Les objectifs de ces 2 plages de jeux sont multiples: se détendre, prendre du plaisir, se défouler, se rencontrer, Les jeux proposés appartiennent à 2 catégories: les niouguèms que vous avez eu l'occasion de pratiquer pendant l'année et qui proposent une approche "non compétitive" du jeu, et des jeux plus traditionnels qui se jouent sans accessoires.

Vous êtes en charge de l'animation de cette plage de jeux. Cette fiche est une proposition de programme, mais ne doit en aucun cas être contraignante. Vous avez toutes libertés de proposer d'autres jeux (en particulier des jeux de balles (dans ce cas, il faudra vous les procurer), de modifier les règles, de changer le déroulement: l'essentiel étant que les objectifs généraux décrits ci-dessus puissent être atteints. Bons jeux et merci de votre participation.

Quelques conseils avant de commencer: toujours bien expliquer la règle au début de chaque jeu, faire éventuellement une démonstration avant de commencer, éviter la surexcitation pendant le jeu, toujours terminer la période par un jeu calme. Si les équipes déjà constituées sont trop inégales et que cela gêne le bon déroulement du jeu, n'hésitez pas à en changer.

Mercredi matin

1) Jeu pour faire connaissance: Qualificatifs rimés (10 minutes)

Tout le monde est en cercle. Chaque personne se nomme, puis ajoute à son nom un qualificatif qui rime. La personne suivante dit le nom et le qualificatif de la personne précédente, puis se nomme et dit un qualificatif qui rime. Ex: la première personne dit : Anne, la banane. La 2e personne dit : Anne, la banane, Julie, jolie. La 3e personne dit : Anne, la banane, Julie, jolie, Andrée, le bébé, etc.

2) Niouguèm: Le Dragon (10 minutes)

Former une colonne d'environ 10 personnes qui se tiennent par la taille. La dernière a un foulard qui pend (pas attaché) derrière sa ceinture ou son pantalon: c'est la queue du dragon. La tête (première personne de la colonne) essaie d'attraper la queue, et la queue essaie d'éviter la tête.

Variante: faire 4 dragons de 5 personnes. La tête d'un dragon essaie d'attraper la queue d'un autre dragon. Lorsqu'il y parvient, les deux dragons en deviennent un seul. Jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul dragon.

3) Niouguèm: La boussole (10 minutes)

Tous les participants ont les yeux bandés, sauf le meneur de jeu. Celui-ci donne une orientation (Nord, Est, Ouest, Sud) et les participants doivent s'orienter dans la bonne direction. Le meneur de jeux et les animateurs touchent l'épaule de ceux qui se sont trompés, et ceux-ci s'assoient sur place. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un ou 2 joueurs.

4) Poursuite surprise (15 minutes)

Deux équipes disposées en cercles concentriques, les adversaires se faisant face. Chaque équipier doit reconnaître son adversaire. L'arbitre indique "face à droite" et les 2 équipes se déplacent alors en sens opposés. A un commandement donné ("surprise"), l'équipe qui est à l'extérieur doit se sauver poursuivie par l'équipe qui est à l'intérieur. Chaque joueur ne poursuit que son adversaire direct. Au bout d'une minute, faire le décompte des prisonniers. Recommencer en changeant les vis-à-vis.

5) Relais-étourdi (faire 2 parties et éventuellement la belle en cas d'égalité)(10 minutes)

2 équipes. Le premier joueur de chaque équipe court à l'endroit déterminé (10 à 15 m), met un de ses index sur le sol, tourne 5 fois sur lui-même et revient donner le signal de départ au prochain joueur de son équipe (frapper dans la main). La première équipe dont tous les joueurs se sont exécutés gagne.

6) Tag aveugle (15 minutes)

Les joueurs forment un cercle sauf deux qui ont les yeux bandés, l'un est le poursuivant et doit toucher l'autre qui est le fugitif. Ils sont placés au centre du cercle mais à des points opposés. Au signal le poursuivant se met à la recherche du fugitif. Les joueurs du centre peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction autour du cercle mais doivent rester en contact avec un des joueurs formant le cercle. Le poursuivant se voit faciliter la tâche par le fait que dans le cercle un joueur sur trois est un traître et que chaque fois que le fugitif arrête devant un des traîtres celui-ci dit : "Il est ici". Le reste du groupe demeure silencieux. Changer de joueurs au centre à chaque fois que le poursuivant a touché le fugitif.

7) Niouguèm: Sur mes genoux (5 minutes)

En cercle, debout, épaules contre épaules. Chacun se tourne à droite, et veille à ce que la distance entre lui et la personne qui le précède ne soit pas trop grande. Ensuite, aux mots "sur les genoux!", tout le monde s'assied sur les genoux de celui qui est derrière lui. Quand tout le monde est assis, on peut varier les plaisirs en demandant au cercle de se déplacer en avant, en arrière, latéralement, ...

