

Jeux traditionnels d'Afrique



collection "le monde des jeux"

maison des jeux de grenoble

Association *Ludambula*
Le Neptune
140, Bd G. Pompidou - 05000 GAP
Tél. 09 60 18 01 88



Jeux traditionnels d'**Afrique**



collection "*le monde des jeux*"

maison des jeux de grenoble

association d'éducation populaire, adhérente à l'union Peuple et Culture

48 quai de france > 38000 grenoble
t / 04 76 43 28 36 > f / 04 76 43 71 61

sommaire

| | |
|-------------------------------------|-------|
| avant-propos | p. 4 |
| Famorana | p.6 |
| Awélé | p.9 |
| Mefuhva | p.11 |
| Yoté | p.13 |
| Seega | p. 15 |
| jeu de la Hyène | p. 17 |
| Targui | p.20 |
| bibliographie..... | p.22 |
| la Maison des Jeux de Grenoble..... | p.23 |
| nos autres publications | p.24 |



avant-propos

Nous avons choisi de consacrer le 4^{ème} livret de la collection "*le monde des jeux*" au continent africain. La très grande diversité des jeux africains n'a d'égal que le plaisir des personnes de tous âges qui ont l'occasion de découvrir ces jeux.

Les situations économiques et sociales parfois difficiles dans certains pays n'empêchent pas l'Afrique d'être un continent "ludique" dans le sens où le jeu traditionnel a gardé une place sociale et culturelle forte, même chez les adultes.

Les jeux africains sont nombreux et variés mais leur point commun est la simplicité des matériaux avec lesquels ils sont conçus.

Ainsi, lorsqu'on connaît la règle d'un jeu africain, on peut y jouer n'importe où avec les éléments naturels dont on dispose. Il suffit de tracer le plateau sur le sol ou de creuser des trous dans la terre et de prendre des cailloux, des graines... Pour ceux qui n'ont ni terre, ni cailloux à leur portée, l'art de la sculpture africaine leur offre de somptueux plateaux de jeux.

Ainsi, avec rien ou presque, on peut se plonger dans des heures de plaisir... et de réflexions intenses.

Car l'aspect "primitif" du matériel et la simplicité apparente de la règle du jeu qui caractérise tous les jeux africains sont trompeurs : facilité d'apprentissage ne veut pas dire jeux simplistes !

Ces jeux dessinés à même le sol vous propulsent dans un monde de calculs, de tactique et de stratégie, que les informaticiens ont bien du mal à programmer !

Dans ce continent de tradition orale où les mouvements de population ont toujours été importants et où la multitude de peuples, de tribus et de dialectes rendent difficile toute étude, les traces de l'histoire sont souvent éphémères. Il est donc difficile de situer précisément l'origine historique et géographique de ces jeux.

Par exemple, le *jeu de la Hyène*, soudanais, présente de nombreuses similitudes avec le *jeu de Mehen*, de l'Égypte antique.

On joue au *Yoté* en Afrique occidentale et au *Seega* en Somalie.

On n'en sait pas plus sur ces trois jeux !

À Madagascar, le jeu le plus pratiqué est le *Fanorana* (à prononcer "fanourne"). Les premiers témoignages de ce jeu datent du XVI^{ème} siècle. Le plateau correspond à un double *Alquerque* (voir notre livret "*jeu de l'Antiquité*") mais en est-il une évolution ? Le type de prise ressemble vaguement à celui d'un jeu de semilles pratiqué à Madagascar (le *Katra*). Ce jeu si original est-il ou non une invention locale ? Toutes ces questions restent aujourd'hui sans réponse.

Les *jeux de semilles* sont présents sur tout le continent africain, ce qui explique que nous possédons davantage de documents les concernant. Cependant, leur origine reste également incertaine et les historiens ont des avis divergents. Les aspects géographiques sont eux mieux connus.

Les jeux de semilles se divisent en deux familles :

- les *Wari* (plateaux à 2 rangées dont fait partie l'Awélé),
- les *Solo* (plateaux à 3 ou 4 rangées dont fait partie le Mefuhva).

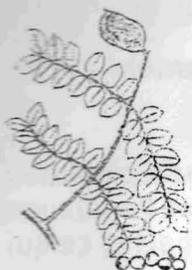
Les Solo sont pratiqués dans toute l'Afrique australe, alors que les Wari sont largement répandus bien au-delà du continent africain : en Asie, aux Antilles et sur les côtes atlantiques de l'Amérique latine, suivant les mouvements de population dus à l'esclavage. Des chercheurs ont recensé plus de 200 règles différentes, mais il y en a peut-être plus. Nous en avons choisi deux dans ce livret, une de chaque famille.

Les jeux de semailles africains véhiculent des références culturelles fortes.

Ce sont des jeux de paysans qui nous parlent de la terre, de semailles, de récoltes et du cycle des saisons. Le rythme et l'esprit du jeu correspondent bien aux mentalités africaines.

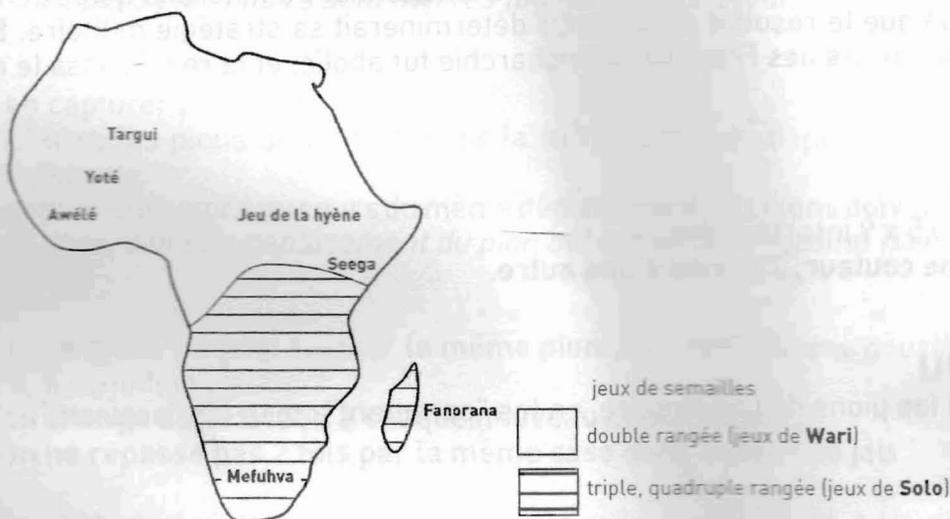
Ce qui surprend les Occidentaux qui jouent avec des Africains, c'est le rythme endiablé avec lequel se jouent les parties. Une véritable course de vitesse. Il est mal vu de prendre son temps pour réfléchir au meilleur coup (ce qui favorise le bon joueur par rapport au novice et permet de maintenir sa suprématie).

Un autre aspect étonnant dans la manière de jouer africaine est la participation active des spectateurs autour du plateau de jeu. Chacun parle, commente la partie ou conseille les joueurs. On est beaucoup plus proche de l'ambiance de la pétanque que de celle quasi-religieuse qui règne autour des joueurs d'échecs.



les graines des jeux de semailles proviennent des fruits (non comestibles) du *Caesalpinia Crista*, "l'arbre à jeux" présent dans de nombreux pays d'Afrique.

origine géographique des jeux d'Afrique :



Comment fabriquer ces jeux ?

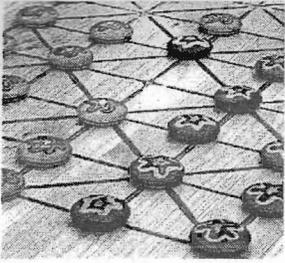
Il vous suffit de photocopier les plateaux proposés dans ce livret et de les colorier à votre guise. En les collant sur du carton rigide et en les recouvrant de plastique transparent, vous obtiendrez un plateau solide et unique ! Avec un peu plus de patience et de technique, on peut reproduire les dessins proposés sur une planche de bois, à l'aide d'un pyrograveur, d'un ciseau à bois ou d'un marqueur.

