



# La baguette

Type de jeu  
Jeu d'attrape  
Évitement

F7

## Objectifs essentiels

- ❑ Coordonner différents types de courses en fonction de la position du ou des défenseur(s) : accélérations, arrêts, démarrages, changements d'appuis, évitements...
- ❑ Repérer les trajectoires des adversaires pour les intercepter.
- ❑ Mettre en œuvre une stratégie collective : accepter de se faire toucher pour garantir la victoire de l'équipe.
- ❑ Elaborer collectivement des règles d'actions

## Matériel

- ❑ foulards
- ❑ de quoi matérialiser clairement l'espace de jeu (assiettes)
- ❑ Une baguette de 2 ou 3cm pouvant être cachée dans une main d'enfant

## Dispositif matériel



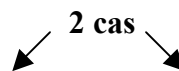
Deux équipes

**But du jeu pour l'équipe en possession de la baguette** : au signal du maître, traverser le terrain pour mettre la baguette en lieu sûr de l'autre côté.

**But du jeu pour l'équipe qui n'a pas la baguette** : Essayer d'arrêter les joueurs qui traversent le terrain en les touchant.

## Règles:

- ❑ Une équipe tirée au sort a la baguette pour la première traversée (*les attaquants*). Un des attaquants la cache dans son *poing fermé* (*les défenseurs ne doivent pas savoir qui a la baguette, tous les autres font semblant de l'avoir aussi : poings fermés*)
- ❑ Au signal du meneur, les attaquants s'élancent pour traverser le terrain.
- ❑ Les défenseurs s'élancent en même temps et chacun tente d'arrêter un joueur en le touchant.
- ❑ A chaque passage, chaque défenseur ne peut toucher qu'un attaquant : les deux joueurs restent alors l'un à côté de l'autre jusqu'à la fin de la manche (traversée).
- ❑ Tout attaquant touché garde les poings fermés pour préserver le suspense jusqu'à la fin du passage.
- ❑ Quand le jeu est arrêté (*tous les joueurs arrêtés ou en sécurité dans le camp opposé*), le meneur crie « Ouvrez vos mains ! »



L'attaquant qui a la baguette est arrêté. L'équipe adverse remporte 1 point et récupère la baguette pour une traversée.

L'attaquant qui a la baguette a réussi à traverser le terrain sans se faire toucher : son équipe gagne un point et garde la baguette pour une nouvelle traversée.

- ❑ **Gagnante** : l'équipe ayant le plus de points en fin de partie

## Comportements observables

- ❑ Phase émotionnelle : cris, courses désordonnées, pas de prise en compte des partenaires.
- ❑ Pas d'organisation collective des joueurs
- ❑ Peu de vigilance, fuite rectiligne sans prise d'info..

## Comportements attendus dans le jeu

### Quand on est joueur en danger (attaquants)

- ⇒ Course modulée (changements d'appuis, accélérations, pas chassées, ...)
- ⇒ Faire face au danger quand c'est nécessaire : changements d'appuis rapides, feinte, démarrage...
- ⇒ Mise en place de stratégie
  - ↳ Individuelle : décider du moment pour partir (avant, en même temps, après... les autres) et de la trajectoire.
  - ↳ Collective

### Quand on est « joueur-danger » (défenseurs)

- ⇒ Idem + ...
- ⇒ Interception de trajectoires

## Conseils pour l'animation

- Importance des signes distinctifs (prises d'informations)
- Réguler l'espace pour égaliser les chances et éviter la saturation (sécurité) : largeur, longueur.
- Proposer des temps de concertations avant chaque partie (élaborer une stratégie)
- Alternance "action – réflexion" pour :
  - ↳ Comprendre les rôles des uns et des autres
  - ↳ Intégrer les règles et Comprendre le résultat du jeu.
  - ↳ Faire émerger les règles d'actions.

## Situations aménagées

Variable "temps"	Intérêts
<b>Limiter le temps</b> des attaquants qui ne disposent que d'une 1mn30 pour traverser l'espace. Les attaquants qui n'ont pas traversé l'espace après ce délai ont perdu.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Éviter l'enlèvement du jeu.</li><li>▪ Mettre les enfants en crise de temps pour les obliger à des choix rapides.</li></ul>

Variable "droit des joueurs"	Intérêts
<b>Les attaquants</b> ont le droit de se passer la baguette en cours de traversée.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Entraide</li><li>▪ Sens du jeu : faire progresser la baguette vers le camp opposé (et pas nécessairement tous les joueurs)</li></ul>



- Parler pour mieux comprendre le jeu : voir ci-dessous!
- Élaboration d'une affiche, d'une fiche, ...
  - ⇒ Représentation dessinée de l'espace de jeu et du jeu (du dessin au plan)
  - ⇒ But du jeu
  - ⇒ Gagnants
  - ⇒ Règles .... Les compléter au fur et à mesure.
  - ⇒ Les « règles d'action » ... « Comment faire pour jouer efficacement à chacun des rôles présents dans le jeu ? »

## Parler du jeu pour mieux comprendre...



### Raconter ses émotions...

Quels sont les rôles que vous préférez ? Pourquoi ?  
Avez-vous peur de traverser ? pourquoi ? (peur de se faire toucher , peur des bousculades...)  
Pourquoi certains veulent-ils toujours la baguette ?

### Connaître les règles...

Y a t'il des défenseurs qui touchent plusieurs attaquants ?  
Quand ouvre t-on les mains ?  
Que faire si l'une des deux équipes est beaucoup plus forte que l'autre ?

### Parler du résultat ... pour mieux comprendre le jeu !

Qui gagne ? Un joueur touché a t'il nécessairement perdu ?

### Réfléchir ...

Y a t'il des joueurs plus importants que d'autres ?

*Les joueurs qui traversent (attaquants) ...*

Comment faire pour ne pas perdre la baguette ?

- ⇒ Quel porteur choisir ?
- ⇒ Comment induire les autres en erreur ( faire croire aux autres qu'on a la baguette par sa course , son regard , ...)
- ⇒ Peut-on accepter de se faire toucher pour protéger le porteur ?

*Les défenseurs ...*

Quels attaquants doit-on toucher ?

Comment s'organiser ?



# Corde à sauter

## Tout seul ou à plusieurs

Il y a plusieurs manières pour sauter à la corde. La manière traditionnelle en sautant à pieds joints par dessus la corde qui passe par dessus-la tête et par-devant soi.



Mais on peut aussi sauter en arrière; il suffit de faire tourner la corde à l'envers.

On peut encore sauter en croisant les pieds, ou en croisant les bras, ou bien enfin "au galop" en courant et en sautant en même temps.

On pense souvent que la corde à sauter est un jeu "pour les filles" mais on oublie de dire que les boxeurs, pour entrainer leur "jeu de jambes", pratiquent toujours la corde à sauter.

On joue également à **la corde à sauter à plusieurs**, au moins trois, deux pour faire tourner la corde et une qui saute au milieu.

Généralement lorsqu'on joue à plusieurs on peut chanter des ritournelles comme celle-ci:

*"Mademoiselle (le prénom de celle qui est en train de sauter) est la préférée  
De Monsieur (le prénom de son prétendu amoureux) qui veut l'épouser.  
Si c'est oui c'est de l'espérance,  
Si c'est non c'est de la souffrance  
Un, deux, trois"*

À ce moment là les personnes qui tournent la corde accélèrent le mouvement et à chaque saut ponctuent par un "oui", "non".

Si la personne qui saute rate sur un "oui", ce sera de l'espérance, si elle rate sur un "non", ce sera de la souffrance!

Enfin, n'oublions surtout pas qu'il ne s'agit que d'un jeu!! heureusement ;o))

On chante aussi la ritournelle suivante lorsqu'on joue à plusieurs et que chacun son tour on vient sauter:

*Bonbons, biscuits, Madame entrez! (le premier de la file "entre" sous la corde pour sauter)  
Bonbons, biscuits, Madame achetez! (il saute)*

*Bonbons, biscuits, Madame payez! (il saute)*  
*Bonbons, biscuits, Madame sortez! (il "ressort")*

ou encore celle-ci:

*Saute, saute, souricette!*

*Saute, saute, souriceau!*

*Oh! Oh! le joli saut.*

*Saute en bas,*

*à petits pas...*

*Saute en haut,*

*toujours plus haut!*

Pour les plus petits au lieu de faire tourner la corde, on la laisse à terre et on la fait bouger à la manière d'un serpent. Le jeu consiste alors à sauter par dessus sans la toucher.

