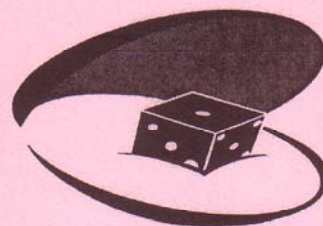


# Les cahiers de LUDO



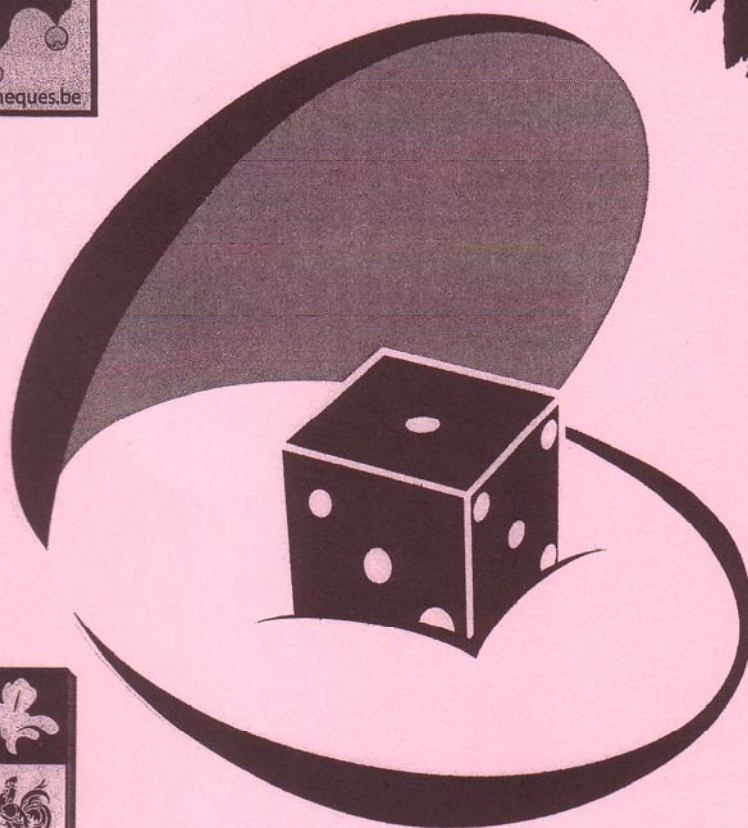
n° 1

Janvier

Février

Mars

2006



Supplément à « l'Artichaut », revue des ludothécaires de la Communauté française de Belgique  
Editeur responsable : LUDO a.s.b.l. , 20 rue du Greffe à 1070 Bruxelles (Michel Van Langendonckt)  
Rédacteur en chef: Alain Gottcheiner (ULB-Laboratoire de Recherches en Math. & Sciences Sociales)

# Les cahiers de Ludo, par qui et pour qui ?

Les *Cahiers de Ludo* seront distribués avec l'*Artichouette*, revue de l'association LUDO, quatre fois par an.

Les cahiers sont une réalisation conjointe de LUDO (Association des Ludothèques et Ludothécaires de la Communauté Française) et de MATsch (Laboratoire de Mathématiques et Sciences Humaines de l'Université Libre de Bruxelles).

Le but de ces cahiers est la diffusion de textes relatifs à la théorie et à la pratique du jeu de société et du jeu en société : jeux de plateau, jeux de simulation, jeux de rôle, jeux d'enfants,... sous tous les aspects : psycho-logiques, sociologiques, anthropologiques, économiques, mathématiques, pédagogiques, ...

Nous tenons à donner à de jeunes chercheurs et à des étudiants de l'enseignement supérieur la possibilité de participer à cette publication.

Les *Cahiers de Ludo* se composeront de courts articles, scientifiques ou de vulgarisation. D'autre part, nous publierons en *hors-série* des études plus substantielles, non distribuées par la poste, mais disponibles auprès du secrétariat de *Ludo*. La parution de chacune de ces études sera annoncée dans nos pages, avec un descriptif succinct de son contenu. En particulier, nous pourrons publier des mémoires de licence ou de troisième cycle traitant de tout aspect du jeu de société. Les articles et études seront également disponibles sur le site de *Ludo*.

## Comment contribuer aux *Cahiers* ?

Article : envoyer par courriel un article de 8.000 à 12.000 signes (blancs non inclus, soit environ trois fois le contenu du présent texte) à l'adresse suivante : [agot@ulb.ac.be](mailto:agot@ulb.ac.be) (Alain Gottcheiner), ou remettre l'article sur support informatisé (disquette ou CD) à l'un des membres du Comité de lecture (voir ci-dessous). Le texte devra être rédigé sous Word, dans une version 1997 ou plus récente.

Le texte peut être agrémenté de schémas ou images, mais il faut noter que nous ne pouvons assurer leur impression en couleur. La version publiée sur site sera évidemment en couleur. Les contributeurs peuvent remettre deux versions de leur article, une pour publication papier, une pour mise sur site.

Veuillez éviter les mises en page sophistiquées, les *cahiers* utilisant une mise en page standard.

Les articles plus longs (jusqu'à 24.000 signes) pourront être publiés en deux parties. Les contributeurs sont invités à proposer un point où la coupure puisse légitimement être effectuée.

Chaque article sera examiné par au moins un des membres du Comité de lecture. Les articles pour lesquels un accord aura été donné, soit dans leur version originale, soit après modifications demandées par le(s) relecteur(s), seront publiés dans les 6 mois suivant cet accord.

Chaque article publié sera payé 50 Euros à son auteur. Veuillez donc nous communiquer, en même temps que la remise de l'article, un numéro de compte bancaire.

Etude : à communiquer de la même manière. Une étude comportera au moins 60.000 signes (blancs non inclus).

Les études originales seront examinées par au moins deux membres du Comité de lecture.

La publication d'un mémoire ou autre travail marquant la fin d'un cycle d'études nécessite un accord écrit du promoteur du travail (à fournir par le contributeur). Cette publication ne peut avoir lieu moins d'un an après la date de dépôt du travail. Le mémoire sera examiné par au moins un membre du Comité de lecture. Les contributeurs sont invités à remanier leur texte de manière à limiter l'importance des parties dont la présence est spécifique au statut de mémoire de leur texte, telles qu'informations sur la méthodologie, sur les obstacles rencontrés lors de la réalisation du travail, ou comptes-rendus d'interviews. A la demande du contributeur, la version sur site pourra comprendre dans son intégralité cette partie du texte.

Comité de lecture

*Coordination du Comité, Sciences Sociales* : **Alain Gottcheiner**, Matsch – ULB, assistant en Faculté des Sciences Sociales, Politiques et Economiques.

*Economie et Actualité du jeu* : **Michel Van Langendonckt**, Licencié en Sciences Politiques et en Sciences Economiques, agrégé en Sciences Sociales ULB, Président de LUDO, enseignant.

*Histoire* : **José Olcina**, Docteur en Philosophie et Lettres, Assistant en Faculté de Philosophie et Lettres, ULB.

*Informatique* : **Gilles Piret**, Docteur en Sciences Appliquées (Cryptographie), Paris.

*Mathématiques* : **Serge Lehman**, Docteur en Sciences ULB, enseignant.

*Psychologie et Pédagogie* : **Fabienne Moreels-Delapierre**, Licenciée en Psychologie et Pédagogie, Ludothécaire à la Cocof, et **Sylvie Muguerza - Van Lint**, Licenciée en Psychologie et Pédagogie, chercheuse en Psychologie (ULB)

La réalisation technique des *Cahiers* est l'œuvre de **Julien Malbrecq** et **Alain Gottcheiner**.

# Le plus ancien jeu connu au monde ?

Michel van Langendonck

Agrégé en Sciences Politiques et Sociales, Professeur d'Histoire-Géographie

Histoires de jeux, enjeux d'Histoire, partons à la recherche du plus vieux jeu au monde... A interroger le commun des mortels européens, pas de doute : « Le » jeu ancestral, à la fois premier jeu, jeu des rois et roi des jeux, ne peut être que le jeu d'échecs. Pourtant, il n'en est rien !

