



# Le Mölkky



## C'est quoi le Mölkky ?

Le Mölkky dérive du Kyykkä, un ancien jeu carélien (la Carélie, située au sud-est de la Finlande, est une région anciennement finlandaise devenue russe après la deuxième guerre mondiale).

Il convient de préciser que ces règles sont traduites du finnois et contiennent donc des termes qu'il a été préférable de conserver en version originale, à vous d'en respecter la prononciation ! (cf. vocabulaire à la fin du document).

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. Ce n'est pas un jeu physique, il convient donc aux plus petits comme aux plus grands. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.

Ce jeu tient de la pétanque par le jet, du bowling par la recherche du renversement, du billard par la stratégie de choix des points et des interdicts, des fléchettes pour le compte final et du rugby par les rebonds erratiques du mölkky...

## Les enjeux :

Du 14 au 20 mars 2016, la semaine nationale des mathématiques a pour objectif de donner à tous les élèves des écoles, collèges et lycées, à leurs parents et au grand public, une image actuelle, vivante et attractive des mathématiques dépassant les visions trop abstraites.

## Objectif du Mölkky :

- la pratique du raisonnement et la mobilisation des connaissances : l'apprentissage du calcul mental à travers un jeu d'adresse finlandais
- les liaisons maternelle/élémentaire/collège
- l'ouverture aux parents
- la transmission des valeurs éducatives et citoyennes

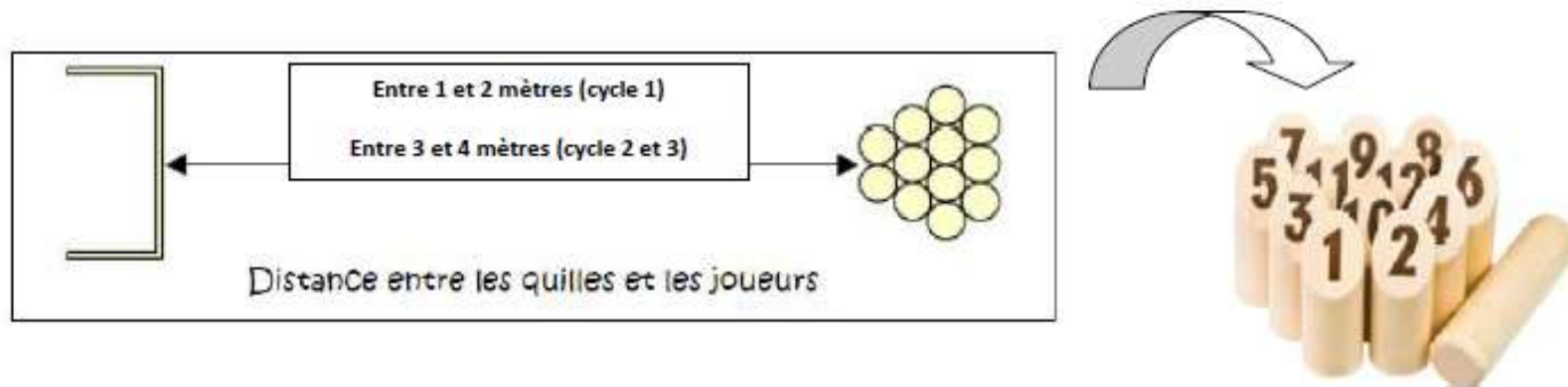
**Ingrédients :** *Un esprit sincère et positif ! Le Mölkky est un jeu convivial, ouvert à tous.*

**Mölkky :** le Mölkky (lanceur) est un morceau de bois cylindrique aux arrêtes arrondies de 55 mm de diamètre, et 225 mm de longueur.

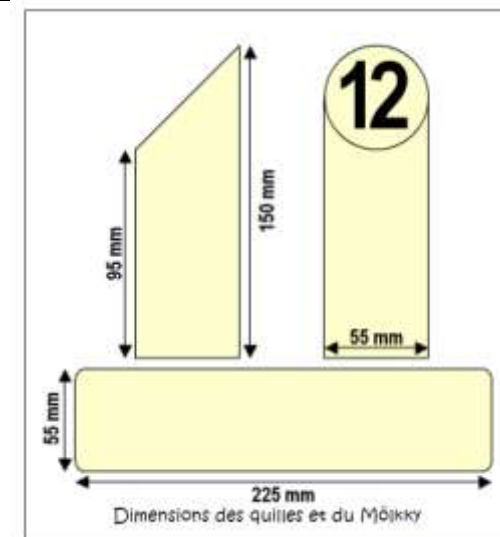
**Les quilles :** elles sont numérotées de 1 à 12, en bois elles aussi, de 55 mm de diamètre et biseautées en une extrémité. La plus grande longueur est de 150mm et la plus petite de 95mm. (voir schéma)

**Le Mölkkaari (cadre/zone de lancer) :** ce cadre en bois (voir schéma) sert de limite au placement des pieds des joueurs. Il fait 60cm de largeur et 30cm de profondeur. On peut aussi tout simplement tracer une ligne au sol.

**Un stylo et des feuilles :** ce sont les outils du scribe, qui sera chargé comptabiliser scrupuleusement les points.



Les quilles sont rangées de la façon suivante :



**Les joueurs :** le Mölkky se joue à au moins 2 joueurs, il n'y a pas de maximum.

- Le scribe :

Chaque joueur devient scribe à tour de rôle. Si jamais un joueur Mökelöi (voir Mökelöidä), alors il devient scribe pour le restant de la partie.

