

RÉPUBLIQUE DU SÉNÉGAL
MINISTÈRE DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS

CENTRE NATIONAL D'ÉDUCATION POPULAIRE ET SPORTIVE

THIES

RÉPERTOIRE DE JEUX TRADITIONNELS
ET
ESSAI DE CODIFICATION EN VUE DE LEUR INTÉGRATION
DANS LE CADRE DE L'ÉDUCATION PHYSIQUE
ET DE
L'ANIMATION SPORTIVE

INTRODUCTION DE M. FRANCOIS BOB
MINISTRE DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS

RÉPERTOIRE DE JEUX TRADITIONNELS

AVANT-PROPOS

Ce répertoire de jeux traditionnels est l'aboutissement d'un travail de recherche entrepris depuis quelques années par le Centre National d'Éducation Populaire et Sportive de Thiès (C.N.E.P.S).

Il s'inscrit dans le cadre d'une action salvatrice de notre patrimoine culturel, à partir d'observations faites sur le terrain ; lesquelles ont permis de constater que de plus en plus nos enfants délaissent nos jeux traditionnels pour ne s'intéresser qu'aux activités physiques plus modernes et à caractère sportif, comme le football par exemple.

Il est quasi-certain qu'à ce rythme, et dans une génération tout au plus, ces jeux disparaîtront complètement, en dépit de leur valeur éducative.

C'est dire que la publication de ce répertoire vient à son heure.

Il s'est agi, dans une première phase, de découvrir et de codifier le mieux possible le maximum de jeux moteurs.

Puis, dans une seconde étape, et en fonction de nos préoccupations pédagogiques, de sélectionner les jeux les plus riches (sur le plan psycho-moteur) en puisant dans une gamme variée de familles d'activités, de façon à mettre à la disposition des éducateurs spécialisés et enseignants de nos écoles une trentaine de jeux, en vue de leur expérimentation.

L'intégration de ces activités dans le cadre des séances d'Éducation physique et sportive et des activités socio-éducatives permettra donc à nos jeunes de redécouvrir un ensemble de valeurs morales spécifiquement africaines, en même temps qu'elle répond à une préoccupation essentielle de notre système d'éducation, qui vise à promouvoir une éducation africaine prenant sa source dans les réalités africaines et aspirant à l'épanouissement de nos valeurs traditionnelles.

Qui plus est, elle présente l'avantage de ne nécessiter ni infrastructure coûteuse, ni matériel sophistiqué et permet à de nombreux élèves d'évoluer simultanément.

Sans doute que le document ici présenté comporte un certain nombre d'imperfections, car il s'agit d'un travail de pionniers, dont le seul mérite - si mérite il y a - est de vouloir combler une lacune.

Peut-être aussi que d'autres jeux existent, qui n'ont pu être répertoriés et codifiés.

Il appartient ainsi aux éducateurs, sociologues, ethnologues et toute autre personne intéressée de nous faire part, chemin-faisant, de leurs remarques, observations et critiques qui seront fort bien accueillies.

C'est en tout cas la contribution que nous attendons d'eux, pour aboutir, dans les années à venir à l'élaboration d'un second document plus riche, plus complet et plus opérationnel.

Ce n'est qu'à ce prix que nous pourrions participer ensemble à la sauvegarde de nos jeux traditionnels.

Je tiens, avant de terminer, à adresser mes remerciements à la Mission française d'aide et de coopération, au bureau régional de l'UNICEF à Dakar, dont la contribution matérielle a permis l'illustration et le tirage de ce document en plusieurs exemplaires.

Il en est de même du centre d'étude des civilisations, qui a aidé à la transcription des mots en langues nationales et de l'atelier d'imprimerie de la CONFEJES qui a réalisé l'édition de cet ouvrage.

Je félicite le Directeur du CNEPS et l'équipe pédagogique qui ont bien mené ce remarquable travail.

A présent il ne me reste plus qu'à lancer un appel à tous les éducateurs, afin qu'ils fassent le meilleur usage de cet outil de travail.

François BOB
Ministre de la Jeunesse et des Sports.

INTRODUCTION PÉDAGOGIQUE

LE JEU COMME MOYEN D'ÉDUCATION

I - ÉVOLUTION DU JEU CHEZ L'ENFANT

1 - le Jeu comme activité fonctionnelle :

L'enfant joue d'abord avec certaines parties de son corps (pieds, mains) puis il joue avec son corps tout entier (se traîner par terre, marcher, courir, sauter...).

2 - Le Jeu comme activité symbolique :

A partir de 2 - 3 ans apparaissent les jeux de «faire semblant», d'imitation. Ces jeux deviennent une transposition du monde ambiant et prennent des aspects symboliques et magiques.

Ces jeux tiennent une place importante chez l'enfant jusqu'à l'âge de 5 ans.

3 - Le Jeu comme activité socialisante :

A partir de 4 - 5 ans les contacts avec autrui font intervenir d'autres éléments :

- le désir de faire «comme les grands».
- la recherche de la réussite
- la recherche d'un public.

Mais surtout à partir de 7 - 8 ans, l'enfant, libéré en partie de son égocentrisme social et intellectuel, pourra élaborer, avec ses camarades, des règles et s'y conformer.

II - ANALYSE DES JEUX :

Les jeux représentent des activités plus ou moins complexes dans lesquelles interviennent de nombreux facteurs :

1 sur le plan de la coordination motrice :

Certains savoir-faire moteurs sont nécessaires : courir vite, changer de direction, s'arrêter, démarrer, attraper ou lancer un ballon.

2- Sur le plan perceptif :

Les participants doivent avoir une notion exacte de leur situation par rapport à leurs partenaires ou aux adversaires.

Ils doivent également savoir apprécier les distances, les vitesses et les trajectoires.

Tout cela est favorable à l'organisation spatio-temporelle et du schéma corporel.

3 - Sur le plan des facteurs d'exécution (vitesse , force,résistance...):

Certains jeux sont très actifs et sollicitent les grandes fonctions cardio-pulmonaires (résistance organique). De plus les changements fréquents de situation nécessitent une adaptation rapide (vitesse de réaction).

4 - Sur le plan mental ou de la pensée tactique :

Les jeux permettent d'habituer les enfants à analyser des situations, à résoudre des problèmes, à choisir rapidement entre plusieurs solutions tactiques en fonction des situations de jeu.

5 - Sur le plan des facteurs psycho-caractériels :

Les jeux réclament un esprit d'initiative et de décision nécessitant une certaine forme de volonté et d'attention.

Le jeu représente un moyen de s'affirmer vis à vis des autres, de mieux se connaître et se juger. Il développe la concentration et la maîtrise des émotions .

6 - Sur le plan de la Socialisation :

De par sa nature même (jeu à règles) le jeu nécessite une prise de conscience de l'autre et devient un moyen de socialiser l'enfant et de développer ses aptitudes à la vie en société.

III - VALEUR FORMATRICE DU JEU ET OBJECTIFS DE LA FORMATION LUDIQUE:

Le jeu à règle peut être utilisé comme moyen de formation :

1 - Physique :

Puisqu'il permet de développer les capacités motrices et psycho-motrices de l'enfant.

2 - Intellectuelle :

Puisque la pensée (notamment la pensée tactique) fait partie intégrante de l'activité de jeu.

3 - Morale :

Puisque toutes les composantes psycho-caractérielles sont mises en jeu dans cette activité (affirmation de soi, volonté...).

4 - Sociale :

Puisque tous les jeux collectifs font nécessairement appel à une adaptation à autrui.

x

x

x

IV - CONCLUSION :

Le JEU offre des possibilités intéressantes sur le plan pédagogique car :

- Il plait à l'enfant
- Il sollicite sa motricité dans des domaines très variés :
 - . Maîtrise des déplacements
 - . Maîtrise des engins
 - . Maîtrise de l'espace
 - . Maîtrise du corps.
- Il invite à la réflexion, au jugement et à l'analyse.
- Il engage fortement l'enfant sur le plan affectif et permet d'intervenir sur son comportement.
- Enfin, il favorise la relation à autrui et l'organisation du groupe.

PLAN DE DESCRIPTION DU JEU

Chaque fois que cela a été possible, la codification des jeux a suivi le plan suivant :

Nom du Jeu

(avec éventuellement sa traduction et sa signification en français). Puis trois chapitres concernant :

- la présentation du jeu (aspect culturel)
- la description du jeu (aspect technique)
- L'exploitation du JEU (aspect pédagogique).

I - Présentation (culturelle) :

Quand cela est possible, il s'agit de préciser en quelques lignes les circonstances de déroulement du jeu, donc de le ~~restituer~~ restituer dans son contexte culturel.

- . Période de l'année ou moment de la journée
- . Sexe ou âge habituel des participants...
- . Cérémonies religieuses, fêtes diverses, initiation...

II - Description (technique) :

Il s'agit (toujours en huit points) de décrire le jeu tel qu'il est pratiqué dans sa forme traditionnelle.

1. : Terrain : (où joue-t-on ?) :

- . Dimensions et forme du terrain d'évolution - Comparaison avec des aires de jeu connues...
- . Précisions concernant certaines lignes ou zones spécifiques (couloir interdit , zones refuges...).
- . Croquis éventuel...

2. : Matériel :(avec quoi joue-t-on ?) :

- . Description des objets nécessaires au déroulement du Jeu.
(pagne, caillou, bâton, balle.....)
- . NB : souvent ces jeux ne nécessitent aucun matériel.

3 : Joueurs : (à combien joue-t-on ?) :

- . Nombre de joueurs ou d'équipes (avec leur effectif).
- . Rôle spécifique de certains joueurs .
- . Placement des joueurs sur le terrain en début de partie

4 : But du Jeu : (à quoi joue-t-on ?) :

- . Il s'agit de résumer en une seule phrase, courte, claire et précise, l'objectif principal à réaliser par les joueurs au cours de la partie.
- . Il ne faut pas chercher à donner trop de détails (le règlement définitif sera précisé dans le paragraphe 7).

5 : Gain de la partie : (qui gagne?) :

- . Quels sont les critères (points prisonniers, adversaires terrassés, cibles atteintes, joueurs découverts ou rattrapés...) qui permettent de déterminer le résultat de la partie.
- . exemple : L'équipe qui gagne est celle qui... etc....

6 : Durée de la partie : (Combien de temps joue-t-on ?) :

- . Jeu en temps limité
- . Jeu aux points
- . Nombre de manches....

7 : Règlement : (comment joue-t-on ?) :

C'est seulement maintenant que la codification du jeu doit être faite avec précision.

Sa compréhension en sera grandement facilitée si les 6 points qui précèdent ont été correctement remplis.

On commencera par les «règles d'or» c'est-à-dire les 4 ou 5 principaux points du règlement qui doivent permettre aux enfants de commencer immédiatement à jouer.

Puis viendront progressivement les autres points du règlement.

NB : C'est la partie la plus délicate de la codification (car la plus technique).

Il est recommandé d'utiliser le plus souvent possible les expressions diverses (en dialecte local) utilisées au cours de la partie.

8 - Variantes : (Quand on en connaît).

Il s'agit de décrire d'autres versions traditionnelles du même jeu qui peuvent exister d'un village ou d'une ethnie à l'autre.

III - EXPLOITATION (PÉDAGOGIQUE) :

1 Intérêt pédagogique du JEU :

Quelles qualités physiques intellectuelles ou morales sont particulièrement développées par la pratique de ce jeu: maîtrise du corps, du milieu ou du comportement.

Cette analyse permettra plus tard d'établir une classification plus précise de ces jeux.

2 Adaptations pédagogiques :

Quelles modifications (volontaires) du règlement traditionnel (chapitre II) peut-on apporter pour augmenter la portée éducative de ce jeu.

- Taille du terrain
- Nombre de joueurs
- Matériel utilisé
- Certaines règles etc...

NB : Si le Chapitre II (description technique), doit «coller» à l'aspect traditionnel du JEU il s'agit maintenant de suggérer certaines transformations en s'appuyant sur les conceptions modernes de l'Education Physique actuelle.

CLASSIFICATION DES JEUX

. La classification des jeux selon leurs effets psycho-moteurs ou leur orientation sportive est très délicate à effectuer car :

- d'une part la majorité d'entre eux ne nous sont parvenus (pour l'instant) que d'une manière uniquement THEORIQUE et nous manquons d'informations précises à leur sujet;
- d'autre part, la richesse et la complexité de certains d'entre eux sont telles, qu'il aurait fallu les placer dans des catégories très diversifiées.

Aussi, avons nous adopté (provisoirement) un système de classification plus simple car plus global et plus général.

En effet, après recensement d'une centaine de jeux, nous avons remarqué que sur le plan quantitatif, ils pouvaient être classés en deux grandes «familles» principales :

- Jeux d'AFFRONTMENT et
- Jeux de POURSUITE

plus une troisième regroupant les Jeux DIVERS

.. Les jeux d'affrontement et de poursuite peuvent se subdiviser chacun en 3 parties :

- Affrontement ou Poursuite un contre un :
Un joueur affrontant ou poursuivant un autre joueur
- Affrontement ou Poursuite un contre plusieurs
Un joueur affrontant ou poursuivant un groupe d'adversaires.
- Affrontement ou Poursuite plusieurs contre plusieurs
Une équipe affrontant ou poursuivant une autre équipe

Il faut remarquer que par le biais des joueurs prisonniers ou éliminés des « ponts » peuvent être jetés entre ces différentes catégories de jeux :

- exemple : un jeu commencé à 1 contre 1 peut se transformer en plusieurs contre un et se terminer à plusieurs contre plusieurs.

NB : l'inverse est également possible.

L'ensemble des jeux restants peut se subdiviser en différentes rubriques comportant chacune 5 ou 6 jeux. Ce petit nombre (par rapport à la quantité de jeux d'affrontement ou de poursuite) nous a conduit à les regrouper dans un chapitre commun intitulé : Jeux Divers.

Ce chapitre comprendra 3 rubriques :

- Jeux d'Acrobatie
- Jeux d'Adresse
- Jeux de découverte

- Le jeu du KUPÉ sera classé à part en fin de répertoire.

- Lorsque plusieurs jeux présentent de grandes similitudes nous avons décrit celui qui nous semble le plus courant et avons placé les autres (avec leur nom et leur ethnie d'origine) dans le paragraphe B (variantes) de la description technique.

A l'intérieur de chaque rubrique les jeux sont classés par ordre alphabétique.

CONSEILS PÉDAGOGIQUES

L'exploitation des Jeux traditionnels dans le cadre des séances d'Éducation Physique présente un grand intérêt pédagogique.

En effet, ces derniers peuvent être facilement programmés en toutes circonstances.

- Ils ne nécessitent pas d'infrastructure spécifique (terrain bitumé, panneaux divers, poteaux etc) bien au contraire, une zone sablonneuse vaste et dégagée suffira la plupart du temps.

- Ils ne réclament pas l'utilisation d'un matériel coûteux mais seulement de balle de chiffon, pagne, bâton cailloux etc... La majorité d'entre eux se pratique d'ailleurs sans matériel.

L'Effectif des participants étant souvent assez élevé, ils permettent à un maximum d'élèves de jouer en même temps.

- Leurs règles sont très simples, ce qui en facilite l'apprentissage
- Ils représentent enfin une variété importante de familles d'activités, ce qui offre à l'enseignant un éventail assez large dans le choix de ses objectifs pédagogiques.

Malgré tout, ces avantages sur le plan pédagogique posent quelques problèmes de codification sur le plan de la pratique. En effet, ces jeux sont habituellement pratiqués (dans leur version traditionnelle) sous une forme uniquement récréative (c'est-à-dire ne débouchant pas forcément sur un résultat final).

Les règles manquent alors souvent de précision quand il s'agit de les intégrer dans le cadre réglementé de la séance d'EPS où l'enseignant est soumis à certaines contraintes:

- Horaires fixes (1 ou 2h) et séances programmées durant la journée
- Nombre précis d'élèves dans les classes (quelque fois) trop peu avec souvent des problèmes de mixité.
- Utilisation de terrains de sports aux dimensions normalisées (grands lycées).
- Orientation «sportive» de l'Éducation Physique actuelle.

Ces caractéristiques peuvent amener l'enseignant à modifier certaines codifications (dimension du terrain, nombre de joueurs, règles diverses...) de façon à donner à ces jeux une orientation plus « moderne ».

Celle-ci pourra être obtenue en adaptant le règlement de façon à déboucher, en fin de partie, sur un résultat c'est à dire attribuer la victoire à un joueur ou à une équipe.

Dans la majorité des jeux on pourra utiliser les deux procédés suivants :

- Procédé No 1 consistant à faire des « prisonniers ».
- Procédé No 2 consistant à attribuer des points (bon point ou mauvais point).

En fonction du « but » du jeu » (paragraphe 4. de la fiche technique) on pourra appliquer l'un ou l'autre de ces procédés.

1- Si le but du jeu (par exemple : découvrir le cauri , terrasser son adversaire, toucher un certain nombre de joueurs...) a été atteint c'est à dire que le contrat a été rempli on pourra alors :

- Procédé No 1
Faire prisonnier le joueur découvert, terrassé ou touché
- Procédé No 2:
 - . Accorder un mauvais point à ces joueurs
 - . ou accorder un bon point au joueur vainqueur (jeu individuel) ou à son équipe (jeu collectif).

2 - Au contraire, si le but du jeu n'a pas été atteint (le contrat n'a pas été rempli), on pourra alors :

- Procédé No 1 :
Faire prisonnier le joueur fautif, maladroit ou malchanceux
- Procédé No 2 :
lui accorder un mauvais point ou alors accorder un bon point au joueur adverse (ou à son équipe).

Dans le premier cas, la victoire sera attribuée au joueur ou à l'équipe ayant, en fin de partie, le plus de prisonniers.

Dans le second cas elle sera accordée au joueur ou à l'équipe qui aura à l'issue de la rencontre le plus de points positifs (ou le moins de «mauvais» points.)

La première solution provoque une élimination des joueurs au fur et à mesure de la partie. De ce fait, ils ne participent plus au jeu et deviennent inactifs.

La seconde, par contre, offre l'avantage de les laisser jouer tout au long de la rencontre.

Dans leur forme traditionnelle et toujours selon cette orientation «récréative», les codifications ne prévoient pas de durée déterminée aux rencontres - les enfants jouent pour passer le temps et ne s'arrêtent que lorsqu'ils sont fatigués ou que la motivation diminue.

Afin de faciliter leur intégration dans le cadre des séances d'EPS, on pourra utiliser les procédés suivants :

1 - Jeu en temps limité (cf BB, FB ou HB)

le temps de jeu (durée de la partie) est fixé à l'avance et la victoire sera attribuée, à l'issue du temps réglementaire, au joueur ou à l'équipe :

- ayant fait le plus de prisonniers ou
- ayant obtenu le plus de points.

2 - Jeu en temps illimité (cf VB ou Tennis)

. Dans ce cas, c'est le nombre de points (ou de prisonniers) qui est fixé à l'avance (en début de partie).

La victoire sera alors attribuée au joueur (ou à l'équipe) qui y parviendra en premier.

. Une autre solution consiste à donner à chaque joueur un nombre égal d'essais

Chacun a ainsi (en début de partie) un nombre identique de chances de «marquer».

Quant tous les participants ont utilisé leur essai (un ou même plusieurs chacun), on comptabilise les points obtenus pour déterminer le vainqueur.

Dans tous les cas, la partie peut se jouer en une ou plusieurs manches gagnantes.

Enfin, sur le plan pédagogique, le maître ne devra jamais oublier que l'intérêt d'un jeu réside toujours dans l'égalité des chances que les joueurs ont en début de partie.

Sur le terrain on peut diviser les joueurs en deux catégories :

Ceux qui ont l'initiative (ils ont un contrat à remplir).

Ce sont en quelque sorte les «attaquants» puisque s'ils parviennent à effectuer leur contrat ils marquent des points (ou font des prisonniers...).

Ceux qui subissent cette initiative et réagissent aux actions des premiers (résister, contrer, s'opposer ou même se dérober et fuir...)