Les spécialistes l'affirment : les premiers tabliers à 64 cases apparaissent en Inde vers le V<sup>e</sup> siècle avant notre ère, non comme échiquiers, mais sous la forme d'un jeu de parcours nommé *Astapada*.

L'ancêtre direct des échecs, le Chaturanga, jeu aux quatre armées de huit pièces hiérarchisées, naît quant à lui également en Inde, mais vers le V<sup>e</sup> siècle après J-C, près de 1000 ans plus tard ! Les Perses l'adopteront puis les Arabes, et enfin l'Europe médiévale, sans doute peu avant l'an mil. Les règles contemporaines ne datent finalement que du XVI<sup>e</sup> siècle (Maufras, 2005).

Parcelle de patrimoine indo-européen au même titre que nos langues, le jeu d'échecs deviendra ensuite emblématique de la culture occidentale, féodale et guerrière. Le jeu d'échecs s'impose en effet comme le premier jeu aux pièces hiérarchisées qui propose un gain immédiat par mort du chef adverse (Lhôte, 1994). En marge de ses qualités stratégiques incontestables, ceci explique en partie l'aura qui l'entoure, sinon la fascination qu'il suscite, d'où la conviction erronée, quoique bien ancrée dans notre inconscient collectif, de son existence intemporelle.

Un tablier, quadrillé cette fois de 19 lignes et colonnes, et des pions noirs et blancs, que l'on y pose alternativement afin de constituer des territoires les plus grands possibles, tel est le matériel du jeu de Go, jeu suprême de l'Asie extrême-orientale. Chez nous, des adeptes sans cesse plus nombreux, en quête ou non d'une nouvelle spiritualité, en découvrent aujourd'hui les immenses richesses et ne tarissent pas d'éloges à son propos (Xie, 2005 ; Reysset, 1994).

Ils colportent immuablement la même histoire de ce jeu passionnant : le Go aurait été inventé il y a plus de 4000 ans par le premier souverain chinois, Yao (2300 av. J-C.), et son successeur Shun pour développer l'intelligence et le sens moral de son fils.

Là encore, il s'agit d'un mythe solidement ancré. Les historiens sérieux s'accordent en effet aujourd'hui à reconnaître au Go des

origines chinoises certaines et assez lointaines, « mais sans nul doute d'une époque moins reculée, d'autant plus que sa forme définitive ne s'est fixée que peu à peu » (Lhôte, 1996).

En fait la première mention du jeu (Wei-Qi en chinois) date du V<sup>e</sup> siècle avant J-C et le goban (tablier de Go) le plus ancien connu sort d'une tombe du I<sup>er</sup> siècle de notre ère.

Le jeu sera popularisé au Japon à partir du VII<sup>e</sup> siècle seulement.

Bien antérieur aux échecs, cela en fait l'aîné incontestable des jeux d'affrontement, mais certainement pas le jeu le plus ancien, que nous cherchons...

Après l'Europe qui joue aux échecs et l'Asie qui joue au Go, il est plus que temps en effet de nous intéresser à l'Afrique, le troisième des vieux continents, longtemps considéré comme le berceau de l'humanité.

L'Afrique joue aux jeux de semis, les mankalas, plateaux en bois creusés d'alvéoles remplies de graines vertes qui s'exposent de plus en plus dans nos boutiques de jeux et de décoration intérieure. Sous leur forme à deux rangées, la plus simple et la plus répandue, ils se nomment Awélé (Voir l'analyse d'Aurélié Nisot dans ce numéro).

Si le nom « Manqalah » apparaît pour la première fois dans un manuscrit arabe du X<sup>e</sup> siècle (probablement de « naqala » signifiant « bouger »), une source désigne déjà les mankalas sous le nom de « hizzah » vers l'an 800. Des formes rappelant ces jeux apparaissent également sur des tombes pharaoniques des empires moyen et récent (2065 à 1085 avant J-C.) mais, après analyse, les chercheurs excluent unanimement toute origine égyptienne ou arabe des jeux de semis (Reysset et Pingaud, 1993 ; Depaulis, 2002, vol.26).

Des tabliers à deux rangées creusés dans de la pierre ou façonnés en terre cuite ont par ailleurs été exhumés en Ethiopie. Datés entre le VI<sup>e</sup> et le VIII<sup>e</sup> siècles (royaume d'Axoum), ce sont les plus anciens mankalas clairement attestés aujourd'hui (Depaulis, 2002, vol.26). Ces jeux se pratiquent probablement en Afrique Subsaharienne depuis bien plus longtemps ; nous sommes ici dans des cultures de tradition orale, qui font remonter l'existence des jeux de semis à la nuit des temps, de par leur origine divine, sacrée. Toute datation sérieuse d'avant notre ère s'avère dès lors périlleuse.

Le jeu conscient est une activité humaine fondamentale donc originelle, mais si l'on excepte des fétiches utilisés comme jouets, le jeu-artefact apparaît pour sa part vraisemblablement à la fin de la préhistoire, à l'aube des premières civilisations néolithiques (entre 9000 et 4000 avant J-C.). « Quelques indices archéologiques nous permettent de penser que l'usage d'instruments aléatoires ou générateurs de hasard étaient déjà connus au Chalcolithique voire au Néolithique... On admet assez volontiers que les premiers jeux intellectuels furent des jeux de hasard pur » (Depaulis, 2002, vol.27).

Ceci exclut les jeux de réflexion pure, même ritualisés, comme les mankalas ! Le lien ainsi suggéré entre jeux, sédentarisation et agriculture pourrait pourtant s'avérer particulièrement logique dans le cas des jeux de semis...

Quoi qu'il en soit, en Afrique Subsaharienne, s'il on excepte la haute vallée du Nil, où le Sorgho aurait été cultivé de manière plus précoce, cela nous amène dans la vallée du Niger vers le V<sup>e</sup> siècle avant J-C (civilisation de Nok, notamment), à une époque non antérieure à l'apparition probable du Go sur les rives du Yang-Tseu Kiang, où se cultivaient le millet et le soja depuis fort longtemps.

Si ce n'est en Afrique noire, ne faut-il pas chercher notre précieux sésame tout simplement au Moyen- Orient ? De fait, pour les érudits, de longue date, l'histoire des civilisations, et l'Histoire elle-même, commencent notoirement à Sumer, en Mésopotamie.

Dans le cimetière royal d'Ur, daté d'il y a environ 4600 ans et célèbre notamment pour sa tombe aux 137 « suicidé(e)s », quatre jeux complets identiques sont en effet exhumés dès 1926 par l'archéologue Sir Leonard Woolley.

Il s'agit de rudimentaires jeux de parcours, non de semis. Plusieurs de ces exemplaires, exposés au British Museum, sont parfois encore considérés comme les plus vieux jeux au monde. (Cazaux, 2003)

A Saqqarah, dans la vallée du Nil, un témoignage inestimable y apporte pourtant un démenti formel : sur la tombe du dignitaire Hésy-Ré, au moins contemporaine de celles d'Ur, figure le matériel complet de trois autres jeux de parcours : le Mehen, le Senet et le Men. Le premier, au moins, est en vogue dès avant le début de l'Ancien Empire (2780 à 2160 avant J-C).

Une quinzaine de Mehens sont d'ailleurs parvenus jusqu'à nous, notamment plusieurs spécimens aujourd'hui exposés au Louvre. Plus anciens que les jeux d'Ur, la plupart ont environ 5000 ans ! L'antique jeu du Mehen se

présente comme un serpent enroulé<sup>1</sup>, divisé en nombreuses cases sur lesquelles chaque joueur fait évoluer, en fonction de jets de bâtonnets bifaces, sept pions de leur couleur dont un à l'effigie d'un lion.

