



**HAL**  
open science

# Un jeu combinatoire inscrit dans l'espace et le temps : une approche ethnomathématique (seconde partie)

Luc Tiennot

► **To cite this version:**

Luc Tiennot. Un jeu combinatoire inscrit dans l'espace et le temps : une approche ethnomathématique (seconde partie) : Atelier du vendredi : traces et histoire. Expressions of Mathematical Activity: Traces and Histories, GDR d'histoire des mathématiques, Mar 2023, Marseille, France. hal-04540927

**HAL Id: hal-04540927**


**<https://hal.univ-reunion.fr/hal-04540927>**

Submitted on 10 Apr 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## 2 : 90 min Atelier du vendredi : traces et histoires Friday workshop: traces and histories

- 2.1  : 15 min Le premier relevé d'un jeu de semailles : Étienne de Flacourt ethnographe avant l'heure ?  
The first report of a sowing game : Étienne de Flacourt ethnographer ahead of time ?

Le dessin réalisé par FLACOURT (cf. fig. 15), extrait de l'édition originale [Fla61], sur un encart non paginé, entre les p. 108 et p. 109.

The drawing made by FLACOURT (cf. fig. 15), from the original edition [Fla61], on an inset between pages 108 and 109.

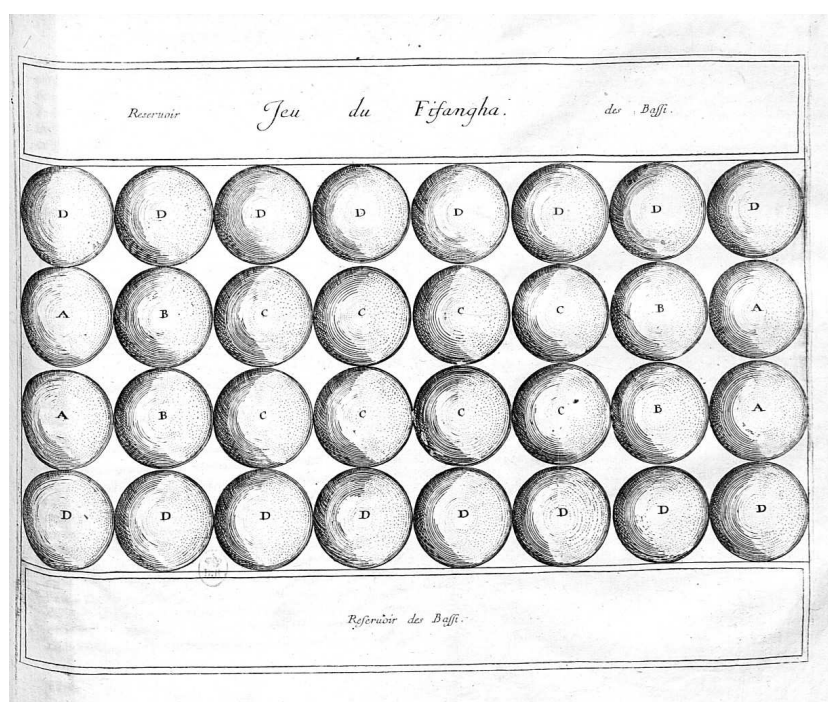


FIGURE 9

Le tablier du *solo* nommé *fifangha* par  
FLACOURT [Fla61]

The *solo* board named *fifangha* by FLACOURT  
[Fla61]

Étienne de FLACOURT (1607-1660)

est un contemporain de

was a contemporary of

Pierre de FERMAT (160?-1665)

Partie de la page 108 de FLACOURT [Fla61]

Part of FLACOURT's page 108 [Fla61]

Le *fifanga* (1) est un jeu d'esprit, comme l'autre (2) est d'adresse, il tient du jeu de dames et du tric-trac (3). On joue avec certains fruits ronds qu'ils nomment « bassy » (4), sur une tablette de bois (5), où il y a 32 trous en 4 rangs (6), 16 servant à un joueur et 16 à un autre (7). Il faut avoir chacun 32 *basy*(8). Ce jeu est assez récréatif. Les premiers trous, ou cases, marqués A (9), sont les premiers « chibou », dont il y en a quatre. Ces

The *fifanga* (1) is a mind game, like the other (2) is of skill, it takes from checkers and tric-trac (3). We play with some round fruits they call "bassy"(4), on a wooden shelf (5), where there are 32 holes in 4 rows(6), 16 for one player and 16 for another (7). You must each have 32 *basy*(8). This game is quite recreational. The first holes, or boxes, marked A (9), are the first "chibou", of which there are four. These boxes marked B, are

Le *Fifanghā* est vn Ieu d'esprit, comme l'autre est d'adresse, il tient du Ieu de Dame & du Tricquetrac, on iouë avec de certain fruits ronds qu'il nomment *Basy*, sur vne tablette de bois, ou il y a trente - deux trous en quatre rāgs, seize seruans à vn iouëur, & seize à l'autre. Il faut auoir chacun trente - deux Bassi : Ce Ieu est assez recreatif. Les premiers trous ou cases marquez A, sont les premiers *Chibou*, dont il y en a quatre. Ces cases marquées B, sont les seconds *Chibou*, dont il y en a aussi quatre. Celles qui sont marquées D, sont les cases de derriere ou de dehors, qui sont seize.