On peut les considérer comme des «défenseurs» puisqu'ils s'efforcent d'empêcher leurs adversaires de marquer et essayent de reprendre l'initiative du jeu.

Au cours du déroulement de la partie, les joueurs sont soumis à certaines contraintes (règlement) destinées à équilibrer leurs possibilités respectives : nombre de pas limités, zones interdites, contrôles de balle réduits, contacts interdits etc...

Toute infraction à ces règles est sanctionnée par une réparation destinée à rétablir l'équilibre qui a été rompu, à rendre à l'équipe (ou au joueur) qui a subi la faute l'avantage (ou qu'il) a perdu.

Un «bon» règlement doit donner autant de chances aux «attaquants de marquer qu'aux «défenseurs» de les en empêcher...

Or, si les règles principales de ces jeux sont en général assez faciles à codifier, il n'en n'est pas de même pour certaines, plus ponctuelles, qui permettent de régler certaines situations de jeu très particulières. C'est lors de la pratique de ces jeux qu'il faudra expérimenter des sanctions de façon à mettre au point la mieux adaptée à la faute commise...

Cette sanction devra être juste et équitable, elle devra également respecter l'Esprit du Jeu et tenir compte de la règle de l'avantage.

. Une sanction trop légère entraînera un abus et une multiplication des infractions qui feront perdre son rythme à la partie.

. Une sanction trop sévère désavantagera trop nettement l'équipe fautive, détruira chez les joueurs le sens de l'initiative et fera perdre son intérêt au jeu.

C'est cette équité, entre la faute et la sanction, l'infraction et la réparation qu'il faudra expérimenter au cours du jeu.

Enfin, les contraintes d'horaire, de terrain (trop grand ou trop petit) et d'effectif d'élèves (pléthorique ou limité) peuvent amener l'enseignant à adapter certains points du règlement.

Au cours des années, les joueurs sont arrivés intuitivement par essais et erreurs, à trouver le rapport optimal entre la taille du terrain et le nombre de participants, le temps de jeu, le nombre de points à atteindre ou les règles principales.

Toute modification d'une de ces caractéristiques peut rompre cet équilibre. Le maître devra donc proposer des adaptations de façon à rétablir les chances et redonner au jeu de l'intérêt.

Exemple : Si, par manque d'espace disponible, le jeu du KUPE se pratique sur un terrain réduit, il faudra dans un premier temps limiter le nombre de joueurs de façon à ne pas encombrer l'aire de jeu et provoquer des bousculades.

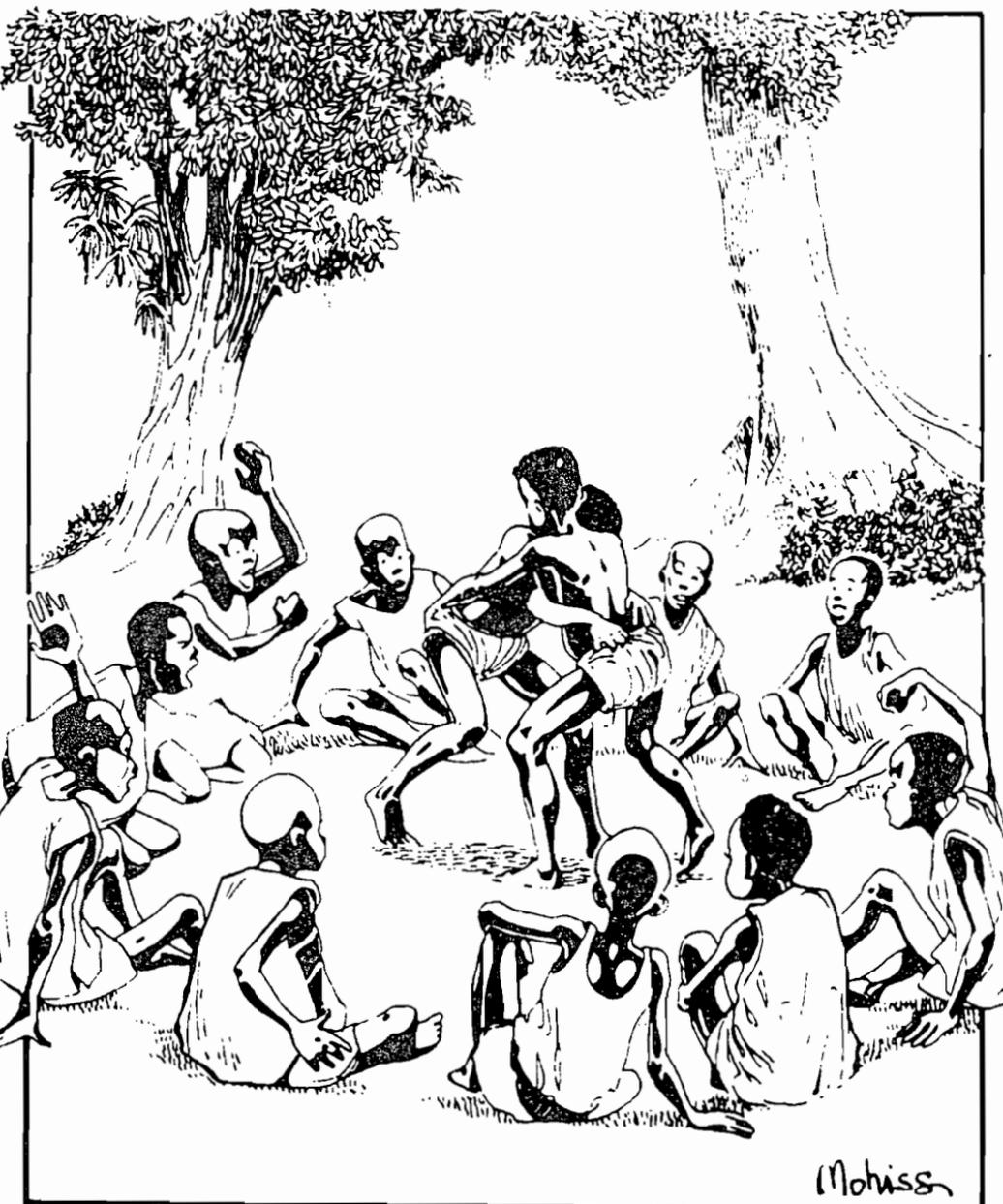
Puis, constatant que cette courte distance à franchir facilite trop la tâche du fuyard par rapport aux actions des adversaires (il marque systématiquement le point sans se faire toucher), il faudra immédiatement proposer une adaptation pour :

- soit faciliter la tâche des défenseurs
- soit ralentir la course du fuyard.

En obligeant par exemple le fuyard à courir à cloche pied (sur toute ou partie du terrain), on redonne aux « passeurs » une chance de l'atteindre et les joueurs sont de nouveau motivés.

Le maître devra donc être vigilant de façon à réagir rapidement lorsqu'il sentira une baisse de l'intérêt chez les élèves. Cela est souvent dû à une inadéquation entre les règles et les conditions matérielles de jeu.

JEUX D'AFFRONTEMENT



Mohiss

*** JEUX D'AFFRONTEMENT ***

I AFFRONTEMENT UN CONTRE UN :

- * BUTEJ
- * GARSETAMBOLILAAY

II AFFRONTEMENT UN CONTRE PLUSIEURS :

- * BAAY XAAL
- * LAMBI GOLO
- * XALAM MA NDIR BAJJO
- * ZEIBAKA

III AFFRONTEMENT PLUSIEURS CONTRE PLUSIEURS :

- * GAR TOMBE
- * SANSANDING BALOMBA

INTERET PÉDAGOGIQUE DES JEUX D'AFFRONTEMENTS

Ces jeux développent plus particulièrement la «Maîtrise du Comportement».

I- Développement organique et foncier :

- . Amélioration des grandes fonctions cardio-pulmonaires.
- . Préparation musculaire (puissance, souplesse....).

II - Éducation Motrice-Fondamentale :

1 - Amélioration des facteurs de perception-information :

- . Prise de conscience de son corps et du corps de l'autre.
- . Développement des sensations de Tirade, Poussée, Portée etc...
- . Maîtrise des appuis et des prises.

2 - Amélioration des facteurs d'exécution :

Force ~~vitesse~~ de réaction (réflexes).

- . Equilibre
- . Résistance à la fatigue

3- Coordination Motrice :

- . Aisance, intelligence
- . Adresse, adaptation, ajustement...

III - Développement des qualités de caractère :

1 - Individuelles :

- . Sens de l'initiative, esprit de décision
- . Maîtrise de l'émotivité
- . Attention, concentration
- . Courage, volonté, cran
- . Sens de l'effort
- . Sens de l'esthétique

2 - Collection (jeu par équipes)

- . Sens communautaire
- . Sens de la responsabilité
- . Sens de la coopération, de l'entr'aide
- . Esprit d'équipe
- . Respect de la règle

JEUX D'AFFRONTEMENT

UN CONTRE UN

(1/1)

* B U T E J *

I DESCRIPTION

C'est un jeu d'adolescents opposant deux équipes -

Les membres de chaque équipe s'affronteront un à un. Par tirage au sort, un camp envoie un de ses représentants dans un cercle situé entre les deux équipes.

Celui-ci provoque l'équipe adverse qui lui envoie un de ses membres.

La lutte s'engage chacun essayant d'attirer son adversaire soit dans le cercle soit hors du cercle. Le perdant est prisonnier.

L'équipe qui aura le plus de prisonniers remportera la partie.

II FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain :

- . Sablonneux et dégagé.
- . Deux lignes tracées à 10 - 15 m l'une de l'autre délimitent les camps des équipes A et B.
- . Un cercle de 2 m de diamètre est tracé à mi-distance entre ces camps

2 - Matériel : (Néant)

3- Nombre de joueurs :

- . Deux équipes de..... 10 à 20 joueurs (lutteurs) placées dans leurs camps (derrière leurs lignes).
- . Un arbitre neutre.

4 - But du Jeu

Après tirage au sort, un équipier du camp (A par exemple) entre dans le cercle et provoque un adversaire au choix du camp B.

- Si A parvient à tirer B en dehors du cercle c'est B qui devient alors prisonnier.
- Au contraire, si B parvient à tirer A en dehors du cercle, c'est A qui devient alors prisonnier.

5 - Gain de la partie :

- . A l'issue de tous les affrontements individuels, l'équipe qui a fait le plus de prisonniers gagne la partie.
- . Possibilité de faire plusieurs manches en changeant d'adversaire à chaque fois.

6 - Durée de la partie :

- . Indéterminée car elle dépend du nombre de « lutteurs».
- . Si l'on fait 2 manches, c'est l'équipe B qui provoquera alors l'équipe A... etc...

7 - Règles :

- . Tirades autorisées
- . Frappes interdites

8 - Variantes : (non connues).

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

(voir jeux d'affrontement)

2 - Adaptations pédagogiques :

- . Les «lutteurs» peuvent être numérotés de 1 à x....
par référence à leur poids ou leur valeur physique, de façon à ce que les joueurs qui s'affrontent aient des chances égales.
- . Possibilité d'envoyer deux partenaires aider deux lutteurs en difficulté.

*** GARSE TAMBOLILAAAY ***

Jeu d'origine Wolof (Dagana).

I PRÉSENTATION :

«Jeu de garçons. Les joueurs se partagent en deux camps qui se distribuent de part et d'autres d'une ligne droite.

Chaque joueur au commencement affronte un joueur du camp **adverse**, qui, quand il a franchi la ligne, est prisonnier.

Le joueur devenu libre va au secours d'un de ses camarades, et, pour tirer un garçon particulièrement bien accroché il se forme une chaîne cependant qu'une (autre) chaîne se forme dans l'autre camp pour le **défendre**. «Brimades aux vaincus».

II - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain :

- . Sans limites précises.
- . Une ligne tracée au sol sépare les deux équipes (longueur : 10 à 20m),

2 - Matériel : (Néant)

3- Nombre de joueurs :

- . Deux équipes (de 10 à 20 joueurs) alignées face à face de part et d'autre d'une ligne droite tracée au sol .
- . Les joueurs sont placés à 1 m les uns des autres et ont chacun un adversaire en face d'eux.

4 - But du Jeu :

- . Chaque joueur doit s'efforcer de tirer son vis-à-vis au-delà de la ligne médiane.
- . Tout joueur tiré dans le camp adverse est prisonnier.

5 - Gain de la partie :

- . L'équipe qui, en fin de partie, a le plus grand nombre de prisonniers est déclaré vainqueur .

6 - Durée de la partie :

- . Indéterminée car ~~elle~~ dépend du nombre de joueurs .

7 - Règles :

- . Les «tirades» uniquement sont autorisées .
- . Frappes interdites.
- . Le joueur «prisonnier» se place en retrait et ne participe plus au jeu.

8 - Variantes :

* «Le même jeu est pratiqué sous le nom de Nokk» par les Mandingues de Kédougou mais au lieu d'une seule ligne de séparation, il y a deux camps à une dizaine de mètres l'un de l'autre. Deux chefs au milieu commandent les mouvements.

Les prisonniers qui peuvent être amenés jusqu'au camp adverse devront, pour en sortir, passer entre deux files de leurs vainqueurs qui les battront durant tout le parcours».

N.B : Il s'agit là de tirer son adversaire sur une plus grande distance pour l'amener dans son camp

Les capitaines appellent leurs lutteurs les uns après les autres (on peut aussi les numérotés)
Celui qui parvient à tirer son adversaire dans son camp, le fait prisonnier.

Si deux lutteurs n'arrivent pas à se départager, les capitaines peuvent appeler deux partenaires respectifs à leur secours etc... il se forme ainsi une chaîne.

- * GARGE «même règles sauf que le perdant (le prisonnier) est copieusement battu et gardé comme prisonnier Gagnant le camp qui aura le plus de «prisonniers».
- *GARGATOMBE : est la tirée classique avec une corde. Parfois on se forme à faire un seul prisonnier qui subit l'estrapade. (voir affrontement plusieurs contre plusieurs).

N.B:Chaque joueur tombant ou franchissant la ligne médiane devient prisonnier de l'autre équipe

- * SOUNKOULINKOULÉ (Peulh) -

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

- (1) Intérêt pédagogique :

(Voir jeux d'affrontement).

- (2) Adaptation pédagogique :

- * Utilisation du système - Points à la place du système prisonniers
- * Jeu en temps limité : (ex : 5' à 10') -

L'équipe qui a le plus de prisonniers à l'issue du temps réglementaire, gagne la partie.

- * Temps libre : la première équipe parvenue à éliminer la totalité de l'équipe adverse remporte la manche.

Si plusieurs manches, changer d'adversaire à chacune d'elles.

JEUX D'AFFRONTMENT

UN CONTRE PLUSIEURS

(1/+)

* BAAY – XAAL *

I - TEXTE DE M. AMAR SAMB (IFAN) :

«Qu'appelle t-on «Baayxaal» ?
C'est un mot qui signifie Père-MELON ou Homme-MELON.

Il s'agit de quelqu'un qui aime tant les melons qu'il ne peut s'en passer.

Mais dans le cadre de ce jeu, il est question d'un joueur quelconque qui s'installe quelque part et dépêche un messager à un cultivateur de melons (un joueur en l'occurrence), entouré d'autres joueurs qui symbolisent les melons.

Comment se fait ce jeu ?

Il y a un dialogue entre le «BAAYXAAAL» et le cultivateur, un va et vient continu du messager entre le premier et le second depuis la semence du melon jusqu'à la récolte.

Voici le commencement :

«Demal ni borom tool, Baayxaal nee na nga may ko xaal» dit l'homme-melon à son messager, ce qui signifie :

va dire au cultivateur ceci : Baayxaal te prie de lui donner des melons et le cultivateur de répondre :

Neeqo, aw ma xaal waayé maani koy ji

Dis-lui que je n'ai pas de melons (mûrs), mais je vais lui en semer.

L'émissaire chargé de porter ce message à Baayxaal, revient auprès du cultivateur avec les mêmes demandes :

(Baayxaal nee na may ko xaal) jusqu'à passer en revue toutes les opérations nécessaires.

Ji, Raadu, Bayaat, Balarni... c'est-à-dire jusqu'à mûrissement du melon.

C'est alors, qu'invité par le cultivateur à venir cueillir les melons, Baayxaal se dirige vers le cercle de joueurs et se met en devoir de tirer de toutes ses forces les joueurs, un par un par les pieds, en guise de cueilletta.

Mais l'opération présente toutes sortes de peines, car les joueurs assis s'agrippent par la taille avec leurs bras.

Pourtant il finira toujours par cueillir ses « melons ».

II - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain (réduit)

2 - Matériel : (néant)

3 - Nombre de joueurs :

. Un Baayxaal tiré au sort.

. Un messenger tiré au sort

. Un cultivateur de melons tiré au sort (Borom Tool)

. 10 à 20 joueurs symbolisant les melons

Ces joueurs sont placés les uns contre les autres et entrecroisent leurs jambes et leurs bras.

4- But du Jeu :

Le Baayxaal doit essayer de «cueillir» le maximum de melons. Il aura autant de points que de melons cueillis.

5- Gain de la partie :

Tous les joueurs passent successivement dans le rôle de BAAYXAAL.

Celui qui aura cueilli le plus de melons gagnera la partie.

6- Durée du jeu :

Indéterminée

7- Règles :

(Voir Ch. I)

8- Variantes : Néant

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

(Voir jeux d'affrontement)

2 - Adaptations pédagogiques :

. Temps fixé à l'avance : le Baayxaal ayant cueilli le plus de melons à l'issue du temps réglementaire sera déclaré vainqueur

. Temps libre : chronométrer le temps que mettra chaque Baayxaal à cueillir tous les melons : celui qui aura été le plus rapide gagnera.

. Jeux par équipes : 2 groupes de melons et 2 «Baayxaal».

Celui qui à l'issue du temps réglementaire sera parvenu à cueillir le plus grand nombre de melons-adverses rapportera un point (ou la victoire) à son équipe.

* LAMBI – GOLO *

(L'ARENE DES SINGES)

I CHANT

LAMBIGOLO KU JOG DAANU
GOLO YAA KO MOOM

A L'Arène des singes celui qui se
lève et tombe appartient aux singes.

II FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain :

- . Sablonneux et dégagé
- . Cercle de diamètre variable (fonction du nombre de joueurs).

2 - Matériel : (néant)

3 - Nombre de joueurs :

- . Indéterminé (10 à 30)
- . Ils se placent debout à l'intérieur du cercle.

4 - But du jeu :

Il consiste à faire systématiquement tomber tout joueur debout.

5 - Gain de la partie :

Le dernier joueur debout gagne la partie.

6 - Durée de la partie :

Indéterminée car fonction du nombre de joueurs.

7 - Règles :

- . Interdiction de sortir du cercle tracé
- . Interdiction de frapper l'adversaire (on peut le pousser, le tirer ou le porter...)
- . Après une chute, le joueur peut se relever et recommencer à lutter.
- . Possibilité de se regrouper à plusieurs pour faire tomber un adversaire.
- . Par lassitude, fatigue ou crainte «des coups» les enfants vont s'arrêter de lutter et rester au sol . le dernier debout gagne.

8 - Variantes :

- * LAMBU GOLO «lutte des singes» (origine wolof) :

Même chanson avec une traduction légèrement différente :

Dans la lutte des **singes**, quiconque se lève est aussitôt terrassé : C'est le propre des singes.

Un joueur terrassé 3 fois par le même adversaire doit rester assis jusqu'à ce que ce dernier l'autorise à rejouer.

- * FO UM GOLO :

Les enfants sont assis en cercle : deux se placent au centre et combattent : Le vainqueur chante (voir chant). Si quelqu'un essaie de se lever, il lui donnera de grands coups sur les jambes pendant qu'un autre tente de se lever d'un autre côté.

Celui qui réussit à se lever sans avoir été frappé lutte avec le MBER et le remplace s'il le bat.

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

(voir jeux d'affrontements) :

2 - Adaptations pédagogiques :

Ce jeu individuel (chacun pour soi et le dernier joueur debout gagne la partie) peut être pratiqué par équipes :

Deux équipes distinctes dans le cercle. A l'issue du temps réglementaire (5 à 10 minutes), l'équipe qui a le plus de joueurs debout gagne la partie.

