

» CHRONIQUE : Les jeux écolos

Le jeu est bien plus qu'un loisir. C'est une pratique culturelle et un territoire d'enjeux, qui en dit beaucoup sur nos modes de vie : jouer pour consommer ou pour prendre son temps ? Jouer pour mettre en échec ou pour faire ensemble ? Acheter un jeu en plastique ou fabriquer soi-même avec des matériaux naturels... Ce cahier de recettes pratiques, j'espère, vous donnera envie de jouer écolo.

Les jeux de semailles

Les jeux de semailles, qui se jouent avec des graines ou des cailloux, sont particulièrement populaires en Afrique et en Asie.

En déplaçant les graines, le joueur sème, récolte et remplit son grenier, rappelant les actions quotidiennes de la vie des paysans, au gré des récoltes et des saisons.

Ces jeux peuvent se jouer n'importe où, à même le sol, en traçant des lignes et en ramassant quelques cailloux ou des graines pour lancer le jeu. Les règles sont simples et pourtant les possibilités de calcul et de stratégie sont nombreuses.

Ces jeux se jouent rapidement, avec du public autour qui participe et commente la partie.

Les deux familles de jeux de semailles sont les Wari avec deux rangées et les Solo avec trois ou quatre rangées.

Un exemple, l'Awalé

Le but est de s'emparer d'un maximum de graines. Le joueur qui a le plus de graines à la fin de la partie l'emporte. Le terrain de jeu est divisé en deux territoires de 6 trous chacun. Au départ, 4 graines sont réparties dans chacun des douze trous.

Les joueurs jouent à tour de rôle. Pour jouer, il faut prendre l'ensemble des graines présentes dans l'un des trous de son territoire et les distribuer, une par trou, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Si la dernière graine semée tombe dans un trou de l'adversaire comportant déjà 1 ou 2 graines, le joueur capture les 2 ou 3 graines résultantes. Les graines capturées sont sorties du jeu. (Le trou est alors laissé vide).

Lorsqu'un joueur s'empare de deux ou trois graines, si la case précédente contient également deux ou trois graines, elles sont capturées aussi, et ainsi de suite.

Si le nombre de graines prises dans le trou de départ est supérieur à 11, vous allez faire un tour complet : auquel cas, à chaque passage, la case de départ est sautée et donc laissée vide.

Il ne faut pas affamer l'adversaire : quand celui-ci n'a plus de graines, il faut jouer un coup lui apportant des graines, qui lui permettra de rejouer ensuite. Si ce n'est pas possible, la partie s'arrête et le joueur qui allait jouer capture les graines restantes.

Un joueur n'a pas le droit de jouer un coup où il prend toutes les graines du camp de l'adversaire.

Le jeu se termine lorsque :

- Un joueur n'a plus de graines dans son camp et ne peut donc plus jouer. L'adversaire capture alors les graines restantes.

- Lorsque la même situation se reproduit après un certain nombre de coups. Personne ne capture les graines restantes - L'un des joueurs abandonne et l'adversaire capture les graines restantes.



Pour fabriquer un awalé

Vous pouvez sculpter deux morceaux de bois et creuser 6 trous dans chaque. Sinon, vous pouvez aussi récupérer une boîte de 12 œufs et jouer avec des pois chiches ou des petits cailloux, ce qui fera l'affaire.

D'autres jeux de semailles existent sur le continent africain et asiatique: le seega, le yoté, le senet, le fanorona, le tab, l'omweso...

Tous ces jeux sont intéressants, par la motricité fine qu'ils nécessitent et par le plaisir tactile du contact avec des matières naturelles.

Pour en savoir plus

- Collection le Monde des Jeux, "jeux traditionnels d'Afrique", "jeux traditionnels d'Asie" Maison des jeux, 38 000 Grenoble

- www.african-concept.com/awale-regle-du-jeu.html

Si vous souhaitez m'aider dans ma rubrique sur les jeux écolos, n'hésitez pas à m'envoyer vos souvenirs, vos remarques :

Michel Scrive

42 rue Hoche, 93500 Pantin, mishelu@riseup.net