

TŪ'ARO MĀ'OHI

JEUX

TRADITIONNELS PATRIMONIAUX POLYNÉSIENS

Le sport scolaire de l'école publique



SOMMAIRE

- 01-HUTIRA'A TAURA – (*Tir à la corde – RT/FR-p3*)
- 02-OU'A PÛTĒ – (*Saut en sac - RT/FR-p5*)
- 03-PATIA FA – (*Lancer de javelot - RT/FR-p7*)
- 04-PERE PÛTŌ – (*La brouette – RT-p12*)
- 05-RORE – (*Échasses – RT-p13*)
- 06-TĀORA'A PĪTĀTOA (*Jeux de lancer d'opercules – RT-p14*)
- 07-TE RĒRĒ – (*Jeu de bâtons - RT/FR-p15*)
- 08-TE TĪA'A 'APU HA'ARI – (*Jeux des sabots en noix de coco – RT/FR-p18*)
- 09-TĀORA PŌRŌ – (*Jeux de boules – FR-p21*)
- 10-TĀORA PUNU – (*Jeu du massacre – FR-p22*)
- 11-TE 'OHI 'OFA'I – (*Osselets - RT/FR-p23*)
- 12-TIMAU RĀ'AU – (*Course du porteur de fruits – FR-p26*)
- 13-VA'A TAU'ATI (*Pirogue en ni'au – FR-p27*)

RT : Reo Tahiti

FR : Français

01-HUTIRA'A TAURA

'OHIPARA'A	
N° 1	I'OA O TE Tū'aro : te pere huti (<i>ha'a tū'aro tau 'āpī</i>)
TE FA'ANAHORA'A	
<i>E ora te ta'ato'ara'a o te pupu i teie fa'anahora'a.</i>	
TE MEA E TĪA'IHIA RA	
<i>Ua manuia te pupu tamari'i mai te peu :</i>	
<ul style="list-style-type: none"> - 'ua huti te pupu tamari'i i te tahi pae ia au i te rēni 'ōti'a 	
MĀTERIA 'O TEI HINA'AROHIA	
<ul style="list-style-type: none"> - 2 tāpa'o no te 'ōmuara'a, 'e 2 ato'a no te tapaera'a. 	
TERERA'A O TE TŪ'ARO (20 minuti)	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Te tū'aro e te parau nō te hiro'a mā'ohi</i> - <i>Fa'a'ohipara'a mātamua</i> - <i>Tau'ara'a para'u / ha'amaitaira'a</i> - <i>Pu'ohura'a</i> 	
FA'ĀUERA'A	
<ul style="list-style-type: none"> - « 'A TĀPE'A HATUA IA 'OUTOU PA'ATO'A, IA INEINE, 'A HUTI I TE TAHI PUPU I TE TAHI PAE IA AU I TE RĒNI 'ŌTI'A. » <p>FA'ANAHORA'A:</p>	

01-HUTIRA'A TAURA

Nombre d'équipes : 2

Matériel : **une corde** (préciser diamètre et longueur, pas de nylon ! ça brûle !) au centre de laquelle est attachée **un foulard**.

Deux repères (deux lattes en bois, cordelettes ou autres) placés au sol à environ un mètre (ou deux) d'intervalle l'un de l'autre.

Déroulement :

La corde est séparée en deux par le foulard, délimitant ainsi deux zones.

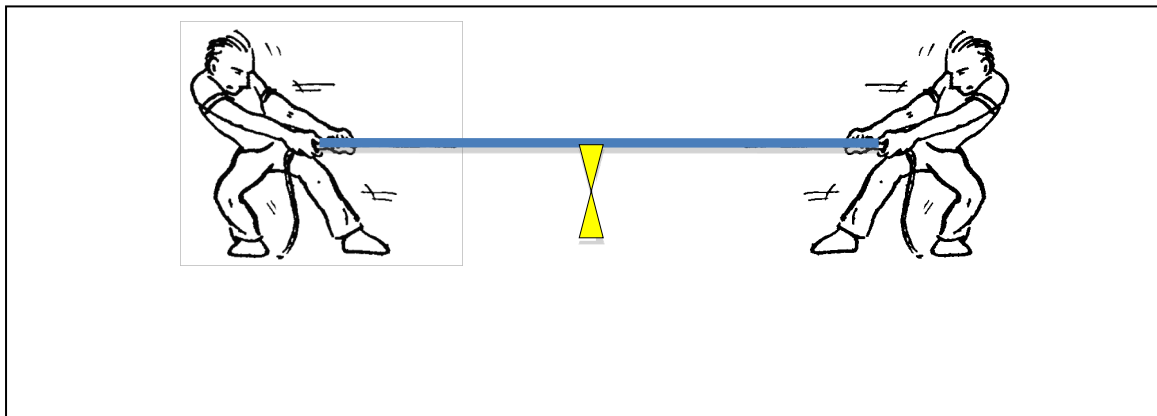
Chaque zone est la propriété d'une équipe.

