

LES JEUX DE SEMAILLES



De l'awélé ... au m'raha wa tso

Sommaire :

PRESENTATION DE L' AWELE ET DU M' RAHA WA TSO	2
----------------------------------------------------------------	----------

LES REGLES :

➤ SEMAILLES.....	4
➤ MWANA AWELE.....	8
➤ AWELE.....	12
➤ TAM-TAM APACHI.....	16
➤ MWANA MRAHA.....	20
➤ M' RAHA WA TSO.....	24

LES PISTES PEDAGOGIQUES.....	36
-------------------------------------	-----------

LA FABRICATION DES JEUX DE SEMAILLES.....	46
--------------------------------------------------	-----------

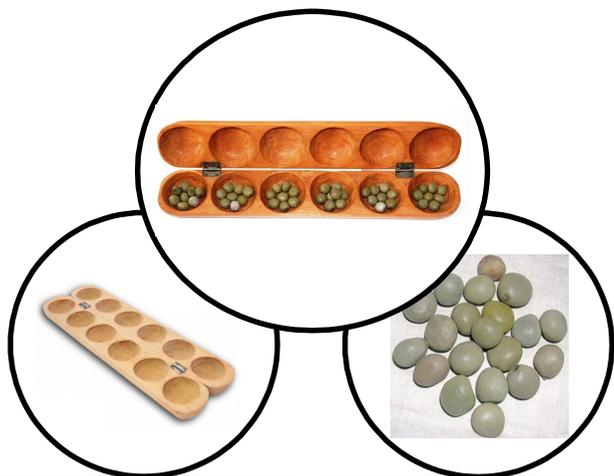
PRESENTATION A WELE

HISTORIQUE :

L'**awélé** ou **awalé** est un jeu de semailles d'origine africaine. C'est le plus répandu des jeux de la famille mancala, ensemble de jeux africains de type « Compter et capturer » dans lesquels on distribue des cailloux, graines ou coquillages dans des coupelles ou des trous, parfois creusés à même le sol.

Une légende africaine raconte qu'un peuple après une longue traversée du désert est arrivé au bord de la mer. Émerveillés par les coquillages, ils en ont ramassés en grand nombre qu'ils ont rapportés dans leur village. En chemin, ils ont fait des trous pour stocker les coquillages et c'est ainsi qu'est né le jeu awélé. La légende raconte également que l'arbre qui produit les graines servant au jeu de l'awélé n'est utilisé qu'à ce seul et unique but. Une chose est sûre l'awélé contrairement aux apparences n'est en aucun cas un jeu de hasard. Il requiert une habileté et une stratégie toute particulière.

MATERIEL :



Il s'agit de deux demi-bûches reliées par des charnières, généralement en bois et creusé de deux rangées de six trous.

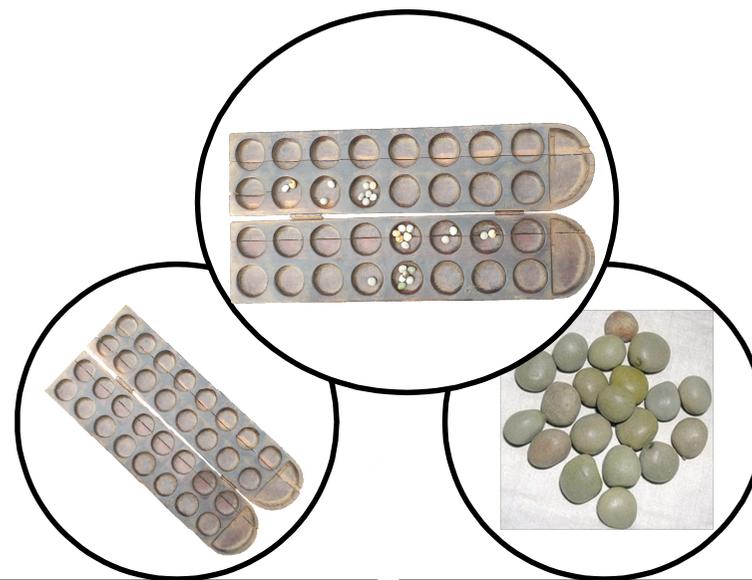
A l'origine les graines viennent de l'arbre *caesalpinia bonduc*, mais nous pouvons les remplacer par des billes, des cailloux ou même d'autres graines.

PRESENTATION M'RAHA WA TSO

HISTORIQUE :

Le m'raha wa tso provient de l'Afrique de l'Est et d'après l'histoire, ce serait les bantous qui l'auraient introduit à Mayotte. Il se joue avec des graines que nous appelons ici **tso** et un tablier de bois, le **bae**, dans lequel on a creusé des trous. Ce jeu est pratiqué dans toute l'Afrique mais avec des règles diverses selon le pays.

MATERIEL :



En règle générale, les peuples non-bantous jouent sur des tabliers à deux rangées de trous, tandis que les peuples bantous jouent sur des tabliers à quatre rangées : c'est le cas des mahorais qui pratiquent un jeu identique à celui du bao de Zanzibar.

Les graines appelées tso proviennent de l'arbuste *caesalpinia crista* ou *caesalpinia bonduc*, mais on peut jouer avec d'autres graines ou même des cailloux.



2 joueurs



10 minutes

SEMAILLES

PS

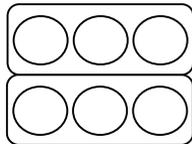
MS

GS

PRESENTATION :

Nous avons imaginé une activité permettant à l'enfant de s'approprier le geste permettant de semer tout en construisant la notion de nombre.

MATERIEL :



x 1 tablier



x 18 graines



x 2 greniers



x 15 cartes
nombres de
0 à 3



x 2 flèches

NOMBRE DE JOUEUR : 2

VOCABULAIRE SPECIFIQUE :

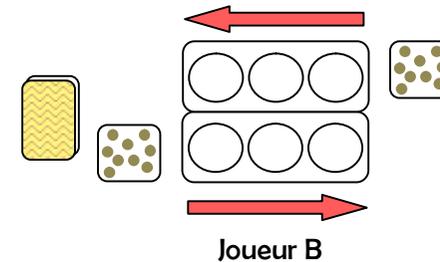
- grenier : endroit pour mettre les graines gagnées
- récolter : ramasser des graines et les gagner
- semer : déposer une graine par case
- tablier : plateau de jeu

BUT DU JEU :

Etre le premier à mettre 3 graines dans tous ses trous

POSITION DE DEPART :

- le tablier est entre les joueurs
- chaque joueur à son camp
- les cartes sont posées face cachée sur le côté du tablier
- mettre les flèches indiquant le sens vers lequel il faut semer près du tablier
- chaque joueur a 9 graines dans son grenier

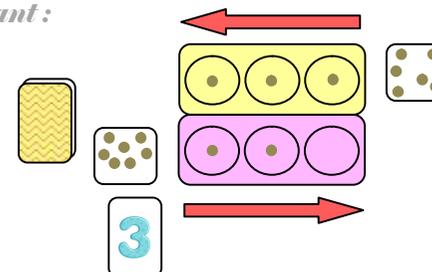


DEROULEMENT DU JEU :

- Les joueurs jouent à tour de rôle.
- Le premier joueur retourne une carte, prend dans son grenier le nombre de graines indiqué sur la carte et les sème à raison d'une graine par case en commençant par le trou le plus à gauche.

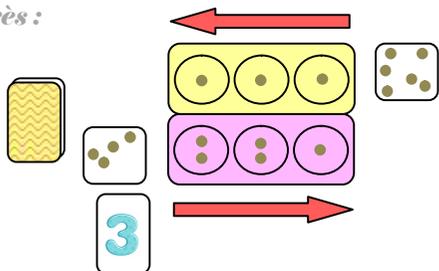
Exemple pour le joueur B :

avant :



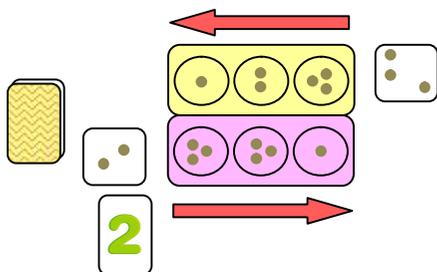
Le joueur B retourne une carte, il doit prendre 3 graines dans son grenier. Il sème une graine dans chacun de ses trous de la gauche vers la droite.

après :



- Au cours de son tour un joueur ne peut pas semer deux graines dans une même case.
- Lorsque le premier trou a déjà 3 graines alors le joueur sème à partir du deuxième trou.
- Si le chiffre de la carte est supérieur au nombre de graines présentent dans le grenier alors le joueur passe son tour.
- Si le joueur ne peut pas semer sa/ses dernière.s graine.s, il les repose dans son grenier.