L'on iouë avec soixante & quatre boulettes que l'on nomme *Basy*, lesquelles on met en vn ou deux reseruoirs qu'il y a à vne ou aux deux extremittez du Ieu, l'on peut iouër aussi avec des iettons.

L'on garnit premierement les douze cases du milieu de

FIGURE 10

cases marquées B, sont les seconds « chibou » (10), dont il y en a quatre. Celles qui sont marquées D sont les cases de derrière ou dehors, qui sont seize (11).

L'on joue avec 64 boulettes (12) que l'on nomme *basy*, lesquelles on met en un ou deux réservoirs qu'il y a à une ou deux extrémités du jeu (13) l'on peut jouer aussi avec des jetons. L'on garnit premièrement les douze cases du milieu de [...]

the second “chibou”(10), of which there are four. Those marked D are the boxes behind or outside, which are sixteen (11).

One play with 64 small balls (12) called *basy*, which are put in one or two tanks that are at one or two ends of the board (13) you can also play with chips. First you fill the twelve cups in the middle with [...]

1 Le mot *fifangha*, tel que FLACOURT le rapporte, s'écrirait, s'il existait, *fifanga* en malgache moderne. Étant donné la précision des observations de Flacourt, on peut penser qu'il ne commet pas d'erreur en rapportant sa prononciation et que cette forme a simplement disparue du lexique moderne, et est devenue, par aphérèse, celle que j'ai relevée, hypothèse la plus vraisemblable que m'a donnée l'ethnologue et spécialiste de la langue malgache Noël GUEUNIER, et que l'on retrouve aussi dans le mot *basy*, voir plus loin, même si la forme complète de ce dernier mot subsiste, elle. En effet, là où j'ai retrouvé la trace de ce jeu, à Ankazofatatra, dans un hameau d'une forêt au Nord de Toalagnaro (le Fort-Dauphin de Flacourt), les joueurs qui le pratiquent l'appellent encore *fanga*. C'est la seule occurrence que j'ai trouvée de ce mot pour désigner un *solo* malgache et cela semble donc lié à cette région.

Lorsqu'on quitte la route goudronnée qui va de la Nationale 7 à Manakara, et que l'on traverse de vastes étendues déboisées, se trouve un petit carrefour avec une buvette, comme cela est fréquent sur les routes malgaches. On peut y prendre un taxi-brousse qui amènera à Ankazofatatra, à une

1 The word *fifangha*, as FLACOURT reports, would be written, if it existed, *fifanga* in modern Malagasy. Given the accuracy of Flacourt's observations, it may be thought that he is not making an error in reporting his prononciation and that this form has simply disappeared from the modern lexicon, and has become, by apheresis, the one I have noted, most likely hypothesis given to me by the ethnologist and specialist of the Malagasy language Noël GUEUNIER, and also found in the word *basy*, see further, even if the complete form of this last word remains.

Indeed, where I found the trace of this game, in Ankazofatatra, in a hamlet of a forest north of Toalagnaro (Fort-Dauphin of FLACOURT), the players who practice it still call it *fanga*. This is the only instance I found of this word to designate a solo and so it seems related to this region.

When you leave the tarmac road that goes from Nationale 7 to Manakara, and you cross vast expanses deforested, there is a small crossroads with a snack bar, as is common on Malagasy roads. You can take a bush taxi to Ankazofatatra, about ten kilometers away. This village is on the edge of the forest where the family of the two young girls

dizaine de kilomètres de là. Ce village est en lisière de la forêt où vit la famille des deux jeunes filles que j'ai filmées [Tie13b]. Des joueurs jouaient à un *solo* près de cette buvette, ce qui m'a permis d'attendre agréablement le taxi-brousse, mais ils l'appelaient *katro* et ne connaissaient pas le mot *fifanga*.

2 FLACOURT vient de décrire brièvement, dans le paragraphe précédent, le jeu qu'il orthographie « Androuue » (il peut donc s'agir<sup>2</sup> d'« androvue » ou, plus vraisemblablement, d'« androuve »), graphie phonétique possible pour *androva*, apocope probable d'*androvilahy* : « nom d'un coquillage marin » [AM12], car ce jeu se pratique avec des coquillages, et ressemble à nos osselets, qui sont bien un jeu d'adresse, d'après la courte description de FLACOURT.

---

2. L'imprimeur de Flacourt confond, comme c'était l'usage, les lettres u et v, i et j, s et f.

3 FLACOURT s'adresse à des Européens, et en tous cas, à des Français, il cite donc des jeux qu'ils connaissent et qui ont effectivement un rapport avec le *fanga* : le jeu de dames, parce que les pions, mis à part leur couleur, sont identiques et le trictrac parce que les pions décrivent un trajet circulaire, autour du tablier, identique à celui des cycles d'un *solo*.

4 « Bassy », qui s'écrit *basy*, est la forme courte de *bibasy*, la nêfle du Japon, ou bibace, ou bibasse, c'est-à-dire le fruit du néflier du Japon (*eriobotrya japonica*). Les noyaux de cette baie, lisses et luisants, font de fort convenables graines de *solo*, auxquelles FLACOURT donne le même nom que le fruit dont elles proviennent.