8) Niouguèm: nœud géant (5 minutes)

Se mettre tous en tas, les mains au dessus de la tête. Au hasard, se donner la main, de manière à ce que toutes les mains soient jointes. Les bras se croisant inmanquablement, cela donne un nœud. Une ou deux personnes restées à l'extérieur doivent défaire le nœud, sans que personne ne lâche les mains de ses voisins.

Jeudi matin

1) refaire une partie de **Qualicatifs rimés** pour réviser les prénoms. (5 minutes)

2) Niouguèm: La chenille (10 minutes)

Les joueurs de chaque équipe se placent à 1 mètre les uns des autres. Le premier joueur se tient debout, les jambes écartées; le deuxième se met à quatre pattes, les coudes au sol; le troisième est debout, le quatrième à quatre pattes, etc,Au signal, le dernier joueur de chaque file, passe en rampant entre les jambes de celui qui le précède, saute par dessus le suivant, et ainsi de suite jusqu'à se trouver en première position. Tous les joueurs en font autant tout à tour, jusqu'à atteindre un point déterminé à l'avance.

3) Niouguèm: chat et souris (15 minutes)

Placer les joueurs dans une grille rectangulaire ou un labyrinthe. Les joueurs sont espacés de deux longueurs de bras, et ceci dans les quatre directions. Deux personnes restent hors du labyrinthe. Avant de commencer le jeu, il est préférable de répéter les différents mouvements (le processus de modification du labyrinthe). Au début, tous les joueurs sont orientés dans la même direction, leurs bras tendus à l'horizontale sur le côté. Ceci doit créer des lignes. Sur l'ordre "Virage", tout le monde doit tourner sur lui-même d'un quart de tour, des colonnes sont ainsi créées. L'annonce "Virage" fait changer le labyrinthe de lignes en colonnes, ou l'inverse. Les deux personnes hors du labyrinthe sont l'un, la souris, l'autre, le chat. Ils peuvent courir autour et dans le labyrinthe, le chat poursuivant la souris. Ils ne peuvent pas traverser les bras qui forment le labyrinthe. Vous pouvez crier "Virage" à n'importe quel moment pendant le jeu, afin de modifier le labyrinthe. Ainsi vous pouvez empêcher soudain la souris d'être attrapée, ou bien rapprocher le chat de la souris. Quand la souris est attrapée, soit vous prenez une nouvelle souris et un nouveau chat, soit la souris devient chat, et une nouvelle souris entre en jeu.

4) Jeu actif: les cellules (15 minutes)

La première cellule est formée de deux joueurs qui s'accrochent ensemble par le bras. Ils courent ensemble sans se décrocher et essaient de toucher les autres joueurs qui s'enfuient en restant dans le périmètre du terrain. Lorsqu'ils réussissent à en toucher un autre, cette troisième personne s'accroche à eux par le bras, et ils courent les 3 ensemble pour toucher d'autres joueurs. Lorsqu'un quatrième joueur est touché, il s'accroche par le bras aux trois autres, puis la cellule se divise en deux cellules de deux joueurs chacune qui essaient à leur tour de grossir puis de se diviser. Le jeu se termine quand tout le monde fait partie d'une cellule.

5) Les 2 camps (10 minutes)

Deux équipes se font face sur 2 lignes de camp séparées de 5 mètres. Au commandement, les 2 équipes viennent se placer sur une ligne au centre des deux lignes de camp. Les adversaires sont appariés 2 à 2, et chacun doit tirer son adversaire vers son camp. Définir à l'avance la prise. Compter le nombre de joueurs pris, au bout d'un temps donné (30 secondes par exemple). Changer les adversaires en vis-à-vis en décalant une équipe d'un joueur. Lorsque tous les joueurs se sont affrontés, le jeu est terminé.

6) Par groupe (15 minutes)

Tous les joueurs sont éparpillés. Le meneur de jeu dit un nombre (le nombre total de joueurs ne doit pas être un multiple de ce nombre). Les joueurs doivent alors former un groupe ayant ce nombre de personnes et s'entendre ensuite sur la chanson à chanter ou le ban à faire. Ceux qui n'ont pu être dans un groupe sont éliminés. On procède ainsi plusieurs fois par élimination jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 ou 3 personnes.

7) Niouguem: Villes et pays (20 minutes)

Les joueurs forment 2 équipes et s'assoient en ligne parallèles. Le premier joueur de l'équipe A s'adresse au premier joueur de l'équipe B, et lui donne le nom d'une ville ou d'un pays (par ex. France). Son interlocuteur doit alors lui donner le nom d'une ville ou d'un pays commençant par la dernière lettre du nom donné (ici "e", exemple de réponse: Edimbourg). Le deuxième joueur de l'équipe A doit alors donner le nom d'une ville ou d'un pays commençant par la dernière lettre de la réponse précédente (ici "g"). Le jeu continue pendant 2 à 3 tours au choix. Quand une réponse n'est pas trouvée ou si le nom a déjà été donné, l'équipe adverse reçoit un point.