



PIERRES GRAVÉES : TRIPLE ENCEINTE OU JEU DU MOULIN

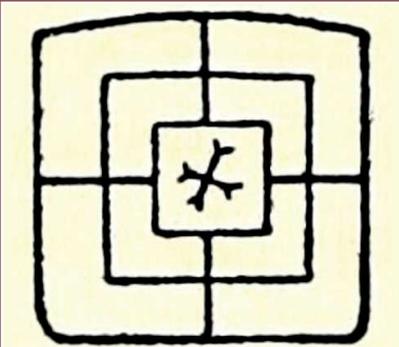
Mireille Busseuil

Lors de l'étude archéologique¹ de l'Hôtel Bouthéon, à Saint-Marcellin-en-Forez, une pierre gravée d'un étrange dessin fut mise au jour. Ce pétroglyphe a été identifié comme le tablier d'un jeu du moulin, en remploi. Cette première découverte initia la recherche qui, à ce jour, a mis en évidence cinq pierres incluses dans des châteaux ou remparts, deux dans des églises et quatre autres en pleine nature.

1] Chantal Delomier et Christian Le Barrier : Etude de la cure de Saint-Marcellin-en-Forez ; Janvier 1998- SRA/AFAN



PRÉSENTATION



▲ Figure 1 | jeu de merelle du temple de Kurna, in Parker H. : *Ancient Ceylon, an account of the aborigines and of part of the early civilization*, 1909 ; figure 273, p. 644



▲ Figure 2 | jeu de merelle gravé sur tuile ; Musée Argenton-sur-Creuse ; © M. Busseuil



▲ Figure 3 | jeu du moulin gravé sur pierre ; villa du Colombier (Suisse) Ie/IIe siècles ; Musée du Laténium ; © M. Busseuil

Triple enceinte, jeu de merelle, marelle, douze lignes, du charret, ou du moulin, la terminologie est riche pour désigner ce pétroglyphe composé de trois carrés concentriques avec des lignes d'intersections sur leurs côtés.

Ses origines sont incertaines mais ce motif² a été découvert au temple de Kurna (Égypte). Selon les historiens, il daterait du règne de Seti I^{er} (1366-1333 av. J.-C.) mais pour d'autres, la présence d'une croix, au centre du plateau, le place après l'arrivée du christianisme (figure 1). Le jeu est mentionné en Grèce et en Phénicie. Des commerçants venant de ces pays l'emportèrent, probablement, en Europe septentrionale³.

Le nom de marelle (ou mérelle) viendrait du latin *merellus* qui signifie pion. Ovide décrit ce jeu dans *l'Art d'aimer* : *Il est un autre jeu, divisé en autant de cases qu'il y a de mois dans l'année ; la table contient trois pièces de chaque côté : pour gagner, il faut les ranger toutes les trois sur la même ligne.* Plusieurs découvertes archéologiques révèlent que le plateau de jeu pouvait être gravé sur des blocs de pierre, des tuiles ou des ardoises réutilisées à cet usage (figures 2 et 3).

En 2002, des fouilles réalisées dans le Saumurois, ont permis de mettre au jour le village carolingien des Murailles. Parmi toutes les découvertes, il a été mis en évidence un bloc de tuffeau gravé d'un jeu du moulin, daté du IX^e-X^e siècles⁴ (figure 4).

L'iconographie médiévale est riche de représentations du plateau de jeu. En exemple, le livre des échecs, dés et tables, du XIII^e siècle (figure 5) ou le manuscrit de la règle de l'ordre du Temple, du XIV^e siècle (figure 6).

En 1993, selon Christian Wagneur du GERSAR⁵, 227 représentations de ce pétroglyphe, dénommé également triple enceinte, avaient été identifiées en France, dont 67 sur des roches de plein air (Alpes Maritimes, Savoie...), 106 dans des abris sous roche ou grottes (Massif de Fontainebleau...), 44 dans des églises (Cher, Haute Corse, Indre...) et 10 dans des bâtiments civils (Lot-et-Garonne...)⁶. Les différentes recherches ont mis en exergue trois types d'usages pour ce pétroglyphe, au cours des millénaires⁷:

2| Parker H. : *Ancient Ceylon, an account of the aborigines and of part of the early civilization*, 1909, p. 644