FIGURE 11

Nêfle, *bibasy* ou *basy*, le « Bassy » de FLACOURT [Fla61]

5 Le fait que le tablier soit en bois, et non creusé à même le sol, est un indicateur de sa structure. Tracer les cases ou creuser un *solo*  $4 \times 6$  est relativement rapide; pour un jeu de la famille du *bao*, c'est plus long et cela induit l'utilisation de tabliers en bois plus ou moins transportables et

I filmed live. Players playing a *solo* near this bar, which allowed me to wait pleasantly for the taxi-bush, but they called it *katro* and didn't know the word *fifanga*.

2 FLACOURT has just described briefly, in the previous paragraph, the game he orthography “Androuue” (so it could be<sup>2</sup> “androvue” or, more likely, “androuve”), possible phonetic record for *androva*, probable apocope of *androvilahy*: “name of a marine shell,” [AM12], because this game is practiced with shells, and looks like our bones, which are indeed a game of skill, according to the short description of FLACOURT.

---

2. The Flacourt printer confuses, as was the custom, the letters u and v, i and j, s and f.

3 FLACOURT is addressed to Europeans, and in any case, to French people, so he quotes games that they know and that actually have a relationship with the *fanga*: the game of checkers, because the counters, apart from their color, are identical and the trictrac because the counters describe a circular path around the board, identical to that of the cycles of a *solo*.

4 “Bassy”, which is written *basy*, is the short form of *bibasy*, the Japanese medlar, or bibace, or bibasse, i.e. the fruit of the Japanese medlar (*eriobotrya japonica*). The smooth and shiny cores of this berry make very suitable *solo*, to which FLACOURT gives the same name as the fruit from which they come.

Loquat, *bibasy* ou *basy*, FLACOURT's “Bassy” [Fla61]

5 The fact that the board is made of wood, not dug into the ground, is an indicator of its structure. Draw the cups or dig a *solo*  $4 \times 6$  is relatively fast; for a game of the *bao* family, it is longer and this induces the use of wooden boards more or less transportable and durable.

pérennes.

**6** Et voici le tablier caractéristique des *solo* de la famille du *ba*.

**6** And here is the characteristic *solo* from the *ba* family.

**7** Cette description est compatible avec la définition des camps de chaque joueur des jeux de la famille du *ba*.

**7** This description is compatible with the definition of each player's home territory of the games of the *ba* family.

**8** Il s'agit bien du nombre initial de graines de chaque joueur des jeux de la famille du *ba*.

**8** This is the initial number of seeds of each player of the games of the *ba* family.

**9** La reproduction du tablier dessiné par FLACOURT se trouve fig. 15, p. 20. Il y a donc des cupules particulières, ce qui caractérise les jeux de la famille du *ba*. Celles marquées A sont les *kichwa* du *ba*. Le mot transcrit phonétiquement « chibou » par FLACOURT ne peut être un mot malgache, car le premier phonème n'existe pas dans cette langue.

**9** The reproduction of the board drawn by FLACOURT can be found fig. 15, p. 20. So there are particular cupules, which characterize the games of the *ba* family. Those marked A are the *kichwa* of *ba*. The word transcribes phonetically “chibou” by FLACOURT cannot be a Malagasy word because the first phoneme does not exist in that language. I have not yet been able to find the origin of this approximate word. It seems to refer only to the two cupules at each end of the inner line, the *kichwa* and the *kimbi*, because FLACOURT only uses it in this context, using “case” (like in the checkers game) for other cupules.

Je n'ai pas encore pu retrouver l'origine de ce mot approximatif. Il semble désigner uniquement les deux cupules de chaque extrémité de la ligne interne, les *kichwa* et les *kimbi*, car FLACOURT ne l'utilise que dans ce contexte, utilisant « case » (comme aux jeu de dames) pour les autres cupules.

**10** Celles marquées B sont les *kimbi* du *ba*.

**10** Those marked B are the *kimbi* of *ba*.

**11** Il s'agit des cupules de la ligne externe de tout *solo* à 4 lignes.

**11** These are the outer line cups of any 4-line *solo*.

**12** C'est bien le nombre de graines du *ba*.

**12** This is the number of seeds of *ba*.

**13** Il y a un ou deux greniers, comme dans les *ba*. Je n'ai vu, dans ce hameau forestier d'une dizaine d'habitants, près d'Ankazofatatra, que deux artefacts, sculptés dans un bois tendre par le même menuisier, qui ne vivait plus là. Ils avaient tous deux un seul grenier, comme c'est le cas des tabliers de *mraha*.

**12** There are one or two boards, as in the *ba*. I have seen only two artifacts in a forest hamlet of about ten people near Ankazofatatra, carved from a soft wood by the same carpenter who no longer lived there. They both had one board, as is the case with *mraha* boards.

