

Retschitzki, J. (2007). Graines, cauris et tabliers. Diversité, origine et traditions dans les jeux de semailles. In U. Schädler (Ed.), *Jeux de l'humanité. 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société* (pp. 42-49). Genève: Slatkine.



GRAINES, CAURIS ET TABLIERS

DIVERSITÉ, ORIGINE ET TRADITIONS DANS LES JEUX DE SEMAILLES

JEAN
RETSCHITZKI

43



es *mancalas*, ou jeux de semailles, constituent une catégorie particulière par opposition à de nombreux autres jeux, au point que certains ont proposé une classification des jeux de plateau en deux catégories, les « mancalas » et les « anti-mancalas ».

Les « mancalas » sont caractérisés par l'usage de pions indifférenciés qui n'appartiennent à aucun des joueurs avant d'être capturés ; seule leur position détermine quel joueur a le droit de les manipuler. Au contraire les « anti-mancalas » (échecs, go, dames) ont un tablier commun, mais des pions différenciés (généralement Blancs et Noirs).

Le jeu se pratique sur un tablier comportant entre 2 et 4 rangées de cases. En général chaque joueur contrôle une partie du tablier (par exemple 1 ou 2 rangées de cases). Un coup consiste à prendre tous les pions d'une case et à les semer dans les cases suivantes en général à raison d'une graine par case, en suivant un cycle déterminé par les règles du jeu. La plupart des *mancalas*, généralement joués par deux joueurs, sont des jeux de stratégie, dans le sens que le hasard n'intervient pas ; seules les décisions des joueurs déterminent l'issue de la partie. C'est pourquoi on les rattache aussi parfois à la catégorie des jeux de calcul.

Les jeux de semailles ont inspiré des mathématiciens, des ethnologues, des sociologues, des pédagogues, des psychologues et même récemment des musiciens.

ORIGINES

Plusieurs auteurs ont pu écrire que les jeux de semailles constituent une énigme du point de vue ethnologique. Bien qu'aujourd'hui les jeux de semailles soient pratiqués sur tous les continents, on considère généralement qu'ils sont d'origine africaine et très anciens (certains parlent de plusieurs millénaires) ; on trouve de nombreux écrits qui prétendent qu'il s'agit des jeux les plus anciens, mais, en raison notamment de la tradition orale qui caractérisait les peuples d'Afrique, les preuves tangibles font défaut.

Une autre théorie parfois avancée est que l'invention de cette catégorie de jeux serait attribuable aux Sumériens, il y a plusieurs millénaires de cela. Selon les auteurs qui défendent cette position, le jeu représentait à l'époque un système de comptabilité ; un côté du tablier indiquait l'argent ou les marchandises reçues, l'autre les ventes ou les paiements.

⇨ Plateau d'*igisoro*,
Ruanda xx^e siècle.
Musée Suisse du Jeu

⇒ Plateau d'awélé,
Afrique de l'ouest
xx^e siècle.
Musée Suisse du Jeu



Un des surnoms des jeux de semailles, le « jeu d'échecs africain », indique bien la conviction la plus répandue, à savoir qu'ils sont d'origine africaine. A noter également qu'une des premières publications les concernant, celle de Stewart Culin, portait le titre *Mancala, le jeu national africain*. On peut noter que ces jeux sont souvent reconnus comme faisant partie de l'héritage culturel africain ; la Loterie Nationale de Côte d'Ivoire a inclus une image d'un tablier d'*Awélé* dans son logo, quand bien même ses activités n'ont rien à voir avec ce type de jeu. De même on a retrouvé des poids à peser l'or représentant un tablier de *mancala* comme celui faisant partie de la riche collection du Musée d'histoire de Berne. L'existence de ces poids pourrait être considérée comme un signe de plus du caractère ancestral des jeux de semailles.

Mais l'origine des *mancalas* n'a pas pu être déterminée avec exactitude. La nature souvent périssable du matériel de jeu, aussi bien pour le tablier (le plus souvent en bois, parfois creusé dans le sol) que pour les pions (graines, coquillages ou cailloux) explique l'absence de trace archéologique permettant de dater la création de cette catégorie de jeux.



⇒ msj_3027

Les vestiges archéologiques attribuables avec certitude à ce type de jeu datent du IV^e siècle. Ils proviennent d'une forteresse romaine à Abu Sha'ar située en Égypte, non loin de la Mer Rouge, où on a trouvé des blocs en pierre avec des rangées de trous, dans le même contexte que des tabliers pour les jeux romains connus comme le *XII Scripta* et les *Latrunculi*. L'opinion que cette classe de jeux a été inventée et diffusée par les Arabes ne peut être exclue, même si l'usage d'un terme arabe, *mancala*, pour les désigner n'a qu'une faible portée pour étayer ce point de vue.

