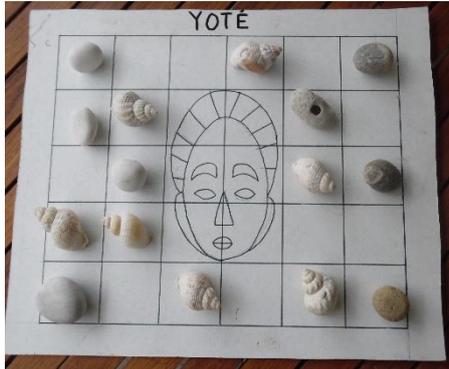


Atelier Jeux de stratégie africains

Nous proposons de découvrir de découvrir des jeux de stratégie africains autres que les jeux de semailles (voir atelier Awalé et autres jeux de semailles) ou les jeux apparentés au jeu de Dames (voir Ateliers jeu de Dames).

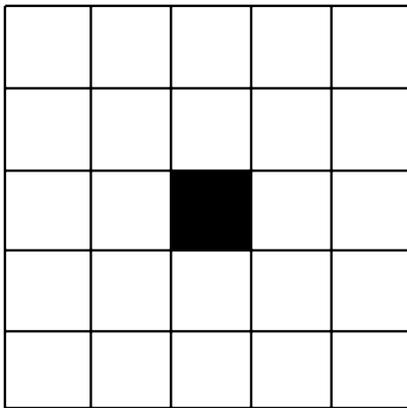
Yoté



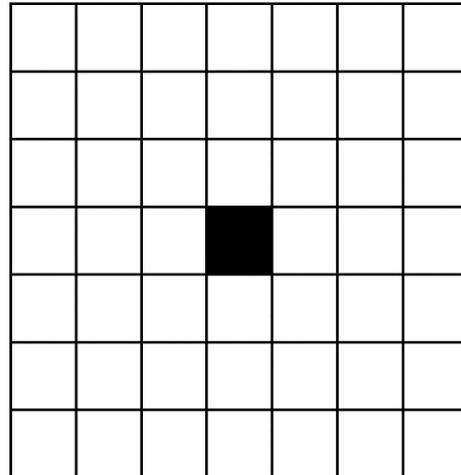
Wali



Seega 5x5

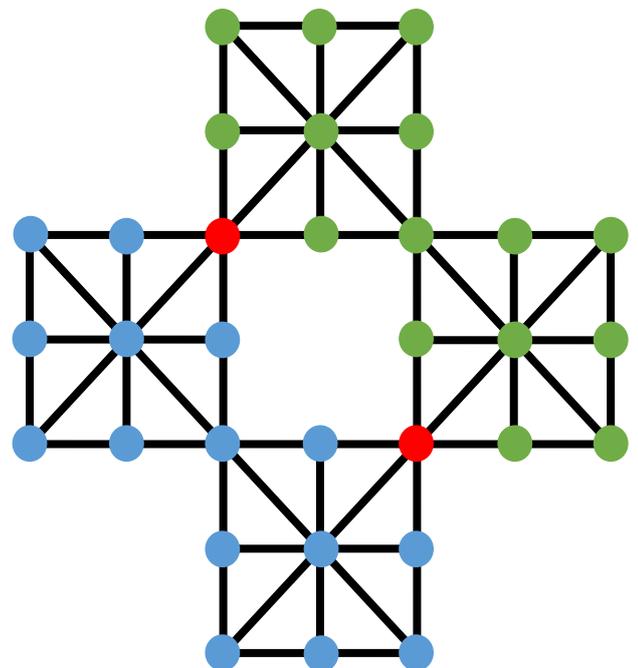
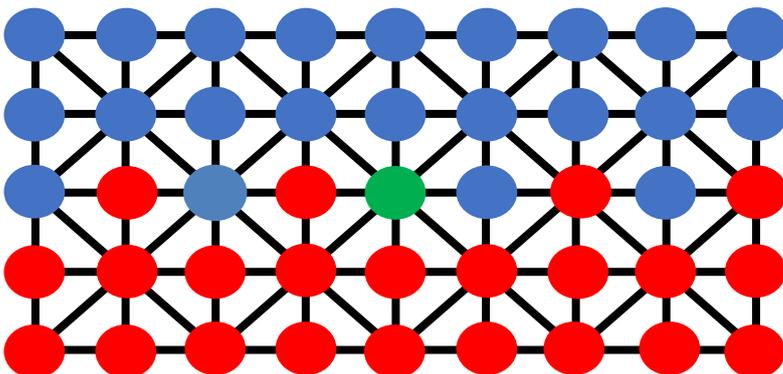


Seega 7x7

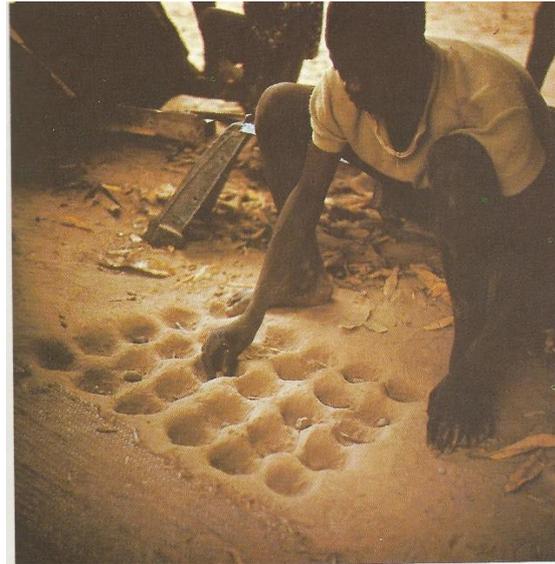


Pagaie

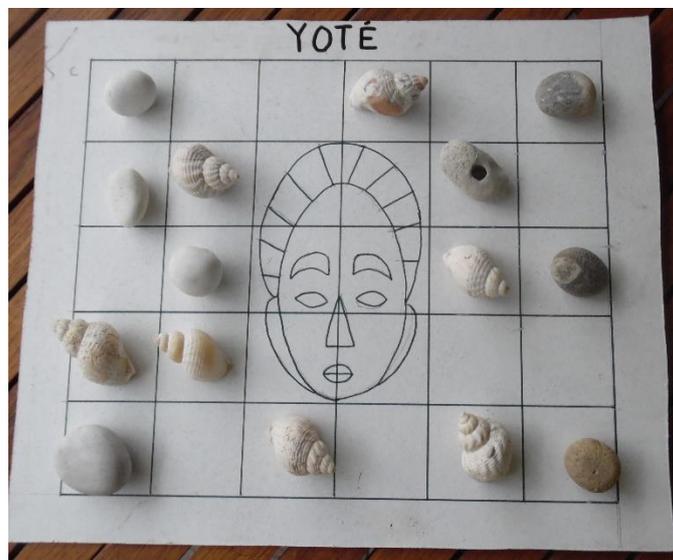
Fanorona



Le yoté est un jeu pratiqué dans toute l'Afrique occidentale et très populaire au Sénégal, où les enfants jouent en creusant des trous dans le sol avec des bâtonnets et des cailloux.



Le jeu se joue à deux sur un plateau de 5x6 cases, chacun possédants 12 pions.



**Le but est de capturer tous les pions de l'adversaire.
 Au début de la partie, le plateau est vide, on tire au sort celui qui commence.**

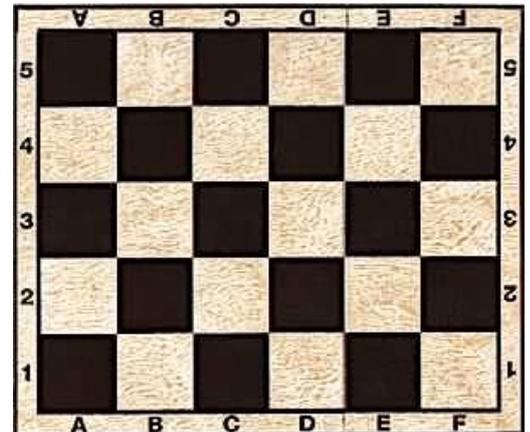
A son tour, chaque joueur peut :

- Soit poser un de ses pions sur une case libre.
- Soit déplacer un de ses pions déjà posé, horizontalement ou verticalement.

Soit prendre un pion adverse en sautant au-dessus horizontalement ou verticalement et dans ce cas il capture aussi un deuxième pion, choisi parmi les pions adverses présents sur le plateau. On capture donc 2 pions à chaque prise.

Le Wali est un jeu originaire du Mali, qui s'apparente à notre jeu du Moulin. Il faut éliminer les pions de l'adversaire en réalisant des alignements de trois pions.

Le jeu se joue à deux sur un plateau de 5x6 cases, chacun possédants 12 pions.

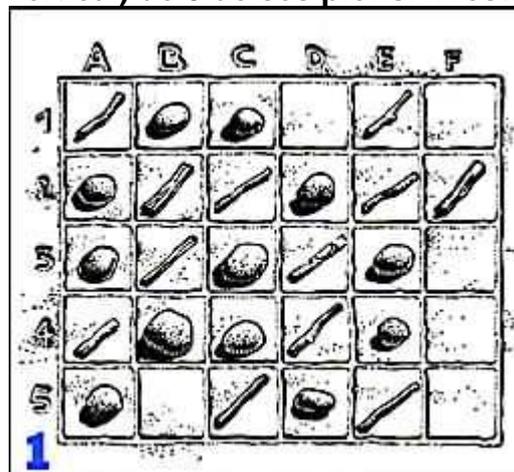


(Même matériel que le Yoté)

La pose :

On tire au sort le joueur qui commence.