- Tout joueur tombé au sol doit rester assis par terre dans le cercle. A l'issue du temps réglementaire (5 à 10 minutes) l'équipe qui a le plus de joueurs debout gagne la partie.
- Tout joueur tombé au sol doit rester assis par terre dans le cercle (ou sortir du cercle).

* XALAA MA NDIR BAJJO *

I - PRÉSENTATION :

jeu d'affrontement assez courant au Sénégal où un joueur doit affronter l'ensemble de ses camarades avant de rejoindre un refuge.

II - FICHE TECHNIQUE ,

1 - Terrain :

- . réduit pour le jeu - vaste et dégagé pour la poursuite.
- . Une zone refuge (arbre, palissade, cercle tracé au sol) désigné à l'avance.

2 - Matériel :

- . (Néant)
- . Un bandeau (voir variante).

3 - Nombre de joueurs :

- . Illimité
- . 10 à 30 joueurs placés en cercle et se tenant par la main.
- . Un joueur placé au centre (meneur ou tirage au sort).

4 - But du jeu :

. Il consiste pour le joueur-central à tenter (durant le chant) de forcer le passage au niveau de la chaîne formée par les autres joueurs et à s'enfuir vers la zone-refuge.

5 - Gain de la partie :

- . Le joueur-central, ayant réussi à forcer la chaîne et à rejoindre la zone refuge est déclaré vainqueur.
- . Il est remplacé au centre par le joueur du cercle qui l'a laissé passer. Il prend lui-même place sur le cercle.
- . S'il est rattrapé avant le cercle-refuge (ou arbre-palissade) il reprend sa place au centre.

6 - Durée de la partie :

- . Indéterminée

7 - Règles :

Voir but du jeu et gain de la partie.

8 - Variantes :

* HALAMADIRBADO «Laissez-moi passer».*

Ce jeu semble avoir absorbé un autre jeu se référant au Colin-Maillard joué par une dizaine d'enfants dont un (aveuglé par un bandeau) se place dans le cercle et fait le tour en disant :

«BI TANK TANKU KAN LA?» (à qui est ce pied?) ce à quoi la ronde répond par exemple «TANKU MBAYE LA!» (c'est le pied de MBAYE!).

Puis, : Cette tête est la tête de qui?, «ces mains»... etc avec ces fantaisies : «cette tête est grosse et laide.... ces pieds sentent mauvais... etc...

Le choeur répond toujours, jusqu'au moment où le joueur essaie de profiter de l'attention accordée à ses paroles pour forcer la chaîne.

Le joueur ne retire le bandeau que lorsqu'il franchit la chaîne.

* ALIDOFA (Jeunes filles):

Quand la fillette franchit la chaîne, celle qui la rattrapera prendra sa place au centre.

* NAQAGULA : (variantes de Casamance) mêmes règles mais pas de poursuite : il suffit de franchir l'enceinte.

* «Mr AMAR SAMB (IFAN)» MAAXALA - NDIR - BAJJO) : (Je me fraye un passage).

Ce jeu consiste à ce que les joueurs forment un cercle en se tenant par les poignets et en plaçant à l'intérieur «un prisonnier».

Il s'agira pour le prisonnier de tenter une sortie en forçant le passage avec un violent coup donné, soit par l'épaule, soit par la poitrine après un recul où l'on ramasse toutes ses forces tel un bélier.

S'il ne réussit pas dans ses efforts pour sortir, un autre «prisonnier» prend sa place.

Chaque fois qu'il recule pour courir et s'échapper, il prononce ces «Maala Ndiir Bajjo!»

et les autres qui font le cercle autour de lui de répondre par ce refrain: «XALA XALA DOO FI DOX» ce qui veut dire quels que soient ses efforts, il ne passera pas.

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIE

1 - Intérêt pédagogique :

Voir jeux d'affrontement pour la première partie et jeux de poursuite pour la deuxième.

. Résistance, force, vitesse....

. Adaptations pédagogiques :

(à expérimenter).

* Z E I B A K A *

I - PRÉSENTATION :

«...Le thème du jeu consiste à faire mettre à genoux un enfant que ses camarades viennent battre avec des cravaches faites de pagnes tressés, et, à côté de l'enfant, un gardien qui doit conserver une main sur la tête de l'enfant agenouillé.

Le gardien défend l'enfant à coups de pieds et de sa main libre.

S'il prend un agresseur selon certaines conventions (différentes selon les variantes), celui-ci s'agenouille, est défendu par l'enfant et le gardien rejoint les agresseurs».

II - FICHE TECHNIQUE

1 - Terrain :

Assez réduit, plat et sablonneux

2 - Matériel :

Pagnes tressés souples et non dangereux

3 - Nombre de joueurs :

- 10 à 20 joueurs :
- Au début tirage au sort pour désigner le joueur-agenouillé (en quelque sorte le «Prisonnier») et le gardien. Les autres sont les agresseurs munis chacun d'un pagne tressé.

N.B : le gardien doit constamment conserver une main sur la tête du prisonnier, ceci afin de ne pas s'en écarter.

4 - But du jeu :

• Le gardien doit empêcher les agresseurs d'approcher et défendre le prisonnier contre leurs coups.

• Il doit en même temps essayer d'attraper un agresseur selon certaines conventions (voir adapt. pédagogiques).

• Les agresseurs doivent s'approcher assez près pour frapper le prisonnier (joueur agenouillé) sans toutefois se faire prendre par le gardien

5 - Gain de la partie :

Non prévu (voir adaptations pédagogiques).

6 - Durée de la partie : Indéterminé (voir adaptations pédagogiques).

7 - Règles :

• Si un agresseur est «pris» par le gardien, il va remplacer le prisonnier en se plaçant à genoux sur le sol, le prisonnier précédent remplacera alors le gardien qui lui, rejoindra le rang des agresseurs.

• Le gardien doit constamment avoir la main sur la tête du joueur agenouillé.

8 - Variantes :

*NGERIN (Origine Bambara) :

Idem avec une mère qui protège son fils des agresseurs.

• WATUM TOX :

*NDIRIW-RIW : origine wolof (mêmes règles)

• HIGSEY

Origine Wolof, le joueur central est accroupi et son défenseur lui pose la main sur la tête, le gardien crie «HIGSEY!» et les attaquant lui répondent «HIGSEY.»

. Le Gardien doit essayer de toucher les pieds des attaquants.

S'il réussit, le joueur accroupi est remplacé par le joueur touché.

. «SEYWA» - Origine Maure (le dromadaire) : le joueur central est accroupi à la manière d'un dromadaire - Mêmes règles que le «HIGSEY» mais si le gardien touche un attaquant, ce dernier devient dromadaire.

- le «dromadaire» devient gardien et le gardien devient attaquant

Si le dromadaire se fait toucher 3 fois sans que le gardien ne touche d'attaquant le gardien prend la place du dromadaire et ce dernier devient gardien.

• TAM LANGAL :

• BASSURU - DOMO :

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :
(voir jeux d'affrontement)

2 - Adaptations pédagogiques :

. Pour augmenter le champ d'action du gardien, ce dernier et le prisonnier peuvent se tenir par la main.

. Pour faire prisonnier un agresseur le gardien peut :

- le toucher

- l'attraper (bras-vêtements...)

- lui attraper la «cravache».

. Le gain de la partie peut être accordé au gardien qui aura fait le plus de prisonniers ou à l'agresseur qui n'aura jamais été pris.

J E U X D ' A F F R O N T E M E N T
P L U S I E U R S C O N T R E P L U S I E U R S

(1/+)

* G A R T O M B E *

I - PRÉSENTATION :

Jeu d'affrontement par équipe très connu et très prisé au Sénégal. On le rencontre surtout en milieu wolof et sereer.

II - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain :

- . Sablonneux et dégagé
- . Cercle de 5m de diamètre

2 - Matériel : (Néant)

3 - Nombre de joueurs :

- . Deux équipes de 5 à 20 joueurs
- . Après tirage au sort, une équipe se place à l'intérieur du cercle (ce seront les « défenseurs » D) et l'autre se place à l'extérieur (ce seront les « attaquants » A).

4 - But du jeu :

Il consiste pour les attaquants (A) à faire sortir du cercle le maximum de défenseurs (D).

5 - Gain de la partie : (à chaque manche les rôles sont inversés)

* Temps limité : A l'issue du temps réglementaire (5' à 10'), l'équipe qui a « sorti » (donc éliminé) le maximum d'adversaires, a gagné.

* Temps illimité : (la partie est chronométrée)
l'équipe qui aura réussi à « sortir » TOUS LES Adversaires dans le minimum de temps, a gagné.

6 - Durée de la partie : (voir ci-dessus)

7 - Règles :

- . Les attaquants (A) peuvent pénétrer dans le cercle pour faire sortir les défenseurs (D) : tirades, poussées, portées etc...
- . Les attaquants peuvent se grouper pour venir en aide à l'un des leurs.
- . Les défenseurs peuvent se grouper pour résister aux attaquants
- . Dans le jeu « traditionnel », les défenseurs peuvent résister aux attaquants en frappant avec la main.
- . Les attaquants ne peuvent pas frapper.

Variantes :

. XALEN : (Région de LOUGA)

Le principe général est identique au GAR TOMBE mais :

- Toutes les frappes sont interdites (autant pour les défenseurs que pour les attaquants).
- Les défenseurs (placés à l'intérieur du cercle) ne se contentent pas de résister à leurs adversaires : ils peuvent également essayer d'en attirer le maximum chez eux.
- Chaque joueur franchissant la ligne devient prisonnier de l'adversaire.

* SUT : (SEREER)

- Egalement semblable au GAR avec des frappes autorisées aux défenseurs.

- Quelquefois un seul joueur se tient à l'extérieur et tente de faire sortir un maximum d'adversaires. Quand il estime avoir assez de prisonniers il s'arrête et est remplacé par un autre «attaquant».

Celui qui détient le record de prisonniers (ou de points) remporte la partie.

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

- voir introduction sur les jeux d'affrontement .
- la variante individuelle du SUT donne malgré tout une notion supplémentaire de RECORDS à battre (se surpasser) et aussi demande une meilleure connaissance de ses propres limites physiques.

2 - Adaptations pédagogiques.

* GAR TOMBE :

Pour des raisons de sécurité on pourra interdire toute frappe .

Si l'on ne dispose pas de chronomètre on peut déclarer vainqueur le dernier défenseur tiré du cercle.

. Si l'on permet aux défenseurs sortis d'aider les attaquants, la partie dure moins longtemps, mais on aura des difficultés à attribuer la victoire à telle ou telle équipe puisque les joueurs changent de camp...

* XALEN :

Pour faciliter le calcul des prisonniers (ou des points) on les fera asseoir en groupe à quelques mètres du cercle et à deux endroits distincts.

* SUT :

Cette variante individuelle peut-être adaptée par équipe :

- . 2 équipes dans le cercle (en défense)
- 1 joueur de chaque équipe sort et devient attaquant
- chacun doit faire sortir un maximum d'adversaires : leurs « attaques » se déroulent en même temps
- . A l'issue du temps fixé, celui des deux qui a le plus de prisonniers donne la victoire à son équipe.
- . Possibilité de faire plusieurs manches.

*** SANSANDING BALOMBA ***

« JEU DE LA GUERRE » (ORIGINE DIOLA)

I - DESCRIPTION DU JEU :

« Les joueurs se partagent en 3 équipes A, B et C -

L'équipe A défend le château (qu'elle forme en se plaçant en cercle) en se tenant l'un l'autre par un pagne attaché en bandes autour de la taille et en tenant de l'autre main un autre pagne tressé en fouet.

Les deux (2) équipes B et C égalent chacune la moitié de l'équipe A en nombre. Elles forment les équipes assaillantes dont les composantes sont sélectionnées pour leur courage, leur force, leur rapidité et leurs prouesses..

Ces équipes (B et C) choisissent chacune une zone en guise de camp.

Le jeu commence par un chant que tonnent en chœur, les membres des équipes B et C autour du «château» (équipe A).

Pendant qu'on tourne autour du «château» chaque membre des équipes B et C cherche à arracher un élément de l'équipe A et à le traîner jusqu'à son camp.

Est prisonnier tout joueur de l'équipe A arraché au «château» et traîné jusqu'à l'un des deux camps (B ou C.).

Cependant, c'est au prix d'un sérieux lynchage parfois qu'on arrive à ce résultat car les défenseurs ne se laissent pas faire. Ils frappent l'envahisseur avec leurs fouets de tissus. Il faut donc, endurer les coups, user de force et de ruse pour faire un prisonnier.

Le jeu s'arrête quand tous les membres de A sont prisonniers.

C'est un jeu de garçons très prisé qui aiguise le courage, l'ambition et la hardiesse des enfants.

II - FICHE TECHNIQUE :

La description étant suffisamment complète et claire il ne nous est pas apparu indispensable de la reprendre sous forme de fiche technique.

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

(Voir jeu d'affrontement)

2 - Adaptations pédagogiques :

- . Possibilité de jouer en temps limité : l'équipe (B ou C) qui a le plus de prisonniers a gagné.
- . La partie comporte 3 manches : chaque équipe (A, B et C) formant le «château». On chronomètre le temps que met chaque «château» à être «démoli complètement» et l'équipe qui aura résisté le plus longtemps remporte la victoire.

Pour cette adaptation, chaque équipe doit avoir un nombre égal de joueurs (ex 30 élèves : 3 équipes A, B et C de 10 joueurs.

JEUX DE POURSUITE



Mohiss.

JEUX DE POURSUITE

I POURSUITE UN CONTRE UN :

- KASSOFOR
- MBOOJEEN
- NJOOS

II POURSUITE UN CONTRE PLUSIEURS :

- DOOR DAQE
- JAL BI JALAN .
- LANGAA BURI

III - POURSUITE PLUSIEURS CONTRE PLUSIEURS :

- GUMBA TOON NA MA
- SAMORI
- WERI MBAAM

INTERET PÉDAGOGIQUE DES JEUX DE POURSUITE

Ces jeux développent plus particulièrement la MAÎTRISE DU MILIEU.

I - DÉVELOPPEMENT ORGANIQUE ET FONCIER :

Bonne amélioration de la condition physique générale sous ses trois (3) aspects.

1 - Préparation cardiaque :

Les jeux basés sur la course permettent d'obtenir un coeur musclé et robuste capable d'assurer un bon débit/minute sans fatigue.

2 - Préparation pulmonaire :

Indissociable de la précédente : meilleure résistance à la fatigue.

3 - Préparation musculaire :

Elle prépare les muscles au travail (général ou localisé) en améliorant leur puissance et leur souplesse.

II - ÉDUCATION MOTRICE FONDAMENTALE :

1 - Facteur perception - information :

- . Sens de l'observation .
- . Perceptions extérieures (vision périphérique).
- . Appréciations des vitesses et des distances .

2 - Facteurs d'exécution :

- . Vitesse de réaction à un signal (réflexes), anticipation.
- . Souplesse, vitesse, résistance (à la fatigue).
- . Crochets, feintes, esquives...

3 - Coordination motrice:

- . Adresse, adaptation
- . Intelligence du mouvement
- . Mise en jeu d'automatismes.

III - DÉVELOPPEMENT DES QUALITÉS DE CARACTÈRE :

- . Volonté, maîtrise de l'émotivité .
- . Sens de l'initiative et de l'effort .
- . Sens de la coopération, entraide, esprit d'équipe .
- . Sens de responsabilité.

JEUX DE POURSUITE

UN CONTRE UN

(1/1)

- KASSOFOR -

I - PRÉSENTATION :

Ce jeu, apparenté à celui de la « chandelle » ou du « mouchoir » est pratiqué au Sénégal selon de nombreuses variantes: (~~beré~~, ~~Moussanté~~, mousoir, ~~couri-couri~~).

Le poursuivant ne se contente pas de toucher le poursuivi mais le bat avec le foulard jusqu'à ce qu'il ait fait le tour du jeu.

Si le foulard déposé derrière un joueur n'est pas découvert, ce dernier sera battu avec et placé ensuite en « pénitence » au centre du cercle.

II - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain :

- . Réduit

2 - Matériel :

- . Un objet de petite dimension (mouchoir, foulard, pagne etc...)

3 - Nombre de joueurs :

- . 15 à 20 joueurs assis en cercle

1 joueur debout à l'extérieur du cercle : ce joueur tient en main « l'objet » à déposer (le meneur).

4 - But du jeu :

- . Pour le joueur debout, il consiste, en tournant autour de ses camarades, à déposer discrètement l'« objet » derrière le dos d'un joueur assis et faire le tour du cercle pour revenir à lui sans que ce dernier s'en aperçoive.

- . Pour les joueurs assis, il consiste à rester vigilants.

5 - Gain de la partie:

- . Non précisé (voir adaptations pédagogiques)
- . Jeu de passe-temps.

6 - Durée de la partie :

- . Indéterminée

7 - Règles :

Une fois le «mouchoir» déposé dans le dos C' n joueur assis plusieurs situations peuvent se présenter :

a) le joueur assis est inattentif et le «meneur» a le temps de faire le tour du jeu pour revenir à lui...

Le joueur fautif est battu avec l'objet et placé «en chandelle» debout au centre du cercle. Il sera remplacé par le prochain joueur inattentif.

b) Le joueur assis est vigilant ; il s'aperçoit que le «mouchoir» a été déposé dans son dos, il s'en saisit et part en courant à la poursuite du «meneur».

Deux éventualités apparaissent alors :

1 : Le meneur parvient à revenir s'asseoir à la place laissée libre sans être rattrapé : le jeu continue donc avec le nouveau «meneur» qui est en possession du «mouchoir».

2 : Le meneur est rattrapé, touché (battu) par son poursuivant : il sera alors placé en chandelle au milieu du cercle. Il ne sera remplacé que par un joueur inattentif (cas a) ou par un meneur rattrapé (cas b 2 ci-dessus).

Dans ce deuxième cas le jeu se poursuit également avec le nouveau «meneur» en possession du «mouchoir».

8 - Variantes : «AL NGA NIO MOTTA» (jeu SOCÉ) : mêmes règles.

III - EXPLOTATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique

- . Développement du sens de l'observation
- . Développement de la vitesse de réaction à un signal (réflexe)
- . (voir jeu de poursuite).

2 - Adaptations pédagogiques :

- . Élimination progressive des joueurs inattentifs ou rattrapés : les 5 derniers sont déclarés vainqueurs.
 - . Utilisation du système de points :
 - * 1 point peut être attribué au «meneur» ;
 - . S'il parvient à faire un tour de cercle avant que le joueur assis se soit aperçu de la présence du mouchoir dans son dos (joueur inattentif).
 - . S'il parvient à revenir s'asseoir à la place laissée libre sans se faire rattraper par son poursuivant (joueur vigilant).
 - * 1 point peut être attribué à un joueur assis :
 - . S'il parvient à rattraper (et battre) le meneur.
- Le vainqueur est le joueur qui en fin de partie (jeu en temps fixé à l'avance) a le plus de points.
- * La partie peut se faire en temps limité (à fixer avant).

* MBOOJEEN *

I - PRÉSENTATION :

Jeu du genre «Drapeau» dont de nombreuses variantes existent au Sénégal (Beni Bere, cax Dara-po etc...).

Il s'agit de rapporter dans son camp le bâton planté au milieu du terrain.

Si le joueur qui se saisit du bâton est touché par son adversaire il est éliminé.

S'il réussit à ramener le bâton dans son camp, c'est son adversaire qui est éliminé.

Ce jeu se termine quand tous les joueurs d'un camp sont éliminés.

II - FICHE TECHNIQUE

1 - Terrain

. Plat et dégagé

. Deux lignes parallèles tracées à 20- 30 ou 40m l'une de l'autre et représentant les deux camps A et B.

2 - Matériel :

. Un bâton planté à mi-distance (au milieu du terrain) entre les deux lignes de fond.

3 - Nombre de joueurs :

. Deux équipes de joueurs (10 à 20) alignés face à face dans leur camp : ce sont les équipes A et B.

