Awalé

ou Wari ou awele

Pays : L'origine serait en Ancienne Egypte et est aujourd'hui très populaire en Afrique et symbolise l'importance de l'agriculture.

Objectif : S'emparer d'un maximum de graines

Nombre de joueurs : 2 joueurs

But : Le joueur qui, à la fin de la partie a le plus de graine, a gagné.

Cycle : 2 et 3

Domaine mathématiques : résolution de problème : définir des stratégies pour gagner

Mise en place du jeu :

Préparation : Le plateau est placé horizontalement entre les deux joueurs. Chaque joueur place 4 graines dans chacun des 6 trous devant lui.

Déroulement d'une partie d'awalé

- **Plateau** : La partie se joue sur le plateau de 2×6 trous.
- **Greniers** : Si votre awalé contient deux greniers (trous plus grands à chacune des deux extrémités) alors ils ne comptent pas comme des trous, ils ne servent qu'à ranger les graines des joueurs. Le grenier d'un joueur se situant à sa droite.
- **Jouer un coup** : Le 1er joueur prend toutes les graines de l'un des 6 trous se trouvant de son côté et en dépose une dans *chaque trou suivant* celui qu'il a vidé.
- **Sens de la partie** : antihoraire.
- **Capture** : si la *dernière graine* est déposée dans un trou de l'adversaire comportant déjà *1* ou *2 graines*, le joueur capture les 2 ou 3 graines résultantes. Les graines capturées sont alors sorties du jeu (grenier) et le trou est laissé vide.
  –> **Rafle** : Lorsqu'un joueur s'empare de 2 ou 3 graines, si la case *précédente* contient également *2 ou 3 graines*, elles sont capturées aussi et ainsi de suite.
- **Boucle** : Si le nombre de graines prises dans un trou de départ est *supérieur à 11*, cela fait que l'on va boucler un tour, auquel cas, à chaque passage, la case de départ est sautée et donc toujours laissée vide.
- **Affamer** : Un joueur n'a pas le droit de jouer un coup qui prenne toutes les graines du camp adverse.

- **Fin du jeu** : le jeu se termine lorsqu'un joueur n'a plus de graines dans son camp (et ne peut donc plus jouer). L'adversaire *capture alors les graines restantes*.

Exploitations pédagogiques :

- l'arrêt sur l'image.

A des instants de la partie, on fait une photo du positionnement des graines à ces moments de la partie. On interroge alors les élèves sur les différentes manières de jouer, lors de chacun de ces arrêts, afin de gagner la partie. Cela peut aussi servir de situation problème en classe.
Ex : Quelle est le meilleur coup à jouer ?

- Autre situation :
  - Tracer le plan d'un awalé dans un rectangle avec des contraintes. Ex : tracer un awalé dans un rectangle de 31 cm par 11 cm chaque cercle étant distant les uns des autres de 1 cm.
  - Construire un walé à partir de boîtes d'œufs :
    - Bricolage : le jeu de l'awalé - Astrapi
    - Mon Jeu d'Awalé Gratuit à Fabriquer en 5 minutes. (comment-economiser.fr)