

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## Un jeu de société enfin inscrit au patrimoine culturel immatériel de l'humanité

Nos meilleurs jeux 2021... le cas des mancalas, un monde à (re)découvrir !



*La pierre dite du « Toguz kumalak », Kazakhstan (env. 1500 © photo Maksat Shotaev, 2006) et une démonstration sur jeu surdimensionné à l'occasion des championnats du monde à Astana (© [www.photoebay.com/itm/TOGYZ-KUMALAK-POPULAR-KAZAKH-GAME-/223581660395](http://www.photoebay.com/itm/TOGYZ-KUMALAK-POPULAR-KAZAKH-GAME-/223581660395))*

Les mancalas constituent une grande famille de jeux traditionnels riche et diversifiée qui propose de semer puis de récolter plus de graines que son adversaire. Ils se pratiquent à deux même si dans certaines parties du monde, les spectateurs peuvent être nombreux à commenter la partie en cours comme ici au Bénin (© Photo merci à Dominique Darbois, 2005)



Quelques règles de solitaires<sup>1</sup> et jeux à trois joueurs ou plus<sup>2</sup> sont néanmoins attestées...



---

<sup>1</sup> Ce rare mancala solitaire a une seule rangée est le Tchauka Ruma pratiqué au Bengale (©Photo VLG). Juliette Raabe (2006) cite également un autre « casse-tête » de patience solitaire : le Ise-Ozin-egbe joué au Nigéria. Citons le Rajapandi et le Tchaichipandi, 2 des 9 formes de Pallankuzhi pratiquées au Tamil nadu au début du 21<sup>e</sup> siècle (Balambal 2006, Ramasubramaniam, 2015) et le Raja Pasa Mandiri au Sri Lanka (de Voogt, 2000).

---

Depuis 2010, on considère de plus en plus que la pratique de jeux à règles fait partie du processus d'homínisation menant à notre espèce, l'homo sapiens<sup>2</sup>. L'homme y jouerait depuis qu'il est homme (il y a environs 200 000 ans).

Au-delà de jeux d'adresse tels les osselets<sup>3</sup>, des jeux purement intellectuels sont pratiqués à même le sol et ne laissent aucune trace à l'époque des chasseurs-cueilleurs nomades. Dès les premiers temps de la sédentarisation (avant même les premières poteries), apparaissent des tabliers de jeux gravés dans la pierre.

Les plus anciens furent logiquement retrouvés au Moyen-Orient, dans le fameux Croissant fertile: en Jordanie en Syrie et en Irak. Il datent d'il y a 9000 ans ! S'il s'agit bien de jeux (difficile à prouver en l'absence de règles) ce sont bien des « mancalas »...



*Pierre trouvée à Aïn-Ghazal (Banlieue d'Amman, Jordanie, 7e millénaire avant J-C).*

*Elle est exposée à l'université de Yarmouk à Irbid*

Enfin, ce 17 décembre 2020, un jeu cognitif (non essentiellement moteur) a été officiellement inscrit au patrimoine culturel immatériel de l'humanité. Le comité de l'UNESCO pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel semble ainsi nous présenter ses meilleurs jeux pour l'année nouvelle mais l'information est hélas passée inaperçue, plus sédentaire que jamais, l'humanité ayant plutôt tendance à jouer au con

---

<sup>2</sup> S'inspirant d'un exposé de David Parlett, dans le catalogue d'une exposition au musée de Cluny faisant le point sur l'histoire sur les jeux, Irving Finkel, conservateur adjoint au British Museum, conclut : « Les plateaux en pierre du Néolithique découverts au Proche Orient constituent les premières preuves non pas de l'existence des jeux de plateau, mais de l'existence des plateaux de jeu. Les jeux traditionnels ont été pratiqués depuis des temps immémoriaux et dans le monde entier dans des trous creusés dans le sol ou sur des quadrillages dessinés à même le sol, avec, en guise de pièces de jeu, des graines, des pierres ou des boules de bouse de bovin. ». David Parlett est l'auteur du mythique « Lièvre et tortue », le premier jeu sacré « Spiel des Jahres » en Allemagne en 1979 et de divers ouvrages sur les jeux. J'ai pu assister à sa marquante intervention sur l'origine des jeux intitulée « Retour à la case départ » faite au Colloque Board Games Studies au vlaamspellenarchief de Bruges en 2011. Le texte est disponible (en anglais) en ligne sur : [www.davidparlett.co.uk/gamester/backto.html](http://www.davidparlett.co.uk/gamester/backto.html)

<sup>3</sup> Cf notre article « Jeux et matérialité : osselets et mancalas... un patrimoine matériel et immatériel à transmettre [www.ludobel.be/2016/12/31/meilleurs-jeux-a-tous-pour-lannee-nouvelle/](http://www.ludobel.be/2016/12/31/meilleurs-jeux-a-tous-pour-lannee-nouvelle/) mis en ligne le 31/12/2016.

finement ces derniers temps. L'esprit constamment en veille, François Haffner n'a cependant pas été pris en défaut. Je le remercie de m'avoir suggéré la rédaction de cet article de nouvel an.

L'événement est moins anodin qu'il n'y paraît et la portée symbolique de la décision onusienne<sup>4</sup> en tout cas bien réelle, car aucun jeu cognitif qui plus est déterminé de réflexion pure n'était inscrit au patrimoine mondial jusqu'ici.

La liste des lauréats et leurs présentations de candidature sont consultables en ligne.<sup>5</sup>

De quel jeu s'agit-il ? « Un jeu d'intelligence et de stratégie : Togyzqumalaq, Togyz Korgool, Mangala/Görçürme », mentionne la liste de l'UNESCO.



« Toguz kumalak » (ci-dessus © photo VLG-Lenoir) et « Toguz korgool » (ci-dessous © photos Commission nationale de la République kirghize, l'UNESCO, 2017) sont les noms kazakh et kirghize d'un mancala<sup>6</sup> original à deux rangées de 9 (toguz) trous pratiqué en Asie centrale.

---

<sup>4</sup> L'U.N. E. S.C.O. alias « United Nations Educationnal, Science and Culture Organisation » est située à Paris mais est associée à l'Organisation de Nations Unies au même titre que l'U.N.I.C.E.F. depuis leurs créations concomitantes en 1945.

<sup>5</sup> Les premières reconnaissances de l'UNESCO concernaient des sports et jeux d'adresse traditionnels : [www.ich.unesco.org/fr/listes?country=00024&multinational=3&display1=inscriptionID](http://www.ich.unesco.org/fr/listes?country=00024&multinational=3&display1=inscriptionID) :

jeux de billard et de lancer flamands en 2011, osselets mongols puis kazakhs (2014 et 2017) auxquels nous avons consacré un article précédemment (cf. op.cit. sitographie VAN LANGENDONCKT, 31/12/2016)

<sup>6</sup> Comme la photo peut le suggérer, «mancala» vient de l'arabe «nagala» ou «naqala» qui signifie «bouger»! Il est intéressant de constater que les mancalas sont des jeux cognitifs dont la symbolique est le mouvement.



« Mangala » ou « mangola » est le nom générique proche de l'arabe « nagala » (bouger) attribué à un ensemble de jeux de mancalas (même étymologie) pratiqués en Turquie parfois au moins depuis le 16<sup>e</sup> siècle.

Enfin « Köçürme » serait la plus ancienne mention turque de ce type de jeu<sup>7</sup>.

Parmi de nombreuses appellations plus ou moins locales subsistantes<sup>8</sup> figurent toujours le nom arabe « mankala » mais aussi le mot “kümelek”. Comme « kumalak » au Kazakhstan ou « korgool » au Kighizistan, il signifie « crotte de moutons » et renvoie au matériau originel du jeu joué à même la terre par les éleveurs turcophones<sup>10</sup>.

La plupart se jouent sur un tablier assez classique à deux rangées de 6 trous, même si des versions à 3 et 9 trous existent comme l'illustre la couverture du livre ci-dessous (2016)...



<sup>7</sup> Elle daterait du « Divan-ü Lügati't Türk », le compendium de langues turques rédigé entre 1072 et 1074, légèrement postérieure à la première mention arabe, « Mankala », dans le manuscrit « Kitab al Arhani » (le livre des songes) datant du 10<sup>e</sup> siècle (Reysset, 1990).

<sup>8</sup> Entre autres “Dokuz Kuyu”, “Kuyulama”, “Yalak”, “Dokuz Taş”, “Emme”, “Kale”, “Kortik”, “Çakıldak”, “Çukur”, “ Göcek”, “Emen”, “Mele”, “Hane”, “Kuyucuk Taşı”, “Göçme”, “Altiev”, “Mereköçtü”. <sup>10</sup> En Asie centrale le « kumalak » désigne encore un art divinatoire basé sur le même matériau.



(cf. ci-dessus © photo [www.worldethnosport.org/etnosporlar/mangala-sports](http://www.worldethnosport.org/etnosporlar/mangala-sports))

Certains jeux sont en bois avec des « graines » en perles de verre ou des coquillages cauris, mais la plupart des versions modernes de Mangala comme de Toguz kumalak/korgool sont hélas aujourd’hui beaucoup moins esthétiques : intégralement conçus industriellement en plastique.

## Différentes règles du jeu Mangala et avènement actuel du Toguz kumalak/ korgool

Contrairement aux règles de Toguz kumalak/korgool largement uniformisées dès 1949<sup>9</sup>, diverses règles de Mangala circulent toujours en Turquie et ailleurs<sup>10</sup> malgré une institutionnalisation récente.

La règle désormais enseignée dans les écoles et pratiquée en compétitions semble différente de celle du jeu historique classique qui porte le même nom. Très en vogue aux 17<sup>e</sup> et 18<sup>e</sup> siècles, ce dernier est aujourd’hui moins pratiqué. Sa règle figure en annexe 2.

---

<sup>9</sup> Demeurent le « Bestemshe » (7) et le « Kozdatu » (5) Kumalak, respectivement avec 2X5 trous et 5 billes par trou et 2X7 trous et 7 billes par trous. Ils sont joués par les enfants kazakhs avant de passer au Togyz (9) kumalak proprement dit ( Тоғызқұмалақ Togyzqumalaq [www.slideplayer.com/slide/1680618/](http://www.slideplayer.com/slide/1680618/) )

<sup>10</sup> Que ce soit sous le nom Mangala ou non. Sur le site [www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala\\_II](http://www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala_II) , l’un des plus documentés sur les mancalas, le chercheur et joueur allemand Ralf Gering fait l’hypothèse d’une influence du Mangala turc classique sur des jeux de mancala pratiqués en Palestine, en Grèce, en Bosnie et peut-être aussi le Bohnenspiel Est-allemand et balte aux règles proches bien que supposé d’origine perse. La règle du Mangala classique reprise par Gering est reproduite en fin d’annexe 2. Il mentionne également une autre souche proche des jeux pratiqués en Syrie ; enfin le même site signale encore une autre règle d’un jeu de Mangala pratiqué par les bédouins du Soudan et du Sud de l’Egypte.

La règle qui accompagne le renouveau actuel est reconnue et encouragée par la « World Ethnosport Confederation » instituée à Istanbul en 2015. La formulation sur le site <https://worldethnosport.org/> est cependant très partielle, mais plusieurs capsules vidéo en ligne<sup>11</sup> permettent de la compléter :

#### REGLES COURANTES DE MANGALA TURC

*Au départ, chacun des deux joueurs a 6 trous devant lui comportant 4 graines et une case vide nommée*

*« trésor » à sa droite. Le premier joueur est tiré au sort.*

*Il vide un de ses 6 trous et égraine son contenu dans le sens anti-horlogique en déposant la première graine dans le trou de départ (NB : s'il n'y en avait qu'une elle se retrouve néanmoins dans le trou ou le trésor adjacent).*

*Si la dernière graine aboutit dans son trésor, il peut rejouer.*

*Si sa dernière graine aboutit dans un trou de l'adversaire comportant ainsi un nombre pair de graines, il les capture et les place dans son trésor. Et c'est à l'adversaire à jouer.*

*Si sa dernière graine aboutit dans un de ses trous, que le trou adverse contigu n'est pas vide mais bien tous les trous suivants de son côté, il capture toutes les graines situées dans ce trou adverse ainsi que toutes celles situées dans le sien. Il les place dans son trésor et c'est à l'adversaire à jouer.*

*Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les 12 trous soient vides. A ce moment, le joueur qui a le plus de graines dans son trésor remporte la partie. Si chacun en a 24, il y a match nul.*

*En cours de partie, si un joueur n'a plus aucune graine à son tour, il gagne toutes les graines adverses et les place dans son trésor, ce qui provoque un décompte final anticipé<sup>14</sup>.*

**Les Mangalas turcs à 2 rangées de 6 trous, 2 réservoirs et 24 pierres permettent également de jouer la règle de mancala la plus connue en Europe occidentale et probablement encore la plus jouée dans le monde.**

**Awélé, Awalé, Wari ou Oware, on la rencontre sous ces noms dans plusieurs pays d'Afrique de l'Ouest mais également des îles atlantiques et d'Amérique du Sud<sup>12</sup> (de Voogt, 1999). L'ONG « Oware Society » (OWS) l'utilise pour ses tournois internationaux<sup>13</sup>. L'association d'Awalé de la région PACA a créé une clé dichotomique qui permet d'en apprendre la règle tout en jouant : [www.sites.google.com/view/lawale-en-paca/1-le-jeu/explications/1-pas-%C3%A0-pas](http://www.sites.google.com/view/lawale-en-paca/1-le-jeu/explications/1-pas-%C3%A0-pas)**

**Mais pour certains des meilleurs joueurs européens tels l'allemand Ralf Gering<sup>14</sup> ou le catalan Viktor Bautista i Roca<sup>15</sup>, plus que les Mangala ou l'Awélé/Oware, c'est le jeu Toguz kumalak/korgool qui fait figure de mancala le plus subtil du moins parmi la famille majoritaire des waris (jeux à deux rangées de trous). Son intérêt stratégique particulier et original provient de la possibilité de gagner un trou d'accumulation en cours de partie**

<sup>11</sup> Entre autres cette partie commentée en anglais: [www.youtube.com/watch?v=vwybF1k\\_PK8](https://www.youtube.com/watch?v=vwybF1k_PK8)

<sup>12</sup> Principalement le Ghana, la Côte d'Ivoire, le Nigéria, le Cap vert, la Barbade, Antigua, le Brésil et la Guyane.

