

Fiche 1 : Jeux Traditionnels Mahorais



1: NDZIWI

Matériels :

- Toupie (graines) : « vwovwo » (noix d’Arec ou de Bétel) ou Mbiya ya mhonko
- Tige de cocotier ou de bois de 5/6 cm.
- Drap

Nombre de joueurs : 2 à 4

But du jeu :

- Faire tourner sa toupie sur le drap le plus longtemps possible.
- Mettre à l’arrêt la toupie de son camarade.
- Marquez en premier 5 points.

Déroulement :

L’adulte se charge de tendre le drap sur les jambes d’un élève afin de former une surface plane.

Les élèves munis de leur toupie, la font tourner sur le drap et essaye de mettre à l’arrêt la toupie de son ou ses camarades. La toupie qui reste debout gagne 1 point.

L’élève qui arrive à 5 points en premier a gagné.



2 : KABOI ZA CHIKélé

Matériels :

- Noix de coco
- Corde
- 2 petits morceaux de bois
- Sifflet
- Plots, cerceaux...

Nombre de joueurs : 2 équipes (ou en individuel) sur parcours inventé

But du jeu :

- Etre la première équipe (ou chronométrer si on est seul pour battre son record) à terminer le parcours

Fabrication :

- 1- Prendre une noix de coco qu'il faut diviser par deux et nettoyer.
- 2- Faire deux trous dans chaque coco
- 3- Faire passer la corde dans ses trous et attacher à ces morceaux de bois pour bloquer la corde et sécuriser ainsi les échasses.

Déroulement du jeu :

1. Deux parcours avec plots sont disposés en parallèle. Les deux équipes se mettent en file indienne. Le premier de chaque équipe se met sur les noix de coco (les échasses) et au signal de l'enseignant commence le parcours. Quand l'aller-retour est fait, l'élève passe ses échasses avec son coéquipier qui part faire le parcours à son tour.
2. L'équipe qui a fait passer tous ses coéquipiers en premier gagne la course.
3. *Variante* : On peut mettre des pénalités, si tu tombes des échasses, tu recommences au départ du parcours...

Tu peux jouer seul et te fabriquer un parcours pour essayer de battre ton record de vitesse.

3 .GOUÉ YA OIROUKA (ALLO SALADO)



Matériels :

- Corde à sauter (au moins 3 m.) *mais possibilités d'attacher ensemble 3 kichalis roulés, pour fabriquer une corde.*

Nombre de joueurs : trois personnes minimum (une qui saute et deux qui tournent la corde)

But du jeu :

- Réussir à sauter sans toucher la corde

Déroulement du jeu :

2 personnes tiennent chacun le bout de la corde. Les autres attendent leur tour en file indienne parallèlement à la corde.

Les deux premiers tournent la corde et ceux qui attendent entrent dans le jeu en sautant tout en évitant de freiner la corde.

Il faut répéter une chanson tant qu'il y a des enfants qui sautent et qui n'ont pas freiné la corde en la touchant. (*Ou chanson de la salade traditionnellement chanter dans ce jeu*)