Compétences travaillées :

Anticiper sur les prises éventuelles de l'adversaire en comptant ses graines et les trous pour éviter de perdre des graines.

Il faut également préparer ses coups à l'avance en dénombrant.

CONTENU DU SAC

C'est un jeu traditionnel africain qui utilise une planche creusée de 12 trous (6 d'un côté et 6 en face de l'autre côté). Utiliser une boite d'œufs de 6 avec des grosses perles, des briques, des graines ou des cailloux.

La règle du jeu :

Dans chaque trou, au début du jeu, il y a 4 graines. Un joueur possède les graines qui sont sur les 6 trous devant lui et son adversaire possède les graines des trous en face. Chaque joueur tour à tour prend toutes les graines d'un trou qui se trouve sur son territoire et les sème une par une en commençant par le trou immédiatement à droite du trou dans lequel il vient de récolter. Il ne prend les graines que sur son territoire : les 6 trous face à lui, mais les sème sur les trous suivants, qu'ils soient sur son territoire ou sur celui de l'adversaire. Quand la dernière graine semée est la deuxième ou la troisième d'un trou sur le terrain de l'adversaire, il ramasse les graines de ce trou. Si sur le terrain de son adversaire, le trou dans lequel il vient de récolter est précédé de trous conjoints dans lequel il y a 2 ou 3 graines, il ramasse toutes les cases conjointes précédentes contenant 2 ou 3 graines.

Différentes façons de jouer :

Comparer les collections des deux adversaires, demander qui a en a le plus, qui en a le moins.