Exemple pour le joueur B :



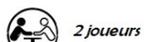
Le joueur B retourne une carte « 2 » et prend 2 graines dans son grenier. Il sème la première dans son dernier trou mais ne peut pas semer la deuxième. Il la repose donc dans le grenier. Et devra retourner un 1 pour finir.

FIN DE PARTIE :

Le jeu se termine lorsqu'un des deux joueurs a **réussi à mettre 3 graines dans chacun de ses trous.**

VARIANTES :

- **TABLIER** : on peut jouer également avec différents tabliers ayant des lignes de 4, 5, 6 ou même 10 trous. Bien sûr en fonction du nombre de trous, les cartes chiffres seront adaptées. Par exemple avec un tablier de 2 fois 5 trous, les cartes chiffres iront de 1 à 5.



2 joueurs



10 minutes

MWANA AWELE

MS

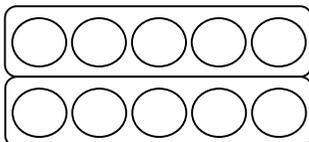
GS

CP

PRESENTATION :

Nous avons imaginé une variante à l'awélé en simplifiant les règles pour l'adapté aux plus jeunes. Les parties sont plus courtes et le chiffre de référence sera uniquement le 3.

MATERIEL :



x 1 tablier



x 30 graines



x 2 greniers

NOMBRE DE JOUEUR : 2

VOCABULAIRE SPECIFIQUE :

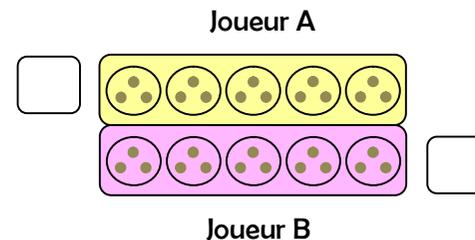
- grenier : endroit pour mettre les graines gagnées
- récolter : ramasser des graines et les gagner
- semer : déposer une graine par case
- tablier : plateau de jeu

BUT DU JEU :

Etre le premier à récolter un paquet de 3 graines

POSITION DE DEPART :

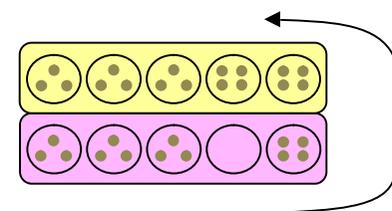
- le tablier est entre les joueurs
- chaque joueur à son camp
- mettre 3 graines par case



DEROULEMENT DU JEU :

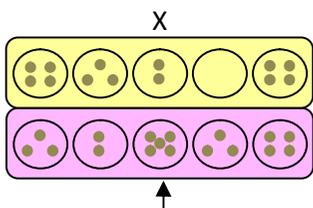
- Les joueurs jouent à tour de rôle.
- Chaque coup consiste pour un joueur à **choisir une case non vide de son camp, à en prendre toutes les graines en main et à les répartir à raison d'une par case en suivant un ordre circulaire inverse à celui des aiguilles d'une montre.** C'est ainsi qu'on peut être amené à poser des graines dans des cases du camp de son adversaire et même à revenir en posant dans son camp.

Exemple pour le joueur B :



- Récolte : si la dernière graine est déposée dans un trou de l'adversaire comportant 2 graines, **le joueur récolte les 3 graines résultantes.**

Exemple pour le joueur B :



Le joueur B prend ses 5 graines et les sème. La dernière graine sera semée dans une case comportant déjà 2 graines. Le joueur B récolte donc les 3 graines.

FIN DE PARTIE :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a **récolté un paquet de 3 graines**. Celui-ci est alors le vainqueur.

VARIANTES :

- **NOMBRE DE RECOLTES** : pour faire durer la partie plus longtemps, on peut augmenter le nombre de récolte à faire. Par exemple, on peut dire que pour gagner il faut récolter 2 paquets de 3 graines.

- **TABLIER** : on peut prendre le véritable tablier de l'awélé (en 2 rangées de 6 trous), la partie sera un peu plus longue en général.



2 joueurs



15 minutes

AWELE

CP

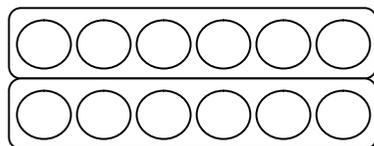
CE1

CE2

PRESENTATION :

L'awélé ou awalé est un jeu de société combinatoire abstrait créé en Afrique. C'est le plus répandu des jeux de la famille mancala, ensemble de jeux africains de type « compter et capturer » dans lesquels on distribue des cailloux, graines ou coquillages dans des coupelles ou des trous, parfois creusés à même le sol.

MATERIEL :



x 1 tablier



x 48 graines



x 2 greniers

NOMBRE DE JOUEURS : 2

VOCABULAIRE SPECIFIQUE :

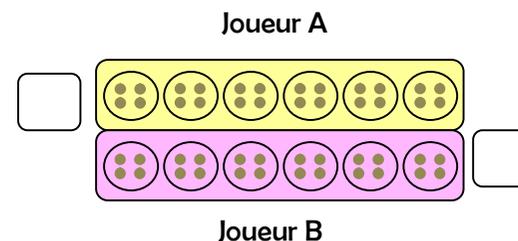
- grenier : endroit pour mettre les graines gagnées
- récolter : ramasser des graines et les gagner
- semer : déposer une graine par trou
- tablier : plateau de jeu

BUT DU JEU :

Récolter le plus de graines possible

POSITION DE DEPART :

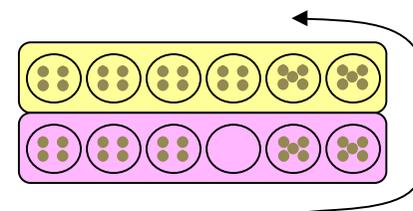
- le tablier est entre les joueurs
- chaque joueur à son camp
- mettre 4 graines par case



DEROULEMENT DU JEU :

- Les joueurs jouent à tour de rôle.
- Chaque coup consiste pour un joueur à choisir une case non vide de son camp, à en prendre toutes les graines en main et à les répartir à raison d'une par case en suivant un ordre circulaire inverse à celui des aiguilles d'une montre. C'est ainsi qu'on peut être amené à poser des graines dans des cases du camp de son adversaire et même à revenir en posant dans son camp.

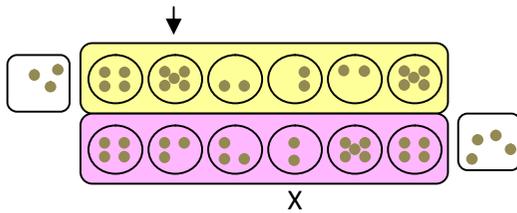
Exemple :



→ **Boucle** : si le nombre de graines prises dans un trou de départ est égal ou supérieur à 12, cela fait que l'on va boucler un tour. Dans ce cas, à chaque passage, la case de départ est sautée et donc toujours laissée vide.

- **Récolte** : si la dernière graine est déposée dans un trou de l'adversaire comportant déjà 1 ou 2 graines, le joueur récolte les 2 ou 3 graines résultantes. Les graines récoltées sont alors sorties du jeu, mises dans le grenier et le trou est laissé vide.

Exemple pour le joueur A :



Le joueur A prend ses 5 graines et les sème. La dernière graine sera semée dans une case comportant déjà 2 graines. Le joueur A récolte donc les 3 graines.

nombre de graines est désormais respectivement de 2 et 3, A récolte aussi ces graines. Le coup s'arrête là car dans la case précédente il n'y aura qu'une seule graine.

- **AFFAMER** : on peut décider en début de partie qu'un joueur n'ait pas le droit de jouer un coup qui prenne toutes les graines du camp adverse (pas le droit d'affamer).

