



FICHE-JEU : « l'Awalé » pour les 4-6 ans



Découvrir les nombres

Utiliser les nombres pour résoudre un problème

Modalité d'apprentissage : « Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes »

Compétences (Programmes de la Maternelle 2025)

- Mobiliser des compositions et des décompositions pour résoudre des problèmes
- Anticiper le résultat d'une distribution

Activités proposées

1. Présentation succincte du but du jeu : Le but pour l'élève est de gagner le plus de graines possibles. Pour cela, il doit anticiper sur la réalisation d'une ou plusieurs actions : choisir une case pour prendre les premières graines, distribuer les graines, savoir combien il y aura de graines par case, imaginer quelles cases l'adversaire pourra jouer... Le joueur qui aura le plus de graines à la fin a gagné.

2. Matériel pour la classe :

Le jeu se joue à deux. Le matériel pour jouer est simple.

- Une boîte de 6 œufs et des grosses graines ou des bouchons
- ou 6 boîtes de camembert et des bouchons / cubes / billes / ...



3. Déroulement :

La première séance est consacrée à la présentation du matériel et du jeu. On vérifiera bien que les élèves ont compris quelles sont leurs cases (et celles de leur adversaire), qu'ils choisissent bien les billes dans leur camp, qu'ils déposent bien les billes une par une. On pourra aussi demander de verbaliser les gestes (*je dépose une bille, et encore une bille, et encore une bille*).

Les séances suivantes permettent de mettre les enfants en situation de recherche.

➤ Jouer avec la règle ordinaire

But : Récupérer le plus de graines possibles dans la rangée adverse.

Déroulement du jeu :

- 3 billes dans chaque alvéole au départ
- 2 joueurs, chacun est face à sa rangée.
- L'un des joueurs prend 3 billes dans une boîte de sa rangée (celle qu'il veut parmi les 3 cases qui lui appartiennent). Il les sème **une à une** dans le sens de la flèche (sens inverse des aiguilles d'un montre).
- Le joueur d'en face fait la même chose.



Je gagne :

- si la boîte dans laquelle j'ai déposé ma dernière bille appartient à mon adversaire, **ET** s'il y a maintenant deux ou trois billes au total. Alors je gagne les billes de la case.
- si la boîte précédente (= *l'avant dernière boîte dans laquelle j'ai déposé ma bille*) contient aussi deux ou trois billes : je les gagne aussi.

Cette proposition concernant les gains de l'avant dernière boîte est facultative dans un premier temps : on pourra la proposer dans un second temps uniquement.

On peut décider que dès qu'un joueur a gagné 10 billes (ou $\times$ billes), la partie s'arrête.

Parfois, le jeu tourne en boucle : la partie est donc terminée.

Vidéo des règles du jeu pour le cycle 1 [ici](#)

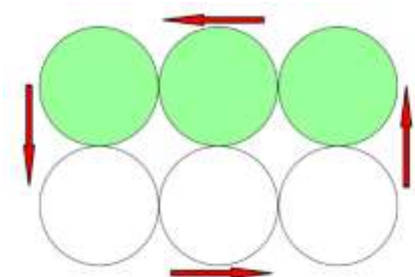
Vidéo des règles du jeu pour le cycle 1 sans paroles, pour permettre aux élèves de verbaliser la règle à l'aide d'un appui visuel [ici](#)

➤ Pour se questionner et anticiper : les jeux arrêtés

Pour amener les élèves à anticiper leurs actions et à voir que s'ils comptent, ils pourront gagner des graines plus facilement, l'enseignant propose des **jeux arrêtés**. Il s'agit d'optimiser les coups, et ne plus jouer « *au hasard* ».

Ces questionnements peuvent être menés avec des awalés en jeux prépositionnés et ils se font en classe entière en collectif ou en travail individuel suivi d'une mise en commun.

On pourra donner des lettres aux cases pour aider à la verbalisation.



Projeter ce plateau au tableau et utiliser des aimants qui représentent les graines pour simuler les situations proposées.