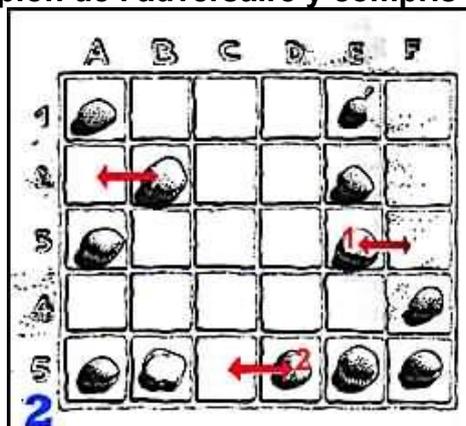
Les joueurs vont poser alternativement leurs 12 pions ; Il est interdit pendant la pose de créer un alignement (horizontal ou vertical) de 3 de ses pions. Il reste six case vides sur le plateau.



Le jeu

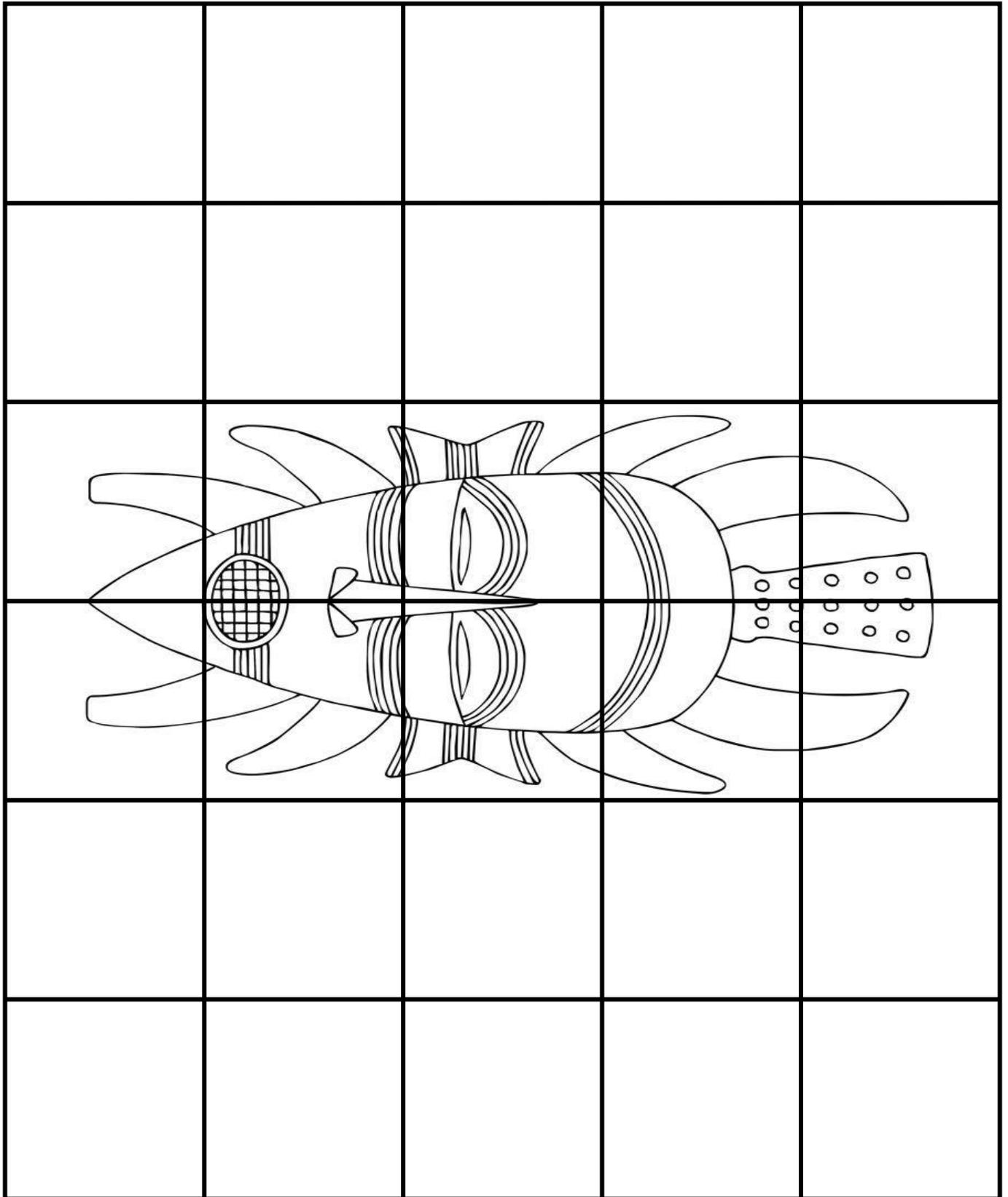
Chaque joueur à son tour déplace un pion horizontalement ou verticalement d'une case (pas de diagonales). Un joueur qui aligne trois de ses pions, retire un pion quelconque à l'adversaire.

Comme au Moulin, c'est la réalisation d'un alignement qui permet la prise, mais ici on peut prendre n'importe quel pion de l'adversaire y compris un pion d'un alignement.



Yoté-Wali

2 fois 12 pions



Fanorona

10 ans

2 joueurs

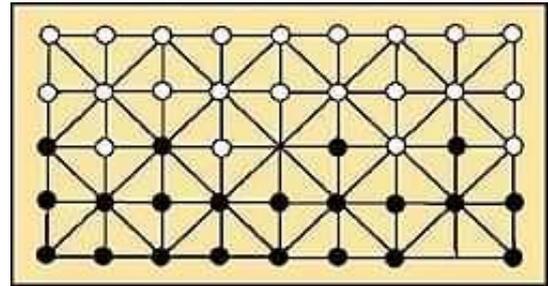
10 mn

Madagascar

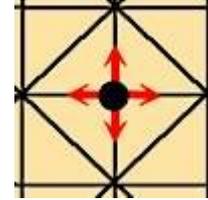
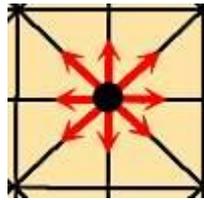
Le Fanorona est un jeu traditionnel de Madagascar, qui se joue à deux avec 22 pions chacun, disposés au départ comme indiqué sur le plateau ci-joint.

Seule la case centrale est libre.

Le but du jeu est de capturer tous les pions de l'adversaire.

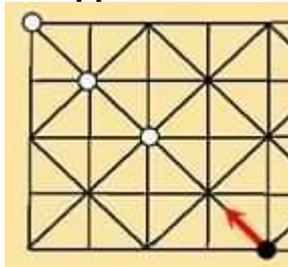


A son tour un joueur doit déplacer un de ses pions d'une intersection à une autre libre.

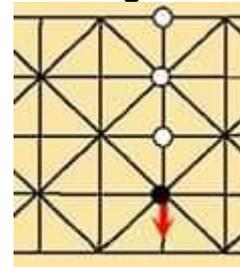


Il existe deux façons de capturer des pions :

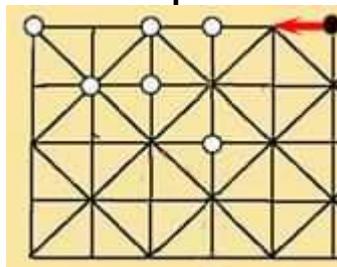
Par approche :



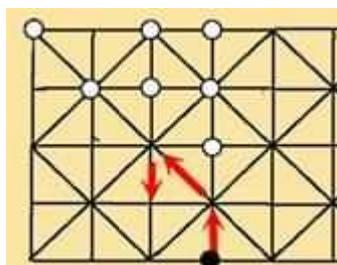
Par éloignement



On capture toutes les pièces qui forme un alignement ininterrompu. Par exemple ici seul deux pions blancs sont capturés