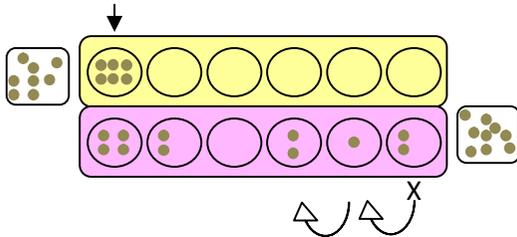
FIN DE PARTIE :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a récolté au moins 25 graines ou lorsqu'un joueur n'a plus de graines dans son camp. Dans ce cas, l'adversaire capture alors les graines restantes.

VARIANTES :

- **RAFLE** : lorsqu'un joueur fait une récolte, si la case précédente contient également 2 ou 3 graines alors elles sont capturées aussi et ainsi de suite.

Exemple pour le joueur A :



Le joueur A prend ses 6 graines et les sème. La dernière graine sera semée dans une case comportant déjà 2 graines. Le joueur A récolte donc les 3 graines de cette case. Dans les deux cases précédentes le



2 joueurs



10 minutes

TAMTAM-APACHI

GS

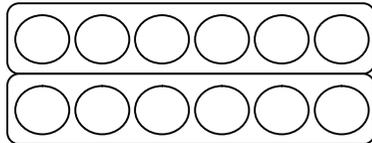
CP

CE1

PRESENTATION :

Il s'agit d'une variante de l'awélé, encore plus simple.

MATERIEL :



x 1 tablier



x 48 graines



x 2 greniers

NOMBRE DE JOUEURS : 2

VOCABULAIRE SPECIFIQUE :

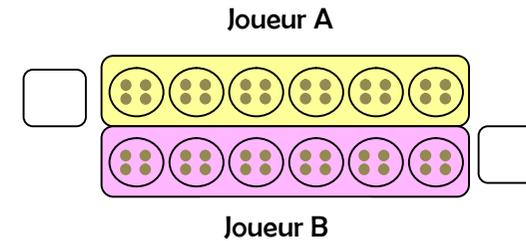
- grenier : endroit pour mettre les graines gagnées
- récolter : ramasser des graines et les gagner
- semer : déposer une graine par case
- tablier : plateau de jeu

BUT DU JEU :

Récolter le plus de graines possible chez l'adversaire

POSITION DE DEPART :

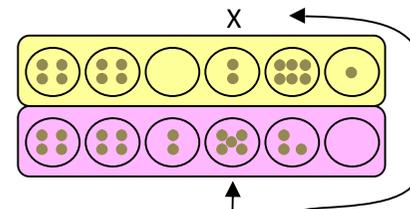
- le tablier est entre les joueurs
- chaque joueur à son camp
- mettre 4 graines par case



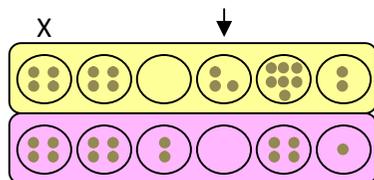
DEROULEMENT DU JEU :

- les joueurs jouent à tour de rôle.
- chaque coup consiste pour un joueur à **choisir un trou non vide de son camp, à en prendre toutes les graines en main et à les répartir à raison d'une par trou en suivant un ordre circulaire inverse à celui des aiguilles d'une montre.** C'est ainsi qu'on peut être amené à poser des graines dans des trous du camp adverse et même à revenir en poser dans son camp.
- si le joueur aboutit à un trou qui contenait déjà une graine ou plus, il les prend en main et sème à nouveau dans les trous suivants. Ces semis s'enchainent jusqu'à ce que la dernière graine d'un semi termine dans un trou vide.

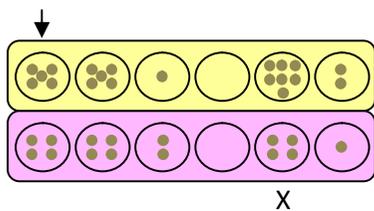
Exemple pour le joueur B :



B choisit un trou de son coté, sème les graines et termine dans un trou non vide ...



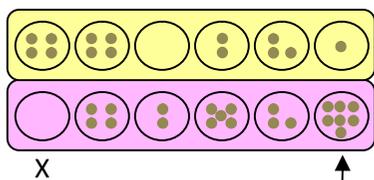
B reprend donc les 3 graines et continue de semer, toujours dans le sens antihoraire ...



La case n'étant pas vide, B continue. Il prend les 5 graines, les sème ... et ainsi de suite...

- récolte : lorsque le trou vide se trouve sur la propre ligne du joueur, celui-ci **s'empare des graines se trouvant dans le trou d'en face** (dans la ligne de l'adversaire). Puis il lui passe son tour.

Exemple d'une récolte pour B :



B prend ses 7 graines, les sème pour terminer dans un trou vide de son côté, il récolte donc les 5 graines situées en face

- si le trou vide où est semée la dernière graine est sur la ligne de l'adversaire, il ne se passe rien. Le joueur cesse simplement de jouer et passe son tour à l'adversaire.

FIN DE PARTIE :

Le jeu se termine lorsqu'il est évident qu'aucune prise ne sera plus possible.



MWANA MRAHA

CE1

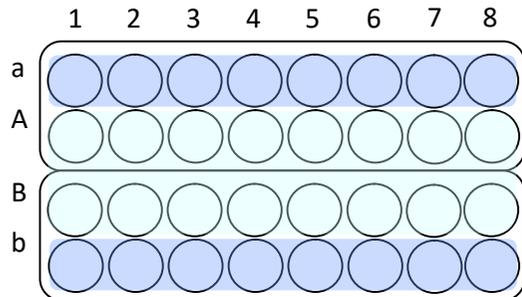
CE2

CM1

PRESENTATION :

Cette variante n'a pas de nom spécifique, nous avons décidé de l'appeler « mwana m'raha » car il s'agit d'une version simplifiée du m'raha wa tso, plus facilement accessible. C'est souvent cette version qui est apprise par les plus jeunes dans un premier temps (d'où le terme « mwana » qui signifie enfant).

MATERIEL :



x 1 bao

Ligne interne

Ligne externe



x 64 graines



x 2 greniers

NOMBRE DE JOUEURS : 2

VOCABULAIRE SPECIFIQUE :

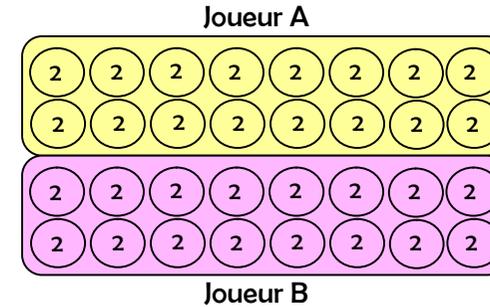
- bao : plateau de jeu
- récolter : ramasser des graines chez l'adversaire et les semer de son côté
- semer : déposer une graine par trou

BUT DU JEU :

Vider la ligne interne de l'adversaire

POSITION DE DEPART :

- le tablier est au milieu des joueurs
- chaque joueur à son camp
- mettre 2 graines par trou

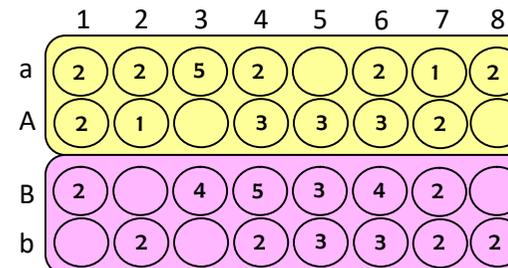


DEROULEMENT DU JEU :

- les joueurs jouent à tour de rôle.
- chaque coup consiste pour un joueur à **choisir un trou avec au moins 2 graines de son camp, à les prendre en main et à les répartir à raison d'une par trou en suivant un ordre circulaire inverse à celui des aiguilles d'une montre.**
- plusieurs éventualités se présentent selon le trou où est semée la dernière graine :

➤ si le trou était vide : le tour passe au joueur suivant.