Pour les pions, choisissez des cailloux à peindre à la gouache et à vernir. Vous pouvez également utiliser des pions en bois, découpés dans des manches à balai !

Pour les jeux de semailles, il y a les boîtes à oeufs et les pois chiches (sommaire, mais rapide), le plateau en terre glaise (lourd et fragile) ou encore les plateaux en bois creusés.

Pour les graines, tout est possible ! vous pouvez par exemple récupérer en perles en bois d'un dessus de siège de voiture, source économique et inépuisable ! Bien sûr, des billes ou tout autre objet rond feront aussi bien l'affaire !

Alors, n'attendez pas davantage pour plonger dans le monde si dépaysant et si convivial des jeux traditionnels d'Afrique !



XVII^{ème}

Madagascar

stratégie

2 joueurs

Fanorana

- ☐ à partir de 7/8 ans
- ☐ durée : env. 20 min

Une manière originale de prendre les pions, pour un jeu plein de rebondissements.

historique

Né au XVII^{ème} siècle, ce jeu est aujourd'hui encore le jeu national de Madagascar. Le plateau représente un double alquerque, mais le type de prise est tellement différent que l'influence arabe n'est pas évidente. La prise ressemble plus à celle d'un jeu de solo malgache, ce qui permet de penser qu'il s'agit d'une invention locale.

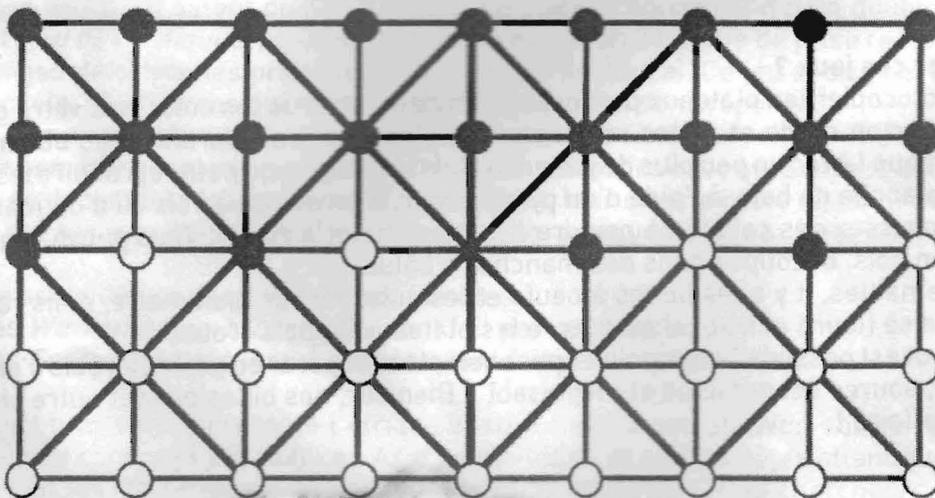
Ce jeu a tenu un rôle important dans les rites malgaches et semble avoir été investi de vertus divinatoires. En 1885, quand les Français prirent la capitale, la reine Ranaivalona III, accordant une plus grande confiance au résultat d'un championnat de fanorana qu'aux chefs de son armée, décida que le résultat de la partie déterminerait sa stratégie militaire. Erreur, car l'île tomba aux mains des Français, la monarchie fut abolie, et la reine passa le reste de sa vie en exil.

matériel

Un plateau de 5 x 9 intersections,
22 pions d'une couleur, 22 pions d'une autre.

but du jeu

Prendre tous les pions de l'adversaire, en les "percutant" ou en les "aspirant".



position de départ

déroulement

A son tour de jeu, on déplace un pion de son choix vers un point libre adjacent et le long d'une ligne. Toutes les directions indiquées par les lignes sont autorisées.

La prise :

Il existe 2 manières de prendre un ou plusieurs pions adverses.

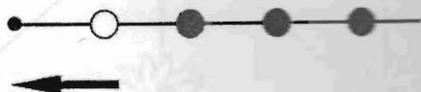
- "la percussion" : on rapproche son pion d'un ou de plusieurs pions adverses, en rejoignant une case libre.



ici, les 3 pions noirs sont percutés (donc retirés du jeu).

ou

- "l'aspiration" : on éloigne son pion d'un ou de plusieurs pions adverses, en rejoignant un point libre.



ici, les 3 pions noirs sont aspirés (donc retirés du jeu).

attention :

1 pion peut en capturer plusieurs.

Pour les capturer, les pions doivent être sur la même ligne de déplacement du pion qui aspire ou qui percute.

Pour capturer plusieurs pions au cours du même déplacement, les pions doivent être alignés (sur la même ligne, celle du déplacement du pion qui capture) en continu (sans espace vide entre eux).

Si on réalise une prise, on peut rejouer le même pion pour réaliser une deuxième prise, et ainsi de suite, à condition :

- qu'on change de direction à chaque nouveau déplacement,
- qu'on ne repasse pas 2 fois par la même case dans ce tour de jeu.

Quand on ne peut plus réaliser de prises avec le même pion, c'est à l'autre joueur de jouer.

Toute prise possible doit être obligatoirement réalisée.

Si un joueur oublie une prise possible, son adversaire lui retire le pion qui aurait dû réaliser la prise.

Quand aucune prise n'est possible, on avance d'une case le pion de son choix.