<sup>13</sup> A commencer par le Mind Sport Olympiad chaque été à Londres. [www.oware.org/events.asp](http://www.oware.org/events.asp)

<sup>14</sup> [www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala\\_II](http://www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala_II) ,

<sup>15</sup> [www.slideplayer.com/slide/1680618/](http://www.slideplayer.com/slide/1680618/)

**La règle du Toguz kumalak figure en annexe de cet article et dans la présentation « slideplayer » de Viktor<sup>16</sup>.**

**Selon eux, en Turquie, l'intéressant jeu de « Piç »<sup>17</sup> encore pratiqué dans le village anatolien d'Oguzkent près de Erzurum présente les mêmes caractéristiques et pourrait bien être son ancêtre<sup>18</sup>. Des populations turques d'Asie centrale auraient emmené ce jeu lors de leur exode vers le plateau d'Anatolie au 12<sup>e</sup> siècle.**

**La pratique du jeu se serait maintenue puis développée en Asie centrale ultérieurement sur des tabliers de 9 trous et 9 pierres, le chiffre 9 (toguz) portant bonheur dans ces régions. L'ancienne pierre kazakhe dite du « Toguz kumalak » datant de 1500 environs présenterait d'ailleurs 2 rangées de 6 trous et non 9.**

**Enfin, Ralf Gering et Viktor Bautista i Roca témoignent de l'institutionnalisation du Toguz kumalak/ korgool au milieu du 20<sup>e</sup> siècle et son internationalisation galopante ces quinze dernières années<sup>19</sup>... y compris l'organisation de championnats du Monde et d'Europe depuis 2010-2011 dont les dernières éditions ont eu lieu respectivement en Turquie en 2019) et... en France (2018) ! De nombreux autres tournois sont désormais implantés un peu partout <sup>20</sup>...**

---

<sup>16</sup> Viktor précise que Le Congklak indonésien et le Kalaha joué sur le continent américain proposent des trous d'accumulation similaires, mais ils sont prédéterminés en début de partie.

<sup>17</sup> qui signifie « bâtard » ou « enfant illégitime ». Le jeu a été analysé en 1979 par Metin Arn, un ethnologue turc

<sup>18</sup> Viktor Bautista i Roca cite également certaines similarités au Adji-boto (Surinam, Herskovits 1929, 1932) et à 3 jeux apparentés : le Tihbat (Maroc, Kinast 2007), le Um dyar (Sahara occidentale, Mauritanie, Béart 1955, Pinto Cebrián 1999) et le Zacoc / Hefari (Maroc, Bautista i Roca).

<sup>19</sup> Entre bien d'autres, le site [www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala\\_II](http://www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala_II) , reprend notamment les informations suivantes :

- 1936: Le premier livre sur le Toguz Kumalak est publié à Almaty (République Kazakhe membre de l'U.R.S.S.). Un premier tournoi y est organisé en 1948.

<sup>20</sup> D'abord en Asie : en Chine, en Mongolie, au Pakistan et en Ouzbékistan, ainsi qu'en Russie (République de l'Altaï, Omsk, Iakoutsk, Tatarstan). En Europe, des tournois sont organisés chaque année en République tchèque (Pardubice, Praha), en France (Cannes), en Allemagne (Schweinfurt), en Pologne (Poznań), en Suisse (Fribourg) et en Turquie (Istanbul). Des tournois plus modestes ont également eu lieu en Angleterre, en Lituanie, en Macédoine du Nord, en Roumanie, au Portugal, en Espagne et même en Amérique du Sud (à Cali en Colombie en 2019).



*Viktor Bautista i Roca (à droite) lors d'un tournoi en Tchéquie*  
(Photo © article rédigé par Viktor [www.fr.wikipedia.org/wiki/Toguz\\_Korgool](http://www.fr.wikipedia.org/wiki/Toguz_Korgool) )

**Depuis leur création en 2014, le Toguz kumalak/korgool est en outre l'une des disciplines des Jeux Mondiaux Nomades, organisés à Cholpon-Ata (Kirghizistan) puis en 2019, près de Riyad (Arabie Saoudite). L'édition 2020 devait se dérouler en Turquie ; elle est reportée à septembre prochain.**

**Enfin et surtout, des logiciels de Toguz kumalak/korgool existent depuis 2002 et sont efficaces depuis 2011<sup>21</sup>. Le succès du jeu est particulièrement spectaculaire sur certains sites de jeu en ligne<sup>22</sup>. Le Toguz kumalak/ korgool fut en 2020 le jeu le plus joué sur certains d'entre eux et on ne compte plus les téléchargements d'applications<sup>23</sup>. A ce rythme nul doute qu'il pourrait éclipser rapidement l'Awélé/Oware dans les années à venir. Doit-il ce succès à ses qualités intrinsèques ou aux soutiens très investis des états Kazakhs et Kirghize voire de la Turquie ? Assurément les unes comme les autres...**

- 
- 1949: Les règles sont unifiées. Avant cela, de nombreuses variantes existaient. Le premier Championnat national officiel du Kazakhstan a eu lieu en 1974.
  - 2003 et 2004 : Création des Fédération Kirghize puis Kazakhe Toguz Korgool/ Kumalak.
  - 2006 : Le premier tournoi en dehors de l'Asie centrale a eu lieu au Mind Sport Olympiad à Londres. De nombreux autres tournois ont suivi en Europe principalement en République tchèque (Prague), en Allemagne (Augsbourg, Schweinfurt), en Pologne (Poznań) et en Turquie (Istanbul).
  - 2008 : Fondation de la Fédération Mondiale Toguz Kumalak et premier Championnat du Monde a eu lieu à Astana (aujourd'hui: Nur Sultan), Kazakhstan en 2010, avec 14 nations participantes (NB : République tchèque (2012), au Kazakhstan (2015 et 2017) et en Turquie (2019))
  - 2011: Premier Championnat d'Europe à Pardubice (République tchèque). D'autres CE ont suivi en République tchèque (2014), en Allemagne (2016) et en France (2018)

---

<sup>21</sup> Ce site fournit un programme d'intelligence artificielle redoutable :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yernar.mastertk>

<sup>22</sup> La première mise en ligne est celle de l'ig Game Center. Elle date du 16 septembre 2009

<sup>23</sup> Google Play Y. Shambayev : [www.play.google.com/store/apps/details?id=com.yernar.mastertk](http://www.play.google.com/store/apps/details?id=com.yernar.mastertk)

## **Les premières « machines à calculer » : les propriétés mathématiques et le potentiel pédagogique naturels des mancalas**

La triple candidature Kazakhe-Kirghize-Turque à l'UNESCO insistait notamment à juste titre sur le pouvoir éducatif et les propriétés mathématiques de leurs jeux de mancalas. Donner un cours de math et ou de sciences sur base de ces jeux est considéré comme normal dans toutes les écoles d'Asie centrale et de même plus récemment en Turquie.

En Europe, rien de tout cela et pour cause : ces jeux demeurent quasiment inconnus. Il y aurait là pourtant de quoi revisiter voire dépoussiérer nos pratiques de classe restées fort traditionnelles jusqu'il y a peu. Depuis quelques années, les pédagogies actives et, entre autres, la ludopédagogie ont cependant gagné du terrain. Suite à la déclaration du Parlement européen du 15 mars 2012<sup>24</sup>, une brèche a été ouverte grâce à l'entrée du jeu d'échecs progressivement dans les classes primaires de divers pays de l'Union, notamment en Belgique francophone (une heure par semaine), en Espagne et en Allemagne et non plus uniquement comme activité de midi.

Arithmétique et calcul mental, « modulo », estimations visuelles, tactiles et auditives, mémoire et conservation des volumes, poids et mesures,..., les mancalas apportent de nombreuses applications concrètes supplémentaires par rapport aux échecs, sans compter l'exceptionnelle ouverture sur le monde et les cultures étrangères et les liens interdisciplinaires qu'ils suscitent avec les cours d'éveil géographique, historique etc...

Mais, surtout, leur utilisation en contexte scolaire tombe sous le sens pour une raison pratique... Probablement nés dans les premières sociétés de troc, les mancalas seraient nos premières machines à calculer (avant même les bouliers-compteurs) : la fonction d'abaque aurait précédé la fonction ludique (Lhote, 1996 ; Raabe, 2006).

Du point de vue théorique certaines sources pointues existent, mais les aspects didactiques font souvent défaut. De plus, les écrits en Français sont encore moins nombreux que ceux en langues turques et arabes. Au-delà de ce que l'on peut trouver en ligne, citons : « les jeux de calcul africains » (Mbarga Owona, 2006), « les mathématiques naturelles » (Chemillier, 2007) et les vieux classiques « Wari et solo, le jeu de calcul africain » (Deledicq & Popova, 1977), « jeux de calcul mongols » (Popova, 1976) et « exploitation didactique du wari » (Deledicq & Deshayes, 1983). En anglais, nous conseillons « Mancalas games Topics in Mathematics and Artificial Intelligence » (Donkers, Uiterwijk & de Voogt, 2002) et « Moves in Mind. The Psychology of Board Games » (de Voogt, Gobet & Retschitzki, 2004).

Pour les aspects culturels, le vivier des mancalas considérés dans leur ensemble paraît quasi inépuisable et va en tout cas bien au-delà de ce que le Toguz kumalak/korgool et/ou le Mangala peuvent offrir. Il s'agit d'un univers qui touche de fait au patrimoine de l'ensemble de l'humanité.

---

<sup>24</sup> [www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-7-2012-0097\\_FR.html](http://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-7-2012-0097_FR.html)

## L'arbre qui cache la forêt...

Dans l'univers riche, complexe et fascinant des mancalas, plus encore que les premiers chercheurs<sup>25</sup> ou l'essai de synthèse de Reyssset et Pingaud (1995), nos meilleurs guides actuels sont une poignée de belles personnes à la fois sympathiques, intéressantes et passionnées ; des globetrotters européens ouverts sur le monde : esprits curieux et aventuriers, excellents joueurs et chercheurs amateurs éclairés<sup>26</sup>.

Chacun à sa façon nous rappelle qu'il existait plus de 300 règles attestées de mancalas dans le monde à la fin du 20<sup>e</sup> siècle. Leurs richesses tant stratégique que symbolique mériteraient autant d'études spécifiques.

### ... Culture et ludodiversité des mancalas



Située au carrefour des waris et solos<sup>27</sup>, la corne de l'Afrique est particulièrement riche en forme originales de mancalas. Les Bao (au-dessus) et autres solos en tous genres y côtoient des waris atypiques comme ce Becchi à deux rangées de 4 trous (jeu du dessous ci-dessus) (© photo VLG), ou le Gabata d'Ethiopie et d'Erythrée à 3 rangées.

---

<sup>25</sup> Culin puis Murray, Béart, Bell, Deledicq et Popova, Townshend...