## **JEUX DE BALLE**

### **au sol**

Avec une balle (ou un ballon) on s'entraîne à "dribbler", c'est-à-dire qu'on doit faire rebondir la balle (ou le ballon) sans s'arrêter, un peu à la manière d'un yoyo.

On peut changer de main, puis on peut aussi marcher en continuant à faire rebondir la balle, on peut encore courir.

Une règle amusante consiste à suivre avec la balle une ligne qu'on aura tracée par terre. Lorsque la balle sort du chemin, on doit repartir au début.

Lorsque le chemin est droit ce n'est déjà pas facile, mais lorsque le chemin est tortueux cela devient parfois impossible.

Ne l'oubliez pas lorsque vous tracerez votre route.

Lorsque vous serez expert en ligne droite simple, ajoutez des obstacles à contourner ou à franchir sans arrêter de dribbler.

## **JEUX DE BALLE**

### **sur le mur**

Pour commencer on lance la balle sur le mur, et on la rattrape (dix fois de suite). Si on la manque on doit recommencer jusqu'à faire 10 fois de suite sans la faire tomber.

Ensuite on complique: avant de rattraper la balle on doit frapper dans ses mains. Si on la manque on doit recommencer jusqu'à faire 10 fois de suite sans la faire tomber.

On complique encore: avant de rattraper la balle on doit faire un tour complet sur soi. Si on manque la balle on doit recommencer jusqu'à faire 10 fois de suite sans la faire tomber.

Pour varier on peut changer la façon de lancer la balle: on lance la balle en passant sous une jambe et on la rattrape (dix fois de suite) puis on lance la balle en passant sous une jambe et on la rattrape après avoir frappé dans ses mains, puis enfin on lance la balle en passant sous une jambe et on la rattrape après avoir tourné sur soi même, etc... on peut inventer de multiples façons de lancer et de rattraper.

## JEUX INUIT TRADITIONNELS

### Niveau académique ciblé

Cette activité s'adresse à des élèves du premier cycle du secondaire (12 à 15 ans).

### Objectif

Les élèves se familiarisent avec les jeux traditionnels inuit et le rôle de ces activités dans le quotidien de l'Arctique. En dyade ou petits groupes, les élèves font l'apprentissage d'un de ces jeux et en font une démonstration en classe.

### Durée de l'activité

1 période de classe.

### Matériel nécessaire

Site Internet décrivant les compétitions sportives des Inuit :

[http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Traditions/Francais/inuit\\_games.html](http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Traditions/Francais/inuit_games.html)

Archives Radio-Canada : Les jeux arctiques :

[http://archives.radio-canada.ca/IDD-0-60-1097/sports/jeux\\_arctique/](http://archives.radio-canada.ca/IDD-0-60-1097/sports/jeux_arctique/)

Jeux traditionnels : Instructions (disponible en anglais seulement) :

<http://www.athropolis.com/news-upload/11-data/index.htm>

### Déroulement de l'activité

1. En plénière, demander aux élèves de nommer certains de leurs jeux et sports favoris. Les écrire au tableau.
2. Une fois la liste terminée, demander aux élèves qui, parmi eux, fait du ski, du surf, de la planche à neige? Diriger une discussion avec les élèves sur les facteurs qui influencent la pratique de certains sports au sein d'une famille, d'une communauté, des habitants d'une région (le climat, l'environnement, l'accès à certains matériaux, le statut socio-économique, etc.).
3. Questionner les élèves sur leurs connaissances antérieures, ce qu'ils ont appris sur la vie dans l'Arctique et la culture Inuit. Quels sont, selon eux, les sports populaires et peu populaires au Nunavut. Demander aux élèves de justifier leurs affirmations.
4. Rappeler aux élèves les conditions de vie de l'Arctique et les défis que ces conditions présentent. En effet, il y a trois mois de noirceur hivernale par année en plus de la température glaciale qui descend jusqu'à -30°Celsius (-22°Fahrenheit). Ainsi, les jeux et les sports contribuent énormément à l'adaptation des Inuit à ce climat ardu. Plusieurs de ces activités font appel à la force physique, l'agilité, l'endurance et ne requièrent aucun équipement.
5. Expliquer aux élèves que la plupart des jeux traditionnels inuit rappelaient leurs stratégies de survie. Ainsi, des muscles puissants dans les bras et les mains étaient nécessaires pour chasser au harpon les morses, les baleines, les ours polaires ainsi que pour immobiliser l'animal lorsqu'il se débattait. Des jambes agiles permettaient de sauter par-dessus les



ours, de se sauver des loups ou encore d'attraper les caribous. On retrouve plusieurs de ces histoires, aujourd'hui devenues des légendes, racontant les exploits d'individus capables de tours d'adresse et d'exploits athlétiques incroyables, comme on le voit, par exemple dans *Atanarjuat : la légende de l'homme rapide*.

6. Présenter *Les Jeux de l'Arctique*, qui ont eu lieu en mars 1970 pour la première fois. À l'origine, seulement trois territoires nordiques ont participé à cette compétition. Or en 2000, les *Jeux de l'Arctique* ont accueilli l'Alaska (États-Unis), le Groenland, les régions de Magadan et de Chukotka (Russie), le Yukon, les Territoires du Nord-Ouest, l'Alberta du Nord, le Nunavik (Québec) et le Nunavut. Situer ces derniers sur une carte du monde.
7. Expliquer ensuite que *Les Jeux de l'Arctique* et les Olympiques d'hiver ont plusieurs disciplines en commun, soit le ski de randonnée, le hockey, le patinage de vitesse et le curling. *Les Jeux de l'Arctique* ont aussi pour disciplines des sports nordiques tels la raquette et la course en traîneau à chiens. Finalement, on retrouve des épreuves de sports traditionnels inuit.
8. Présenter ensuite aux élèves des sports et jeux traditionnels inuit à partir des adresses Internet fournies à la rubrique «Matériel nécessaire». Faire remarquer aux élèves que ces sports étaient, à l'origine, plus qu'une forme de divertissement mais permettaient aux Inuit de demeurer en bonne forme physique durant les longs mois sombres d'hiver.
9. Séparer les élèves en dyades ou en petits groupes (selon l'activité) et assigner à chaque équipe une activité parmi les suivantes : le jeu du doigt (The Sitting Knuckle Pull), le départ à genoux (The Kneel Jump), l'avion (5 personnes) (The Airplane), la traction de la nuque (The Musk Ox Push), sauts sur les poings fermés (The Knucklehop), la poussée du dos (The Back Push), la lutte de jambe (The Legwrestle), la tirée de la bouche (The Mouth Pull). Expliquer aux élèves que chaque équipe devra pratiquer l'activité qui leur est assignée pour ensuite en faire une démonstration devant le reste de la classe.
10. Fournir les règles et procédures de chaque jeu aux équipes ou inviter les élèves à effectuer les recherches eux-mêmes (<http://www.athropolis.com/news-upload/11-data/index.htm>) \*en anglais seulement.

## Évaluation

Lorsque les équipes sont prêtes, déplacer les pupitres et créer un cercle avec les chaises des élèves de façon à créer une arène au centre de la classe. Demander ensuite à chaque équipe de nommer leur activité, de l'expliquer et d'en faire une démonstration au centre de l'arène. Si le temps le permet, donner l'occasion à chaque élève d'essayer chaque activité.

Conclure l'activité en faisant un retour avec les élèves sur les jeux appris, ce qu'ils ont préféré, ce qu'ils ont trouvé difficile, etc.

## JEUX TRADITIONNELS INUIT - DESCRIPTIONS

### LE COUP DE PIED EN HAUTEUR À UN PIED

Considéré comme le jeu traditionnel Inuit le plus difficile, le coup de pied en hauteur à un pied requiert de la puissance et énormément de coordination. Le but est de faire un saut de 60 cm et de frapper du pied un phoque (une cible en forme de phoque) en atterrissant avec équilibre sur le pied ayant donné le coup.

### LE COUP DE PIED EN HAUTEUR A DEUX PIEDS

Le but est le même que dans le coup de pied en hauteur à un pied mais demande de toucher la cible avec les deux pieds en même temps et d'atterrir ensuite sur les deux pieds.

### LE COUP DE PIED EN HAUTEUR D'ALASKA

Créé en Alaska, ce coup de pied en hauteur s'effectue avec une main au sol comme point d'appui. L'athlète doit frapper du pied la cible placée au-dessus de lui avec un pied. Pour rendre la tâche plus ardue, l'athlète doit tenir l'autre pied avec son autre main sans perdre son équilibre et sans lâcher prise tout au long de l'essai.