Au signal du meneur de jeu, chaque équipe défend son territoire en tirant sur la corde, tentant d'amener le foulard au-dessus de son repère.

A chaque fois que la corde passe au-dessus du repère, cela rapporte un point à l'équipe.

But du jeu : amener le foulard au-dessus de son repère pour marquer un point

*Il est évident que l'animateur mène l'activité de façon ludique.
Les enfants doivent « s'éclater ».*



02-OU'A PŪTĒ

'OHIPARA'A	
N° 9	I'OA O TE Tūā'aro: te 'Ōu'a pūtē' (ha'a tū'aro tau 'āpi)
TE FA'ANAHORA'A	
<i>E ora te ta'ato'ara'a o te pupu i teie fa'anahora'a.</i>	
TE MEA E TĪA'IHIA RA	
<i>Ua manuia te hō'ē tamari'i mai te peu:</i>	
<ul style="list-style-type: none"> - 'ua 'ōu'a pūtē tae roa atu i te hōpe'a ia au i te hō'ē taime i fa'ata'a hia. 	
MĀTERIA 'O TEI HINA'AROHIA	
<ul style="list-style-type: none"> - 2 tāpa'o no te 'ōmuara'a, 'e 2 ato'a no te tapaera'a. 	
TERERA'A O TE TŪ'ARO (15 minuti)	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Te tū'aro e te parau nō te hiro'a mā'ohi</i> - <i>Fa'a'ohipara'a mātamua</i> - <i>Tau'ara'a para'u / ha'amaitaira'a</i> - <i>Pu'ohura'a</i> 	
FA'ĀUERA'A	
<ul style="list-style-type: none"> - « 'A 'ōu'a pūtē tae roa atu i te hōpe'a. » 	
FA'ANAHORA'A:	
IA 'ŌU'A PŪTĒ 'E IA TAE 'OI'OI I TE VĀHI TĀPAERA'A.	
Tāpa'o fa'arevara'a	Tāpa'o tāpaera'a
X.	O.....O
TAMARI'I	

02-OU'A PÛTÈ

Nombre d'équipes : 2 minimum.

Matériel : par équipe : un sac en toile de jute, deux plots.

Déroulement :

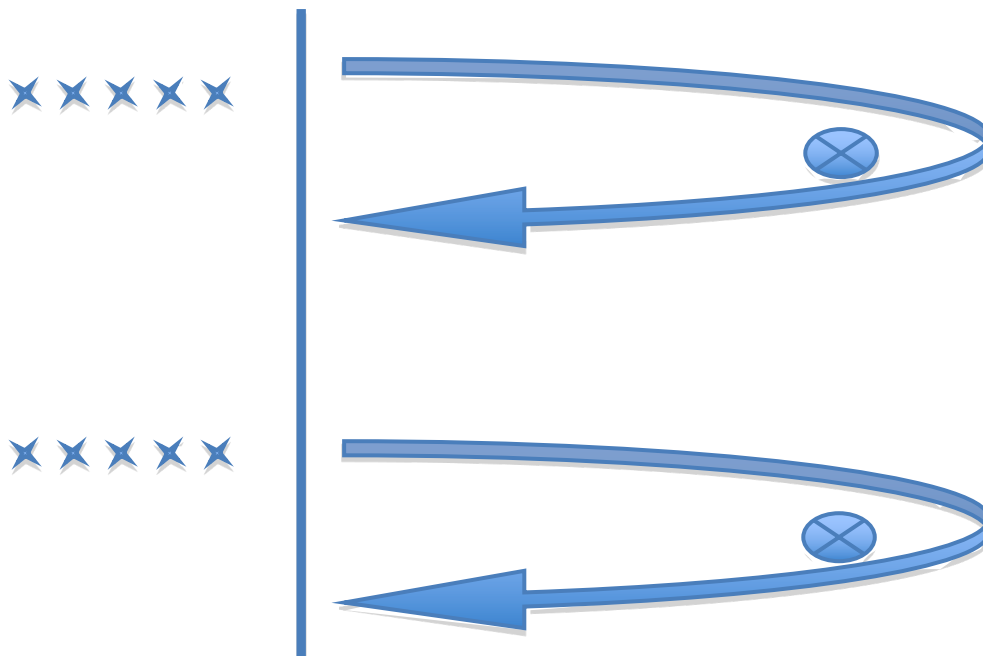
Chaque équipe est située sur la ligne de départ.