### 2.1.1 Commentaires sur la fig. 12 : deuxième page (p. 109 de [Fla61])

Page 109 de FLACOURT [Fla61]

FLACOURT's page 109 [Fla61]

[... ils ont chacun] un *basy*, avec les quatre seconds « chibou » (1); puis le premier joueur porte un *basy* (2) dans une des cases du milieu des deux seconds « chibou » (3) qui sont de son côté (4) et prend le *basy* dans la case opposée à celle où il a placé son *basy* et le porte dans un des deux premiers « chibou » qui sont de son côté (5). L'autre joueur a un *basy* dans sa main et le place dans un des deux « chibou », ou une des quatre cases

[... they each have] a *basy*, with the four second “chibou” (1); then the first player wears an *basy* (2) in one of the middle cups of the second two “chibou” (3) that are on his side (4) and takes the *basy* in the cup opposite where he placed his *basy* and carries it in one of the first two “chibou” qui sont de son côté (5). The other player has an *basy* in his hand and places it in one of the two “chibou”, or one of the four middle cups, which are

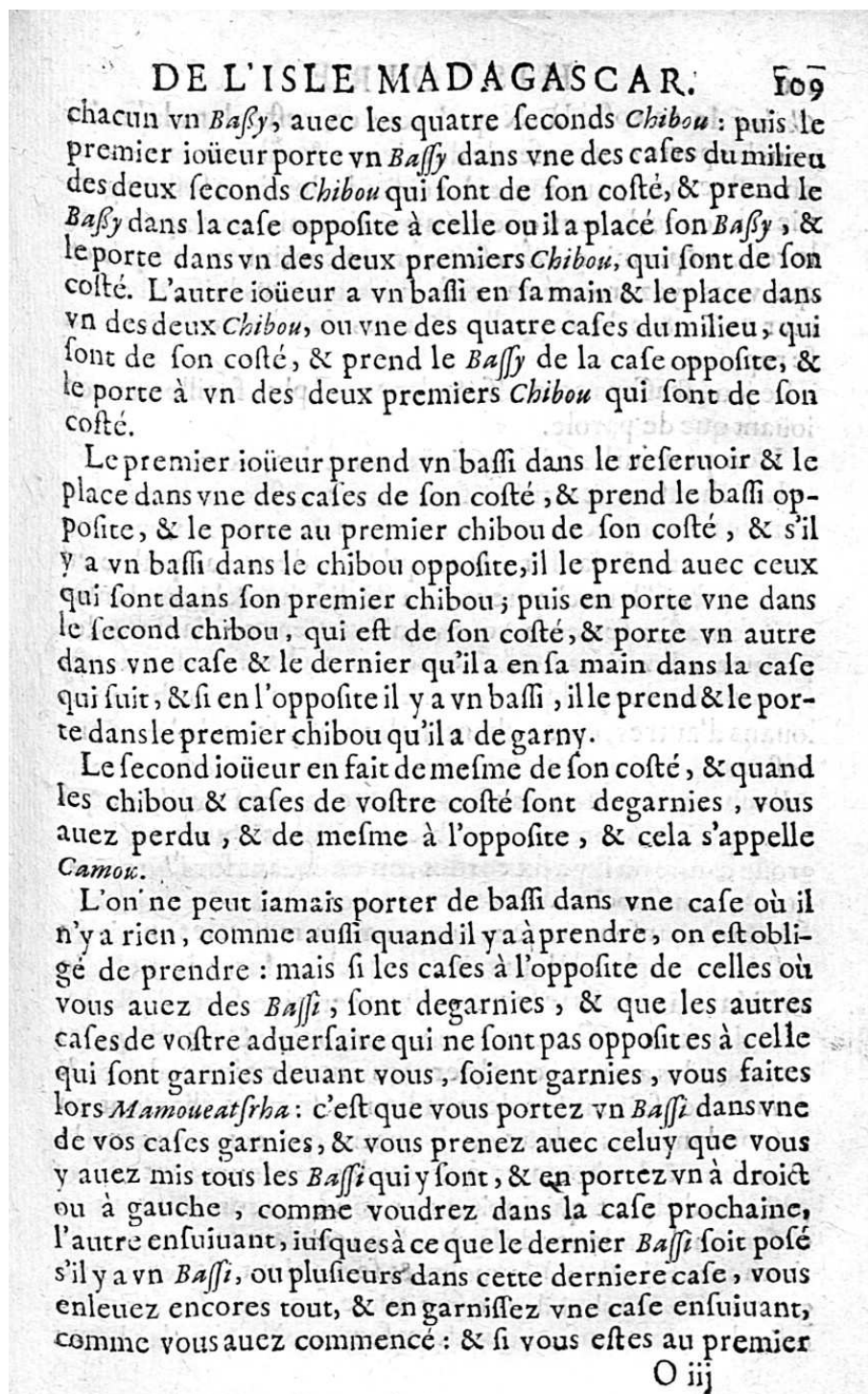


FIGURE 12 – La page 109 de [Fla61]

du milieu, qui sont de son côté, et prend le *basy* de la case opposée, et le porte à un des premiers « chibou » qui sont de son côté (6).

Le premier joueur prend un *basy* dans le grenier et la place dans une des cases de son côté, et prend le *basy* opposé, et le porte au premier « chibou » de son côté, et s'il a un *basy* dans le « chibou » opposé, il le prend avec ceux qui sont dans son premier « chibou » (7); puis en porte une dans le second « chibou », qui est de son côté, et porte un autre dans une case et le dernier qu'il a en main dans la case qui suit, et si en face il y a un *basy*, il le prend et le porte dans le premier « chibou » qu'il a de garni (8).