Exemple d'un coup pour le joueur B :



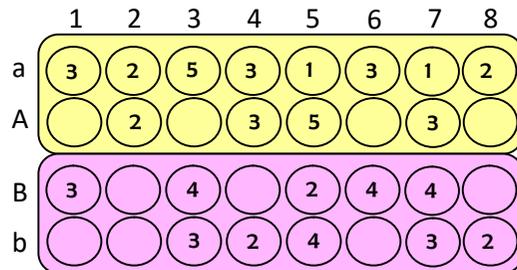
B prend ses 3 graines en B5, les sème. La dernière graine est déposée en B2. La case est vide, son tour est terminé.

➤ si le trou contenait 1 graine ou plus :

○ *le trou est sur la ligne interne et le trou de l'adversaire lui faisant face contient des graines :* alors le joueur récolte. Il prend les graines de son dernier trou ET les graines du trou de l'adversaire et les sème de son côté (à partir du trou à gauche de celui ayant permis la récolte pour continuer à semer toujours dans le sens antihoraire).

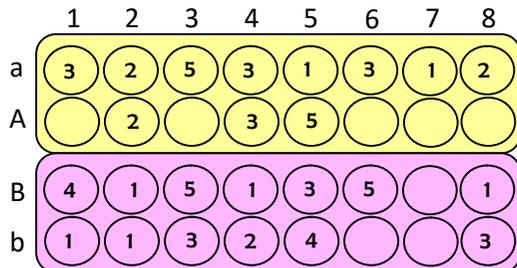
Exemple d'un coup pour le joueur B :

bao avant :



B prend ses 3 graines en b7, les sème et arrive en B7. La case contenait déjà des graines et la case A7 en contient également. Le joueur B prend donc ses 5 graines en B7 ET les 3 graines en A7 et les sème à partir de B6. Il termine en b2. La case était vide, son tour est terminé.

bao après :

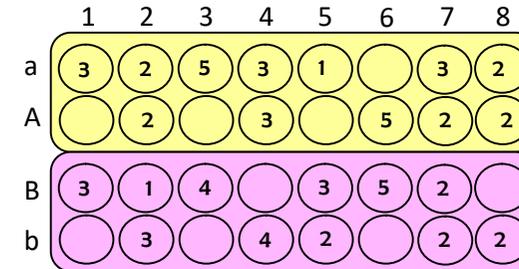


○ *le trou est sur la ligne interne et le trou de l'adversaire lui faisant face ne contient pas de graines ou le trou est sur la ligne externe :* alors le

joueur prend toutes les graines du dernier trou et recommence un nouveau semi à partir du trou suivant et ainsi de suite jusqu'à terminer dans un trou vide.

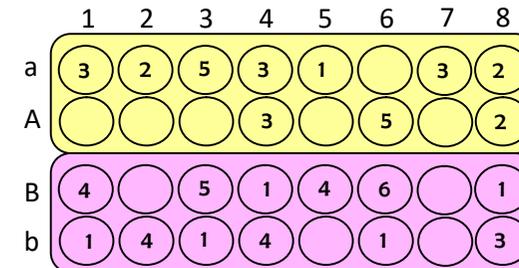
Exemple d'un coup pour le joueur B :

bao avant :



B prend ses 2 graines en b5, les sème et arrive en b7. Il prend les 3 graines qui s'y trouvent désormais et continue son semi jusqu'en B7. Le joueur B prend ses 3 graines en B7 ET récolte les graines en A7 et les sème jusqu'en B2. Il prend ses 2 graines s'y trouvant et récolte en A2. Le joueur B sème les 4 graines à partir de B1 pour terminer en b3. Cette dernière case était vide, le tour du joueur B est terminé.

bao après :



FIN DE PARTIE :

Le jeu se termine lorsqu'un des deux joueurs n'a plus de graines sur sa ligne interne. **Le vainqueur est celui qui a réussi à vider la ligne interne de son adversaire.**



2 joueurs



30 minutes

MRAHA WA TSO

CE2

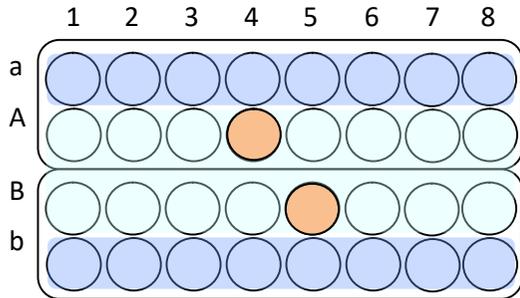
CM1

CM2

PRESENTATION :

Le m'raha est un jeu de semailles de la famille des solo (plateau de jeu en 4 fois 8 cases). Plutôt joué dans la partie bantoue de l'Afrique, les règles sont différentes selon les pays. Celles du m'raha wa tso à Mayotte sont réputées pour être l'une des plus difficiles de ce type de jeu.

MATERIEL :



x 1 bao

Ligne interne

Ligne externe



x 64 graines

Les chiffres et les lettres nous permettent de nous repérer sur le tablier



x 2 greniers



Nyumba

NOMBRE DE JOUEURS : 2

VOCABULAIRE SPECIFIQUE :

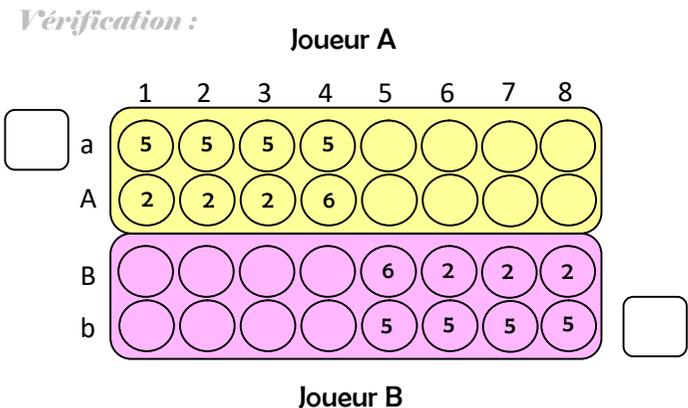
- bao : plateau de jeu
- grenier : endroit pour mettre les graines qui ne sont pas encore en jeu
- gumwen : trou contenant un seul tso
- kamu : fin de partie
- kamuv : mot de la victoire par le gagnant
- ndrazi : tas de graines permettant une prise
- nyumba : maison
- récolter : ramasser des graines chez l'adversaire pour les semer dans son camp
- semer : déposer une graine par trou
- trakatra : semer ses graines sans récolter
- tso : graine

BUT DU JEU :

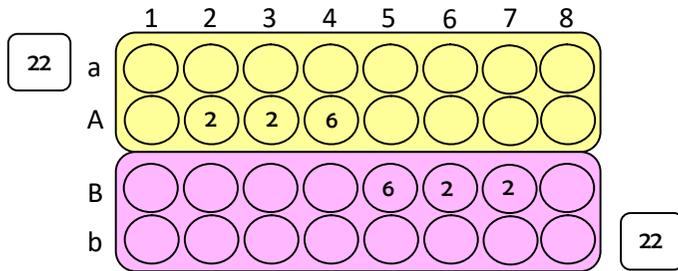
Gagner toutes les graines de l'adversaire

POSITION DE DEPART :

- Le bao est entre les joueurs
- Chaque joueur à son camp
- Commencer par vérifier que les joueurs ont bien toutes leurs graines (vérification)
- Puis disposer les graines pour commencer la partie (début de partie)



Début de partie :



DEROULEMENT DU JEU :

• Tout au long du jeu, les joueurs joueront toujours en restant dans leur camp respectif. Il est interdit de semer les graines dans le camp de l'adversaire. Un joueur joue tant qu'il n'arrive pas dans un trou vide (sauf dans le cas où il arrive dans la nyumba lors de la phase 1, voir plus loin).

PHASE 1 : Lorsque le joueur pioche d'abord une graine dans son grenier (cette phase dure tant qu'il y a des graines dans le grenier).