Le 1^{er} coureur est dans son sac. Au signal du meneur de jeu, il effectue le parcours, transmet le relais (le sac) à son co-équipier suivant qui effectue à son tour le parcours.

Et ainsi de suite jusqu'au dernier coureur.

But du jeu : le dernier coureur franchit le premier la ligne d'arrivée.

*Il est évident que l'animateur mène l'activité de façon ludique.
Les enfants doivent « s'éclater ».*



03-PATIA FĀ

'OHIPARA'A	
N° 8	I'OA O TE Tū'aro: te patia fā
TE FA'ANAHORA'A	
E ora te tā'ato'ara'a o te pupu i teie fa'anahora'a.	
TE MEA E TĪA'IHIA RA	
Ua manuia te hō'ē tamari'i mai te peu:	
- 'ua taoro pāpū i te patia i ni'a i te ha'ari ia au i te faito atea i fa'ata'a hia.	
MĀTERIA 'O TEI HINA'AROHIA	
- Te tahi patia 'e te tahi ha'ari tei fa'atautau hia ia au i te faito teitei i fa'ata'a hia.	
TERERA'A O TE TŪ'ARO (15 minuti)	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Te tū'aro e te parau nō te hiro'a mā'ohi</i> - <i>Fa'a'ohipara'a mātamua</i> - <i>Tau'ara'a para'u / ha'amaitaira'a</i> - <i>Pu'ohura'a</i> 	
FA'ĀUERA'A	
- « 'A taoro pāpū i te patia i ni'a i te ha'ari. »	
FA'ANAHORA'A:	
IA TAORO PŪAI IA AU TE FA'AUERA'A.	
X TAMARI'I	O Patia fā

03-PATIA FĀ

Le « patia fā » est aujourd'hui un sport traditionnel consistant à piquer avec un javelot, une cible (coco sec) placée sur un mât. Il est surtout pratiqué lors des festivités du Heiva, par équipes ou en individuel.

Historique du « patia fā » :

Le Patia Fā est originaire des Tuamotu, plus précisément de l'île de « Ana », et daterait de 1883. On raconte également que (à l'époque du roi Pomare) ce fut une arme de guerre destinée à des fins d'anthropophagies, celui qui réussissait à décocher la tête du prisonnier pouvait profiter de la meilleure partie du corps. Le roi Pomare interdit cette pratique en même temps que le cannibalisme et au fil du temps cet arme de guerre s'est transformée en un jeu traditionnel, avec comme cible non plus une tête mais une noix de coco.

1) Présentation du « patia fā »:

Les matériaux utilisés :

Le « patia »

L'objet se compose d'un manche qui peut être fait soit en « Purau », en « Acacia », ou en « Kahaia », et d'une pointe faite en fer-tord, clou, ... maintenue par du caoutchouc, de la tôle pilée ou des boîtes de conserves comme cône métallique.

Le mât

Il est constitué d'un poteau (bois ou fer), dont l'extrémité est une pointe où est fixé un coco sec. Dans les compétitions officielles, la hauteur du mât est variable (entre 8 à 11 mètres).

Les techniques de lancer :

La technique du lancer est différente de celle du javelot.

Il existe trois techniques de lancer :

- 1) le « amo » : les bras en levier (balançoire des deux bras)
- 2) le « toro » : basculement du torse ; le propulseur est le geste brusque du coude.
- 3) le « taora » : le lancer à bras cassé (élan avec épaule)

Comment lancer ?

- Une main « porteuse » oriente le « patia ».

Quelle position avoir ?