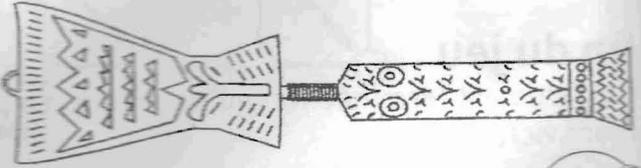
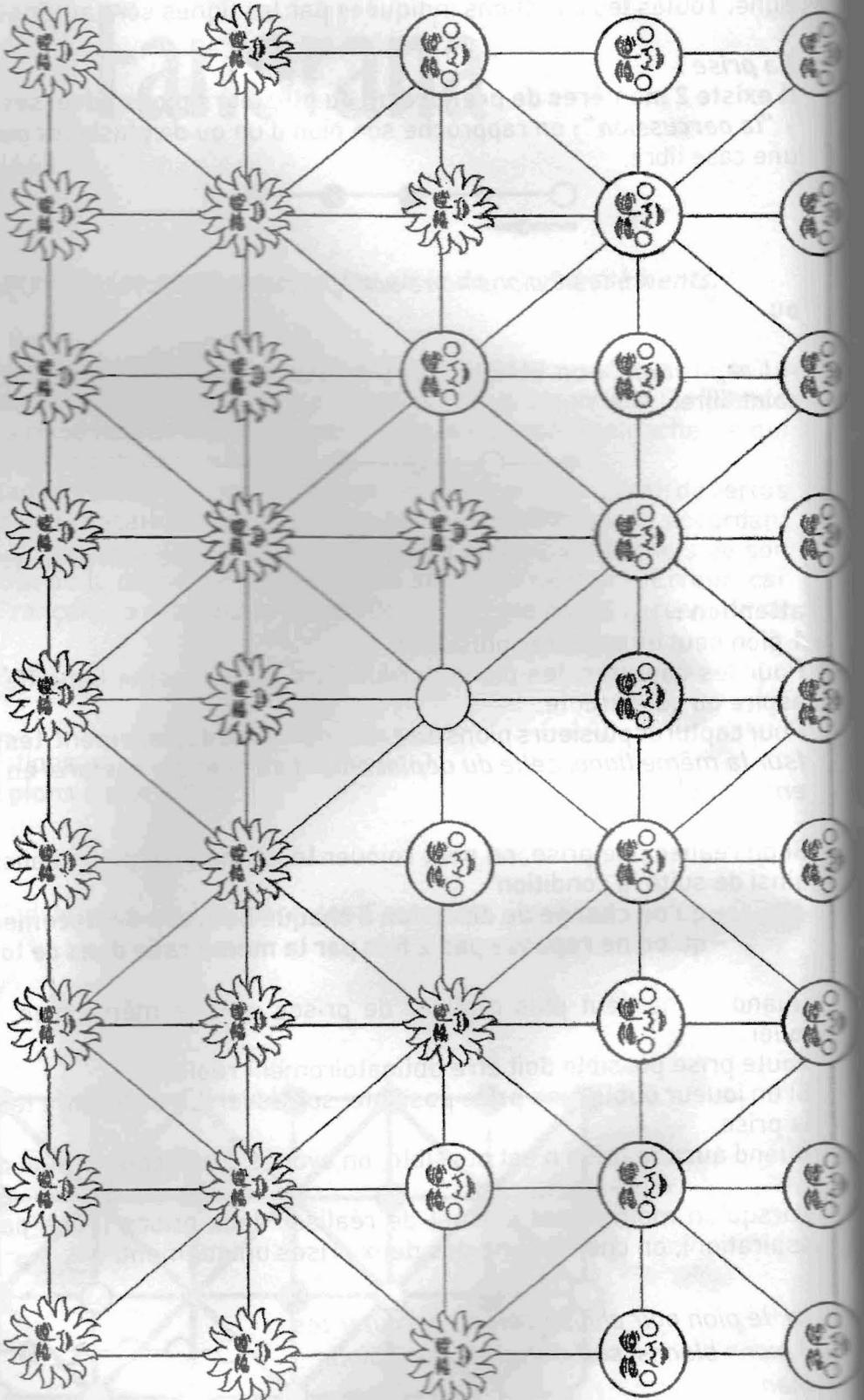
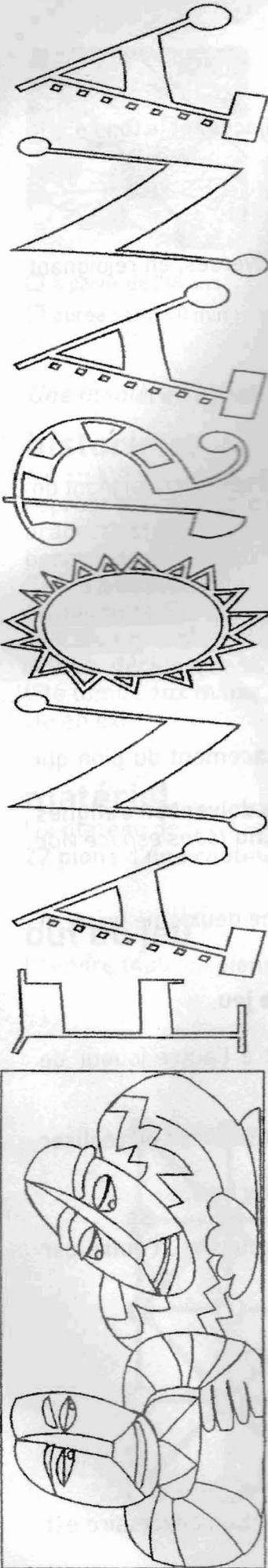
Lorsqu'un mouvement permet de réaliser deux prises (l'une par percussion, l'autre par aspiration), on choisit l'une des deux prises uniquement.

Ici, le pion noir choisit soit de percuter les 3 pions blancs, soit d'aspirer les 2 pions blancs.



fin du jeu

La partie est terminée lorsqu'un joueur n'a plus de pion sur le plateau. Son adversaire est alors victorieux.



antiquité

Afrique

stratégie

2 joueurs



☐ à partir de 7/8 ans

☐ durée : env. 20 min

Awélé

Ce jeu traditionnel de toute l'Afrique est toujours joué depuis l'Antiquité. À partir de règles simples mais d'une grande stratégie, l'Awélé nous plonge au coeur des préoccupations d'un continent : semer, récolter, remplir son grenier...

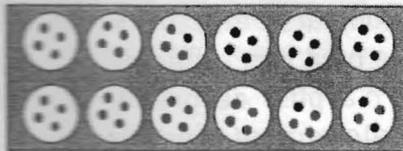
historique

On retrouve la trace des premiers jeux d'Awélé dès le **IV^e siècle** avant notre ère. L'Égypte des pharaons et l'Inde avaient en commun ce jeu dont l'apparente simplicité recelait de réelles richesses. Parvenu jusqu'à nous sous différentes formes (nommé "Mancala" en Afrique du Nord, "Wari" ou "Ayo" dans diverses régions d'Afrique noire), le jeu d'Awélé repose toujours sur le même principe : des rangées de trous dans lesquels on sème des graines. Ces graines proviennent souvent d'un arbre appelé le "Caesalpinia Crista", qui porte un nom populaire différent selon les régions. Ce nom populaire sert souvent à baptiser le jeu, et c'est le cas pour l'Awélé.

Transmis aux Antilles et aux Amériques par des esclaves noirs sous le nom "d'Adji", l'Awélé reste cependant un jeu typiquement africain. Environ 200 variantes se sont développées d'une région à l'autre, parfois même d'un village à l'autre.

matériel

Un **mancala**, avec deux rangées parallèles de six trous, **48 graines**.



position de départ

but du jeu

Récolter le maximum de graines.

récolte

Chaque joueur sème les graines une par une dans chaque trou et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. On peut récolter les graines lorsque l'on termine son "semis" dans un trou de l'adversaire, et que ce trou contient, en tout (après le semis) **2 ou 3 graines**.



des guerriers du Kenya jouent au "wari", une des multiples variantes des jeux de semilles (in "Les jeux du monde")

déroulement

● les camps

Le camp de chaque joueur est constitué par la rangée de 6 trous située immédiatement devant lui (**fig. 1**).

● déplacement des graines

Tour à tour, chaque joueur vide la totalité de l'un des 6 trous de son camp et sème les graines une par une dans les trous suivants, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, sans sauter de trous (**fig. 2**).

● capture des graines

Lorsqu'un joueur pose sa dernière graine dans un trou de la rangée adverse et que cette case d'arrivée contient désormais 2 ou 3 graines, il s'empare de son contenu. Ces graines ainsi capturées sont retirées du jeu et vont rejoindre le "grenier" du joueur. Il est possible dans le même tour de jeu de réaliser une récolte dans plusieurs trous : c'est le cas si la case immédiatement antérieure à celle où vient d'avoir lieu la prise est située dans le camp adverse et contient également 2 ou 3 graines. Et ainsi de suite pour un ensemble de cases contiguës répondant aux deux conditions. Dès qu'une case ne répond plus à ces conditions, la prise s'arrête (**fig. 3**).

Cas particulier : si lors d'une prise on doit vider entièrement le camp de l'adversaire, la prise est interdite. Dans ce cas, aucune graine ne sera récoltée.

● cas particuliers

Si un joueur effectue un semis de 12 graines ou plus (il fait donc un tour complet de plateau), il ne doit pas fournir de graine à son trou de départ. Un trou vidé au départ d'un semis doit toujours l'être à la fin de ce même semis.

On ne peut pas "affamer" l'autre : le joueur **A** vient de jouer et il n'a plus de graine dans son camp, le joueur **B** doit obligatoirement vider le trou fléché pour alimenter son adversaire (**fig. 4**).

fin du jeu

Si le camp de l'un des joueurs est vide et que son adversaire ne peut pas l'alimenter, alors ce dernier récolte les graines se trouvant dans son camp et la partie est terminée.

exemple : le joueur **B** est dans l'impossibilité d'alimenter le joueur **A**, il remporte donc toutes les graines de son camp qu'il joint à celles préalablement capturées (**fig. 5**).