<sup>26</sup> On ne remerciera jamais assez la française Juliette Raabe et le suisse Jean Retschitzki, ethnologues amateurs, bourlingueurs en Afrique ; Glenda Trew, londonienne aux origines ghanéenne et jamaïcaine fondatrice de la Oware Society (OWS [www.oware.org](http://www.oware.org)), Alex de Voogt néerlandais émigré aux Etats-Unis auteur d'une thèse sur le Bao et cofondateur des colloques Board Game Studies [www.bgsparis2020.com](http://www.bgsparis2020.com), Xavier Blanvillain ludophile et meilleur joueur français d'Awélé émigré aux Pays-Bas, l'allemand Ralf Gering et son incroyable site [www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala\\_II](http://www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala_II), et enfin l'inénarrable andorran-catalan Viktor Bautista i Roca, sans doute le meilleur joueur occidental de mancalas par ailleurs auteur de jeux contemporains [www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/8037/viktor-bautista-i-roca/linkeditems/boardgamedesigner](http://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/8037/viktor-bautista-i-roca/linkeditems/boardgamedesigner). Les rencontrer via leurs travaux ou mieux, en chair et en os à l'occasion du Festival International des Jeux de Cannes ou des colloques Board Games Studies, procure immanquablement un immense plaisir.

<sup>27</sup> Mancalas respectivement à deux et quatre rangées de trous.

**Les jeux sont des miroirs d'hommes en un temps et un lieu déterminé. Les portées symboliques des jeux traditionnels sont des indices de leur importance pour les peuples qui les pratiquent. Elles se perdent cependant parfois dans la nuit des temps ou connaissent des périodes de pratiques profanes avant d'être réinvesties de significations sacrées (Béart, 1955)**

**Des Dogons du Mali (Griaule, 1938) aux Masaïs du Kenya, les mancalas sont au cœur des mythes fondateurs de quelques-unes des cultures africaines aux identités les plus fortes.**



(© photo Grund, Unicef, 1976, pp.18-19 )

Pour les éleveurs masais du Kenya, le wari fut inventé par le fils du premier homme...

**Dès 1972 dans une intéressante analyse ethnographique, Juliette Raabe dresse un tableau comparatif de 33 mancalas africains, moyen-orientaux, asiatiques et américains. Il illustre leur caractère protéiforme qui incarne la ludodiversité...**

**Comme déjà évoqué, le nombre de rangées va de une à quatre. Les waris (2 rangées) étant largement les plus répandus excepté en Afrique centrale et méridionale où règnent les solos à 4 rangées. Quant au nombre de trous il est souvent de 6 en Afrique et au Moyen orient, de 7 en Asie du Sud-Est et de 9 en Asie Centrale. Mais, particulièrement en Afrique, tout se rencontre : de 3 au Soudan jusqu'à 28 en Afrique du Sud (11 ci-dessus au Kenya).**

**Les matériaux dépendent partout des ressources locales. Le fruit vert de l'arbuste *Caesalpinia crista* est utilisée un peu partout en Afrique subsaharienne, des noix de Galle à Madagascar, de simples cailloux en Syrie ou au Soudan, des crottes de brebis séchées chez les pasteurs nomades peuls, hottentots, kazakhs, kirghizes ou mongols ; en Asie du**

**Sud-Est, des gaines de Tamarin ou d'Olinda ou des coquillages le plus souvent de type cauris sur les bords de l'Océan indien<sup>28</sup>**



**Pallankhuzis du Tamil Nadu et du Sri Lanka (© Photo VLG 2015)**

**Les interdits et aspects rituels sont nombreux et diversifiés. Quelques usages dominent partout : le semi selon le sens anti-horlogique est souvent imposé. Charles Béart (1955) y voit un sens cosmogonique.**

**D'autres caractéristiques semblent continentales : contrairement à ce que l'on observe en Asie, en Afrique, les cases de récolte des graines sont inexistantes ou peu utilisées.**

**Au Maghreb, dans la péninsule arabe et dans le Sud-Est asiatique, les mancalas sont presque exclusivement réservés aux femmes ou aux enfants. Dans le reste du Moyen-Orient et en Asie centrale, les pratiques deviendraient mixtes et intergénérationnelles, un bon point pour le Toguz kumalak/korgool et les Mangalas turcs même si les pratiques adultes masculines demeurent largement majoritaires dans les lieux publics. Enfin, parmi les populations d'Afrique subsaharienne, des Caraïbes et d'Amérique, ce sont officiellement essentiellement les hommes qui jouent aux mancalas.**

**Dans ces mêmes régions on n'y joue pas après le coucher du soleil car le jeu appartient alors aux dieux et aux esprits. Par contre, on tient compagnie à l'âme du défunt en y jouant la veille de ses funérailles notamment dans les Caraïbes et au Surinam (de Voogt, 2018).**

---

<sup>28</sup> Notamment dans le Sud de l'Inde, au Sri Lanka, en Indonésie, à Brunei, en Malaisie et aux Philippines, c'est le lien avec la mer plus qu'avec la terre qui est consacré. Les Pallankulis, Dakons et autres Congklaks ont souvent une forme de barque ou de poisson et de petits coquillages (cauris) sont souvent utilisés en guise de pierres ou de graines.

---

La plupart des pratiques sont populaires, mais dans certaines ethnies ou régions, le jeu est au contraire l'apanage des chefs ou de l'aristocratie. Ainsi, en Côte d'Ivoire, on peut y jouer la nuit lorsqu'il s'agit de mettre en concurrence les prétendants en vue de choisir un nouveau chef (Raabe, 1972).

La diversité des usages apparaît dès les plus anciennes représentations africaines et asiatiques de joueurs de mancalas : ci-dessous la sculpture d'un chef Bolongoro en Afrique centrale (© Photo Raabe, 1972)...et la peinture d'un café turc (© Photo [www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala\\_II](http://www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala_II)), Elles datent toutes deux du 16<sup>e</sup> siècle...



Parmi mille et une occasions de jeu rituel, citons au Mali, les jeunes hommes récemment circoncis et au Bénin, les femmes enceintes autorisées à jouer.

En Inde et en Asie du Sud-Est, les pratiques ont longtemps paru plus uniformes parce qu'elles étaient moins étudiées. Nous savons aujourd'hui que les femmes tamils jouent 9 règles différentes de Pallankhuzi pour le seul Tamil nadu (Balambal, 2002). Certaines seulement pour fêter le jour de naissance de Bouddha, d'autres par pur délasserment.

Dans l'Océan indien, le Congklak d'Indonésie se retrouve aux Philippines sous le nom Sunka, joué de la même façon. Sous le nom Ohvalhu, c'est également le cas aux Maldives, pourtant sans contact depuis le 13<sup>e</sup> siècle. Mais de nombreuses variantes sont également jouées (de Voogt, 1999).

## Parmi les solos, le Bao

Parmi les nombreux jeux de type solo que l'on trouve essentiellement en Afrique orientale, insulaire et méridionale<sup>29</sup>, Alex de Voogt a attiré l'attention sur l'intérêt et le prestige particuliers du Bao, reconnaissable aux deux trous centraux de forme carrée



(cf. exemplaire en bois d'ébène à l'avant-plan © photo VLG).

Sa profondeur stratégique semble à tout le moins comparable à celle du Togyz/kumalak. Et tout comme ce jeu, le Mangala et l'Awele/Oware, il est structuré en clubs et fait l'objet de nombreux tournois ce qui aurait facilité la diffusion de ses règles et leur stabilité dans le temps (de Voogt, 1999).

Des traités stratégiques y compris l'un ou l'autre en anglais et en italien lui sont consacrés<sup>30</sup>.

Les maîtres du Bao sont originaires de Zanzibar, mais il est plus largement joué en Afrique orientale notamment au Kenya, en Tanzanie, à Madagascar<sup>31</sup> et aux Comores.

---

<sup>29</sup> Alex de Voogt signale également l'Hawalis au sultanat d'Oman et un autre jeu de mancala à 4 rangées dans la province de Yunnan en Chine (de Voogt, 2003).

<sup>30</sup> Notamment VESSELLA Nino Il libro quasi completo del gioco del Bao , terza edizione, Milano, 2014

<sup>31</sup> Où se pratique également le Katra, un autre solo qui passe pour être le plus complexe de tous les mancalas (de Voogt, 1999)

**Des exemplaires sont vendus aujourd'hui sur les marchés d'artisanat de Djibouti jusqu'au Cap et même beaucoup plus loin...**

**Ci-dessous une édition contemporaine... brésilienne !**



**(© Photo VLG Mitra oficina de criação, 2019).**

**Les règles de Bao ont été transcrites par Alex de Voogt dans sa thèse de doctorat publiée à Leiden en 1995.**

**On peut les trouver en ligne notamment via le lien [www.kibao.org/kanuni.php?lng=en](http://www.kibao.org/kanuni.php?lng=en) adaptées et traduites à la fois issues de cette thèse et des notes de l'Association régionale des Jeux traditionnels de Dar es Salaam (Tanzanie).**

## Parmi les waris, le Songo

Chaque usage est particulier et mérite d'être étudié. À titre d'exemple, le Songo cumule les originalités.

Si, en Afrique, « mancala » est souvent synonyme de parole (Reyssset, 1995), le Songo du Cameroun se joue strictement en silence.

Son matériel de jeu est lui aussi atypique : deux bambous assemblés formant 2 rangées de 7 trous (et non 6) larges permettant de dénombrer aisément les noyaux d'ézañ (plutôt que des fruits de Crisalpina) qui y figurent (NB : 5 au départ).

Deux grandes cases centrales sont utilisées pour recueillir les noyaux capturés. Le jeu est considéré comme le reflet de la société : il raconte la vie du village et de ses habitants.

Les joueurs sont exclusivement des hommes mûrs qui l'utilisent comme passe-temps intellectuel et de concentration dans lequel ils se mettent en jeu tout en évacuant leurs soucis d'existence représentés esthétiquement dans les formes prises par le jeu. En langage bulu du Cameroun, « songo » vient de « » « ô nga son jé » signifiant « qu'as-tu amené ? » (Meka Obam , 2008, Mbarga Owona, 2004).

Le semis s'opère dans le sens horlogique, de droite à gauche dit « mâle » comme l'écriture hébraïque ou arabe. Délassement sérieux s'il en est, le Songo du Cameroun est une école de « rigueur » qui se dit « njet a zoso » (ça ne s'invente pas !).

Enfin l'exigence stratégique du Songo ne s'accompagne pas d'un temps précis. Chacun à son rythme, le joueur « mastique le temps pour mieux déployer son plaisir et sa personnalité » (Mbarga Owona, 2004).

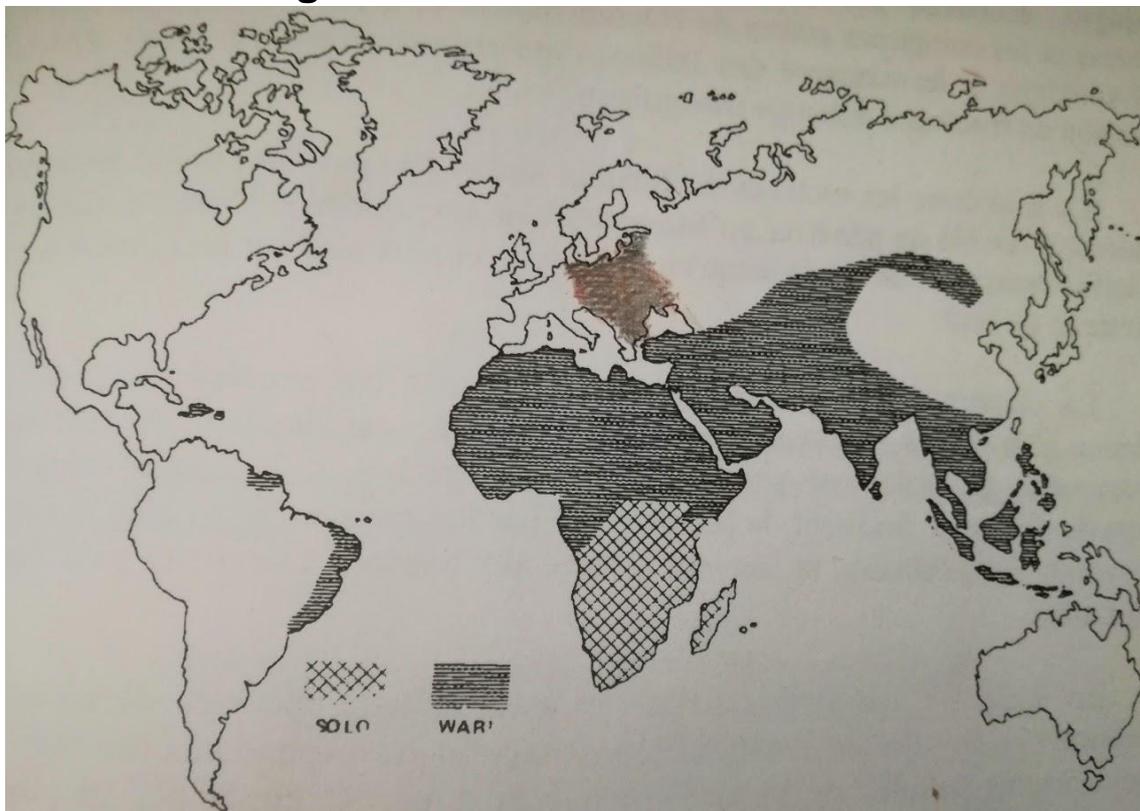
Comme souvent en Afrique, une victoire apporte du prestige mais pas d'argent ; le jeu est subtil et largement répandu quelques tournois sont organisés mais sa pratique demeure majoritairement informelle.