2) Quelques consignes de sécurité :

- _ Tenir son « patia », la pointe en bas.
- _ Ramasser le pointe en dévissant la pointe et non en la tirant.
- _ Attendre que tous les javelots soient lancés avant de les récupérer.
- _ Au retour, se déplacer avec le javelot le long du corps, la pointe vers le bas.

Attention ! :

- _ Organiser le départ pour le lancer et la récupération des « patia ».

3) Les ateliers réalisés :

Les différents ateliers effectués par les normaliens en ce lundi 14 juin 2004.

A- Le banc de sable



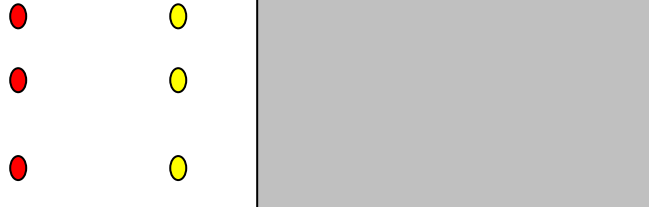
Objectif : Travail de la technique du lancer.

But : Planter son « patia » dans un banc de sable.

Dispositif :

Un banc de sable ou une cible aménagée.
Des plots délimitant la ligne de lancer, placée à sept mètres environ du banc de sable.

Pour une question de sécurité les non-lanceurs resteront derrière une ligne de sécurité située avant la zone de lancer, délimitée aussi par des plots.



Barème du jeu :

1 point pour avoir planté son « patia » dans le banc de sable.

Remarques :

Pour éviter la confusion dans la comptabilisation des points :

- _faire lancer les « patia » d'une équipe
- _comptabiliser les points
- _faire lancer le « patia » de la deuxième équipe.

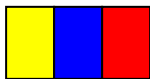
Veiller à ce que les non-lanceurs restent dans la zone de sécurité, et que toutes les personnes qui vont récupérer leur « patia » reviennent dans la zone de sécurité, avant d'autoriser le lancement des « patia ».

B- L'atelier de la rivière

Objectif : Travailler la force du lancer.

But : Lancer le plus loin possible son « patia ».

Dispositif :



Trois zones délimitées par des plots de couleur, allant du plus près au plus loin. .

- Des plots délimitant de ligne de lancer.
- Des plots délimitant la ligne de sécurité.

C- L'atelier du «lobe » :

Objectif : Gérer sa force et le tir de précision.

But : Lancer son « patia » par-dessus un obstacle proche (but de football).

Dispositif :

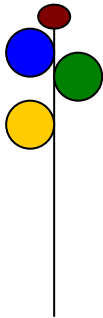
D- L'atelier « Aito pro » :

Objectif : Travail de précision et du lancer en hauteur.

But : Planter le « patia » dans le coco ou le faire passer dans un cerceau.

Dispositif :

- Un mât
- Des cerceaux
- Un coco



Barème du jeu :

- _ 10 points pour avoir planté le « patia » dans le coco.
- _ 4 points pour avoir traversé le cerceau bleu.
- _ 3 points pour avoir traversé le cerceau vert.
- _ 2 points pour avoir traversé le cerceau jaune.
- _ 1 point pour avoir planté le « patia » dans le mât (varier les points suivant le placement du « patia » sur le mât).

Autres remarques sur l'activité :


- Il s'agit d'une activité adaptable en milieu scolaire, au cycle 3 et au cycle 2, chose que l'on pensait réserver à des activités de festivités uniquement (les javelots seront cependant différents et moins dangereux).
- Nécessite un matériel spécifique (fabriquer soi même).
- Nécessite une mobilisation de schèmes spécifiques d'habileté et de motricité chez l'enfant.
- Il faut mettre un point d'honneur sur la sécurité (bien évidemment comme dans tous APS).

