

activité

Toguz kumalak

Des graines ou des petites pierres, quelques trous et la partie peut commencer. Un jeu traditionnel d'intelligence et de stratégie venu du Moyen-Orient.

pratique

Matériel

18 trous et 162 graines (boules, billes, pierres...)

Nombre de joueurs

2

Durée d'une partie

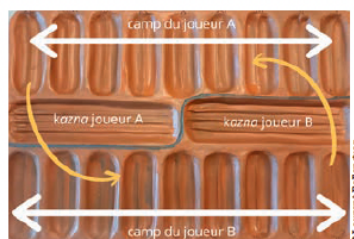
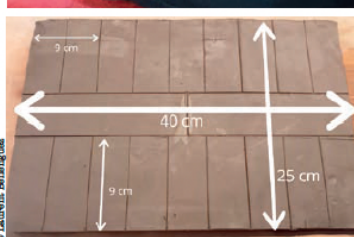
20 minutes

But du jeu

Capturer plus de graines que l'adversaire (soit au moins 81)

Règles du jeu

Le plateau de jeu comporte deux rangées de neuf trous et deux « kaznas » de chaque côté qui permettront de réunir les graines capturées par chaque joueur.



Au début de la partie, les kaznas sont vides et chaque trou est rempli de neuf graines. Les deux joueurs jouent un coup chacun leur tour. Celui qui

commence choisit un des 9 trous de son camp, prend toutes les graines et les sème, une par une et sans sauter de trous, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

un jeu inscrit au patrimoine de l'humanité !

Des gestes ancestraux et une symbolique

Toguz kumalak est un mancala - qui vient de l'arabe naqala, « se déplacer » - l'appellation générique retenue par les anthropologues pour désigner des jeux de semailles traditionnels en Afrique et en Asie. Les plus anciennes traces de mancalas retrouvées à ce jour, en Jordanie, datent de 9 000 ans.

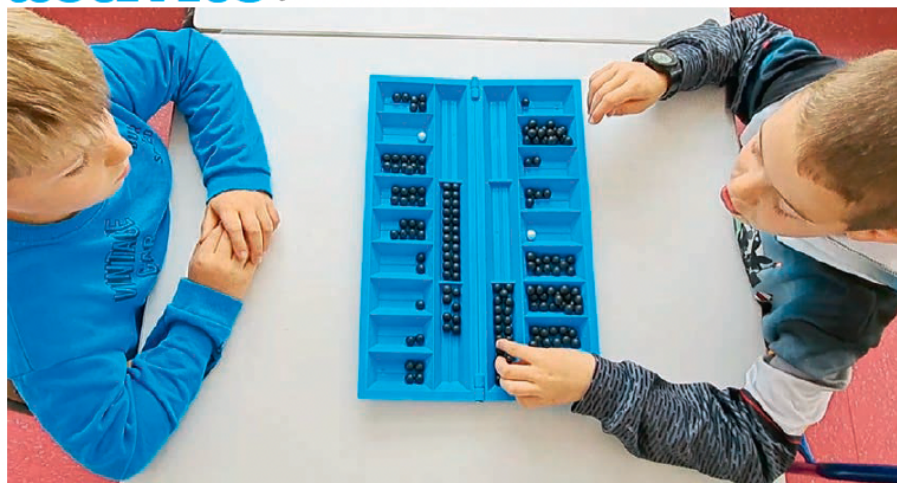
Comme l'Awalé, qui est sans doute le plus connu en France, il s'agit d'un mancala de la famille des « waris », ceux à deux rangées de trous qui se distinguent des « solos », mancalas à quatre rangées.

Loin de se limiter à des compétences mathématiques, les mancalas sont l'occasion de renouer par le jeu avec des gestes ancestraux à la symbolique très forte (semer puis récolter), dans l'environnement naturel proche : jouer en creusant dans la terre, le sable, avec des matières végétales ou animales - « kumalak » signifie crottes de moutons - des pierres, des fruits, des coquillages, etc. .../

On commence à semer à partir du trou de départ, sauf si celui-ci ne contient qu'une seule graine. Elle est dans ce cas déplacée dans le trou suivant, laissant alors vide le trou de départ. Si la dernière

graine arrive dans un trou adverse et que le nombre total de graines de ce trou est pair, toutes les graines vont dans la kazna du joueur ayant effectué le mouvement.





/... Un jeu reconnu par l'UNESCO

Toguz kumalak est le premier jeu cognitif, « d'intelligence et de stratégie » officiellement inscrit en 2020 par l'UNESCO au titre de patrimoine culturel immatériel de l'humanité. Cette décision historique est une ouverture sur la culture du Moyen-Orient dont les mancalas sont moins connus que ceux d'Afrique (Awalé, Bao, Igisoro, Omweso...). Mais paradoxalement, l'organisation de compétitions internationales institutionnalisées (comme le championnat du monde de Toguz Kumalak qui se dispute tous les 2 ans sur des plateaux uniformisés... en plastique), se réalise au détriment de pratiques traditionnelles locales aussi intéressantes au plan éducatif, mais ne bénéficiant pas des mêmes soutiens étatiques et qui tendent hélas à disparaître.

Le combat pour la ludodiversité

« Chaque jeu est une parcelle du patrimoine immatériel de l'humanité. À travers la ludodiversité, c'est elle que nous contribuons à protéger », proclame

Michel Van Langendonck, enseignant en sociologie et en politique de l'éducation. De manière individuelle ou par le biais d'associations, chacun peut avoir un rôle dans la diffusion et la transmission de ces jeux intergénérationnels issus de notre patrimoine ludique mondial. Construire, utiliser l'environnement naturel, jouer pour créer des références culturelles communes, favoriser les relations : faire du « nous » par les je(ux).

Laurent Bellenguez

* Ce jeu vient du Kazakhstan, il est également connu, avec des règles très proches, au Kirghizistan et en Turquie sous les noms de Toguz Korgool (cf photo) et Mangala/Göçürme.

Le « Tuz » : une dimension stratégique originale

Si la dernière graine arrive dans un trou du camp adverse en contenant exactement trois graines, elles sont alors déplacées dans la kazna du joueur ayant semé qui déclare ce trou comme Tuz : toutes les billes qui tomberont dorénavant dans ce Tuz iront directement dans sa kazna ! Ce trou situé dans le camp adverse est généralement marqué par une graine de couleur différente ; il n'est pas possible de changer de Tuz au cours de la partie ni d'en avoir un second.