Le vainqueur est celui qui a récolté le plus de graines.

fig. 1

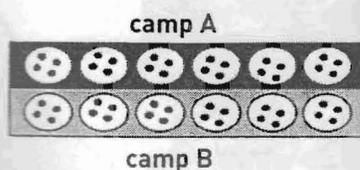


fig. 2

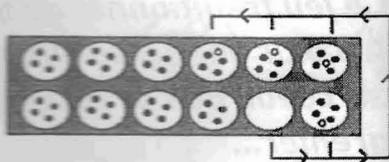


fig. 3

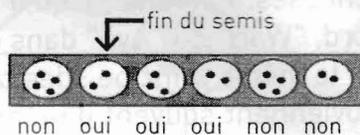


fig. 4

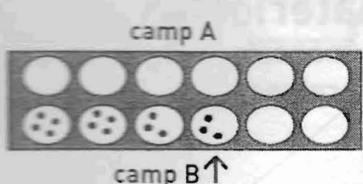
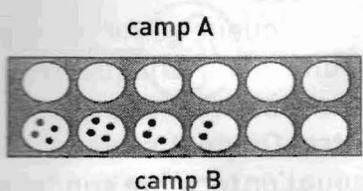
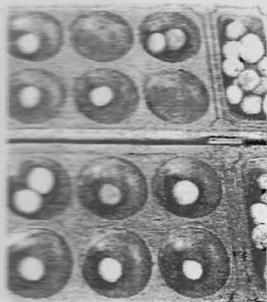


fig. 5





?

Transvaal

stratégie

2 joueurs

Mefuhva

- ☐ à partir de 7 ans
- ☐ durée : env. 15 min

Ici, le nombre de trous est variable, de 4 x 6 à 4 x 28 trous !

historique

Le Mefuhva fait partie des jeux de semailles à quatre rangées que l'on nomme "Solo", en opposition aux jeux de la famille des "Wari", à deux rangées, comme l'Awélé. Dans les jeux de Solo, chaque joueur sème ses graines uniquement dans son propre camp et récolte chez l'autre. Contrairement aux jeux de Wari qui sont également joués au delà de l'Afrique, les jeux de solo sont pratiqués essentiellement dans l'Afrique australe bien qu'on en trouve certains ailleurs, au Sahara notamment.

matériel

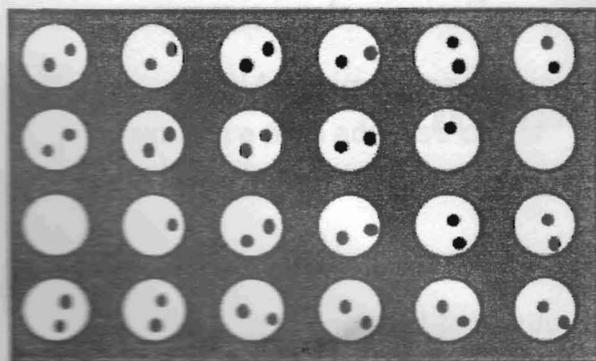
Un **tablier** (mancala) de 4 rangées de 6 trous, **42 graines**, 2 dans chaque trou au départ (sauf pour 4 trous des rangées intérieures, voir "position de départ" ci-dessous).

but du jeu

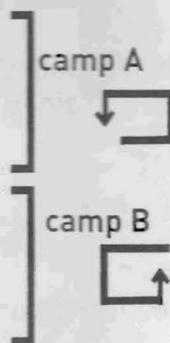
Prendre toutes les graines de l'adversaire.



femmes jouant au katra, le jeu de solo de Madagascar.
(in "Histoire des jeux de société")



position de départ



déroulement

Le camp de chaque joueur est constitué par les 2 rangées de 6 trous situées immédiatement devant lui.

À son tour de jeu, on ramasse toutes les graines d'un trou de son camp. On sème ensuite ces graines, une par une, en tournant dans son propre camp, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, à partir du trou suivant et sans sauter de trous.

Lorsque la dernière graine semée tombe dans un trou contenant au moins une graine, on reprend l'ensemble des graines de ce trou et on recommence à semer et ainsi de suite jusqu'à ce que la dernière graine soit posée dans un trou vide.

La récolte :

Lorsque la dernière graine tombe dans un trou vide, il y a deux cas de figure :

1) le trou est situé sur la rangée extérieure (la plus proche du joueur), aucune récolte n'est possible, c'est à l'autre joueur de semer.

2) le trou est situé sur la rangée intérieure du jeu (celle qui est en contact avec le camp adverse), la récolte est possible : on prend toutes les graines de l'adversaire situées dans les 2 trou contigu faisant face à celui où on a posé sa dernière graine.

exemples de situations de jeu :

En vidant le trou 1b de ses 2 graines, le joueur B va poser sa dernière graine dans le trou 3b. Celui-ci est vide et situé sur la rangée extérieure du jeu : aucune récolte n'est possible et le joueur B passe la main au joueur A.

En vidant le trou 5b de ses 5 graines, le joueur B va poser sa dernière graine dans le trou 10b. Celui-ci possèdera alors 2 graines, ce qui permettra au joueur B de semer de nouveau, et de terminer dans le trou 12b. Celui-ci est vide et situé sur la rangée intérieure du jeu : alors le joueur peut prendre les graines des trous 7a et 6a de l'adversaire.

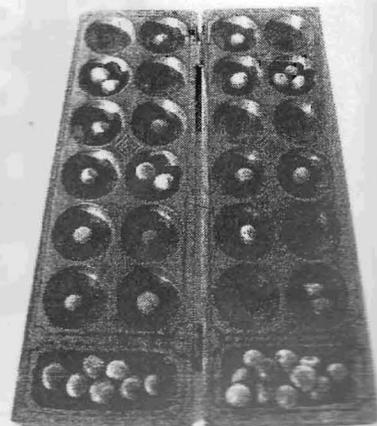
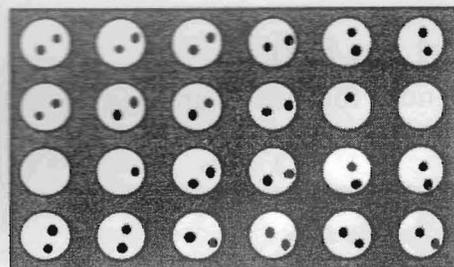
En vidant le trou 6b de ses 3 graines, le joueur B pose sa dernière graine dans le trou 9b. Celui-ci est vide et situé sur la rangée intérieure du jeu, mais le trou 10a de l'adversaire est vide : aucune prise n'est possible (les graines du trou 3a du joueur A ne peuvent donc pas être prises).

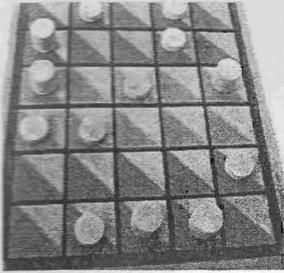
En vidant le trou 10b, le joueur B terminera son semis en 11b et pourra récolter les 2 graines situées en 8a.

fin du jeu

La partie est terminée lorsqu'un joueur s'est fait capturer toutes ses graines.

situation initiale du jeu au départ des exemples proposés :





?

Afrique occidentale **stratégie** 2 joueurs

Yoté

- à partir de 6 ans
- durée : env. 15 min

Un jeu de stratégie par affrontement très populaire dans toute l'Afrique occidentale, également appelé «Choko» en Gambie.

historique

Ce jeu de stratégie par affrontement se joue, comme souvent, avec des éléments naturels (bâtons, cailloux) sur des "plateaux" tracés ou creusés dans le sol.

matériel

Un quadrillage de 6 x 5 cases,
12 pions d'une couleur, 12 pions d'une autre.

but du jeu

Capturer tous les pions de l'adversaire.

déroulement

Au début de la partie, tous les pions de chaque joueur sont en dehors du jeu.