3| Franco Agostini et Nicola Alberto De Carlo : *Les Jeux de l'intelligence*, Club France Loisirs, 1986, p. 80-81

4| Valais Alain : *Le site des Murailles à Distré (Maine-et-Loire)* in *Archeologia* n°333, 1997

5| GERSAR : *Groupe d'Etudes, de Recherches et de Sauvegarde de l'Art Rupestre*

6| Guigon Philippe : *Le jeu de marelle de la résidence aristocratique de Locroman, IX^e/X^e siècles* in *Mémoires de la Société d'Histoire et d'Archéologie de Bretagne* vol. 71 (1994) p. 5-20 et communication de Ch. Wagneur du GERSAR (1993)

7| Rodrigues Jorge et and Simoes de Abreu Mila : *Gravés dans la pierre : jeux, motifs sans fin, labyrinthes* in 26^e symposium du Valcanonica, *Perspective sur la recherche de l'art préhistorique*, 2015

1 - Les jeux

D'usage le plus commun, les critères d'identifications sont une surface plane, des formes jouables, gravées principalement sur les pierres de construction. Ils sont présents dans les églises, châteaux, trottoirs, plats de rocher... Développés dès l'antiquité, ils sont facilement identifiables du Moyen Âge au XVIII^e siècle.

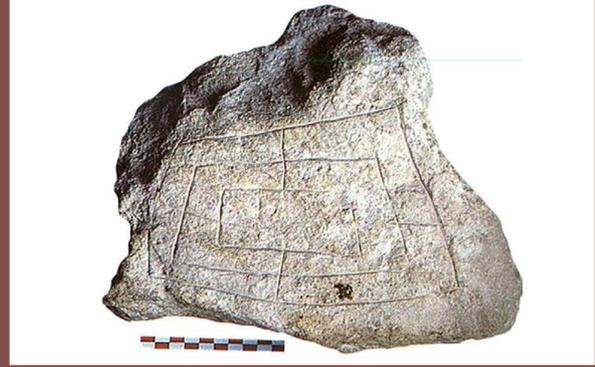
2 - Les symboles propitiatoires

Ils se révèlent aisément car leur emplacement dans les bâtiments (murs verticaux, architraves...) ou sur des objets ne permet pas une utilisation ludique. Symbole protecteur, ils sont mis en évidence dès l'Antiquité et leur usage perdure jusqu'au Moyen Âge. En exemple, le cachet d'oculiste (figure 7) romain découvert à Villefranche-sur-Cher (vicus de Tasciaca), où le symbole potentialise l'effet du produit⁸.

3 - Les symboles spirituels

Présents principalement dans l'art rupestre, ils se présentent sous la forme d'une association de motifs multiples (cupules, étoiles, croix...). Leur localisation ne permet pas un usage ludique. Interprétés comme des signes liés aux déesses mères et au passage des âmes dans l'au-delà, ils seraient datables de la fin du Néolithique à l'Âge Du Bronze.

8| Florance E.-C. : Classement chronologique des Camps, Buttes, et Enceintes du Loir-et-Cher in *Bulletin de la Société préhistorique française*, 1919 tome 16, p. 207

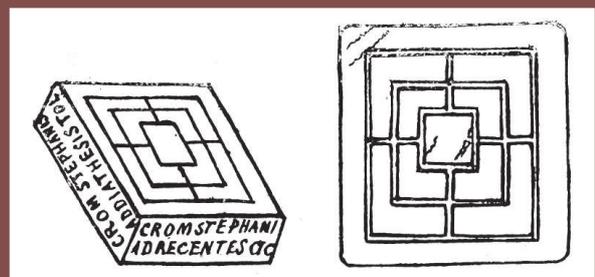


▲ Figure 4 | jeu du moulin gravé sur un bloc de tuffeau ; © Valais Alain
▼ Figure 5 | Le livre des échecs, dés et table, du roi Alphonse X de Castille, 1251/ 128 ; Le jeu de Méréle folio 92v ; Bibliothèque du monastère de Saint-Laurent-de-l'Escorial(Espagne)