. Les joueurs s'attribuent des numéros ou des noms (fleurs villes, pays etc) de manière à ce qu'un joueur d'un camp possède le même nom qu'un joueur adverse.

. Un meneur : il dirige le jeu et appelle les joueurs par leurs numéros ou leurs noms.

4 - But du jeu .

Il consiste pour un des joueurs appelé par le meneur à s'emparer du bâton et à le rapporter en courant dans son camp sans se faire rattraper (et touché) par son adversaire.

5 - Gain de la partie :

Tout joueur touché est éliminé.

La première équipe entièrement «décimée» a perdu.

Les joueurs éliminés passent ensuite entre deux rangées des joueurs vainqueurs et sont battus par les derniers.

6 - Durée de la partie

Indéterminée (elle dépend du nombre de joueurs et du nombre de manches).

7 - Règles :

A l'appel de leur numéro 2 joueurs A et B (A-5 et B-5 par exemple) se précipitent au centre du terrain pour tenter de s'emparer du bâton et le rapporter dans leur camp sans se faire toucher par l'adversaire.

S'il y arrive son adversaire est éliminé.

S'il se fait toucher c'est lui qui est éliminé.

8 - Variantes :

Joué à Dagna : au lieu de chercher à revenir dans son camp sans se faire toucher, le possesseur du bâton poursuit au contraire son adversaire vers son camp et essaie de le frapper...

S'il y arrive il l'élimine sinon c'est lui qui est éliminé.

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

. Développement de la vitesse de réaction à un signal (réflexion)

. (voir jeux de poursuite).

2 - Adaptations pédagogiques :

. Utilisation du système du point à la place du système du prisonnier.

. On calcule en fin de partie le nombre de points de chaque équipe pour déterminer l'équipe vainqueur

. Possibilité de faire plusieurs manches en changeant de numéros à chaque fois

. Jeu en temps limité (à fixer avant) ou «aux points» : la première équipe qui atteint «x» points (5,10 ou 15 etc...) remporte la manche.

. La partie peut consister à appeler chaque joueur une (ou plusieurs fois) au cours de chaque manche.

. Quand deux joueurs ne peuvent saisir le bâton, le meneur peut appeler deux partenaires en renfort, puis deux autres etc... Dans ce dernier cas, si on remplace le bâton par un ballon, la partie peut se terminer en «soule» avec passes autorisées entre partenaires.

. Un problème tactique se pose aux joueurs:

. Faut-il jouer l'attaque et tenter de s'emparer du bâton et marquer un point en revenant dans son camp ?

. Faut-il jouer la défense en laissant l'adversaire s'emparer du bâton et tenter ensuite de le toucher avant son retour dans son camp ?

I - PRÉSENTATION :

Jeu de la famille du Jeu de barres appelé également au Sénégal « LABAAR »-

II - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain :

Rectangulaire et bien délimité.

Longueur 40 à 50 m - largeur, 20 à 30m. 1 ligne médiane. Une zone de prisonniers (cercle tracé de 3 à 5m de diamètre) situé dans le terrain de jeu, au milieu et à 5 m de la ligne de fond (ligne de base) de chaque équipe.

2 - Matériel : (Néant)

3 - Nombre de joueurs :

Deux équipes de 15 à 20 joueurs chacune. Les joueurs portent des tenues différentes de façon à différencier les 2 équipes (A et B). Les équipes sont placées sur leur ligne de fond.

1. arbitre

4 - But du jeu :

Chaque équipe cherche à faire le plus de prisonniers dans l'équipe adverse. Un joueur est fait prisonnier quand il est rattrapé et touché par un adversaire sorti de son camp après lui.

5 - Gain de la partie :

* Temps illimité :

L'équipe qui parvient la première à faire prisonniers tous les joueurs adverses a gagné

* Temps fixé à l'avance :

L'équipe qui aura le plus de prisonniers à l'issue du temps réglementaire a gagné

6 - Durée de la partie :

Temps libre ou partie chronométrée (voir ci-dessus).

7 - Règles :

Après tirage au sort, une des deux équipes (A par exemple) gagne le jeu en envoyant un ou plusieurs joueurs provocateurs au niveau de la ligne médiane - joueur A1 - Réaction de l'équipe B : quelques joueurs (B1) sortent de leur camp pour chasser les provocateurs jusque dans leur camp A (et tenter de les rattraper pour les faire prisonniers).

Pendant ce temps, des partenaires A des provocateurs A1 (A2) sortent de leur camp pour venir en aide à leurs équipiers. Sortis de leur camp APRES les adversaires B1, les joueurs A2 ont «barre» sur les «B1» et peuvent alors les pourchasser pour les faire prisonniers, etc...

Les joueurs rattrapés et touchés sont placés dans les zones prévues tracées sur le terrain.

Un prisonnier peut être libéré par un partenaire qui sera parvenu à lui toucher la main.

Le prisonnier et son partenaire «libérateur» peuvent alors rejoindre leur camp sans être poursuivis.

Ils pourront donc de nouveau participer au jeu (après être rentrés dans leur camp).

Pour avoir «barre» (avoir priorité ou avoir avantage...) sur un joueur adverse sorti de son camp après lui, un joueur peut revenir dans son camp (pour annuler l'avantage de l'adversaire) et sortir à nouveau.

EX. : A1 sort, B1 sort après lui et a donc «barre» sur A1

A1 revient dans son camp et ressort (après B1 donc), il a donc maintenant «barre» sur B1.

Interdiction de sortir des limites du terrain pour échapper à un poursuivant :
sanction : le joueur sorti des limites est considéré comme pris par le poursuivant.

B - Variantes :

NJOOS - (Taquiner)

Il correspond à la figure «engagement» des barres. Les enfants d'un camp sont sur une ligne ou contre une palissade, bras tendus, mains ouvertes.

Un de leurs camarades du camp adverse leur frappe 3 fois dans la main (les mains d'un, de deux ou de trois joueurs).

Au troisième coup le joueur s'enfuit poursuivi par celui qui a reçu le troisième coup.

S'il est pris, il doit ramener à cheval son vainqueur jusqu'à la ligne de but de ce dernier.

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique : (voir jeux de poursuite).

2 - Adaptations pédagogiques :

Remarque de Charles BEART (Ch. XII, P. 274).

On joue «aux barres» sous leur nom métropolitain plus ou moins altéré (bar, barru, bar-bar etc...) plus le nom exprimant le collectif «JEUX» dans la langue du pays ou partout où la langue française les a introduits. Mais on y joue très mal en ne tenant pas compte des «sorties à deux» qui sont la base même du jeu européen.

Tout le monde sort en même temps sans trop savoir qui a «barre» sur qui.
Tout essai de délivrance provoque une sortie générale...

On y joue (également) de plus en plus mal en France.

JEUX DE POURSUITE
UN CONTRE PLUSIEURS
(1 / +)

*

I - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain :

- . Vaste et dégagé (1/2 terrain de FE ou HB).
- . Limites nettement tracées (lignes de fond A et B et latérales).
- . Une zone de délivrance (cercle-refuge de 3 à 5 m de diamètre) située à l'extérieur du terrain, au centre et contre une des deux lignes de fond (ex: ligne de fond B).

2 - Matériel : (Néant).

3 - Nombre de joueurs :

- . 20 à 30 joueurs alignés sur la ligne de fond A.
- . 1 joueur - « chasseur » (volontaire ou désigné par tirage au sort) dans le terrain face aux joueurs.

4- But du jeu :

- . Pour les joueurs : traverser le terrain pour rejoindre la zone de délivrance sans se faire toucher par le « chasseur ».
- . Le joueur touché remplace le « chasseur ».
- . Pour le « chasseur » : toucher au moins 1 joueur.

5 - Gain de la partie :

- . Les joueurs qui n'auront jamais été touchés par le « chasseur » au cours des différentes parties seront déclarés vainqueurs.

6 - Durée de la partie :

- . Indéterminée : possibilité de faire différentes manches.

7 - Règles :

- . Le joueur-chasseur se place dans le terrain, face à ses camarades. Il tend les mains ((paumes en l'air) par dessus la ligne de fond A.
- . Les joueurs viennent un à un « défier » le « chasseur » en lui frappant dans les mains.
- . Quand tout le monde a frappé, les joueurs s'enfuient à travers le terrain, vers la zone de délivrance B.
- . Il est interdit de sortir des limites du terrain : sanction : le joueur est prisonnier d'office..

8 - Variantes :

Nombreuses : NIAAKA JAAL, NGUKA - PAKHATA etc...

II - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique : (voir jeux de poursuite)'

2 - Adaptations pédagogiques :

- . Au lieu de remplacer le joueur-chasseur, le (ou les) joueur pris est éliminé.
Le dernier joueur « en jeu » est déclaré vainqueur.
- . Le joueur pris aide le chasseur (« épervier »).

*** JAL BI JALAN ***

(du wolof JAL . Tas de sable)

I- FICHE TECHNIQUE

1 - Terrain

- . Sablonneux
- . Dimensions fonction du nombre de joueurs (entre 1/2 et 1 terrain de FB).

2 - Matériel :

- . Un tas de sable formé par l'ensemble des participants au cours d'un chant.

3 - Nombre de joueurs

- . Un meneur de chant
- . 20 à 40 joueurs dont un gardien du tas de sable.

Ce dernier sera désigné par tirage au sort ou selon la formule suivante :

Pendant le chant, le meneur pose des questions-piège auxquelles il ne faut pas répondre exemple: si le meneur demande «qui a déjà été à Dakar?» et qu'un joueur inattentif répond «moi!»... c'est ce dernier qui sera désigné comme gardien du tas de sable.

4 - But du jeu :

. Pour les joueurs (qui se sont sauvés), il consiste à revenir toucher le tas de sable sans se faire prendre par le gardien.

. Pour le gardien, il consiste à attraper un seul joueur avant qu'il ne revienne sur le tas de sable. Ce joueur touché le remplacera.

5 - Gain de la partie :

Les joueurs revenus sur le tas de sable sans se faire prendre ont gagné.

6 - Durée de la partie :

- . Indéterminée; possibilité de faire plusieurs manches.

7 - Règles :

- . Le gardien ne doit pas rester sur le tas de sable: il doit s'en éloigner.
- . S'il rentre 3 fois bredouille «SOY» il est, estrapadé et remplacé (nouveau tirage au sort).
- . Le joueur pris est :
 - soit éliminé (le gardien ne change pas de rôle) le dernier joueur en place a gagné.
 - soit il devient un aide pour le gardien
 - .soit il remplace le gardien et le jeu recommence

8 - Variantes :

* NJUBE : (Jeu Serœr) - Jeu de cache-cache, se joue surtout la nuit. Le gardien (volontaire) pose front sur le tas de sable pendant que les joueurs vont se cacher. Puis il part à leur recherche. Si un joueur est trouvé (et touché), il remplace le gardien. Pour être libres, les joueurs doivent revenir poser leur front sur le tas de sable.

Si aucun joueur n'est pris, le gardien reprend encore 2 fois. S'il échoue, un autre joueur se propose pour le rempalcer. Le gardien maladroit est alors battu.

* SUUTI MBERAY»

Jeu d'origine wolof: les enfants font un tas de sable avec leurs pieds (en chantant). Quand le tas est fait, ils se sauvent sauf le gardien (tiré au sort) qui les poursuit.

S'ils reviennent 3 fois au but sans qu'aucun ne soit pris, le gardien passe à l'estrapade.

Relévé il (le gardien) doit de nouveau poursuivre ses camarades qui se sauvent à «cloche-pied».

- * SUDO SUDONDI mêmes règles (jeu PEULH)
- * TUKKONOMIN

II - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

(voir introduction sur les jeux de poursuite).

2 - Adaptations pédagogiques :

- . Le gardien peut chercher à rattraper le maximum de joueurs avant qu'ils ne reviennent sur le tas.

Chaque joueur pris rapporte un point

Le premier pris remplace le gardien.

A l'issue de la partie, le gardien ayant obtenu le plus de points et les joueurs jamais pris ont gagné.

- Jeu par équipe avec 2 gardiens .

Les joueurs touchés restent sur le terrain et l'équipe qui a le plus de joueurs sur le tas à la fin de la partie a gagné.

Possibilité de faire deux tas (un par équipe).

(Jeu Mandingue très répandu aussi dans les autres ethnies) -

I - DESCRIPTION :

- . Un groupe de 20 à 30 joueurs - un meneur
- . Un terrain sans limites précises - une « Zone de sauvetage » à 30 - 40 m de l'aire de jeu.
- . Un foulard torsadé (Le «LANGAA»).

Le meneur demande aux joueurs d'aller se cacher (ou de se retourner) de manière à ce qu'il ne puisse pas voir où il va cacher le «langaa» (au sol ou perché).

Une fois le foulard caché, il crie : LANGAA BURI (le langaa s'est enfui).

Les joueurs accourent en posant la question : en haut ou en bas?

Le meneur précise alors si le LANGAA est perché ou au sol.

Les joueurs cherchant le foulard et celui qui le découvre poursuivra et frappera les autres joueurs jusqu'à ce qu'ils aient tous rejoint le point de sauvetage.

II - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain :

. Assez vaste, avec des obstacles à la fois pour que les joueurs se cachent et pour que le meneur cache le «LANGAA».

. Une zone refuge (arbre, palissade, cercle tracé au sol...) éloignée de 30 - 40m de la zone de jeu. Cette zone est appelée «NAANU KAAAY».

2 - Matériel :

- . Un foulard torsadé qui sert de cravache : le «LANGAA».

3 - Nombre de joueurs :

- . 20 à 40 joueurs
- . 1 meneur chargé de cacher le langaa

4 - But du jeu:

Découvrir le langaa caché par le meneur et en frapper le maximum de camarades avant qu'ils n'aient rejoint le point de sauvetage.

5 - Gain de la partie :

- . C'est un jeu de «passe-temps», Aucune victoire n'est prévue dans la version traditionnelle
- . Voir adaptations pédagogiques.

6 - Durée de la partie :

- indéterminée
- Possibilité de faire plusieurs manches.

7 - Règles :

- Interdiction de regarder où le meneur cache le langaa
- Interdiction de frapper les joueurs ayant atteint le point de sauvetage.
- Interdiction de frapper un joueur tombé au sol (attendre qu'il se relève).
- Interdiction pour les pourchassés d'agripper le langaa pour se défendre : la seule défense est la fuite.

8 - VARIANTES :

* BUUR NDOMBO (Wolof) : Mêmes règles - Le Ndombo est un gris-gris cousu dans une étoffe et que l'on place autour des reins, du biceps, du cou ou de la jambe.

* XOL : (coeur en wolof).

Dans ce jeu, le langaa est remplacé par le XOL (baguette de bois de 30 à 40 cm de long)

Deux équipes différenciées sont constituées en début de partie.

Le meneur lance (ou cache) le xol.

Dès qu'un joueur le découvre, son équipe devient «poursuivante» et l'équipe adverse cherche à rejoindre le cercle-refuge.

Pour gagner la partie, il faut toucher au moins la moitié des joueurs adverses - les poursuivants peuvent se faire des passes avec la baguette.

Sanction de fin de partie :

Les vainqueurs chevauchent les vaincus et se font des passes avec le Xol jusqu'à ce qu'il tombe au sol ;

- Les vainqueurs chevauchent les vaincus et crient tour à tour «xooooo!!!» jusqu'à essoufflement complet. (une fois à bout de souffle le cavalier descend de sa monture).

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

Voir à la fois l'introduction pédagogique sur les jeux de poursuite et les jeux d'affrontement puisqu'il y a poursuite et frappe du «chasseur».

2/ Adaptations pédagogiques

JEU INDIVIDUEL :

Le joueur ayant trouvé le langaa frappe le maximum d'adversaires et marque autant de points que de joueurs touchés.

N.B./ Compter à voix haute.

A l'issue de la partie qui peut comporter plusieurs manches, le vainqueur sera celui qui aura obtenu le plus de points.

JEU COLLECTIF :

Les joueurs sont répartis en deux équipes A et B (maillots). Le joueur d'une équipe qui découvre le langaa devra alors chercher à frapper le maximum d'adversaires B et rapportera à son équipe autant de points que de joueurs touchés.

A l'issue de plusieurs manches, l'équipe totalisant le plus de points remporte la partie.

Au lieu de chercher à atteindre un maximum de joueurs, on peut convenir d'un nombre plus précis (et plus réduit...3...5...10....) de joueurs à toucher pour remporter la manche.

Ce nombre peut augmenter progressivement au fur et à mesure des manches.

On jouera alors en manches gagnantes.

Si l'on joue en temps limité, c'est l'équipe qui aura le plus de points (ou remporté le plus de manches) à l'issue du temps réglementaire, qui remportera la victoire.

JEUX DE POURSUITE
PLUSIEURS CONTRE PLUSIEURS

(+ / +)

*

* GUMBA TOON NA MA*

(un aveugle m'a taquiné)

I - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain

- . Vaste et dégagé, sans limites précises.
- . Une ZONE-REFUGE (palissade, arbre ou simplement un cercle tracé au sol d'un diamètre de 3 à 5 m.).

2 - Matériel

- . Chaque joueur se munit d'un objet personnel (vêtements divers, chaussures, pot etc...) qu'il devra lancer.

3 - Nombre de joueurs

- . Deux équipes différenciées de 10 à 20 joueurs chacune (A et B).
- . Un arbitre.

4 - But du Jeu

Il consiste pour une équipe à toucher le maximum d'adversaires avant que ces derniers n'aient rejoint le but-refuge.

5 - Gain de la partie

L'équipe qui gagne est celle qui parvient la première (à l'issue de plusieurs manches) à éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse.

6 - Durée de la partie

- . Indéterminée jusqu'à ce que toute une équipe soit éliminée.
- . Nécessité de faire plusieurs manches.

7 Règles

- . Un joueur d'une équipe désignée au sort (A par exemple) a les yeux bandés. Il prend appui avec les mains sur les épaules de l'arbitre et soulève alors une jambe en arrière: celle-ci sera maintenue à l'horizontale par un aide (joueur quelconque, partenaire ou adversaire).
- . Les joueurs des deux équipes (munis chacun de leur objet personnel) viennent ensuite lancer leur objet dans n'importe quelle direction en le faisant passer sous la jambe de l'«aveugle».

N.B : Ce procédé empêche les joueurs de lancer leur «objet» trop loin.

. Ces joueurs vont ensuite se placer (debout) là où est tombé leur « objet ».

. Alors l'aveugle va se déplacer au milieu de tous les joueurs en essayant d'en toucher un (partenaire ou adversaire).

Si l'aveugle A trouve un joueur B, c'est toute l'équipe B (y compris le joueur touché) qui va être poursuivie par l'équipe A - Les joueurs B vont tenter de rejoindre la zone-refuge sans se faire toucher par leurs adversaires.

Tout joueur touché est éliminé.

Si l'aveugle A trouve un partenaire, c'est le contraire qui se produit : les joueurs A se sauvent, poursuivis par les B.

On recommence plusieurs fois jusqu'à ce qu'une équipe soit complètement éliminée.

Règle d'Or I

Il est interdit de déplacer ses ~~appuis~~. Si l'aveugle se dirige vers un joueur, ce dernier peut l'esquiver avec son corps mais sans bouger les pieds...

S'il le fait, il est automatiquement éliminé.

8 - VARIANTES :

«BANG» : chacun lance une cravache et va se placer là où elle est tombée. Celui qui sera touché par le bâton de l'aveugle sera poursuivi et battu par les autres joueurs jusqu'à ce qu'il atteigne le refuge désigné à l'avance.

. FANI - FAYO (idem)

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique : intérêt pédagogique des Jeux de poursuite.

2 - Adaptations pédagogiques :

. Au lieu d'éliminer les joueurs, on attribue à chaque équipe autant de points que d'adversaires attrapés (ou touchés).

- A l'issue d'un certain nombre de manches (fixé avant la partie), l'équipe qui a le plus de points remporte la victoire.

