

Jeux africains

Fanorona

Le *fanorona* (à prononcer « fanourne », ou « fanourna ») est un jeu de stratégie par affrontement joué à Madagascar.

La prise des pions adverses est originale et se fait par approche ou par éloignement (élimination de la rangée de pion de laquelle on s'approche ou s'éloigne) .

Son apparition est souvent datée de la fin du XVII^e siècle. On ne sait pas pour autant si ce jeu est né chez les Malgaches ou s'il est arrivé à Madagascar.

Aussi appelé dames malgaches, le *fanorona* serait un descendant des jeux de mancala africains et de *l'alquerque* moyen-oriental.

Pour l'anecdote, lors de l'invasion française de Madagascar en 1885, la reine Ranaivalona III décida de sa stratégie militaire en fonction du résultat d'une partie de *fanorona*. Malheureusement pour elle, l'île tomba aux mains des Français et la reine fut exilée.

Jeu de l'hyène

Ce jeu appartient au patrimoine culturel des musulmans du Soudan. Il nous vient de l'Antiquité et a été découvert par les Européens vers 1920. On pourrait l'apparenter à une sorte de *jeu de l'Oie*. C'est un jeu de hasard raisonné.

On retrouve l'hyène dans de très nombreux contes africains, prenant la place de notre loup. Elle est avide et dangereuse.

Ce jeu nous conte le quotidien d'un village ; il faut que les mères sortent du village, traversent le désert, se rendent au puits, lavent leur linge et reviennent sans être rattrapées par l'hyène mais malheureusement rien n'est gratuit et il faudra payer pour évoluer dans le jeu.

Jeux de semailles

Du II^e au X^e siècles avant notre ère, d'Ethiopie ou de Côte d'Ivoire, si leurs origines restent incertaines, il n'en reste pas moins que les jeux de semailles sont traditionnels et multiples.

Le thème de la terre nourricière est la constante des 200 règles du jeu connues. Les jeux de semailles sont des jeux de paysans qui parlent de la terre, de récoltes et du cycle des saisons.

Le jeu le plus connu est *l'Awalé*. Venu de Côte d'Ivoire, ce jeu est connu dans le monde entier car il fut transporté de continent en continent par les esclaves.

Tous les jeux de semailles sont des jeux de stratégie. Ils se divisent en deux familles :

- les *Wari* (plateaux à deux rangées dont fait partie *l'Awalé*)
- les *Solo* (plateaux à 3 ou 4 rangées dont fait partie le *Mefuhva*)

Lexique des jeux de semailles

Mancala

Désigne le plateau de jeu, constitué de plusieurs rangées de trous.

Wari

Désigne les *mancalas* à 2 rangées de trous (2x6 pour les plus courants). C'est aussi le nom donné à un des jeux de semailles.

Solo

Désigne les *mancalas* à 4 rangées de trous, comme le *Mefuhva*.

Caesalpinia crista

C'est la plante qui donne son nom à *l'Awalé*. En Côte d'Ivoire, on utilise ses graines pour jouer et cet arbuste est nommé « *Awalé* ».

Souvent les différents noms des variantes proviennent du nom africain de la plante dont on utilise la graine.

Semer

Déplacement des pions

Récolter et engranger

Prise des pions adverses. Ces trois actions sont le principe fondamental de tous les jeux de semailles. C'est pourquoi l'origine de ce jeu ne saurait être antérieure à l'apparition de l'agriculture. On retrouve une représentation au Louvre de ce jeu datant de 1700 ans avant notre ère.

Grenier

Ce sont les deux cases placées généralement sur les côtés qui permettent d'engranger les graines gagnées. Il sont facultatifs.

Affamer

Affamer son adversaire, c'est à dire le laisser sans graines, est une action interdite dans la plupart des jeux de *wari*.

Senet

Le *senet* fut le jeu de table le plus pratiqué par les anciens égyptiens. Le *senet* qui signifie « passage » nous est parvenu intact car il était enterré avec les morts. On a répertorié plus de 40 jeux.

Les égyptiens pensaient que les défunts pouvaient y jouer après leur mort. On joue « sa place » dans l'au-delà. Ce jeu, prisé des nobles est souvent pratiqué en couple. Le principe du *senet* est à cheval entre les dames et le jeu de l'oie.

Au dos du *senet* figurait le *jeu des 20 cases* (-1600) originaire de Mésopotamie. Celui-ci ressemble beaucoup au *jeu royal d'Ur*. Contrairement au *senet*, le jeu des 20 cases n'a pas acquis les mêmes significations symboliques ou mythologiques.

Seega

L'origine de ce jeu égyptien est enveloppée de mystère mais tous les experts s'accordent pour dire qu'il est très ancien. Joué à l'origine en Egypte, ce jeu de stratégie est encore pratiqué en Somalie. Comme le *yoté*, il est considéré comme « le jeu du pauvre » : on y jouait sur un damier tracé sur le sable. Il se pourrait que le *seega* soit le descendant de la *pettie* (premier jeu de prise datant de l'Antiquité).

Ce jeu est fondé comme de nombreux jeux stratégiques sur un type d'opération militaire : ici stratégie de la capture. On déplace ses pièces pour en capturer d'autres, il s'agit de faire autant de prisonniers que possible.

Yoté

Ce jeu était réservé aux adultes, aux hommes et souvent même aux chefs. Il donnait et donne encore lieu à des paris.

Il s'agit d'un jeu de stratégie par affrontement qui se joue avec des éléments naturels (bâtons, cailloux) sur des plateaux tracés ou creusés dans le sable.

Le *yoté* est nommé *choko* par les Wolofs gambiens et *tioki* chez les Peuls d'Afrique de l'Ouest.

Ce jeu est si répandu que le verbe « yoter » a été francisé : « on yote un pion de l'adversaire, on en prend un autre comme un bougnat ».

yoter : « prendre »

bougnat : « cadeau, pourboire »