Le second joueur en fait de même de son côté, et quand les « chibou » et cases de votre côté sont dégarnis, vous avez perdu, et de même pour votre adversaire (9), et cela s'appelle « camok » (10).

L'on ne peut jamais porter de *basy* dans une case où il n'y a rien (11), comme aussi quand une capture est possible, on est obligé de prendre (12); mais si les cases à l'opposé de celles où vous avez des *basy* sont dégarnies, et que les autres cases de votre adversaire qui ne sont pas en face de celles qui sont garnies devant vous, sont garnies, vous faites alors « mamoueatsrha » (13) : c'est-à-dire que vous portez un *basy* dans une de vos cases garnies, et que vous prenez avec celui que vous y avez mis tous les *basy* qui y sont, et en portez un à droite ou à gauche, comme voudrez, dans la case prochaine, puis en suivant, jusqu'à ce que le dernier *basy* soit posé[.] S'il y a un *basy*, ou plusieurs dans cette dernière case, vous enlevez encore tout et en garnissez une case en suivant, comme vous aurez commencé : et si vous êtes au premier [...]

**1** La position de départ est donc celle du diagramme ci-après (fig. [L3](#)). Elle diffère de celle du *baola Kiswahili* et n'existe plus dans aucun des autres *solo* actuellement connus.

**2** Il s'agit d'une graine qui n'était pas encore entrée en jeu, une graine du grenier. C'est la première indication que, comme dans la phase *kunamua*, du *baola*, et des jeux de la même famille, on sème les graines du grenier lorsqu'on commence une partie. Il y en aura d'autres.

**3** On peut comprendre d'un *kimbi* à l'autre, mais on ne sait pas si les *kimbi* eux-mêmes sont inclus. Il peut donc s'agir des seules cupules non vides du camp de chaque joueur, effectivement éligibles à un semis au *baola*, soit seulement des quatre cupules centrales, qui ne sont pas des « chibou ».

on its side, and takes the *basy* of the opposite cup, and carries it to one of the first “chibou” that are on his side(6).

The first player takes an *basy* in the attic and places it in one of the cups on his side, and takes the opposite *basy* and carries it to the first “chibou” on his side, and if he has an *basy* in “chibou” opposite, it takes it with those who are in its first “chibou”(7); then carries one in the second “chibou”, which is on its side, and carries another one in a cup and the last one it has in hand in the following cup, and if opposite there is an *basy*, it takes it and carries it in the first “chibou” it has of garni (8).”

The second player does the same on his side, and when the « chibou » and cups on your side are bare, you have lost, and the same for your opponent (9), and it's called « camok » (10).

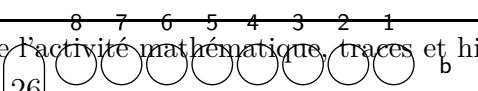
You can never carry *basy* in a cup where there is nothing (11), as also when a capture is possible, we are obliged to take (12); but if the squares opposite those where you have *basy* are bare, and the other squares of your opponent which are not in front of those which are filled in front of you, are filled, then you do « mamoueatsrha » ... (13).

i.e. that you wear an *basy* in one of your filled cups, and that you take with it the one that you put all the *basy* that are there, and wear one on the right or left, as you like, in the next cup, and then following it, until the last *basy* is placed[.] If there is one *basy*, or several in this last cup, you still remove everything and fill a cup with the following, as you started : and if you are at the first [...]

**1** The starting position is therefore that of the following diagram (fig. [L3](#)). It differs from *baola Kiswahili* and no longer exists in any of the other currently known.

**2** This is a seed that had not yet come into play, a seed from the attic. This is the first indication that, as in the *kunamua* phase of *baola*, and games of the same family, the seeds of the attic are sown when starting a game. There will be others.

**3** We can understand from one *kimbi* to another, but we do not know if the *kimbi* themselves are included. It can therefore be the only non-empty cups of each player's camp, actually eligible for a sowing by *baola*, that is only the four central cups, which are not “chibou”.



Position initiale du *fifanga* décrit par FLACOURT

Initial position of the *fifanga* described by FLACOURT

4 Ce sont bien, sous l'hypothèse d'inclusion des *kimbi*, comme au *bao*, toutes les cupules, et les seules cupules, éligibles à un semis, dans cette première phase. Comme dans tout jeu de semailles, on ne commence à semer que dans son camp et, comme dans tout *solo* on ne sème que dans son camp.

4 These are well, under the assumption of inclusion of *kimbi*, as in *bao*, all the cupules, and the only cupules, eligible for a seedling, in this first phase. As in all sowing games, you start sowing only in your camp and, as in all *solo* you sow only in your camp.

5 Il s'agit bien de la récolte-recyclage particulière du *bao* sous l'hypothèse (cf. note précédente) où les *kimbi* sont inclus.

5 This is the particular collection and recycling of *bao* under the hypothesis (see. previous note) where *kimbi* are included.

6 Dans tous les jeux de semailles, les deux joueurs obéissent aux mêmes règles, cette phrase confirme donc l'hypothèse faite dans la note 4 de cette page : les *kimbi*, comme n'importe quelle cupule non vide, sont eux aussi éligibles à un semis.

6 In all sowing games, the two players obey the same rules, so this sentence confirms the hypothesis made in note 4 of this page: *kimbi*, like any non-empty cup, are also eligible for a seedling.