<p>Chascun frere puet juer a che villes tout marrain sans fer ou au forbot se le marrain est sien. Et sachiés que a nul au tre jeu frere dou temple ne doit jo er fors qua marelles as que les chascun puet juer se il ve aut por desduit sans metre ga jeures as eschas ni a tables nul frere dou Temple ne doit ju er ne as eschacons</p>	<p>Chaque frère peut jouer aux chevilles de bois sans fer ou au forbot si le bois est à lui. Et sachez que le frère du Temple ne doit jouer à nul autre jeu qu'à celui de marelle, s'il le souhaite, pour se distraire, sans engager de pari. Nul frère du Temple ne doit jouer aux échecs, ni au trictrac.</p>
---	---

▲ Figure 6 | Le Regle dou Tempel, 1301-1325 extrait du feuillet n°57 ; Bibliothèque nationale de France. Département des manuscrits
▼ Figure 7 | triple enceinte sur un cachet d'oculiste de Tasciaca ; © Florance E.-C.



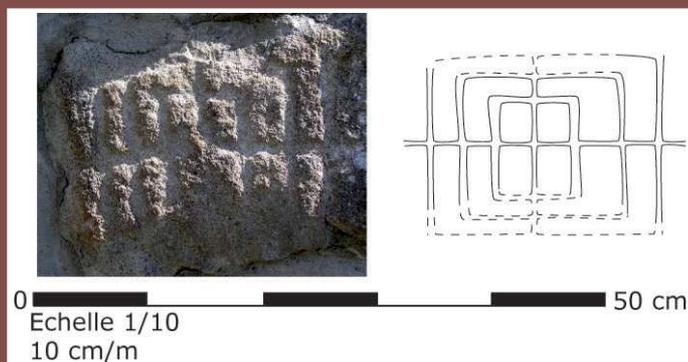
Montarcher

Le village de Montarcher est construit à une altitude de 1161 m, sur un point culminant, isolé, près de la source de l'Andrable. Le château est cité en 1167¹⁰, dans l'hommage de Guigue, comte de Lyon et de Forez.

La pierre gravée se trouve à la base d'un mur de clôture, en bordure d'un sentier rejoignant la grotte de la Vierge, au centre du village. Le dessin rectangulaire, fortement détérioré, s'inscrit dans

un rectangle de 20 cm x 16 cm. Quatre médianes se prolongent au milieu du rectangle central, formant une croix et à l'extérieur, elles coupent le sillon extérieur. La gravure est grossière. Les sillons sont larges et hétérogènes : entre 6.9 mm et 7.6 mm.

10| *Fief et hommage rendu au roi Louis VII par Guy II, comte de Lyon et Forez ; extrait d'un registre du domaine de Forez, f° 64 in La Mure-Chantelauze tome 3, p. 27 : castella montem archerii*



▲ Figure 9 | jeu du moulin de Montarcher ; clichés/relevés/DAO M. Busseuil

Montrond-les-Bains

Ville de la plaine de Forez, Montrond-les-Bains est bâtie sur les bords de la Loire. Le château, mentionné en 1202¹¹, est édifié sur une éminence basaltique au centre de la plaine du Forez.

La pierre gravée d'un jeu du moulin était en place, sur le rebord d'une fenêtre. Mais, lors des travaux de dégagement, l'ensemble est parti dans les déblais.

Miribel

Situé à environ un kilomètre du village de Périgneux, Miribel est bâti sur une colline dominant l'Ecolèze permettant d'embrasser une large vue de la plaine de Forez. L'histoire du village est connue dès 1229¹², grâce à un acte où Robert de Saint-Bonnet rend hommage pour sa seigneurie, dont Miribel,

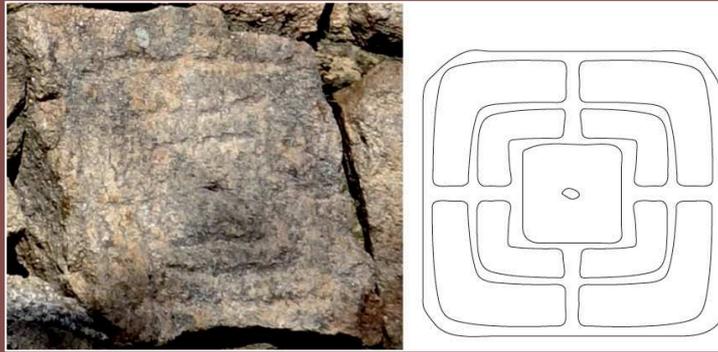
et se termine en 1751 où le château est signalé en ruine¹³.