Mehen serait l'incarnation du dieu des jeux de pions (Rothöhler, 1999). Reste que le hiéroglyphe signifiant « jeu » et se prononçant « m . n<sup>2</sup> » figure sept pions sur une tablette rappelant plutôt le Senet, surtout pratiqué à partir du Moyen Empire (2065 à 1785 avant J-C) ou le troisième jeu de la tombe de Hésy-Ré, dont seuls deux exemplaires physiques nous sont parvenus, ce qui plaide ici pour une extinction plus précoce (Cazaux, 2003).

Que reste-t-il de ces jeux de parcours aujourd'hui ?

Rien, semble-t-il de prime abord, mais nous vous renvoyons à notre prochain article ...

À côté des jeux de semis d'Afrique Subsaharienne, peu pratiqués dans le Maghreb et dans la vallée du Nil, un jeu encore fort méconnu en Europe est aujourd'hui assimilé à la culture islamique.

Ce jeu du Maghreb et des pays sahéliens s'appelle le Tâb, chef de file actuel d'une grande famille de jeux de parcours. Parmi ces derniers, le jeu de la Hyène (Lib El-Merafi), paraît particulièrement intéressant. Il est pratiqué au Soudan (l'ancienne Nubie) dans la haute vallée du Nil. Sur une spirale dessinée avec de nombreux trous figurant des cases, chaque joueur y fait évoluer son pion, sa Mère, qui doit atteindre le plus vite possible le puits central avant de revenir au village, la case de départ. Les joueurs progressent à l'aide de 4 bâtonnets bifaces. Le premier joueur échange sa mère contre une hyène, qui progresse deux fois plus vite sur le parcours. Le joueur qui manipule la hyène est le vainqueur mais, pour les autres joueurs, réintégrer le village avant que leur mère ne se fasse dévorer constitue en soi une petite victoire (Cazaux, 2003).

Il faut rappeler que les Nubiens étaient les pourvoyeurs d'or des Pharaons, et qu'ils les dominèrent durablement jusqu'à les remplacer sur leur trône au VI<sup>e</sup> siècle avant notre ère (Bonnet et Valbelle, 2005). De par une évidente similitude du matériel utilisé, certains égyptologues voient dès lors dans le jeu de la Hyène l'héritier de l'antique Mehen égyptien. Notons que c'est en outre dans les tombes royales de Qustul, en Nubie, que l'on a retrouvé les seuls exemplaires de men connus.

<sup>1</sup> "serpent enroulé" est la signification originale du mot m . h . n.

<sup>2</sup> un "e" est systématiquement utilisé pour signifier une voyelle inconnue en égyptien ancien ; la prononciation de celle-ci est rarement détectable. Nous utilisons le point afin d'éviter d'insister sur une voyelle en particulier (NDLR).



Revenons une dernière fois à notre quête : quel est en définitive le jeu le plus ancien ? Un Senet ? Un Mehen ? Un Men ? Probablement aucun des trois ! « Le Mehen, le Senet, le jeu royal d'Ur sont présents dès le début des premières civilisations, mais leur haut degré d'élaboration suggère une préhistoire plongeant plus loin dans le temps » écrit en tout cas Thierry Depaulis (2002, vol.26).

De fait, nantis de souscriptions belges, les archéologues britanniques Ayrton et Loat mettent à jour, dès 1908, une petite table de jeu en argile crue dans une tombe au mobilier funéraire particulièrement riche du cimetière pré-dynastique d'El-Mahasna, au Nord d'Abydos, première cité royale d'Égypte.



Petite table de jeu. M.R.A.H. Collection permanente n° E.2957. Archives photographiques de l'Institut royal du Patrimoine artistique, Bruxelles.

Sur ce tablier rudimentaire, ils dénombrent trois fois six cases et l'identifient comme une forme archaïque de Senet. En 1911, ils publient les résultats de leur découverte et la datent entre 3000 et 3500 ans avant J-C.

La tombe déjà en partie pillée contenait en outre des pièces de poterie en terre cuite, principalement à bords noirs, un pendentif et des bracelets en ivoire, une figurine féminine, enfin et surtout, une série de perles dont quelques unes en or, fait rarissime dans les tombes pré-dynastiques !

Le précieux objet fait depuis lors partie des collections permanentes de nos musées d'Art et d'Histoire (numéro d'inventaire E.2957). Il est discrètement exposé au musée du Cinquantième parmi les antiquités préhistoriques et proto-dynastiques égyptiennes.

L'ayant à nouveau analysé voici une bonne dizaine d'années, les scientifiques confirment « la facture de l'objet, grossier, en argile crue, est peu soignée. La tablette et les quatre pieds ont été modelés séparément, puis séchés et, enfin assemblés à l'aide d'argile fraîche. La surface de jeu a été partagée en trois rangs de six cases carrées. Le quadrillage est formé par des points exécutés dans de l'argile humide par une brindille ou un mince bâtonnet. Avec la petite table, on a retrouvé onze pions coniques dont deux ont une taille double des autres »

(Hendrickx, 1994). Mais surtout, à la lumière des techniques modernes, la datation du jeu est revue à la hausse, entre 3900 et 3500 avant J-C, soit la première époque de la civilisation néolithique de Naqada, avant même les premiers hiéroglyphes ou tablettes cunéiformes !

Cet objet fut peut-être un modèle funéraire et non un jeu destiné à être réellement utilisé (Hendrickx, 1994).

Bien qu'on puisse lui trouver des similitudes avec les trois jeux de la tombe d'Hésy-Ré, sa présentation et son matériel ne l'assimile clairement à aucun d'entre eux. Quoiqu'il en soit, la petite table de jeu de nos Musées royaux d'Art et d'Histoire est bien, et de loin, le plus vieux jeu actuellement connu au monde !

Précurseur sacré présumé de nombreux jeux de parcours antiques, modernes et contemporains comme le backgammon, le jeu de l'oie, ou même le Monopoly (nous étudierons ces liens dans notre prochain article), il ne hante ni les belges, ni les bruxellois, mais habite bel et bien Bruxelles, au Cinquantième, depuis près d'un siècle, et nous salue du haut de ses presque 6000 ans. « Senet » qu'un au revoir car, assurément, il mérite d'être redécouvert !

#### Bibliographie

- AYRTON E.R. et LOAT, W.L.S. *Predynastic Cemetery at El-Mahasna*, London, 1911, p.30, pl. XVII.
- BONNET C. et VALBELLE, D. *Des pharaons venus d'Afrique*. Citadelle et Mazenod, 2005.
- CAZAUX, J-L. *Du Senet au Backgammon. Les jeux de parcours*. Chiron, Paris, 2003
- DEPAULIS, T. *Esquisse d'une histoire des jeux de pions*. In : *Encyclopédie Universalis*, Thesaurus, vol. 26, Paris, 2002, p 2373.
- DEPAULIS, T. *Mancalas*. In : *Encyclopédie Universalis*, Thesaurus, vol. 27, Paris, 2002, pp. 2844-2845.
- HENDRICKX, S. *Antiquités préhistoriques et proto-dynastiques d'Égypte*. Musées Royaux d'Art et d'Histoire, Bruxelles, 1994
- LHOTE, J-M *Dictionnaire des jeux de société*, Flammarion, Paris, 1996
- LHOTE, J-M *Histoire des jeux de société. Géométrie du désir.*, Flammarion, Paris, 1994
- MAUFRAS, J. *Le jeu d'Echecs*. Collection Que Sais-je ? n°1592, 3<sup>e</sup> édition, Paris, PUF, 2005.
- PUSCH, E.B. *Das Senet-Brettspiel im alten Agypten*, München, 1979, pp.156-159.
- REYSSET, P. *Le Go, aux sources de l'avenir*. Chiron, Paris, 1994
- REYSSET, P, PINGAUD, F. *Awélé, le jeu des semilles africaines*. Chiron, Paris, 1993
- ROTHOHLER, B. *Mehen, le dieu des jeux de pions*. In : *Board Games Studies*, n°2, 1999
- XIE W.D. *Le Premier livre de go*. Variantes, Paris, 2005

# Des graphes, des énigmes et des jeux (1)

Alain Gottcheiner  
Laboratoire de Mathématiques et Sciences  
Sociales  
Université Libre de Bruxelles

Un *graphe* est un ensemble de *sommets* (usuellement représentés par des points du plan) entre lesquels existe une relation (usuellement représentée par des segments ou des arcs joignant ces points, les *arêtes* du graphe).