* SAMORI *

(Jeu d'Origine Wolof)

I - DESCRIPTION :

On forme deux équipes égales de 20 à 30 joueurs chacune (A et B). On fait un tas de sable appelé «point de sauvetage». Après tirage au sort, l'équipe perdante (A par exemple) va se cacher.

Quelques minutes après,, le capitaine de l'autre équipe (B) crie : SAMORI ? (êtes-vous prêts ?)

Les adversaires A répondent :MORIBA. I et l'équipe B part à la recherche des joueurs A.

Tout joueur A découvert, poursuivi et rattrapé par un joueur B devra porter son adversaire depuis l'endroit où il a été pris jusqu'au tas de sable (point de sauvetage).

. Tout joueur A ayant rejoint le point de sauvetage sans se faire prendre par l'adversaire B, marque un point pour son équipe.

On change de rôle à chaque manche.

A l'issue d'un certain nombre de manches (fixé à l'avance) l'équipe totalisant le plus de points a gagné.

II - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain/Vaste, sans limites précises

- . Obstacle pour pouvoir se cacher
- . Un tas de sable (point de sauvetage) ou un cercle-r de 3 à 5m de diamètre.

2 - Matériel (Néant)

3 - Nombre de joueurs :

- . Deux équipes de 20 à 30 joueurs chacune. Un capitaine par équipe
- . Après tirage au sort les rôles sont distribués :
 - les perdants A sont les «voleurs» et vont se cacher.
 - les vainqueurs B seront les «gendarmes».

4 - But du jeu :

Les gendarmes doivent attraper le plus grand nombre possible de joueurs A (les «voleurs») avant que ces derniers n'aient rejoint le point de sauvetage.

5 - Gain de la partie :

Chaque joueur A parvenu à rejoindre le tas de sable sans se faire prendre, rapporte un point à son équipe. A l'issue de plusieurs manches, l'équipe qui totalise le plus de points remporte la victoire.

6 - Durée de la partie :

- . Indéterminée
- . Possibilité de faire plusieurs manches

7 - Règles :

. Préciser dès le début de la partie, les critères permettant de définir quand un «voleur» est pris : foulard de ceinture arraché, tape dans le dos etc...

. Un voleur pris devra porter ses adversaire depuis l'endroit où il a été attrapé jusqu'au point de sauvetage.

8 Variantes,

«CAUCAU» Jeu de cache-cache joué chez les Lébous.

. AULIAAKO (idem)

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

(voir jeux de poursuite).

2 - Adaptations pédagogiques .

. Dans la version originale, le gain de la partie (l'attribution de points) se détermine par rapport aux «voleurs» non pris (parvenir à rejoindre le point de sauvetage sans se faire attraper par les gendarmes...).

. C'est le décompte des prisonniers (voleurs attrapés) qui permet d'attribuer des points aux gendarmes. Les rôles ne sont inversés que lorsque plus de la moitié des voleurs a été prise.

. On peut également calculer à la fois le nombre de voleurs pris et le nombre de voleurs saufs et faire le rapport des deux : L'équipe ayant le plus de points remporte la manche.

Ex : Gendarmes .	17 voleurs pris	17 points
	Voleurs . 13 voleurs saufs	13 points

Les gendarmes remportant la manche par 17 à 13 et on inverse les rôles. Pour faciliter le décompte, on peut convenir d'un 2e point de ralliement (prison) que le voleur pris rejoindra en portant sur son dos le gendarme qui l'a attrapé.

. Si un seul joueur est découvert (et attrapé), son équipe perd et les rôles sont inversés

* WÉRI MBAAM *

«La Chasse aux ânes»

I - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain :

- . Vaste et dégagé (F.B.)
- . Deux lignes de fond et deux lignes latérales.

2 - Matériel : (Néant)

3 - Nombre de joueurs :

- . Deux équipes de 10 à 20 joueurs (les ânes et les maîtres) placées chacune sur leur ligne de fond.
- . Un meneur. :

4 - But du jeu :

- . Pour les «ânes», il consiste (au signal) à tenter de traverser le terrain sans se faire prendre par un «maître».
- . Pour les «maîtres», il consiste en revanche à capturer le maximum d'ânes pendant que ces derniers traversent le terrain..

Chaque âne pris doit ramener «son maître» dans son camp (le camp du maître) en le portant à califourchons sur son dos. Il est alors éliminé.

5 - Gain de la partie :

. NB : la partie comprend plusieurs manches avec permutation des rôles à chaque fois.

. L'équipe victorieuse est celle qui aura capturé le plus d'ânes à l'issue du temps (ou du nombre de manches fixé à l'avance).

. En utilisant le procédé des points, chaque âne pris rapporte un point aux maîtres. Au début de chaque manche, tous les joueurs reviennent en jeu et on comptabilise le nombre de points de chaque équipe à l'issue de la partie pour déterminer l'équipe victorieuse.

6 - Durée de la partie :

- . Indéterminée

. Possibilité de faire plusieurs manches (la manche cesse lorsque tous les ânes sont soit saufs, soit prisonniers)'

7 - Règles :

. Chaque maître ne chasse qu'un âne à la fois : interdiction absolue de changer d'âne en cours de poursuite.

. Une fois l'âne ramené dans le camp, le maître peut repartir « en chasse » s'il aperçoit un âne-libre (non poursuivi par un autre partenaire-maître).

. Interdiction absolue de sortir des limites latérales du terrain pour échapper à un « maître ». Sanction : l'âne est pris d'office.

. En fin de partie, l'équipe victorieuse sera portée à califourchon par l'équipe perdante, de son camp au milieu du terrain.

8 - Variante :

DJOUKE - YARE : Au signal l'équipe des chercheurs doit toucher la tête d'un maximum d'adversaires avant que ces derniers n'aient atteint le tas de sable (refuge).

II - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

(Voir jeux de poursuite).

2 - Adaptations pédagogiques :

. Pour accélérer le jeu, on peut (en fin de partie) autoriser plusieurs maîtres à poursuivre le même âne.

. Les maîtres gardent leur rôle jusqu'à ce que tous les ânes soient pris, puis les « ânes » deviennent « maîtres » et le jeu reprend.

- L'équipe qui élimine le plus vite (dans le moins de manches) les ânes gagne la partie.

JEUX DIVERS



JEUX DIVERS

I - JEUX D'ACROBATIE :

- FIO TAPE
- TANG TANGUINO
- THIONGOLO LO GO LOGUÉ

II - JEUX D'ADRESSE :

- BUKILOR
- FUKU
- KAMB GEEJ
- NGET
- TARONKOSSO

III - JEUX DE DÉCOUVERTE :

- TAKK BET
- YAA KABATI - KABATI YAA.

ACROBATIE

* FIO TAPE *

(JEU DE SAUTE-MOUTON)

I - DESCRIPTION :

«FIO, c'est le jeu européen avec des figures.

Un «mouton» se baisse, ses camarades le sautent, chacun d'eux devant imiter tout ce que fait le premier sauteur.

- FIO : saut simple
- TAPE : claque sur le dos
- MAROT : Lesdeux poings réunis frappant les reins
- NDIN : arriver les jambes en avant pour que le dos du sauteur frotte celui du mouton
- NDIGAL FAS : saut sans toucher le «mouton» (FAS : cheval).
- NDIGAL TAAT : les fesses touchant net le dos du «cheval»
- BONDE : frapper le dos du cheval avec les fesses et repartir.
- BONDE KAVAYE : même figure (très légèrement)
- ISSA TURNE : trois tours avant de sauter.
- FIO ISSA TURNE : Quatre tours après avoir sauté.

- EPRO PAR
EPRO MAYAR Série de figures qui consistent à donner en sautant
EPRO NAR BUGOR des coups de pieds variés.
EPRO FUNDAKE
- SAMBA NGABIAY le sauteur s'étend sur le cheval et doit, dans cette position, lui lécher le gros orteil.
- KOBRE BOUTEL : le cheval s'allonge en proportion du nombre de bouteilles qui est proposé et il est sauté à pieds joints.
- YAGUVALI le joueur monte le cheval et dit : «YAGUVALI» jusqu'à ce qu'il perde le souffle ; le second le remplace.

Celui qui manque une figure remplace le cheval

II - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain :

- . Sablonneux de préférence (chutes).
- . Dimension réduite (de quoi prendre son élan).

2 - Matériel : (Néant)

3 - Nombre de joueurs :

- . Indéterminé (20 à 40)
- . Un joueur désigné au sort « fait le «mouton» ou le «cheval».
- . Un autre décide des «figures» qui devront être copiées par ses camarades.

4 - But du jeu :

Il consiste pour les joueurs à sauter le «mouton» en exécutant la même figure que celle imposée par le meneur.

5 - Gain de la partie :

- . Prouesse acrobatique individuelle
- . Non prévu (voir adaptations pédagogiques).

6 - Durée de la partie :

Indéterminée

7 - Règles :

- Le joueur qui manque son saut remplace le «cheval».
- . Le cheval peut alors retourner sauter
- . Différentes figures sont prévues (voir texte de CH. Béart).

8 - Variantes :

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

- . Maîtrise du corps (impulsion - réception...)
- . Sensation du corps (des différents segments) dans l'espace.
- . Développement du cran (certains sauts sont très acrobatiques).
- . Endurcissement aux coups (pour le mouton).

2 - Adaptations pédagogiques :

- . Le mouton reste fixe : chaque saut manqué élimine le joueur
- . Le dernier en jeu gagne.
- . Saute-mouton poursuite par équipe (1 seule figure imposée pendant le relais).
- . Les suivants les sautent et se placent à 4,5m derrière eux.
- . La partie est terminée quand les No 1 ont sauté tous leurs partenaires alignés devant eux.

*** TANG – TANGUINO ***
(Jeu d'origine Wolo)

I – PRÉSENTATION :

Deux enfants (le plus souvent des garçons se tiennent les mains par devant et un autre monte sur leurs mains.)

Ils font la course avec d'autres groupes (de 3 joueurs) sur une distance de 30 à 50m.

II - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain :

- . Plat et dégagé
- . Deux lignes tracées à 30 - 50m l'une de l'autre.

2 - Matériel : (Néant)

3 - Nombre de joueurs :

- . Plusieurs équipes de 3 joueurs (2 chevaux et un cavalier).
- . Les chevaux peuvent se placer :
 - Face à Face en se tenant les mains
 - Côte à côte (épaule contre épaule) en mettant leurs mains (doigts croisés) derrière leur dos de manière à recevoir les pieds du cavalier.

4 - But du jeu :

Il consiste pour l'attelage ainsi formé à courir le plus vite possible de la ligne de départ à la ligne d'arrivée.

5 - Gain de la partie :

La première « triplette » qui franchit la ligne d'arrivée au complet remporte la victoire.

6 - Durée de la partie:

- . Indéterminée
- . Possibilité de faire plusieurs manches (avec ou sans changement de rôle à chaque fois).

7 - Règlement

Le cavalier qui tombe devra remonter sur ses chevaux pour continuer la course.

8 - Variantes (mêmes règles) :

- SAXAARU JERE JEL
- NKUT

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

Ce jeu d'acrobatie développe particulièrement :

- Pour le cavalier :
maîtrise du corps, sens de l'équilibre et courage

- Pour les chevaux :

force (lever et porter) et vitesse

2 - Adaptations pédagogiques :

. En cas de permutation des rôles à chaque manche veiller à ce que les 3 joueurs aient le même poids...

. Possibilité de faire un relais inter-équipes en course aller et retour chaque équipe est alors composée de plusieurs attelages (cavaliers et chevaux).

* THIONGOLOGOLOGUE *

Relais à cloche-pied (Peulh)

I - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain :

- . Plat, de la dimension d'un 1/2 terrain de FB.
- . Deux lignes de base (de fond) distantes de 40 à 50m et une ligne médiane

2 - Matériel : (Néant)

3 - Nombre de joueurs :

- . Deux équipes (A et B) alignées face à face sur leur ligne base : 15 à 20 joueurs dans chacune.

4 - But du Jeu :

- . c'est une course-relais par équipe.
- . Les deux premiers coureurs (A1 et B1), partent (au signal de l'arbitre) à cloche-pied jusqu'à la ligne médiane. Ils font alors demi-tour et retournent en course normale pour toucher la main de leurs partenaires respectifs (A2 et B2) etc...

5- Gain de la partie :

- . Indéterminée : elle cesse lorsque tous les relayeurs ont couru
- . Possibilité de faire plusieurs manches.

7 - Règles :

- . Interdiction de changer de pied au cours de la partie « cloche-pied » du relais.
- . Interdiction pour le « relayeur » de partir avant que le « relayé » ne lui ait touché la main.
- . L'équipe perdante doit effectuer le parcours de 3 à 5 fois sans arrêt.

8 - Variantes :

II - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique : voir courses de poursuite :

2 - Adaptations pédagogiques :

- Possibilité d'utiliser un bâton comme témoin de relais de façon à éviter toute contestation quant au départ du relayeur.
- Au lieu de revenir en course normale, le coureur peut changer de pied et revenir de nouveau à cloche-pied.
- Au lieu de revenir en course normale (en avant) le coureur peut revenir en course « arrière » (à reculons).

À D R E S S E

* BUKILOR *

I - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain :

- . Rectangulaire (40 x 20m format terrain de HB)
- . Plat et sans obstacles

2 - Matériel :

- . Un petit bâton de 50cm par joueur (assez lourd pour pouvoir être lancé avec précision).
- . Une petite balle (entre la balle de Tennis et le ballon de H.B.)

3- Nombre de Joueurs :

- 3 à 10 joueurs répartis sur une ligne de touche (placés de 3 à 5m les uns des autres)
- Chaque joueur a un bâton en main.

4- But du Jeu:

- . Il consiste pour les lanceurs de bâton à essayer d'atteindre la balle roulant au sol (quand elle passe devant eux).

5 - Gain de la partie :

- Chaque fois qu'un bâton touche la balle, son lanceur sort du jeu
- Le dernier joueur « en jeu » a perdu
- ' Après un lancer de balle pour lui tout seul, il sera battu.
- Il se place au milieu du terrain pieds joints et tronc penché en avant. Il tient la balle au niveau de ses reins et chaque joueur vient alors la frapper avec son bâton... (certains s'arrangent pour manquer la balle...)

6 - Durée de la partie :

- . Indéterminée
- . Elle dépend de l'adresse (et du nombre) des lanceurs de bâton.

7 Règles :

(voir ci-dessus)

8 Variantes :

- . HEPALOR : (mêmes règles¹)
- . EMINKOR (ou EGILOR) : *merne* terrain.

Deux équipes de 10 à 20 joueurs :

- les lanceurs avec un gros ballon (BB ou FB)
- les tireurs avec de petites balles (une chacun) : Tennis, H.B ...
les lanceurs placés sur les lignes de fond (une moitié sur chaque) lancent le gros ballon d'une base à l'autre
- . Les tireurs sont placés le long de chaque ligne de touche:
Le but du jeu pour les lanceurs consiste pour les « tireurs » à atteindre (avec leur petite balle), le ballon envoyé par les « lanceurs ».

Si les « tireurs » touchent le gros ballon, leur équipe marque 5 points. Les rôles sont ensuite inversés.

. Si les « tireurs » manquent le ballon, les « lanceurs » marquent 3 points et les équipes restent en place.

L'équipe qui aura le plus de points à l'issue du temps réglementaire sera déclarée victorieuse

Si le temps de jeu n'est pas fixé à l'avance, c'est l'équipe qui a atteint la première « x »... points qui remportera la victoire.

- . Chaque « Joueur -lanceur » doit lancer au moins une fois le gros ballon.
- . Il est possible de faire plusieurs manches.
- . Les tirs peuvent être tendus, en cloche ou roulant au sol...

II - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

1 - Intérêt pédagogique :

- . Développement de l'adresse
- . Ajustement or tico-moteur (oculo-manuel).
- . Maîtrise des engins (ballon, balle, bâton).
- . Maîtrise de soi (concentration) et des réflexes.

2 - Adaptations pédagogiques :

- * Travail du lancer et du tir en utilisant alternativement le bras droit ou le bras gauche
- * Imposer une forme de lancer à chaque fois.
- * Placer les « tireurs » de chaque côté du terrain (sur chaque ligne de touche) de façon à ce que chaque tir manqué puisse être rapidement récupéré par un partenaire qui pourra tirer à nouveau au retour du ballon.

• Jeu Individuel .

Utilisation du système de «point» . chaque tir réussi rapporte un point au joueur. En fin de partie, celui qui a le plus de points, est déclaré vainqueur.

• Jeu Collectif .

Deux équipes A et B sont réparties chacune le long des deux lignes de touche. Chaque joueur dispose d'un bâton «Bukilor» ou d'une balle «Eminkor». Deux lanceurs (un de chaque équipe) se placent sur chaque ligne de fond (au milieu) : Ils disposent d'une balle pour deux. Alternativement, ils vont faire rouler la balle à travers le terrain ;

quand le lanceur A fait rouler la balle, les joueurs B lancent leur bâton (ou leur balle), et vice-versa. Chaque fois qu'un tireur atteint le ballon, il sort du jeu.

La première équipe entièrement sortie du jeu a gagné la partie. Chaque tir réussi rapporte un point à l'équipe : la première qui atteint X points remporte la victoire.

I - DESCRIPTION

Les enfants se partagent en deux camps A et B. Chaque camp désigne son meneur.

Ils tirent ensuite au sort pour savoir quel camp engagera le jeu en premier.

Par exemple camp A...

Le meneur A désigne un de ses coéquipiers (A1) qu'il envoie dans le camp B.

Le meneur B désigne lui, un partenaire (B1) qui va se placer au centre du champ de jeu.

Une fois arrivé dans le camp B, A1 adresse une longue passe à travers le terrain à ses coéquipiers restés dans leur camp A.

Celui qui reçoit la balle (A2 par exemple) va alors essayer (depuis sa place) de toucher de volée le joueur B1.

B1 n'a pas le droit de déplacer ses appuis.

* Si B1 n'est pas touché il vient se placer dans le camp A et A1 sort du camp B où il était pour venir se placer au milieu du terrain (à la place de B1). Le jeu recommence alors par une longue passe de B1 à travers le terrain, à ses partenaires B etc...

* Si B1 est touché par A2 : le camp A marque un point et A2 court vers le camp B pendant que B1 ramasse rapidement la balle et l'envoie à ses partenaires B afin que l'un d'eux vise (et atteigne) A2 avant qu'il n'arrive en B.

Si A2 n'est pas touché, il reste en B et engage de nouveau (comme A1 au début de la partie).

- S'il est touché, B1 va dans le camp pour engager et A2 vient se placer au centre.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe entière soit dans le camp adverse. Le jeu se joue généralement en 3 manches.

II - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain :

- . Plat et dégagé
- . Deux lignes de fond à 40 (à 60m) l'une de l'autre
- . Un point central tracé
- . Les deux lignes de fond représentent les camps A et B.

2- Matériel :

- . Une petite balle (Tennis - Hand-ball...).

3 - Nombre de joueurs :

- . Deux équipes distinctes A et B respectivement placées derrière leurs lignes de fond.
- * . Un arbitre (ou meneur).

4 - But du jeu :

- . voir description précédente

5 - Gain de la partie:

La première équipe (au complet) qui envahit le camp adverse gagne la «manche»

6 - Durée de la partie :

- . Indéterminée
- . Généralement la partie se joue en 3 manches (gagnantes).

7 - Règles : (Voir description)

8 - Variantes :

Sensiblement les mêmes règles à part quelques modifications :

Si B1 n'est pas touché par A2, ce n'est pas A1 (qui était dans le camp B) qui vient le remplacer au centre, mais A2 (le lanceur maladroit).

III – EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

- . Travail important au niveau des passes longues et des réceptions
- . Adresse
- . Pour le fuyard, développement de la vitesse et des feintes
- . Voir introduction pédagogique sur les jeux de poursuite.

2 - Adaptations pédagogiques :

- . Placer le joueur central dos aux tireurs, de façon à ce qu'il ne puisse pas éviter leur tir (voir NGET).