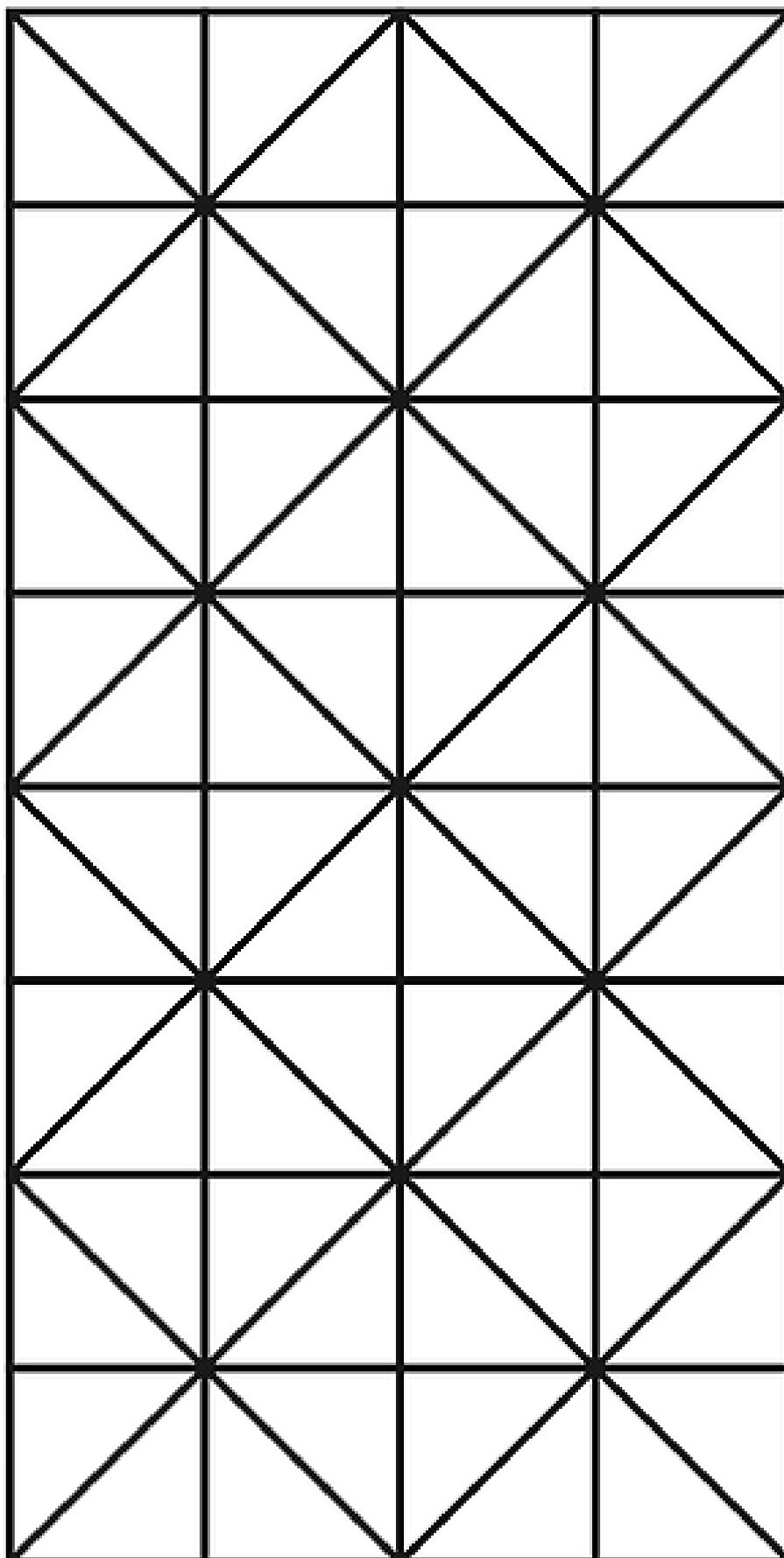
Il est possible mais pas obligatoire d'enchaîner avec son pion dans un même tour plusieurs prises, pourvu de changer de direction a chaque mouvement et de ne pas repasser deux fois sur la même intersection.



Attention comme aux Dames la prise est obligatoire, mais dans le cas où un tour implique plusieurs prises, on doit choisir celle qui rapporte le plus et en cas d'égalité le choix est libre.

Fanorona

2 fois 22 pions





Seega

8 ans et plus

2 joueurs

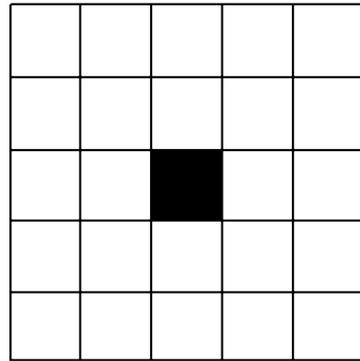
15 mn

Ethiophe/Somalie

Le Seega est originaire de l'Egypte ancienne sous domination romaine et se joue toujours en Ethiopie et en Somalie.

Il se joue à deux joueurs sur le plateau ci-joint, chacun possédant 12 pions.

Le but est de capturer les pions adverses par encadrement ou de protéger un territoire plus grand que l'adversaire.

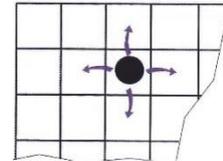


Placement des pions.

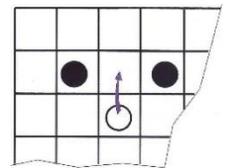
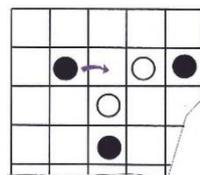
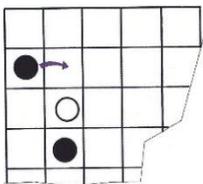
En début de partie le plateau est vide. On tire au sort celui qui commence. Les joueurs placent à tour de rôle 2 pions sur le plateau sauf sur la case centrale. Pendant cette phase on ne prend pas de pions adverses. Le plateau est donc entièrement rempli à l'exception de la case centrale. Le joueur qui a placé les deux derniers pions commence.

Déplacements et prises

Les pions se déplacent d'une case verticalement ou horizontalement (jamais en diagonale), y compris sur la case centrale où le pion est imprenable.



Les prises sont réalisées par encadrement horizontal ou vertical, la prise est obligatoire et tant qu'il y a possibilité de prise avec le même pion, le joueur continue. C'est la réalisation d'un encadrement qui permet la capture, un pion qui vient se placer entre deux pions adverses n'est pas capturé.



1 pion blanc est capturé

2 pions blancs sont capturés

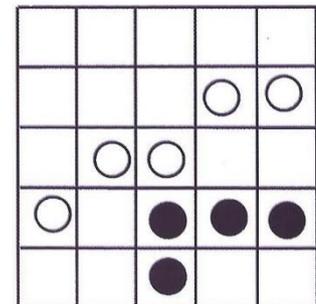
Le pion blanc n'est pas capturé

Lorsque qu'un joueur ne peut déplacer aucun pion, son adversaire doit alors jouer de façon à lui permettre de se déplacer, si ce n'est pas possible, il a perdu.

La victoire majeure consiste à prendre tous les pions de l'adversaire.

La grande victoire s'obtient quand plus une prise n'est possible, celui qui a le plus de pions a gagné.

La petite victoire s'obtient en créant une ligne de défense séparant le plateau en deux, (voir figure). Celui qui a le plus de pions a gagné

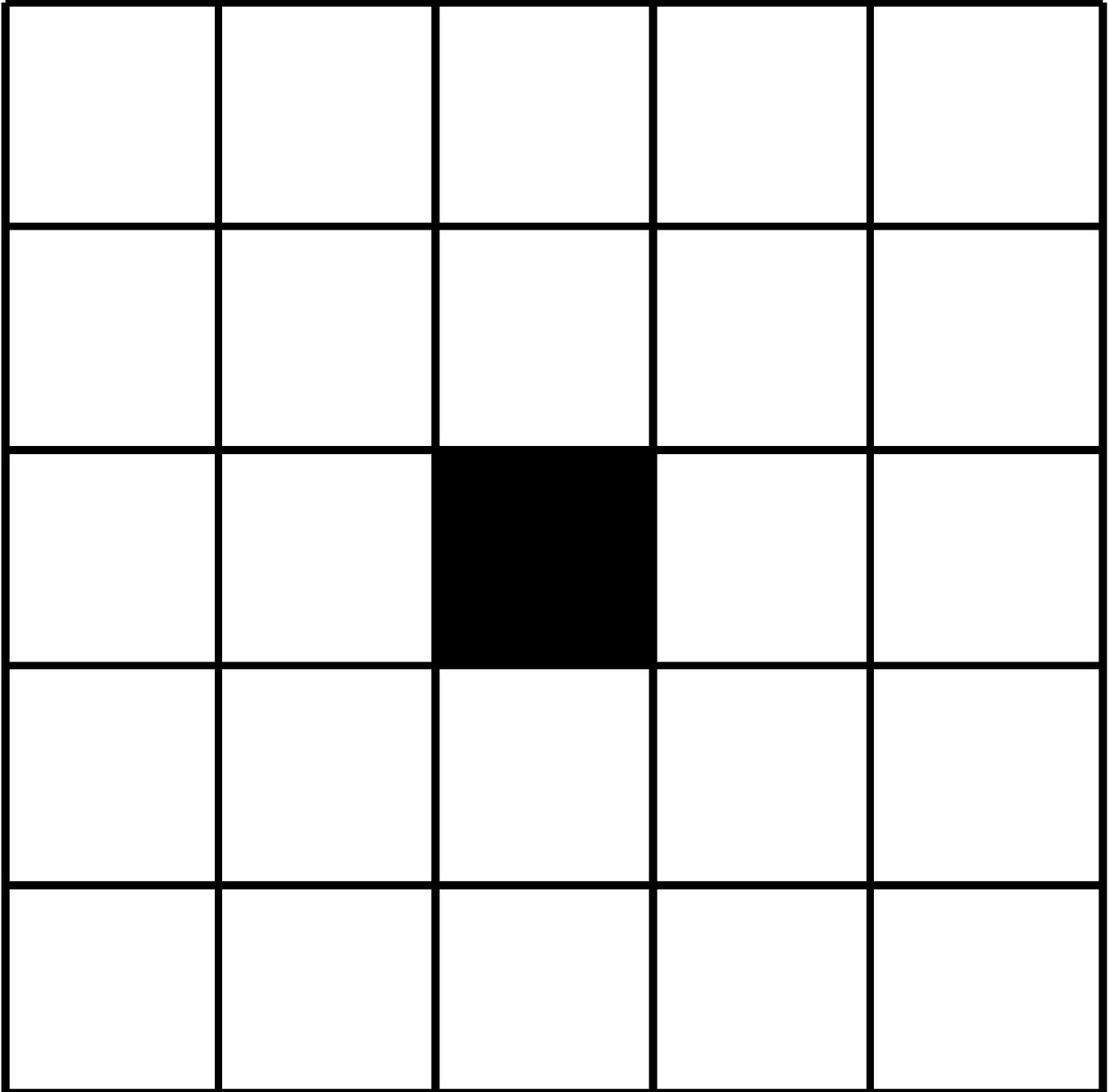


NB : On peut jouer sur des plateaux plus grands :