Il convient de préciser que le Songo décrit ici est la variante Ewondo du centre et du Sud du Cameroun. Issu de l'importante culture ékang, son aire de diffusion est relativement étendue en Afrique équatoriale, il a une portée mystique ancestrale et des variantes sont pratiquées en Guinée équatoriale, au Gabon et au Congo Brazzaville, formant une excroissance « wari » en pays « solo ».



(Cf. ci-dessus [www.youtube.com/watch?v=wwFDWBhDDuc](http://www.youtube.com/watch?v=wwFDWBhDDuc)  
et carte ci-dessous de Deledicq & Popova, 1977).

## Origine et diffusion des mancalas



*Carte dressée par Deledicq et Popova en 1977 à laquelle nous avons ajouté le Bohnenspiel  
est-allemand et balte pratiqué en Europe centrale et décrit par Ralf Gering .*

**Le coup d'éclairage de l'UNESCO a le mérite de nous rappeler que l'Europe (et plus encore les USA) n'est pas le nombril du monde dont l'origine est africaine et dont le centre de gravité s'est déplacé vers l'Asie depuis belle lurette.**

**La question des héritages culturels et des diffusions des pratiques est toujours difficile à établir, notamment celle des jeux (Parlebas, 2003<sup>32</sup> ; Ramsubramaniam, 2015).**

**Sans exclure la possibilité de plusieurs foyers initiaux<sup>33</sup>, pour Alex de Voogt (1999), la diffusion des jeux à règles en général et des mancalas en particulier ne peut s'expliquer que par l'exil d'un groupe important de joueurs partageant une même pratique, ce qui n'empêche pas l'apparition de nombreuses variantes locales voire individuelles.**

**Les formes mongoles et d'Asie centrale turcophones sont révélées puis partiellement analysées en Français par André Deledicq et Assia Popova à partir de 1977. La thèse de ces auteurs garde quelque crédit : les mancalas seraient nés dans les sociétés paléolithiques pratiquant le troc en Afrique centrale ; certains tabliers sont gravés dans la pierre au Moyen-Orient dès le début du néolithique (-9000) puis dans l'Égypte des**

**pharaons<sup>34</sup>. Leur arrivée en Mongolie via l'Asie centrale est beaucoup plus tardive, elle s'expliquerait par la diffusion de l'Islam à partir du 8<sup>e</sup> siècle et le commerce le long de la route de la soie quasi jusqu'en extrême Orient<sup>35</sup>.**

**Les kazakhs font quant à eux remonter leur jeu il y a 4000 ans dans un récit qui n'est pas sans rappeler la légende du Go<sup>36</sup>. Mais, ils en perdent la trace au 13<sup>e</sup> siècle, à l'époque de la Horde d'or<sup>37</sup>. La pierre dite du Toguz kumalak, première trace archéologique supposée, date d'ailleurs au plus tôt de la Horde Nogai (nouvelle horde), vers 1500. L'Épopée de Manas, un récit du héros national kirghize Manas, mentionne le Toguz korgool. Ce manuscrit date de 1792-1793, même si de nombreux Kirghizes avancent la date de 995.**

**L'importance séculaire de la Turquie comme carrefour de brassage et de rayonnement culturel et commercial est plus largement (re)connue. Même si la plupart sont peu pratiqués excepté le jeu « Mangala » officiel, les mancalas traditionnels turcs sont nombreux, diversifiés et témoignent d'influences diverses.**

---

<sup>32</sup> <http://journals.openedition.org/socioanthropologie/173>

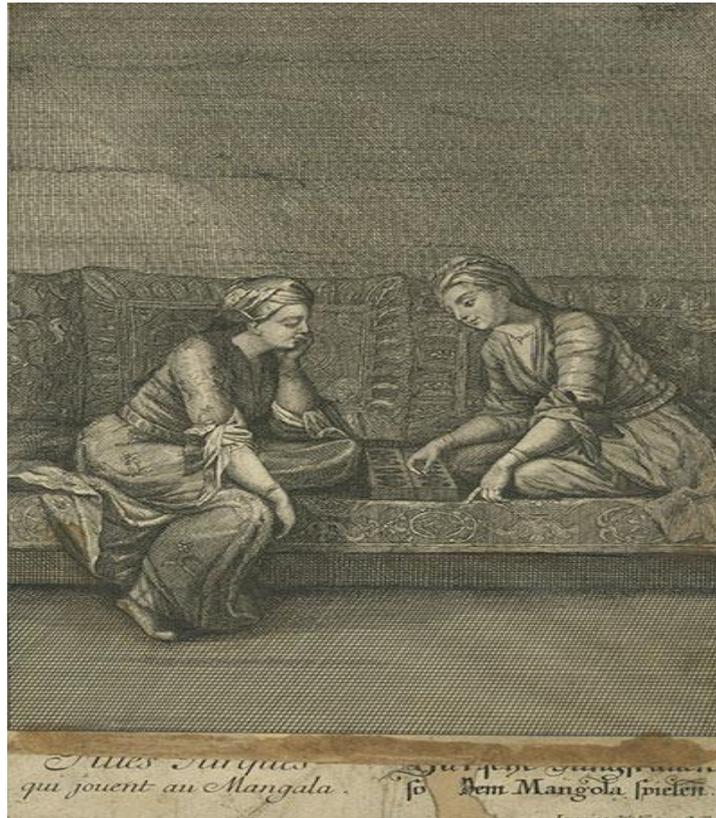
<sup>33</sup> Comme l'illustrent le Patolli précolombien au Mexique et le Pachisi en Inde, des pratiques à règles et matériel similaires peuvent naître à une même époque en différents endroits totalement sans contact.

<sup>34</sup> Notamment dans des ruines datant de 1400 av J-C, sculptés dans les toits des temples de Memphis, Thèbes et Louxor ([www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala\\_II](http://www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala_II)).

<sup>35</sup> Encore aujourd'hui, on joue au Toguz kumalak également à Samarcande (Ouzbékistan) et à divers mancalas en Mongolie au Nord et en Chine, notamment dans la province de Yunnan au Sud de la Route de la Soie (Eagle, 1999)

<sup>36</sup> Leur livre « Les Lois de Togyzkumalak » « Selon les archéologues, le jeu a été inventé il y a environ 4000 ans par nos ancêtres qui ont mis en évidence le développement intellectuel d'une génération en pleine croissance ainsi qu'un entraînement physique. ». Le Go aurait été « inventé au 3<sup>e</sup> millénaire avant J-C sous les souverains Yao et Shun pour l'éducation du fils » (Lhote, 1996).

<sup>37</sup> « C'était un pays mongol, héritier de Gengis Khan, fondé en 1240, après avoir conquis la Russie de Kiev, ce qui allait devenir la Biélorussie, l'Ukraine et la Russie, ainsi que le Caucase et le Kazakhstan » nous rappelle Viktor Bautista i Roca



*Ci-dessus : « Filles turques qui jouent au Mangala », dessin de Jeremias Wolff (fin du 18<sup>e</sup> s) au stylo et à l'encre illustrant un article de Stewart Culin « Mancala, le jeu national de l'Afrique » (Rapport du Musée national des États-Unis, 1894, pp. 597-611.) Image UPM #253983.*

**Pour l'ethnologue turc Metin And (1979), le Mangala turc classique serait lié à la « mancala », jeu mentionné dans les célèbres « Mille et une Nuits », traduction arabe de récits indo-persans.**

**L'une ou l'autre forme de mancala perse (voire indienne) se serait ainsi diffusée via la Turquie et le rayonnement du Mangala durant les Temps Modernes, jusqu'aux pays baltes par les îles grecques, la Croatie et la Bosnie. On pratique encore une forme proche nommée Bohnenspiel dans l'Est de l'Allemagne, l'Autriche, la Tchéquie, la Pologne et les pays baltes via la Biélorussie<sup>38</sup>**

**Mais, surtout, la proximité de traces archéologiques syriennes, jordaniennes et irakiennes datant de milliers d'années est/était fort intéressante<sup>39</sup>. Une variante turque de Mangala**

---

<sup>38</sup> Ralf Gering site [www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala\\_II](http://www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala_II) .

<sup>39</sup> Alex de Voogt (1997) a analysé des tabliers syriens exposés au British Museum. D'autres sont exposés dans certains musées du Proche-Orient, mais des jeux peut-être millénaires gravés dans la pierre à Alep et Mossoul (où l'on croyait avoir localisé les jardins suspendus de Babylone) ont probablement été détruits par les guerres incessantes dans ces régions ces dernières décennies.

encore jouée à Gaziantep en Anatolie du Sud-Est serait apparentée au « Jeu du fou »,<sup>40</sup> un mancala attesté à Damas à la fin du 19<sup>e</sup> siècle.

On sait également que des mancalas étaient pratiqués dans l'Asie Mineure gréco-romaine (Scädler, 1999). D'une manière générale, cela renforce la nécessité de réinvestir la recherche à propos des mancalas dans tout le Moyen-Orient, où ils sont aussi nombreux qu'en Afrique, mais moins étudiés (de Voogt, 2003).

Au départ de l'Afrique de l'Ouest, du 15<sup>e</sup> au 19<sup>e</sup>, le sinistre commerce triangulaire semble avoir contribué à la diffusion des mancalas outre Atlantique, les esclaves ayant conservé jusqu'au nom de leur jeu dans leur exil. Ainsi l'Adjî joué aujourd'hui au Brésil et en Guyane se retrouve encore au Bénin et l'appellation « Wari » utilisée en Barbade est très courante en Afrique du Mali au Kenya (de Voogt, 1999 ; Raabe, 2006).

Mais des migrants syriens ont également implanté un « mankala » dans l'Etat de New York au 19<sup>e</sup> siècle et des mozambicains inspiré Milton Bradley.

Enfin, les pratiques indiennes paraissent aussi populaires, ritualisées, peu institutionnalisées et ancestrales qu'en Afrique. A titre d'exemple, notons que les temples hindous et jaïns du Sud de l'Inde sont constellés de Mancalas gravés dans la pierre. Au cours d'un voyage d'une semaine au Karnataka en 2015, nous en avons dénombré 80 dans 8 temples différents... Ci-dessous respectivement à Aihole 5<sup>e</sup>-8<sup>e</sup> siècles...



---

<sup>40</sup> Le « La'b Madjnun »

... Halebid et Belur 11<sup>e</sup>-13<sup>e</sup> siècles, et Shravanabelagola 14<sup>e</sup>- 18<sup>e</sup> siècles (© Photos VLG )



D'autres jeux y sont gravés en moins grand nombre. On ne sait de quand datent ces différents tabliers sinon qu'ils sont pour la plupart très anciens. Il semble que les bâtisseurs de temples puis les travailleuses agricoles aient ainsi passé leur pause midi à jouer à l'abri de l'eau des rizières voire du soleil depuis bien des siècles. De là à y voir un foyer initial des mancalas ayant nourri le récit des Mille et une Nuits serait d'autant plus audacieux que ses sources indo-persanes dateraient du 3<sup>e</sup> au 7<sup>e</sup> siècle.

Quoi qu'il en soit, plus encore qu'en Afrique, ces pratiques ancestrales sont en perte de vitesse et limitées aujourd'hui au Sud du subcontinent indien. Au Karnataka, seules quelques femmes âgées savent encore y jouer.

## Les mancalas et l'Occident

Omniprésents en Afrique et largement répandus en Asie et dans les Caraïbes, ils demeurent quasi inconnus à l'Ouest du continent américain et en Europe occidentale. Pourtant pratiqués sous une forme proche du Mangala turc classique dans les pays baltes, à l'Est de l'Allemagne, en Tchéquie, en Pologne, en Biélorussie, pour les mancalas, tout se passe comme si le rideau de fer n'était pas encore tout à fait tombé.

Comme nous l'avons vu le Mangala classique était très en vogue en Turquie aux 17<sup>e</sup> et 18<sup>e</sup> siècle. Il a été décrit par plusieurs voyageurs européens dès cette époque <sup>41</sup> et fut le premier mancala commercialisé en Occident dès 1863<sup>42</sup>

Souvenirs de colonisation, quelques exemplaires africains en bois commencent à circuler dès la fin du 19<sup>e</sup> siècle sous le nom ivoirien « Awélé » ou « Awalé » dans le monde francophone et ghanéen « Oware » ou « Kalaha » dans le monde anglophone. Ce sont en général des waris à deux rangées de 6 trous. Mais, en 1890, Milton Bradley, célèbre fondateur des éditions M.B., connaîtra un succès momentané aux Nord-Est des Etats-Unis avec le Chula mozambicain à 4 rangées de 11 trous !