7 Il s'agit de la règle des récoltes itérées du *bao*, mais aussi de tous les *solo*.

7 This is the rule of *bao* iterated harvest , but also of all *solo*.

8 FLACOURT décrit d'abord un semis itéré partant d'un *kichwa*. Ensuite, il ne faut pas comprendre ici avec « de garni » que ce *kichwa* doit être non vide, mais que c'est celui dont est déjà parti ce semis, celui des *kichwa* qui a été déjà « garni » avec la première récolte. Il s'agit de la règle de conservation du sens du semis de la récolte, propre aux seuls *solo* de la famille du *bao*.

8 FLACOURT first describes an iterated sowing starting from a *kichwa*. Then, it should not be understood here with “de garni” that this *kichwa* must not be empty, but that it is the one from which this sowing has already started, that of the *kichwa* which has already been “filled” with the first harvest. This is the conservation rule of the direction of the harvest sowing, specific to the solo of the family of *bao*.

9 Il s'agit de la première condition de la règle qui fixe lequel des deux joueurs a perdu, qui n'est pas propre à tous les *solo*, mais aux jeux de la famille du *bao* et de certains *solo*, en particulier à Madagascar.

9 This is the first condition of the rule that sets which of the two players has lost, which is not specific to all *solo*, but to the games of the *bao* family and some *solo*, especially in Madagascar.

10 Cette graphie n'existe pas en malgache, qui ignore la lettre « c », ce mot s'orthographierait *kamok*, ou peut-être *kamoka*, si FLACOURT a bien entendu le phonème final, car il transcrit souvent avec l'« e » muet final du français la syllabe finale d'un mot malgache orthographié aujourd'hui avec un « a », dont on entend effectivement la fin presque comme un « e » muet du français, si cette syllabe est non accentuée. Mais ce mot est inconnu, par contre, ABINAL et MALZAC [AM12] donnent la définition de l'adjectif *kàmo* : « paresseux, fainéant, nonchalant, battu au jeu du *katro* » qui nous plaît beaucoup.

10 This graphic does not exist in Malagasy, which ignores the letter “c”, this word would be spelled *kamok*, or maybe *kamoka*, if FLACOURT has of course the final phoneme, as it often transcribes with “e” final silent French the final syllable of a Malagasy word spelled today with a “a”, the end of which is actually almost like an “e” mute French, if this syllable is not accented. But this word is unknown, on the other hand, Abinal et Malzac [AM12] give the definition of the adjective *kàmo*: “lazy, nonchalant, beaten at the game of “*katro*” which we really like.



- 11** Il s'agit de la règle fixant les cupules éligibles à un semis, pendant la phase *kunamua* du *bao*. **11** This is the rule setting the eligible sowing cups, during the *kunamua* phase of *bao*.
- 12** Il s'agit du premier point de la règle fixant les mouvements possibles pour le début du semis, pendant la phase *kunamua* du *bao*. **12** This is the first point of the rule setting the possible movements for the beginning of seeding, during the *kunamua* phase of *bao*.
- 13** Ce mot, que je n'ai pas encore pu identifier, décrit simplement un *kutakata*, un semis, éventuellement itéré, sans récolte. FLACOURT décrit auparavant les configurations des paires de cupules en regard des deux lignes internes qui font qu'aucune récolte n'est possible. **13** This word, which I have not yet been able to identify, simply describes a *kutakata*, a sowing, possibly iterated, without harvesting. FLACOURT describes the configurations of the cup pairs next to the two internal lines so that no harvest is possible.

### 2.1.2 Commentaires sur la fig. 14 : partie de la troisième page (p. 110 de [Fla61])

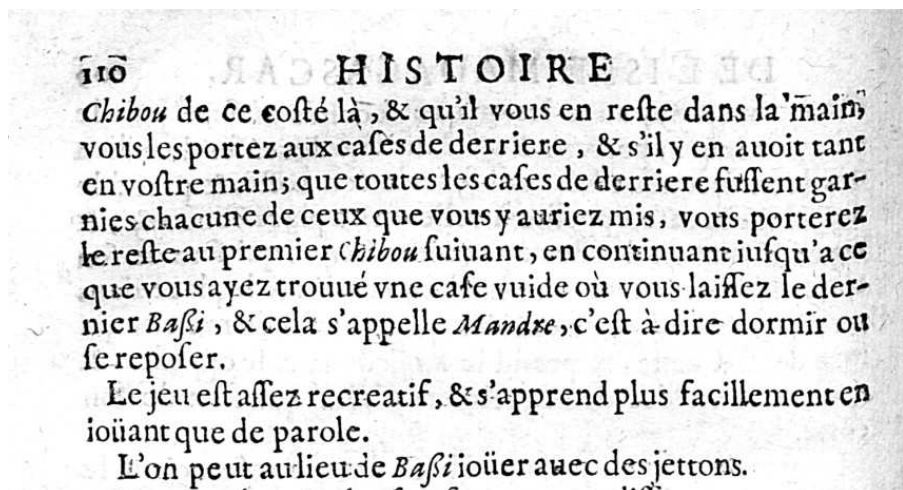


FIGURE 14

Partie de la page 110 de FLACOURT [Fla61]

[...au premier] « chibou » de ce côté là, et qu'il vous en reste dans la main, vous les portez aux cases de derrière, et s'il y en avait tant dans votre main que toutes les cases de derrière fussent garnies chacune de ceux que vous y auriez mis, vous porteriez le reste au premier « chibou » suivant, en continuant jusqu'à ce que vous laissiez le dernier *basy* (1), et cela s'appelle « mandre » (2), c'est-à-dire dormir ou se reposer.