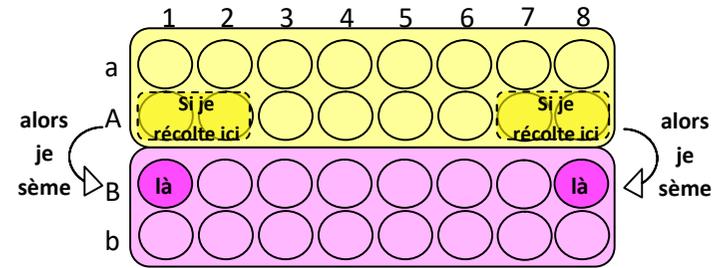
- le joueur pioche une graine dans son grenier puis choisit un trou non vide :
 - ~ prioritairement dans sa ligne interne,
 - ~ si ce n'est pas possible alors dans sa ligne externe (dans ce cas aucune récolte n'est possible).

Il y a alors 2 possibilités lorsque le joueur sème dans sa ligne interne :

- **CAS N°1 :** la case opposée de l'adversaire est non-vide alors je récolte ses graines puis je les sème de mon côté. En fonction de la case où la récolte a eu lieu, il y aura deux possibilités :

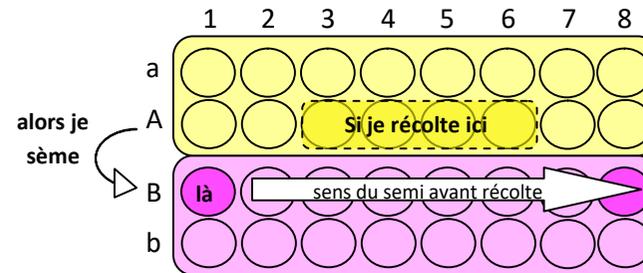
~ si récolte en A1 (B1) ou A2 (B2) alors début du semi en B1 (A1) / si récolte en A7 (B7) ou A8 (B8) alors début du semi en B8 (A8). Dans ces deux configurations, **je dois semer vers le centre de ma ligne.**

Exemple pour le joueur B :



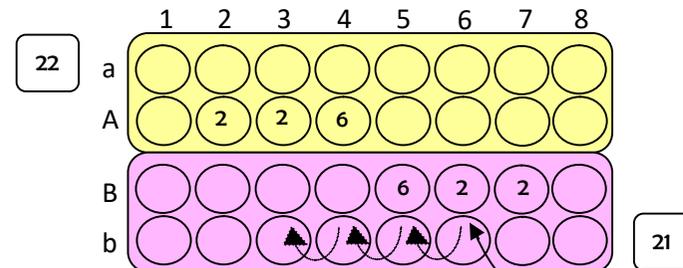
~ si récolte en A3 (B3), A4 (B4), A5 (B5) ou A6 (B6) alors je sème soit en B1 (A1) ou B8 (A8) **en fonction du sens du semi avant la récolte afin de garder le même sens.**

Exemple pour le joueur B :



Si une récolte est possible celle-ci est obligatoire, sinon je fais un simple semi dans le sens de mon choix.

Exemple d'un premier coup du joueur B :



B prend une graine dans sa réserve et la sème en B6, il prend maintenant l'ensemble des graines de ce trou et les sème dans le sens de son choix.

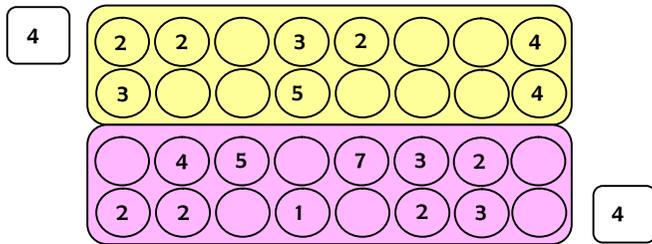
Lors du premier coup, il est interdit de commencer par sa nyumba.

➤ **CAS N°2 :** la case opposée de l'adversaire est vide alors je récolte l'ensemble des graines de ma case puis je les sème à partir de la case suivante, toujours dans le même sens (ou alors je choisis le sens s'il s'agit du premier semi) et ainsi de suite jusqu'à finir dans une case vide.

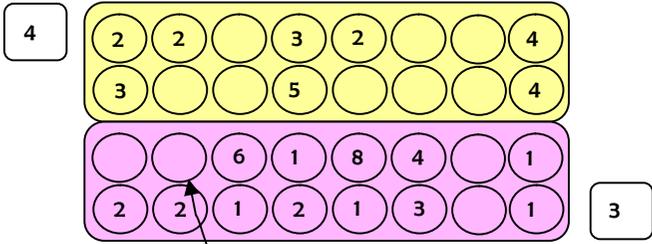
Lorsqu'aucune récolte n'est possible dès le départ, je ne pourrais pas récolter du tout pendant mon tour même si cela devient possible : c'est un trakatra.

Exemple d'un coup du joueur B :

bao avant :



bao après :



B prend une graine dans la réserve et ne peut récolter aucune graine directement chez l'adversaire. B choisit la case B2. Il y prend les graines (il en a donc 5 dans la main) puis choisit de les semer vers la droite. La dernière graine est semée en B7. Il prend donc les 3 graines et continue de semer pour arriver en b7, il sème à nouveau et arrive en b3, case qui est vide. Son coup est donc finit.

CAS PARTICULIER DE LA NYUMBA dans la première phase du jeu :

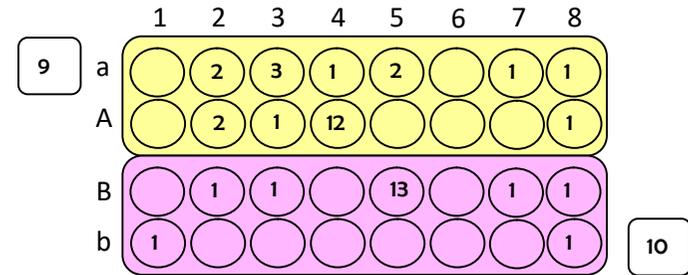
Les cas suivants sont possibles tant que la nyumba n'a pas été vidée par le joueur ou l'adversaire :

- si la dernière graine d'un semi arrive dans la nyumba (A4 pour le joueur A ou B5 pour le joueur B), le joueur n'est pas obligé de continuer à jouer.
- si le seul trou non vide de la ligne interne est la nyumba alors semer la graine prise dans la réserve dans ce trou mais faire comme s'il n'y avait maintenant que 2 graines. Le joueur sèmera donc 2 graines dans le sens de son choix

➔ Nous vous proposons un exemple qui alterne les récoltes et les semis lors de cette première phase. Pour rappel, il faut que la graine prise dans la réserve soit tout d'abord semée dans un trou permettant une récolte :

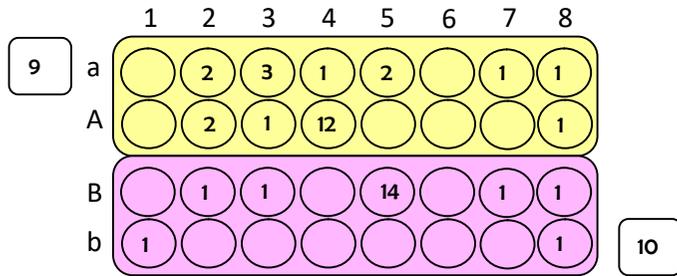
Exemple pour le joueur B :

bao avant :



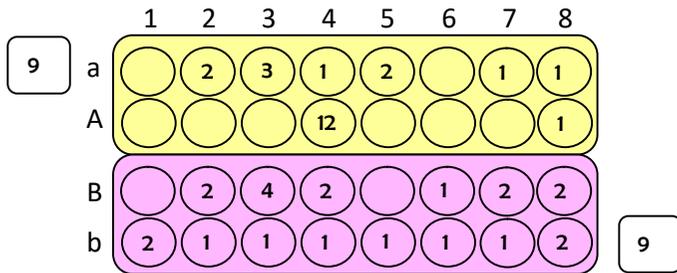
B prend une graine dans la réserve, et la sème en B2. Il récolte A2 et doit donc semer à partir de B1. Il arrive en B2, prend les 3 graines s'y trouvant et continue de semer. Il arrive en B5, sa nyumba. Il a le choix de s'arrêter ou de continuer (voir cas particulier de la nyumba).

bao pendant :



