



Bricolage

# L'AWALE version croco

Un jeu de duel plutôt denté



Transforme des boîtes d'œufs en un jeu traditionnel africain, lance un défi à tes amis et recueille le maximum de haricots sous le regard attentif du... crocodile !

#### Matériel :

- 2 boîtes de 6 œufs
- Peinture acrylique (p. ex. du vert, du blanc et du noir)
- 2 pinceaux (1 épais et 1 fin) et de l'eau
- 1 crayon (ou un correcteur blanc)
- 48 haricots secs ou pois chiches secs

## Instructions

1. Protège la table en la recouvrant de papier journal et peins l'intérieur de la boîte.



2. Laisse bien sécher le tout et peins l'extérieur de la boîte.



3. Quand la boîte est entièrement peinte et parfaitement sèche, il ne reste plus qu'à lui dessiner des yeux. Que préfères-tu? Un crocodile, un alligator ou un caïman?



4. Et maintenant, courage, on arrive maintenant aux dents! Prends le crayon (ou le correcteur blanc) et dessine le contour des dents, puis colores-en l'intérieur avec le pinceau fin.



5. Quand le crocodile est parfaitement sec, tu peux l'ouvrir, mettre 4 haricots dans chaque trou et commencer à jouer!



## Les règles du jeu

### But du jeu

L'Awalé est un jeu traditionnel africain pour deux joueurs et se compose d'un plateau de jeu avec deux rangées de six trous. Chaque joueur est le propriétaire du territoire en face de lui (la rangée de six trous qu'il a devant lui).

Le but du jeu consiste à recueillir le plus grand nombre de graines dans son propre camp.

Il existe plusieurs versions du jeu avec de nombreuses petites variantes. Nous vous proposons ici une version de base.

### Typologie

Jeu pour deux joueurs.

### Préparation

Les deux joueurs sont assis l'un en face de l'autre avec au milieu le jeu, les deux boîtes ouvertes l'une à côté de l'autre, et chaque trou est rempli avec 4 graines.



### Déroulement

Le premier joueur prend les 4 graines de l'un de ses trous et les «sème» dans les trous suivants, une graine par trou, dans le sens antihoraire (vers la droite).



Si la dernière petite graine est déposée dans un trou du territoire de l'adversaire, et si le nombre de graines dans le trou est de 1, 2 ou 3, la personne qui vient de jouer peut "récolter" les graines présentes dans le dernier trou «ensemencé» et les mettre de côté dans son plateau. Si les trous précédents n'ont également que 1,2 ou 3 graines, le joueur peut collecter toutes les graines. Attention! Vous pouvez récolter uniquement les graines présentes sur le territoire de l'adversaire.

### Fin du jeu

Si un joueur n'a plus de graines dans son territoire, il doit attendre que l'adversaire joue jusqu'à ce qu'il remette de nouvelles graines dans ses champs. Si cela n'est pas possible, le jeu se termine. Le vainqueur est le joueur qui a recueilli le plus grand nombre de graines.



#### Notre raison d'être

Arrêter la dégradation de l'environnement dans le monde et construire un avenir où les êtres humains pourront vivre en harmonie avec la nature.

#### WWF Suisse

Avenue Dickens 6

1006 Lausanne

Tél.: +41 (0) 21 966 73 73

Fax: +41 (0) 21 966 73 74

E-mail: [service-info@wwf.ch](mailto:service-info@wwf.ch)

[www.wwf.ch](http://www.wwf.ch)

Dons: CP 12-5008-4