. Le joueur qui reçoit la balle de son partenaire, doit tirer lui-même sur l'adversaire placé au milieu, il ne peut pas confier la balle à un co-équipier.-

*** KAMB – GEEJ ***

(Les trous dans la plage)

I DESCRIPTION :

On creuse des trous dans le sol, assez profonds alignés et portant chacun un nom de joueur.

Ces trous sont placés parallèlement à un mur situé à 10 - 12 mètres.

Un garçon se tient à 5m et lance une balle en direction des trous. Le joueur dont le trou reçoit la balle s'empare de celle-ci et vise n'importe quel autre joueur pour le toucher.

Les autres joueurs (dont les trous ne reçoivent pas la balle) se sauvent et viennent toucher le mur.

Le joueur qui ramasse la balle est celui qui dans la phase suivante du jeu va viser les trous.

Si la balle entre dans un trou, on y place un petit caillou.

Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de cailloux quand le jeu s'arrête.

II - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain :

- . Réduit pour le lancer d'adresse dans les trous.
- . Plus vaste pour la fuite des joueurs
- . Un but-refuge (mur-palissade - arbre - cercle tracé) situé à 12-15m des trous.

2 - Matériel .:

- . Une petite balle (tennis - hand-ball)
- . Quelques trous creusés dans le sable (autant que de joueurs).

3 - Nombre de joueurs :

- . 10 à 20 joueurs placés chacun devant leur trou
- . Un lanceur placé à 5m des trous alignés (dans l'axe des trous).

4 - But du jeu :

Il consiste, pour le joueur dont le trou reçoit la balle, à se saisir rapidement de celle-ci (réflexes) et viser ses camarades qui se sauvent vers le but-refuge.

5 - Gain de la partie :

Chaque fois que la balle entre dans un trou, on y place un petit caillou. Le gagnant est celui qui a le plus de cailloux dans son trou en fin de partie.

6 - Durée de la partie :

- . Indéterminée
- . Au temps (fixé à l'avance)
- . Ou aux points : le premier à arriver à 4, 5 ou 6 cailloux.

7 - Règles:

- . Le joueur dont le trou reçoit la balle, tire sur ses camarades
- . Ensuite il remplacera le lanceur.

8 variantes :

— KAMB GEEJ :

Le joueur qui reçoit la balle dans son trou, s'en saisit et vise un de ses camarades (qui fuit).

- . . s'il réussit : le joueur touché récupère un caillou dans son trou.
- . S'il rate son tir, c'est lui qui reçoit le caillou dans son trou.

Le premier joueur qui reçoit 6 (six) cailloux a perdu.

Il est placé à 10m dos aux lanceurs.

Ses camarades ont droit à autant de tirs qu'ils ont de cailloux dans leurs propres trous.

Celui qui n'a aucun caillou dans son trou a le droit de lancer la balle à 6 (six) reprises c'est lui le vainqueur.

- KAMB DAY :

Le premier joueur ayant 6 «billes» dans son trou est éliminé.

Il est remplacé par un autre joueur.

- BERENGEL :

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1. Intérêt pédagogique :

(Voir jeux d'adresse et de poursuite)

2 - Adaptations pédagogiques . (à expérimenter).

* N G E T *

I FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain

- . Rectangulaire (10-12m de large sur 15-20m de long).
- . Deux cercles (1m de diamètre) sont tracés dans le terrain au milieu et à 1 m de chaque ligne de fond.

2 - Matériel

- . Une balle de tennis ou (un ballon de HB).

3 Nombre de joueurs

Deux équipes de 10 à 20 joueurs placés derrière leur ligne de fond.

4 - But du jeu

Éliminer tous les joueurs adverses en les atteignant les uns après les autres avec la balle.

5 - Gain de la partie

La première équipe qui y parvient, remporte la victoire.

6 - Durée de la partie

- . Indéterminée jusqu'à ce qu'une équipe soit entièrement éliminée.
- . Possibilité de faire plusieurs manches.

7 - Règles

- . Un joueur de chaque équipe se place dans son cercle
- . Par tirage au sort, on détermine qui sera le premier « lanceur » l'autre sera le joueur-cible.
- . Le joueur-cible (B) se place debout dans son cercle en tournant le dos au lanceur (A)
- . Les partenaires du joueur-cible se placent derrière lui (derrière leur ligne de fond) en « couverture » afin de pouvoir réceptionner les tirs du lanceur maladroit.
- . Le lanceur de l'équipe A (A) va donc essayer de toucher B1 avec la balle 3 essais au maximum.

. Après ce lancer, plusieurs éventualités peuvent se produire.

a) A1 touche B1 au premier essai :

- . B1 est éliminé.
- . Deux nouveaux joueurs A2 et B2 entrent en jeu.
- . L'équipe A continue à lancer.

b) A1 manque B1 :

«La balle tombe au sol :

- . A1 a droit à un nouvel essai (3 au maximum)
 - . S'il n'y parvient pas au bout de 3 lancers, il est éliminé.
 - . B1 récupère la balle et lance sur un nouveau joueur A2 entré dans le cercle A comme joueur-cible.
 - * La balle est réceptionnée de volée par un partenaire de B1.
- Les rôles sont alors inversés et B1 va lancer maintenant sur A1 devenu joueur-cible etc...).

Elimination donc :

- du joueur-cible touché
- ou du lanceur ayant manqué ses 3 essais.

8 - Variantes :

* Méthié Fayô : (Origine Diola).

- Même placement des joueurs.

Les deux premiers joueurs (le lanceur et le joueur-cible) vont lancer alternativement 3 fois et gagneront 1 point par lancer réussi. Ainsi de suite pour les autres joueurs.

A la fin de la partie, l'équipe qui aura le plus de points sera déclarée vainqueur.

Possibilité de procéder également par élimination successive des joueurs touchés (1 seul essai par joueur).

La première équipe qui élimine complètement son adversaire, gagne la partie.

- Le joueur-cible ne doit pas déplacer ses appuis ; sinon le lancer sera recommencé depuis une distance réduite de moitié.

- * MALA : (Origine Peulh)

II - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

- . Développement de l'adresse et de la concentration
- . Travail du tir et de la réception.

2 - Adaptations pédagogiques .

. Pour accélérer la partie, on peut n'autoriser qu'un seul essai pour le lanceur.

. Le joueur-cible peut se placer dans le cercle en position de place faciale sur un pied (toujours dos au lanceur). Cette position à l'avantage de réduire la surface de la cible pour le « tireur ».

. Tous les joueurs sont numérotés de façon à passer les uns après les autres dans les rôles de « tireurs » ou de « cibles ».

- Utilisation du système de points à la place des éliminations ;
- Tir réussi : 1 point pour le lanceur ;
- . Tir manqué . 1 point pour le joueur-cible.

*** T A R O N K O S S O ***

«Frappe du Talon» (Origine Mandingue)

I - PRÉSENTATION

1 - Organisation

Deux équipes, (nombre indéterminé de 10 à 20 joueurs) se placent face à face sur deux lignes de but tracées à 40 - 50 m l'une de l'autre.

On trace un cercle (1m de diamètre) à mi-distance entre ces deux lignes.

2 - Matériel :

Chaque joueur est muni d'un bâton recourbé fait d'un pied de bambou appelé :
BALAH.

Le «cochonnet» est une noix du fruit d'un arbre appelé : «TAMBAH» (nom mandingue), qui est résistante aux chocs et roule très mal...

3 - Le jeu : Deux possibilités :

* 1 : les joueurs des deux équipes se choisissent mutuellement un vis-à-vis, et jouent par couple

Ils peuvent également s'attribuer un numéro et affronter l'adversaire ayant le même numéro (analogie avec le jeu du «DRAPEAU»).

Le coup d'envoi est donné dans le rond central.

- Balle lancée par le meneur (ou l'arbitre) et les deux joueurs désignés quittent leur ligne.

- Entre-deux, de type BB .

Il s'agira pour les deux joueurs adversaires de (se) disputer le «cochonnet», chacun essayant de le ramener sur sa propre ligne de but (dans son propre camp) à l'aide de son «BALAH».

Celui des deux qui a perdu la partie est éliminé et remplacé par un partenaire de son équipe.

* 2 : Tous les joueurs des deux camps participent en même temps.

Le jeu ressemble alors beaucoup au HOKEY SUR GAZON sauf qu'ici il faut chercher à ramener le «cochonnet» (TANBAH) dans son propre camp, au lieu de tirer dans le but adverse.

Dans un cas comme dans l'autre, on fait le bilan des victoires ou des éliminés pour déterminer l'équipe vainqueur.

4 - Règles :

- . Les adversaires se mettent par couple et jouent : à tour de rôle par élimination directe.
- . On compte le nombre de buts (retour au camp).
- . Il y a «but», lorsque le «cochonnet» a dépassé la ligne de but de son camp sous la poussée et les chocs des «BALAHS».

II - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain :

- Plat et dégagé (demi FB).
- Deux lignes de but tracées à 40 - 50 m l'une de l'autre
- Deux lignes de touche
- Un rond central (1m de diamètre).

2 - Matériel :

- Une crosse de HOKEY par joueur (appelée BALAH).
- Un «cochonnet» (appelé TAMBAH).

3 - Nombre de joueurs :

- . Deux équipes différenciées de 10 à 20 joueurs placés sur leur ligne de but.
- Un meneur ou arbitre.

4 - But du jeu :

- Après la mise en jeu de la balle au centre du terrain (par l'arbitre), un joueur de chaque équipe quitte sa ligne de but et va tenter de ramener la balle dans son camp en utilisant sa crosse (BALAH).
- Si le jeu est collectif, c'est chaque équipe au complet qui se précipite pour tenter de ramener la balle (au moyen de passes) dans son camp.

5 - Gain de la partie :

- Le joueur (ou l'équipe) qui ramène la balle dans son camp marque 1 point.
- A l'issue de la partie, l'équipe qui a le plus de points remporte la victoire.

6 - Durée de la partie :

- Indéterminée : Dépend du nombre de joueurs (jeu individuel), ou du nombre de manches (jeu collectif).

7 - Règles :

- . Brutalités interdites
- . Usage des pieds interdit
- . Usage de la crosse interdit envers l'adversaire. Elle ne doit pas dépasser le niveau de la taille. «Grosse en l'air» : faute : coup franc pour l'adversaire.
- . Ne pas sortir des limites du terrain (à tracer avec précision).
- . Balle sortie : touche de remise en jeu par l'équipe adverse au niveau de la sortie : balle frappée au sol avec la crosse

8 - Variantes :

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

- . Course rapide, adresse, coup d'oeil et vision périphérique du champ de jeu
- . Développement de la résistance,
- . Coordination motrice (dissociation jambes - bras...).

2 - Adaptations pédagogiques :

- . En cherchant à atteindre la ligne de but adverse et en y plaçant une cible plus petite (BUT + GARDIEN), ce jeu se rapprochera beaucoup du «HOKEY SUR GAZON».
- . Possibilité de limiter le temps de jeu dans le cas du jeu par équipes (deux mi-temps de 20 à 30 minutes). L'équipe qui aura le plus grand nombre de points (buts) à l'issue du temps réglementaire remportera la victoire.
- . Possibilité également de fixer en début de partie un nombre de points à atteindre : la première équipe qui y parvient remporte la victoire.
- . Plusieurs manches gagnantes.
- . Dans le jeu individuel possibilité d'appeler un autre couple de joueurs pour venir aider le couple primitivement désigné. Les deux partenaires pourront alors se faire des passes entre eux.
- . Dans le jeu individuel, si l'on fait plusieurs manches, les joueurs changent d'adversaire à chaque fois.

8 - Variantes :

- . MAIL (Charles Beart) : les lignes de but peuvent être représentées par un mur ou une palissade (ce qui évite toute contestation). Les buts peuvent également être rétrécis ou formés par deux bâtons plantés au sol.

BUNJOK ou ENGOR (Hokey Diola)

Les lignes de but de chaque équipe sont représentées par de petites digues.

Le but du jeu consiste pour chaque équipe à envoyer la balle derrière la digue adverse.

COURA - TOWD ou TAGUE (BALLE) trois noms différents pour désigner ce jeu de hokey d'origine Maure.

Ce jeu peut même se jouer la nuit avec une boule en bois spécial très dure et embrasée. Les joueurs peuvent alors suivre cette boule incandescente dans toutes ses trajectoires.

- TOBE : Mêmes règles que le TARONKOSSO.

*** TAKK BET ***

(COLIN - MAILLARD)

I - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain

- . Réduit - plat et dégagé
- . Par exemple cercle de 10 à 20m de diamètre.

2 - Matériel : un foulard ou un bandeau

3 - Nombre de joueurs :

- . 10 à 20 joueurs répartis dans le cercle
- 1 volontaire avec le bandeau sur les yeux.

4 - But du jeu :

- . Il consiste pour le joueur aux yeux bandés à essayer de découvrir un camarade placé dans le cercle.

5 - Gain de la partie :

- . Le joueur «découvert» remplace l'«aveugle».
- . Le joueur qui n'a jamais été découvert gagne la partie.

6 - Durée de la partie .

- Indéterminée.
- .. Jeu de «passe-temps».

7 - Règles :

- . Les joueurs se répartissent régulièrement sur l'aire de jeu.
- . Une fois en place, ils n'ont plus le droit de bouger.
- . L'aveugle n'a pas le droit de regarder sous ou à travers le bandeau.

8 -Variantes :

- . Très nombreuses dans toutes les ethnies
- . DOORENTE, MBUMBALLA, HUUMELE SHIRATI, TEMMIR, DJOUK: KEUR BOUKI etc....

II - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

- . Développement du sens de l'orientation et de l'ouïe.

2 - Adaptations pédagogiques : (à expérimenter)

- . Une fois un joueur découvert trouver son identité...
- . Jeu avec élimination progressive des joueurs «découverts».
- . Jeu par équipe avec 2 «aveugles» cherchant des joueurs de l'équipe adverse
Chaque fois que les aveugles se rencontrent, les «prisonniers» de chaque équipe peuvent revenir sur le terrain...
- . Les joueurs peuvent attirer l'aveugle dans leur direction en frappant dans leurs mains ou en sifflant.
- Possibilité de faire (au maximum) un pas de côté pour éviter l'aveugle c'est à dire de ne déplacer qu'un seul appui.

* YAA KABATI – KABATI YAA *

I – DESCRIPTION :

Deux équipes de 10 à 20 joueurs, sont formées. Le tirage au sort désigne une équipe de «chevaux» et une équipe de «cavaliers».

Chaque joueur -cavalier choisit un pseudonyme (nom d'animal, plante, objet, ville etc...) et l'équipe désigne un capitaine.

Les «chevaux» se placent en cercle à 4-5m les uns des autres et les «cavaliers» se mettent derrière eux.

Le capitaine-cavalier donne alors 4 commandements :

- 1 - Il ordonne à ses partenaires de monter à califourchon sur le dos de leurs chevaux.
 - 2 - Il ordonne aux cavaliers de masquer avec leurs mains, la vue de leurs chevaux.
 - 3 - Il appelle un des cavaliers par son pseudonyme. Ce dernier descend de sa monture et va frapper sur la tête de n'importe quel autre cheval (toujours «aveugle»).
- Il revient ensuite se placer à califourchon sur son cheval.
- 4 - Il ordonne enfin à ses partenaires-cavaliers de redescendre de monture et le «cheval-frappé» doit essayer de retrouver son agresseur.

S'il le trouve, les joueurs changent de rôle, dans le cas contraire, les rôles sont maintenus.

II - FICHE TECHNIQUE :

1 - Terrain : Plat, réduit, sans limites précises.

2 - Matériel : (néant)

3 - Nombre de joueurs

. Deux équipes de 10 à 20 joueurs chacune

. Après tirage au sort, une équipe sera «cavaliers» et l'autre «chevaux».

Les joueurs se placent alors en cercle 2 à 2 (1 cavalier et 1 cheval) espacés à 4 - 5 m les uns des autres.

4 - But du jeu :

Il consiste pour le cheval-frappé, à découvrir le cavalier qui est venu l'agresser. (voir règles).

5 - Gain de la partie :

Jeu de passe-temps ne débouchant pas sur la victoire d'un joueur ou d'une équipe (voir adaptations pédagogiques).

6 Durée de la partie

. Indéterminée, (voir adaptations pédagogiques).

7 - Règles :

La description du déroulement de la partie (Ch I) est assez claire pour qu'il soit inutile de la reprendre une deuxième fois dans la fiche technique. Il faut malgré tout préciser que le capitaine-cavalier (ou le meneur s'il y en a un), doit particulièrement surveiller le cheval du cavalier-frappeur. En effet, ce dernier, à qui la vue a été rendue est le seul cheval à connaître l'identité de l'agresseur...

Tout signe de connivence est donc interdit.

Si le cavalier-frappeur est découvert, les équipes changent de rôles sinon, le jeu se poursuit.

NB : le meneur (ou le Chef cavalier) appelle le «frappeur» par son surnom - La désignation se fait par cette chanson :

. YAA KABATI - KABATI YAA : réponse des joueurs : YAA !
- YAA MOUNTA BARRI YAA : réponse des joueurs : YAA!
- YAA MOUSSOOO... KAY REKK TE DELLU

Le chat (surnom) vient frapper et retourne (sur son cheval).

8 Variantes .

« KEVETI » (Origine DAGANA) : mêmes règles mais au lieu d'être situées en cercle, les 2 équipes sont placées en 2 lignes parallèles face à face.

III - EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE :

1 - Intérêt pédagogique :

. Développement (pour le cheval) de l'intuition, de la sensibilité auditive (écouter le déplacement du cavalier), de l'observation (traces laissées par le cavalier dans le sable) etc...

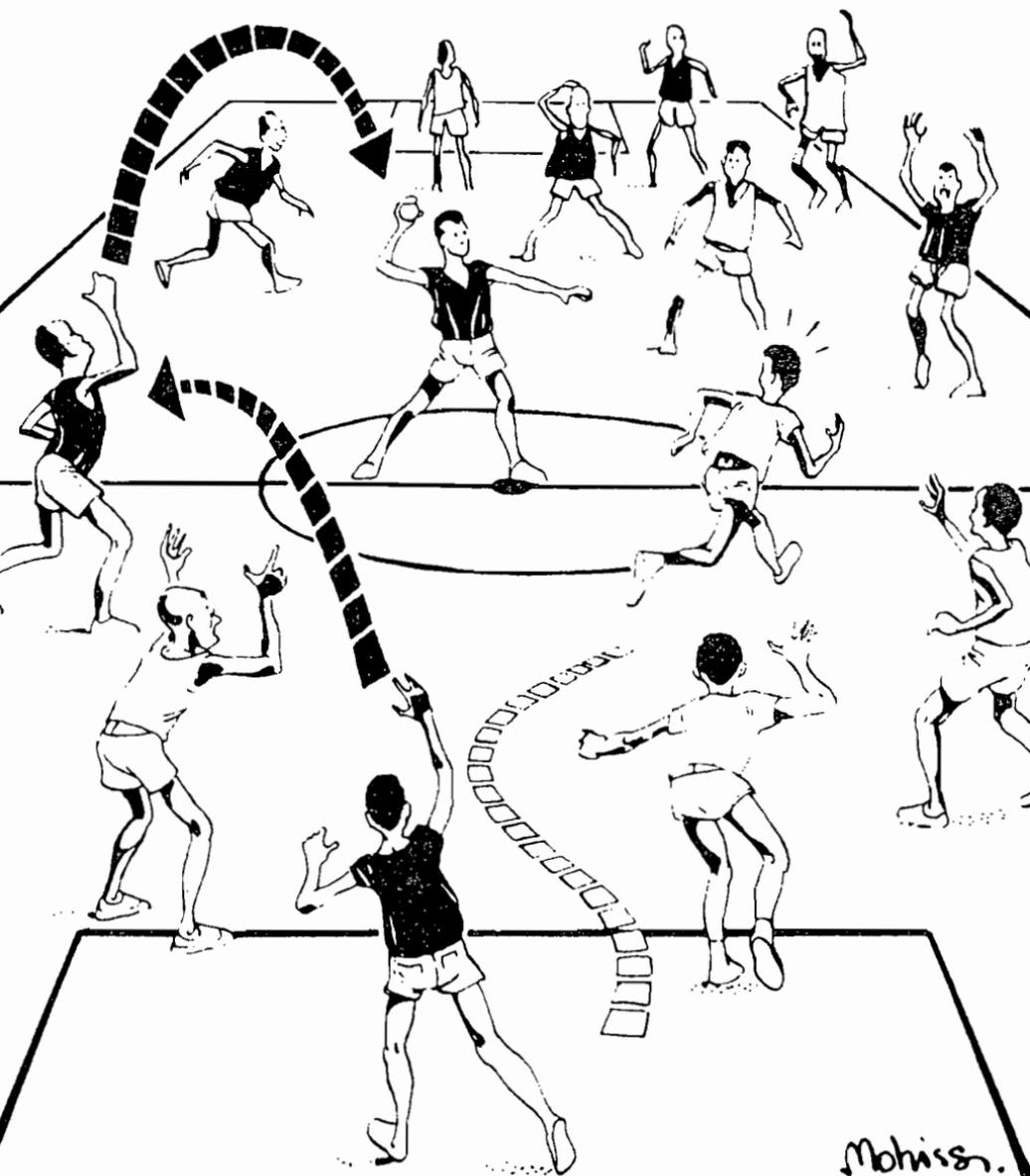
. Pour le cavalier : ruse, feintes, maîtrise du comportement et des émotions (ne pas se trahir pendant l'«enquête» du cheval-frappé.