### LA TOUCHÉE À UNE MAIN

Ce jeu fait appel autant à la force physique, l'équilibre et la concentration. Avec une main au sol, l'athlète utilise son autre main pour toucher la cible placée au-dessus de lui. Aucun autre membre du corps ne peut toucher le sol jusqu'à ce que le compétiteur ait démontré son équilibre et son agilité au moment où son autre main revient au sol après avoir touché la cible.

### LE DÉPART À GENOUX

L'athlète doit se propulser vers l'avant en partant d'une position à genoux et en atterrissant en équilibre debout. Le but est de franchir la plus grande distance vers l'avant possible.

### LE SAUT SUR LES POINGS FERMÉS

Cette compétition en est une de distance, mais aussi de résistance à la douleur. L'athlète se place à plat ventre avec seulement ses jointures des doigts et ses orteils touchant le sol. L'athlète se propulse vers l'avant et le haut en atterrissant simultanément sur ses orteils et ses jointures. Ceci continue jusqu'à ce qu'une autre partie du corps de l'athlète touche le sol.

### L'AVION

Il s'agit d'une compétition de force et d'endurance. Trois porteurs tiennent l'athlète en position, un pour chaque bras et un tenant les deux chevilles. L'athlète est placé le dos droit, les bras en extension et les jambes droites. Les trois porteurs lèvent l'athlète et traversent avec lui un parcours déterminé. L'essai se termine lorsque le corps de l'athlète touche le sol, habituellement, le torse tombe et touche le sol.

### LA LUTTE DE JAMBE

La lutte de jambe est une compétition à deux joueurs où les athlètes font preuve d'endurance et de force physique. Les compétiteurs s'allongent sur le dos, un à côté de l'autre, la tête à la hauteur des hanches de leur adversaire. Au signal, les deux athlètes lèvent la jambe du côté de leur compétiteur et entremêlent cette jambe avec celle de l'autre. L'autre jambe doit rester allongée au sol. Le gagnant est celui qui parvient à déplacer son adversaire de sa position allongée.

#### **LA LUTTE DOS À DOS**

Pour cette lutte à deux joueurs, l'athlète se place assis au sol, le dos collé contre celui de l'adversaire. Au signal, les deux compétiteurs doivent s'aider de leurs mains et leurs pieds afin de pousser du dos leur adversaire à l'extérieur de l'arène.

#### **LA LUTTE DES JOINTURES**

Cette compétition un contre un fait appel à la simple force physique. Les deux adversaires s'assoient un en face de l'autre et entremêlent un doigt avec celui du compétiteur. Le gagnant est celui qui parvient à amener son adversaire à lâcher prise.

#### **LA TRACTION DE LA NUQUE**

Pour cette lutte à deux joueurs, les adversaires se placent au sol, avec comme point d'appui leurs mains et leurs genoux. Leur tête est penchée vers le sol et leur nuque s'appuie sur l'épaule de leur adversaire. Le but du jeu est de pousser l'adversaire hors de l'arène.

#### **LA TIRÉE DE LA BOUCHE**

Pour cette épreuve un contre un, les compétiteurs se placent un à côté de l'autre, ils enlacent chacun leur adversaire d'un bras et placent leur index dans la bouche de l'autre. Au signal, ils se mettent chacun à étirer la bouche de leur adversaire au moyen de leur doigt. Le perdant est celui qui abandonne en premier.

#### **LE SAUT DE TRAÎNEAUX**

Cette compétition requiert beaucoup d'endurance et de force physique. L'athlète doit sauter par-dessus des traîneaux le plus de fois possible sans faire tomber un traîneau. Le compétiteur doit partir et atterrir sur ses deux pieds en même temps, il ne doit pas tomber et aucun de ses membres supérieurs ne peut toucher aux traîneaux.

#### **LE TRIPLE SAUT**

Le but du triple saut est de parcourir la plus grande distance en trois sauts consécutifs. L'athlète doit garder ses deux pieds collés pour la totalité des sauts. Le vainqueur est celui qui a parcouru la plus grande distance entre le premier saut et le troisième. Si le compétiteur tombe, c'est l'endroit où une partie autre que ses pieds a touché le sol qui est considéré comme le point d'arrivée.



## Belir

BELIR est individuel pratiqué par un groupe de jeunes garçons ou filles dont un juge à la maison ou sur la place du village.

Les joueurs sont regroupés les yeux bandés (pour ne pas voir l'endroit ou le juge cache le pagne)

Le juge fabrique des nœuds à l'extrémité d'un pagne qu'il cache quelque part et crie « Belir ! »

Les joueurs se dispersent pour le chercher dans les endroits suspects.

## **Le pousse carton**

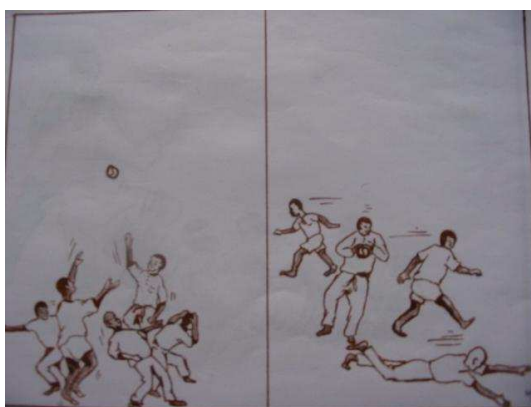
Plusieurs joueurs, des balles, deux cartons identiques

Séparer les enfants en 2 équipes.

Placer 2 cartons, les enfants sont situés en file indienne derrière chaque carton.

Le but du jeu est de faire avancer les cartons vers un point précis (mur, grillage,....) avec des balles lancées à bras cassé. Le lancer à bras cassé est un lancer par dessus l'épaule, un pied en avant. J'utilise ce lancer dans ce jeu pour l'initiation au minitennis, nous retrouvons une approche du geste du service, mais on peut utiliser d'autre types de lancer (en roulant la balle très fort sur le carton.....]

L'équipe gagnante est celle dont le carton a atteint le premier le but.



## Le N'dof

LE N'DOF est un jeu de balle wolof qui fait appel à la vitesse, à l'adresse et à l'endurance.

Il se joue généralement après le déjeuner ou le soir au retour des champs sur la place du village.

C'est un jeu individuel qui servait à tester le courage, l'adresse et la vitesse des enfants.

Il pouvait durer une soirée entière en saison sèche.

La balle était fabriquée avec des chiffons contenant du sable au centre pour lui donner un certain poids.

### Règles de jeu :

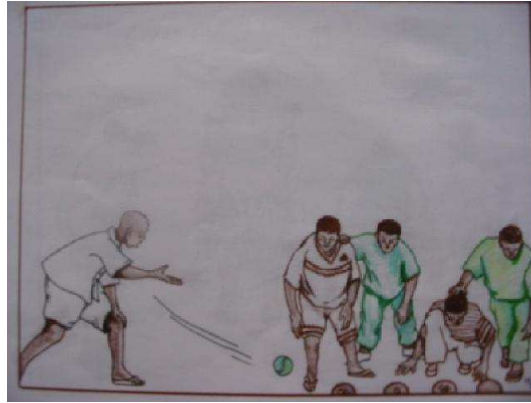
Au milieu des joueurs (placés en ronde) la balle est lancée en l'air par le meneur.

Le premier qui la saisit doit la lancer sur les autres joueurs qui doivent l'esquiver par la course ou des gestes.

Chaque joueur essaie de récupérer la balle pour frapper un autre.

Les joueurs qui évitent manifestement leurs amis ou parents sont immédiatement suspendus, cette tricherie n'est pas permise.

Les joueurs qui abandonnent la partie avant la fin du match sans blessures sont pris pour des poltrons et font l'objet de raillerie dans le village.



## Paxy Geedj

Littéralement, « Les trous de la mer », a pour origine les peuples de la mer. Les garçons ou les filles l'organisaient sur la plage. C'est un jeu individuel qui fait appel à l'adresse, à la vitesse et l'imagination. Il se joue en deux temps :

Premier temps : Un nombre de trous égal au nombre de joueurs est creusé sur une même ligne dans le sens de la course. Le choix des trous est fait par tirage au sort. Un ballon ou à défaut un chiffon en forme de ballon sert de boulet. Le ballon est lancé le long des trous et le joueur qui le reçoit dans le sien essaie d'atteindre un des joueurs avant qu'il ne franchisse la ligne d'arrivée située à quelques 100m des trous. Si avec sa balle il n'atteint personne, on lui met une pierre dans son trou mais s'il atteint un joueur, ce dernier la reçoit dans sien. Tout joueur qui reçoit trois pierres dans son trou est éliminé et son trou comblé. Les deux derniers joueurs sont déclarés vainqueurs, celui qui n'a pas reçu de pierres ou le moins dans son trou est proclamé ROI et l'autre le SEIGNEUR.