A son tour de jeu on peut :

poser un pion dans une case vide,

ou

effectuer un déplacement d'une case en ligne droite (pas en diagonale),

ou

faire une prise.

La prise :

Elle se fait en sautant par-dessus un pion adjacent, comme aux dames.

On ne saute qu'un seul pion à la fois, mais chaque prise permet de retirer un autre pion adverse choisi parmi ceux situés sur le plateau.

fin du jeu

La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de pion ou lorsqu'à son tour de jeu un joueur ne peut bouger aucun de ses pions. Il a alors perdu.

| | | | | | |
|---|--|--|--|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | ③ | X |
| ② | | | | | ① |
| | | | | | ● |

exemple :

Le pion noir ● peut prendre le pion blanc ①, en se déplaçant sur la case marquée d'une croix X.

Il ne peut pas sauter par dessus le pion ③.

Il retire ensuite un autre pion de son choix, le ② ou le ③.

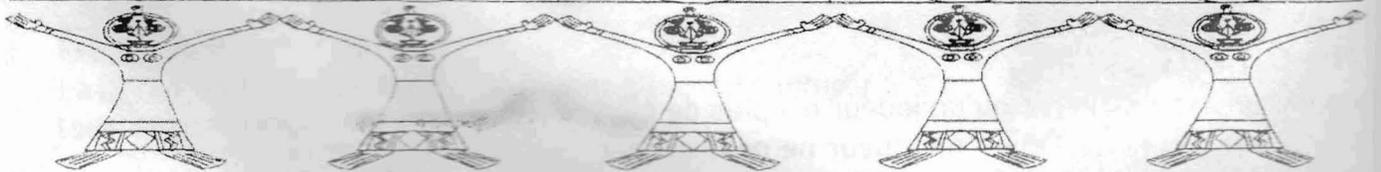


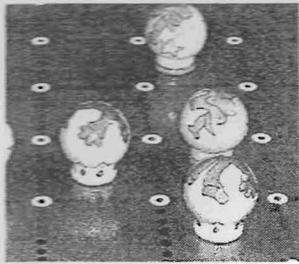
jeu de Yoté fabriqué à même le sol (in "Jeux du monde")

YO-YO



| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |





Seega

- ☐ à partir de 7 ans
- ☐ durée : env. 20 min

Joué à l'origine en Égypte, ce jeu de stratégie par affrontement est encore pratiqué en Somalie.

historique

Il existe plusieurs variantes de ce jeu, avec un nombre de pions ou des dimensions de tablier différentes. La règle est cependant toujours la même et ressemble étrangement à celle du jeu de la "Pettie", pratiqué dans la Grèce antique. Il se pourrait que "Seega" en soit le descendant.

matériel

Un plateau de 5 X 5 cases,
12 pions d'une couleur, 12 pions d'une autre.

but du jeu

prendre le maximum de pions à l'adversaire.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ④ | | ③ | | |
| | ② | | | ① |
| | | | | ① |
| | | | ② | |
| | | | | |

En déplaçant le pion ② d'une case à droite, les deux pions noirs encadrent le pion blanc ① et le capturent. Si le pion blanc ② se déplace entre les pions noirs ① et ③, il ne sera pas capturé.

déroulement : ce jeu se déroule en 2 phases

La 1^{ère} phase de jeu consiste à **poser tous ses pions** : à tour de rôle, chaque joueur pose 2 de ses pions sur des cases vides du tablier (sauf la case centrale).

Celui qui place les 2 derniers pions commence la 2^{nde} phase : celle des **déplacements et des prises**.

Les déplacements se font sur n'importe quelle **case contiguë** (y compris celle du centre), mais **pas en diagonale**.

La **prise se fait en tenaille** : pour capturer un pion du joueur A, le joueur B doit déplacer l'un de ses pions de façon à ce que le pion A se retrouve encadré sur une même ligne, par 2 pions B.

Attention : un pion A qui vient se placer entre 2 pions B ne se fait pas prendre, sauf si l'un des 2 pions B se retire et revient le coup suivant (voir schéma ci-dessus).

On rejoue le **même pion** tant que l'on peut faire des prises.

Les **prises sont obligatoires**. On peut capturer simultanément (sur le même déplacement) plusieurs pions adverses.

La **case centrale** est une **case refuge** où un pion ne peut pas être capturé.

Si à son tour de jeu, le joueur A ne peut déplacer aucun pion, c'est au joueur B de rejouer. Mais le joueur B doit déplacer un pion qui permet au joueur A de ne pas être bloqué à son tour de jeu. Si ce n'est pas possible pour lui, la partie est terminée. Le joueur ayant capturé le plus de pions remporte alors une grande victoire (voir plus bas).

fin du jeu

Trois fins de partie possibles :

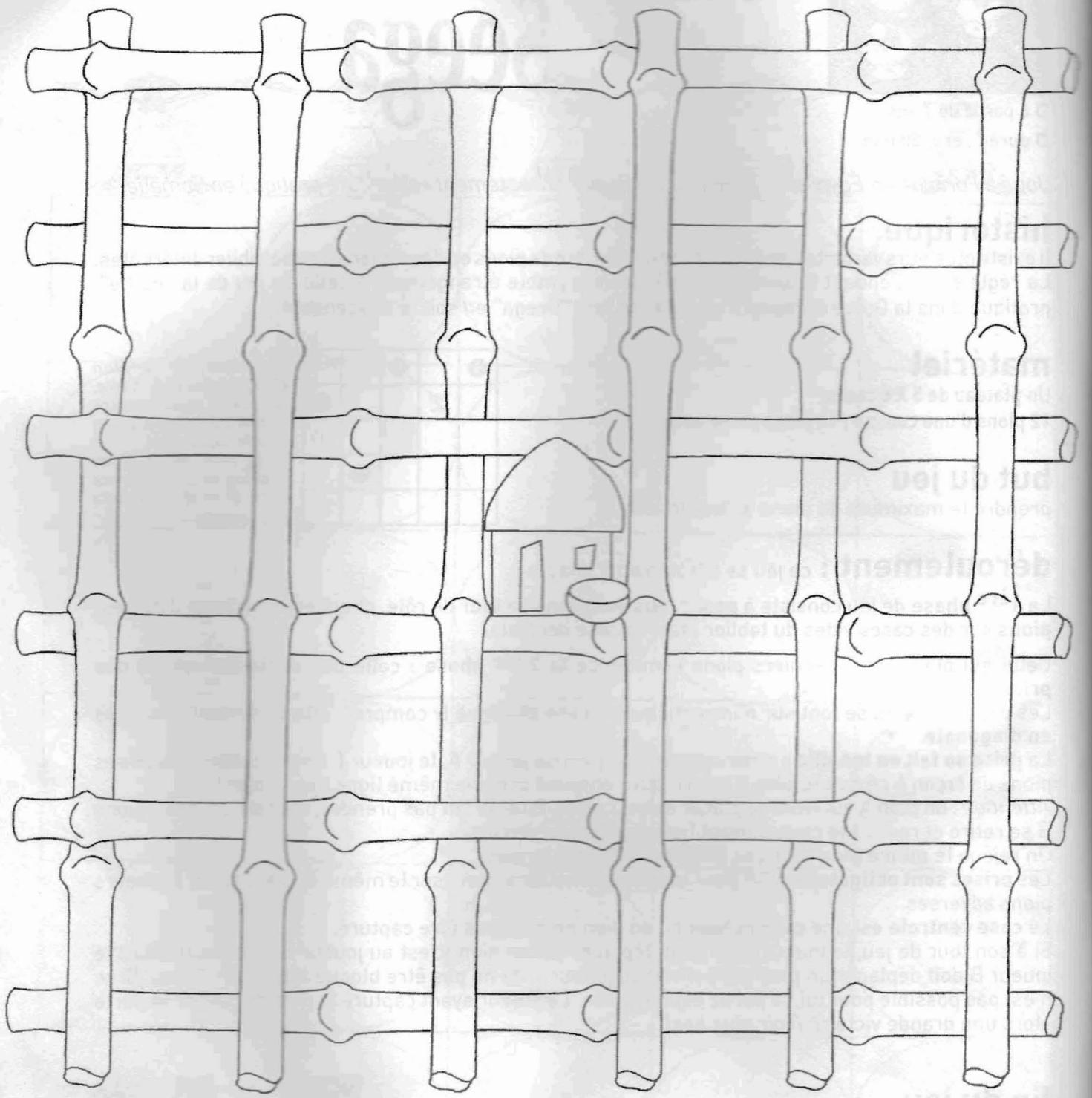
Lorsqu'un joueur n'a plus de pion sur le jeu, son adversaire remporte alors une victoire totale.

