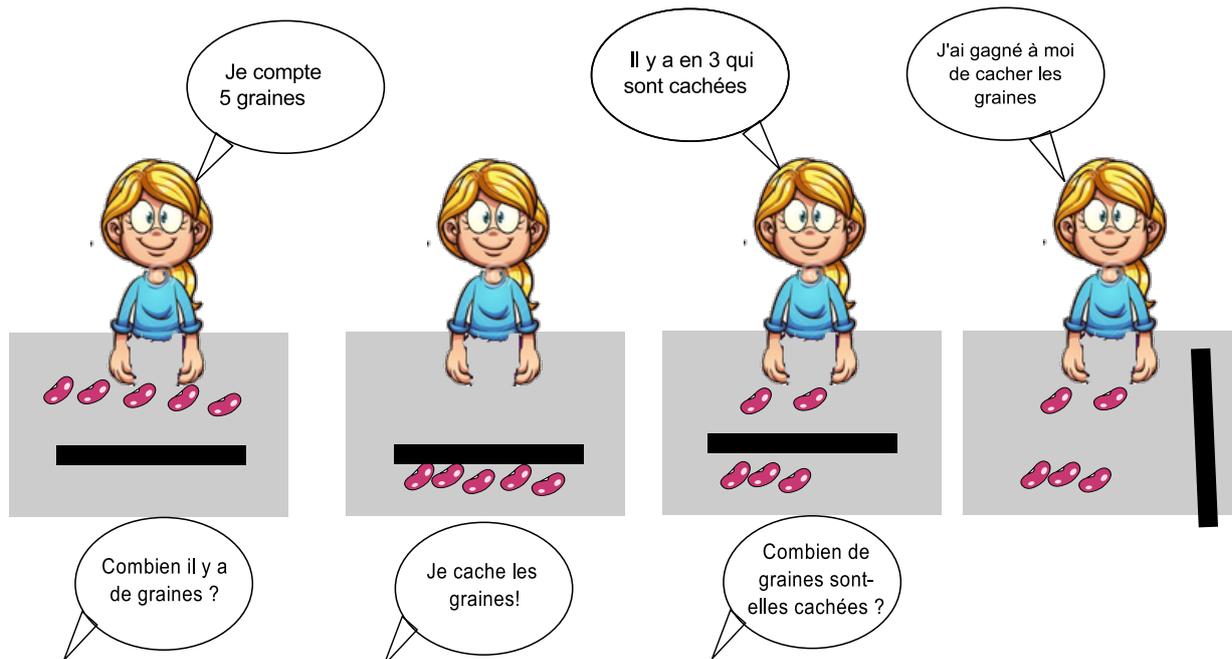




# Jeux de graines



Jeux du complément à 5, à 6 ... jusqu'à à 10, voir plus pour les grands



## Jeux de l'awalé : plutôt pour les grandes sections



*Pratiqué depuis plus de 1000 ans, l'awalé est le plus populaire des jeux africains. Traditionnellement fabriqué en bois, c'est un jeu stratégique dit « de semences », dont le principe est de semer des graines dans des trous, pour pouvoir les récolter.*

*L'awalé est pratiqué par les adultes comme par les enfants.*

*Les règles de l'awalé sont simples et faciles à apprendre, mais elles varient selon les régions.*

### Fabrication

Récupérer une boîte vide de 12 oeufs. La peindre éventuellement.

Mettre 4 graines de Haricot dans chaque case. Le jeu peut commencer.

**But du jeu :** Récolter le plus de graines

**Début de partie :** Les joueurs placent 4 graines dans chacun des 12 trous du mancala.

La rangée de 6 trous située devant le joueur constitue son jardin ou camp.

Le choix du joueur qui ouvre la partie se fait d'un commun accord.

Attention on ne peut jouer deux fois de suite, ni passer son tour, ni sauter de case.

### 1 Semer des graines

A son tour de jeu, le joueur prend toutes les graines de l'un des 6 trous de son camp et sème les graines, une à une, dans tous les trous suivants en avançant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

En fonction du nombre de graines, la dernière graine semée détermine « la case d'arrivée ». Cette dernière, peut se trouver dans son camp ou dans le camp de son partenaire de jeu.

### 2 La récolte des graines

On ne récolte que dans le camp adverse. Quand on a fini de semer, on récolte

si dans le dernier trou semé, il y a 2 ou 3 graines après le semis.

On récolte alors ces 2 ou 3 graines.

On peut récolter dans les trous précédents s'ils remplissent les mêmes conditions.

### 3 Cas particuliers

Si lors d'une prise on doit vider entièrement le camp adverse, la prise est interdite.

Il est interdit d'affamer son adversaire.

Si un joueur, après son semis, n'a plus de graines, son adversaire doit semer des graines dans son camp, s'il le peut.

Si c'est impossible, la partie prend fin.

Si un joueur effectue un semis de 12 graines ou plus, il ne doit pas semer de graines dans son trou de départ.

### Fin de partie

Si un joueur ne peut plus ni semer ni être alimenté, la partie s'achève.

**Le gagnant est celui qui a engrangé le plus de graines.**



tuto vidéo  
fabrication



tuto vidéo  
règles