

Jeu Wali CM2/6ème

Origine du jeu:

Un jeu originaire du Mali. On peut y jouer "comme là-bas" avec des cailloux et des petits bouts de bois ou n'importe quel autres pions à votre convenance.

But du jeu et nombre de joueurs

2 joueurs. Il faut éliminer toutes les pièces de l'adversaire en réalisant des alignements de trois pièces avec ses siennes.

Matériel : le plateau de jeu à imprimer (1 pour 2 élèves), des graines par exemple d'haricots rouges et d'haricots

blancs ou des pions d'un autre jeu.

Règle du jeu (à imprimer) : la règle est dupliquée 2 fois sur la page. 1 règle du jeu par groupe 2

Déroulement (environ 40 min)

L'enseignant constitue des groupes de 2 élèves homogènes

1) En groupe de 2 – l'enseignant accompagne les élèves les plus en difficulté

a. Appropriation de la règle par groupe de 2 et récupération du matériel en autonomie

b. Jeu (quelques minutes) – début d'une partie – mise en oeuvre de la règle

2) Collectivement : explicitation de la règle

3) En groupe de 2 : réalisation d'une ou de deux parties

4) Collectivement : explicitation des coups gagnants.

Il est possible de "détruire" l'un de ses alignements au coup 1, en manoeuvrant une des pièces qui le composent, pour mieux le reformer au coup suivant, identique à lui-même. Et d'obtenir ainsi un nouveau gain. La disposition de pièces qui permet ce processus à répétition porte le nom de "cheval simple".

Les 2 exemples de « cheval double » permettent de réaliser une figure, telle qu'en déplaçant un pion, vous défaites un alignement de trois pions, mais en reformez immédiatement un autre.

WALI

Wali – jeu de stratégie du Mali

But du jeu :

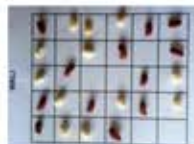
Éliminer toutes les pièces de votre adversaire en réalisant des alignements de trois pièces avec les vôtres.

Nombre de joueurs : 2

Matériel : le plateau de jeu, 12 graines d'une couleur et 12 graines d'une autre couleur ou 12 cailloux et 12 bâtonnets ou des coquillages de forme différente

Règle du jeu

Le jeu se déroule en deux temps: la pose des pièces puis, les déplacements et les prises.



La pose

C'est la phase cruciale du jeu puisqu'elle détermine en grande partie le résultat final.

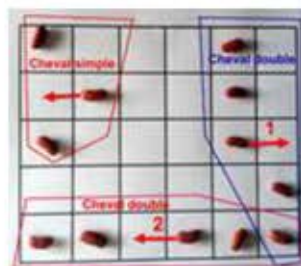
Un joueur prend les 12 graines d'une couleur et l'autre 12 graines de l'autre couleur. A tour de rôle, les joueurs posent une à une leurs douze pièces dans les cases de leur choix. Ils doivent toutefois respecter la règle suivante: il est défendu de mettre plus de deux pièces à la suite l'une de l'autre sur une même ligne, horizontale ou verticale (à la fin de cette manche un joueur ne peut donc pas avoir d'alignement de plus de 2 pièces). Au cours de cette phase les pièces ne peuvent être déplacées. Quand les joueurs ont disposé leurs pièces, 6 cases restent vides.

Les déplacements et prises.

A tour de rôle, chaque joueur doit déplacer une de ses pièces, d'une case horizontalement ou verticalement (mais pas en diagonale). Le but de ces déplacements, que permettent les six cases restées vides, est d'aligner trois pièces, ou plus, horizontalement ou verticalement.

Le joueur qui réalise cet alignement peut alors choisir une pièce quelconque de son adversaire et l'éliminer définitivement du jeu.

Il est possible de "détruire" l'un de ses alignements, en manœuvrant une des pièces qui le composent, pour mieux le reformer au coup suivant, identique à lui-même. Et d'obtenir ainsi un nouveau gain. La disposition de pièces qui permet ce processus à répétition porte le nom de "cheval simple".



Note: Un alignement de trois pions, demeurant en l'état ne donne pas droit à une nouvelle prise au tour suivant: c'est la réalisation de l'alignement qui permet l'élimination d'un pion adverse.

FIN DU JEU:

La partie prend fin avec la disparition de toutes les pièces de l'un des joueurs, qui a bien sûr perdu.

Wali – jeu de stratégie du Mali

But du jeu :

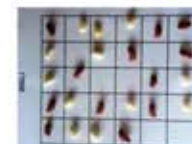
Éliminer toutes les pièces de votre adversaire en réalisant des alignements de trois pièces avec les vôtres.

Nombre de joueurs : 2

Matériel : le plateau de jeu, 12 graines d'une couleur et 12 graines d'une autre couleur ou 12 cailloux et 12 bâtonnets ou des coquillages de forme différente

Règle du jeu

Le jeu se déroule en deux temps: la pose des pièces puis, les déplacements et les prises.



La pose

C'est la phase cruciale du jeu puisqu'elle détermine en grande partie le résultat final.

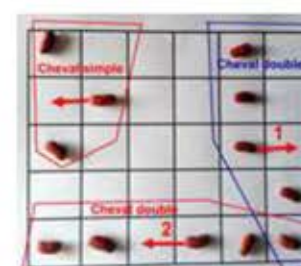
Un joueur prend les 12 graines d'une couleur et l'autre 12 graines d'une autre couleur. A tour de rôle, les joueurs posent une à une leurs douze pièces dans les cases de leur choix. Ils doivent toutefois respecter la règle suivante: il est défendu de mettre plus de deux pièces à la suite l'une de l'autre sur une même ligne, horizontale ou verticale (à la fin de cette manche un joueur ne peut donc pas avoir d'alignement de plus de 2 pièces). Au cours de cette phase les pièces ne peuvent être déplacées. Quand les joueurs ont disposé leurs pièces, 6 cases restent vides.

Les déplacements et prises.

A tour de rôle, chaque joueur doit déplacer une de ses pièces, d'une case horizontalement ou verticalement (mais pas en diagonale). Le but de ces déplacements, que permettent les six cases restées vides, est d'aligner trois pièces, ou plus, horizontalement ou verticalement.

Le joueur qui réalise cet alignement peut alors choisir une pièce quelconque de son adversaire et l'éliminer définitivement du jeu.

Il est possible de "détruire" l'un de ses alignements, en manœuvrant une des pièces qui le composent, pour mieux le reformer au coup suivant, identique à lui-même. Et d'obtenir ainsi un nouveau gain. La disposition de pièces qui permet ce processus à répétition porte le nom de "cheval simple".



Note: Un alignement de trois pions, demeurant en l'état ne donne pas droit à une nouvelle prise au tour suivant: c'est la réalisation de l'alignement qui permet l'élimination d'un pion adverse.

FIN DU JEU:

La partie prend fin avec la disparition de toutes les pièces de l'un des joueurs, qui a bien sûr perdu.