Second temps : Cachés, le roi pince un doigt du seigneur et par ordre les éliminés passeront pour détecter le doigt pincé. Celui qui réussit à toucher le bon doigt reçoit la balle des mains du roi. Pour échapper à ce dernier, tout éliminé doit atteindre et toucher un objectif choisi d'un commun accord avant le début du jeu. Tout joueur ratant son coup ou tout coureur atteint est éliminé définitivement Le dernier restant en compétition est proclamé capitaine.

A la fin du jeu, sur les ordres du roi ou du seigneur, le capitaine fait exécuter de petits travaux aux perdants.

# JEUX DE CHAT

- **Chat baissé :**

Un joueur (le chat) doit attraper une souris qui, lorsqu'elle sera touchée par le chat, deviendra chat à son tour. Pour échapper au chat une seule méthode: se baisser! A genoux ou accroupi ou à plat ventre, qu'importe la manière d'être baissé, le chat ne pourra pas vous toucher.

- **Chat perché**

Un joueur (le chat) doit attraper une souris qui, lorsqu'elle sera touchée par le chat, deviendra chat à son tour. Pour échapper au chat une seule méthode: grimper, se percher quelque part! Sur une chaise, un arbre, une pierre, un banc, qu'importe l'endroit où vous êtes perché, le chat ne pourra pas vous toucher. Mais attention pour que le jeu se poursuive ne restez pas perché éternellement

Complément à la règle :

On n'a pas le droit de reprendre sa mère, c'est-à-dire qu'une fois qu'on est devenu le chat on n'a pas le droit d'attraper la personne qui vient de nous toucher.

- **Chat blessé :**

Un joueur (le chat) doit attraper une souris qui, lorsqu'elle sera touchée par le chat, deviendra chat à son tour. Pas moyen d'échapper au chat! Lorsqu'on est touché par le chat, on est blessé là où il nous a touchés et on doit se tenir l'endroit où on a été touché. Il va sans dire que lorsqu'on a été touché au pied on s'aperçoit très vite qu'il est très difficile de courir avec une main sur le pied !

- **Chat glaçon**

Un joueur (le chat) doit attraper une souris qui, lorsqu'elle sera touchée par le chat, se transformera en "glaçon" c'est-à-dire en statue immobile, jusqu'à ce qu'une autre souris vienne la toucher à nouveau pour la délivrer du maléfice. Le chat n'est vainqueur que lorsque toutes les souris sont transformées en glaçon, car elles ne peuvent plus se délivrer l'une l'autre.

- **Chat Tortue :**

L'objectif pour les deux ou trois chats est de toucher toute les souris et de les statufier. Si une souris est touchée par un chat, alors elle reste immobile et écarte les jambes. Pour délivrer cette souris, une des autres souris (libres) doit passer entre les jambes de celle immobilisée. Pour éviter d'être statufier la souris peut également décider de se mettre à terre et de faire la tortue : être sur le dos, les bras en l'air, les jambes en l'air, la tête qui bouge (comme une tortue sur sa carapace). A ce moment là aucun chat ne peut vous toucher, vous êtes invincible, mais il faut garder la posture tant que le chat n'a pas décidé de vous laisser sinon il peut vous toucher et donc vous statufier.

- **Chat couleur**

Le chat tend ses "griffes", les "souris " les tiennent et le chat dit: "il était une fois..." , invente une histoire du genre: il était une fois le petit chaperon... rouge! Donc le rouge sera la maison.



- **Chat Multiplicateur**

Au départ un seul chat : son objectif toucher toutes les souris.

L'objectif pour les souris : être la dernière sans se faire toucher.

Dès qu'une souris est touché par un chat, elle devient instantanément chat à son tour...Il y a donc plusieurs chats et ainsi de suite jusqu'à élimination de toutes les petites souris.

Tout chat reste chat pendant l'ensemble de la manche.

- **Les Queues des Chats**

Au départ deux chats : leur objectif est de toucher toutes les souris. Chaque souris touchée par un chat est statufiée et écarte les jambes. Pour être délivré, une autre souris doit passer entre les jambes de celle statufiée.

Chaque chat dispose au début de la manche, une queue représentée par une bande de tissu, ou de rubalise attachée dans le dos. Cette queue doit dépasse d'au moins 20 cm du pantalon.

L'objectif pour les souris est de prendre la place des chats, donc de ne pas se faire toucher.

Pour devenir chat, la souris doit attraper la queue au chat sans se faire toucher. Dès que la queue est saisie, le chat devient souris et la souris ayant saisi la queue devient chat. Ce nouveau chat met immédiatement sa queue et peut aller chasser les souris.

<http://www.tmtdm.net/>

# ANGKUN

## Nombre de joueurs :

2 équipes de 4 à 10 joueurs

## But du jeu :

Réussir à faire tomber tous les palais de l'autre équipe.

## Matériel et terrain :

Des palais appelés Angkun. Une trentaine pour 15 joueurs.

## Déroulement de la partie :

Chaque équipe se place à environ 7 mètres les uns des autres.

Chaque équipe pose 3 ou 5 palais (défini à l'avance avec tous les participants) devant soit, disposés tel que le montre la photo si jointe. Le reste des palais est donné à l'équipe commençante. Un traditionnel Pierre-Feuille-Ciseau afin de savoir qui commence.

La partie se déroule en deux manches.

L'équipe qui débute jette les palais, ensuite ce sera à l'autre équipe, lors de la deuxième manche, de les jeter.

Les joueurs se répartissent les palais et essaient de viser ceux disposés au sol de l'équipe adverse. Si le palais du milieu est touché et renversé en premier, l'équipe perd immédiatement sans faire de deuxième manche. Le palais du milieu ne peut être touché que si un autre palais a déjà été renversé. Une fois lancé, le palais reste dans les mains de l'autre équipe excepté lorsque celui-ci touche et renverse un palais. Dans ce cas, un palais est rendu aux attaquants. Si deux palais sont touchés alors deux palais sont rendus au joueur qui a su bien viser.

Une fois terminé, que les palais aient tous été touchés ou pas, on inverse les rôles et c'est à l'autre équipe d'essayer de toucher les palais.



## Fin du jeu :

L'équipe gagnante se dirige alors vers l'équipe perdante et inflige aux participants un coup d'Angkun sur les genoux. Ce coup est porté en serrant deux palais dans ses mains et en tapant le genou. Il est indispensable que les palais fassent contact lors du coup. Si il n'y a pas de bruit pendant le coup alors le perdant à le droit, à son tour, de mettre un coup sur le genou du gagnant. Si l'équipe a perdu du fait qu'elle a visé le palais du centre alors l'équipe adverse donne 3 ou 5 coups sur chaque membre de l'équipe, suivant le nombre de palais mis en jeu en début de partie.

<http://www.tmtdm.net/>

# CAPUCHIN ALEMAN

## **Nombre de joueurs :**

De 10 à 30 participants de même âge.

## **But du jeu :**

Etre à la fin de la partie l'équipe qui aura cumulé le plus de points.

Pour marquer un point, il faut qu'un joueur de l'équipe de relais arrive à se rendre au point de départ de l'équipe adverse. Pour cela il doit gagner tous ses duels de mains lorsqu'il rencontre des adversaires.

## **Matériel et terrain :**

Aucun matériel, seulement un terrain dégagé et délimité.

## **Déroulement de la partie :**

Deux équipes mixtes sont formées. Elles prennent place en file indienne derrière le premier joueur du relais de chaque équipe.

Au top départ le premier joueur de chaque équipe doit courir en suivant le parcours balisé, chacun dans un sens. Dès que ces deux joueurs se rencontrent et se font face, ils doivent effectuer un combat de main en utilisant le fameux Pierre - Feuille - Ciseau. En cas d'égalité, il recommence. Celui qui gagne la manche continue sa course.