La pierre gravée est incluse dans le rempart, mais hors les murs, près de la porte d'entrée de l'enceinte, à 5 m de hauteur. Les observations et descriptions sont donc sommaires et imprécises. Le dessin semble s'inscrire dans un quadrilatère dont les quatre médianes s'arrêtent en limite du carré central. Un orifice est creusé au centre, mais il n'est pas possible de le relier avec l'origine de la pierre. La gravure est grossière mais le dessin est symétrique. Les sillons semblent larges et peu profonds, probablement suite à l'usure. Un sillon extérieur clos l'ensemble de la représentation.

11| *Castrum Montis Rodundi, 1202 in Charte de Forez n°19, p. 3*

12| *Cartulaire des Francs Fiefs p. 116*

13| *Dufour J.-E Dufour : Dictionnaire topographique de la Loire*



▲ Figure 10 | jeu du moulin de Miribel ; clichés/relevés/DAO M. Busseuil

Saint-Marcellin-en-Forez

La commune de Saint-Marcellin-en-Forez se niche au pied des derniers soubresauts des monts du Forez et du premier replat de la plaine. Le village cité, pour la première fois, en 984¹⁴ parmi les possessions de l'Église de Lyon, semble être ceint d'une enceinte dès 1241¹⁵.

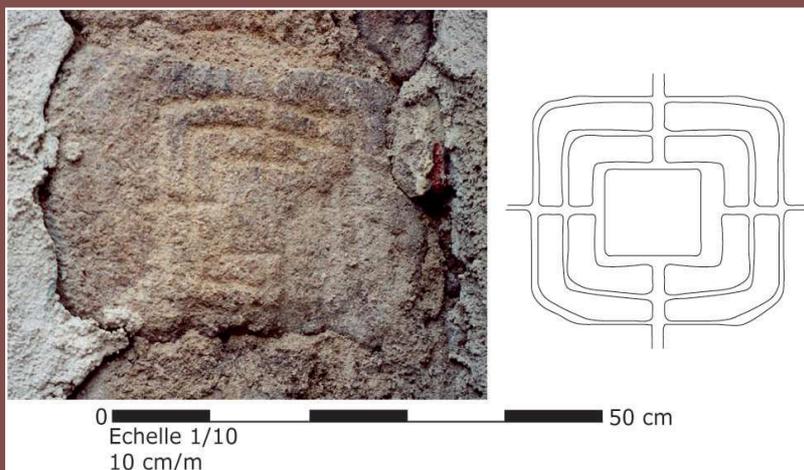
En 1997, lors des travaux d'aménagements de l'îlot situé au nord-ouest de l'église de Saint-Marcellin-en-Forez, une partie cachée du rempart castral et urbain fut dégagée. La pierre gravée fut découverte à 1.70 m de hauteur, dans le chaînage d'angle de

l'hôtel Bouthéon¹⁶ appuyé sur le rempart nord. Le dessin s'inscrit dans un rectangle de 24.5 cm x 21.5 cm. Quatre médianes s'arrêtent en limite du rectangle central et à l'extérieur, elles coupent le sillon périphérique. Malgré la piètre qualité du support (granite à gros grain), la gravure est régulière et symétrique. Les sillons sont larges et hétérogènes : entre 6.5 mm et 12.4 mm.

14| AD42 19 G 1879

15| Chartes du Forez, n° 1390

16| Une capitainerie est établie à Saint-Marcellin dès 1368, Faucon de Bouthéon en est nommé titulaire le 21 août. L'administration comtale siège probablement dans l'hospicius et curtis domini comitis mentionnée par le terrier de 1387 (ADL, B 2073, f° 43). Celui-ci prendra le nom du premier capitaine, Bouthéon



▲ Figure 11 | jeu du moulin de Saint-Marcellin-en-Forez ; clichés/relevés/DAO M. Busseuil