- L'ordre des joueurs :

Pour la première partie, l'ordre des joueurs est laissé à l'appréciation de ces derniers.

Pour les parties suivantes, les joueurs jouent dans l'ordre inverse du classement de la dernière partie.

**Le commencement :** selon l'ordre établi, le premier joueur lance le Mölkky.

**Le score :** le score du joueur dépend du nombre de quilles renversées :

- s'il fait tomber une quille, il marque la valeur de la quille ;
- s'il fait tomber plusieurs quilles, il marque le nombre de quilles tombées ;
- si une quille n'est pas complètement allongée au sol et qu'elle se trouve en équilibre sur une autre, elle n'est pas comptée.

Les quilles tombées sont ensuite relevées là où elles se trouvent.

Ainsi la configuration de l'aire de jeu évolue. Chaque joueur réalise un lancer à son tour et il est fait autant de tours que nécessaire.

Si un joueur (ou une équipe) ne marque pas de point trois fois de suite, il est éliminé du jeu.

Il s'agit de marquer exactement 50. Le premier joueur à atteindre le score de 50 gagne la partie, qui peut se jouer en équipes (de deux à trois joueurs).

Si le score est dépassé, le score du joueur redescend à 25 points. Il faut donc prévoir les coups grâce au calcul mental.

A l'approche des 50 points, le joueur doit être prudent et ne renverser que la ou les quilles susceptibles de lui faire atteindre 50 par leur valeur (si une seule quille tombe) ou leur nombre (si plusieurs quilles tombent).

**Un coup manqué, ou un mordu :**

Un coup manqué (un joueur ne touche aucune quille) ou un « mordu » a la même valeur dans le jeu. Un joueur qui réalise trois coups manqués, (ou mordus) consécutifs est exclu du jeu et doit se consacrer à la rude tâche de scribe pour le reste de la partie.

**Les quilles tombées :**

Elles sont redressées, en les plaçant à la verticale de leur base. Attention, une quille qui n'est pas complètement à terre (si elle repose en partie sur une autre quille ou le Mölkky) est redressée mais pas comptabilisée comme tombée. (les points ne compteront pas pour elle)

**La fin :**

Le jeu se termine dès qu'un joueur atteint précisément 50 points. Si le score d'un joueur dépasse 50 points, celui-ci retombe à 25. (quel que soit le score précédent ou l'amplitude du dépassement)

Le joueur lance le mölkky (le bâton "neutre", celui qui n'a pas de numéro) dans l'édifice (zone de lancer) placé comme ci-dessous.



### Exemples :

1) Germain fait tomber 6 quilles (la n° 7, la n° 10, la n° 5, la n° 2, la n° 11, la n° 4) mais s'aperçoit horrifié qu'une des quilles est resté adossée au Mölkky. Cette dernière n'est pas comptée comme tombée et il n'ajoute que 5 points à son score.

2) Hilma lance brillamment le Mölkky, qui ne renverse qu'une seule quille, la quille numéro 11. Elle marque 11 points.

3) Raymonde a atteint péniblement les 45 points. Il ne lui manque que 5 points pour gagner. Elle n'a que deux choix pour gagner à ce tour, faire tomber 5 quilles, ou faire tomber seulement la quille numéro 5. Raymonde décide de faire tomber 5 quilles, mais dans un geste inconsidéré, lance le Mölkky un peu trop fort et fait tomber 6 quilles. Raymonde a donc dépassé 50 et son score retombe à 25.

4) Untamo a 38 points. Il lance donc le Mölkky et fait tomber une seule quille. Il atteint précisément 50 points et gagne la partie.  
Quelle quille a-t-il fait tomber ?



## Vocabulaire :

TERME	Prononciation	Signification
MÖLKKY	« meulkku »	Le nom du lanceur, et celui d'un jeu très simple...
MÖLKKAARI	« meulkkaari »	Le cadre en bois servant de ligne de départ, ou la trace au sol assurant cette fonction
MÖLKKÖÖRI	« meulkeueuri »	Troupe de personnes se distinguant par leur volume sonore élevé.
MÖLVÄTÄ	« meulvata »	Jouer sans connaître toutes les finesses du jeu
MÖLVÄSTI	« meulvasti »	Joueur qui n'a pas encore adopté toutes les finesses du jeu
MÖLKÄTÄ	« meulkata »	Jouer en dérangeant les autres (bruits inopinés, trébuchages volontaires...)
MÖLKYSTI	« meulkusti »	Joueur qui est le plus fort (...le plus chanceux ?...)
MÖKELÖIDÄ	« meukéleuïda »	Se mettre hors jeu (faire trois coups manqués, ou mordus)
MÖKELTÄÄ	« meukéltaa »	Essayer de se justifier de ses mauvais coups
MÖLLÄTÄ	« meullata »	Railler les autres pour leurs mauvais résultats
MÖLKÄHTÄÄ	« meulkartaa »	Tomber dans le jeu – être accro
MÖLKÖTTÄÄ	« meulkeutaa »	S'indigner de sa défaite
MÖLKVISTI	« meulkfisti »	Quelqu'un jouant au Mölkky un peu trop sérieusement
MÖLLÖTTÄÄ	« meulleuttaa »	Se sentir Mölkkymment bien !