Le perdant reprend place derrière la file indienne de son équipe pendant que le premier joueur de cette même file, déjà parti, essaye à son tour d'empêcher l'adversaire de l'équipe concurrente d'atteindre le point de départ. A chaque rencontre de joueurs sur le parcours, les joueurs se livrent à un combat de main.

Dès qu'un joueur d'une équipe arrive à parvenir au point de départ de l'équipe adverse alors celle-ci marque un point. Le jeu continu sans marquer d'arrêts.

## **Fin du jeu :**

En fonction du nombre de joueurs dans chaque équipe, le nombre de manche et la durée de celle-ci est définie. A titre d'exemple, 3 manches de 7 minutes pour 20 joueurs. L'équipe qui totalise le plus de points à la fin de la partie remporte le jeu.

<http://www.tmtdm.net/>

## **Chat carnage**

Les participants forment une ronde en se tenant la main.

Un joueur va au milieu et se met à chanter, à chaque fin de phrase les autres du cercle répondent une même phrase.

A la troisième réponse, le joueur du milieu s'élanche et essaye de briser la chaîne. S'il n'y arrive pas alors on change le joueur du milieu en prenant un volontaire, s'il y arrive tous les participants de la ronde partent en courant à sa poursuite pour essayer de l'attraper. Le joueur qui l'attrape en premier prendra sa place au milieu et commencera la chanson.

<http://www.tmtdm.net/>

## **Chat poursuite**

Tous les participants forment une ronde en se tenant la main.

Un participant se met au milieu et chante une chanson à laquelle les autres répondent. A la troisième phrase le joueur nomme un autre participant.

A ce moment précis le joueur appelé doit courir après le joueur qui chantait afin d'essayer de l'attraper. La subtilité du jeu est que le poursuivant doit reproduire le même parcours que le premier qui slalome à travers les participants de la ronde.

Si le poursuivant attrape la souris alors il prend sa place et se met à chanter. S'il n'arrive pas à l'attraper, lorsque celui-ci est fatigué on change les joueurs et on introduit une nouvelle souris qui se met à chanter.

<http://www.tmtdm.net/>

## *Chinguerenguere (Mozambique)*



### *Le Chinguerenguere :*

C'est un jeu qui se joue avec une jante de vélo et un bâton.

### *Objectifs de ce jeu :*

Mettre le bâton au milieu de la jante et arriver à courir sans faire tomber la jante.

On peut également faire des courses, d'un point A à un point B, avec 1 ou plusieurs partenaires.

On peut enfin faire des courses d'obstacles : un parcours où le gagnant est celui qui arrive à la ligne d'arrivée le premier.

<http://www.tmtdm.net/>

# CORDE A SAUTER

**Nombre de joueurs :**

Une dizaine.

**But du jeu :**

Réussir à sauter à la corde sans que celle-ci ne vous touche.

**Matériel :**

Une corde à sauter d'au moins 6 m de long.

**Déroulement de la partie :**

2 joueurs prennent la corde et commencent à la faire tourner de façon régulière. Les autres joueurs s'élancent au fur et à mesure ou en même temps à l'intérieur. Ils doivent sauter et ne jamais interrompre le rythme de la corde. S'ils sont fatigués ils peuvent sortir de la zone de la corde pour aller se reposer.

Si jamais un joueur arrête la corde alors il prend la place d'un des joueurs qui faisaient tourner la corde. Celui-ci prenant la place d'un sauteur potentiel.

**Fin du jeu :**

Le jeu s'arrête dès que les participants en ont assez de jouer.

<http://www.tmtdm.net/>

## *Dibeke (Afrique du Sud)*

### Le Dibeke :

Le Dibeke, aussi connu sous le nom de Diwiki, Skununu ou Umabhorisha est un jeu dans lequel il faut courir et shooter une balle sur un terrain. Habituellement les jeunes enfants jouent à ce jeu. Ce jeu nécessite de bonnes qualités physiques notamment dues aux nombreuses courses que doivent parcourir les joueurs pour gagner. C'est un défi pour des personnes plus âgées de jouer au Dibeke

### But du jeu :

Le but du jeu pour l'équipe attaquante est de marquer un maximum de points. Pour ce faire, ils doivent frapper la balle avec les pieds que l'équipe adverse, la défense, envoie à la main à ras de terre. La personne qui est choisit par l'équipe pour envoyer la balle s'appelle le Roller, elle est désignée par l'ensemble des membres de l'équipe et ensemble ces joueurs choisissent de nommer une personne de l'équipe adverse pour recevoir la balle. L'attaquant qui a shooté dans la balle, si celle-ci dépasse ligne centrale du terrain, doit courir de l'autre coté. Ceci donnant un point à l'équipe qui attaque.

### Plus généralement, les objectifs de ce jeu :

Esprit de compétition – Rivaliser  
Prendre du plaisir – S'amuser  
Esprit d'équipe- Socialisation  
Construire comme une équipe  
Gagner et marquer le plus de points possible

### Compétences nécessaires - Compétences pouvant être développées :

Vitesse  
Coordination-Motricité  
Précision  
Capacité d'établir une stratégie  
Capacité d'esquiver la balle  
Augmenter tes capacités physiques

### Durée d'une partie :

2 mi-temps de 40 minutes avec une pause de 10 minutes

### Equipement et Joueurs :

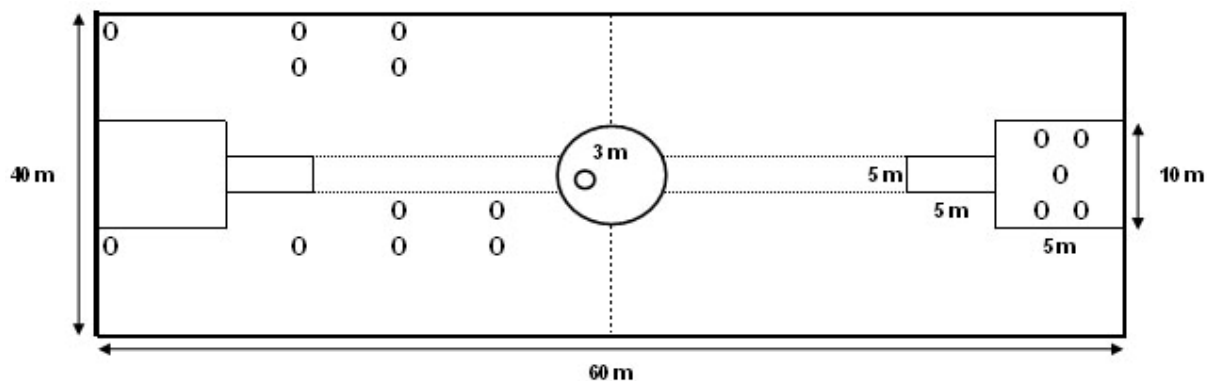
Deux équipes de 12 personnes – Normalement 6 garçons et 6 filles dans chaque équipe, mais ce n'est pas obligatoire.  
Deux arbitres comptabilisant les points.  
Un meneur de jeu pour gérer la partie : L'arbitre  
Un Rolleur par équipe  
Un terrain ouvert, plat (voir le dessin)



Un capitaine dans chaque équipe  
Une balle que l'on peut frapper avec les pieds  
Une montre  
Des maillots numérotés de 1 à 12

Les deux équipes (attaquants et défenseurs) peuvent décider de la taille du terrain. Les jeunes enfants peuvent jouer sur un terrain plus petit

Description du terrain :



Comment jouer - Règles complémentaires :

- Jeter une pièce pour savoir laquelle des deux équipes sera en attaque ou en défense.
- Le meneur de jeu, l'arbitre, donne le départ du jeu.
- L'équipe qui défend choisit un Roller (à tout moment il peut changer). Cette personne se tient dans le cercle central et fait rouler la balle aux attaquants.
- Les attaquants forment une seule ligne et chacun d'entre eux doit porter un numéro.
- Le Roller (le lanceur) doit crier le numéro de la personne qui recevra la balle, cette personne doit s'approcher rapidement de la base d'attaque. Le Roller fait rouler la balle vers l'attaquant en place.
- L'attaquant doit frapper la balle, mais la balle doit rester à l'intérieur de l'aire de jeu. Si la balle est attrapée de volée par la défense, alors les attaquants doivent changer de rôle avec l'autre équipe et deviennent donc les défenseurs.
- Les attaquants doivent rester à l'intérieur du terrain de jeu autrement ils sont mis à l'extérieur de celui-ci jusqu'à la prochaine manche.
- Les défenseurs éliminent les attaquants en les touchant avec la balle.
- Les attaquants peuvent s'aider les uns les autres à atteindre l'autre côté mais si ils se font touchés pendant l'action alors ils sont mis à l'extérieur jusqu'à la prochaine manche.
- L'équipe doit essayer d'avoir autant de joueurs sains et saufs qu'elle peut de l'autre côté du terrain.
- Si un joueur de l'équipe attaquante fait 20 courses alors les attaquants sont récompensés de deux points de bonus et tous les joueurs qui ont été éliminés peuvent revenir à l'intérieur du terrain et ainsi rejouer.
- Une fois que tous les joueurs de l'équipe en attaque sont éliminés, un point est donné en récompense à la défense et les défenseurs deviennent les attaquants. Ils se dirigent donc vers le côté où se trouve le camp d'attaque.