Si les *mancalas* ont un lien évident avec l'Afrique, on les trouve également dans de nombreuses autres régions du monde : outre l'Afrique (sauf le Maghreb), figurent principalement le Moyen Orient, l'Asie du Sud et Centrale (Inde, Indonésie, Malaisie, Philippines, Chine) et des zones d'Amérique qui sont celles où vivent des communautés d'origine africaine (Îles des Caraïbes, Cuba, région de Salvador au Brésil).

La diffusion des différentes variantes des jeux de semailles est souvent attribuée aux déplacements de populations lors de la traite des esclaves. Cette théorie peut être considérée comme assez plausible en considérant les similitudes frappantes entre le *Warri* considéré comme un véritable jeu national à Antigua, dans les Caraïbes, et l'*Awélé* usuel en Afrique de l'Ouest.

VARIANTES

Dans son ouvrage fameux consacré à « une histoire des jeux de plateau autres que les échecs », publié en 1952, Harold Murray a recensé près de 200 variantes des jeux de semailles. La grande diversité des noms désignant ces jeux provient aussi du fait que le jeu porte souvent le nom de la plante dont sont issues les graines servant à pratiquer le jeu ; comme les langues africaines sont très diverses, les dénominations le sont aussi.

Pour s'y retrouver dans cet ensemble complexe, on peut classer les *mancalas* en se basant sur la nature du tablier, et plus précisément sur le nombre de rangées de cases, qui varie entre 2 et 4. Une distinction légèrement différente repose sur les règles du jeu, en considérant le nombre de cycles (trajectoires des graines au cours des semailles) ; ce critère permet de classer les jeux en deux catégories : les *mancalas* caractérisés par un cycle unique (les graines suivent toutes le même parcours, quel que soit le joueur en train de semer les graines) et ceux qui comportent deux cycles distincts (chaque joueur sème les graines dans un sous-ensemble bien défini de cases). Les catégories ainsi distinguées sont les *mancalas* de type *wari* à un cycle et les *mancalas* de type *solo* à deux cycles. La plupart des *waris* se jouent sur un tablier à 2 rangées de cases ; la plupart des *solos* sur un tablier à 4 rangées de cases.

Il est intéressant de relever que la « frontière ludique » entre ces deux catégories de jeux coïncide pratiquement avec la frontière linguistique que les spécialistes ont décrite parmi les langues africaines, sous le nom de « Bantu line ». Les *waris* dominent dans la moitié nord du continent africain, alors qu'au sud les jeux pratiqués sont plutôt des *solos*. À noter que ces derniers semblent une spécificité des pays d'Afrique de l'Est et du Sud ; on en signale rarement ailleurs qu'en Afrique.

L'un des *waris* les plus connus est l'*Awélé* décrit par certains comme le « jeu le plus simple et en même temps le plus intelligent, celui qui ne laisse strictement au-

cune place au hasard ». La similarité des règles pratiquées dans les différents pays d'Afrique de l'Ouest (Côte d'Ivoire, Ghana, Sénégal, Burkina Faso, Togo, etc.) a frappé divers observateurs et permet au voyageur de jouer sans aucune difficulté dès qu'on a précisé qu'il s'agit du « vrai jeu » à 12 cases (2 rangées de 6 cases), et pas d'une des nombreuses variantes en usage. Pour illustrer la diversité des dénominations, indiquons que ce même jeu est connu sous de nombreux noms : *Adji*, *Aji*, *Alé*, *Ouri*, *Oware*, *Wari*, *Warri*, etc.

D'autres jeux de type *wari* sont également bien connus. Le *Songo* est la variante pratiquée au Cameroun et dans les pays limitrophes d'Afrique Centrale, sur un tablier à 2 rangées de 7 cases, dans chacune desquelles on place 5 graines au début du jeu ; contrairement à ce qui se pratique dans de nombreux jeux de type *wari*, dans le *Songo*, les graines sont semées dans le sens des aiguilles d'une montre.

En Inde, on trouve des *waris* qui se pratiquent avec des tabliers similaires à ceux de *l'Awélé* ou du *Songo* ; le nom générique de ces variantes, qui se jouent normalement sur un tablier à 2 rangées de 7 cases, est *Pallankuzhi* et plusieurs variantes ont été décrites : *Pasuppandi*, *Sarippandi*, *Ethirpandi*, *Arispandi*, *Kattupandi*, etc. En Indonésie on joue à une variante de type *wari* qui s'appelle *Congklak* (ou *Conglak*), ce qui dans la langue locale signifie « cauri », nom des coquillages parfois utilisés à la place des graines.