La relation peut être *orientée* (les éléments en relation jouent un rôle différent) ou non. L'orientation se représentera usuellement par une flèche posée sur l'arête correspondante.

Par exemple : la parenté se représente par un graphe dont les sommets sont les individus, les arêtes orientées représentant la descendance directe. De même pour une hiérarchie. Le fait pour des personnes de s'être déjà rencontrées donne également lieu à un graphe, mais les arêtes ne sont pas orientées, car si A a rencontré B, alors B a rencontré A (la relation est dite *symétrique*).

Tout jeu de pions en mouvement peut être représenté par un graphe : les sommets sont les positions possibles du jeu, les arêtes sont les mouvements, et l'orientation est présente si un mouvement ne peut se faire que dans un sens (comme les mouvements des pions ordinaires au jeu de dames ; ce dernier exemple montre également que certaines arêtes peuvent être orientées et d'autres non).

Un tel graphe peut être utilisé pour mettre au point une stratégie : ainsi, le joueur tentera de progresser le long des arêtes du graphe, du sommet représentant la position de départ vers un sommet représentant une position gagnante.

Il y a toutefois des limites à cette représentation : le nombre de positions possibles au jeu d'échecs, par exemple, est immense (un nombre de plus de 30 chiffres) et il est illusoire d'espérer représenter cela sur un dessin<sup>3</sup>.

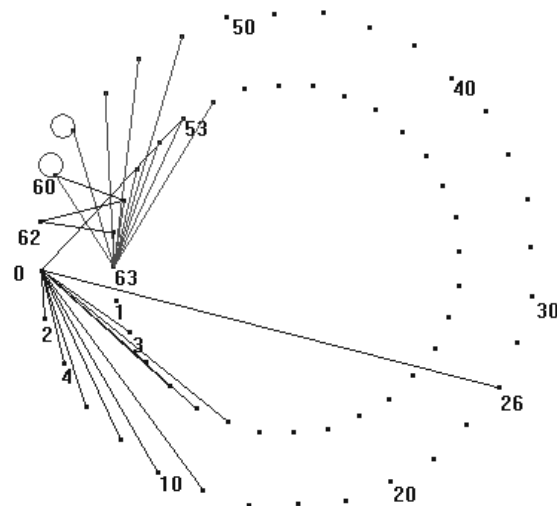
<sup>3</sup> Notons toutefois l'existence d'une spécialité échiquéenne, l'*analyse rétrograde*, qui consiste à vérifier qu'une position est possible, et à déterminer le déroulement de la partie –ou au moins de ses derniers coups- en examinant la position des pièces, par exemple pour s'assurer de la validité d'un roque ou d'une prise *en passant*. En termes de graphes, il s'agit de déterminer les *composantes connexes* du graphe des positions, c'est-à-dire les ensembles de positions accessibles l'une à partir de l'autre.

Des jeux plus simples se prêtent toutefois à une telle représentation.

Prenons par exemple le jeu de l'oie. Dans sa version la plus simple, le jeu possède les règles suivantes :

Il y a 64 cases numérotées de 0 à 63. Chaque joueur part de 0, lance deux dés et avance du nombre de cases amené par les dés. S'il arrive sur une case dont le numéro est un multiple de 9 (sauf la case 63), il avance à nouveau du même nombre de cases. S'il amène 9 au premier jet de dés (ce qui l'expédierait directement à la case 63 par rebonds successifs), il se place sur la case 26 ou la case 53 selon les points amenés. Si un joueur en rejoint un autre, il renvoie son pion sur la case d'où il vient. Si le nombre amené est tel que l'on dépasserait la case 63, on repart en arrière pour compléter le mouvement (par exemple, si l'on est sur la case 59 et si l'on amène 6, on se retrouve sur la case 61 : 4 cases en avant et 2 en arrière).

Les mouvements possibles sont représentés sur le graphe suivant :



Graphe des mouvements possibles au jeu de l'oie. On n'a représenté, pour des raisons de lisibilité, que les mouvements initiaux et finals et quelques mouvements "intéressants". Le graphe n'est pas orienté, puisqu'un pion peut être renvoyé de là où un pion vient. Deux sommets consécutifs ne sont pas reliés, car on ne peut amener "1" aux dés. Mais c'est possible dans les derniers mouvements (passer de 60 à 61, par exemple, en amenant 5) Les boucles sont dues au fait que l'on peut rester sur place, par exemple, en 60, en amenant 6.

Même si ce graphe est lisible (et l'est-il ?), il ne nous est guère utile sur le plan stratégique, dans la mesure où le joueur ne dispose d'aucun choix : son mouvement est déterminé exclusivement par le jet de dés (contraster avec le backgammon, où le jet de dés autorise le plus souvent un choix entre différents mouvements, plus ou moins bons).

Cependant, un graphe, aussi complexe soit-il, est utile pour la représentation d'un jeu sur ordinateur, car celui-ci traite aisément les graphes<sup>4</sup>, et ne rechigne pas à l'examen de graphes très complexes (quitte à n'en considérer qu'une partie à la fois, comme c'est le cas pour les programmes d'échecs).

Graphes dessinés et énigmes.

Certaines énigmes classiques peuvent être aisément représentées par des graphes. Il en est ainsi de la traditionnelle énigme "tigre-chèvre-laitue".

*Un homme doit faire passer d'un côté à l'autre d'une rivière un tigre, une chèvre et une laitue<sup>5</sup>. Sa barque est juste assez grande pour transporter avec lui un des trois êtres. Or, l'on sait que, s'il laisse ensemble, sans surveillance, le tigre et la chèvre, il ne retrouvera pas la chèvre à son retour. De même s'il laisse ensemble la chèvre et la laitue. Comment doit-il s'y prendre pour faire traverser tout le monde à bon port ?*

La situation décrite peut être représentée par un graphe ; chaque sommet représente un ensemble d'êtres ayant déjà traversé ; par exemple, le sommet TC représente la situation où le tigre et la chèvre sont passés de l'autre côté.

Il est bien entendu que, après avoir fait traverser un des trois êtres, le passeur devra revenir avec la barque vide. Il est possible de reprendre un des êtres et de le ramener à son point de départ, et donc les arêtes du graphe représentatif ne seront pas orientées (un mouvement peut se faire dans les deux sens).

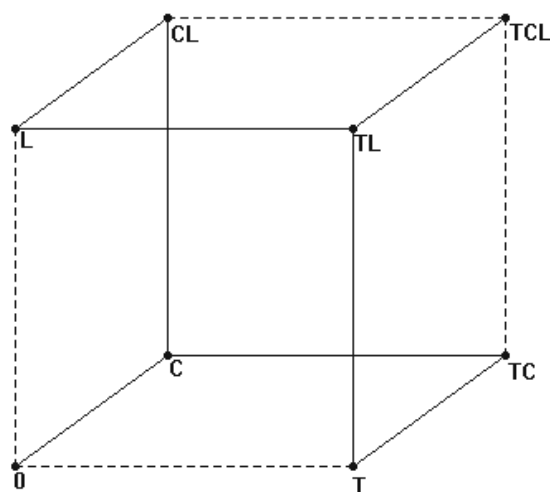
Le graphe obtenu est celui d'un cube<sup>6</sup>. Les arêtes pointillées représentent des

<sup>4</sup> Sous une représentation différente : une matrice "booléenne" dont les en-têtes de lignes représentent les sommets, et les entrées sont des 1 ou des 0 selon que les mouvements sont possibles ou non.

<sup>5</sup> La version traditionnelle parle d'un lion, d'une chèvre et d'un chou (ou d'une laitue) ; nous avons modifié l'énoncé de manière à ce que les initiales ne soient pas ambiguës.

