

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 tracasseries 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).

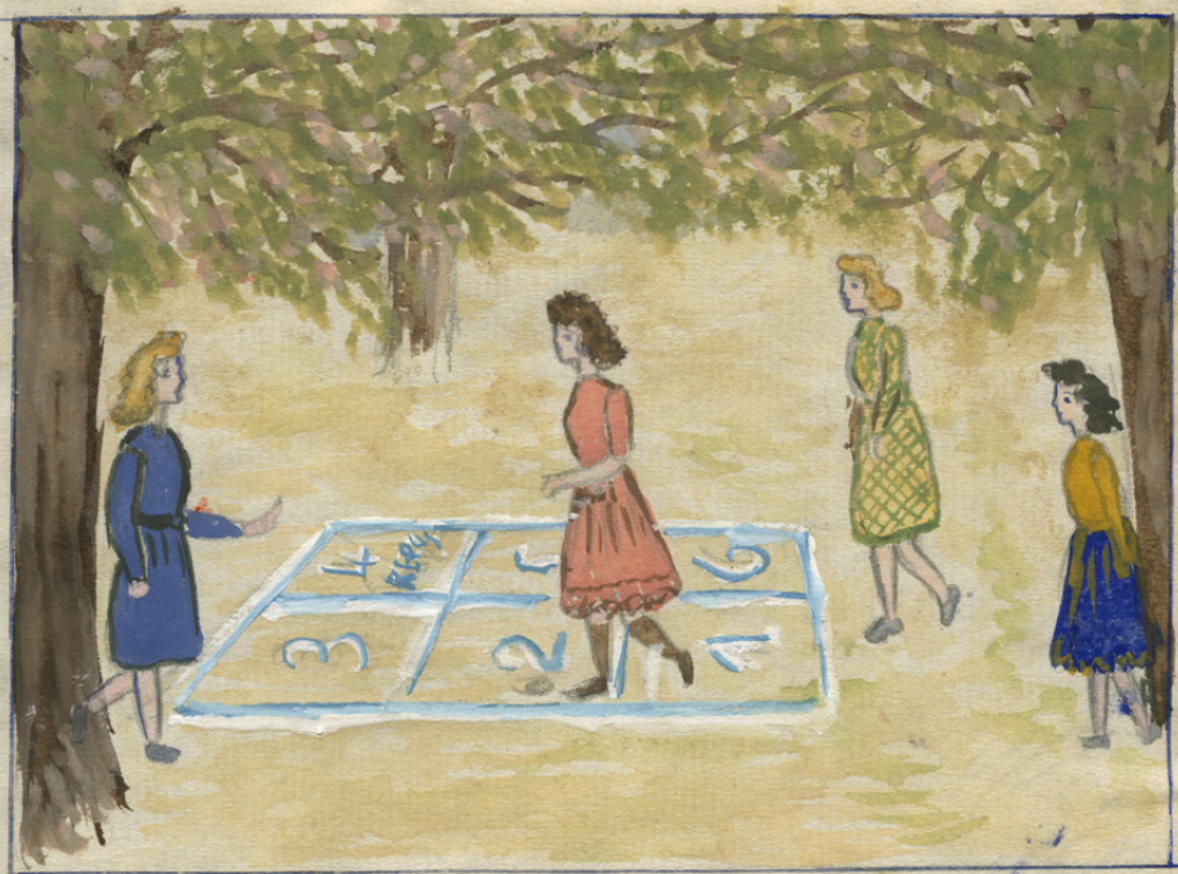
Autres descriptions : Langue : Français

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 case est munie d'un palet, (boîte, 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 finis on recommence à l'envers.

Régine Lauranson