



L'Awélé, également connu sous les noms d'Awalé, Wari ou encore Awele, est un jeu de stratégie traditionnel africain. Les plus anciens plateaux d'Awélé ont été découverts lors de fouilles archéologiques en Egypte et semblent remonter à 3500 ans (Botermans, Jack, 2008). Il fait partie de la famille des jeux de semailles, très populaires en Afrique et symbolise l'importance de l'agriculture. Ce jeu, tout aussi divertissant qu'éducatif, développe des compétences en construction du nombre, calcul et en stratégie.

1/ Le but du jeu et principes

Matériel

- Un plateau de jeu avec 2 rangées de 6 trous (appelés "cases").
- 48 graines ou cailloux (4 par case).

Joueur 1

Joueur 2



But du jeu :

Le but est de capturer le plus de graines possible. Le joueur avec le plus de graines à la fin de la partie gagne.

Déroulement d'une partie :

1. **Préparation** : Chaque joueur place 4 graines dans chacun des 6 trous de son côté du plateau. Chaque joueur a pour territoire l'ensemble des 6 cases d'une rangée. La rangée supérieure est dite territoire Nord et celle inférieure territoire Sud.
2. **Marche du jeu** : Chaque joueur joue à tour de rôle. Le joueur doit choisir une case non vide de son territoire. Il prend toutes les graines d'une de ses cases et les sème une par une dans les cases suivantes, dans le sens antihoraire. Lorsque le nombre de graines choisies permet au joueur de faire un tour complet, il saute la case de départ.
3. **Capture** : Si la dernière graine semée tombe dans une case de l'adversaire contenant déjà 1 ou 2 graines, le joueur capture ces graines. Les graines capturées sont mises de côté. La règle classique la plus couramment jouée (et de laquelle sont issues de nombreuses variations) est de prélever dans le camp de l'adversaire quand le nombre de graines atteint 2 ou 3. Les cases précédentes du semis qui satisfont les critères (c'est-à-dire possibilité de prendre 2 ou 3 graines) sont également capturées en restant dans les limites du territoire.
4. **Fin de partie** : Le jeu se termine lorsqu'un joueur ne peut plus jouer faute de graines dans ses cases. L'adversaire capture alors les graines restantes.

De nombreuses variantes existent, notamment pour une adaptation en classe (cf. vu en classe)

2/ Les stratégies et enjeux éducatifs

L'Awélé est un jeu très **stratégique**. Il nécessite des compétences d'**anticipation**, opération cognitive de haut niveau : il faut anticiper ses propres actions et prévoir les mouvements de son adversaire pour éviter de lui offrir des captures faciles. Il est nécessaire de gérer ses graines. En maintenant un nombre équilibré de graines dans ses cases, on maximise ses options de jeu. C'est un dispositif riche en classe avec des arrêts sur image pour travailler les stratégies et l'anticipation avec les élèves. Pourquoi l'élève a-t-il agi ainsi, a-t-il eu raison, était-ce pertinent, qu'aurait-il pu faire ?

Il convient aussi de viser des captures en chaîne : en profitant des opportunités, on peut prendre plusieurs graines en un seul tour.

Les enjeux éducatifs de l'Awélé :

- **Développement cognitif** : l'Awélé aide à améliorer les compétences en calcul mental et en résolution de problèmes.

L'intérêt mathématique de ce jeu est que, pour gagner des graines, l'élève doit compter :

- Le nombre de graines qu'il a pour savoir où il va arriver.
- Le nombre de cases correspondant au nombre de graines.
- Le nombre de graines qu'il aura à l'arrivée.

Il fait ainsi travailler l'itération de l'unité mais aussi la reconnaissance globale : il n'est pas toujours possible de dénombrer les graines qui se trouvent dans un trou ; il s'agit souvent de voir globalement ou encore de faire une estimation.

- **Patience et concentration** : les joueurs doivent rester concentrés et patients pour élaborer des stratégies efficaces.
- **Compétences sociales** : les élèves apprennent à respecter les règles et à développer un esprit de partage ; il ne s'agit pas d'affamer son adversaire mais plutôt de le nourrir. Si le côté de l'adversaire n'a plus de graines, on peut le nourrir, c'est-à-dire semer des graines de son côté pour qu'il puisse encore jouer.

3/ Fabriquer son propre Awélé

Pour Fabien Emprin, professeur des Universités en didactique des mathématiques, l'Awélé est un jeu de société propice au calcul et qui permet à moindres frais d'être fabriqué par les élèves. Il peut également facilement donner lieu à la mise en place de projet autour de l'Afrique, notamment, puisqu'il est originaire de ce continent. Veuillez cliquer sur l'image ci-dessous pour accéder à une vidéo proposée par F. Emprin pour fabriquer et jouer à l'Awélé.



4/ L'Awélé numérique

Il existe aussi une version numérique de ce jeu. Cliquer sur ce lien pour installer ce jeu :

<https://www.myriad-online.com/en/products/awale.htm>

Ce jeu gratuit facile d'installation en version française permet d'afficher l'historique des parties, des grilles de match, d'enregistrer des parties et permet une sélection d'options de jeux intéressantes : on peut jouer en un contre un, contre l'ordinateur sur plusieurs niveaux (initiation, débutant, amateur, Grand Maître) et ainsi l'adapter pour tous les cycles.