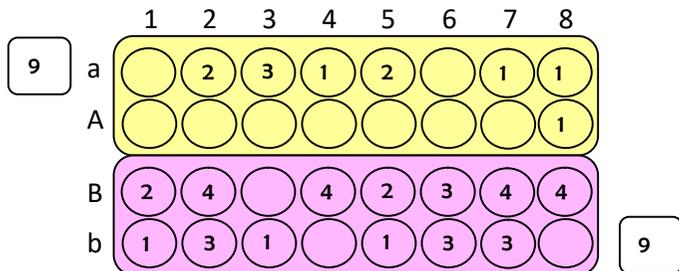
Le joueur décide de continuer. Il sème sa nyumba et termine en B3, il récolte A3 et doit recommencer son semi en B1 (pour garder le sens du semi). Il sème de nouveau et arrive en B4.

bao pendant :



Le joueur récolte donc la nyumba de son adversaire, la sème à partir de B1 et arrive en b5. Il continue son semi jusqu'en b3 puis b1 et encore B3 d'où il prend les 6 graines qui l'emmène en b8 puis en b4 et terminera enfin en b1, case qui est vide.

bao après :



PHASE 2 : Lorsqu'il n'y plus de graines dans la réserve :

• Le joueur choisi les graines d'un de ses trous, peu importe qu'il s'agisse de la ligne interne ou externe, puis les sème. En fonction du trou où sera semée la dernière graine, nous retrouverons les 2 cas vus lors de la phase 1 :

➤ **CAS N°1 :** le joueur peut jouer un ndrasi et la dernière graine semée permet donc de faire une récolte, le joueur sèmera les graines récoltées selon les règles vues précédemment.

⇒ Le joueur DOIT choisir prioritairement un ndrasi (un trou permettant une récolte) lorsque cela est possible.

➤ **CAS N°2 :** la dernière graine semée ne permet pas de récolte, je continue de semer s'il y avait des graines dans cette case mais il s'agit d'un trakatra (aucune récolte possible pendant ce tour).

⇒ Il n'est pas possible de commencer un trakatra avec un gumwen (trou contenant une seule graine).

LE DROIT A L'ERREUR dans la deuxième phase du jeu :

Il s'agit d'une règle qui s'applique uniquement lors d'un trakatra. Si à la fin de son coup le joueur n'est pas content de la nouvelle disposition des graines alors il peut les remettre comme avant :

• le joueur reprend les graines une à une depuis le dernier trou dans le sens inverse du semi, dès qu'il arrive dans un trou vide il y dépose toutes les graines. Le joueur en reprend une dans ce trou et continue de ramasser toujours dans le sens contraire du trakatra jusqu'à revenir à la position initiale :

~ si les graines sont revenues comme au début du tour :

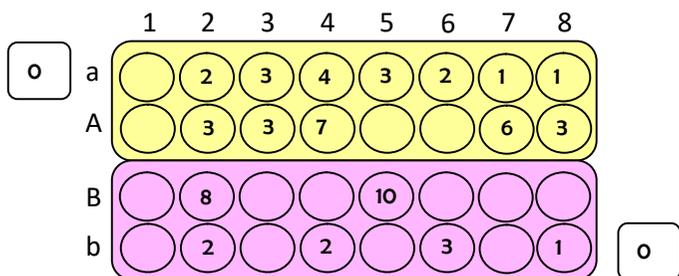
○ le joueur reprend les graines de la case choisie au départ mais les sème dans le sens inverse

○ le joueur choisi les graines d'un autre trou, qui fera également un semi sans récolte, et les sème dans le sens inverse au premier trakatra

~ si les graines ne sont pas revenues comme au départ, c'est la fin de la partie. Le joueur a perdu, il s'agit d'un KO technique.

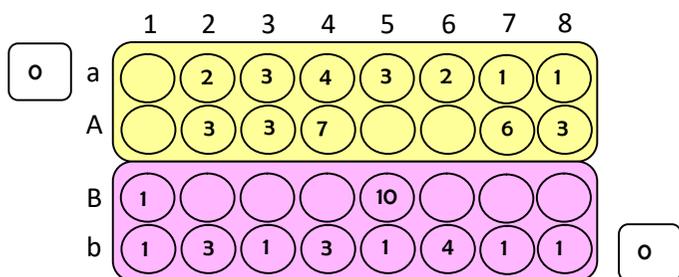
Exemple pour le joueur B :

bao avant :



B ne peut faire aucune récolte. Il choisi donc le trou B2 et sème vers la gauche. Il finit en b7, trou vide. Son coup est donc terminé.

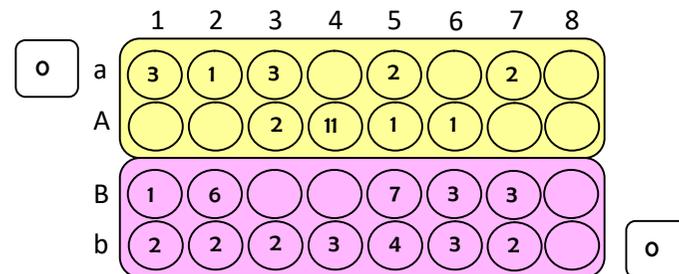
bao à la fin de son premier trakatra :



Mais cette nouvelle disposition ne convient pas au joueur B. Il reprend donc les graines une à une à partir de b7 (b7, b6, ...). Il ne peut pas prendre de graine dans le trou B2, il y met donc l'ensemble des graines qu'il a en main et revient ainsi en position initiale.

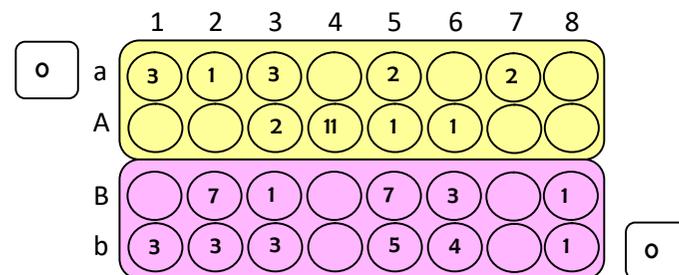
Nouvel exemple pour le joueur B :

bao avant :



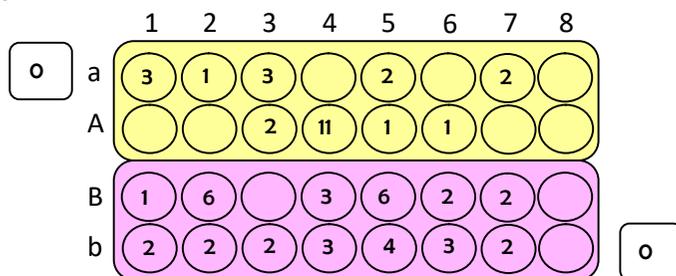
B ne peut faire aucune récolte. Il choisi donc le trou B7 et décide de semer vers la droite. Il arrive en b7 puis en b4 et en B1 pour terminer en B3. Voici la nouvelle disposition :

bao à la fin de son premier trakatra :



Mais cette nouvelle disposition ne convient pas au joueur B. Il reprend donc les graines une à une à partir de B3. Il prend une en B3, une en B2 et met ces 2 graines en B1 car c'est un trou vide. Puis il reprend une graine en B1, b1, b2, b3 et met les 4 graines en b4. Il reprend en b4, b5, b6 et met les 3 graines en b7. Et recommence une dernière fois pour mettre 3 graines en B4. Il obtient le placement suivant :

baò après :



Mais le joueur A remarque qu'il ne s'agit pas du placement de départ. En effet B aurait dû s'arrêter en déposant les 3 graines en B7. Il ne peut pas continuer à jouer, il a perdu la partie.

FIN DE PARTIE :

Le jeu se termine lorsque :

- un joueur a toutes les graines de son côté,
- ou lorsque l'adversaire n'a plus de graines dans sa ligne interne, même momentanément,
- ou lorsque l'adversaire ne peut jouer aucun mouvement,
- ou encore lorsque l'adversaire n'a que des gumwen.

POINTS IMPORTANTS :

Si une récolte est possible alors elle est obligatoire.

Dès lors que je commence mon coup, si lors de mon premier semi je n'ai pas pu récolter alors je ne pourrai pas récolter dans les semis suivants pendant mon tour (trakatra).

Un coup se termine lorsque la dernière graine d'un semi finit dans un trou vide.

Penser au cas particulier de la nyumba lors de la première phase.