Le jeu est assez récréatif, et s'apprend plus facilement en jouant que de parole. (3).

L'on peut au lieu de *basy* jouer avec des jetons (4).

Part of FLACOURT's page 110 [Fla61]

[...au premier] “chibou” de ce côté là, et qu'il vous en reste dans la main, vous les portez aux cases de derrière, et s'il y en avait tant dans votre main que toutes les cases de derrière fussent garnies chacune de ceux que vous y auriez mis, vous porteriez le reste au premier “chibou” suivant, en continuant jusqu'à ce que vous laissiez le dernier *basy* (1), et cela s'appelle “mandre” (2), c'est-à-dire dormir ou se reposer.

Le jeu est assez récréatif, et s'apprend plus facilement en jouant que de parole. (3).

L'on peut au lieu de *basy* jouer avec des jetons (4).

**1** Il s'agit de la description d'un *kutakata*, second point de la règle fixant les mouvements possibles pour le début du semis, pendant la phase *kunamua* du *bao* ainsi que de la description d'un semis

**1** This is the description of a *kutakata*, second point of the rule setting the possible movements for the beginning of the sowing, during the *kunamua* phase of *bao* as well as the description

suffisamment long pour que la ligne externe soit atteinte, et que l'on revienne dans la ligne interne, mouvement propre à tous les *solo*.

**2** La transcription suit la règle, déjà mentionnée à l'avant-dernière note de la page précédente du texte de FLACOURT, du « e » muet lorsque la dernière syllabe n'est pas accentuée, mais ici avec un « y » et le verbe « mandry » qui a bien la signification rapportée par FLACOURT.

**3** FLACOURT, qui a pourtant fait l'effort d'une description limpide et pratiquement complète de ce *fifanga*, très proches du *baô la Kiswahili*, veut probablement inciter ses lecteurs européens à jouer à ce jeu.

**4** Cette dernière ligne renforce l'impression précédente : il leur indique même que faute de *basy*, ils peuvent jouer avec leurs habituels jetons de trictrac, jeu « très en vogue en France au 17<sup>e</sup> siècle, à la cour et dans les milieux aristocratiques. Il a connu une renaissance durant la Restauration avant de quasiment disparaître à la fin du 19<sup>e</sup> siècle. » [\[Wik\]](#).

of a sowing long enough for the outer line to be reached, and that we return to the internal line, movement specific to all solo.

**2** The transcription follows the rule, already mentioned in the penultimate note on the previous page of the FLACOURT text, from “e” mute when the last syllable is not emphasized, but here with an “y” and the verb “mandry” which has the meaning reported by FLACOURT.

**3** FLACOURT, which nevertheless made the effort to provide a clear and almost complete description of this *fifanga*, very close to *baô la Kiswahili*, probably wants to encourage its European readers to play this game.

**4** This last line reinforces the previous impression: it even tells them that for lack of *basy*, they can play with their usual tokens of trictrac, “game very popular in France in the 17<sup>th</sup> century, at court and in aristocratic circles. It experienced a rebirth during the Restoration before almost disappearing at the end of the 19<sup>th</sup> century.” [\[Wik\]](#).

## 2.2 : 25 min À la recherche de ce terrain historique In search of this historical field( : 25 min)

**2.2.1** Comment retrouver l'emplacement décrit par Flacourt ?  
How to find the location described by Flacourt ?

**2.2.2** Une partie en forêt à Madagascar  
A game in the forest in Madagascar

TIENNOT [\[Tie14a\]](#)

 (TIENNOT [\[Tie13b\]](#))

## 2.3 : 40 min Le plus complexe des jeux de semailles : le *baô* de Zanzibar The most complex of games : the *baô* of Zanzibar

**2.3.1** Le commerce des boutres le long de la côte orientale de l'Afrique et dans le canal du Mozambique  
Dhows trade along the eastern coast of Africa and in the Mozambique Channel

Article, carte, Sindbad VESSELLA et CERRATO, [\[VC11\]](#)

**2.3.2** Le *mraha* de Mayotte ou le *katro* de Majunga  
The *mraha* of Mayotte or the *katro* of Majunga

 (TIENNOT [\[Tie14b\]](#))

 (TIENNOT [\[Tie15a\]](#))


 (TIENNOT [\[Tie15b\]](#))

### 2.3.3 Les règles Rules

Règles

### 2.3.4 « Le jeu est assez récréatif, et s'apprend plus facilement en jouant que de parole. » (Flacourt)

“The game is quite recreational, and is learned more easily by playing than by speaking” (Flacourt)

 Télécharger l'appli *bao*, sur l'App Store<sup>3</sup>.