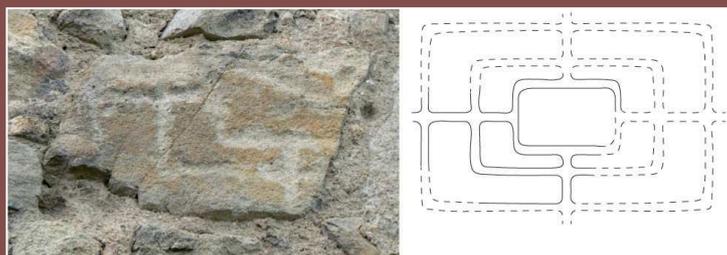
Saint-Thomas-la-Garde

Saint-Thomas-la-Garde est une petite commune enserrée sur presque tout son pourtour par le territoire de Lézigneux. Montbrison, Saint-Georges-Hauteville et Saint-Romain-le-Puy se partagent la limite est. Le territoire de la commune s'étage sur les premières ondulations des Monts du Forez, comprises entre 401 m à l'est et 518 m à l'ouest¹⁹. Le bourg est installé à flanc de coteau en respectant la pente naturelle. Le prieuré et l'église sont installés sur une terrasse anthropique, tandis que les bâtiments conventuels s'étalent sur la pente. Le prieuré de Saint-Thomas fut fondé en 1206²⁰ par Guy II, comte de Forez et son fils Renaud, archevêque de Lyon et mis sous la dépendance du prieuré de Saint-Romain-le-Puy qui relevait lui-même de l'abbaye d'Ainay.

La pierre gravée est installée à l'est de l'église, dans le mur d'un ancien bâtiment conventuel. Sa position rend impossible tout relevé et il est lacunaire sur quasiment les $\frac{3}{4}$ de la représentation. Le motif, rectangulaire et régulier, est gravé sur un granite jaune à grains fins. Les sillons sont peu profonds probablement la résultante d'une usure. Quatre médianes s'arrêtent en limite du rectangle central et à l'extérieur, elles coupent le sillon extérieur.

19| Busseuil Mireille et Verrier Jacques : Carte archéologique de Saint-Thomas-la-Garde in Bulletin du GRAL n°21, 2011

20| Charte de Forez n°605



▲ Figure 13 | jeu du moulin de Saint-Thomas-la-Garde ; clichés/relevés/DAO M. Busseuil

SUBSTRAT NATUREL

Les quatre pierres gravées se situent sur le territoire de la commune de Bard, dans les Monts du Forez. Elles ont été signalées et localisées par Emile Meunier, habitant de la commune et dianiste. Seulement deux ont pu être visualisées et relevées.

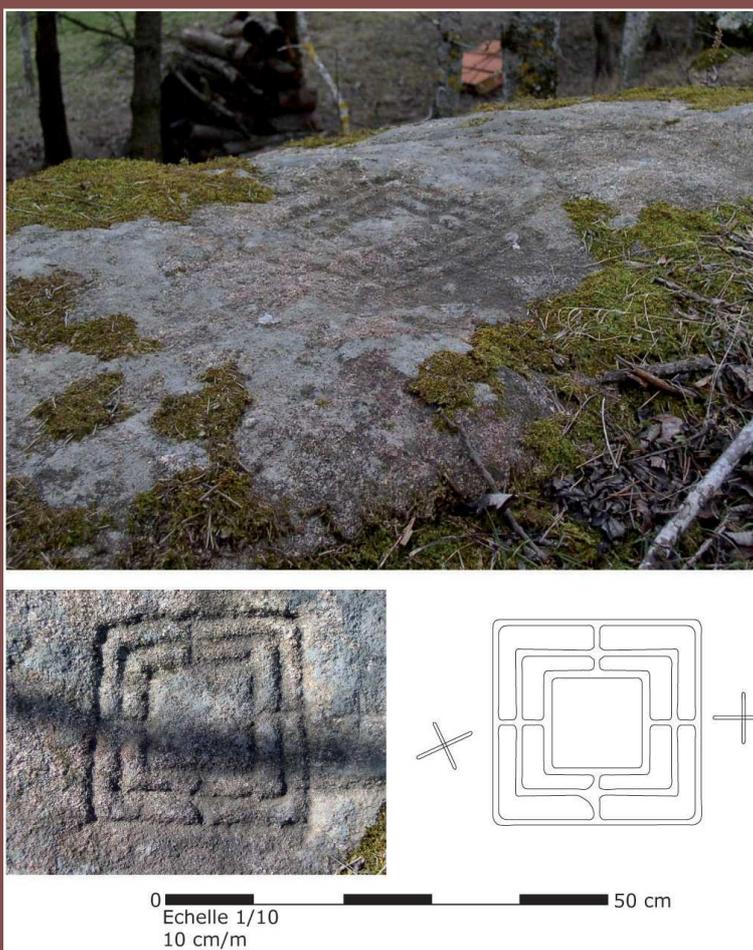
Les deux premières sont, aujourd'hui, dans un taillis de pins boulanges mais, jusqu'au milieu du XX^e siècle, des aménagements en terrasse destinaient ces reliefs escarpés aux pâturages. Ce qui explique, probablement, le nom donné à la première.