04-PERE PŪTŌ

'OHIPARA'A	
N° 4	I'OA O TE Tū'aro : te pere pūtō (ha'a tū'aro tau 'āpī)
TE FA'ANAHORA'A	
E ora te ta'ato'ara'a o te pupu i teie fa'anahora'a.	
TE MEA E TĪA'IHIA RA	
Ua manuia te hō'ē tamari'i mai te peu :	
<ul style="list-style-type: none"> - 'ua pūtō tae roa atu i te hōpe'a ma te haere vitiviti ia au i te hō'ē taime i fa'ata'a hia. 	
MĀTERIA 'O TEI HINA'AROHIA	
<ul style="list-style-type: none"> - 2 tāpa'o no te 'ōmuara'a, 'e 2 ato'a no te tāpaera'a. 	
TERERA'A O TE TŪ'ARO (15 minuti)	
<ul style="list-style-type: none"> - Te tū'aro e te parau nō te hiro'a mā'ohi - Fa'a'ohipara'a mātamua - Tau'ara'a para'u / ha'amaitaira'a - Pu'ohura'a 	
FA'ĀUERA'A	
<ul style="list-style-type: none"> - « 'A amo i na 'avae to'o piti ma te haere vitiviti tae roa atu i te hōpe'a, ia au i te hō'ē taime tī'a (na te 'orometua e fa'ata'a i te minuti) 	
FA'ANAHORA'A :	
IA FA'ATŪ'ATI TE TU'URA'A 'AVAE 'E TE TU'URA'A RIMA. (e ti'a ato'a i te tu'u i te tahi mono i roto i teie huru ha'atu'aro).	
O.....X+Y.....X+H.....X+F.....O	
tāpa'o tamari'i 1+2	tamari'i 1+ 3 tamari'i 1+ 4 tāpa'o

'OHIPARA'A	
N° 6	I'OA O TE Tū'aro : te rora
TE FA'ANAHORA'A	
<i>E ora te ta'ato'ara'a o te pupu i teie fa'anahora'a.</i>	
TE MEA E TĪA'IHIA RA	
<i>Ua manuia te hō'ē tamari'i mai te peu :</i>	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>'ua haere pāpū ma te topa 'ore tae roa atu i te hōpe'a.</i> 	
MĀTERIA 'O TEI HINA'AROHIA	
<p><i>No te hāmani i te rora :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 'ama'a purau 10-15 cm te fāito rarahi e, e 1.5 - 2 m te roa aore ra e ho'o mai e 2 ra'au (2x2) e 4 'avae te roa ✓ 2 'ama'a tūvava 'aore ra 'āito ia au i te mau hoho'a i muri nei : T - Y <p><i>Uaua pere'o'o, aore ra pere'o'o ta'ata'ahi</i></p>	
TERERA'A O TE TŪ'ARO (15 minuti)	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Te tū'aro e te parau nō te hiro'a mā'ohi</i> - <i>Fa'a'ohipara'a mātamua</i> - <i>Tau'ara'a para'u / ha'amaitaira'a</i> - <i>Pu'ohura'a</i> 	
FA'ĀUERA'A	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>« 'A haere pāpū ma te vitiviti tae roa atu i te hōpe'a ».</i> <p>FA'ANAHORA'A : <i>IA MAU MAITE TE MAU TAMARI'I I NI'A I TE RORA, IA HAERE PĀPŪ MA TE VITIVITI TAE ROA ATU I TE HŌPE'A. (e ti'a ato'a i te fa'a'ohipa i te tahi mono)</i></p>	

06-TAORORA'A PĪTĀTOA

'OHIPARA'A	
N° 5	I'OA O TE Tū'aro : taorora'a pītātoa
TE FA'ANAHORA'A	
<i>E ora te ta'ato'ara'a o te pupu i teie fa'anahora'a.</i>	
TE MEA E TĪA'IHIA RA	
<i>Ua manuia te hō'ē tamari'i mai te peu :</i>	
<ul style="list-style-type: none"> - 'ua taoro i roto i te pa'a honu faito na'ina'i roa a'e ia au i te hō'ē faito roa. 	
MĀTERIA 'O TEI HINA'AROHIA	
<ul style="list-style-type: none"> - 20 pītātoa 'e e pae tāpa'o menemene. 	
TERERA'A O TE TŪ'ARO (15 minuti)	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Te tū'aro e te parau nō te hiro'a mā'ohi</i> - <i>Fa'a'ohipara'a mātamua</i> - <i>Tau'ara'a para'u / ha'amaitaira'a</i> - <i>Pu'ohura'a</i> 	
FA'ĀUERA'A	
<i>E taora ia au i teie hi'ora'a, fa'a'ohipara'a ia taora i te pītātoa.</i>	
<ul style="list-style-type: none"> - 'A taora i roto i te pa'a honu faito na'ina'i roa a'e » 	
FA'ANAHORA'A : IA TAORA I ROTO I TE PA'A HONU FAITO NA'INA'I.	
X..... tamari'i	

07-TE RĒRĒ (1)

