

## Les jeux de semailles africains, un outil pédagogique méconnu

Roland Braun

*« S'il existe deux domaines qui mettent de la communication entre les hommes du monde entier, quelles que soient leurs cultures, ce sont la musique et le jeu. Si tu te trouves au fond d'une forêt asiatique et que tu joues avec quelqu'un, il ne se passera guère de temps avant que d'autres ne viennent regarder et exprimer leurs commentaires. »*

Chris BURN (créateur de jeux) in Le jeu vous va si bien - Pascal DERU 2006



### Présentation générale des jeux de semailles

Qui ne connaît les échecs, LE jeu de stratégie le plus réputé en Europe et dans le monde occidental ?

Beaucoup moins connu est le GO, qui est pourtant le roi des jeux de stratégie en Asie.

Que dire alors des jeux de semailles, pratiquement inconnus en Europe sauf parmi les rares voyageurs qui ont eu la chance de les voir pratiqués dans une rue ou un village africain.

Pourtant les jeux de semailles, également appelés "mancalas" sont les jeux de stratégie les plus anciens de l'humanité. Même si leur origine n'est pas connue avec certitude, tous les chercheurs s'accordent pour les faire remonter aux civilisations égyptienne ou sumérienne soit à plusieurs milliers d'années avant notre ère.

Comme les échecs et le go, ils se jouent à deux. Ils sont (étaient ?) pratiqués dans toute l'Afrique du nord au sud et jusqu'en Asie du Sud-Est et se déclinent à travers des dizaines de variantes selon les régions et les groupes ethniques.

Et comme certains de nos jeux de stratégie traditionnels comme la marelle ou les dames, ils sont en train de disparaître petit à petit, remplacés par des jeux en plastique ou des jeux électroniques.

Les mancalas sont des jeux de paysans : il s'agit de semer et de récolter, le gagnant étant celui qui fait la meilleure récolte. Le principe est toujours le même : chaque joueur dispose d'un certain nombre de trous (champs) contenant des graines. A tour de rôle, chacun prend les graines d'un trou et les sème à raison d'une graine par trou. C'est le résultat du semis (trou d'arrivée, nombre de graines dans le trou d'arrivée...) qui détermine s'il y a récolte ou non.



A l'origine, on y jouait en creusant des trous dans le sol et en utilisant des cailloux comme pions ; Puis sont nés les jeux en bois, objets rituels parfois, magnifiques œuvres d'art très souvent. Aujourd'hui, on les trouve assez facilement sur les marchés d'artisanat, au même titre que les masques ou autres batiks.



### L'awélé ou awalé

En France, le plus connu des jeux de semailles est l'awele, originaire de Côte d'Ivoire. Il se compose d'un plateau de deux rangées de six trous contenant chacun quatre graines au départ.

### La règle

Chaque joueur dispose des six trous qui lui font face.

A tour de rôle chaque joueur prend toutes les graines de l'un des trous de son côté et les sème dans le sens contraire des aiguilles d'une montre à raison d'une graine par trou.

C'est le trou dans lequel va tomber la dernière graine qui détermine s'il y a prise ou non : lorsque la dernière graine du semis tombe dans un trou de **la rangée adverse** qui contient **deux ou trois graines** (avec celle qui vient d'y être déposée), le joueur ramasse ces graines et les sort du jeu : c'est sa récolte. Il récolte également le contenu des trous précédents directement ce dernier trou et qui contiennent deux ou trois graines.

Lorsqu'un semis permet de faire un tour complet du plateau (12 graines ou plus) on n'en remet pas dans le trou d'où on est parti qui reste vide.

**Il est interdit d'affamer l'adversaire** ce qui a deux conséquences directes sur le jeu :

- On ne peut pas vider d'un coup l'ensemble des trous adverses. Si ce cas se présente, le coup est nul et le joueur ne récolte rien.
- Lorsqu'un joueur n'a plus de graines de son côté, son adversaire est obligé de l'alimenter en jouant des trous qui apportent des graines de son côté.

La partie se termine lorsque l'un des deux joueurs n'a plus de graines de son côté et que son adversaire ne peut pas l'alimenter.

Le gagnant est celui qui a la plus grosse récolte.





### L'utilisation pédagogique de l'awélé

*« Le jeu de société est [...] à la fois préventif et structurant. Il est préventif en ce sens qu'on peut tenter certaines actions, adopter certaines attitudes, jouer en dépit du bon sens sans en payer réellement les pots cassés : les seules sanctions seront, selon le cas, une ruine sans conséquence, un avertissement ou une exclusion (limitée au jeu) ou encore une étiquette de joueur malchanceux ou inconscient. Il est structurant car il permet au joueur de s'ajuster aux lois d'un groupe en lui rappelant que c'est cette adhésion qui permet le bon fonctionnement de la vie communautaire. »*

Le jeu vous va si bien - Pascal DERU 2006

La simplicité de ses règles, associée à une richesse stratégique qui l'amène au niveau du jeu de go, fait de l'awélé un jeu qui garde tout son intérêt que les joueurs soient des enfants de six ans, des adolescents ou des adultes.

Le premier plaisir chez les enfants est celui du geste, du semis : prendre dans sa main la poignée de graines contenue dans le trou et les semer une à une autour du plateau, entendre le cliquetis des graines qui tombent, les poser doucement ou plus fort jusqu'à les faire sauter... Chez les plus jeunes, cette phase peut durer assez longtemps mais le plaisir reste le même. Puis vient le comptage et avec lui les débuts de la stratégie :

- Où est-ce que j'arrive en jouant tel trou ?
- De quel trou partir pour arriver dans celui de la rangée adverse que je peux éventuellement vider ?