Les collections coloniales du musée d'Afrique centrale à Tervueren ou du quai Branly et du musée de l'homme à Paris possèdent de nombreux exemplaires de mancalas (Vertonghen, 1984) mais ils sont trop rarement exposés. En Belgique, depuis leur création en 1976, « Les magasins du monde Oxfam » en proposent régulièrement issus de l'artisanat de commerce équitable, souvent de belle facture, africains ou asiatiques...



---

<sup>41</sup> Le Français Jean de Thévenot en 1664 et l'anglais Thomas Hyde en 1694 qui cite également des jeux d'osselets turcs ou encore Pierre Augustin Guys, également Français qui constate la popularité du Mangala à Constantinople en 1771. cf. [www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala\\_II](http://www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala_II)

<sup>42</sup> Par John Jaques en Angleterre sous le nom « Mangola », non sans le considérer comme une invention occidentale vendue sous droit d'auteur cf. [www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala\\_II](http://www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala_II)



Actuellement on y retrouve ce magnifique modèle de Congklak/Dakon indonésien peint à la main (ci-dessus à droite). Il est atypique à deux rangées de 5 trous (plutôt que 6 en Afrique ou 7 en Asie).

Emigrée à Londres, une jamaïcaine d'origine ghanéenne, Glenda Trew, a largement œuvré pour la diffusion des mancalas en Occident. A travers l'Oware Society (OWS) qu'elle a fondée en 1995, des liens se sont tissés entre l'Afrique, les Caraïbes et l'Europe par l'organisation de tournois à l'échelon international notamment au Festival International des Jeux de Cannes...



*Ci-dessus dans les coulisses de l'édition estivale 1999, le meilleur joueur français d'Awélé/Oware, Xavier Blanvillain, initie Didier Guiserix, rédac'chef de Casus Belli et membre du jury des As d'or (1988-2009) © Photo VLG*

**La plus belle appropriation occidentale : les mancalas sources d'inspiration pour des auteurs de jeux contemporains...**

Comme tout principe fondamental, celui des mancalas se transmet et se renouvelle à chaque réappropriation. Même s'ils ne sont pas encore légion, cela concerne quelques esprits occidentaux particulièrement curieux et éclairés. A commencer par Alex Randolph (1962, 3M USA 1962, © photo VLG) certains auteurs contemporains de jeux abstraits de réflexion pure revisitent les jeux de semis en innovant à la fois par rapport au matériel, à la couleur différenciée des graines et aux mécanismes de prises...



*Cirk de Corné Van Moortsel (1998, Allemagne, Hiku Spiele, © Photo [www.escaleajeux.fr/?jeu=1&edi=hiku](http://www.escaleajeux.fr/?jeu=1&edi=hiku)), son cousin Forog de Giancarlo Gangitano (Deambulle Belgique 2001, © photo VLG) et Copa de Steffen Mülhauser (Steffen spiele, Allemagne, 2013, © photo VLG)*



*Depuis 2004, le californien Gary McLeod commercialise quant à lui ce modèle d'Awélé/Oware pour 4 joueurs (Square roots games, USA, 2004, © photo VLG)*



Quelques auteurs parmi les plus inspirés et reconnus utilisent aussi le mécanisme de semis parmi d'autres dans l'un ou l'autre de leurs jeux thématiques en boîte... Rudiger Dorn, entre autres vainqueur du super Label LUDO 2020 avec Las Vegas (initialement Label Ludo 2012, Ravensburger) et du Label Ludo 2015 avec Karuba (Haba), nous avait déjà gratifié en 1999 de « Space Walk » (Ravensburger, réédité en 2014 chez Morapiaf/gigamic, © photo [www.escaleajeux.fr/?principal=/s/spwal.php](http://www.escaleajeux.fr/?principal=/s/spwal.php)).

C'est également le cas de Stefan Feld dans « Trajan » (Ammonit, © [www.escaleajeux.fr/?principal=/jeu/traja?](http://www.escaleajeux.fr/?principal=/jeu/traja?)) édité la même année que ses fameux « Chateaux de Bourgogne » (2011). Enfin, en 2013 paraît « Five Tribes, les artisans de Naqala » dont le thème et les mécanismes apparaissent nettement plus cohérents que chez ses collègues teutons. « Naqala » est pour rappel le mot arabe signifiant « déplacer » et le nom générique « mancala » en est issu (Reysset, 1995), Bruno Cathala rend doublement hommage aux jeux de semis car il diversifie par ailleurs le mécanisme par rapport au semis en ligne (Days of wonder, 2013).

(© [www.photoescaleajeux.fr/?principal=/jeu/fivet?PHPSESSID=60a194814396e4102c313b65644ca480](http://www.photoescaleajeux.fr/?principal=/jeu/fivet?PHPSESSID=60a194814396e4102c313b65644ca480))



Plus récemment, transférant la créativité gagnée aux jeux de semis dans ses créations très diversifiées, Viktor Bautista i Roca est devenu un auteur reconnu de jeux d'éditions contemporains. Il a notamment été primé en 2016 As d'or enfant avec Kikou le coucou.



Parmi une dizaine de jeux édités voici ci-dessus l'intéressant Nonaga (Steffen spiele, 2017 © photo [www.boardgamegeek.com/boardgame/46614/nonaga](http://www.boardgamegeek.com/boardgame/46614/nonaga)) digne des meilleurs Kris Burm et Kikou le coucou (Haba), (© photo [www.escalejeux.fr/?principal=/fiche/kikou?](http://www.escalejeux.fr/?principal=/fiche/kikou?))

## Compétitions, internationalisation, uniformisation et... acculturation !

**Une reconnaissance internationale paradoxale pour des jeux traditionnels en perte d'authenticité à l'heure de leur mondialisation en tant que pratique sportive**

En 2006, dans la réédition de son ouvrage ethnographique de 1972 ([www.books.google.be/books?id=IJEFF9I7U38C&printsec=frontcover&hl=fr#v=onepage&q&f=false](http://www.books.google.be/books?id=IJEFF9I7U38C&printsec=frontcover&hl=fr#v=onepage&q&f=false), Lharmattan), Juliette Raabe constate la diffusion internationale ainsi que les pratiques compétitives et éducatives grandissantes. Sans les condamner, elle déplore la perte identitaire et d'authenticité qu'elles entraînent.

Si l'on s'en tient à leurs règles constitutives, ces jeux sont très vraisemblablement les plus anciens jeux déterminés à information complète (c'est -à- dire dépourvu de hasard et d'informations cachées).

Comme l'explique Victor Bautista i Roca, au Toguz kumalak/korgool (règles du jeu en annexe 3), les trous sont oblongs et les « billes » sont apparentes. A l'instar de l'Union

soviétique qui formait et rémunérait des champions professionnels dans de nombreux sports, l'Etat Kazakh a ses professionnels de Toguz kumalak, le jeu national officiel.

Vers 2010, ils débarquaient au Festival International des Jeux de Cannes afin de damer le pion aux joueurs d'Awélé africain à l'occasion du tournoi organisé par l'OWS. Rentrés bredouilles au pays, ils s'entraînèrent rudement si bien qu'ils trustèrent les premières places l'année suivante et... offrirent un jeu de Toguz kumalak (en plastique bleu) à chaque spectateur.

Plus récemment, ce sont deux Kazakhs qui ont remporté le tournoi d'Oware du Mind Sport Olympiad 2020 organisé en ligne au mois d'août dernier.



(© photo [Kirghizistan, Asie, Timbres Page 2 | PicClick FR](#))

Quant au Kirghizistan, il organise tous les deux ans les « jeux mondiaux nomades » au programme desquels figurent le Toguz korgool .

Pour rappel, ce jeu serait implanté dans leur culture depuis plus d'un millénaire : même s'il n'est mentionné pour la première fois qu'à la fin du 18<sup>e</sup> siècle dans « l'épopée de Mana » (1792-1793), des légendes le dateraient de 995.



**On estime qu'il y a aujourd'hui 10 000 joueurs de clubs et 200 entraîneurs officiels de Toguz kumalak pour le seul Kazakhstan. Pendules, notations des parties, etc... malgré un décorum spécifique (cf. ci-dessus au Kazakhstan et au Kirghizistan © photos candidature UNESCO), les compétitions sportives et uniformisées des mancalas en Asie centrale contrastent avec la plupart des nombreuses pratiques informelles africaines<sup>43</sup>.**

**Comme l'illustre une étude de Jean Retschitzki sur les joueurs d'Awélé (1990), en Afrique l'homme ne peut être envisagé totalement seul face à son destin. Ainsi à la plupart des mancalas africains, il est non seulement difficile mais très inconvenant de compter les graines avant de jouer ou de réfléchir trop longtemps, ceci afin de laisser « une part aux dieux » et d'interrompre le moins possible le rituel de mouvement continu. Aux prises avec les éléments symbolisant les mythes fondateurs, l'homme y construit son propre destin ; son adversaire n'est pas en face de lui.**

**Même si les mancalas sont des jeux de réflexion pure, dans son dictionnaire des jeux de société (1996), Jean-marie Lhôte, le Yoda de l'histoire des jeux, conclut : « Qu'il soit selon les lieux jeu de la main désœuvrée, jeu de Dieu, jeu de la vérité, arche du monde, qu'il soit né comme un boulier d'un mode de décompte (d'abaque écrit Juliette Raabe), qu'il fasse référence aux sexes à travers des nombres, qu'il soit une représentation des rites de semailles ou une manière symbolique de contrôler l'ordre du monde, le déroulement du jeu met en résonance une mythologie où les joueurs s'abandonnent aux mains de Dieu ».**

**Rendu impossible dans la plupart des mancalas, le dénombrement par numération pure cède le pas à des estimations globales ou intuitives du nombre plus sensuelles, où la mémoire visuelle, tactile et auditive vient au secours des seules capacités intellectuelles de calcul (Raabe, 2006). Ce qui peut paraître une pierre dans le jardin des sciences exactes, renforce les potentialités en termes de remédiation scolaire, et ne nuit pas à l'efficacité du résultat : la virtuosité des joueurs africains étonne toujours le joueur européen, rationnel et calculateur. Les meilleurs joueurs aujourd'hui cumulent l'ensemble de ces qualités.**

---

<sup>43</sup> Si l'on excepte très éventuellement les compétitions de Bao en Afrique orientale et d'Oware/ Awélé organisée par l'OWS

## Réjouissons-nous et... formulons quelques souhaits

Connaissant éventuellement l'un ou l'autre mancala comme l'Awélé/Oware, nous pensions d'abord à l'Afrique voire à l'Asie du sud-Est, mais rarement au Moyen-Orient, à la Turquie ou à l'Asie centrale. C'était un tort.

Bien que légitime, cette nomination des versions turques et turcophones de mancalas peut cependant apparaître comme un pied de nez face au jeu de toute l'Afrique, des Caraïbes et de l'Océan indien dont de nombreuses pratiques sont en danger d'extinction. Elle a cependant le mérite de jeter un éclairage sur cette grande famille de jeux cognitifs qui mérite amplement une reconnaissance collective globale au patrimoine mondial immatériel de l'Humanité. Awele/Oware, Bao, Songo, Pallankhuzis, Congklak, etc... puisse-t-elle encourager d'autres pays à s'unir pour les proposer toutes.

Bien entendu, au-delà des mancalas, un grand nombre de jeux pourraient prétendre à ce statut. A qui le tour ? Rendez-vous en annexe 1 de cet article pour quelques pistes...

Mais l'initiative doit venir des états et la protection du patrimoine doit s'accompagner d'un travail de terrain, une redynamisation culturelle et sociale, la plus authentique possible.

En 1987, Rakhimbai Karimbaev écrivait « *Toguz kumalak est à la fois agréable et éducatif. (...) Ce jeu est idéal pour ceux qui ont un flair pour l'art et parfait pour les enfants. Vous devez jouer strictement selon les règles, et en même temps vous devez utiliser votre imagination et votre intuition. Comme la musique, ce jeu ne peut pas devenir une poursuite élitiste. Elle n'acquiert une valeur réelle que lorsqu'elle devient une propriété commune.* »

Puisse ses paroles encore résonner et... raisonner au cœur du Ministère du Tourisme et des Sports et de sa fédération officielle de Toguz kumalak au Kazakhstan, et également des organisateurs des jeux mondiaux nomades au Kirghizistan. Il s'agit de ne pas perdre les sensations d'origines et l'authenticité du plaisir de jeu au nom du prestige individuel ou national.

