

# Petits jeux

## Fabriquer un jeu d'Awalé !

### DEROULEMENT :

L'awalé est un jeu africain qui se joue soit sur une planche de bois creusée, ou dans le sable. Le plateau de jeu consiste à avoir 6 cases face à face dans chacune desquelles on mettra 4 graines (ou billes, ou cailloux).



**Étape n°1** – Enlevez les étiquettes de la boîte d'œuf si il y en a. Choisissez de la peinture acrylique, car elle est bien couvrante et ne nécessite pas d'ajouter de l'eau (le carton de la boîte d'œuf risquerai de "boire" la peinture). Décorez comme vous le souhaitez le couvercle de votre boîte.

**Étape n°2** – L'intérieur aussi pour faire de jolies petites cases colorées ! Laissez sécher. Puis prenez des graines, des haricots coco ou des perles pour pouvoir jouer. Il faut mettre 4 graines par cases, soit 48 graines.

### REGLES DU JEU :

L'important dans ce jeu c'est la stratégie !

Les joueurs sont l'un en face de l'autre, avec une rangée devant chaque joueur. Cette rangée sera son camp. On choisit un sens de rotation qui vaudra pour toute la partie. On choisit également un joueur qui commencera la partie.

Un tour se joue de la façon suivante : le premier joueur prend toutes les graines d'un des trous de son camp puis il les égrène (une graine dans chaque trou **après** celui où il a récupéré les graines) dans toutes les cases qui suivent sur sa rangée puis sur celle de son adversaire suivant le sens de rotation.

Si sa dernière graine tombe dans un trou du camp adverse et qu'il y a maintenant deux ou trois graines dans ce trou, le joueur récupère ces deux ou trois graines et les met de côté. Ensuite il regarde la case précédente : si elle est dans le camp adverse et contient deux ou trois graines, il récupère ces graines, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive à son camp ou jusqu'à ce qu'il y ait un nombre de graines différent de deux ou trois.

On ne saute pas de case lorsqu'on égrène sauf lorsqu'on a douze graines ou plus, c'est-à-dire qu'on fait un tour complet : on ne remplit pas la case dans laquelle on vient de prendre les graines.

Il faut « nourrir » l'adversaire, c'est-à-dire que, quand celui-ci n'a plus de graines, il faut absolument jouer un coup qui lui permette de rejouer ensuite. Si ce n'est pas possible, la partie s'arrête et le joueur qui allait jouer capture les graines restantes.

Si un coup devait prendre toutes les graines adverses, alors le coup peut être joué, mais aucune capture n'est faite : il ne faut pas « affamer » l'adversaire

La partie s'arrête quand un des joueurs a capturé au moins 25 graines (soit plus de la moitié), quand il n'est plus possible de capturer d'autres graines ou quand l'un des joueurs n'a plus de graines dans son camp sans qu'il soit possible à son adversaire de le nourrir.

Âge :

Dès 5 ans

Temps  
estimé

20 min

### Matériel

- ◆ Une boîte de 12 œufs
- ◆ Haricots coco
- ◆ Peinture acrylique
- ◆ Pinceaux

### But du jeu

Avoir récupéré  
le plus de  
graines à la fin  
de la partie !