

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.