Le mérite éducatif et pédagogique incontestable des jeux ne doit pas nécessairement mener à l'élitisme et à la compétition. Le statut de sport institutionnalisé marginalise des pratiques qu'il conviendrait de protéger. Le travail à mener est un travail d'éducation formelle mais aussi informelle via un soutien au sein des familles, des municipalités locales... Le 16 décembre 2016, le Daily Sabah d'Istanbul titrait :

*« Jeu nomade 'mangala' toujours populaire dans les villes turques »*



**On pouvait y lire un bel exemple d'initiative à encourager : « Un jeu stratégique traditionnel avec une histoire de cinq siècles dans les régions turques, « mangala » (ou mancala) est toujours populaire dans les petites villes turques comme Akçakale dans le sud-est de la province de Şanlıurfa. Les habitants d'Akçakale qui ont appris le jeu de leurs parents ou grands-parents l'apprécient encore. İbrahim Toprak, 52 ans, l'un des habitants de la ville, a déclaré que le jeu est populaire principalement parmi les personnes âgées. L'an dernier, la municipalité d'Akçakale a organisé un concours pour familiariser les jeunes avec le jeu de société. « Quand nous étions enfants, nous jouions aussi sur le sol. J'aimerais que mes petits-enfants l'apprennent aussi », a-t-il dit. Un autre local, Ali Güneş, 60 ans, a déclaré qu'ils se divertissent à la maison par temps froid d'hiver. »**

**Espérons aussi qu'İbrahim Toprak ait pu expliquer cette variante originale de Mangala à deux rangées de 7 trous lui-même à ses petits-enfants et que le musée du patrimoine immatériel de l'humanité à Ankara continue à réaliser de magnifiques démonstrations comme celle-ci... reprise opportunément sur le site « worldethnosport » ([www.worldethnosport.org/news/mangala-is-on-unesco-list](http://www.worldethnosport.org/news/mangala-is-on-unesco-list))**



**On assiste hélas pour les jeux cognitifs traditionnels à une évolution comparable à celle des jeux sportifs traditionnels : leur ludodiversité chère à l'UNESCO s'efface devant quelques sports de l'esprit institutionnalisés aux pratiques uniformisées<sup>44</sup> et mondialisées<sup>45</sup>. Celles qui se maintiennent actionnent des leviers d'identités régionales ou nationales fortes et souvent exacerbées: jeux flamands, catalans, basques, bretons, écossais, turcs, mongols, kazakhs, kirghizes etc... Il est paradoxal que la sauvegarde de notre patrimoine culturel mondial passe d'abord par la reconnaissance de celles-là. Au-delà du travail mené par le Sportimum de Leuven voire du Musée du patrimoine immatériel mondial à Ankara au service de la ludodiversité, en filigrane des candidatures flamandes (2011), kazakhs (2017 et 2020), kirghize ou turques (2020), apparaissent des volontés d'affirmation aux yeux du monde plus discutables. En marge d'enjeux économiques majeurs, les enjeux politiques du sport d'élite sont incontestables<sup>46</sup> : plus que de les maintenir en bonne santé, il permet aux individus et aux états de se faire la guerre symboliquement, intellectuellement et/ou physiquement mais sans s'entretuer. Enfin, face aux jeux olympiques occidentaux mondialisés, avec les jeux mondiaux nomades au succès croissant, depuis 2014 c'est progressivement tout un nouvel axe culturel, sportif mais aussi et surtout politique ambitieux qui se dessine : il va du Moyen-Orient à l'Asie centrale et est majoritairement turcophone<sup>47</sup>.**

**Principal organe de protection du patrimoine culturel mondial, l'UNESCO paraît en outre fort désargentée depuis le retrait des Etats-Unis (et d'Israël) en 2017<sup>48</sup>. Gageons que la nouvelle administration américaine aura à cœur de réinvestir le terrain de la culture et de la sauvegarde du patrimoine mondial comme celui de la santé ou de l'environnement, mais rien n'est moins sûr !<sup>49</sup>**

**La ludodiversité est un combat altermondialiste qui reste à mener. En Europe comme ailleurs, tablons sur le circuit court et le commerce équitable. En marge des jeux vidéo et des jeux d'éditions contemporains, ne plus être un mouton de Panurge ça urge, rejouons nos jeux traditionnels européens, mais aussi ceux de notre patrimoine humain : reprenons en main, les jolies petites crottes bien rondes de nos brebis rarement galeuses, faisons des trous dans nos prairies, nos jardins et nos bacs à sable, et reprenons l'habitude de jouer avec l'astragale, os arrière de leur pied<sup>50</sup>, sur nos cours de récréation !**

---

<sup>44</sup> Majoritairement des duels symétriques à deux joueurs.

<sup>45</sup> Dans le cas des jeux cognitifs, les applications et possibilités de jeu en ligne accélèrent ce mouvement.

<sup>46</sup> Voir notamment BONIFACE Pascal Géopolitique du sport, Armand Colin, Paris, 2014 et JOHNSON Daniel Le Roi, la Reine et les Empires. La guerre froide à travers les échecs, Mayenne, H. d'Ormesson, 2009

<sup>47</sup> Au jeu géopolitique des sphères d'influence, face à l'Occident (et son fameux G7), la Turquie s'affirme comme puissance ascendante entre la Fédération de Russie et l'Empire du Milieu.

<sup>48</sup> Respectivement 22 et 6,5 % du budget de l'UNESCO à l'époque.

<sup>49</sup> Administration républicaine ou démocrate, la sauvegarde du patrimoine mondial vit au rythme des rapports tumultueux entre les USA (et Israël) et l'UNESCO depuis belle lurette. Jugée trop « Tiersmondiste » sous Reagan (retrait en 1984) puis trop francophile durant les années 90 (non réélection de Boutros Boutros Gali). Retour en grâce sous George W. Bush en 2003. Suspension de participation financière suite à l'accueil de la Palestine en 2011 sous Obama et enfin retrait pur et simple en 2017 sous Trump suite à la reconnaissance d'Hébron au patrimoine mondial. Au tableau résiduel des contributions en 2019 la Chine (15,5 %) est désormais le plus gros contributeurs. L'admission de Taïwan à l'UNESCO n'est pas pour demain... Lorsqu'on sait que la Corée contribue à hauteur de 3% on conçoit que la Turquie (1,8 %) ou la fédération de Russie (3,1%) pourraient se montrer plus généreux. La Chine devance le Japon (11%) l'Allemagne (7,9%), le Royaume uni (5,9 %) et la France (5,7 %). La Belgique contribue à hauteur d'1%. [www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/BFM/BFM151\\_FR.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/BFM/BFM151_FR.pdf)

<sup>50</sup> Rien de tel que d'en récupérer d'authentiques dans notre moutonnerie (NB. Les osselets d'agneaux ont le format idéal pour s'essayer au jeu des 5 pierres).

## Conclusion: jouons la magie du jeu «là où elle est»!

A vous de jouer. Choisissez votre règle et laissez-vous aller. Les mancalas sont dans les magasins du monde ou sur ebay, mais pour des jeux inscrits au patrimoine immatériel de l'humanité, rien de tel que des matériaux naturels et... votre créativité !

Pour fabriquer un Awélé, rien de plus facile, une boîte peinte vidée de sa douzaine d'œufs, 48 haricots blancs et le tour est joué. A moins que vous ne préfériez agrémenter la rencontre avec l'autre d'un joli bout de cuir cousu (cf : projet « Ludotrain » © photo Florence Nys repris sur [www.letsplaytogether.be/blog/ludotrain](http://www.letsplaytogether.be/blog/ludotrain))...



**Mais c'est sans doute dans les fosses creusées à même le sol formant autant de matrices symboliques que le jeu de semis prend tout son sens. En retrouvant le plaisir du mouvement, du « naqala », geste fondateur, originel : creuser une terre gorgée d'eau et de soleil avec ses doigts et la féconder symboliquement en y semant ses graines (© photo VLG).**



**Bien qu'il s'agisse de jeux déterminés et à informations complètes (autrement dit de réflexion pure), jouer aux mancalas est une démarche « intellec-truelle ». « Bouger », l'étymologie des mancalas nous rappelle que la césure entre jeux moteurs et jeux cognitifs est artificielle : le corps et l'esprit sont toujours liés, mens sana in corpore (cin)zano en quelque sorte !**

**Geste de vie, quand bien même nous serions perdus dans un moment de solitude, CO-VIDé, aussi isolé que le Robinson de Michel Tournier, si pas de fruit, peut-être au moins des fleurs pousseront-elles dans la terre sableuse ou argileuse, un ventre dit !? A l'Awélé/Oware, comme à la plupart des mancalas africains, le jeu se joue à deux et le geste (re)producteur ne fait aucun doute : la meilleure récolte se fait en déposant son ultime graine chez l'autre dans le trou qui en comporte déjà deux. En langue baoulé, ce geste se dit « Bé djanoiu trèlè » ce qui signifie : « écarter les jambes » (Retschintzki, 1990).**

**Plus qu'un geste symbolique, d'une manière générale, pour l'être humain, jouer est toujours un acte fondamental à la fois parenthèse d'existence et école de vie. Il s'agit d'expérimenter, d'appivoiser ses incertitudes qu'elles soient dues au hasard (ou à la fortune divine), aux conditions de la nature (jeu d'adresse) ou liée au(x) partenaire(s) de jeu (jeu de réflexion pure ou de hasard raisonné) (Boutin & Parlebas, 2012).**

**Jouer c'est se mettre en danger, prendre des risques mais en s'offrant une parenthèse d'existence, un défi ponctuel aux règles mieux connues, plus sécurisantes que celles de la vie réelle. Et l'homme joue ainsi depuis qu'il est homme, car il n'y a rien de plus dangereux que de vivre. Le jeu est un état modifié de conscience aux potentialités pas assez étudiées. Felix fauta, sans craindre la pleine piqûre du réel si on se plante, dans le jeu on s'autorise à se dépasser. Et, si c'est le cas, on en prend toujours de la graine !**

**Le jeu nous construit, nous entretient et, au besoin, nous répare. Chaque jeu est une (re)production symbolique. Chaque jeu est plus récréation que récréation. Chaque jeu est une parcelle du patrimoine immatériel de l'Humanité. A travers la ludodiversité, c'est elle que nous contribuons à protéger.**

**Michel Van Langendonckt**

**(Relectures : François Haffner & Sophie Hanozet)**

---

## **Bibliographie**

**BALAMBAL RAMASWANTY V.** Pallankuzhi, a traditionnal board game of women in Tamil nadu, in : Board Games Studies colloquium n°4, proceedings Editions universitaires Fribourg, 2002, pp. 49-58

**BALLOU Kanga** Règles et stratégies du jeu d'awalé, Les nouvelles éditions africaines, Abidjan-Dakar-Lomé, 1978

**BAUTISTA I ROCA,** Viktor Juguem a l'awalé, Dipuatcio de Barcelona Area d'Esports, Barcelone, 2000

**BEART Charles** Jeux et jouets de l'Ouest africain, Dakar, Mémoire de l'IFAN n° 42, 2 tomes, 1955

**BONIFACE Pascal** Géopolitique du sport, Armand Colin, Paris, 2014

**BOUTIN Michel & PARLEBAS Pierre** Classifications des jeux selon l'incertitude in Cahiers de l'animation n° 79, CEMEA, Paris, juillet 2012

**CHEMILLIER Marc** Les mathématiques naturelles, Odile Jacob, Paris, 2007

**CULIN Stewart** Mancala, le jeu national de l'Afrique. In : Rapport du Musée national des États-Unis, 1894, pp. 597-611

**DELEDICQ André & DESHAYES Patrick** Exploitation didactique du wari in : Cahiers d'études africaines, 63-64, XVI (3-4), pp.467-488

**DELEDICQ André et POPOVA Assia** *Wari et Solo: Le Jeu de Calculs Africains*, 1977

**DE VOOGT Alex** Mancala Boards (Olinka Keliya) in the National Museums of Colombo, in : Board Games Studies n°3, Leiden, 2000, pp.91-102

**DE VOOGT Alex** Distribution of Mancala Board Games : à methodological inquiry in : Board Games Studies n° 2, Leiden, 1999, 104-115