2 - Adaptations pédagogiques :

Plusieurs moyens peuvent être utilisés pour attribuer la victoire à l'une ou l'autre équipe.

Voir introduction pédagogique et utilisation des procédés du point ou du prisonnier selon le résultat obtenu par le «cheval-frappé» Chaque succès donne un point aux chevaux, Chaque écart donne un point aux cavaliers : l'équipe ayant le plus de points gagne la partie.

LE KUPE



D É C O U V E R T E

INTRODUCTION

Parmi tous les jeux actuellement répertoriés, le KUPE nous a semblé particulièrement intéressant et nous a conduit à lui consacrer un chapitre spécial.

Il entre à la fois dans la catégorie des jeux de poursuite mais également dans celle des jeux d'adresse (et même d'affrontement).

Il existe au Sénégal sous de multiples variantes. De nombreuses concertations avec les enseignants ainsi que nos propres expérimentations n'ont pas permis, à l'heure actuelle, d'aboutir à une codification unique.

C'est pourquoi nous vous proposons (à titre provisoire) deux règlements légèrement différents mais tout aussi logique et cohérent l'un que l'autre.

Nous vous demandons de bien vouloir les expérimenter pour nous faire parvenir ensuite vos remarques (mais surtout vos propositions). Celles-ci nous permettront à la fin de la saison prochaine, de mettre au point un règlement définitif.

La divergence entre nos deux versions se situe au niveau des sanctions relatives aux différentes infractions commises pendant le déroulement de la partie (Chapitre 7).

Pour le reste (règles 1 à 6) les conceptions sont identiques, mais vos observations seront les bienvenues.

Malgré leurs différences nos deux propositions de règlement ont été étudiées dans un souci commun de respect des règles sportives suivantes :

- 1 - Préserver à tout prix le jeu à la main (pieds interdits)
- 2 - Préserver à tout prix le jeu COLLECTIF c'est à dire inciter au jeu de passes en interdisant le porter de balle (MARCHER)

- 3- Préserver à tout prix le JEU NON VIOLENT en sanctionnant sévèrement tout geste anti sportif ou toute brutalité.
- . Déplacements libres : ne pas gêner la course des joueurs
 - . Trajectoires libres : ne pas gêner les passes, **interdire** les interceptions.
- 4- Simplifier au maximum les règles du jeu et les sanctions lors des infractions commises.

De cette façon les interruptions du jeu seront limitées (en nombre et en durée) et la partie conservera un rythme soutenu ce qui lui donnera un caractère dynamique et spectaculaire.

L'intérêt de ce jeu (comme dans tous les autres sports collectifs d'ailleurs) réside dans les chances qu'a «l'attaquant» de conclure son action c'est à dire «marquer», par rapport aux possibilités accordées à la «défense» pour l'en empêcher.

Nos deux propositions se sont constamment efforcées de maintenir cet équilibre afin que chaque phase de jeu conserve sa «glorieuse incertitude».

VERSION No 1 (Règles simplifiées à l'extrême)

Le côté spectaculaire du KUPE résidant dans la course poursuite engagée entre le «fuyard» et la balle qui cherche à le rattraper, nous pensons que cette phase de jeu doit être stoppée le moins souvent possible.

Aussi, les fautes bénignes et involontaires qui ne sont pas contraires à l'esprit du jeu mais plutôt dues à des maladresses (gêne, pied, sortie de balle, marcher) ne seront ni sifflées ni sanctionnées ce qui permettra au jeu de se poursuivre.

Par contre, toute faute volontaire (c'est à dire contraire à l'esprit sportif) ou toute brutalité sera sanctionnée sévèrement ex : marquage, interception, coup de pied, anti jeu...

L'arbitre siffle et le jeu s'arrête. Le fautif reçoit un avertissement inscrit sur la feuille de match et sera exclu, en cas de récidive, pour le reste de la mi-temps (sans remplacement).

Le Jeu étant arrêté il reprendra par un nouvel engagement de l'équipe « en défense » au moment de la faute :

- Sans point accordé à l'ATTAQUE si cette dernière est responsable de l'infraction.

- Avec point accordé à l'ATTAQUE si la faute a été commise par la DEFENSE.

De cette façon les phases du jeu ne sont pas trop souvent arrêtées et lorsqu'elles le sont (sur faute grave), elles sont immédiatement suivies par un nouvel engagement. C'est également dans cet esprit que nous laissons le jeu se poursuivre lors des sorties de balle, les limites du terrain ne concernant que le « Fuyard » (voir plus loin).

VERSION No 2

Toutes les fautes volontaires sont sifflées et sanctionnées mais pour garder son rythme à la partie, la réparation est toujours rapidement mise en place.

Elle se fera toujours (et très simplement) de la manière suivante : (les détails seront exposés ultérieurement.)

Augmentation ou réduction (de 5 grands pas) de la distance séparant le « Fuyard » du porteur de balle (ou du réceptionneur), au moment de la faute :

- Si la faute est commise par un attaquant le « fuyard » recule de **5 pas** pour se rapprocher du porteur de balle.
- Si la faute est commise par un défenseur le porteur de balle recule de **5 pas** vers sa ligne de but et s'éloigne ainsi du fuyard.

Dans le même esprit, les sorties de balle sont sanctionnées et la remise en jeu est effectuée rapidement d'une manière similaire aux réparations décrites précédemment.

Précisons enfin que les fautes involontaires (comme dans la version 1) ne sont pas sanctionnées (le jeu se poursuit).

Nous vous remercions d'avance pour toutes vos observations et espérons qu'avec votre concours, le KUPE remportera un grand succès autant au niveau scolaire que civil.

N.B. : Quelques légères modifications au règlement du KUPE ont été apportées entre le moment de la frappe et celui de la distribution du présent document.

Vous voudrez bien ne tenir compte que de ces derniers points inscrits en annexe à la fin du chapitre.

Merçi.

I PRESENTATION : (Culturelle) :

Ce jeu, originaire de la Région de LOUGA était pratiqué traditionnellement par les jeunes filles en tant que rite d'appel à des pluies abondantes. Lorsque l'hivernage tardait à venir, elles se rendaient sur le terrain pour jouer au KUPE et ne le quittait (disait-on) que lorsque l'averse venait les disperser

En début de partie, les jeunes filles entraient sur le terrain en chantant cette chanson au rythme des TAM-TAMS.

KUPE TONGU KU AMUL KULA TONGU
DANGAY DAW BA DEE TA NAANI TELE

Quand on joue au KUPE il faut des défenseurs sinon.

On passera tout son temps à courir sans marquer de point.

(Les autres chansons du KUPE seront décrites dans un document annexe).

A la fin de la rencontre, l'équipe vainqueur monte sur le dos des joueuses de l'équipe vaincue. Les chevaux (mains aux genoux) se placent en cercle et les cavaliers se font des passes avec la balle au rythme des battements de mains et des «SABARS». Elles ne descendront de leurs montures que lorsque la balle sera tombée au sol (mauvaise passe ou mauvaise réception). Ces chevaux doivent rester parfaitement immobiles.

Cette sanction finale s'appelle :

GEEW (cercle) ou encore NGAWAR (Cavalerie).

Ces deux manifestations (en début et fin de rencontre) font partie intégrante du Jeu de KUPE. On s'efforcera de les conserver le plus souvent possible afin de le resituer dans son contexte traditionnel.

II - DESCRIPTION : (Fiche Technique) :

1: TERRAIN :

- . Rectangulaire (40 x 50 m de large sur 90 à 100 m de long c'est à dire l'équivalent d'un terrain de Foot Ball)
- . Les lignes de touche et de fond sont tracées.
- . Dans l'axe central du terrain, à 11 et 9m de chaque ligne de fond sont également tracés les 2 points d'engagement.
- . Au centre le cercle qui servira à la fin de la partie pour les passes à cheval (GEEW).

2: MATÉRIEL

- . Une balle de Hand-Ball en caoutchouc (légèrement dégonflée afin de ne pas faire mal aux joueurs lors des tirs).
- . Pour chaque équipe des maillots différents et numérotés (si possibles grands numéros apparents du genre Foot-ball américain...).

3: NOMBRE DE JOUEURS

- . Deux équipes (A et B) de 15 joueurs : 11 joueurs sur le terrain et 4 remplaçants : (voir feuille de match)
- . Un capitaine par équipe
- . Les joueurs sont numérotés de 1 à 15
- . Les remplaçants peuvent entrer sur le terrain après chaque point marqué ou pour tout nouvel engagement. Ce remplacement est signalé à la table de marque et à l'arbitre :
 - Si le joueur sortant a déjà engagé, le remplaçant n'engagera pas.
 - Si le joueur sortant n'a pas encore engagé, le joueur entrant engagera à sa place.
- . Deux arbitres et un marqueur.

NB. : Pour les joueurs plus jeunes (ou débutants) on pourra mettre en place sur le terrain deux équipes de 15 joueurs de façon à permettre une meilleure occupation de l'espace qui compensera leur manque de puissance ou leur maladresse .

4 : BUT DU JEU

Le but du jeu consiste, pour le joueur ayant engagé à proximité de la base adverse (voir plus loin la règle de l'engagement), à traverser en courant le terrain pour tenter de rejoindre son camp sans se faire toucher par les tirs de balle de ses adversaires : «NAANI».

Nous appellerons ce joueur le «FUYARD».

S'il y parvient, il rapporte un point à son équipe. S'il se fait toucher par un tir adverse (avant d'avoir rejoint sa base) il y a **RENVERSEMENT DE SITUATION** : les rôles des deux équipes sont inversés.

Le joueur **adverse** qui a atteint le fuyard part à son tour en courant vers son camp tandis que l'autre équipe s'organise rapidement pour récupérer la balle et, à l'aide des passes, toucher ce nouveau fuyard.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur A ou B franchisse indemne sa ligne de but.

Dans ce cas, le jeu reprend par un nouvel engagement effectué par l'équipe adverse.

5: GAIN DE LA PARTIE

Chaque fois qu'un joueur (ayant précédemment engagé ou atteint un fuyard avec la balle) rejoint son camp indemne, il marque un point pour son équipe.

L'équipe qui a le plus de points en fin de partie, remporte la victoire.

Un match nul est donc possible.

6: DUREE DE LA PARTIE

La rencontre se déroule en 2 périodes avec changement de camp à la mi-temps (10 minutes de pause).

. Au cours de chaque période, tous les joueurs (des 2 équipes) engagent chacun une fois et dans l'ordre de leurs numéros (1 à 11) Ils seront inscrits dans cet ordre sur la feuille de match.

. Quand les 11 joueurs d'une équipe ont engagé la période en cours se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs adverses aient également engagé.

. Ainsi, chaque joueur est motivé car il a, une fois par mi-temps, l'occasion d'engager et de marquer un point pour son équipe. Après plusieurs expérimentations, les périodes ont duré en moyenne 30 à 40 minutes.

. La pause (ou la fin de la rencontre) ne sera sifflée qu'après le point marqué par l'une ou l'autre des équipes, à l'issue du dernier engagement.

7: REGLEMENT

A-GENERALITÉS :

Avant le début de la rencontre les deux capitaines procèdent à un tirage au sort afin de choisir entre le premier engagement et le terrain (par exemple A prend l'engagement et B le terrain).

En seconde période les choix seront inversés. Les équipes entrent sur le terrain et se répartissent sur l'aire de jeu. Le joueur numéro 1 de l'équipe A se présente avec la balle au 1er point d'engagement situé à 11 m de la base adverse B.

En face de lui, sur sa ligne de But, se place le joueur adverse numéro 11.

Pendant le déroulement de la rencontre, les ~~joueurs~~ qui engagent seront appelés «SERVEURS» (comme au Volley-ball ou au Tennis).

Par contre, les joueurs qui reçoivent la balle d'engagement seront appelés «RECEVEURS».

Le receveur sera toujours le joueur qui vient de rejoindre indemne son camp. Ainsi il se trouve déjà sur place derrière sa ligne de but et le jeu reprend sans perte de temps.

Pour des commodités d'explication on considère que l'équipe du FUYARD est en situation d'ATTAQUE puisqu'elle a l'initiative et la possibilité de MARQUER.

L'équipe adverse qui cherche à s'opposer à l'action du fuyard pour l'empêcher de MARQUER se trouve alors en situation de DÉFENSE.

Une fois l'engagement effectué (le règlement de l'engagement sera précisé plus loin), le «serveur» A-1 fuit à travers le terrain pour rejoindre son camp.

Le «Receveur» B-11 peut alors :

Soit tenter directement un tir sur A-1.

Soit, s'il juge que A-1 est hors de portée, faire une passe à un partenaire mieux placé («JOXAAT»).

Ainsi, à l'aide d'autant de passes qu'ils le veulent, les défenseurs B vont tenter de rejoindre A-1 pour lui tirer dessus et le toucher avant que ce dernier ne franchisse sa ligne de but.

Pendant cette phase de jeu 2 éventualités peuvent se présenter :

- A-1 rejoint son camp sans se faire toucher :

- . Il marque un point pour son équipe.

- Le jeu reprend par un nouvel engagement effectué comme suit :

- A-1 vient se placer sur sa propre ligne de but (il devient receveur).

- B-1 (le premier joueur adverse) vient se placer en face de lui à 11m et effectue un engagement. Une nouvelle phase de jeu s'enchaîne ainsi rapidement avec cette fois-ci l'équipe B en ~~attaque~~ et l'équipe A en défense.

- A-1 est touché par la balle au cours de sa fuite :

- . Il est atteint par exemple par le défenseur B-3 situé à n'importe quelle place sur le terrain.

- . L'arbitre siffle pour confirmer la validité du tir et les deux équipes ~~procèdent~~ immédiatement à un renversement de situation (inversion du sens du jeu)

- B-3 (après confirmation de son tir réussi sur A-1) part en courant vers sa propre base B pendant que A-1 (ou n'importe lequel de ses partenaires), s'efforce de contrôler la balle le plus rapidement possible.

A leur tour, ils tenteront (soit directement soit après quelques passes) de tirer sur B-3 avant que ce dernier ne rejoigne son camp.

- Si B-3 franchit indemne sa ligne de but, il rapporte un point à son équipe.

Il va alors se placer en réception sur sa ligne de base pour y recevoir l'engagement de l'adversaire suivant: A-2.

-Si B-3 est touché pendant sa course par un défenseur (A-9 par exemple) il y a un nouveau renversement de situation avec fuite de A-9... etc...

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur A ou B rejoigne enfin son camp sans se faire toucher par les tirs de l'équipe adverse.

B-L'ENGAGEMENT :

L'engagement est le fait de mettre la balle en jeu en la faisant parvenir à l'adversaire.

Le SERVEUR n'effectue pas un TIR mais un lancer de PRÉCISION.

La balle doit arriver dans les mains du RECEVEUR. Le serveur dispose de deux essais.

Le lancer est effectué par dessous (bras tendu) de façon à ce que l'adversaire puisse contrôler la balle sans avoir à se déplacer de plus d'un pas (en arrière ou latéralement) par rapport à sa position initiale. La règle de l'avantage veut que sur un lancer trop court on laisse jouer car le serveur maladroit se sanctionne lui-même.

En effet, en provoquant l'avancée du receveur, il se met en danger en augmentant ses chances d'être atteint par un tir direct.

La trajectoire de la balle d'engagement peut être tendue ou en cloche. La deuxième technique est plus difficile mais permet au serveur de gagner quelques mètres dans sa fuite.

Ausitôt la balle lancée, le serveur part en courant vers sa base : il ne doit pas attendre la réception de l'adversaire.

Si l'arbitre juge que l'engagement est imprécis (trop loin du receveur) il siffle pour stopper et rappeler le serveur (alors en fuite vers son camp). Ce dernier effectuera un deuxième essai depuis l'autre point d'engagement situé cette fois-ci à 9 m de la ligne de but adverse.

De cette façon ce nouvel essai sera plus facile (car plus proche) mais également plus dangereux car le receveur pourra plus aisément tirer directement sur le fuyard.

Cette sanction incitera le serveur à soigner particulièrement son premier essai.

Si ce deuxième engagement est encore incorrect, le serveur est éliminé. Il est immédiatement remplacé par son partenaire suivant.

Le serveur maladroit reste malgré tout sur le terrain où il continue à jouer normalement.

Il se sanctionne (et sanctionne quand même son équipe) car en perdant son engagement, il perd une possibilité de marquer un point.

NB . A l'expérience l'élimination d'un serveur maladroit a rarement été remarquée.

- . Si l'on constate qu'une certaine tolérance de déplacements peut être accordée (sans que cela lui nuise) au receveur et que de ce fait les engagements sont en majorité réussis au premier essai on pourra supprimer le point de 9m (2e essai à 11 m de nouveau).

C-AU COURS DU JEU :

Proposition de règlement No 1 :

* Règles concernant les ATTAQUANTS (Serveur-Fuyard et partenaires)

1-LE «FUYARD» :

* En dehors des problèmes posés par l'engagement, il n'a d'autre souci que de parvenir INDEMNÉ dans son camp. Il doit donc courir le plus vite possible en s'orientant par rapport aux trajectoires des passes entre ses adversaires : c'est à dire à l'opposé (pour éviter les tirs).

Il ne doit pas sortir des limites latérales du terrain :

S'il sort en touche, pour éviter un tir par exemple :

. L'arbitre siffle la sortie.

. Le porteur de balle (ou celui qui va la recevoir) la pose immédiatement au sol et fuit vers son camp comme s'il avait touché le Fuyard...

C'est un renversement de situation comme cela a déjà été décrit précédemment.

Cette sanction incitera le fuyard à rester dans le terrain plutôt que de sortir. Il peut espérer que le tireur le manquera ou que lui même pourra éviter la balle. En sortant en touche il est automatiquement considéré comme touché par la balle.

Il ne doit pas bousculer les défenseurs :

Pendant sa course il doit éviter ses adversaires (mais également ses partenaires) car il se sanctionne dans la mesure où chaque «contact» le retarde dans sa fuite.

- Il ne doit pas se faire toucher par la balle :

Pour éviter toute contestation, on considèrera que le Fuyard est touché quand la balle l'atteint :

- . à la volée
- . après le rebond au sol
- . après un rebond sur un autre joueur (adversaire ou même partenaire).

2- LES PARTENAIRES DU FUYARD (ATTAQUANTS) :

Pendant la course de ce dernier, ils sont dispersés sur l'ensemble du terrain afin de couvrir la plus grande surface possible.

Dans le souci d'éviter au cours de la rencontre tout anti-jeu ou toute brutalité, ils ne doivent en aucune façon gêner les déplacements des joueurs ni la circulation de la balle.