Lorsque plus aucune prise n'est possible pour les deux joueurs, le joueur qui possède le plus de pions sur le plateau remporte une grande victoire.

Lorsqu'un joueur a réalisé une barrière de pions, partageant le jeu en deux, avec aucun pion adverse de l'autre côté de cette barrière, le joueur qui possède le plus de pions sur le plateau remporte une petite victoire.



partie de seega sur un plateau tracé dans la poussière d'une rue de Dakar (in "Le Monde des Jeux")



SEEGA





?

Soudan

hasard
raisonné

2 à 5 joueurs

jeu de la Hyène

- à partir de 6/7 ans
- durée : env. 45 min

Ce jeu appartient au patrimoine culturel des musulmans du Soudan. Il peut se jouer à 2, mais est plus intéressant à partir de 3 ou 4 joueurs.

historique

Le jeu de la Hyène évoque les péripéties d'un conte local. Le principe de ce jeu de parcours nous fait penser au jeu de "Mehen" de l'Égypte Antique dont il pourrait être un descendant. C'est un jeu de hasard raisonné, car il convient de gérer au mieux ses "tabas" comme nous le verrons plus loin. Chaque case du jeu représente une journée.

matériel

Un **plateau** avec un nombre de cases indéterminé (entre 40 et 50) qui figurent une spirale avec au départ, **le village** et à l'arrivée, **le puits**.

1 pion par joueur représentant sa 'mère', 1 pion représentant la **hyène**.

Des **tabas** (env. 50 : cailloux, jetons, graines, haricots secs...),

Trois dés à 2 faces (à fabriquer avec des baguettes bois en demi-rond peintes sur 1 face).

but du jeu

Au début de la partie (sur le chemin du village vers le puits), tous les joueurs sont 'mères'. Puis l'une d'entre elles (la 1^{ère} arrivée au puits) se transformera en 'hyène'.

Sur le chemin du retour, le but des mères et celui de la hyène diffèrent :

Les mères doivent revenir au village sans se faire manger par la hyène. Chaque mère qui y parvient gagne, quel que soit l'ordre d'arrivée.

La hyène doit dévorer toutes les autres mères avant leur retour au village.

| tirage des dés : | |
|------------------|-----------------------------|
| | 1 taba (2 pour la hyène) |
| | 4 cases (8 pour la hyène) |
| | 6 cases (12 pour la hyène) |
| | 12 cases (24 pour la hyène) |

déroulement

1^{er} étape : sortir sa mère du village et se rendre au puits.

A son tour de jeu, chaque joueur lance les dés puis déplace sa mère du nombre de cases correspondant, ou prend un "taba" (voir schéma ci-dessus).

Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.

Il n'est pas nécessaire d'arriver au puits par un nombre exact.

Une fois arrivé au puits, il faut attendre son tour de jeu suivant pour passer à la 2^{ème} étape.

2^{ème} étape : laver son linge

Au puits, chaque mère doit payer 2 tabas pour pouvoir laver son linge.

Si elle ne les possède pas, elle reste au puits le temps nécessaire pour les obtenir (*grâce au tirage des dés : 1 face blanche et 2 faces noires*).

Puis, il lui faut attendre le tour de jeu suivant pour passer à la 3^{ème} étape.

Attention : Le 1^{er} joueur arrivé au puits se transforme en Hyène. Son pion 'mère' est alors retiré du jeu et il joue avec le pion Hyène, qui part du village.

3^{ème} étape

pour la Hyène : dévorer toutes les mères avant leur retour au village,

pour les mères : retourner au village sans se faire dévorer par la Hyène.

a/ La Hyène:

La hyène part du village et elle **avance deux fois plus vite** que les mère (*ex. : 3 faces noires = 24 cases*). De même, elle gagne **2 tabas** au lieu d'1 (*2 faces noires et 1 face blanche*).

Sur le chemin du village vers le puits, la hyène a très soif et poursuit l'unique but d'aller boire au puits : **elle ne dévore pas de 'mères'**.

Parvenue au puits, elle doit payer 10 tabas pour se désaltérer puis attendre le tour suivant pour repartir. Si elle ne possède pas assez de tabas, elle reste au puits le temps nécessaire pour les obtenir.

Sur le chemin du retour, désaltérée, la hyène a faim : **elle dévore alors toutes les mères qui se trouvent sur son passage** (soit en tombant dessus, soit en les dépassant).

La hyène a gagné si elle parvient à manger toutes les mères avant leur retour au village.

b/ le retour au village des mères : pour repartir du puits, chaque mère doit encore payer 2 tabas.

Si elle ne les possède pas, elle reste au puits le temps nécessaire pour les obtenir.

Elle n'est pas obligée de faire un nombre exact de points pour rentrer au village.

Dès qu'un joueur a ramené sa mère au village, il a gagné.

variantes :

Il existe de nombreuses façons de jouer au jeu de la Hyène.

Par exemples :