Variantes :

Vous pouvez utiliser différentes balles – de la balle de football à la balle de tennis.

La taille du terrain peut varier en fonction du nombre de joueurs. Vous pouvez jouer à ce jeu avec plus de joueurs sur un terrain plus grand, ou avec moins de joueurs sur un terrain plus petit.

Vous pouvez aussi utiliser une batte ou un morceau de bois pour frapper dans la balle.

<http://www.tmtdm.net>

## FEED THE BIRDS (NOURRIR LES OISEAUX)

### **Nombre de joueurs :**

Entre 12 et 40 participants.

### **But du jeu :**

Faire passer un élastique de paille en paille jusqu'au dernier membre de son équipe.

### **Matériel :**

Autant de pailles que de joueurs et une dizaine d'élastique.

### **Déroulement de la partie :**

Il faut dans un premier temps remettre à chaque joueur une paille. Ensuite on constitue des équipes ayant chacune le même nombre de joueurs.

Chaque équipe se tient debout et en file indienne. On remet alors au premier joueur de chaque équipe un petit élastique au bout de sa paille.

Au top départ celui-ci doit le transmettre à la paille de son voisin et ainsi de suite jusqu'à arriver au dernier membre de son équipe.

Une fois la paille arrivée au dernier membre de l'équipe celui-ci doit se rendre le plus vite possible tout devant et s'asseoir avec toute son équipe.

L'équipe assise en premier remporte la manche.

Si jamais l'élastique tombe par terre il faut recommencer depuis le premier joueur.

### **Fin du jeu :**

On définit au départ le nombre de manche et la partie s'arrête lorsque ce nombre est atteint.

<http://www.tmtdm.net/>

## ***Jeux Indigènes – Afrique du Sud –***

### **Le Kho-Kho :**

Ce jeu est pratiqué en Afrique du Sud surtout par les migrants indiens.

### **Objectifs de ce jeu :**

Gagner et concourir  
Prendre du plaisir-Rigoler  
Socialiser  
Travailler en équipe

### **Compétences nécessaires - Compétences pouvant être développées :**

Rapidité  
Établir une stratégie  
Avoir une bonne santé

### **Durée d'une partie :**

Le jeu se pratique en 2 manches de 7 minutes chacune avec une pause de 2 minutes entre elles.  
Les équipes décident du nombre de manches.

### **Équipement et Joueurs :**

De la rubalise ou un équivalent afin de bien délimiter le terrain (voir le schéma)  
Un chronomètre  
2 équipes de 9 joueurs (garçons et filles de tout âge)  
Les coureurs X  
Le chasseur Y  
Des dossards afin de différencier les 2 équipes

### **Comment jouer :**

- Jeter une pièce afin de déterminer quelle équipe commence à courir
- Il y a 2 équipes, les coureurs appelé A et les chasseurs appelé B. Il faut aussi désigner un coureur (X) et un chasseur (Y)
- Au début du jeu, l'équipe A doit s'accroupir sur ses emplacements (voir les nombres de 1 à 8 du diagramme) et 3 joueurs de l'équipe B doivent se trouver dans l'aire de jeu.
- Tous les membres de l'équipe A prennent place dans les carrés de 30 cm de côté. Ils doivent se placer de façon à ce que tous les nombres pairs regardent au nord et tous les nombres impairs regardent au sud.
- Le joueur Y (le chasseur) de l'équipe B se déplace dans l'aire de jeu et commence à chasser les joueur X (coureur) de l'équipe A.
- Après 7 minutes de jeu, on note le nombre de joueur touchés par les chasseurs et le nombre ainsi que le nombre de fautes.
- Il y a ensuite un intervalle de 2 minutes durant lequel les équipes changent de position. Par conséquent 3 joueurs de l'équipe A se place dans l'aire de jeu et les joueurs de l'équipe B prennent place (voir les nombres 1 à 8 du diagramme) afin de chasser.

- L'équipe A se met à courir et après les 7 minutes de jeu on note le nombre de joueur touchés par les chasseurs ainsi que le nombre de fautes. L'équipe qui a le plus de points gagne la partie.
- Le chasseur Y n'est pas autorisé à franchir la ligne du milieu. De plus il ne peut aller que dans une seule direction, il n'a pas le droit de revenir sur ses pas.
- Le coureur peut aller dans les directions qu'il veut mais doit rester dans son aire de jeu.
- Un coureur est considéré comme touché s'il est touché par un chasseur, s'il met un pied en dehors du terrain ou s'il entre dans l'aire de jeu trop tard. (Une fois qu'il est touché il sort du terrain et doit être remplacé par un autre joueur).

Variantes :

- Vous pouvez changer la taille du terrain de jeu
- Vous pouvez augmenter ou baisser le nombre de joueur.
- Vous pouvez augmenter le temps de jeu.

# LA BAGUETTE

## **Principe du jeu :**

Deux équipes s'affrontent : les "passeurs" , qui cherchent à transporter de l'autre côté d'une frontière un petit objet, et les "douaniers" qui essaient de confisquer ce trésor ». L'identité du passeur porteur du trésor est ignorée des douaniers. Les prises se font par simple touche. Chaque douanier n'a le droit de prendre qu'un seul passeur. Une fois un passeur touché, il doit immédiatement s'immobiliser et rester à côté du douanier.

## **Terrain :**

Le terrain peut être plat ou présenter quelques obstacles (arbustes, buissons...) autorisant des courses rapides et des esquives sans danger : une prairie ou un sous-bois clairsemé conviennent parfaitement... Une frontière, d'une vingtaine ou d'une trentaine de mètres de long, selon le nombre de joueurs, sera clairement délimitée.

## **Durée :**

La durée d'une tentative de passage de la frontière est relativement courte (quelques minutes), mais la mise au point des stratégies d'équipes est beaucoup plus longue : distinction des rôles offensifs et défensifs, emplacements à occuper, élaboration d'une tactique collective. (L'intérêt du jeu est aussi dans cette concertation)

## **Effectif :**

Il est capital que les effectifs des deux équipes soient rigoureusement égaux. De 14 à 40 enfants répartis de façon équilibrée : âges, ressources physiques...

## **Matériel :**

Un petit objet symbolisant le "trésor", un petit morceau de bois d'où le nom de ce jeu, la baguette, pouvant tenir dans la main fermée (sinon, un caillou ou une pièce de monnaie). Chaque fois que la reconnaissance des deux équipes est difficile à mémoriser, surtout dans la phase d'apprentissage du jeu, on peut prévoir des signes distinctifs.

## **Age :**

La distribution des rôles permettant à tous les joueurs, quelles que soient leurs capacités physiques, de trouver leur place, il est conseillé de jouer avec des enfants âgés de 7-8 ans minimum.

## **Structure :**

Il s'agit d'un jeu de duel dissymétrique.

## **Actions dominantes :**

Courses, poursuites, esquives, feintes et simulacres.

## **Début du jeu :**

Les deux équipes formées tirent au sort pour l'attribution de la baguette. Puis elles se rassemblent de part et d'autre du terrain pour s'organiser

- Les douaniers derrière la frontière.
- Les passeurs, de l'autre côté, doivent d'abord désigner le porteur du trésor... Puis ils décident de leur stratégie collective : attaque sur les ailes, au centre, de façon dispersée ou concentrée... Quand ils sont prêts, ils se rassemblent en rond, et lancent le signal collectif du début du jeu.

## **Déroulement du jeu :**

Chaque douanier a le droit de prendre, par simple touche, un et un seul passeur. Lorsqu'un douanier touche un passeur, ils doivent tous les deux s'immobiliser sur place.

Un passeur qui a réussi à franchir la frontière est désormais intouchable.

Les passeurs ne peuvent pas changer de porteur du trésor au cours de la même manche.