UTILISER LES JEUX DE SEMAILLES DANS SA PRATIQUE PEDAGOGIQUE

A L'ECOLE : APPRENDRE PAR LE JEU



« Apprendre par le jeu » vous accompagne dans l'utilisation du jeu dans votre classe en vous proposant une série de pistes pédagogiques autour des jeux de semailles en fonction du cycle d'apprentissage et des disciplines.

Ce chapitre permet une appropriation facile des jeux, tout en prenant en compte les compétences scolaires adaptées à l'âge des élèves. Cependant, les pistes avancées dans chaque cycle ne sont pas pour autant cloisonnées.

Chaque partie sera structurée de la même manière : l'élément du jeu utilisé (support, les règles et la stratégie), la discipline, les objectifs d'apprentissages et les exemples d'activités.

CYCLE 1 :

ELEMENT DU JEU : SUPPORT DU JEU

- **Domaine 3 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques**

Exemple d'activité : La fabrication d'un jeu de semailles en classe : à l'aide de boîtes d'œufs cartonnées, nous proposons la confection des plateaux de jeux. Pour cela les élèves vont découper les boîtes d'œufs de manière à avoir 5 trous d'un côté et 5 trous de l'autre (tablier de 10 (5X2) trous pour les MS et GS et tablier de 6 (3x2) trous pour les PS). Ensuite ils vont peindre chaque rangé de 5 trous (ou 3 en PS) d'une couleur différente.

Objectifs d'apprentissage :

- Découper du carton.
- Peindre 2 camps opposés.
- Créer un jeu de semailles.

- **Domaine 5 : Explorer le monde**

Exemple d'activité : Après avoir fabriqué le jeu, il va nous falloir des graines. Pour cela nous allons proposer dans un premier temps explorer la cour de récréation afin de trouver des graines ou des petits cailloux qui pourraient être utiles dans la suite de la conception du jeu de semailles.

Dans le cas où nous ne trouvons rien dans la cour, demander aux élèves de ramener des graines de chez eux. Il faut des graines de taille moyenne qui rentrent dans les trous de la boîte d'œufs. Il serait intéressant à ce moment-là de travailler sur les différentes graines des différents fruits ou légumes.

Objectifs d'apprentissage :

- Explorer la cour de récréation, l'espace et les arbres qui la compose.
- Connaître les différentes graines et les associer à différents fruits ou légumes.

ELEMENT DU JEU : REGLES DE JEU

- **Domaine 1 : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**

Exemple d'activité : Faire un lien entre le vocabulaire en français et en shimaoré.

Graine : Tso.

Tablier en bois : bao.

La case, le trou : ngama.

Jouer : u-teza.

Semer : u-trakatra.

Compter : u-hisabu.

Objectifs d'apprentissage :

- Apprendre de nouveaux mots.
- Faire un lien entre le shimaoré et le français.
- Permettre aux élèves allophones de mieux comprendre le jeu.

ELEMENT DU JEU : STRATEGIE

- **Domaine 4 : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**

Exemple d'activité : Construction du nombre : expliquer aux élèves qu'on va jouer à un nouveau jeu, celui des semailles. Je vais leur donner une boîte d'œuf où il y aura un chiffre au fond de chaque trou, il faudra semer le même nombre de graines que le chiffre indiqué ». Les élèves manipulent les graines et font correspondre la quantité au nombre.

Autre exemple : Jeu avec des cartes où on sème jusqu'au nombre de trois graines maximums à l'aide de cartes nombre.

Objectifs d'apprentissage :

- Associer une quantité à un nombre.
- Semer les graines dans un sens donné et non au hasard.

CYCLE 2

ELEMENT DU JEU : SUPPORT DU JEU

- **Enseignement : enseignement artistique**

Exemple d'activité : Repérer et analyser les différentes gravures qui ornent les jeux de semailles et proposer aux élèves d'imaginer leur propre graphisme en utilisant le même procédé ou un autre type de support (bois, boîte d'œufs, ...).

Objectif d'apprentissage :

- Réaliser une production plastique en fonction de son imagination et de la visée recherchée.

- **Enseignement : questionner le monde**

Exemples d'activités :

L'espace et le temps : A partir d'un diaporama ou d'une vidéo des différents lieux où se jouent les jeux de semailles, mettre en avant soit l'espace africain soit les différents continents.

Le monde du vivant, de la matière et des objets :

. Mettre en avant la provenance des différents matériaux des parties du jeu (bois du tablier et graines). Quel type de matière est-il utilisé pour la fabrication du jeu ? Ses éléments ont-ils d'autres usages dans la culture mahoraise ?

. Organiser une sortie pédagogique avec les naturalistes.

Objectifs d'apprentissage :

- Repérer, situer sur une carte sa région et les autres continents.
- Expliquer l'origine de la matière des êtres vivants et son devenir.
- Identifier les interactions des êtres vivants avec leur milieu.

ELEMENT DU JEU : REGLES DU JEU

- **Enseignement : français**

Exemple d'activité : Avant de démarrer le jeu, demander à certains enfants de formuler la règle du jeu (ou une partie de la règle du jeu). Après une appropriation du jeu, proposer aux élèves l'écriture des règles du jeu.

Objectifs d'apprentissages :

- Structurer et enrichir le langage oral (lexique et syntaxe).
- Rédiger un texte cohérent, ponctué et pertinent.
- Améliorer sa production écrite.

- **Domaine disciplinaire : mathématiques**

Exemple d'activité : En binôme, un joueur remplit une alvéole avec un nombre de graine de son choix. L'autre joueur doit désigner la dernière case remplie avec le semis des graines. La validation se fait par la distribution effective des graines.

Objectifs d'apprentissage :

- Repérer une position après la décomposition d'un nombre.
- Dénombrer une collection d'objets.
- Décomposer un nombre pour calculer.

ELEMENT DU JEU : STRATEGIE

- **Enseignement : mathématiques**

Exemple d'activité : Proposer des situations de jeu particulières et demander aux élèves de réfléchir sur le coup leur permettant de récupérer le plus grand nombre de graines. Que dois-je jouer pour gagner le plus de graines possibles ?

Autre exemple : Proposer la même configuration de jeu à plusieurs binômes. Le joueur a le droit à un seul coup. Chaque élève explique pourquoi il a joué ce coup et, ensuite, le binôme doit identifier le meilleur coup.

Objectifs d'apprentissages :

- Lire une situation de jeu pour prendre une décision. Développer une stratégie.
- Gagner plus de graines que son adversaire.

- **Enseignement : français**

Exemple d'activité : A partir du choix de jeu de l'élève, lui demander de d'expliquer et de justifier le choix de sa stratégie.

Objectifs d'apprentissage :

- S'exprimer à l'oral en expliquant sa démarche.
- Justifier ses choix.

CYCLE 3

ELEMENT DU JEU : SUPPORT DU JEU

- **Enseignement : mathématiques**

Exemples d'activité :

Géométrie : Observer les gravures qui ornent le jeu de mraha wa tso et identifier les figures géométriques.

Objectif d'apprentissage :

- reconnaître, nommer, décrire des figures simples ou complexes.

Proportionnalité : reproduire sur une feuille, en respectant une échelle donnée, des figures géométriques observées sur le couvercle du mraha wa tso.

Objectif d'apprentissage :

- reproduire une figure en respectant une échelle donnée.

Mesure et grandeurs : calculer le périmètre et/ou l'aire des figures géométriques de l'activité précédente en utilisant les formules.

Objectif d'apprentissage :

- calculer un périmètre en utilisant une formule de calcul.

- **Enseignement : arts plastiques**

Exemple d'activité : Fabrication d'un tablier de mraha wa tso (tablier de 32 trous) à partir de matériaux recyclables. Découper une plaquette d'œufs cartonnée en sachant qu'il nous faut 8 trous sur la longueur et 4 trous sur la

largeur. Peindre chaque côté du tablier obtenu pour définir le camp de chaque joueur.

Objectifs d'apprentissage :

- sensibiliser aux enjeux des matériaux employés, qu'il s'agisse de réemploi, de matériaux transformés par la physique ou la chimie, dégradables ou non.

Autre exemple : Après avoir étudié les différentes gravures qui ornent les jeux de mraha wa tso, proposer aux élèves de réaliser eux-mêmes leurs propres graphismes sur supports bois, cartons, savons ou autres. Puis exposer les œuvres graphiques réalisées auparavant. Les élèves photographient leurs réalisations, les exposent et les commentent.