Les principales variantes des jeux de type *solo* sont connues sous les noms de *Bao* et *Omweso*. Là encore la diversité des dénominations est importante : *Bao kiarabu*, *Baré*, *Hawalis*, *Isolo*, *Mwambulula*, *Mweso*, *Nsolo*, *Nchombwa*, *Tchadji*, etc.

Certains ont surnommé *Bao* « le roi des mancalas » en raison de sa complexité et de sa grande difficulté. Il s'agit clairement d'un *solo* qui comprend deux cycles distincts et se joue sur un tablier à 4 rangées de 8 cases. La complexité du *Bao* provient notamment du fait que les graines capturées sont réintroduites et qu'il comporte des semis enchaînés, ce qui rend toute anticipation d'une situation future



⇒ Plateau de *congklak*
 (« cauris »),
Indonésie xx^e siècle.
Musée Suisse du Jeu

très difficile. En raison de ces particularités, le jeu de *Bao* est principalement joué par des joueurs expérimentés faisant partie de clubs.

Omweso est le jeu national de l'Ouganda et il se joue également sur un tablier à 4 rangées de 8 cases. Il est également caractérisé par des semis enchaînés et les mathématiciens ont été intéressés par le fait qu'en appliquant les règles on peut avoir des coups qui ne se terminent jamais, ce qui entraîne l'annulation de la partie.

Les tabliers à 3 rangées de cases sont peu nombreux et soulèvent des questions intéressantes. On a d'abord cru qu'il s'agissait de jeux de type *solo*, mais après qu'un ethnologue a décrit la variante appelée *Selus*, pratiquée en Ethiopie par les Amharas, les spécialistes ont conclu qu'il s'agissait plutôt de *waris*, puisque caractérisés par un cycle unique.



COUTUMES

Il est fréquent que les *mancalas* soient traditionnellement pratiqués par une catégorie de la population. Ainsi en Côte d'Ivoire, *l'Awélé* est un jeu typiquement masculin ; rares sont les femmes qui le pratiquent en public, même si de nos jours elles sont nombreuses à en connaître les règles, voire les tactiques et stratégies. Les jeux de semailles occupent également une place importante en Asie, notamment dans le sous-continent indien ; on peut noter qu'à l'inverse de la tendance dominante en Afrique, il s'agit souvent d'un jeu pratiqué par les femmes, comme c'est clairement le cas dans l'état de Tamilnadu (Inde).

De nombreuses légendes et coutumes ont été rapportées à propos des jeux de semailles. Comme le ~~rapporte~~ Zaslavski, qui désigne le *mancala* « Jeu des rois et des gardiens de troupeaux », il est rare que des femmes et des hommes y jouent ensemble. « En effet la réputation d'un homme qui connaîtrait le ridicule d'être battu par une femme ne s'en relèverait jamais ! Les femmes Gandas, en dehors de la cour, n'étaient pas autorisées à jouer, de peur que leurs récoltes ne se fassent pas. On avertissait les jeunes filles en leur disant que si elles jouaient, leurs seins ne pousseraient pas et qu'aucun homme ne voudrait les épouser ».

Chez les Alladians, peuple vivant dans la région de Jacqueline au sud de la Côte d'Ivoire, il est interdit de jouer après le crépuscule, sous peine de mort, ce privilège étant réservé aux Dieux. Mais lors de la mort d'un chef, le jeu servait à désigner le successeur parmi les prétendants qui y jouaient toute la nuit. Au matin le gagnant était proclamé chef.

En Mauritanie femmes et jeunes filles pratiquaient ce type de jeu durant les heures les plus chaudes et au moment de la première prière du soir ; les jeunes gens ne pouvaient y jouer, du moins entre eux ; ils pouvaient, par contre, le pratiquer avec des jeunes filles, pour les approcher, à condition que la partie ne se déroule pas en public.

Dans de nombreux pays d'Afrique, le jeu est exclusivement réservé au jour et doit être abandonné dès le coucher du soleil. En pays dogon, si un joueur déplace un seul

↑ Plateau de *pallankuli*,
Inde, Kerala, XIX^e siècle.
Musée Suisse du Jeu



↑ Plateau de *Ma Kpon*,
Côte d'Ivoire, ethnies Dan,
XX^e siècle.
Musée Suisse du Jeu

⇒ Plateau de *pallankuli*,
Inde XIX^e siècle.
Musée Suisse du Jeu

pion sur le tablier après le coucher du soleil, il s'expose à voir mourir sa mère, à moins qu'il ne prenne la précaution conjuratoire d'avaler sur le champ un caillou blanc.

