



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 5 ans**

THÈME
Jouer

Le peralikatuma

Poursuivons notre découverte des jeux du monde, avec ce mois-ci un jeu aux origines indiennes : le peralikatuma, et une variante : l'awithlakkannai.

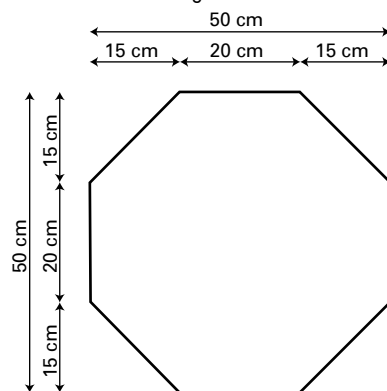
Son histoire

- Le peralikatuma (également orthographié perali kotuma) est une variante du jeu du moulin ou alquerque (el-quirkat en arabe), qui désignait un jeu de damier introduit en Espagne par les Arabes, ces derniers ayant occupé une grande partie de la péninsule ibérique pendant plus de cinq cents ans. Mais ses véritables parents sont plutôt à trouver parmi les jeux « *Seize soldats* » et kotu ellima, issus également du sous-continent indien, car le peralikatuma se joue sur l'île du Sri Lanka (anciennement Ceylan).
- Les trois jeux utilisent le même plateau, qui se compose de la structure du jeu du moulin au centre, entourée par quatre triangles inversés. La seule différence entre les trois jeux réside dans le nombre de pions utilisés. En effet, dans le jeu « *Seize soldats* », chaque joueur dispose de seize pièces. Dans le kotu ellima, chaque joueur possède 24 pions et dans le peralikatuma, chacun reçoit 23 pions. D'autres jeux sont également très proches du peralikatuma, à l'image du terhuchu dans le nord de l'Inde ou encore du permainan-tabal en provenance d'Indonésie.

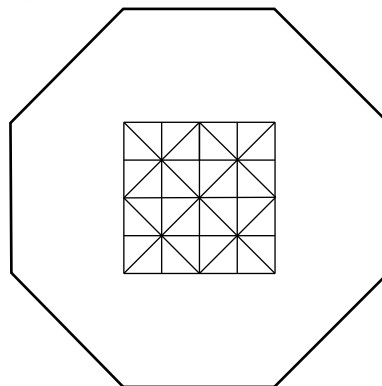
Son plateau

- Pour construire le plateau de jeu, il vous faut une plaque de bois aggloméré de 50 cm de côté et de 1 cm d'épaisseur. Vous pouvez aussi dessiner le cadre sur une plaque de carton ou encore le tracer au sol.

- Commencer par découper ou scier la planche afin d'obtenir un octogone.

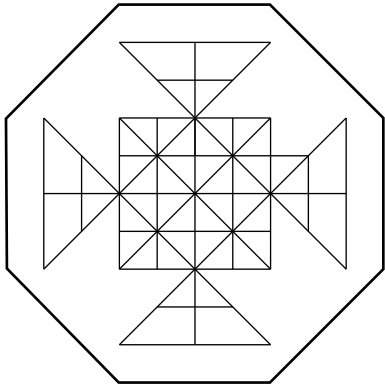


- En partant du centre du plateau, marquer au crayon gras des points à intervalles de 5 cm puis tracer le damier du jeu du moulin (voir *Le Journal de l'Animation* n° 112 – octobre 2010, page 67).

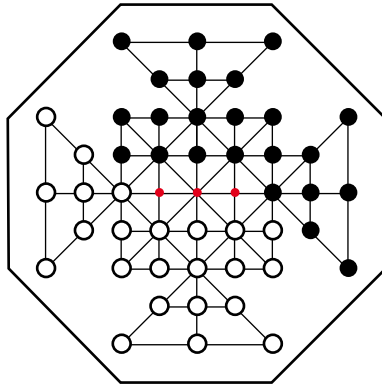


- Dessiner ensuite les différents triangles inversés de 20 cm de base sur 10 cm de hauteur sur chaque côté du carré.

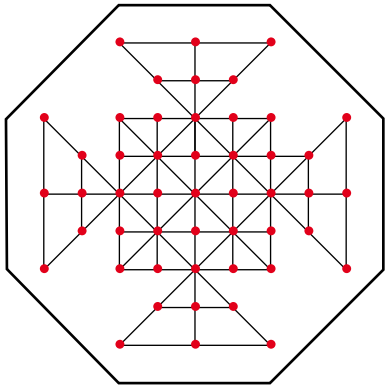




- Peindre ou repasser les lignes avec un feutre noir et les intersections avec un feutre rouge par exemple. On doit clairement identifier les 49 intersections du jeu.



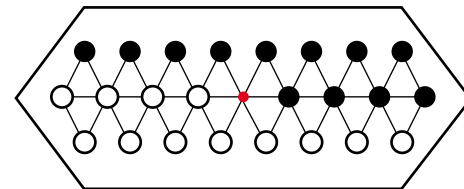
- Chaque joueur joue à tour de rôle et déplace l'une de ses pièces vers un point adjacent vide, en suivant les traits du damier. Si un pion se retrouve face à un pion adverse et que derrière celui-ci la place est libre, il peut passer par-dessus et ainsi le capturer. Lorsque cela est possible, le joueur peut effectuer plusieurs sauts et donc capturer plusieurs pions. Les pions capturés ne participent plus au jeu. Le gagnant est celui qui réussit le premier à s'emparer de tous les pions de son adversaire.



- Pour jouer, on utilisera 23 pions blancs et 23 pions noirs. Toutes sortes de pions sont envisageables, à l'image des haricots blancs et rouges par exemple.

Ses règles

- Le peralikatuma est adapté à tout public dès 5 ans. Il se joue à deux personnes disposant chacune de 23 pions positionnés sur le plateau selon le schéma suivant :



○ Pions blancs
● Pions noirs

- Les règles de l'awithlaknannai sont identiques à celles du peralikatuma ou de l'alquerque. En revanche, sa forme particulière implique une stratégie et une façon de jouer complètement différentes. Comme pour le peralikatuma, les pions doivent être déplacés vers un point adjacent vide en suivant les traits. Le but est de capturer tous les pions de son adversaire en passant par-dessus.



Bonus

Téléchargez les plans des plateaux de jeu sur notre site :

www.jdanimation.fr, rubrique « Les bonus du mois » (nov. 2010).