

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: Zip-Zap (15 minutes)

Tout le monde est en cercle. Une personne est au centre. Tout le monde se nomme une fois. La personne au centre pointe un des joueurs du cercle et lui dit zip ou zap. S'il dit zip, la personne pointée doit dire le nom du joueur à sa gauche. S'il dit zap, la personne pointée doit dire le nom du joueur à sa droite. Si la personne pointée échoue (ne se souvient plus du nom ou se trompe), elle remplace la personne dans le centre et la personne dans le centre réintègre le cercle. Si la personne au centre dit "zip-zap", tous les joueurs du cercle changent de place et reforment un nouveau cercle.

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) Cruche (chat et souris) (15 minutes)

Les joueurs sont placés 2 par 2 et se tiennent les mains sur les hanches pour faire comme les anses d'une cruche. Les bras au milieu sont croisés pour que les 2 joueurs se tiennent ensemble. Deux autres joueurs sont le chat et la souris. Le chat court après la souris. Si le chat réussit à toucher la souris, les rôles sont inversés, i.e. la souris devient le chat et le chat devient la souris. Le chat peut s'accrocher à une anse formée par un couple de joueurs. Le joueur opposé de cette cruche est alors libéré et devient le nouveau chat. On peut jouer aussi que c'est la souris qui s'accroche mais alors on risque que le chat doive courir trop longtemps et se fatigue trop. Quand c'est le chat qui s'accroche, si la souris est trop fatiguée, elle peut se laisser toucher par le chat, alors elle devient le chat et peut s'accrocher.

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 3 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) Le couturier (15 minutes)

Les joueurs sont en cercle et laissent un espace entre eux. Un joueur est le couturier et un autre le poursuivant qui essaie d'attraper le couturier avant qu'il finisse de coudre tous ses points. Pour coudre, le couturier doit passer entre les joueurs, ceux-ci joignent alors leurs mains pour symboliser le point de couture. Le poursuivant peut seulement courir autour du cercle, tandis que le couturier peut y entrer et en sortir. Changer de joueur lorsque tous les points de couture sont réalisés (les joueurs se tiennent tous par la main) ou que le poursuivant attrape le couturier.

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 (10 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 **Zip-Zap** 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 ours et les abeilles (15 minutes)

Le groupe de jeunes est divisé en 2. La moitié des jeunes sont les abeilles et l'autre moitié sont les ours. Les deux groupes sont placés en ligne, face à face à environ 10 mètres l'un de l'autre. On place 3 ou 4 foulards en face des abeilles à environ 1 mètre des abeilles. Comme les ours aiment le miel (les foulards) ils doivent aller ramasser les foulards et les ramener sur leur côté sans se faire piquer (toucher) par les abeilles. Si une abeille court derrière un ours et le touche, l'ours est éliminé mais si l'abeille ne touche pas l'ours, l'abeille est éliminée et le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ours ou d'abeille ou si tous les foulards sont sur le côté des ours.

6) Combat de coqs (15 minutes)

Accroupis, les joueurs essaient de se renverser en se repoussant, les mains à plat et par poussées mains contre mains. Les joueurs se déplacent en sautillant. Ce jeu peut se jouer individuellement sous forme de tournois, chaque match se déroulant en 3 manches. Les vainqueurs s'affrontent 2 par 2, jusqu'à ce qu'il n'en reste que 2 pour la finale. Il peut aussi se jouer par équipe: aligner les 2 équipes face à face. Au signal, les combats se déroulent en 1 manche. Chaque équipe marque autant de points que de victoires. Décaler ensuite une équipe d'un joueur, de façon à changer les vis-à-vis. Lorsque tous les joueurs d'une équipe ont rencontrés tous les joueurs de l'équipe adverse, le match est terminé.

7) Niouguem: Grenouille et mouches (15 minutes)

Un détective est choisi. Il se met au centre d'un cercle d'enfants assis en tailleur. Tout le monde ferme les yeux, pendant qu'un animateur marche autour du cercle et tape discrètement sur le dos de l'un d'eux, qui devient alors la grenouille. Sur une indication du chef, tout le monde ouvre les yeux. La mission de la grenouille est de manger les mouches (les autres enfants du cercle). Le travail du détective est de trouver lequel des participants du cercle est la grenouille. La grenouille essaie de "manger" autant de mouches que possible, en regardant les autres participants et en leur tirant la langue sans que le détective le voie. Une fois attrapée, la mouche se couche. Le détective a 3 chances pour deviner qui est la grenouille. Celle-ci devient alors détective et l'animateur choisit une nouvelle grenouille.