 Activité individuelle : jouer une partie de *bao* contre l'ordinateur (🕒 : 15 min)

## 2.4 : 5 min Conclusion de l'atelier Conclusion of the workshop

3. <https://apps.apple.com/app/id1528128431>

Et, pour en savoir un peu plus :

And, to know a little more:

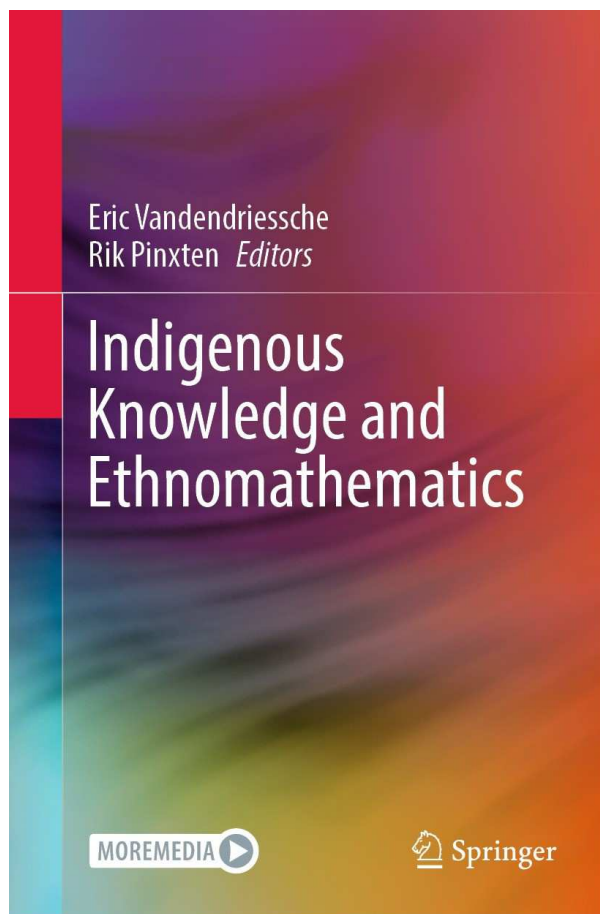


FIGURE 15 – TIENNOT's Chapter in [Tie23](#)

## Références

### Livres et articles

- [AM12] Antoine ABINAL et Victorin MALZAC. *Dictionnaire malgache-français (réédition de l'édition de 1899)*. Analamihitsy, Antananarivo : Éditions Ambozontany, 2012 (cf. p. [13](#), [17](#)).
- [Che07] Marc CHEMILLIER. « Les jeux de stratégie ». In : *Les mathématiques naturelles*. Paris : Odile Jacob, 2007. Chap. 3, p. 69-110. ISBN : 978-2738119025 [□](#) (cf. p. [4](#)).
- [DP77] André DELEDICQ et Assia POPOVA. *Wari et solo, le jeu de calculs africain*. Cedic, 1977. ISBN : 2-7124-0603-6 [□](#) (cf. p. [12](#)).
- [Fla61] Étienne de FLACOURT. *Histoire de la Grande Isle Madagascar*. <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/> Paris : Clouzier, Gervais, 1661. 471 p. (cf. p. [11](#), [13-15](#), [18](#)).
- [Tie14a] Luc TIENNOT. « À la recherche de jeux de semailles de type *solo* à Madagascar ». In : *ethnographiques.org* 29 (déc. 2014). URL : <http://www.ethnographiques.org/2014/Tiennot> (cf. p. [19](#)).
- [Tie23] Luc TIENNOT. *Modeling of Implied Strategies of Solo Expert Players*. Sous la dir. d'Éric VANDENDRIESSCHE et Rik PINXTEN. Springer, 2023. Chap. 2, p. 39-83 (cf. p. [20](#)).
- [VC11] Nino VESSELLA et Luca CERRATO. *Il libro quasi completo del gioco del bao*. 2<sup>e</sup> éd. Onlus Changamanos, 2011 (cf. p. [19](#)).

### Sites Internet et articles non datés en ligne

- [Tie13a] Luc TIENNOT. *Séquence vidéo 2013-08-10 MG Antananarivo*. Août 2013. URL : <https://youtu.be/LZQN> (visité le 07/07/2017) (cf. p. [2](#)).
- [Tie13b] Luc TIENNOT. *Séquence vidéo 2013-08-17 MG Ankazofatatra fanga 1*. Août 2013. URL : <https://youtu.be/IFsCTLS1dpg> (visité le 04/09/2017) (cf. p. [13](#), [19](#)).
- [Tie14b] Luc TIENNOT. *Séquence vidéo 2014-08-02 MG Mahajanga mraha 1*. Août 2014. URL : <https://youtu.be/PwXT5nryfQc> (visité le 13/07/2017) (cf. p. [19](#)).
- [Tie15a] Luc TIENNOT. *Séquence vidéo 2015-05-29 YT Mtsangamouji mraha 1*. Mai 2015. URL : <https://youtu.be/Yq0gP-rphrE> (visité le 04/09/2017) (cf. p. [19](#)).
- [Tie15b] Luc TIENNOT. *Séquence vidéo 2015-05-29 YT Mtsangamouji mraha 2*. Mai 2015. URL : <https://youtu.be/D30-9qWP6io> (visité le 04/09/2017) (cf. p. [19](#)).
- [Wik] *Wikipedia en langue française, article Trictrac (jeu)*. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Trictrac> (Visité le 15/08/2017) (cf. p. [19](#)).