Parfois la pratique de l'*Awélé* est associée au deuil ; l'anthropologue américain Melville Herskovits rapporte que les Noirs de la brousse de Surinam l'intègrent intimement à leur rituel de deuil. Ainsi, lorsque survient un décès, le jeu est introduit dans la Maison des Lamentations et pratiqué durant la nuit entière, alors qu'en temps normal il est rigoureusement interdit de s'y livrer après le coucher du soleil. C'est qu'il s'agit cette fois de distraire l'âme du mort dont la dépouille gît à proximité dans l'attente des funérailles. Cette âme, en effet, livrée au désœuvrement et à l'ennui risquerait de prendre possession d'un vivant et de l'envoûter.

MATÉRIEL

Les *mancalas* ne nécessitent pas un matériel coûteux ; ils peuvent se jouer en creusant des trous dans le sol avec des matériaux trouvés sur place (cailloux, par exemple) ; c'est ce que faisaient couramment des enfants à qui leurs parents interdisaient la pratique du jeu pour leur éviter de devenir paresseux, selon le témoignage du vainqueur d'un tournoi national ivoirien au début des années 80. Les enfants ne pouvaient donc jouer qu'en cachette et avec des moyens rudimentaires. Cette manière de faire est également usuelle en Indonésie où les enfants pratiquent le *Congklak* (une variante de type *wari* avec semis enchaînés) en creusant des trous dans le sol. Un ouvrage patronné par l'UNICEF propose au lecteur de construire lui-même son tablier avec de l'argile. On peut remarquer à ce propos que des tabliers en céramique décorés de couleurs vives sont fréquents au Nigeria. Mais le matériau le plus utilisé pour la confection des tabliers est sans conteste le bois ; les tabliers de *mancala* sont aussi parfois de véritables oeuvres d'art ; ils sont le plus souvent sculptés dans des bois nobles comme l'ébène. On trouve également des tabliers faits d'un mélange de bois et de marbre.

Comme le jeu se pratique en général près du sol, les joueurs étant assis sur des tabourets de petite taille, les tabliers sont soit relativement plats pour être posés sur un support, soit sont munis de pieds permettant de les surélever pour permettre un geste plus harmonieux et confortable. On a vu apparaître plus récemment sur les marchés des tabliers pliables et aisément portables, notamment à l'intention des touristes et des personnes souhaitant s'initier au jeu.

Les tabliers de *mancala* sont parfois très joliment décorés ; le plus souvent leur forme même fait référence au règne animal, comme le tablier en forme de lézard récemment acquis





⇨ Plateau de *pallankuli*,
Inde XIX^e siècle.
Musée Suisse du Jeu

par le Musée Suisse du Jeu et provenant d'Indonésie. On peut noter qu'il est de plus décoré avec d'autres motifs relatifs au monde animal (oiseau notamment).

Si le lexique du jeu emprunte principalement à l'agriculture et à la nourriture (semences, récolter, manger, grenier, etc.), les décorations représentent souvent des animaux ou des êtres humains ; on trouve des tabliers en forme de poisson ou de crocodile, ou d'autres dont les pieds sont en forme d'éléphants, de personnages ou d'oiseaux ; parfois des parties animales sont ajoutées, par exemple des têtes de dragon.

En ce qui concerne les pions, les jeux de semences sont joués le plus fréquemment avec des graines qu'on trouve sur un arbuste de la famille des Falbacées (fèves, petits pois) qui se nomme *Caesalpinia bonduc* ou *Caesalpinia crista*. Elles ont en moyenne un diamètre d'environ 1,5 cm. Avec les tabliers de petite taille, il est toutefois préférable de choisir les plus petites d'entre elles.

Dans certaines régions, les graines sont remplacées par des cauris, petits coquillages importés des Îles Maldives, qui, dans certaines tribus d'Afrique, servaient de monnaie. Ils continuent aujourd'hui à être utilisés comme objets de divination et sont parfois utilisés pour la confection d'instruments de musique ou de parures lors des cérémonies. En Inde, aussi, les cauris sont utilisés le plus souvent, ainsi que des graines Olinda.

Mais on peut aussi utiliser des pois chiches, des perles, des billes, voire des cailloux, des noisettes, etc., ou confectionner soi-même des pions dont la principale caractéristique doit être de pouvoir être aisément comptés et manipulés.

On s'accorde à reconnaître que les principales qualités dont il faut faire preuve pour être (ou devenir) un bon joueur sont la concentration, une bonne connaissance de certaines situations particulières (par exemple lors des fins de partie), la capacité de raisonner et d'anticiper les prochains coups. Les bons joueurs s'efforcent aussi de soigner la beauté du geste, ce qui suppose une bonne organisation de l'espace, mais aussi un minimum d'habileté.