7x7 cases avec 24 pions chacun et 9x9 cases avec 40 pions chacun

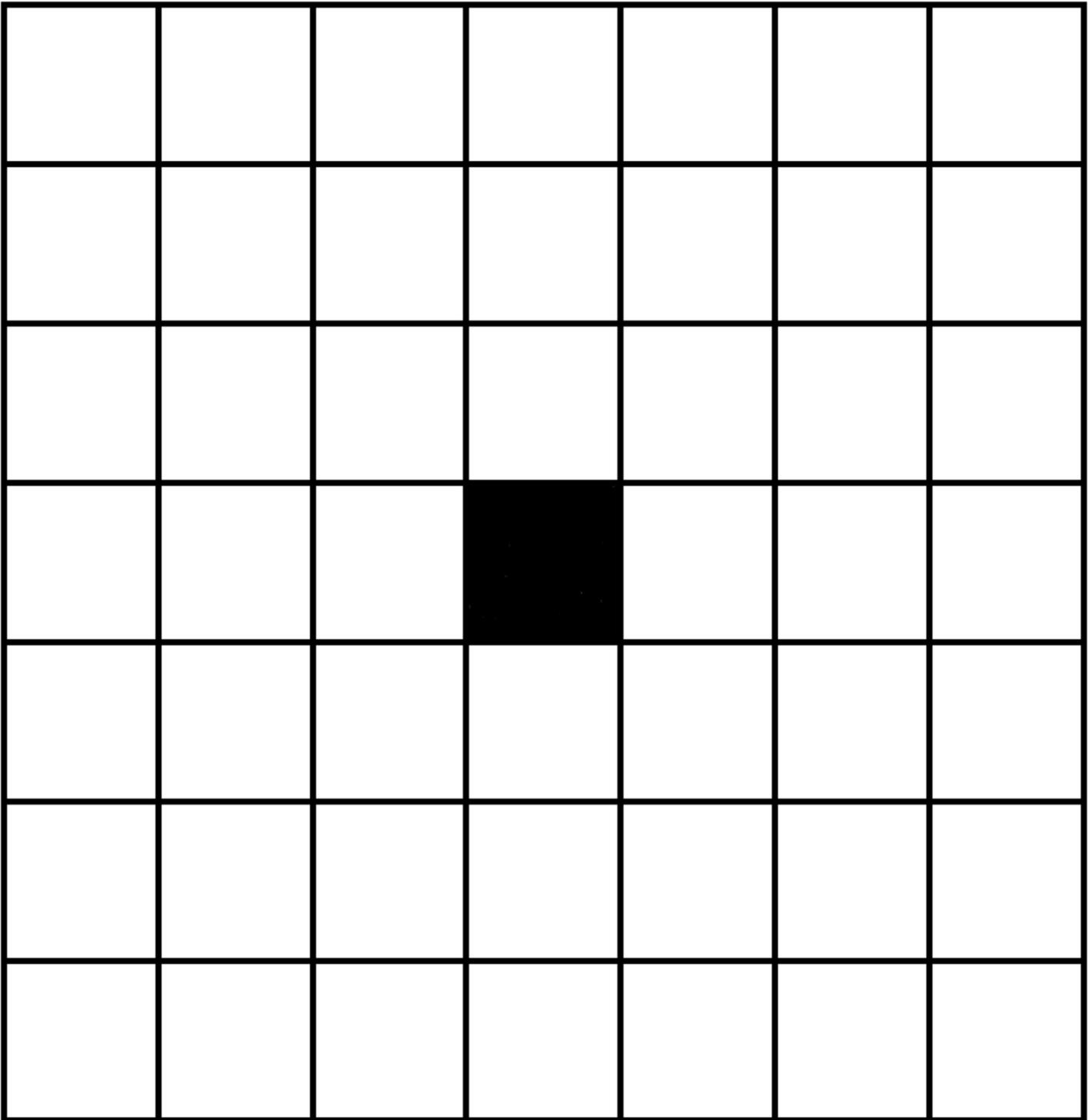
Seega

5x5 cases 12 pions chacun



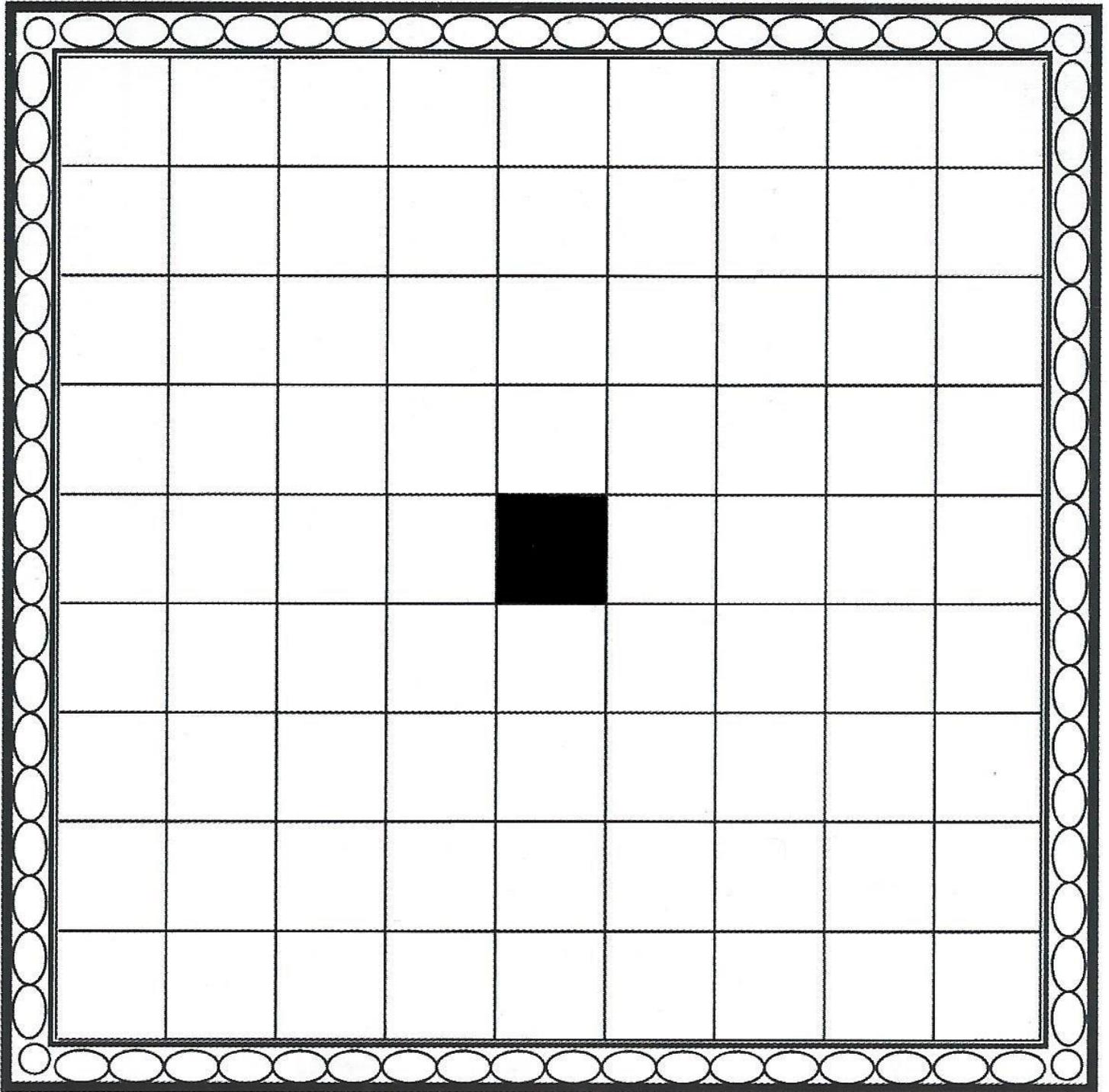
Seega 7x7

2 fois 24 pions



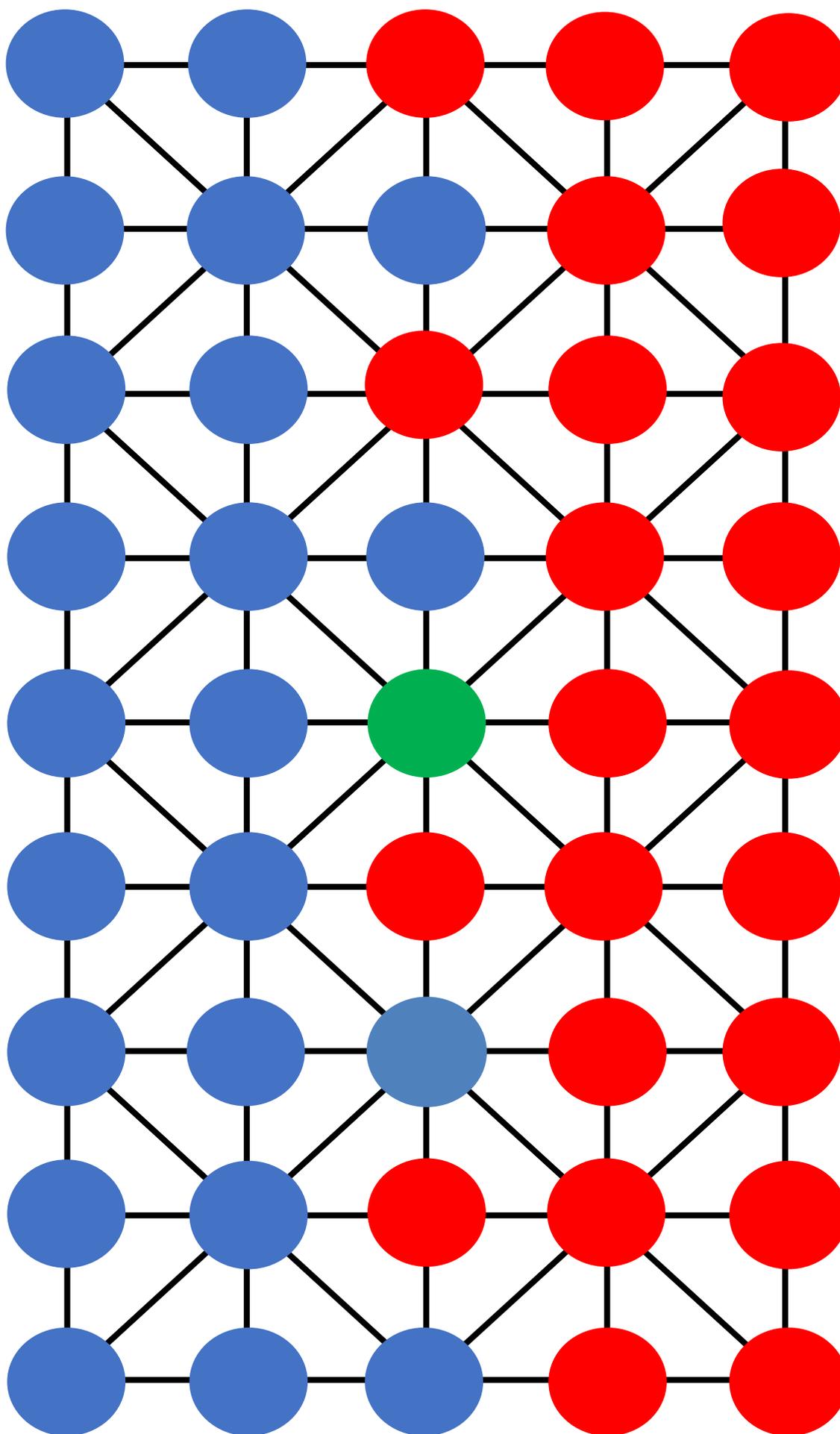
Seega 9x9

2 fois 40 pions



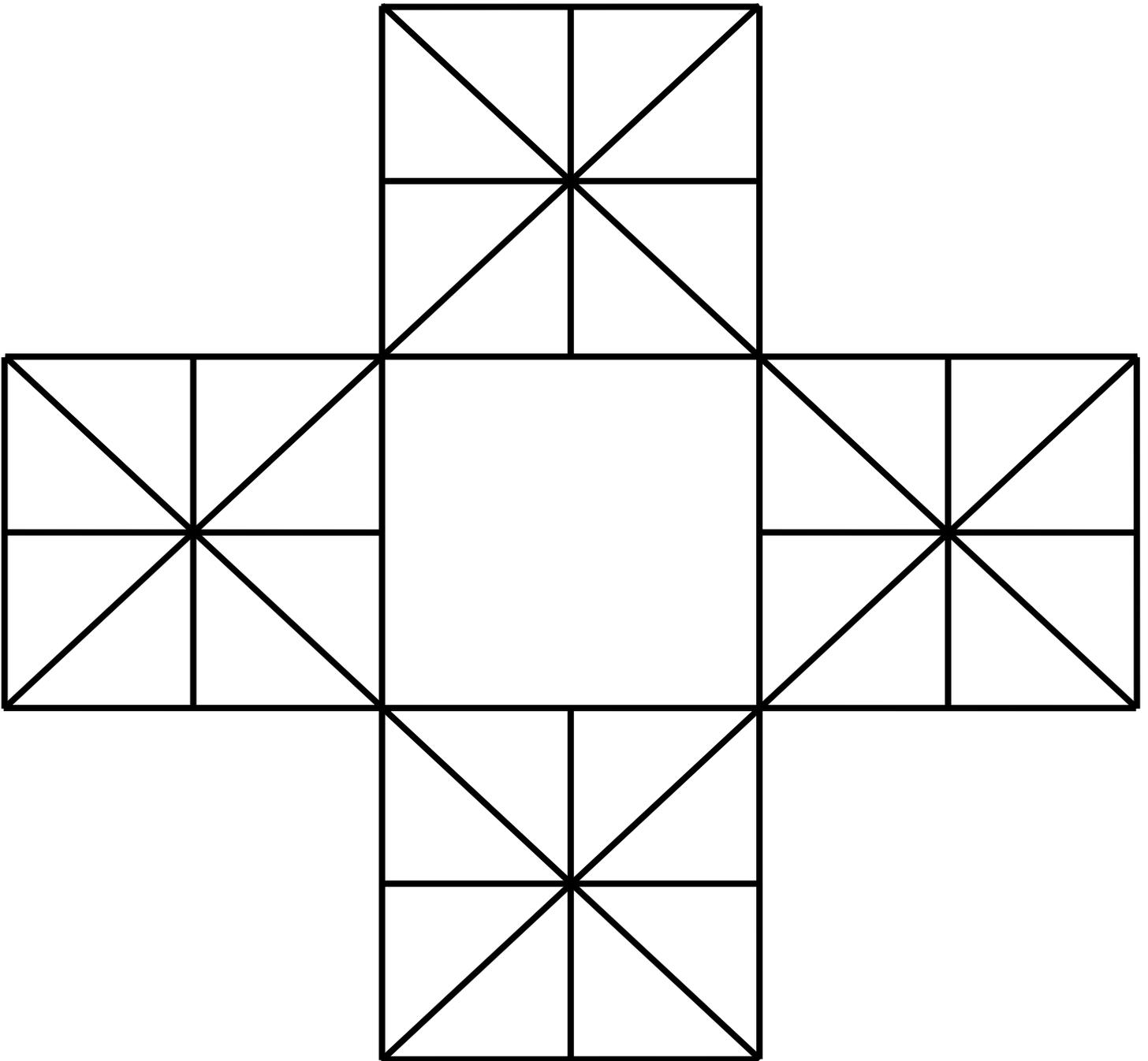
Fanorona

2 fois 22 pions



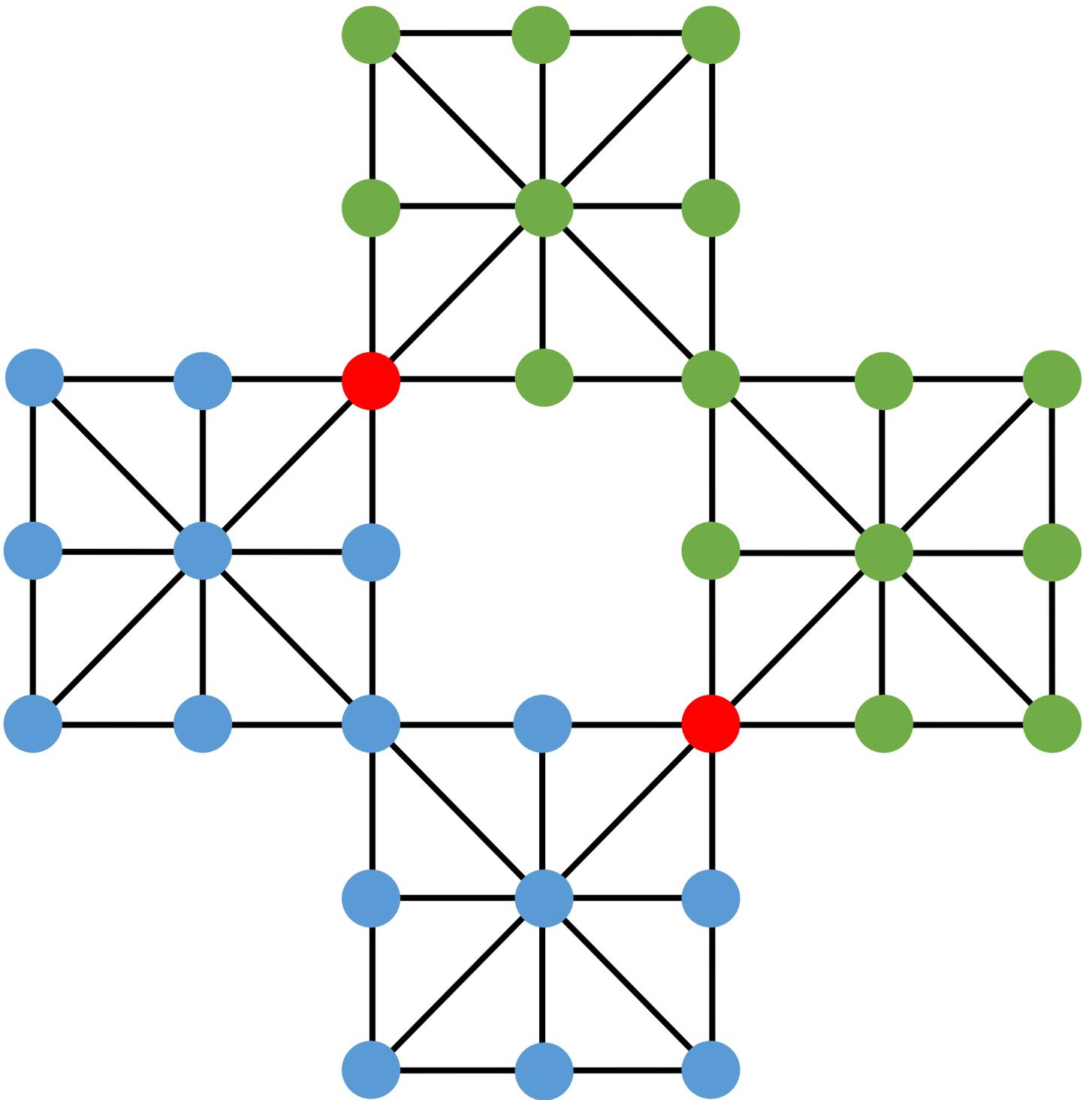
Pagaie

2 fois 7 pions



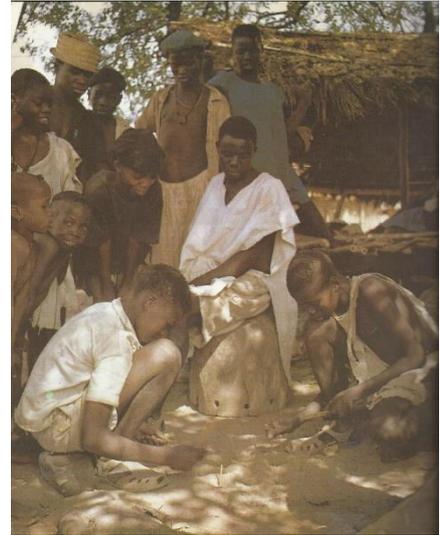
Pagaie

2 fois 7 pions

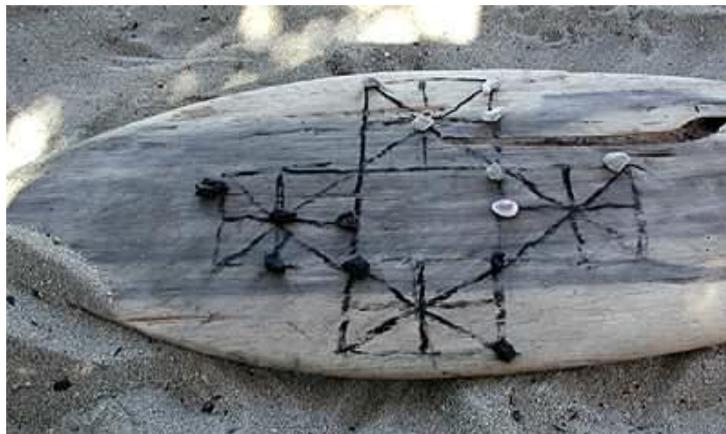


Fabrication des jeux de stratégie africains (Yoté, Wali, Fanorona, Seega, Pagaie)