<sup>6</sup> Notons que tout système décrit par trois variables booléennes (oui / non), comme ici le fait que chacun des êtres ait passé la rivière, peut être décrit par un graphe cubique. Il en est ainsi, par exemple, de trois

mouvements rendus impossibles par les règles "de prédation". Ainsi, le passeur ne peut "faire passer le système de l'état O à l'état T", car cela revient à laisser au point de départ la chèvre et la laitue, avec les conséquences que l'on imagine.



Pour passer la rivière sans encombre, le passeur doit voyager le long des arêtes "permises" du cube, du sommet O (personne de l'autre côté) au sommet TCL (tout le monde de l'autre côté) ; on voit qu'apparaissent deux solutions :

O - C - TC - T - TL - TCL : faire passer la chèvre ; revenir et faire passer le tigre ; ramener la chèvre au point de départ ; faire passer la laitue ; revenir et faire passer la chèvre<sup>7</sup>.

O - C - CL - L - TL - TCL, que nous vous laissons décrire.

Ce problème est bien connu ; en voici une version plus originale, qui nous a été communiquée par Charlotte BROUCKAERT<sup>8</sup>.

Trois adultes et deux enfants doivent traverser une rivière. La barque est assez grande pour comprendre un ou deux enfants, ou un parent. Comment doivent-ils s'y prendre pour parvenir tous de l'autre côté sans devoir nager ?

Le problème est différent en ce sens que tout retour de la barque doit être opéré par l'un des membres de la famille (forcément un enfant, sans quoi l'on n'y gagne rien).

Nous avons donc un graphe avec :

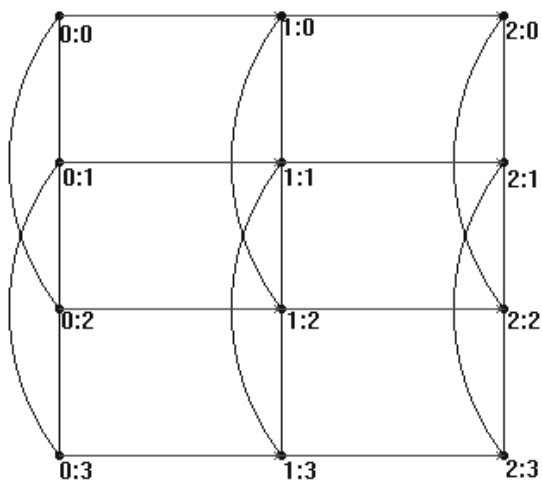
portes (ou commutateurs électriques) pouvant être ouvertes ou fermées, ou encore des trois pistons de certains cuivres (trompette, tuba, ...).

<sup>7</sup> Il y a sept mouvements, mais seulement cinq opérations : les retours à vide ne modifient pas l'état du système (la liste des êtres sur chaque rive) et ne sont donc pas des arêtes du graphe.

<sup>8</sup> Chercheuse à l'Unité de Recherche sur l'Enseignement des Mathématiques (Bruxelles).



- 12 sommets (on note les sommets par deux nombres, respectivement le nombre de parents et d'enfants ayant traversé la rivière) ;



- des arêtes orientées (voyages ne se produisant que dans un sens car inutiles dans le sens du retour : les passages d'un parent = segments de gauche à droite ; passages de deux enfants = arcs descendants) ;

- et d'autres non orientées (voyages de retour utiles pour ramener la barque : les passages d'un seul enfant = segment vertical).

Chaque arête horizontale ou arc descendant doit être suivi d'une arête verticale prise dans le sens de la montée (pour ramener la barque). Il y a plusieurs solutions respectant cette règle; en voici une :

0:0 – 0:2 – 0:1 – 0:3 – 0:2 – 1:2 – 1:1 – 1:3 – 1:2 – 2:2 – 2:1 – 2:3

Il peut sembler étrange de passer deux fois par le même sommet, mais il ne s'agit pas d'une erreur : on y passe dans un cas après un mouvement "aller" de la barque et dans l'autre cas après un mouvement "retour". Une représentation plus complexe, prenant en compte un troisième paramètre "position de la barque" est possible.

La première solution correspond au *modus operandi* suivant :

Deux enfants traversent (on arrive dans l'état 0:2) ; l'un d'entre eux ramène la barque (0:1) ; il prend avec lui le dernier enfant et l'amène (0:3) ; un des trois enfants revient (0:2) ; un parent traverse (1:2) ; un enfant ramène la barque (1:1) ; les deux enfants au point de départ traversent (1:3) ; l'un d'entre eux revient (1:2) ; le second parent traverse (2:2) ; un des deux enfants au point d'arrivée retourne (2:1) pour aller chercher le dernier enfant (2:3).

Nous vous invitons à mimer la traversée avec deux et trois objets quelconques, et à rechercher sur le graphe les autres possibilités d'organisation de la traversée.

Maintenant que nous nous sommes essayés au traitement de cas simples, nous sommes prêts à représenter des jeux sous forme de graphe ; il faudra toutefois que ceux-ci aient un nombre limité de positions possibles et un nombre limité de mouvements possibles à partir d'une position donnée. C'est ce que nous ferons dans un prochain article.

## Bibliographie

DROESBEKE F., HALLIN M., LEFEVRE C., *Les graphes par l'exemple*, Ellipses, Paris 1987. Chapitre 1 : Généralités sur les graphes.

GARDNER M., *Le monde mathématique de Martin Gardner*, Bibliothèque Pour la Science, Ed. Belin, Paris 1986. Fiche 3.4, Des graphes.

STEWART I., *Another fine math you've got me into*, Freeman & C°, New York 1992. Chapitre 1 : The lion, the llama and the lettuce.

--- Des vaches dans le labyrinthe, dans *Pour la Science* 08/1997, pp. 106-107.

# **Le rôle de la ludothèque dans le soutien à la parentalité (1)**

Fabienne Moreels  
Psychologue, Ludothécaire

Rapport du colloque sur « le rôle de la  
ludothèque dans le soutien à la parentalité »  
organisé par L'A.L.F. ( Association des  
Ludothèques Françaises)  
Paris - 13 Juin 2005

La ludothèque, en tant qu'équipement culturel, joue un rôle dans la société, mais elle a également une mission éducative et sociale auprès du public en général. Penchons nous d'abord sur les missions et apports de la ludothèque.

## 1. La ludothèque : définition.

Annie CHIARROTTO définit la ludothèque comme suit : « la ludothèque est cet espace ouvert au public et organisé autour de l'activité ludique qui, à partir des jeux et des jouets , propose du jeu sur place , un service de prêt et des animations ».

Pour l'A.L.F. ( Association des Ludothèques françaises ), la ludothèque est un équipement culturel où se pratiquent le jeu libre, le prêt et des animations ludiques.

La ludothèque, par sa structuration autour du jeu, permet d'accueillir des personnes de tous âges. C'est un lieu ressource géré par des ludothécaires, dont la mission est de donner à jouer. C'est-à-dire qu'il faut stimuler l'activité ludique sans la contraindre.

## 2. Principes et fonctions.

*Les principes directeurs objectifs des ludothèques sont :*

*Permettre à tous l'accès aux activités proposées par la ludothèque ;*

*Prendre en compte la diversité des publics ;*

*Promouvoir la qualité des jeux et la professionnalisation du métier de ludothécaire ;*

*Adapter des activités ludiques aux besoins des enfants et des familles.*

La fonction d'accueil de l'enfant, du jeune et de sa famille.

*Elle répond à une réelle demande des familles pour développer des loisirs durant le temps libre des enfants et des jeunes, par une offre de service dans des structures adaptées.*

La fonction d'épanouissement.

*Elle a pour objectif de promouvoir des activités diversifiées autour d'un projet éducatif différent de celui de l'école (même s'il peut en être complémentaire), en relation avec la famille, mais ne se substituant ni à l'une ni à l'autre.*

La fonction d'insertion , de prévention de l'exclusion, d'éveil à la citoyenneté.