- DE VOOGT Alex, GOBET Fernand & RETSCHITZKI Jean Moves in Mind, the Psychology of Board Games, Psychology Press, New York, 2004
- DE VOOGT Ales & DONKERS Jeroen Mancala digital catalogue, Wereldmuseum Rotterdam, 2002
- FINKEL Irving, L'origine des jeux in : Art du jeu, jeu d'an l'art , catalogue d'exposition au Musée Cluny, 28 novembre 2012- 4 mars 2013, pp. 16-19
- GRIAULE Marcel Jeux dogons, Travaux et mémoires de l'Institut d'ethnologie. Paris, t. XXXII, 1938I
- GRUNFELD Frédéric V Wari, jeu de table et de damier in : Jeux du monde. Leur histoire, comment les construire, comment y jouer, lied , UNICEF, Zürich, 1979, pp. 18-27 Jeux du monde
- JOHNSON Daniel Le Roi, la Reine et les Empires. La guerre froide à travers les échecs, Mayenne, H. d'Ormesson, 2009
- JOLLY Eric Des jeux aux mythes : le parcours ethnographique de Marcel Griaule in : Gradhiva revue d'anthropologie et d'histoire des arts III ethnologies sur le terrain de l'enfance, pp.164-187
- LHOTE Jean-Marie « Mancalas » in : Dictionnaire des jeux de société, Flammarion, Paris, 1996, pp.334-336
- REYSSET, Pascal & PINGAUD, François. Awélé, le jeu des semilles africaines, Chiron, ALGO, Paris 3<sup>e</sup> édition, 1995
- MBARGA OWONA, Serge Les jeux de calculs africains L'Harmattan, Paris, 2006
- MBARGA OWONA, Serge. Le jeu de songo, L'Harmattan, Condé-sur-noireau, 2004
- MBARGA OWONA, Serge. L'awalé, L'Harmattan, Paris, 2005
- MEKA OBAM Jean-Marcel Le jeu de songo, Reflet du social, L'Harmattan, Paris, 2008
- MURRAY H History of board games other than chess, oxford library press,
- NISOT Aurélie, Enigmes et jeux de stratégie en Afrique. Les jeux de semis, mémoire d'anthropologie, Université Libre de Bruxelles, 2003-2004
- ODELEYE A.O. Ayo a popular Yoruba game, University press, Ibadan, 1979
- PARLEBAS Pierre L'héritage des jeux,
- PINGAUD, François. Awélé, L'impensé radical, Paris, 1988
- POPOVA Assia, Analyse formelle et classification des jeux de calculs mongols. In : Etudes mongoles n°5. Vol. 5, 1974, pp.7-60
- RAABE Juliette Le livre de l'awalé, Paris, 1972
- RAABE Juliette Le jeu de l'awalé, L'Harmattan, Paris, 2006
- RAMASUBRAMANIAN K. Three typical indoor games of Tamil nadu In : Art et savoir de l'Inde, actes du colloque jeux indiens et originaires d'Inde, Les éditions HEB, Bruxelles, 2015, pp.19-38
- RETSCHITZKI, Jean Stratégies des joueurs d'awalé, L'Harmattan, Paris, 1990
- SCHADLER Ulrich, Mancala in Roman Asia Minor in : Board Games Studies n°1, Leiden, 1998, pp. 7-20
- SCHADLER Ulrich & CALVO Ricardo Ifonso X. 'der Weise' : das Buch der Spiele, Berlin : Lit, 2009
- VAN LANGENDONCKT Michel L'Inde, microcosme ludique ? in : Art et savoir de l'Inde, actes du colloque jeux indiens et originaires d'Inde, Les éditions HEB, Bruxelles, 2015, pp.65-118
- VERTONGHEN Bart, Het Mankalaspel en het mankalaspeelbord in West en Midden Afrika. Katholieke Universiteit Leuven, 1984
- VESELLA, Nino. Il libro quasi completo del gioco del Bao, Changamano onlus (3<sup>e</sup> éd.), Milano, 2014

## Sitographie

**Veillez vous référer aux liens vers les sites internet. Sites consultés entre le 30 décembre 2020 et le 20 janvier 2021**

# Annexe 1 :

## A qui le tour ?

### Le comité de l'UNESCO a encore bien du pain ludique sur la planche immatérielle de l'humanité...

Bien entendu, la balle est d'abord dans le camp des états et de leur volonté d'investir sur le terrain de l'affirmation culturelle. Comme pour les sports institutionnalisés, nous sommes ici sur le versant des enjeux politique et de fierté nationale. Pour ce qui est des jeux moteurs, ouvrant la porte à bien d'autres, parmi les jeux sportifs traditionnels, pour rappel, les jeux flamands (2011) et les jeux d'osselets mongols (2014) et kazakhs(2017) sont reconnus

### Les osselets antérieurs et plus emblématiques des sociétés nomades que les mancalas ?

Nous avons déjà insisté précédemment ([Meilleurs jeux à tous pour l'année nouvelle... | Ludobel](#) 31/12/2016) sur l'importance des jeux d'osselets (shagai) en Mongolie mais aussi en Asie centrale, pour tous les peuples nomades des steppes. Ils figurent au programme des jeux mondiaux nomades depuis leur fondation en 2014 au Kirghizistan.

A Och, dans le Sud de ce pays, un monument insolite illustre l'importance symbolique de l'astragale, os du pied arrière des chèvres, moutons, chameaux, chevaux et yaks...



© photo [Shagai \(wikipedia.org\)](#)

Plus légitimement attendu comme emblématique des jeux d'éleveurs nomades que des jeux de semis ! Les Sans, bochimans du Kalahari, ne jouent effectivement pas aux jeux de semis à l'inverse des Khoïsans, éleveurs sédentarisés.

Cependant, l'opposition entre peuples nomades « barbares » et sédentaires « civilisés »

semble déterministe et manichéenne. En Asie centrale, il apparaît que ces peuples ont mutuellement contribué à leurs développements respectifs.

([www.novastan.org/fr/kazakhstan/archeologie-nomades-et-sedentaires-vivaient-en-harmonie-en-asie-centrale/](http://www.novastan.org/fr/kazakhstan/archeologie-nomades-et-sedentaires-vivaient-en-harmonie-en-asie-centrale/) )

Les mongols qui revendiquent l'invention de plus de 200 jeux (Quintens, 2009) jouent aux mancalas, même s'ils leur préfèrent les « Shagaïs » ou jeux d'osselets (Popova, 1974) et de même, en Afrique, tous les peuples nomades à l'exception des chasseurs -cueilleurs tels les Sans (bochimans du Kalahari) ou les Ba Twa (pygmées d'Afrique Centrale). Rappelons également une dernière fois que le terme « mancala » apparaît dès le premier texte écrit sur les jeux de semis, « le livre des songes », traité arabe du 10<sup>e</sup> siècle. Il vient du mot « naqala » qui signifie « bouger » ou « déplacement » et non « semis ou semailles » (Reyssset, 1995).

L'antériorité des jeux d'osselets (en lien avec l'élevage sans enclos) sur les mancalas (en lien avec l'agriculture) est cependant très plausible, mais difficile à prouver. Pour rappel, les osselets en or ou en pierre les plus anciens qu'on ait trouvés datent d'il y a 6000 ans (Lhote, 1994). Géographiquement, les jeux d'osselets (ou jeu des 5 pierres) sont en tout cas plus répandus que les mancalas, quasi absents d'Europe occidentale et en Amérique.

**Peut-être un jeu de hasard raisonné plutôt qu'un jeu de réflexion pure ?**

Dès le 13<sup>e</sup> siècle, l'introduction du livre des jeux d'Alphonse X le sage, roi de Castille et de Léon (1252-1284), répartit judicieusement les jeux « que l'on joue assis » en trois grandes familles à la symbolique avérée qu'il situe en Inde. C'est le débat philosophique et théologique du destin et de la liberté (entre fortuna et sapientia) qui entre ici en jeu.

Traducteurs attentifs de l'ouvrage, Ulrich Schädler et Calvo (2007) écrivent : «... en introduction, il raconte l'histoire d'un roi indien qui demande à ses conseillers si le monde est régi par le hasard seul ou plutôt par la raison, si donc le destin humain est irrémédiablement fixé ou si l'homme peut infléchir sa vie selon son libre arbitre. Selon le premier des sages, le monde est dirigé par la raison pure ; il illustre cette thèse à l'aide du jeu d'échecs, dans lequel la meilleure stratégie mène au succès. Le deuxième philosophe est d'opinion contraire, le hasard pur mène le monde, ce que démontrent les jeux de dés. Mais le troisième apporte un jeu de backgammon et il en déduit que la vraie sagesse consiste en la combinaison des deux, pensée rationnelle et hasard, puisque seul celui qui peut aussi faire face aux événements imprévus pourra mener sa vie avec succès ».

On pourrait envisager d'abord les jeux de hasard raisonné. Les jeux des tables du type backgammon sont ainsi une famille de jeu aussi riche, diversifiée, répandue et populaire à travers le monde que les mancalas. Elle mériterait sa place au patrimoine culturel immatériel de l'humanité. Mais ses origines mêmes sont encore discutées : romaines, moyen-orientales, perses ou indiennes (nard).

D'autres jeux comme le Pachisi indien (ou Chaupar dans sa version aristocratique ) feraient de bons candidats. Petits chevaux, Ludo, Ne t'en fais pas, Hâte toi lentement, Parcheesi, etc..., il a été popularisé à l'échelle mondiale sous de nombreux autres noms notamment par le colonisateur britannique, mais on en trouve peu de traces antérieures au 16<sup>e</sup> siècle et la dimension symbolique a totalement disparu dans les versions enfantines occidentales.

Notons enfin que la Turquie semble aussi pays d'origine d'un jeu traditionnel du type Rami nommé Okey. L'Israélien d'origine roumaine Ephraïm Herzano a déposé un jeu aux règles et au matériel quasi identique dans les années 40. En 1980, sous le nom « Rummikub » il fut lauréat du Spiel des Jahres 1980 et demeure aujourd'hui l'un des jeux d'édition contemporains les plus pratiqués dans le monde entier.

## L'Inde penche aujourd'hui pour les échecs... européens !

Pour ce qui est des jeux de réflexion pure, l'Inde pourrait introduire une demande pour ses mancalas de type Pallankuhzis (beaucoup de trous). Mais les jeux de semis sont moins emblématiques de l'Inde que les jeux d'échecs... Une quinzaine de règles étaient encore pratiquées au 19<sup>e</sup> siècle dans le pays originel l'Inde où il passe pour être né.

A cette époque, dans le compendium idéal des jeux du roi Wodeyar de Mysore, le Pallankhuzi apparaît déjà sous l'échiquier.



(Coffret multi-jeux, Mysore, © Albert & Victoria Museum, Londres)

Depuis la fin du 20<sup>e</sup> siècle, seuls les échecs européens sont joués en Inde et d'autant plus depuis l'avènement du champion Vishnathan Anand, quintuple champion du monde entre 2000 et 2012.



**Dans l'Etat de Maharashtra, la reine<sup>51</sup> a installé un atelier de fabrication de Pallankhuzis dans la salle du trône de son palais (© photo VLG 2015), mais ce sont les échecs européens qu'elle fait jouer dans chacune des classes du pays.**

## **Les échecs chinois (Xian qi) plutôt que le Go (Wei qi) en Chine...**

**Même s'il est peu connu hors de son pays d'origine, avec près de 800 millions de pratiquants, le Xian qi (échecs chinois) demeure le jeu traditionnel le plus pratiqué au monde. La Chine (comme l'Iran) reste concurrente de l'Inde comme foyer initial du jeu d'échecs au 6<sup>e</sup> siècle (L'odyssée des échecs, Cazaux, praxéo, Paris, 2010). Elle pourraient être ainsi proposé par la Chine en guise de pied de nez au voisin indien, à l'Europe et à la Russie<sup>52</sup>.**

**Le dossier aurait quelques chances de succès non sans légitimité mais il faut également rappeler que la Chine (15,5 %) est devenue de loin le plus gros contributeur au budget de l'UNESCO depuis le retrait des USA (22%) et d'Israël (6,5 %) en 2017, ce qui ne gâche rien.**

**Dans l'absolu, le Go autant si pas plus que les Echecs aurait sa place au patrimoine**

---

<sup>51</sup> Rajmata Satvashiladevi Bhonsle est l'ultime héritière des familles régnantes de Maharadjas au Maharashtra et l'une des dernières en Inde.

<sup>52</sup> N'oublions pas que la maîtrise des échecs européens constituait un enjeu important entre les USA et l'URSS à l'époque de la guerre froide (1949-1989) Bobby Fisher – Boris Spassky (lire notamment .)