La première solution est de faire comme les enfants africains en dessinant les plateaux sur le sable ou en creusant des trous pour matérialiser les cases.



Ou en se contentant de tracer à la craie ou au charbon de bois le plateau sur différents supports



Pour « *jeter n'est pas jouer* », nous utilisons une méthode utilisée dans de nombreux jeux.

On commence par faire fabriquer un patron sur un papier quadrillé, par exemple une feuille de papier à petits carreaux, éventuellement double si l'on veut un plateau plus grand.

Pour le yoté, le wali quadrillage 5x6, pour le seega 5x5 ou 7x7, pour le fanorona quadrillage 8x4 puis tracé des diagonales et pour la Pagaie le plateau s'inscrit dans un quadrillage 6x6.

Il faut choisir la taille des cases, à la fois en fonction de la taille des pions et de la taille du support

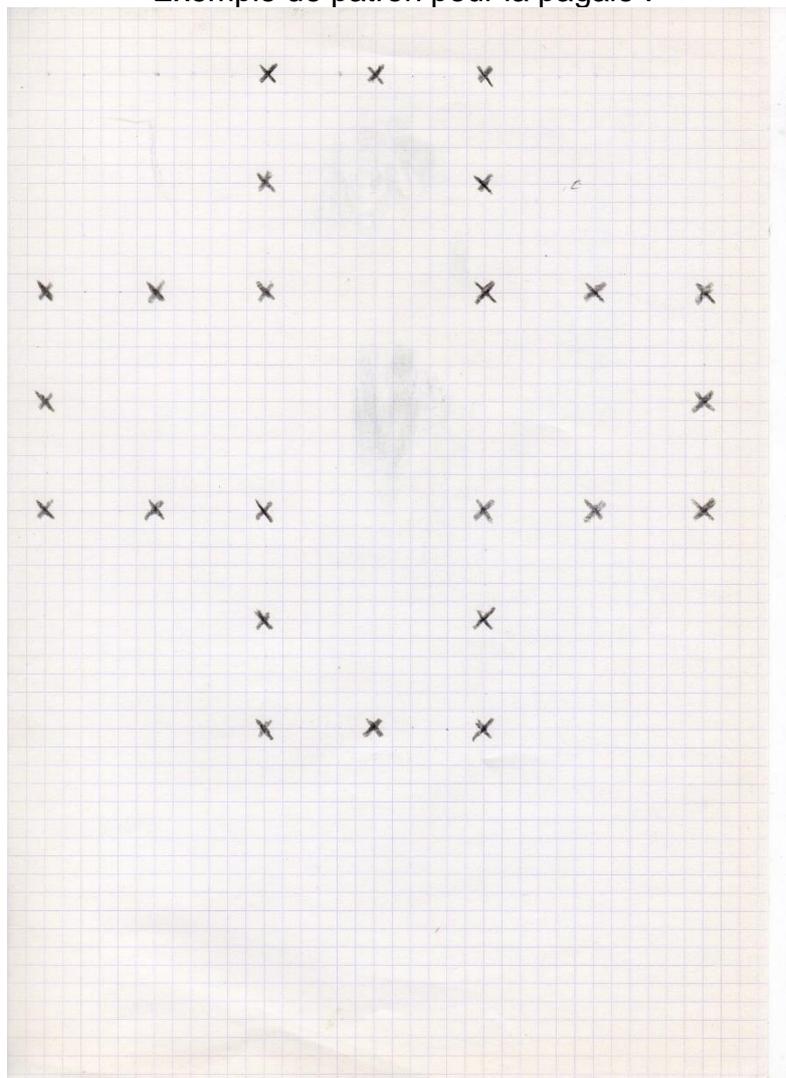
Les damiers et échiquiers classiques ont des cases dont la taille est comprise entre 3 et 4 cm, mais on peut faire des plateaux plus grands en particulier pour les démonstrations avec des cases de 5 ou 6 cm.

Avec une feuille à petits carreaux A4 (21x29,7 cm) on peut faire :

- Pour le yoté, le wali et le seega 5x5 des cases de 4 cm de cotés.
- Pour le fanorona des cases de 3,5 de cotés
- Pour la pagaie des cases de 3 cm.

Avec une feuille double (42x29,7), on peut faire des cases de 4 cm pour le fanorona, la pagaie et le seega 7x7.

Exemple de patron pour la pagaie :