Ils ne doivent pas être statiques ou même passifs mais au contraire rester attentifs et disponibles de façon à pouvoir se déplacer rapidement:

- soit pour éviter de gêner l'adversaire
- soit pour récupérer la balle rapidement si leur fuyard est touché.

Ces gênes peuvent être involontaires ou volontaires (selon l'appréciation de l'arbitre).

. INVOLONTAIRE : l'arbitre laisse jouer et le jeu se poursuit normalement.

. VOLONTAIRE : Ces manifestations anti-sportives (obstruction, interception, pied etc...) sont sanctionnées comme suit :

. L'arbitre siffle la faute et le jeu s'arrête.

. Le joueur fautif reçoit un avertissement inscrit sur la feuille de match.

En cas de récidive, il sera exclu (sans remplacement) pour le reste de la période en cours.

. Le fuyard rejoint alors (en marchant) sa ligne de but sans marquer de point.

- On procède alors à un nouvel engagement de l'adversaire suivant.

Ainsi, la faute d'un de ses partenaires fait perdre au fuyard sa possibilité de marquer le point. La sévérité de cette sanction doit normalement réduire considérablement le nombre de fautes de ce genre.

* Règles concernant les DÉFENSEURS (receveurs et partenaires)

I- le RECEVEUR :

- . Il doit s'efforcer de contrôler le mieux et le plus vite possible la balle d'engagement.
 - . Ce n'est pas à lui de juger de la validité du lancer. Seul l'arbitre en sifflant peut signaler que l'engagement est mauvais.
 - . Il doit donc toujours s'efforcer de contrôler la balle.
 - . Comme ses partenaires, il est soumis à la règle du marcher.
 - . Si le lancer est correct et qu'il laisse échapper la balle (mauvaise réception) il en est responsable et doit donc le récupérer le plus vite possible..
-

NB. - S'il tire et atteint directement le fuyard, en rentrant immédiatement dans son camp, il marque un point pour son équipe. Parfois un pas en arrière suffit pour rejoindre sa base.

2- LES PARTENAIRES DU RECEVEUR (DEFENSEURS):

Comme dans de nombreux jeux collectifs, c'est en défense que les fautes sont le plus souvent commises et c'est donc à ce niveau qu'il faudra être vigilant.

Là encore c'est l'arbitre qui doit apprécier le caractère ~~accidentel~~ (involontaire) ou intentionnel (volontaire) de la faute.

.INVOLONTAIRE : Les fautes ne sont pas sifflées et le jeu se poursuit normalement.

. VOLONTAIRE : Les fautes sont sifflées et sanctionnées :

- . Avertissement au fautif (inscrit sur la feuille de match)

- . Exclusion pour le reste de la période (sans remplacement) en cas de récidive.

Le rôle des défenseurs est très simple: il s'agit, au moyende passes à la main, de s'approcher du fuyard pour le toucher à l'aide d'un tir. Encore faut-il respecter certaines règles :

INTERDICTION de faire (volontairement) plus de 3 pas avec la balle dans les mains :

- . Cette règle est identique à celle du Hand-Ball.

- . le KUPE doit rester un jeu de passes aussi il convient d'interdire le porter de balle (« DAQE »).

- . **SANCTION** :

- . L'arbitre siffle le marcher

- . Le porteur de balle (fautif) pose immédiatement la balle au sol (à ses pieds).

Un de ses partenaires (le plus proche) s'en saisit pour poursuivre cette phase de jeu. Cela pose le problème tactique du SOUTIEN du porteur de balle.

- . Pendant ce temps le fuyard continue sa course...

Ainsi, le jeu n'est presque pas arrêté et la faute d'un défenseur (le porteur de balle) provoque un retard dans la circulation de la balle (retard qui profite du fuyard...) Le porteur de balle préférera donc tirer ou passer plutôt que de courir avec la balle en main.

INTERDICTION de toucher la balle (volontairement) avec le pied :

Il faut que le KUPE reste un jeu A LA MAIN ; aussi tout pied volontaire (le pied se déplace vers la balle) sera sanctionné comme suit :

- . L'arbitre siffle et le jeu s'arrête
- . Le point est automatiquement accordé au fuyard qui rejoint sa ligne de but en marchant.
- . Le jeu se poursuit par un nouvel engagement effectué par l'adversaire suivant.

NB : - Si un joueur touche involontairement la balle avec le pied (la balle se déplace vers le pied), il n'y a pas faute, l'arbitre ne siffle pas et le jeu se poursuit.

INTERDICTION de gêner la course du fuyard (obstruction) :

Toute obstruction volontaire visant à retarder la course du fuyard sera sanctionnée comme suit :

- . L'arbitre siffle et le jeu s'arrête
- . Point automatiquement accordé au fuyard qui rejoint sa base en marchant.
- . Comme précédemment on enchaîne immédiatement par un nouvel engagement.

NB: Si le fuyard bouscule un défenseur immobile ou qui n'a pas eu le temps de se déplacer pour l'éviter il n'y a pas faute, l'arbitre ne siffle pas et le jeu se poursuit.

3 : SORTIE DE BALLE :

Comme nous l'avons déjà indiqué , les lignes qui délimitent le terrain ne concernent que le FUYARD.

Lors de mauvaises passes, mauvaises réceptions ou tirs ratés, la balle est fréquemment **amenée** à sortir du terrain. Procéder à chaque fois à des remises en jeu sous forme de touche (comme au Foot-ball) reviendrait à «hacher» la partie en stoppant souvent le FUYARD.

Pour conserver son rythme à la rencontre, nous avons convenu que toute balle sortant du terrain continuerait à être jouée par l'équipe qui, à ce moment là, en est responsable.

Le jeu se poursuit donc normalement en allant chercher la balle en dehors du terrain et en le remettant rapidement en jeu pour une passe (depuis l'endroit où elle a été contrôlée) adressée à un partenaire situé dans le terrain.

Pendant ce temps là le Fuyard poursuit sa course en profitant de la maladresse de ses adversaires.

Tactiquement ces derniers s'efforceront de ne tirer qu'à coup sûr ou de façon à ce qu'un tir manqué puisse rapidement être récupéré par un coéquipier.

NB. - si la balle sort du terrain après avoir touché le fuyard, c'est ce dernier et ses équipiers qui en sont les nouveaux responsables et qui doivent alors la récupérer le plus vite possible à l'extérieur.

Le fuyard doit donc être constamment soutenu par ses partenaires.

Proposition de règlement No 2 :

REGLES CONCERNANT LES ATTAQUANTS

I : LE FUYARD

En ce qui le concerne, les deux versions coïncident : il est soumis aux mêmes règles et consignes.

2- LES PARTENAIRES :

Ainsi que nous l'avons dit dans l'introduction, toute faute volontaire visant à retarder les déplacements et les passes des adversaires sera sanctionnée comme suit :

- . coup de sifflet de l'arbitre et le jeu s'arrête immédiatement.
- . Tous les joueurs(et surtout le fuyard) s'immobilisent.
- . Le fuyard recule de 5 pas en direction du porteur de balle.
- . La distance qui les sépare est ainsi réduite.
- Le porteur de balle au second coup de sifflet de l'arbitre, remet la balle en jeu en la lançant à un partenaire venu se placer rapidement à un mètre de lui.
- . En même temps le fuyard reprend sa course.
- . Avertissement au fautif ou exclusion comme dans la version 1.

REGLES CONCERNANT LES DEFENSEURS :

1 - LE RECEVEUR :

Il est soumis au même règlement que dans la version 1. La règle du marcher lui est appliquée comme à ses partenaires (voir plus loin).

2- LES PARTENAIRES :

Toute faute volontaire visant à retarder la course du fuyard ou à accélérer (par des coups de pied) la progression de la balle, sera sanctionnée comme suit :

- . Coup de sifflet de l'arbitre, le jeu s'arrête immédiatement.
- . Tous les joueurs s'immobilisent.
- . Le porteur de balle recule de 5 pas en direction de son propre camp : la distance qui le sépare du fuyard est ainsi augmentée.
- la reprise du jeu se fait, après le second coup de sifflet de l'arbitre, de la même manière que précédemment.
- Sanctions habituelles pour le joueur fautif...

3 - - REGLE DU MARCHER :

Afin d'harmoniser la sanction avec celles décrites ci-dessus, on procédera de la manière suivante :

- . L'arbitre siffle et le jeu s'arrête immédiatement .
- . Tous les joueurs s'immobilisent .
- . Le joueur fautif (donc le porteur de balle) recule de 5 pas vers son camp.
- . Au second coup de sifflet, le jeu reprend comme dans les sanctions précédentes.
- . Avertissement ou exclusion du joueur fautif...

4 - SORTIE DEBALLE :

- . L'arbitre siffle et le jeu s'arrête.
- . Tous les joueurs s'immobilisent immédiatement.
- . L'équipe responsable de la balle au moment de la sortie (par exemple A) va rapidement récupérer la balle à l'extérieur du terrain.
- . Un joueur quelconque de A (A-5) se place à l'endroit de la sortie et un de ses partenaires (A-10) vient en face de lui (à 5m dans le terrain).

Au second coup de sifflet, A-5 lance la balle à A-10, le fuyard repart et le jeu reprend.

VARIANTES

Le jeu du KUPE est en quelque sorte la forme très élaborée de divers autres jeux traditionnels tels que :

- . AYA
- . NJOOL DAAJ ou NJOOL FUTI ou SASOOLA SOO (DIOLA)
- . RIMBAX DAAJ
- . NDOOF
- FASU
- . ou même BABEHL Mauritanien

qui ont avec lui de nombreux points similaires. Il s'agit à chaque fois d'atteindre un autre joueur avec une balle mais le jeu est parfois individuel (chacun pour soi) et sans orientation des déplacements (pas de base à rejoindre).

III EXPLOITATION : (PEDAGOGIQUE) :

1-INTERET PÉDAGOGIQUE :

Ce jeu de passes à la main développe particulièrement.

- . Force et puissance
- . Adresse dans les lancers et les réceptions
- . Equilibre et coordination
- . Coup d'oeil et vision périphérique
- . Réflexes rapides et esprit de décision (tirer ou passer)
- . Soutien permanent (esprit d'équipe)
- . Occupation rationnelle du terrain C'est également un jeu de poursuite qui développe :
- Vitesse et résistance
- . Crochets et feintes
- . Accélération et esquives
- . Sens de l'opportunité
- . Etc...

2-ADAPTATION PÉDAGOGIQUE :

Nos deux propositions de règlement en sont des exemples. Elles visent à moderniser un jeu traditionnel aux règles très succinctes (dans sa version originale).

REMARQUES DIVERSES

. Si le terrain d'évolution est un terrain de Foot-ball (avec des buts) on pourra essayer d'appliquer cette variante:

Quand les fuyards franchissent leur ligne de but en passant trop souvent à leurs extrémités (c'est à dire le long des lignes de touche) on ramènera le jeu dans l'axe central du terrain en **proposant**:

- Deux points pour tout franchissement de la ligne de but entre les poteaux.

- 1 point seulement quand le fuyard passe à l'extérieur.

Ainsi, le fuyard essaiera, en fonction de son placement par rapport à la balle, de passer au centre plutôt que sur les ailes. Il devra calculer les risques.

Le KUPE permet la mise en place d'une combinaison originale qu'on ne retrouvera pas dans les autres jeux collectifs : il s'agit de la notion piège.

En effet, lorsque le fuyard s'aperçoit qu'il est «coincé», et que donc il ne pourra pas rejoindre sa base, il peut décider de se laisser atteindre.

Il tend ainsi un piège à l'adversaire puisque ses partenaires se sont déjà (à son signal ou de leur propre initiative) réorganisés sur le terrain de façon à attendre et contrer le nouveau fuyard adverse.

Il faut bien faire comprendre aux débutants que le fait d'être touché n'arrête pas le jeu. Ce n'est qu'un signal de déclenchement de la course d'un «Fuyard».

Ce n'est pas grave en soi car si l'équipe est bien organisée, le fuyard bien soutenu, on a toujours une chance de contrer l'adversaire et donc de reprendre l'initiative et marquer le point malgré tout.

C O N C L U S I O N

Ces deux variantes du règlement du KUPÉ ne vous sont proposées qu'à titre expérimental.

En les appliquant dans le cadre de vos cours d'EPS, rencontres inter-classes ou même inter-établissements vous pourrez nous faire part de toutes les remarques et observations que vous jugerez utiles.

En proposant même des modifications que vous aurez expérimentées vous contribuerez ainsi à la mise au point d'une codification définitive.

Ce nouveau règlement sera tiré de l'une ou l'autre de nos propositions, il pourra même être un mélange « panaché » des deux ou encore intégrer de nouveaux renseignements que vous nous ferez parvenir.

Nous sommes conscients que l'élaboration d'un tel règlement ne peut pas se faire « d'un seul jet » mais nous sommes persuadés qu'avec votre concours il sera rapidement au point.

Le KUPÉ possède en lui d'énormes potentialités technico-tactiques qui méritent qu'on essaie d'en faire un véritable sport national, aussi nous vous remercions d'avance pour votre participation.

K U P E

ANNEXE AU REGLEMENT

A l'issue du séminaire organisé les 17 et 18 Mai 1985 à l'INDR de Thiès, et destiné aux conseillers pédagogiques régionaux d'EPS, aux coordonateurs des lycées et des groupements de CEMG ainsi qu'aux professeurs d'EPS enseignant dans les écoles normales régionales, quelques points du règlement précédent ont été légèrement modifiés et c'est en fonction de ces derniers que les expérimentations seront effectuées.

- * Nombre de joueurs : 2 équipes de 13 sur le champ de jeu. Chaque équipe dispose de 5 remplaçants.
 - * Aire de jeu : Terrain de FB ou espace dégagé de 100 m sur 50 m.
 - * Les points d'engagements sont placés à 11 m et 8 m du camp adverse.
 - * Cibles : Utiliser les 2 buts de FB quand on en dispose, sinon mettre en place deux petites buttes de sable, ou 2 tas de vêtements etc... représentant les NAANU KAAAY.
 - * Arbitrage : 1 arbitre central aidé de deux juges de touche.
 - * Un joueur recevant la balle peut-il poursuivre ou non le fuyard ? Pour cette année, les 2 formules seront expérimentées : toutefois en cas de non poursuite, il faudra prévoir une sanction pour le "MARCHER"... (plus de 3 ou 5 pas ~~par exemple~~ avec la balle en main).
 - * Sortie de balle : Si la balle sort du terrain, le jeu ne ~~s'arrête pas~~ : l'équipe responsable du contrôle de la balle va la récupérer à l'extérieur et la remet en jeu par une longue passe à un joueur situé à l'intérieur : le fuyard a continué à courir et le jeu se poursuit normalement.
- N.B : S'efforcer de jouer avec une balle de tennis même si elle paraît aux joueurs un peu petite au début.

* Sortie du fuyard :

- Par les lignes latérales (lignes de touche) :

L'arbitre arrête le jeu, le fuyard se place sur la ligne de touche à l'endroit de sa sortie, un adversaire se place à 8 m (également sur la ligne de touche) du côté opposé au sens de déplacement du fuyard.

Ayant récupéré la balle, le fuyard procède alors à un engagement "classique" avant de reprendre sa course.

- Par une ligne de fond :

Idem : l'arbitre arrête le jeu. Le fuyard va se placer sur le point de corner (du côté de sa sortie), un adversaire à 8 m sur la ligne de touche et le jeu reprend par un nouvel engagement comme précédemment.

N.B. : Dans les 2 cas, tous les autres joueurs peuvent se déplacer (et se placer) où ils le veulent.

* Pied : Tout joueur de l'équipe en possession de la balle peut utiliser son pied pour la bloquer quand'elle roule au sol.

* Pour éviter que le fuyard ne soit attendu au Naanu kaay par ses adversaires qui y auraient fait parvenir rapidement la balle, une zone semi-circulaire de 8 m de rayon sera tracée à partir du Naanu kaye (zone interdite de genre hand ball).

Aucun défenseur ne pourra attendre balle en main le fuyard dans cette zone par contre les défenseurs pourront y rentrer ou la traverser sans la balle.

INDEX ALPHABÉTIQUE DES JEUX

No	NOM	VARIANTES	CLASSIFICATION	Page
1	BAAY XAAL		Affrontement 1 / +	31
2	BUKILOR	EFALOR EMINKOR EGILOR	Adresse	93
3	BUTEJ		Affrontement 1/1	25
4	DOOR DAGE	NIAÁKA JAAL NGUKA PAKHTA	Poursuite 1/ +	63
5	FIO TAPE		Acrobatie	85
6	FUKU		Adresse	97
7	GARSETAMBOLILAAY	NOKK GARGE GARGATOMBE SOUKOULINKOU- LE	Affrontement 1 / 1	27
8	GARTOMBE	XALEN SUT	Affrontement + / +	41
9	GUMBA TOON NA MA	BANG FANI FAYO	Poursuite + / +	73
10	JAL BI JALAAAN	NJUBE SUDO SUDONDI SUUTI MBERAY TUKKONOMIN	Poursuite 1 / +	66
11	KAMB GEEJ	KAMB DAY BERENGEL	Adresse	99
12	KASSOFOR	AL NGA NIO MOTTA	Poursuite 1/1	53

No	NOM	VARIANTES	CLASSIFICATION	PAGE
13	KUPE	AYA NHOOOL FUTU RIMBAX DAAJ SASOOLA SOO NDOOF FASU BABEHL		117
14	LANGAA BURI	RUUR NDOMBA XOL	Poursuite 1/ +	97
15	LAMBI GOLO	FO UM GOLO	Affrontement 1/ +	97
16	MBOOJEEN		Poursuite 1/1	55
17	NGET	METHIÉ FAYO MALA	Adresse	103
18	NJOOS		Poursuite 1/1	57
19	SAMORI	CAUCAU AULIAAKO	Poursuite +/ +	75
20	SANSANDING BALOMBA		Affrontement +/ +	45
21	TAKK BET	DOORENTE MBUMBALLA HUUMELE SIFRATI TEMMIR DJOUK KEUR BOUKI	Découverte	113
22	TANG TANGUINO	SAXAARU JERE JEL NKUT	Acrobatie	87

No	NOM	VARIANTES	CLASSIFICATION	Page
23	TARONKOSSO		Acrobatie (course)	107
24	THIONGOLOGOLOGUÉ	MAIL BUNJOK ENGOR COURA TOWD TAGUE TOBE	Adresse (Hokey)	89
25	WERI MBAAM	DJOUKÉ YARÉ	Poursuite+ +/ +	77
26	XÁLAA MA NDIR BAJJO	ALIDOFA NAQAGULA	Affrontement 1/+	35
27	YAA KABATI – KABATI YAA	KEVETI	Découverte	115
28	ZEIBAKA	NGUERIN NCHIRI-RIW HIGSEY SEYWA BASSURU-DOMO WATUM TOX TAM LANGAL	Affrontement 1/+	37

La Direction du CNEPS remercie la commission de l'établissement chargée de l'élaboration de cette brochure.

Cette commission est composée de :

** Mesdames :*

- | | |
|-------------------------------|-----------------------|
| <i>- Henriette DIOR DIOUF</i> | <i>Professeur EPS</i> |
| <i>- Simone SARAMON</i> | <i>” ”</i> |

** Messieurs:*

- | | |
|---------------------------------|---|
| <i>- Jacques LOUHAUR</i> | <i>- Professeur et coordonnateur du projet</i> |
| <i>- Ousmane SANÉ</i> | <i>” ”</i> |
| <i>- Guibril DIOP</i> | <i>” ”</i> |
| <i>- Joël BRIERE</i> | <i>” ”</i> |
| <i>- Birame CISSÉ THIAM</i> | <i>” ”</i> |
| <i>- Mamadou FALL</i> | <i>Conseiller d'Éducation populaire</i> |
| <i>- Ousmane NDIME</i> | <i>” ”</i> |
| <i>- Dib THIARÉ</i> | <i>Formateur au CNEPS</i> |
| <i>- Oumar Ngalla THIANDOUM</i> | <i>- Inspecteur adjoint de la Jeunesse et des Sports.</i> |

Le Directeur du C N E P S

Gabriel DIOUF.