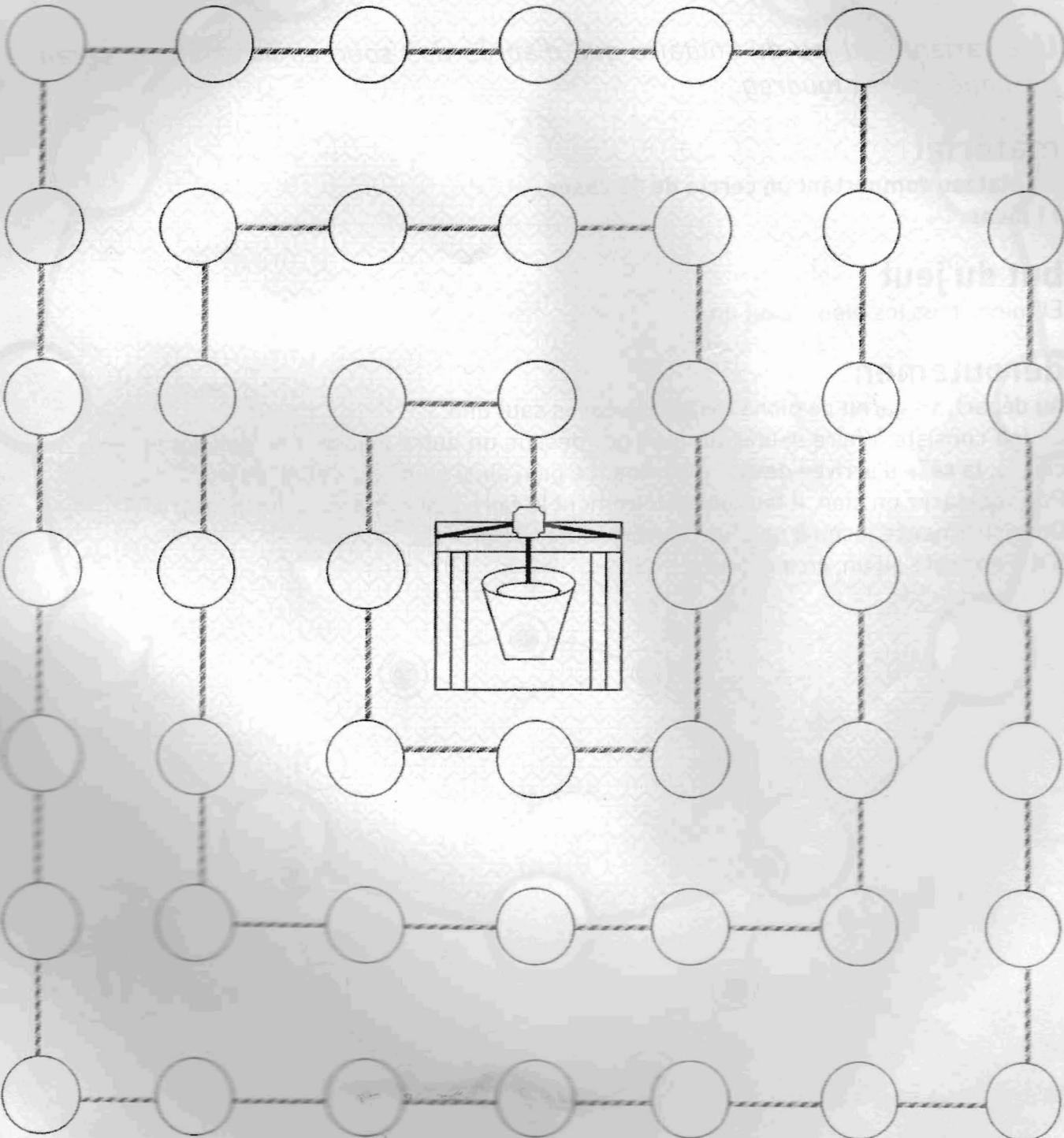
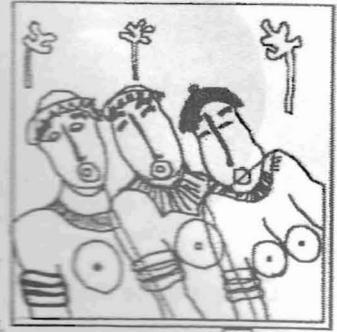
Les joueurs ont le choix de devenir Hyène ou non. Le 1^{er} arrivé au puits ayant bien sûr la priorité.

Le joueur qui joue le pion de la Hyène garde également son pion 'mère' : il lui faudra alors jouer 2 fois à chaque tour de jeu : une fois pour le pion 'hyène' et 1 autre pour sa mère. Son but est alors de dévorer les autres mères en épargnant la sienne.

Il faut faire un tirage exact pour arriver au puits et revenir au village. Si ce n'est pas le cas, on paye la différence en tabas. Si on ne les possède pas, on ne bouge pas le temps nécessaire pour les obtenir.



JEU DE LAHYÈNE

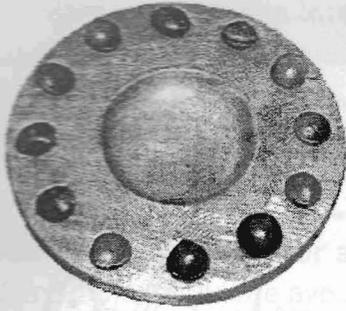


?

Sahara

stratégie

1 joueur



Targui

- à partir de 6 ans
- durée : env. 5 min

Une variante du jeu du solitaire qui, d'après des sources incertaines, serait pratiqué par les touareg.

matériel

Un plateau comportant un cercle de 12 cases,
11 pions.

but du jeu

Éliminer tous les pions, sauf un.

déroulement

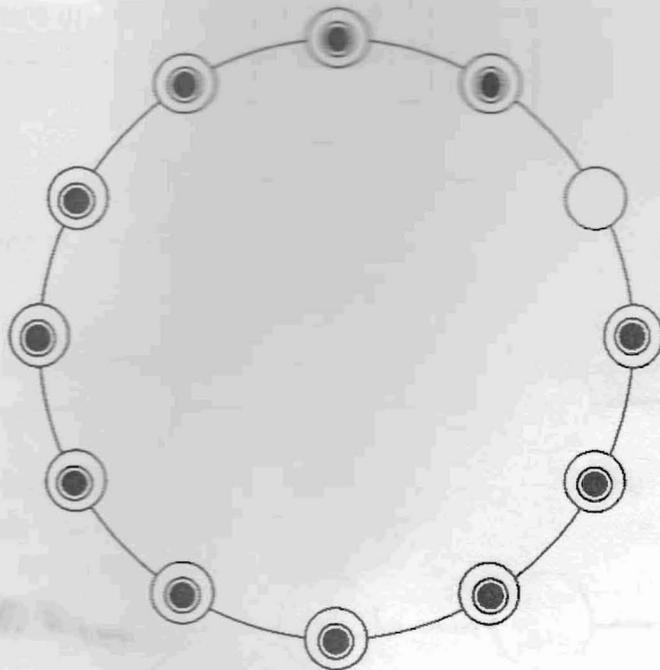
Au départ, on garnit de pions toutes les cases sauf une.

Le jeu consiste à faire sauter un pion par dessus un autre adjacent en suivant la ligne du cercle, la case d'arrivée devant être vide. Le pion ainsi sauté est retiré du jeu.

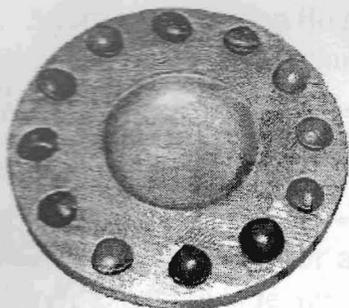
Pour déplacer un pion, il faut obligatoirement le faire sauter par dessus un autre.

On recommence jusqu'à ne plus pouvoir sauter de pions...

S'il n'en reste qu'un, on a gagné !



position de départ



?

Sahara

stratégie

1 joueur

Targui

- à partir de 6 ans
- durée : env. 5 min

Une variante du jeu du solitaire qui, d'après des sources incertaines, serait pratiqué par les touareg.

matériel

Un plateau comportant un cercle de 12 cases,
11 pions.

but du jeu

Éliminer tous les pions, sauf un.

déroulement

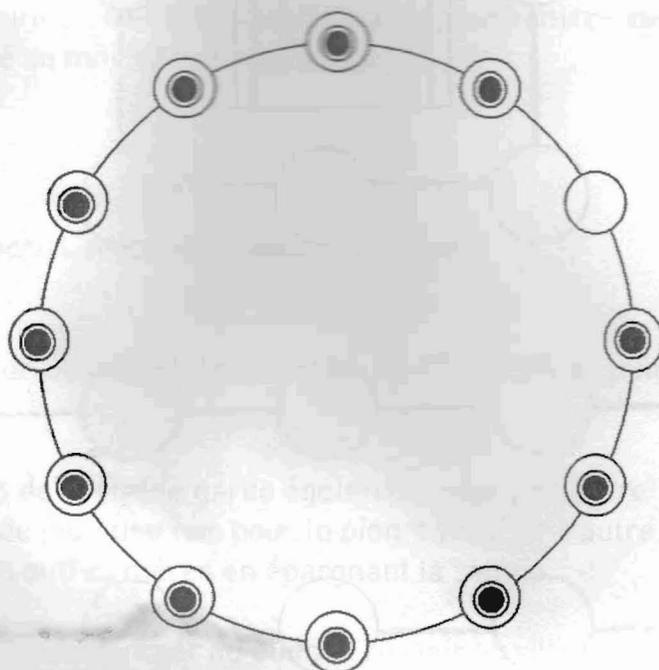
Au départ, on garnit de pions toutes les cases sauf une.