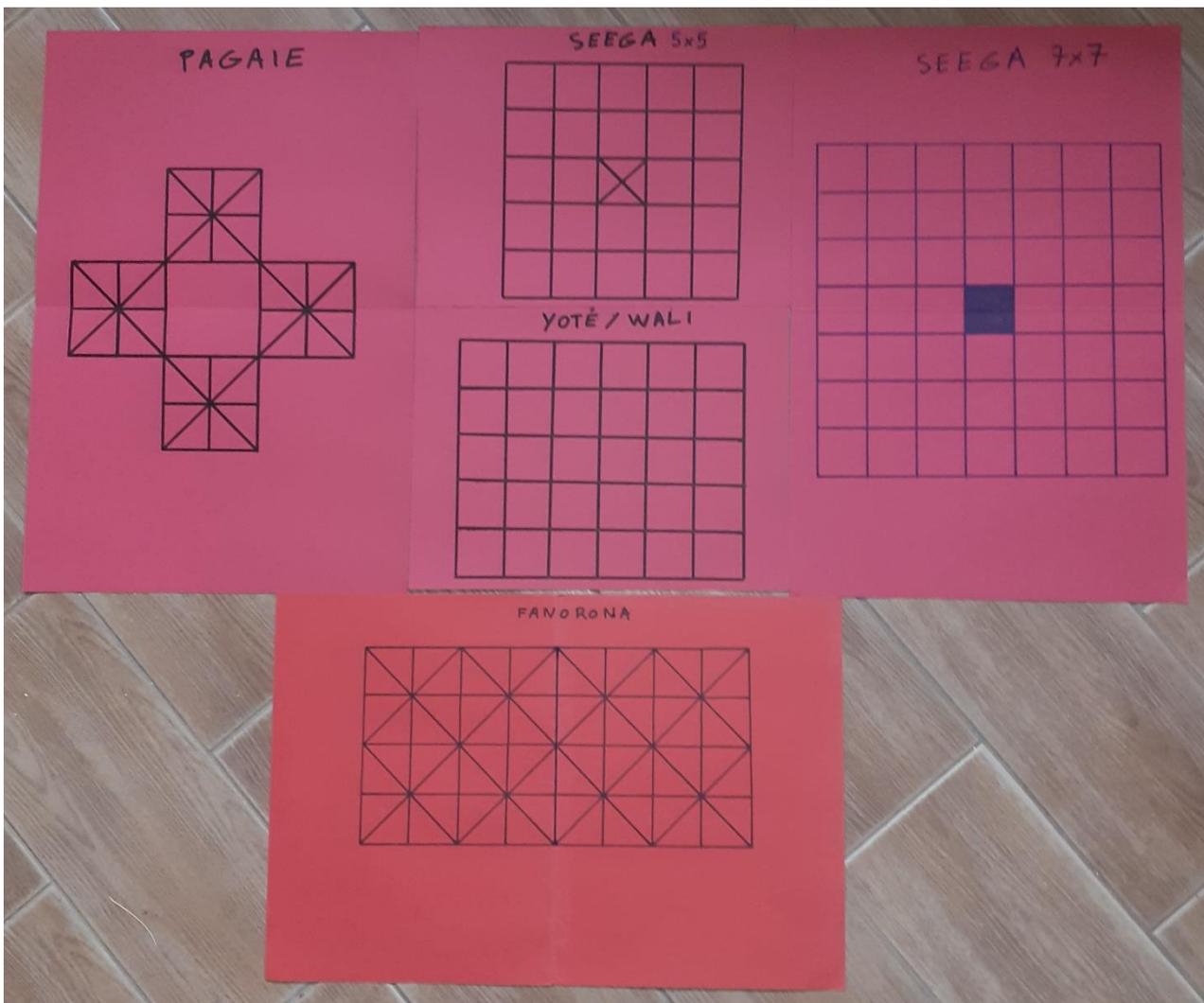
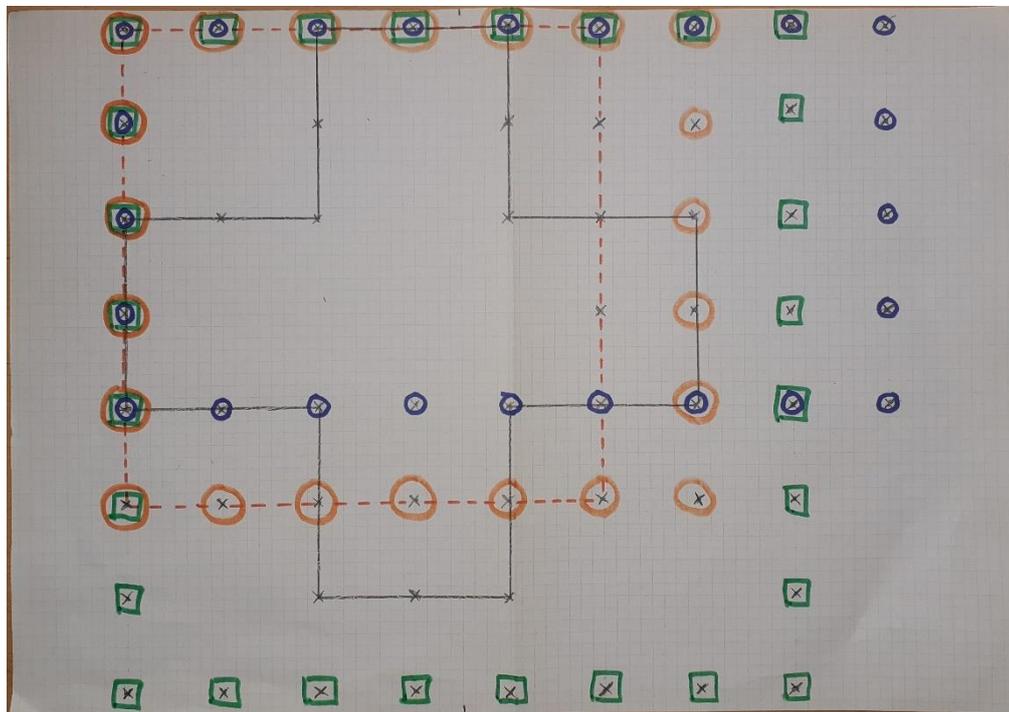


Dans certains cas, on fournit les patrons, sans les faire construire et dans d'autres, on se passe de patron et on effectue les tracés à la règle et à l'équerre directement sur le support en ayant fait calculer la taille des cases.

Utilisation de chemises de rangement.

Ayant récupéré un stock de chemises de rangement de documents dont l'intérieur était vierge, j'ai réalisé un patron sur une feuille double à petits carreaux, regroupant les cinq patrons nécessaires pour fabriquer les jeux avec des cases de 4 cm sur ces supports faciles à ranger.

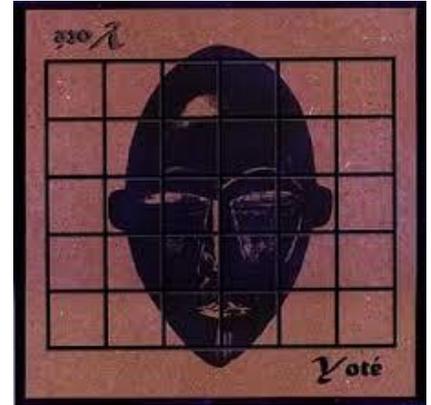
Traits noirs Pagaie
 Pointillés rouges seega 5x5.
 Ronds bleus Fanorona.
 Carrés verts Seega 7x7, en
 Ronds orange Yoté et Wali.



Quelques pistes pour laisser la place à la créativité.

Décorer les plateaux avec des masques africains.

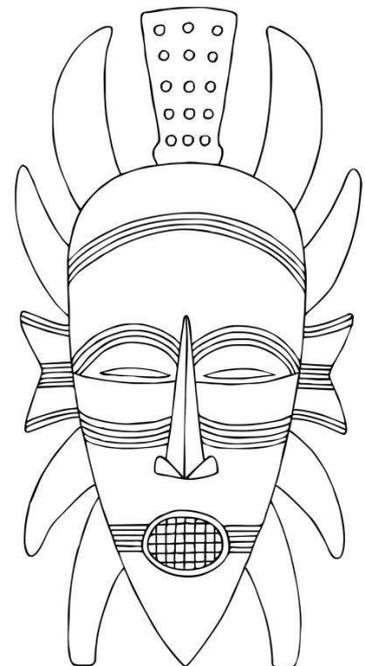
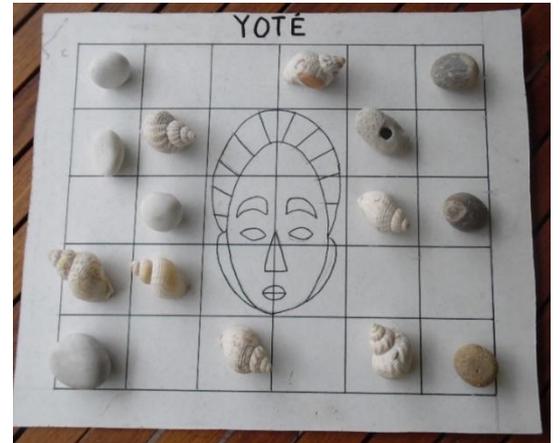
Les plateaux de jeu commercialisés en particulier pour le Yoté, sont souvent décorés avec des masques africains



Nous pouvons reprendre l'idée et proposer de tracer à partir de modèles un masque africain au centre du plateau et chercher des pions originaux comme par exemple des coquillages.

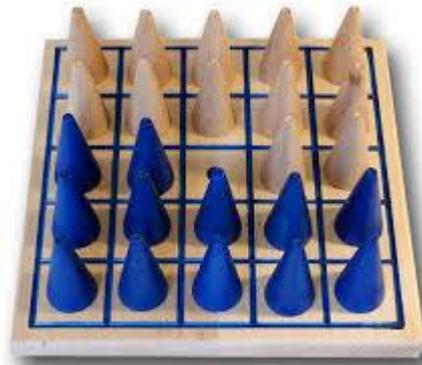
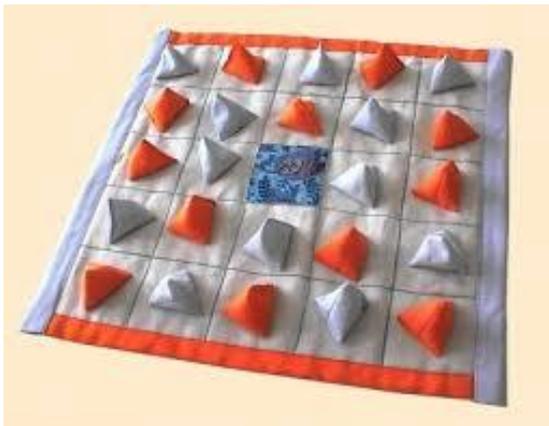
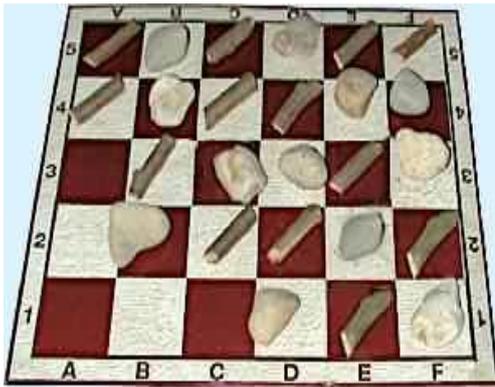
Pour les plus jeunes on peut découper et coller les masques puis retracer les traits.