*Elle participe à la prévention et à la réduction de certaines inégalités sociales et culturelles et constitue un levier de socialisation, en particulier par le biais d'une participation financière adaptée.*

*Il importe donc de :*

*- développer des activités de jeux et de loisirs servant de support à l'apprentissage de la vie sociale en facilitant l'implication des enfants, des jeunes et des parents ;*

*- contribuer à l'intégration sociale de l'enfant, du jeune et de sa famille.*

La fonction de soutien à la parentalité.

*Elle a pour objectif de conforter et soutenir les parents, et de les aider à construire les repères nécessaires à leur rôle de parents.*

La fonction de soutien à la parentalité se retrouve à travers l'accueil des familles, la relation et le lien particulier parent-enfant, et les relations intergénérationnelles.

Par ailleurs, le jeu apparaît comme un outil de soutien à la parentalité.

N'oublions pas que le jeu est objet de rencontres, autour du jeu et par le jeu.

Le jeu est un objet de médiation et médiateur des relations. Il permet notamment de communiquer, de s'exprimer. Il met aussi en interaction des individus de tous âges et de toutes cultures.

La ludothèque informe et conseille les adultes et enfants dans le choix des jeux. Elle met en évidence l'enjeu du jeu et offre un éventail de jeux accessibles à chacun.

Ce lieu laisse aux parents le soin de fixer les finalités qu'ils souhaitent à l'activité ludique, comme la recherche de l'excellence ou la coopération.

### 3. La ludothèque et la liberté.

*Offrir du jeu libre.*

La ludothèque garantit à l'individu la possibilité du jeu libre dans un espace prévu à cet effet. L'enfant peut jouer partout : à la maison, au square, dans une cour de récréation..., mais la ludothèque lui offre cette possibilité de jeu libre. Ce dernier étant en effet souvent réduit, en raison d'un emploi du temps surchargé, voire quadrillé par des travaux scolaires, des activités sportives, la télévision ou autres.

*L'attrait de la liberté.*

En ludothèque, la liberté se situe à divers niveaux (ex : liberté d'adhésion, liberté de fréquentation, liberté de jouer ou de ne pas jouer, liberté de mettre à distance les tâches et les soucis du quotidien dans un cadre propice...).

Par ailleurs, on y trouve plutôt la légèreté, et l'assurance d'avoir un ludothécaire disponible et bienveillant, et non un professionnel trop pressé.

On constate aussi que le cadre de la ludothèque, centré autour du jeu libre et des règles de vie, offre un espace relationnel de liberté réglée.

### 4. La ludothèque et ses règles.

*La notion de règle en général.*

Rappelons que l'enfant confronté aux règles se les approprie.

*Sachons aussi que si les règles sont applicables tant aux adultes qu'aux enfants, ce sont ces derniers qui en sont les premiers bénéficiaires.*

En effet, en ludothèque, non seulement existent les règles des jeux de société, mais s'ajoutent également les règles du lieu et celles du prêt de jeu.

*Les règles de vie commune.*

Dans une ludothèque, il importe de respecter les règles de vie commune.

Ainsi, les règles de politesse (ex : *bonjour, au revoir, merci...*) sont observées.

Par ailleurs, les violences physiques, verbales ou psychologiques et les gros mots sont proscrits. Ce sont des règles élémentaires de vie sociale.

### 5. La ludothèque, lieu spécifique.

La ludothèque est un lieu de développement culturel et de loisirs.

Elle vise à favoriser l'éveil culturel.

Ce lieu est structuré autour des objets de jeu où le patrimoine culturel ludique est mis en valeur.

*La ludothèque doit permettre l'accession et la fréquentation de sa structure à l'ensemble de la population.*

*Ainsi, les horaires d'ouverture doivent correspondre aux besoins des familles. La tarification doit aussi être basée sur la capacité contributive des familles, et garantir que les familles les plus démunies puissent accéder aux services de la ludothèque.*

*La ludothèque est également un lieu d'accueil dénué d'arrière-pensées.*

La ludothèque est centrée sur l'activité ludique, elle a pour objectif de l'enrichir et de la développer. Valorisant la frivolité du jeu, la ludothèque s'inscrit dans une culture du loisir. Elle « donne à jouer » et favorise le jeu libre.

*La ludothèque est un lieu de rencontre par le jeu et autour du jeu.*

Elle encourage une socialisation extra-familiale. Elle facilite le lien parent-enfant à travers le jeu. Le jeu est objet de rencontres autour du jeu et par le jeu, mettant en interaction des individus de tous âges et de toutes cultures. Il est un objet de médiation des relations. Le jeu permet de communiquer, suscite l'expression.

*La ludothèque doit avoir des jeux ou jouets comme support de médiation et de socialisation*

*Elle doit favoriser la rencontre de publics différents et le lien social.*

*Son fonctionnement doit permettre la participation et l'implication des familles, des jeunes :*

- en développant des projets favorisant la transmission des valeurs, cultures et savoirs ;
- en favorisant la collaboration parents / jeunes / professionnels autour de leur rôle et de leur place dans la ludothèque ;
- en responsabilisant enfants, jeunes, familles, sans se substituer à eux ;
- en permettant une dynamique d'échanges ;
- en les associant à la vie de la ludothèque et à la mise en place de nouveaux projets.

*Par ailleurs, la structure même de la ludothèque est celle un lieu de rencontres autour du jeu et non d'un lieu pédagogique ou thérapeutique.*

La ludothèque présente ainsi certaines caractéristiques :

*Fonction éducative, culturelle et de conseil.*

La ludothèque est un lieu de diversité culturelle. Elle crée un monde commun, où le jeu est un objet de rencontres, de médiation.

*Fonction d'intégration.*

La ludothèque est un espace de socialisation. Elle instaure des règles sociales à intégrer et à respecter. Ce lieu n'a pas de visée d'intégration sociale mais a des effets d'intégration sociale.

La ludothèque est aussi un lieu de renforcement du lien parent-enfant.

*Fonction de soutien à la parentalité.*

A travers : l'accueil de la famille ; la relation parent-enfant ; les relations intergénérationnelles.

Par ailleurs, autour des éléments du jeu, il y a des effets induits dans le soutien à la fonction parentale.

### *5.1. Un lieu de rencontres.*

*La ludothèque est un lieu de rencontres, d'échanges socioculturels et intergénérationnels. C'est un lieu permettant de créer ou resserrer les liens entre individus.*

La ludothèque apparaît comme :

- un lieu convivial de proximité ;
- un lieu propice à la rencontre d'autrui, un lieu de rencontre pour tous ;
- un lieu de rassemblement familial (ex : famille disloquée, parents divorcés...) ;
- un lieu où l'on vit, s'interroge ; c'est en quelque sorte « un observatoire social » ;
- un lieu d'observation de l'enfant dans ses activités ludiques.

### *5.2. Un lieu de socialisation.*

*La ludothèque peut être considérée comme un espace de socialisation, par sa structure même et par les éléments présents autour du jeu. Ces derniers induisent des effets dans le relationnel, la communication, le développement et l'épanouissement de chacun.*

La ludothèque est :

- un lieu de repères, d'apprentissage des différences ;
- un lieu d'acceptation d'autrui dans ses différences ;
- un lieu de partage, de respect par rapport à une structure, à du matériel et à des biens collectifs.

### *5.3. Un lieu éducatif.*

A partir du moment où un lieu accueille des enfants, dans le cas présent la ludothèque, le remplir par rapport aux enfants, et surtout auprès de jeunes enfants, pour lesquels les repères et les limites sont indispensables afin qu'ils évoluent dans un cadre rassurant et stable.

*La notion d'éducation.*

Les adultes doivent avoir un rôle structurant pour l'enfant.

En effet, pour grandir, l'enfant a besoin de trouver auprès des adultes l'éduquant des repères solides et sécurisants, mais aussi de l'affection et un environnement stimulant.

L'enfant se construit également par la confrontation avec ses pairs et par ses contacts sociaux. Ces types d'échanges l'aideront à prendre conscience de ses limites, à les comprendre, les intégrer ou les dépasser. C'est ainsi qu'il avancera peu à peu vers l'autonomie.

