

Juguem al **wari**

**Trobades
Maig-juny del 2000**

**Programa
de promoció
esportiva «L'esport
no té fronteres»**





Presentació

El Programa de Promoció Esportiva «L'Esport no té fronteres», engegat per l'Àrea d'Esports de la Diputació de Barcelona, pretén transmetre els valors de diferència/igualtat fomentant en la nostra societat la interculturalitat i la sensibilització.

Aquest curs 1999-2000, més de cinc-cents alumnes de sisè de primària de les escoles de l'Alt Maresme han pogut aprendre a jugar al wari (també anomenat aualé), tan popular a l'Àfrica com desconegut a les nostres contrades.

Per mitjà del projecte educatiu «Juguem al wari» –emmarcat dins el Programa Intermunicipal d'Immigració de l'Alt Maresme–, hem volgut introduir, a partir del joc, una expressió cultural del continent veí i propiciar d'aquesta manera l'apropament a altres formes de compartir el temps i l'espai de lleure.



Amb aquestes trobades finalitzem les sessions d'aprenentatge dutes a terme des del mes de febrer d'enguany, i desitgem que l'experiència hagi estat prou engrescadora per a tots i totes com per continuar explorant noves formes d'entreteniment.

El joc de l'aualé

El joc africà de l'aualé (també conegut com wari, wallé, ayo, etc.) és, entre els jocs d'estratègia coneguts, el més antic de la Humanitat.



Des d'Àfrica, bressol de la Humanitat, s'ha anat estenent a gairebé tot el món (EUA, Haití, Antilles, Filipines, Malàisia, Papua, Índia, Gran Bretanya...).

En molts casos, van ser els africans (arrencats salvatgement i violentament d'Àfrica pels mercaders esclavitzadors europeus) els qui van estendre aquest joc mil·lenari.

L'aualé és un joc basat en una metàfora agrària: per jugar, se sembren grans, es construeixen unes reserves de grans (graners) i es cullen.



Hi ha nombroses variacions (akong, songo, gabata...) d'aquest joc de la família mangala, paraula que prové del terme àrab *naqala*, que vol dir moure.

Les característiques comunes d'aquests jocs de mangala són:

- no hi ha peces d'un o d'un altre jugador, sinó camps propi i contrari;
- els camps són conjunts de rengleres de forats;
- les peces (llavors) se sembren i es recullen;
- la sembra es fa agafant totes les llavors d'un forat i posant-les una a una en els forats correlatius.

Tauler i peces

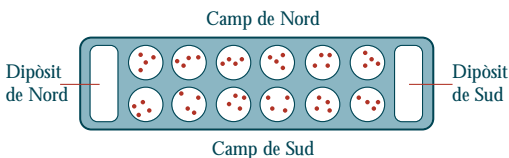
1. El tauler es compon de dues rengleres de sis forats (*cases*) cadascuna. A més, disposem de 48 peces (*llavors*). Opcionalment, el tauler pot disposar de dos forats més (*dipòsits*) per guardar les llavors collides.

Posició inicial

2. Al principi de la partida es posen quatre llavors a cada casa.

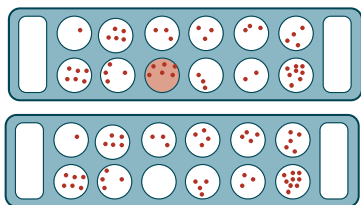
Camps

3. Cada jugador controla la fila de sis cases del seu costat (*camp*). Cal tenir clar que no hi ha peces d'un i altre jugador, sinó camps propi i contrari.



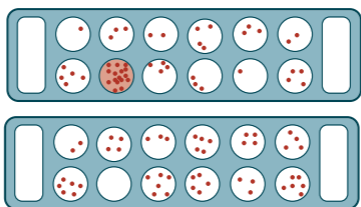
Sembra

4. Un jugador fa el seu moviment (*sebra*) agafant totes les llavors d'una casa qualsevol del seu camp i distribuint-les tot posant-ne una a cada casa seguint el tauler en sentit contrari a les agulles del rellotge, fins que totes les llavors són desades (sebrades).



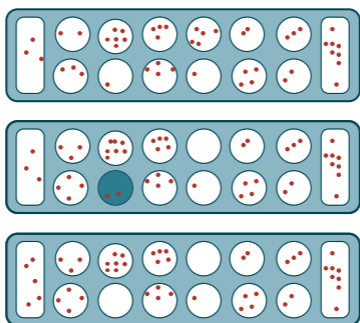
5. L'únic cas en què se salta una casa quan sembrar és quan un jugador mou des d'una casa que ha acumulat dotze o més llavors (*graner*).

En aquest cas, el procés de sembra és normal durant la volta al tauler, però quan arribem a la casa d'origen la saltem i la deixem buida.

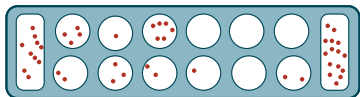
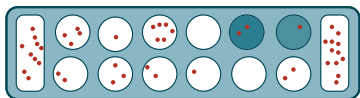
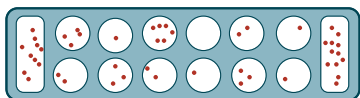


Collita

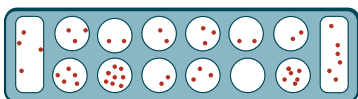
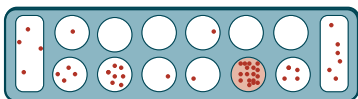
7. Un jugador cull si la darrera llavor d'una sembra cau en una casa del camp contrari i n'hi queden dues o tres, comptant la que hi acabem de desar. Totes les llavors d'aquesta casa són agafades i desades fora del tauler. És ara quan farem servir (si en té) els dipòsits del tauler.



8. Una collita múltiple té lloc quan, en collir, hi ha una seqüència ininterrompuda de cases del camp contrari amb dues o tres llavors precedents a la collida. No és obligatori fer una sembra que acabi en captura, però quan es fa, les llavors de la sèrie ininterrompuda de cases del camp contrari precedents a la darrera sembrada que contenen dues o tres llavors es cullen i es desen fora del tauler.

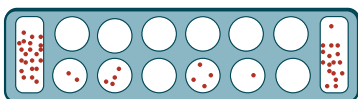
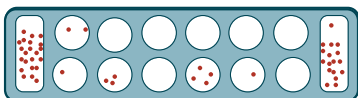


9. Un jugador no pot deixar el contrari sense llavors. Cas que fes un moviment que el portés a collir totes les llavors de l'oponent, no en colliria cap.



Subministrament obligatori

10. Si l'oponent s'ha quedat sense llavors al seu costat, el jugador està obligat a sembrar des d'una casa de manera que doni a l'oponent com a mínim una llavor, de manera que aquest pugui continuar jugant.



TROBADES

Dates	Municipi	Lloc	Horari
12 de maig	Malgrat de Mar	Pavelló Esportiu Municipal	9.30 a 11.45 h
18 de maig	Calella (hi participen les escoles de Santa Susanna i Palafolls)	Pavelló Esportiu Municipal	9.30 a 11.45 h
24 de maig	Pineda de Mar	L'Envelat	9.30 a 11.45 h
21 de juny	Tordera	Plaça de l'Església	9.30 a 11.45 h



Ajuntament
de Calella



Ajuntament de
Malgrat de Mar



Ajuntament
de Palafolls



Ajuntament de
Pineda de Mar



Ajuntament de
Santa Susanna



Ajuntament
de Tordera

«L'esport
no te fronteres»



Diputació
de Barcelona

Àrea d'Esports