

# Le continent africain

Pour commencer cette nouvelle année à l'accueil périscolaire, nous sommes partis à la découverte du continent africain.



\* Approche plastique dans un premier temps pour décorer notre salle :

## La savane africaine

- Peinture sur vitre au « paic citron »

- Découpage et peinture acrylique



- Fabrication d'une hutte en carton et paille



## \*Confection de tissus typiques d'Afrique :

### Les bogolans

Nous avons décoré des **tissus tissés** avec de la **peinture à la terre** à la manière des bogolans africains.



### Le bogolan, qu'est-ce que c'est ?

Le bogolan est un tissu traditionnel d'Afrique de l'Ouest tissé à la main. Après tissage, les tissus sont préalablement teintés avec des teintures naturelles puis l'artiste applique les dessins à main levée. Ensuite il recouvre les dessins de boue colorée puis laisse le tout sécher au soleil. Le bogolan est la technique de teinture de textile africaine la plus mondialement répandue.

### La légende :

Une femme ayant taché son pagne teint au n'galama avec de la boue avait tenté en vain de le nettoyer, la boue avait teinté d'une manière indélébile son tissu, restait à reproduire cette réaction chimique.



## \*Fabrication d'un jeu typique d'Afrique :

### L'awalé



Nous avons fabriqué un jeu appelé « awalé » avec une boîte à œufs et des graines que nous avons peintes. Puis nous avons appris à y jouer.

Le but du jeu : Le but du jeu est de s'emparer d'un maximum de graines. Le joueur qui a le plus de graines à la fin de la partie l'emporte.

Règle 1 : Le terrain de jeu est divisé en 2 territoires de 6 trous chacun. On répartit dans les 12 trous 48 graines (4 par trou)

Règle 2 : Chaque joueur joue à son tour. Le joueur va prendre l'ensemble des graines présentes dans l'un des trous de son territoire et les distribuer, une par trou, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Règle 3 : Si la dernière graine semée tombe dans un trou de l'adversaire comportant déjà 1 ou 2 graines, le joueur capture les 2 ou 3 graines résultantes. Les graines capturées sont sorties du jeu. (Le trou est laissé vide)

Règle 4 : Lorsqu'un joueur s'empare de 2 ou 3 graines, si la case précédente contient également 2 ou 3 graines, elles sont capturées aussi et ainsi de suite.