Il importe donc de structurer l'environnement de l'enfant et lui permettre d'avoir des repères.

***L'éducation vise aussi à être confronté à la réalité. Elle permet de pouvoir faire la part du réel et du non réel.***

Les effets éducatifs de la ludothèque.

- elle place l'enfant dans une attitude active, capable de faire des choix, de prendre des responsabilités. Soulignons le fait que la ludothèque peut être un remède à l'ennui, à la torpeur ;
- elle nourrit l'imaginaire de l'enfant ;
- elle propose des choix esthétiques de jeux et jouets ;
- elle contribue aux apprentissages de manière aléatoire et informelle ;
- elle fournit à l'enfant l'occasion d'apprendre la patience (ex : attendre qu'un autre enfant ait fini de jouer avec le jeu convoité), voire à dépendre des choses ;
- elle réhabilite une autorité qui n'est pas suspecte de subjectivité, car elle émane des règles du jeu, des règles du lieu.

(à suivre)

# La diffusion des jeux de semis en Occident

Aurélie Nisot

Licenciée en Anthropologie

Cet article portera sur les divers jeux de stratégie africains, souvent regroupés sous le nom de *jeux de semilles* dans la littérature. Je préférerais les appeler *jeux de semis* que *de semilles*, le premier terme étant plus approprié, de par son sens premier ; la définition de «semis» étant : « mise en place des semences dans un terrain prévu à cet effet »<sup>i</sup> alors que la définition de «semilles» est « ensemble des travaux agricoles comprenant les semis »<sup>ii</sup>. Par conséquent, le mot *semis* est plus approprié, car il concerne seulement l'acte de déposer.

Les jeux de semis sont appelés différemment selon les régions où ils sont utilisés. Ils sont souvent appelés par le nom populaire des graines (ou du végétal qui les produit), cailloux ou autres objets qui servent de pions.

La quantité de noms différents est à l'image du nombre de variantes possibles.

Mais toutes ces variantes de jeux de semis ont des **caractéristiques communes** (cependant, quand on observe toutes les règles relevées, il existe pratiquement toujours des exceptions) :

1. Dans les jeux de semis, les joueurs ont toujours leur territoire.
2. Au commencement, chaque joueur a la moitié des graines réparties sur son territoire.

## Enfants congolais

Ce qui est intéressant à noter car, comme dans d'autres jeux, le trait (fait de jouer en premier) est un désavantage. Or, souvent, dans d'autres jeux<sup>iii</sup>, quand le trait est un avantage ou un désavantage, il est compensé par une différence dans le nombre d'éléments distribués aux joueurs<sup>iv</sup>.

3. Du point de vue de la logique de semis :
  - a) on commence toujours à jouer avec les graines présentes sur son territoire, jamais avec les graines de l'adversaire (sauf pour les jeux de types 4xX<sup>v</sup>, quand les graines sont sur des positions *en prise*<sup>5</sup>) ;
  - b) quand on prélève les graines d'une case, on en prélève toujours l'intégralité ;
  - c) on sème toujours une graine à la fois (une par case).
4. Du point de vue de la logique de capture :
  - a) les captures se font toujours sur le territoire de l'adversaire ;
  - b) pour les variantes du groupe à cycle double<sup>vi</sup>, il n'y a possibilité de capture (position en prise) qu'en présence de graines sur la rangée frontale chez l'un comme chez l'autre.
5. Les bons joueurs s'interdisent de compter les graines d'une case.

## Enfants ougandais





A la différence de leur développement en Afrique, les jeux de semis se sont répandus en Occident de manière plus organisée et dans le cadre de fédérations.

Depuis une vingtaine d'années, les Occidentaux découvrent les jeux de semis. On peut en trouver dans quelques magasins, et quelques ouvrages ont été publiés (Reyssset & Pingaud, 1999 : 41), on peut en acheter sur Internet...

Claudia Zaslavsky relate la commercialisation du jeu aux Etats-Unis.

Plusieurs versions y ont été commercialisées, mais elles n'ont pas toutes eu le même succès.

En 1891, le *chuba* est mis sur le marché par la *Milton Bradley Company* (aujourd'hui *MB*), mais le jeu ne remporta pas un grand succès. Il s'agissait d'une variante à quatre rangées de onze cases, et soixante pions.

Toutes les autres variantes commercialisées par la suite furent des variantes à deux rangées de six cases comme l'*awele*.

En 1940, William Champion crée le *Kalah*, aujourd'hui commercialisé par *Products of the Behavioral Sciences*. Le *Pitfall*, aux règles similaires, est mis dans le commerce par *Creative Plaything*. Il s'agit de jeux où, quand la dernière graine du semis tombe dans une case vide du camp du joueur, il peut capturer les graines présentes dans la case, juste en face, appartenant à l'adversaire. La *3M Company* a, quant à elle, commercialisé une variante appelée *Oh-Wah-Ree*<sup>vii</sup>, auquel deux à quatre joueurs peuvent participer. Le jeu est vendu avec un livret comprenant les règles de six variantes, par exemple le *Pendulum Oh-Wah-Ree*, où l'on change le sens du semis à chaque fois que le joueur fait un tour complet (Zaslavsky, 1995 : p.130-131).

Selon Vandroux, l'engouement des différents auteurs pour ces jeux au XX<sup>e</sup> siècle est à l'origine de l'augmentation du nombre des joueurs au sein des foyers français et britanniques (2003 : 3). Il ne faut cependant pas négliger le regain général d'intérêt pour les jeux de société en Europe Occidentale, sous l'influence allemande et par effet de marketing.

En Grande-Bretagne, il existe depuis 1995, une organisation qui a pour but de promouvoir le jeu de semis dans le Monde, appelé *Oware Society* (OWS). Elle tente également d'augmenter le nombre de tournois internationaux, où les grands maîtres africains et ceux des Caraïbes peuvent se rencontrer. C'est principalement grâce à cette organisation que le jeu s'est développé dans le monde. Leurs premières actions ont été de prendre contact avec des passionnés du jeu du monde entier.

Aujourd'hui, un championnat international est organisé en Europe ; il y a par exemple un tournoi international senior et junior qui a lieu à Cannes, au printemps, dans le cadre du Festival des Jeux de l'Esprit. L'an dernier, on a pu par exemple y voir le grand maître africain de l'*awele*, le ghanéen Ibrahim Abubakar. L'OWS favorise également l'organisation de tournois en Afrique et aux Caraïbes. Ils sont, de plus, à l'origine du tournoi annuel de Londres, le *National School Tournament*.

En France, le développement du jeu se fait de manière plus locale, par le biais de diverses associations. En 1989, la société morbihannaise *Sicode* commercialise le jeu. En 1997, la *Fédération Française d'Awalé* (FFA) est créée. Elle est notamment en partenariat avec *Sicode* et regroupe plusieurs clubs français. Ces clubs gèrent les championnats régionaux et les diverses rencontres entre initiés. La FFA organise, quant à elle, le Championnat de France d'*awele*, qui a lieu pendant le Festival des Jeux de Parthenay. Mais il existe également des associations qui, par diverses actions dans leurs locaux, dans les écoles, dans les manifestations ponctuelles, tentent d'accroître le développement de l'*awele* et de son appropriation, voire de la culture africaine en général, par les populations françaises (Vandroux, 2003 : 3-5).

L'*awele* est l'un des huit jeux reconnus en France comme jeu de l'esprit «classique», avec les échecs, les dames, le go, le bridge, le tarot, le backgammon et le Scrabble.

En Belgique, on voit de plus en plus de jeux de semis dans les vitrines des magasins « africains pour occidentaux », sur les marchés artisanaux comme les marchés de Noël, dans les magasins de jouets en bois ou sur les GSM. Mais il s'agit également de jeux à deux rangées. Travaillant dans un magasin qui distribue des jeux en bois, et notamment des jeux de semis, j'ai pu constater qu'en effet, aucun jeu à quatre rangées ne figure dans les catalogues de fournisseur.