Pierre des Bergers

La Pierre des Bergers est gravée sur le plat d'un rocher, au lieu-dit Les Essarts, près du hameau de Fougerolles. Ce dernier est mentionné dès 1375²¹. Le granite présente un grain fin et dur, ce qui a permis une gravure précise et régulière. Le pétroglyphe s'inscrit dans un carré de 22 cm x 22 cm. Quatre médianes, axées sur les points

cardinaux, s'arrêtent en limite du rectangle central. Deux croix de 4 cm x 4 cm sont positionnées de part et d'autre du dessin. Les sillons sont bien marqués et réguliers (6.6 mm) et celui extérieur clôt le graphisme.

21| Terrier Deschamps f°93 v°

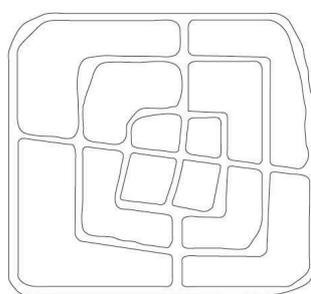


▲ Figure 14 | jeu du moulin de la Pierre des bergers ; clichés/relevés/DAO M. Busseuil

Pierre du Diable

La pierre du Diable est gravée sur le plat d'un rocher faisant partie d'un éperon rocheux surplombant d'une quinzaine de mètres le confluent du ruisseau du Crozet avec le ruisseau du Bouchat. Le rocher, composé d'un granite à gros grains, est

parcouru de fissures rendant la gravure aléatoire et irrégulière. Le dessin est asymétrique et désaxé. Le pétroglyphe s'inscrit dans un rectangle de 37 cm x 34 cm. Quatre médianes, axées sur les points cardinaux, se prolongent au milieu du rectangle central, formant une croix. Les sillons sont profonds et larges, de 6.6 mm à 12.6 mm.



0 50 cm
Echelle 1/10
10 cm/m

▲ Figure 15 | jeu du moulin de la Pierre du Diable ; clichés/relevés/DAO M. Busseuil

Le damier du Montel

Le hameau du Montel, mentionné en 1365²², abrite un *Hospitaletum*, dès 1392²³. Un rocher, au centre du village, est gravé d'un jeu du moulin, nommé localement le damier. Recouvert de terre, il n'a pas été possible de visualiser et de ce fait d'effectuer des relevés.

Fougerolles

En contre-bas du hameau, une dalle rocheuse était gravée d'un jeu du moulin. Mais celle-ci n'a pas résisté à la dynamite lors de l'élargissement de la D113, en 1998.

22| AD42 B1809 f°40

23| AD42 B1868 f°38

INTERPRÉTATION

Compte-tenu de la modestie du corpus, il est difficile d'extraire des informations absolues. Les dimensions et les formes (rectangulaire ou carrée) ne présentent pas de différences significatives. Il en est de même pour la profondeur ou largeur des sillons. Il est difficile de faire la part entre une technicité, l'usure ou l'adaptation au support utilisé (granite à grains plus ou moins fins).

Sur les onze pierres gravées, six étaient en place mais trois sont inaccessibles (détruite ou recouverte). Néanmoins, leur emplacement corrobore un usage

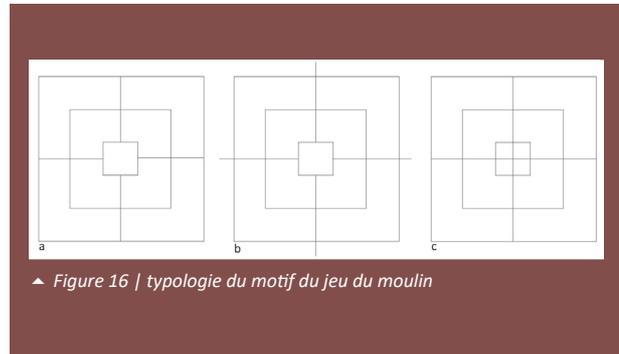
de divertissement : de la finesse et la régularité pour la forteresse de Couzan à la sobriété et rusticité touchante du monde pastoral. Pour les cinq autres, la pierre gravée peut être également assimilée à un plateau de jeu du moulin, probablement issu d'un habitat civil castral (Montarcher, Miribel, Saint-Marcellin-en-Forez) ou rural (Albieux, Saint-Thomas-la-Garde).