Chaque passeur, même s'il est pris, a intérêt à garder le poing fermé pour faire croire qu'il détient la baguette.

Les simulacres, les feintes de fuite, les provocations et les sacrifices au profit d'un partenaire, sont bien entendu des ruses utilisables par les passeurs (rappelons que les douaniers ne savent pas qui transporte la baguette).

## **Fin du jeu :**

Il arrive un moment où tous les passeurs sont immobilisés : ou ils ont traversé la frontière, ou ils ont été touchés. Un petit cérémonial est alors organisé, on demande aux passeurs de lever leurs bras, puis d'ouvrir leurs mains, de proche en proche, en commençant par les plus éloignés de la frontière. On découvre alors si le porteur du trésor a été pris ou s'il a réussi à traverser la frontière.

A la partie suivante, on décide, soit de permuter systématiquement les deux équipes, (et l'on comptera alors le nombre de victoires sur l'ensemble des manches), soit de n'effectuer cette permutation que si les douaniers ont capturé le porteur du trésor.

## **Remarques pédagogiques :**

Le mélange possible d'enfants d'âges différents est une ressource intéressante à exploiter d'un point de vue pédagogique (d'autant qu'elle est assez rare).

Le rituel de fin de jeu demandant aux passeurs de lever leurs bras et d'ouvrir leurs mains l'un après l'autre, est un moment de « suspense » important à conserver.

La concertation des joueurs qui désignent leur porteur de baguette et décident de leur stratégie collective, est une occasion de créer un dynamisme de groupe fertile en relations.

<http://www.tmtdm.net/>

# LA VACHE ET LE TIGRE

## **Nombre de joueurs :**

De 15 à 30 joueurs.

## **But du jeu :**

Le tigre doit toucher la vache, la vache doit éviter le tigre, les paysans doivent aider la vache en empêchant le tigre de l'approcher.

## **Déroulement de la partie :**

Les paysans forment un grand cercle. On désigne un joueur qui sera la vache, celui-ci prend place à l'intérieur du cercle. On désigne un tigre qui lui sera à l'extérieur du cercle.

Au top départ le tigre doit essayer de toucher la vache pour cela il doit ruser et réussir à rentrer à l'intérieur du cercle. Il a le droit de forcer le passage et briser le cercle. Les paysans doivent tout faire pour empêcher le tigre d'aller vers la vache mais ne peuvent pas se lâcher les mains.

Si le tigre parvient à rentrer dans le cercle alors la vache peut très bien sortir de celui-ci et les paysans essayeront de coincer le tigre à l'intérieur.

## **Fin du jeu :**

Le jeu s'arrête dès que le tigre a touché la vache ou lorsque le tigre est vraiment fatigué et demande à changer. On désigne alors un nouveau tigre et une nouvelle vache.

## **Variante :**

Ce jeu prend vraiment de l'intérêt lorsqu'il y a 2 vaches et 2 tigres voir plus. Dans ce cas le jeu s'arrête dès que toutes les vaches ont été touchées.

<http://www.tmtdm.net/>



# LE GRAND PERE ET LES PASTEQUES

## Nombre de joueurs :

Entre 10 et 25 joueurs.

## But du jeu :

Les pastèques doivent réussir à rester accrochées les unes aux autres.  
Les 2 garçons doivent décrocher toutes les pastèques.

## Matériel et terrain :

Aucun.

## Déroulement de la partie :

2 garçons sont désignés et patientent pendant que les pastèques se préparent.  
Les pastèques doivent toutes s'asseoir en file indienne et se tenir le plus fort possible. La première personne de cette ligne (souvent un adulte) est le grand père.

Une fois que tout le monde est prêt les 2 garçons se dirigent vers le grand père et posent la question suivante : "Bonjour papi, nous voudrions savoir si tes pastèques sont mures ?"  
Le grand père répond : "Pas encore mes garçons il vous faudra patienter 2 semaines".

Les garçons font le tour des pastèques et retournent voir le grand père, ils posent la question suivante : "Bonjour papi, nous voudrions savoir si tes pastèques sont mures ?"  
Le grand père répond : "Pas encore mes garçons il vous faudra patienter 1 semaine".

Les garçons font le tour des pastèques et vont voir le grand père, ils posent la question suivante : "Bonjour papi, nous voudrions savoir si tes pastèques sont mures ?"  
Le grand père répond : "Oui je pense que certaines le sont mais pas toutes, il vous faudra les tâter pour les choisir".

Les garçons se dirigent vers la pastèque la plus éloignée et lui tape dans le dos, ils font ainsi de suite avec toutes jusqu'à la dernière.  
Ils arrivent alors au papi qui leur demande : "Laquelle allez vous prendre ?"  
Les garçons répondent : "Nous allons toutes les prendre".

Les garçons se redirigent vers la pastèque la plus éloignée et ils doivent la retirer des autres. Ils font ainsi de suite avec toutes les pastèques, celles ci doivent résister.

## Fin du jeu :

Les garçons gagnent s'ils arrivent à enlever toutes les pastèques, ils perdent s'ils n'ont plus de force et que des pastèques restent toujours accrochées.

<http://www.tmtdm.net/>

# MUY KAM, PI KAM

## Nombre de joueurs :

Entre 10 et 25 joueurs.

## But du jeu :

Le joueur à l'extérieur doit toucher un des joueurs à l'intérieur.

## Matériel et terrain :

Tracer un grand cercle avec en bas 2 carrés.

## Déroulement de la partie :

Un joueur se trouve à l'extérieur du cercle en bas des 2 marches il rentre dans les marches et se met à chanter.

Le joueur : "1 marche, 2 marches, je peux jouer ? "

Le groupe répond : "NON"

Le joueur : "Pourquoi ? "

Le groupe répond : "Parce que vous avez perdu ? "

Le joueur : "Quand j'ai perdu ? "

Le groupe répond : "Pendant le nouvel an. "

Le joueur : "Faisons une nouvelle partie. "

Le groupe répond : "D'accord à vous de commencez."

Le joueur : "Intérieur ou extérieur ?"

Le groupe répond et ensuite ils doivent se diriger vers leur réponse. Si le groupe choisit l'intérieur, ils n'ont pas le droit de sortir du cercle. S'ils choisissent l'extérieur ils se dirigent à l'extérieur du cercle et peuvent rentrer à l'intérieur pour provoquer le chat.

## Fin du jeu :

Si le joueur à l'extérieur touche un des autres joueurs alors celui-ci se dirige à l'extérieur et entame une nouvelle fois la chanson. L'autre joueur prenant sa place dans le groupe.

<http://www.tmtdm.net/>

# OU CHEN

## Nombre de joueurs :

Un nombre pair entre 12 et 24 joueurs.

## But du jeu :

Pour les attaquants : réussir à marquer le maximum de points en faisant des allers retours.

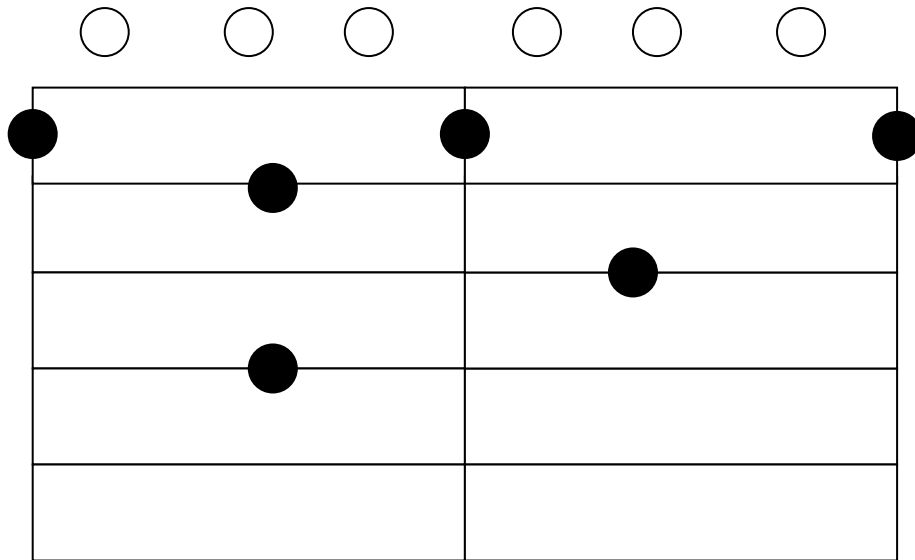
Pour les défenseurs : réussir à immobiliser un attaquant en le touchant.