La dynamique propre du jeu qui fait que la situation change après chaque semis rend cette phase particulièrement stimulante et féconde.

A ce stade, la réflexion stratégique peut être affinée en rendant les joueurs attentifs aux deux questions à se poser avant chaque coup :

- Où est-ce que je peux récolter au prochain coup ?
- Où est-ce que je peux me faire prendre des graines au prochain coup ?

Ce n'est qu'après de nombreuses parties que le jeu peut évoluer vers une dimension encore plus fine avec les stratégies à plusieurs coups d'avance.

### Jouer avec des enfants

*« Tout en étant innovateurs et bons pédagogues, beaucoup d'éducateurs se trompent ou, du moins, travaillent au ralenti quand ils récupèrent le jeu pour en faire des leçons sur le message ou la connaissance qu'ils veulent faire passer.*

*S'ils pouvaient découvrir que c'est plus fondamentalement la pratique de bonnes règles qui change l'intérieur et les réflexes d'un individu ! C'est par elles qu'il est réellement remodelé dans son respect de lui-même, sa croissance personnelle, son respect des autres et sa relation à ces autres. »*

Le jeu vous va si bien - Pascal DERU 2006

J'ai eu la chance de pouvoir animer durant cinq ans, dans le cadre des TAP (temps d'accueil périscolaire), un atelier de jeux de stratégie pour des enfants du CP au CM2.

L'awélé est certainement le jeu qui a eu le plus de succès auprès de la grande majorité des enfants. L'un des aspects les plus intéressants de l'activité a été de pouvoir observer l'évolution des joueurs et de découvrir les personnalités et tempéraments des enfants eux-mêmes au fil des séances. Certains passaient très rapidement des règles de base à une compréhension stratégique du jeu, d'autres se contentaient de semer et de récolter au hasard, mais cela suffisait à leur plaisir. Certains avaient la compréhension stratégique mais il leur manquait la concentration nécessaire à l'observation du jeu et ils perdaient contre des adversaires moins "stratégiques" qu'eux-mêmes.



## Gagner et/ou perdre

*« Vous êtes un modèle et si vous êtes capables de dire "j'ai perdu !" sans en faire un drame, vous apprenez à votre enfant quelque chose d'essentiel sur la vie : la vie ne s'écroule pas quand on est le perdant d'un jeu.*

*Le plaisir d'avoir joué ensemble est plus fort que l'addition des points. Le bonheur ne se transforme pas en malheur quand on n'est pas le vainqueur d'une bonne partie de jeu. »*

Le jeu vous va si bien - Pascal DERU 2006

Certains enfants (et adultes d'ailleurs !) ne supportent pas de perdre. C'est sans doute lié à un manque de confiance en soi et à une image dévalorisée d'eux-mêmes.

Pour ceux-là, la pratique des jeux coopératifs est une bonne introduction aux jeux de société en général.

Mais l'apprentissage de l'échec fait partie de l'apprentissage de la vie !

Sur ce plan-là également, l'awélé a un petit avantage sur d'autres jeux de stratégie : dans la plupart des jeux de société, le perdant perd, ce qui signifie qu'il a tout perdu. A l'awélé, un joueur peut perdre d'une graine ou de 48 graines ce qui n'est pas pareil et les enfants ne manquent pas d'évaluer et de comparer aussi bien leurs victoires que leurs défaites : "J'ai perdu de trois graines. Oui mais avant j'ai gagné de six graines !"

Dans mes ateliers, j'instaure souvent la règle suivante : celui qui me bat à l'awélé, reçoit un jeu. Je ne prends pas beaucoup des risques, mais au fil des années, plusieurs enfants, du CM2 en général, sont rentrés chez eux en exhibant fièrement le jeu qu'ils avaient conquis, et réellement conquis car je ne perds jamais volontairement (c'est tromper les enfants !) sauf éventuellement lors d'une phase d'apprentissage.

## Trouver ou fabriquer des awelés

Les jeux de semailles ne sont pas faciles à trouver en France, mais tous les pays d'Afrique de l'Ouest en regorgent dans les boutiques d'artisanat pour les touristes. Profitez de vos voyages ou de ceux de vos proches pour vous en procurer !

On trouve également de nombreux sites de vente par correspondance d'artisanat comme par exemple le site Akwab-Art (<https://lc.cx/awale>) qui propose des awelés tubes à partir de 18 euros.

Il est possible également de se fabriquer son jeu soi-même et la tentation pourrait être d'utiliser des boîtes de 12 œufs et des perles ou des noyaux comme pions. Personnellement je déconseillerais cette pratique : les alvéoles des boîtes à œufs sont trop petites et trop profondes pour que le geste de ramassage des graines soit agréable... Et il manquera également le sympathique bruit des graines contre le bois du plateau.

A peine plus cher mais bien plus pratique (sauf si vous avez des compétences de sculpture sur bois ou de poterie) : douze anneaux de rideau collés sur une planche de contreplaqué.

PS. Je dispose d'un stock d'awelés suffisant pour une douzaine de joueurs. Si vous souhaitez découvrir ce jeu plus précisément entre collègues ou avec vos élèves, n'hésitez pas à me solliciter : [roland.braun@laposte.net](mailto:roland.braun@laposte.net)