Exemples de masque africains

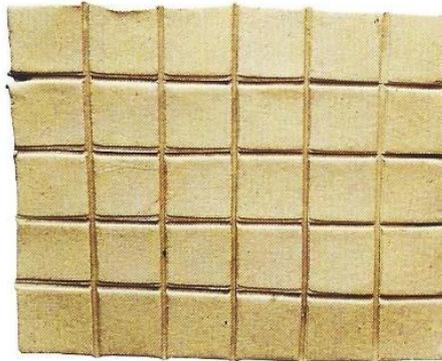
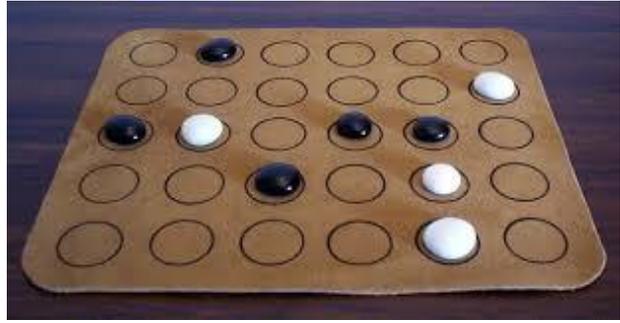


On peut aussi colorier les cases ou les remplacer par des ronds et varier les pions et les supports.

Exemples de Seega



Exemples de Yoté et de Wali



Plateau du Yoté, en pâte à sel

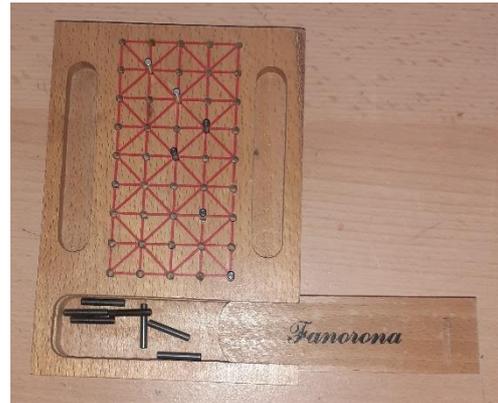
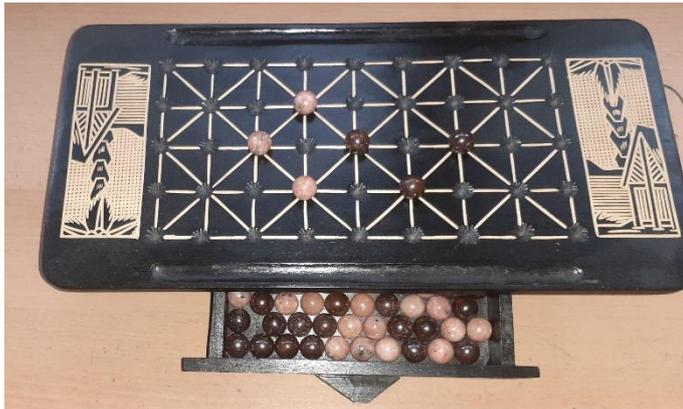
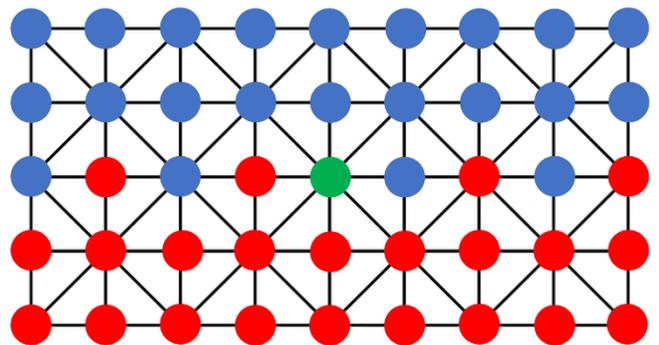
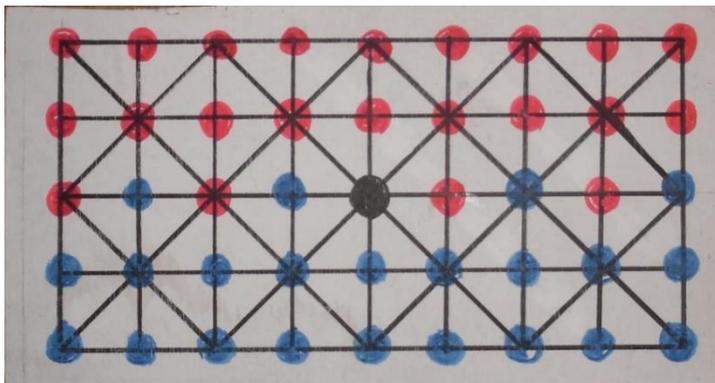
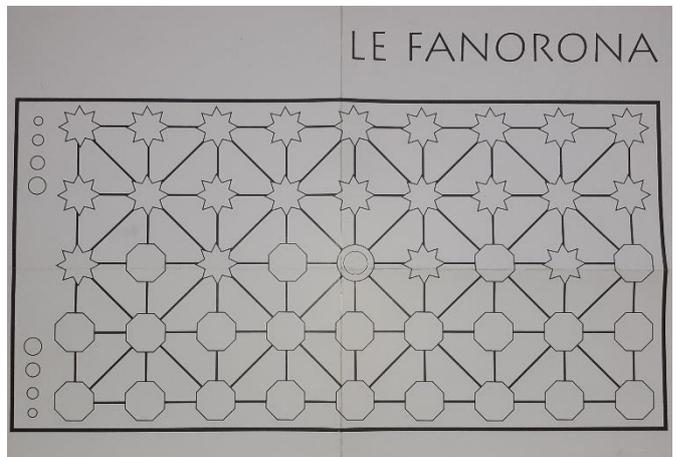


Exemples de fanorona

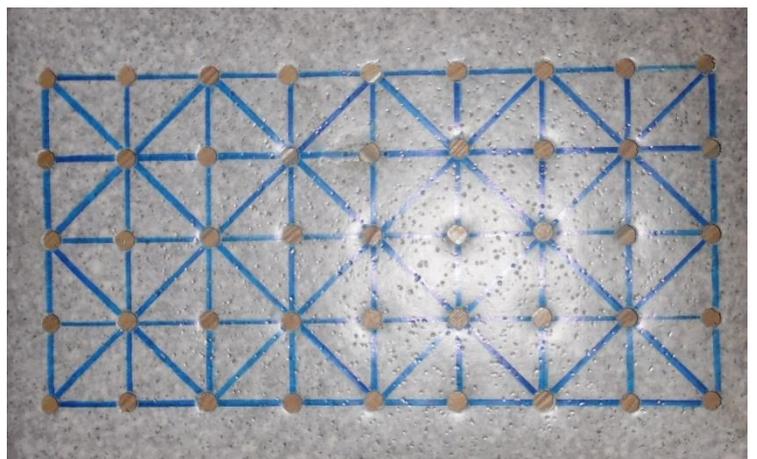
Les plateaux du commerce indiquent souvent les cases de départ

On peut donc colorier ces cases ou utiliser des gommettes pour les repérer.

Plusieurs jeux du commerce utilisent des trous avec des billes ou des fiches comme pions.

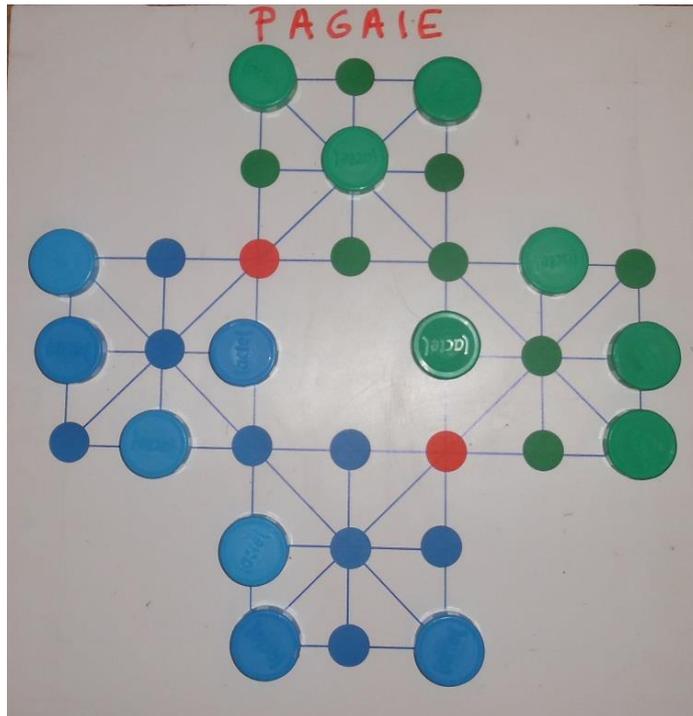


On peut avec un emporte-pièce de 1 cm de diamètre, réaliser un Fanorona qui utilise des billes.



Exemples de pagaie

Les méthodes utilisées pour le fanorona s'appliquent à la pagaie.
Utilisation de gommettes pour indiquer les camps de départ



Utilisation d'un emporte-pièce, d'une chute de lino et de billes de bois coloriées

