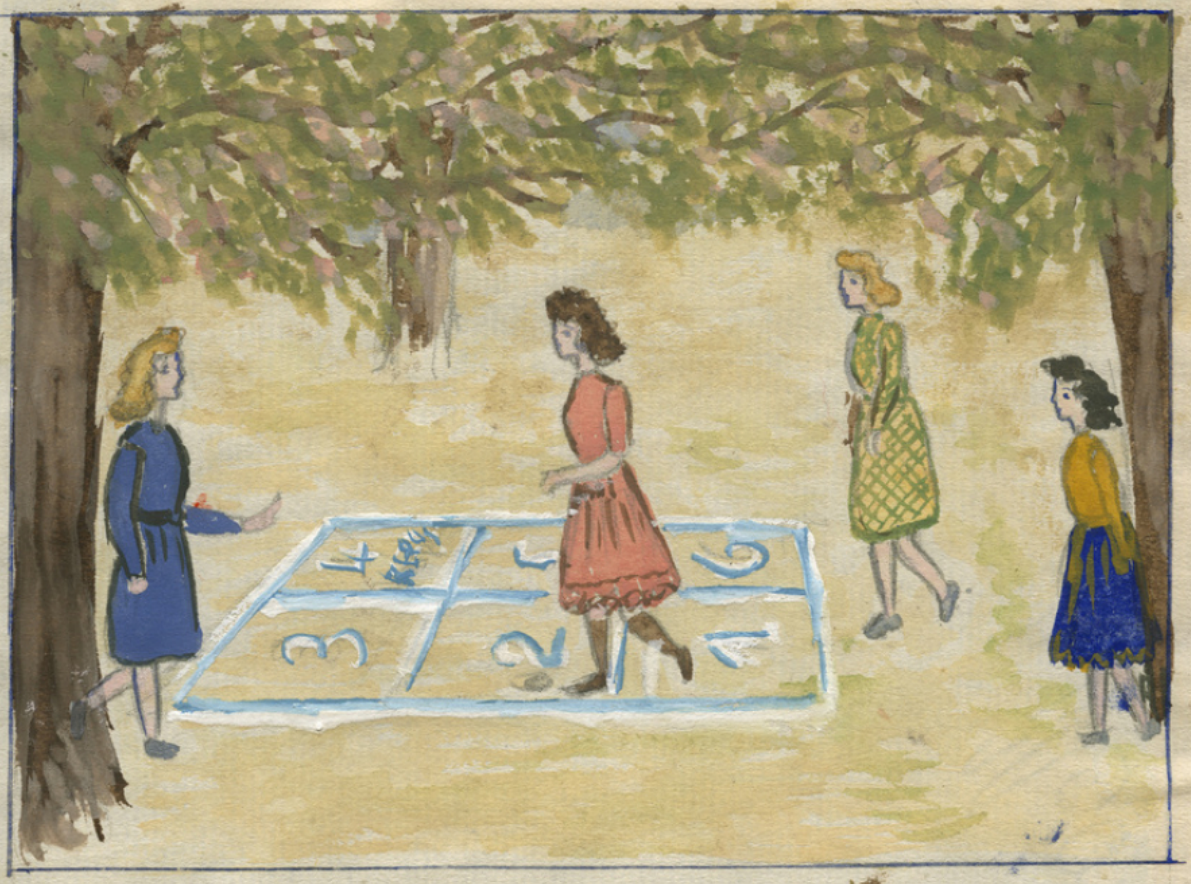
# La Marelle

**Numéro d'inventaire** : 1979.09386.4
**Auteur(s)** : Régine Laurensou
**Type de document** : travail d'élève
**Période de création** : 2e quart 20e siècle
**Date de création** : 1940 (vers)
**Matériau(x) et technique(s)** : papier Canson | gouache
**Description** : Feuille de canson ; gouache et texte ms à l'encre bleue; adhésif
**Mesures** : hauteur : 21,5 cm ; largeur : 16,5 cm
**Notes** : Dessin issu d'une série sur les jeux de récréation, réalisée vers 1939-41.
**Mots-clés** : Dessin, peinture, modelage
Jeux de mouvement
**Filière** : Cours complémentaire
**Lieu(x) de création** : Paris
**Nom du département** : Paris
**Historique** : Adrienne Jouclard (1882-1972) était à la fois artiste peintre et professeur de dessin dans les écoles de la Ville de Paris. Elle enseignait dans les classes de cours complémentaires (jeunes filles âgées entre 14 et 16 ans) de la rue Patay (13e arrondissement). C'est l'artiste elle-même qui a fait don au musée en 1957 d'un ensemble de dessins réalisés par ses élèves (1936-1941) qui représentent le patriotisme retrouvé, l'entrée en guerre, l'exode, le retour, les tracas de la vie quotidienne marquée par les privations, mais aussi des thématiques plus légères comme les jeux de récréations ou les comptines. Ce dessin, comme l'ensemble des 297 dessins du fonds, est inscrit depuis avril 2025 au registre "Mémoire du monde" de l'UNESCO, comme les "Dessins et écrits d'enfants en temps de guerre en Europe : 1915-1950" de 17 institutions de 8 pays d'Europe et du Canada.
**Représentations** : représentation humaine : jeu / Jeu de marelle (illustration + règle).
**Autres descriptions** : Langue : Français
Nombre de pages : 1
ill. en coul.
**Voir aussi** : https://www.unesco.org/fr/memory-world/register2025?hub=1081
**Lieux** : Paris



# La Marelle.

Sur le sol on trace à la craie 6 carreaux en marquant 1-2-3-4-5-6. Chaque joueuse est munie d'un palet, (boite, bout de bois etc..), et joue à son tour.

On lance son palet dans le n° 1, on le pousse avec un pied en sautant sur l'autre. Si le palet s'arrête sur un trait, on a perdu et c'est au tour d'une autre joueuse.

Lorsque l'on a fait un tour sans perdre on doit recommencer au n° 2 et ainsi de suite.

Si les 6 tours sont finit on recommence à l'envers.

Régine Laurenson