L'étude du corpus a néanmoins permis de mettre en évidence trois types différents de pétroglyphes :

a - quatre médianes s'arrêtent au carré central
b - quatre médianes s'arrêtent au carré central et s'extériorisent

c - quatre médiane coupent le carré central et forment une croix

Cette étude sur le thème du jeu du moulin permet une première approche et apporte un nouvel éclairage sur ce pétroglyphe, dans la Loire. Nous espérons, grâce à cet article, le signalement d'autres pierres.



BIBLIOGRAPHIE

Agostini Franco et Alberto De Carlo Nicola : *Les Jeux de l'intelligence*, Club France Loisirs, 1986, p. 80-81
Busseuil Mireille et Verrier Jacques : Carte archéologique de Saint-Thomas-la-Garde in Bulletin du GRAL n°21, 2011

Comte de Charpin-Feugerolles : *Cartulaire des francs fiefs, 1090 – 1292* ; 1882

Dufour J.-E : Dictionnaire topographique de la Loire
Delomier Chantal et Le Barrier Christian : *Etude de la cure de Saint-Marcellin-en-Forez* ; janvier 1998-SRA/AFAN

Florance E.-C. : *Classement chronologique des Camps, Buttes, et Enceintes du Loir-et-Cher* in Bulletin de la Société préhistorique française, 1919 tome 16, p. 207

Guigon Philippe : *Le jeu de marelle de la résidence aristocratique de Locroman, IX^e/X^e siècles* in Mémoires de la Société d'Histoire et d'Archéologie de Bretagne vol. 71 (1994) p. 5-20

La Mure-Chantelauze tome 3, p. 27

Mathevoit Christophe : *Le chateau de Cousant* in DARA n°35

Parker H. : *Ancient Ceylon, an account of the*

aborigines and of part of the early civilization, 1909, p. 644

Rodrigues Jorge et and Simoes de Abreu Mila : *Gravés dans la pierre : jeux, motifs sans fin, labyrinthes* in 26^e symposium du Valcanonica, Perspective sur la recherche de l'art préhistorique, 2015

Valais Alain : *Le site des Murailles à Distré (Maine-et-Loire)* in Archeologia n°333, 1997

AD42 19 G 1879

AD42 B1871 f°4v°

AD42 B1809 f°40

AD42 B1868 f°38

Charte de Forez n°19

Charte de Forez n°35

Charte de Forez n°605

Chartes du Forez, n° 1390

SHA Diana 1E1-173 Terrier de 1375-1410 signé Jean Dechamps

JEU DU MOULIN : RÈGLE DE JEU

- Jeu de plateau

18 pions (9 de chaque couleur)

- But du jeu

Réduire l'adversaire à moins de 2 pions ou bloquer tous ses pions.

- Nombre de joueurs : 2

Le plateau de jeu est vide au départ, le jeu se déroule en 2 phases : une phase de placement et une phase de mouvement.

Phase 1 (déplacement)

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur qui commence est tiré au hasard. Pendant les 9 premiers tours, chaque joueur place un pion. Si un alignement de 3 pions (en suivant le tracé) est formé, un pion adverse est capturé. Un pion dans un alignement constitué est protégé, il ne peut être mangé.

Phase 2 (mouvement)

Chaque joueur déplace un pion pour essayer de former un nouveau moulin. Les pions ne peuvent se déplacer que d'une seule case à

la fois et en suivant les lignes du jeu. Celui qui réussit un moulin prend alors un pion de l'adversaire. Un joueur est obligé de jouer même s'il doit « casser » un moulin.

Fin de la partie

Le joueur perd quand il ne peut plus déplacer un de ses pions ou quand il n'a plus que deux pions (il est alors incapable de faire un moulin).



► Figure 17 | jeu du moulin ;
création Yvon Terrasse, GRAL