## Matériel et terrain :

Pas de matériel nécessaire.

Il faut marquer au sol un terrain ayant une forme rectangulaire, en laissant 3 à 4 mètres entre chaque colonne et 2 à 3 mètres entre chaque ligne.



Le nombre de ligne dépend du nombre de joueur. Le terrain ci-dessus est conçu pour 6 à 7 défenseurs car il doit toujours y avoir entre 2 et 3 lignes ou colonnes non occupées. Si vous jouez avec 11 défenseurs il y aura 3 colonnes et 9 ou 10 lignes.

On ne rajoute jamais des colonnes seulement des lignes.

## Déroulement de la partie :

Constituer 2 équipes ayant le même nombre de joueurs.

L'équipe qui attaque, ici les blancs, se place en haut du terrain, l'équipe qui défend, ici les noirs, se positionne sur le terrain de jeu. Les défenseurs choisissent une ligne ou une colonne et ne peuvent se déplacer que sur celle-ci. Il y a au maximum un défenseur par ligne ou colonne. Certaines lignes ou colonnes resteront vides, cela est normal.

Au top départ les attaquants doivent traverser le terrain sans se faire toucher par les défenseurs. Si un attaquant est touché par un défenseur il est alors immobilisé et le jeu s'arrête.

Si un attaquant réussit à faire un aller retour sans se faire toucher, son équipe marque un point. Il peut ensuite recommencer à attaquer.

### Fin du jeu :

Le jeu s'arrête lorsqu'un attaquant est touché par un défenseur. On échange alors les rôles. Au début de la partie on définit le nombre de round, l'équipe ayant le plus de points à la fin de la partie remporte celle-ci.

### Variantes :

Les variantes suivantes sont proposées par l'équipe "Jeux et Enjeux sur terre" mais n'ont pas été testées pour le moment. Nous suggérons ces variantes car il nous semble que le jeu serait plus fluide avec celles-ci.

#### *Variante 1 :*

Au top départ les attaquants s'élancent sur le terrain. Si un attaquant est touché alors celui-ci est immobilisé. La partie s'arrête lorsque **la moitié des attaquants** est touchée. Si la partie comporte un nombre impair de joueurs on prendra toujours la moitié supérieure. Exemple : s'il y a 7 attaquants la partie s'arrête lorsque 4 attaquants sont touchés.

**Un attaquant marque un point s'il arrive à traverser le terrain**, par conséquent si un attaquant réussit un aller retour il totalisera 2 points pour son équipe. Lorsque l'on marque un point on l'annonce à voix haute afin que tout le monde le prenne en compte.

#### *Variante 2 :*

On reprend la structure de la variante 1 en y ajoutant :

Si un attaquant est touché il est immobilisé. **Si un autre attaquant réussit à le toucher alors celui-ci est libéré** et reprend part au jeu.



<http://www.tmtdm.net/>



## RELAIS SERVIETTE

### **Nombre de joueurs :**

Entre 12 et 30 participants.

### **But du jeu :**

Réussir à toucher le membre adverse avec sa serviette.

### **Matériel :**

2 serviettes de même taille.

2 plots pour bien délimiter la zone de relai.

### **Déroulement de la partie :**

Constituer 2 équipes ayant le même nombre de joueurs.

Placer les 2 équipes face à face en laissant un espace d'une quinzaine de mètres.

Au top départ le premier membre de chaque équipe se met à courir afin de toucher son adversaire avec sa serviette. Les joueurs ne peuvent toucher leur adversaire que lorsqu'ils sont derrière lui, les touchés de côté ne sont pas acceptés.

Il s'agit d'un relai, si jamais un joueur n'a pas réussi à toucher son adversaire lors de sa course il passe la serviette au joueur suivant qui lui essayera de toucher le joueur adverse.

Si jamais la serviette tombe par terre il faut absolument la ramasser, les joueurs ne sont pas autorisés à courir sans la serviette.

### **Fin du jeu :**

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur est touché par son adversaire. Au début on définit le nombre de manche de la partie et lorsque ce nombre est atteint celui-ci est terminé.

<http://www.tmtdm.net/>

# RELAIS WAGON

## **Nombre de joueurs :**

Deux équipes de 5 à 12 joueurs.

## **But du jeu :**

L'équipe qui arrive à faire le relais le plus rapidement possible gagne un point.  
Ce jeu se joue en trois manches.

## **Matériel et terrain :**

Une ligne de départ.

2 objets, en face de la ligne de départ matérialisent le point où doit se rendre chaque joueur.

En fonction du nombre de participants, la distance entre le point de départ et l'objet varie ... De 10m à 20m. Plus il y a de participants, plus la distance est grande.

## **Déroulement de la partie :**

Constituer 2 équipes ayant le même nombre de joueurs.

Chaque joueur se met en ligne derrière le premier joueur de son équipe.

Au top départ le premier joueur court vers l'objet, le touche et revient récupérer son deuxième partenaire. Ils courent ensemble et le deuxième joueur doit toucher l'objet et ainsi de suite jusqu'à récupérer tous ses joueurs ... Les joueurs forment donc une chaîne qui ne doit jamais se briser.

## **Fin du jeu :**

L'équipe gagnante marque un point.

A chaque fin de manche, le joueur premier devient dernier de son équipe.

<http://www.tmtdm.net/>

# CLEIN TCHIAP KON MOIN (VAUTOUR ET POUSSINS)

## **Nombre de joueurs :**

Un nombre de joueur compris entre 8 et 30.

## **But du jeu :**

Pour le Vautour, arriver à toucher le dernier poussin de la chaîne.

Pour les poussins, rester attachés les uns aux autres et faire en sorte d'esquiver les attaques du Vautour afin que celui-ci ne touche pas le dernier poussin.

## **Matériel et terrain :**

Aucun matériel, terrain plat.

## **Déroulement de la partie :**

Choisir une personne qui sera le Vautour.

Les autres participants, les poussins, doivent se tenir par la taille et former une chaîne humaine. A aucun moment ils ne doivent se détacher. Si cette situation se produit ils doivent se raccrocher le plus vite possible. En tête de la chaîne des poussins, se tient maman ou papa Poussin (un adulte, ou un grand). En face de lui se trouve le Vautour à une distance d'un bras minimum.

Au top, le Vautour doit réussir à toucher le poussin se trouvant tout à la fin de la chaîne, pour cela il peut se déplacer comme il le veut sans toucher les autres membres de la famille. Le chef de famille se trouvant en première ligne doit réussir à éviter les attaques du Vautour, tout cela en ayant sa petite famille derrière lui.

## **Fin du jeu :**

Si le Vautour touche le dernier poussin, alors le jeu s'arrête et on recommence en changeant les rôles des personnages principaux : chef de famille des poussins, le bébé poussin et le Vautour.

<http://www.tmtdm.net/>



## Yaa Kabati Kabati

YAA KABATI KABATI est un jeu collectif qui oppose deux groupes de joueurs de nombre égal habitant des quartiers ou villages différents. Chaque joueur possède un nom de code connu seul de ses coéquipiers. Les noms de code étaient généralement les noms des quartiers, des édifices publics ou de personnalités historiques. Le jeu se déroule sur un terrain circulaire.

L'équipe A est cavalière et l'équipe B monture ( cheval )  
 Les joueurs de A (cavaliers) montent sur les dos des joueurs B et bandent avec leurs mains les yeux des montures. On attend à ce que tous les cavaliers soient en bonne position sur leur monture pour commencer.

Le capitaine des cavaliers dit « YAA KABATI KABATI HA ! »  
 Les autres cavaliers répondent « YA MOUNTA BARA HA ! »  
 Le capitaine désigne un cavalier par son nom de code précédé de la formule « Ma mère.. ! »  
 Le cavalier désigné descend de sa monture pour aller taper sur la tête de la monture de son choix et retourne sur la sienne calmement. Sa monture qui a les yeux ouverts durant l'opération est tenu de garder le secret.

Lorsque le cavalier est bien en équilibre sur sa monture, le capitaine prononce la formule « Ma mère ! » et ordonne à tous les cavaliers de descendre. La monture, qui a été frappé, est tenu de découvrir le cavalier qui l'a frappé.

S'il découvre le cavalier, les joueurs de l'équipe A deviennent des montures et dans le cas contraire son équipe reste monture.

Il y avait du sérieux dans ce jeu car les cavaliers n'étaient pas complices, de peur de se retrouver comme cheval.