**culturel immatériel de l'humanité...**

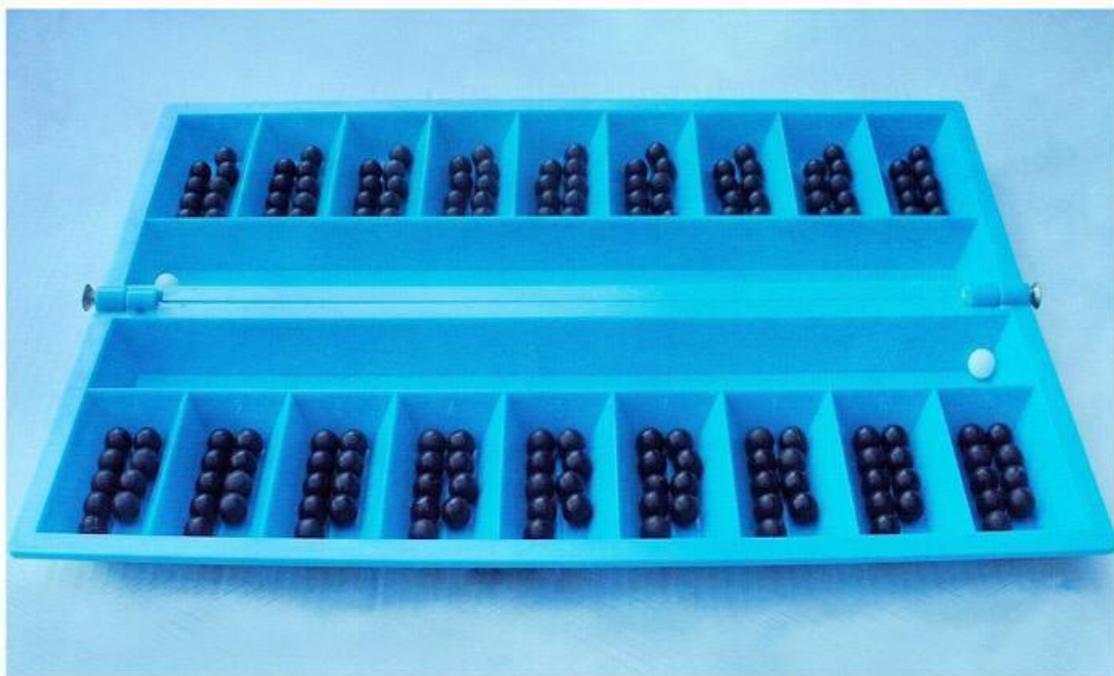
**En effet, le Go, est sans doute le jeu le plus profondément « humain » : rappelons que l'homme y a résisté à la machine 20 ans durant après la victoire de Deep Blue sur Kasparov en 1997, défiant pendant deux décennies supplémentaires les progrès de l'Intelligence Artificielle. Alors que depuis 2011, les meilleurs joueurs de Toguz kumalak sont également battus par la machine, il a fallu attendre mars 2016 pour que le champion de Go sud-coréen Lee Se-Dol s'incline face au programme AlphaGo (défaite 1-4).**

**Enfin, même si on ne prête pas l'oreille aux légendes faisant remonter son invention à l'époque de l'empereur Yao pour l'éducation « du fils » il y a 4000 ans, le Go est attesté dès le 5<sup>e</sup> siècle avant JC, soit 1000 ans avant la naissance des premiers jeux d'échecs.**

**Plus qu'en Chine dont il est originaire, le Go est aujourd'hui surtout joué au Japon et en Corée. Une candidature à trois du type Kazakhstan-Kirghizistan-Turquie lui donnerait les meilleures chances. Encore faudrait-il que l'Empire du Milieu s'entende avec le pays du soleil Levant et celui du matin calme ce qui n'est pas gagné (sans même parler de la Corée du Nord.**

## **Annexe 2 : Règles**

### **1 Les règles du Toguz korgool/kumalak (version courte)**



Le jeu est constitué d'un plateau et de 162 petites billes. Il y a 9 alvéoles ou "üi" (en Kyrgyz : үй - "maison") et deux excavations ou "kazna" (en Kyrgyz : казына - "trésor") de chaque côté du plateau. On n'utilise sa "kazna" pendant la partie que pour y conserver les billes capturées.

Au début de la partie, 9 billes sont placées dans chaque alvéole et les kaznas sont vides. Le but du jeu est de gagner plus de 81 billes. Le joueur qui commence peut être désigné d'un commun accord ou par tirage au sort.

Le joueur commençant la partie prend toutes les billes d'une des alvéoles situées de son côté, et en partant de cette alvéole, distribue les billes une par une dans les alvéoles suivantes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il n'est pas permis de sauter une alvéole ou de déposer plus d'une bille par alvéole. Après la neuvième alvéole du premier joueur, on commence à déposer les billes restantes en commençant par la première alvéole du côté adverse, et ainsi de suite.

Si la dernière bille, en tombant dans une alvéole adverse, porte le nombre de billes s'y trouvant à un résultat pair, le joueur transfère toutes les billes de cette alvéole à sa kazna. Mais si la dernière bille tombe dans une de ses propres alvéoles, indépendamment du nombre de billes qui s'y trouvent, le joueur ne peut pas les récupérer. Si un coup part d'une alvéole où ne se trouve qu'une seule bille, cette bille est déplacée dans l'alvéole suivante, ce qui laisse l'alvéole de départ vide.

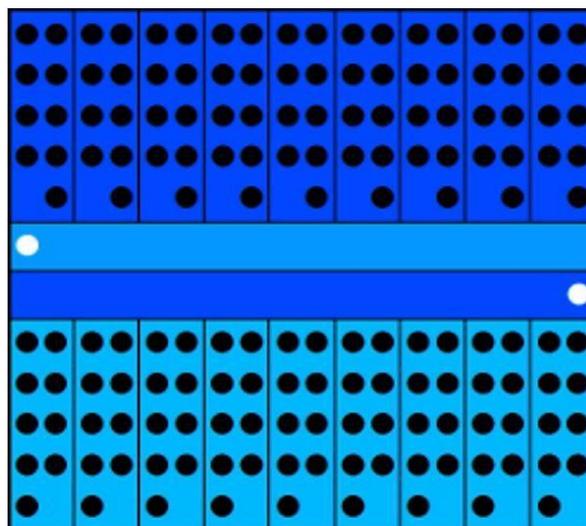
Les joueurs jouent un coup chacun leur tour.

Une autre règle importante est le "Tuz". Si la dernière bille tombe dans une alvéole adverse où se trouvent initialement deux billes, les trois billes sont déplacées dans la kazna du joueur et ce dernier déclare l'alvéole comme "Tuz". Après cela, toutes les billes qui tombent dans l'alvéole "Tuz" sont transférées dans la kazna.

Chaque joueur ne peut déclarer qu'une alvéole comme étant "Tuz" par partie. Il n'est pas permis de changer ou de créer un autre "Tuz". Les règles précisent que la neuvième alvéole ne peut être un "Tuz", et que les tuz de chaque côté ne peuvent être sur des alvéoles symétriques (portant le même numéro). [www.slideplayer.com/slide/1680618/](http://www.slideplayer.com/slide/1680618/)

## 2 Les règles du Toguz kumalak/korgool version longue... comme si vous y étiez...

[www.mancala.fandom.com/wiki/Toguz\\_Kumalak](http://www.mancala.fandom.com/wiki/Toguz_Kumalak)



Le jeu se joue sur un plateau de deux rangées de neuf trous oblongs (*otau*, littéralement, « yourte ») et deux sillons parallèles (*Kazna*, littéralement, « bouilloire ») au centre.

Les *Kaznas* servent de grenier pour stocker les boules capturées. Au départ, il y a 9 (*Toguz*) « crottes » de mouton (*Kumalak*) ou « pierres » (*kumalak Kum*) dans chaque trou. Les jeux modernes fournissent des petites billes noires en plastique. Les trous sont faits de telle sorte que les deux joueurs voient immédiatement si le nombre de billes est pair ou impair et peuvent les compter facilement. En outre, chaque joueur a une plus grande boule de couleur différente (généralement blanche) qui sert de marqueur pour son « trou salé » éventuel (*tuzdik Tuzdik* voir ci-dessous). Les joueurs sont assis l'un en face de l'autre, sur les longs côtés du plateau, directement devant leurs trous. Notons que le *Kazan* de chaque joueur se situe au centre mais du côté de l'adversaire. Le joueur qui commence le jeu est appelé « Blanc », l'autre joueur « Noir ». Sur l'illustration de départ jointe, blanc est bleu clair; noir bleu foncé.

À son tour, un joueur prend entre son index et son majeur toutes les boules d'un de ses trous, à l'exception d'une bille qui reste dans le trou, et les distribue, une par une, dans les trous suivants dans le sens anti-horlogique. Si un trou ne contient qu'une seule boule, il est placé dans le trou suivant.

Si la dernière bille ainsi semée rend identique le nombre de billes contenues dans le trou de l'adversaire, son contenu est capturé et déplacé avec l'index et le majeur dans le *Kazan*. Notez que le mouvement d'ouverture de chaque jeu capture 10 boules sauf déplacer 19 (voir notation), ce qui est pour cette raison un mauvais coup.

Si la dernière bille tombe dans le trou d'un adversaire comportant deux billes (soient trois au total), ce trou est transformé en un *tuzdik Tuzdik* (littéralement, « salé ») et marqué d'une boule spéciale. Pendant le jeu, toutes les billes, qui tombent dans un *tuzdik Tuzdik*, sont gagnées par le joueur propriétaire (et transférées dans son *Kazna*).

Un *tuzdik Tuzdik* n'est jamais ignoré. Par conséquent, un *tuzdik Tuzdik* est un trou d'accumulation acquis, assez semblable au *rumah lubang* au Congkak ou au kalah dans le jeu de Kalaha (généralement connu sous le nom « mancala » aux États-Unis), si ce n'est que dans ces jeux les trous d'accumulation sont fixés dès le début. Il existe trois restrictions en ce qui concerne le *tuzdik Tuzdik*:

1° Chaque joueur peut créer un *tuzdik Tuzdik* une seule fois par partie et uniquement chez l'adversaire. Les joueurs sont autorisés à faire plus de mouvements qui se terminent par des trous ennemis contenant deux balles, mais ils ne les transformeront pas en *tuzdik Tuzdik*.

2° Le neuvième trou de l'adversaire ne peut pas être transformé en *tuzdik Tuzdik*.

3° Un trou est protégé lorsqu'on a transformé le trou correspondant de l'adversaire en *tuzdik Tuzdik*. Par exemple, si votre adversaire a créé son *tuzdik Tuzdik* dans votre deuxième trou, vous n'êtes plus en mesure de faire un *tuzdik Tuzdik* dans son deuxième trou.

Les joueurs jouent chacun à leur tour et ne peuvent pas passer. Le jeu se termine dès qu'un joueur ne peut faire aucun mouvement à son tour. En kazakh, c'est ce qu'on appelle *atsis kalu* (littéralement, « laissé sans cheval »). Chaque joueur totalise les billes qu'il a capturées, les billes qui sont tombées dans son *tuzdik Tuzdik*, et ceux qui sont encore dans ses trous. Le joueur ayant 82 billes ou plus remporte la partie. Si les deux joueurs ont 81 billes, la partie est nulle.

En pratique, le jeu se termine dès qu'un joueur a obtenu le nombre minimum de billes nécessaires.

Des pendules sont utilisées dans tous les tournois importants. Le temps de réflexion par joueur varie de 3 heures lors des championnats du monde à 7 minutes dans les tournois de blitz. Lorsque le temps d'un joueur a expiré, il n'a pas nécessairement perdu mais les billes qui n'ont pas encore été capturées sont attribuées à son adversaire et le décompte est déclenché.

Enfin notons que le Toguz Kumalak est la seule variante de mancala avec une notation officielle pour enregistrer les mouvements effectués dans un jeu.

Chaque trou dans la rangée d'un joueur est donné un nombre de 1 (gauche) à 9 (à droite). La notation d'un mouvement se compose de deux nombres : le premier nombre indique le trou où le mouvement commence ; le deuxième nombre indique le trou où la dernière bille est abandonnée. Un « X » signifie qu'un *tuzdik Tuzdik* est créé. Si un joueur marque des points en capturant des billes par son mouvement, son score total jusqu'à présent dans le jeu, y compris les nouvelles captures, est fourni entre parenthèses rondes. Les points d'interrogation désignent les mouvements faibles; les points d'exclamation indiquent des mouvements forts. Par exemple, 5. ... 81X(13)! signifie que Black a commencé son mouvement de son avant-dernier trou et l'a terminé dans le premier trou de son adversaire en le transformant en un *tuzdik Tuzdik*; Noir a fait une capture, et son score est passé à 13; c'était une bonne décision. Ouverture Il y a sept coups d'ouverture qui mènent à un jeu d'ouverture : 21 (10), 32 (10), 43 (10), 54 (10), 65 (10), 76(10) et 86(10).

D'autre part, 19 et 98(10) sont de mauvais coups entraînant un désavantage immédiat.

## REGLES DU MANGALA TURC HISTORIQUE CLASSIQUE

*“Mangala est joué sur une planche ou 12 trous creusés dans la terre. Au départ, il y a six perles de verre (« boncuğu ») ou coquillages cauris dans chaque trou.*



*Position initiale*

*À son tour, un joueur distribue le contenu d'un des 6 trous devant lui, un par un, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre dans les trous suivants.*

*Quel que soit le côté de la planche, si la dernière perle tombe dans un trou de chaque côté de la planche, faisant un total de deux, quatre ou six perles dont la dernière perle, son contenu est capturé.*

*Si ce trou est précédé d'autres trous qui contiennent deux, quatre ou six perles, leur contenu est également pris.*

*Un joueur doit se déplacer s'il le peut, mais passe lorsque tous ses trous sont vides.*

*Lorsque les 12 trous sont vides le jeu est terminé. Le joueur qui a capturé plus de perles gagne la partie ». [www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala II](http://www.mancala.fandom.com/wiki/Mangala_II)*