Les aimants permettent de « vivre » la situation au tableau après l'avoir pensée et d'évaluer la stratégie proposée.

Vigilance : les 2 joueurs sont pris en compte. On double la difficulté pour l'élève qui doit se positionner dans les deux cas de figure.

★Fichier avec tous les documents pour les jeux arrêtés [ici](#)

- Situations 1, 2, 3, 6, 7 → Réussite en un seul coup – difficulté *
- Situations 4, 5, 8 → Réussite en plusieurs coups – difficulté ** ou ***

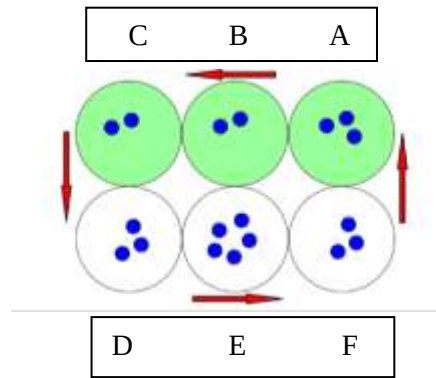
➤ Conseils pour aller plus loin

Il est important de bien faire **verbaliser** les élèves, leur demander d'expliciter leurs stratégies.

On pourra donner des lettres aux cases pour aider à la verbalisation (*dans la proposition ci-dessous, les lettres ont été placées pour suivre le sens de rotation du jeu*).

🔗 Exemple de verbalisation de la stratégie pour la situation 1 :

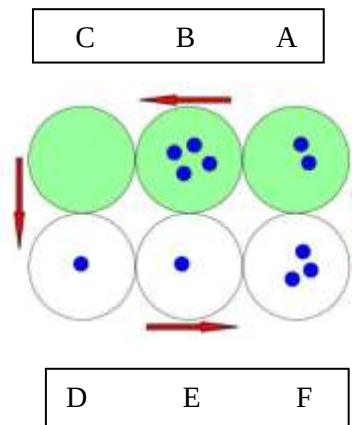
Je prends les 3 graines de la boîte F, je distribue une graine dans la boîte A, une graine dans la boîte B, une graine dans la boîte C. Il y a maintenant 3 graines dans la boîte C donc je les gagne. Selon la règle choisie, je peux aussi gagner les 3 graines de la boîte B.



➤ Plusieurs coups nécessaires pour gagner : exemple de verbalisation de la stratégie pour la situation 8

Le joueur prend les 4 graines de la case B et les distribue : il y a maintenant 1 graine en C, 2 graines en D, 2 graines en 3 et 4 graines en F.

Le second joueur prend les 2 graines de la case E et les distribue : il y a maintenant 5 graines en F et 3 graines en A. Il gagne les 3 graines de la case A.



➤ Complexifier les règles

Il existe de nombreuses variantes dans les règles de l'awalé. Ce jeu peut donc être complexifié ou simplifié selon le niveau de compétences de vos élèves. Certaines variables permettent d'accélérer le jeu.

- **La prise rétroactive** : quand on gagne des graines, on regarde dans la case juste avant celle que l'on vient de ramasser. Si les deux conditions sont réunies (deux ou trois graines ET dans le camp adverse), on ramasse la case, et on regarde dans la case juste avant (présentée dans la règle initiale).
- Il est **interdit d'affamer son adversaire** : on n'a pas le droit de jouer un coup qui laisse l'adversaire sans graines. Si le coup permet de prendre toutes les graines du camp adverse en une seule fois, il est interdit de le faire, sauf s'il n'y a pas d'autres choix (c'est le seul coup possible). L'adversaire doit pouvoir jouer au tour suivant.
- Il est **interdit de semer sous ses pieds** : quand on a beaucoup de graines dans une case et que l'on fait plusieurs tours, on ne remet jamais de graines dans la case que l'on vient de prendre ; on saute donc la case de départ des graines.

Ces règles peuvent être introduites petit à petit quand l'enseignant se rend compte que les élèves ont déjà l'habitude du jeu.