On peut s'interroger sur la raison pour cet engouement envers les jeux de semis à deux rangées par rapport à celui envers les jeux à quatre rangées. Y aurait-il un intérêt moindre pour cette partie de l'Afrique ? Une expérience récente<sup>viii</sup> montre l'intérêt de la personne de la rue pour ces formes de jeu moins connues.

Il faut bien admettre que les règles des jeux de semis à quatre rangées sont beaucoup plus complexes, et donc plus difficile à comprendre et à intégrer. Les stratégies sont beaucoup plus difficiles à élaborées en raison du semis répétitif (on sème les graines tant que la dernière graine ne tombe pas dans une case vide), il est donc très dur de pouvoir prévoir toutes les conséquences

d'un coup.

Ces variantes se transforment donc, pour les joueurs débutants, en jeu de hasard.

Mais qu'en est-il de l'utilisation de ces jeux par les populations africaines immigrées en Belgique ?

Selon un entretien avec T. Mukuna, les gens jouent en général quand ils sont chez eux, et non quand ils se déplacent, ou lorsqu'ils sont en «voyage».

Au court des différentes rencontres avec des informateurs, j'ai également remarqué que plus aucun ne jouait aux jeux de semis depuis qu'ils étaient arrivés en Belgique.

Deux raisons sont le plus souvent avancées : soit ils n'ont pas le matériel pour jouer, soit ils n'ont personne pour jouer avec eux, parfois les deux. Ainsi, j'ai souvent entendu cette phrase : « Je n'ai pas encore vu le jeu ici », dite par les différentes personnes que j'ai pu rencontrer.

Cependant d'autres arguments, qui me semblent assez pertinents, ont parfois été avancés.

Par exemple, mon deuxième informateur, originaire du Congo, jouait beaucoup au jeu de semis quand il avait 16-17 ans. Il a aujourd'hui 28 ans et est arrivé en Belgique il y a huit ans ; depuis lors il n'avait plus jamais joué à ce jeu, car il n'a plus jamais rencontré quelqu'un qui y jouait.

Un autre, adolescent originaire du Nigeria, en Belgique depuis octobre 2003, me dit que, non seulement il n'avait jamais vu le jeu depuis qu'il est arrivé, mais que de toute façon avec l'école il n'avait plus le temps.

Selon mon troisième informateur, originaire du Congo, arrivé en Belgique en 1977 -il avait 25 ans-, les jeux de semis sont des jeux de société (de la société africaine)<sup>ix</sup>; on n'y joue donc pas en Belgique car ce n'est pas un jeu de la société belge. De plus, quand on se retrouve dans une nouvelle société, il faut voir ce qui est dominant. La manière de vivre en Belgique est différente. Quand il était jeune et qu'il jouait avec ses amis en Belgique, il jouait en général au foot, il chantait des chansons estudiantines...

Il remarque également que dans les grandes villes comme Bruxelles, les gens sont très préoccupés par d'autres choses.

Il ajoute que, pour jouer, il faut être plusieurs et que lui était seul. Mais aussi qu'en quittant son pays il aurait dû emmener ce qu'il fallait pour jouer avec lui, ce qui ne lui semblait pas concevable. Ou que l'on trouve ces jeux en Belgique (ce n'était pas le cas à l'époque), mais on trouve tant d'autres jeux à découvrir ici.

Tandis que mon troisième informateur, une femme arrivée en Belgique alors qu'elle était encore une enfant, connaît le jeu, en a un chez elle, mais ne sait pas y jouer. Pour elle, c'est un objet purement décoratif.

Néanmoins, je sais qu'il existe une dame qui organise des cours d'awele en Belgique, dans le cadre d'une association qui organise des stages pour enfants de découverte de l'Afrique, mais je n'ai jamais réussi à la contacter.



*Awele artisanal. D'après « Awele. Le jeu des semailles africaines », Pascal Reyssset et François Pingaud, p32.*

Cependant, avec le développement des jeux de semis, ne va-t-on pas pousser ces jeux, si riches dans leur diversité, à se standardiser comme les jeux de nos contrées ? Telle est la crainte de certains de mes interlocuteurs. Toutefois, il n'est pas certain que les jeux «occidentaux» soient aussi standardisés que l'on ne le perçoit.

On a vu en effet que le jeu de semis le plus commercialisé est une variante à cycle unique, que les tournois organisés sont des tournois d'*awele*, donc une version à cycle unique également, mais ce jeu est aussi le plus étudié par les auteurs.

Ne faudrait-il pas faire de même pour les jeux à quatre rangées ?

Et même si les jeux de semis ne se standardiseront probablement jamais en Afrique, nous avons vu que les jeux de semis n'étaient plus utilisés par les personnes d'origine africaine en Belgique.

Pour découvrir ces jeux, les Belges n'ont donc guère d'autre choix que de consulter la littérature et de se retrancher sur les variantes commercialisées par les grandes firmes. Ces variantes sont, on l'a vu, quasiment toutes des variantes à deux rangées, et qui plus est, ce sont souvent des *awele*. Ne faut-il pas craindre de passer à côté de l'une des richesses des jeux de semis, leur diversité ?

## Bibliographie

ASCHER, M. *Mathématiques d'ailleurs. Nombres, formes et jeux dans les sociétés traditionnelles*. Paris : Editions Seuil, Sciences Ouvertes, 1998.

BEART, Ch., *Jeux et jouets de l'Ouest africain*. Dakar : IFAN, 1995.

CENTNER, Th. H., *L'enfant africain et ses jeux dans le cadre de la vie traditionnelle au Katanga*. Elisabethville : Cepsi, 1963.

DELEDICQ, A. et A. POPOVA, *Wari et solo, le jeu de calculs africain*. Paris : Cedic, 1977.

MUKUNA, T., *Contribution à la psychologie interculturelle de l'intelligence*. Thèse de doctorat, Université Libre de Bruxelles, 1979.

*histoire, leurs règles, comment les construire*. Paris : UNICEF, La Nacelle, 1996.

REYSSET, R. et F. PINGAUD, *Awélé. Le jeu des semilles africaines*. Paris : Editions Chiron, 1999.

VANDROUX, K., *L'awale*. Dans *Jouet Mag !* **29**, Avril 2003

ZASLAVSKY, C., 1995 *L'Afrique compte ! Nombres, formes, et démarches dans la culture africaine*. Argenteuil : Editions du Choix, 1995.

www.musee-du-jouet.com, le 30/06/2004.

Les photos d'enfants sont extraites de MUÑOS DE LA MATA, N., *Jeux du monde. Leur histoire, leurs règles, comment les construire*. Paris : UNICEF, La Nacelle, 1996 : pages 54-56.

<sup>i</sup> Grand Larousse Universel 1995, page 9474.

<sup>ii</sup> *ibid.*, page 9481.

<sup>iii</sup> Il s'agit notamment de jeux de plateau et de jeux de cartes «occidentaux» qui n'appartiennent pas à la famille des jeux «classiques». Au go, l'avantage (considérable) du trait est compensé par une prime de cinq points attribuée à l'adversaire.

<sup>iv</sup> Il peut s'agir, de pions, de cartes, de nombres de mouvements autorisés...

<sup>v</sup> 4 rangées de cases parallèles

<sup>vi</sup> Chaque joueur se déplace exclusivement dans son territoire.

<sup>vii</sup> On reconnaît une écriture américaine du mot *owari*, variante de *wari*.

<sup>viii</sup> Présentation des jeux de semis lors de l'activité *Le monde en Jeux* à Charleroi (septembre 2005).

<sup>ix</sup> «Jeu de société» est une expression standardisée, mais on ferait mieux de dire «jeu social», c'est-à-dire joué dans un but social. Néanmoins, certains réinterprètent ce terme comme voulant dire «caractéristique de la société» et agissent en. Je pense qu'on peut dire que les jeux de semis sont des jeux de société dans les deux sens du terme, on peut dire en effet que c'est un jeu social qui caractérise la société.