Objectifs d'apprentissage :

- Réaliser une production plastique en fonction de son imagination et de la visée recherchée.
- Exposé des œuvres graphiques réalisées auparavant. Les élèves photographient leurs réalisations, les exposent et les commentent.
- utiliser un appareil photographique, observer, analyser, comparer des images.

ELEMENT DU JEU : REGLES DU JEU

- **Enseignement : langue vivante**

Exemple d'activité : Il est possible pour les enseignants maîtrisant le shimaore ou le kibushi de faire travailler les élèves sur la rédaction des règles du jeu du mraha wa tso dans ces deux langues, en se basant sur les activités vues ci-dessous.

Objectif d'apprentissage :

- produire des énoncés simples et brefs dans une langue vivante (étrangère ou régionale).

ELEMENT DU JEU ; STRATEGIE

- **Enseignement : mathématiques**

Exemple d'activité : Proposer aux élèves (par binôme) une situation de jeu et leur demander de mettre en place une stratégie pour récupérer le plus grand nombre de tso(s), avec un nombre de coups limités.

Objectifs d'apprentissage :

- gagner plus de tso(s) que son adversaire, réfléchir à une stratégie.

FABRICATION DES JEUX DE SEMAILLES

MATERIELS :

- Boîtes d'œufs cartonnées
- Peinture, pinceau
- Paire de ciseaux
- Graines (cono-cono, tso ou haricots secs)

Pour le cycle 3, privilégiez une plaquette d'œufs de 30. Il vous faudra également de la colle et des épingles à linge afin d'assembler les bouts de plaquette ensemble pour former un grand plateau.

Vous pouvez également travailler avec des plaquettes d'œufs avec leurs couvercles et demander aux élèves d'y peindre des graphismes comme les vrais tabliers. Nous avons choisi de vous présenter sans les couvercles pour le côté pratique. En effet, vous pourrez empiler les tabliers et ainsi avoir un gain de place en classe.

LES ETAPES :

Fabrication de l'awélé pour les cycles 1 et 2



Découper la plaquette suivant le nombre de trous désirés.

	<p>Ici, 2x6 trous, pour la création d'un awélé.</p>
	<p>Peindre chaque côté de la plaquette pour définir le camp de chaque joueur.</p> <p>⚠ Utiliser des couleurs assez claires si vous avez des graines foncées (ou l'inverse).</p>
	<p>Prêt ? Jouez !</p>
	<p>A savoir :</p> <p>Cycle 1 : tablier de 10 trous (une vingtaine de graines voire les variantes). Tablier de 6 trous (adaptation pour les petites sections)</p> <p>Cycle 2 : tablier de 12 trous (48 graines).</p>

Fabrication du m'raha wa tso pour le cycle 3



Découper la plaquette en sachant qu'il nous faut :

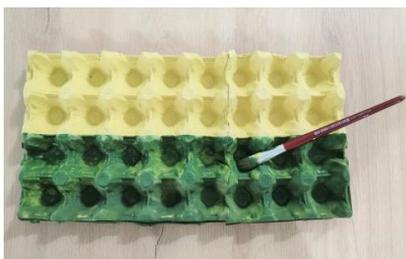
→ sur la longueur 8 trous → sur la largeur 4 trous.

Ici, nous avons découpé une plaquette de 5x4 trous et une plaquette 3x4 trous.



Assembler les deux parties de la plaquette.

Les coller et mettre des épingles afin de tenir le tout jusqu'à ce que la colle prenne.



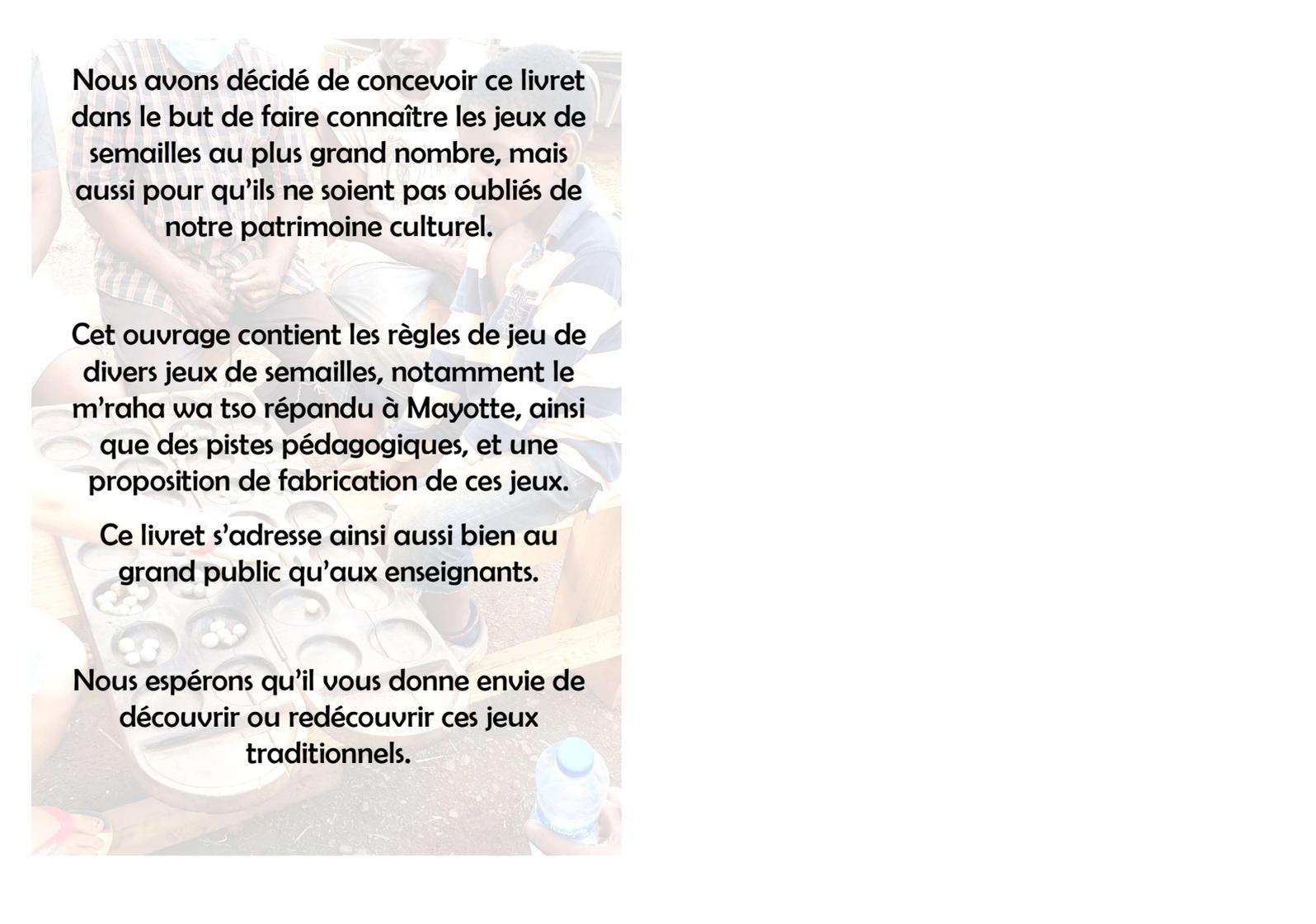
Peindre chaque côté de la plaquette pour définir le camp de chaque joueur.



Prêt ? Jouez !

Si vous voulez varier les supports, vous pouvez également jouer au m'raha wa tso ou à l'awélé dans le sable.





Nous avons décidé de concevoir ce livret dans le but de faire connaître les jeux de semailles au plus grand nombre, mais aussi pour qu'ils ne soient pas oubliés de notre patrimoine culturel.

Cet ouvrage contient les règles de jeu de divers jeux de semailles, notamment le m'raha wa tso répandu à Mayotte, ainsi que des pistes pédagogiques, et une proposition de fabrication de ces jeux.

Ce livret s'adresse ainsi aussi bien au grand public qu'aux enseignants.

Nous espérons qu'il vous donne envie de découvrir ou redécouvrir ces jeux traditionnels.