Le jeu consiste à faire sauter un pion par dessus un autre adjacent en suivant la ligne du cercle, la case d'arrivée devant être vide. Le pion ainsi sauté est retiré du jeu.

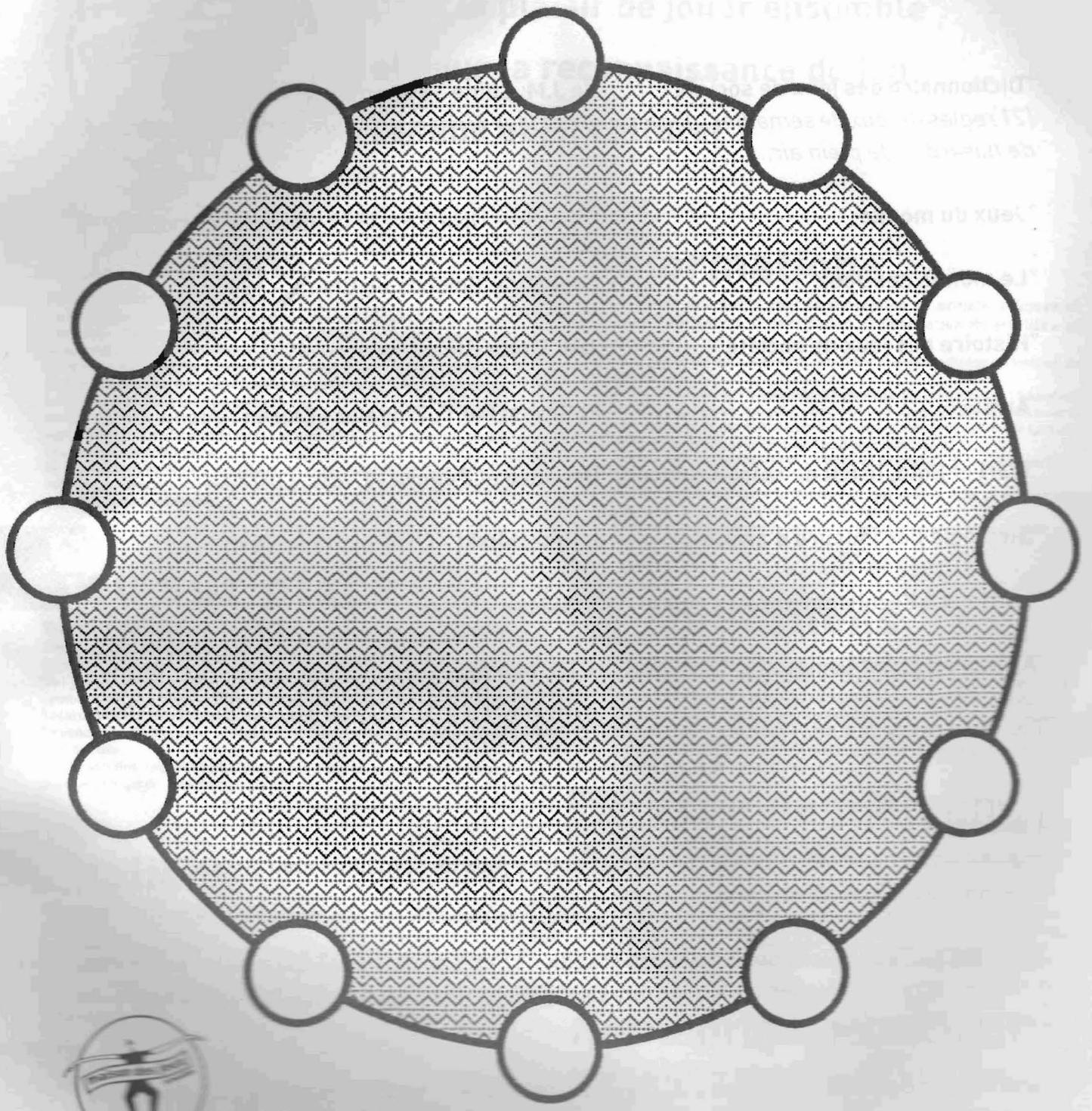
Pour déplacer un pion, il faut obligatoirement le faire sauter par dessus un autre.

On recommence jusqu'à ne plus pouvoir sauter de pions...

S'il n'en reste qu'un, on a gagné !



position de départ



bibliographie

- "Dictionnaire des jeux de société"** de **J.M. Lhôte** - Flammarion - 1996
(21 règles de jeux de semailles, des dizaines de jeux africains, de jeux d'adresse, de stratégie, de hasard et de plein air...)
- "Jeux du monde "** Collectif - UNICEF - 1979 (nouvelle édition 1997)
- "Le monde des Jeux "** Collectif - Editions du Chêne - 1987
- "Histoire des jeux de société"** **J.M. Lhôte** - Flammarion - 1994
- "Awélé"** **P. Reyssset et F. Pingaud** - Chiron / Algo - 1993
- "Wari et Solo, le jeu de calculs africain"** **Deledicq et Popova** - Cedic - 1977
- "Stratégie des joueurs d'awélé"** **J. Retschitzki** - L'Harmattan - 1990
- "Les jeux à l'école et hors de l'école"** **A. Bideau** - Robert - 1989
- "A History of Board-Games other than chess"** **H.J.R. Murray** - Oxford University Press - 1952

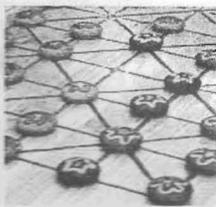
Tous ces ouvrages peuvent être consultés à la Maison des Jeux.

à découvrir :

expositions : de beaux tabliers d'Awélé et autres jeux de semailles sont visibles au Musée Suisse du Jeu (La Tour de Peitz).

Les collections du Musée des Arts et des Traditions Populaires (Paris), qui a fermé ses portes, devraient être transférées au Musée des Civilisations de l'Europe et de la Méditerranée qui ouvrira à Marseille en 2008.

Vous pouvez également découvrir des jeux africains grâce aux "*Programmes Clubs Afrique*" qui proposent de nombreux jeux traditionnels de groupe.



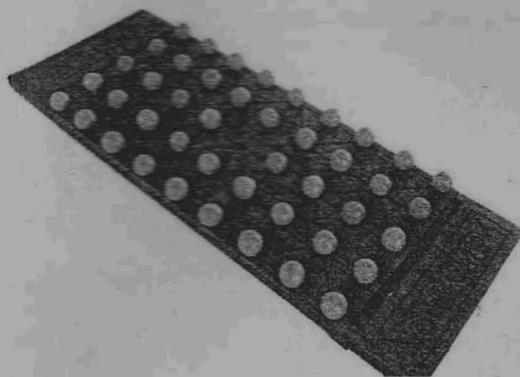
Jeux traditionnels **d'Afrique**

Partez à la découverte du continent africain !

Découvrez une culture où le temps que l'on consacre aux jeux n'est jamais du temps perdu.

Vivez des instants privilégiés où les notions de rentabilité et de profit sont remplacées par les richesses qu'apportent la relation avec l'autre autour d'une partie d'awélé.

Jouez à l'africaine... : les échanges entre les joueurs et les spectateurs en cours de partie ont souvent plus d'importance que le résultat final...



5 €

maison des jeux de grenoble

association d'éducation populaire, adhérente à l'union Peuple et Culture

48 quai de france > 38000 grenoble