'OHIPARA'A	
N° 2	I'OA O TE Tū'aro : te rēre
TE FA'ANAHORA'A	
<i>E ora te ta'ato'ara'a o te pupu i teie fa'anahora'a.</i>	
TE MEA E TĪA'IHIA RA	
<i>Ua manuia te hō'ē tamari'i mai te peu :</i>	
<i>'ua 'ōu'a/ te'i i mua i muri / i te pae 'atau- 'au / mā te huri aro ma te fa'atura i te ta'i o te rā'au.</i>	
MĀTERIA 'O TEI HINA'AROHIA	
- 20 rā'au 90 tenetimētera te roa.	
TERERA'A O TE TŪ'ARO (15 minuti)	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Te tū'aro e te parau nō te hiro'a mā'ohi</i> - <i>Fa'a'ohipara'a mātamua</i> - <i>Tau'ara'a para'u / ha'amaitaira'a</i> - <i>Pu'ohura'a</i> 	
FA'ĀUERA'A	
<i>E 'apiti na tamari'i no te ha'uti : hō' te ta'iri, na te tahi e 'ōu'a.</i>	
<i>Teie te ta'i : TI TATATA TI TA TI TA TI TATATA (2 taime) TITA TITA TITA (2 taime)</i>	
(taere te TA i te taime matamua)	
- <i>'a 'ōu'a i mua i muri / i te pae 'atau- 'au / mā te huri aro ma te fa'atura i te ta'i o te rā'au ('ōu'a piti 'avae - 'ōu'a hō'ē 'avae).</i>	

Te mau puta tauturu :

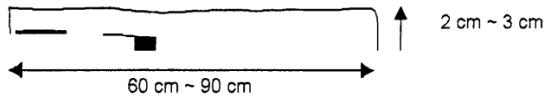
- “E te mau tamari'i... lexique pour l'éducation physique et sportive ... te tahi ta'o nō te ha'api'ira'a tū'aro”- CRDP
- DAP et Fiche d'accompagnement en EPS ;
- Apprendre le tahitien à l'école maternelle – ha'api'ira'a reo tahiti nō te tamahou – CRDP
- “Ancien Tahiti” Teuira HENRY p. 283 à 287

07-TE RĒRĒ (2)



Te fā : - 'Ōu'au'a ma tāpapa i te ta'u o te rā'au.

Te tauiha'a : - Hō'ē aore rā e piti rā'au.



Te ha'utira'a :

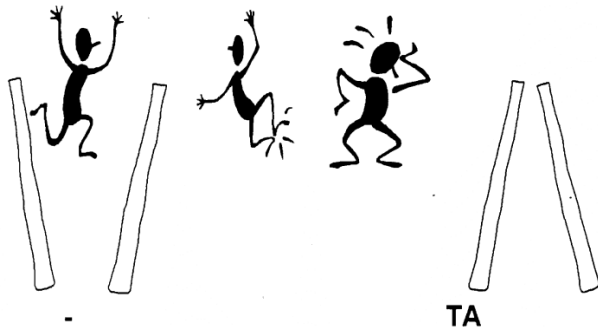
- E piti ta'ata nō te ha'uti.
- Hō'ē ta'ata nō te tā'iri'iri i te rā'au.
- Hō'ē ta'ata o te 'ōu'au'a ma tāpapa i te ta'u o te rā'au.

Te ta'u :

- TA _ TA _ TATATA
- TA : e tito te muara'a o te rā'au.
- _ : e ha'ama'a te rā'au.



Te ha'amatarā'a : - E tito te rā'au 'e ha'ama'a atu ai.



07-TE RÈRÈ



But : Sauter au-dessus des baguettes

Matériel : 1 ou 2 baguettes

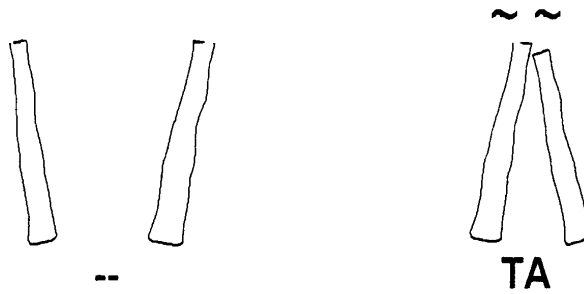
Le déroulement du jeu :

- Le RERE se joue avec 2 personnes.
- Le BATTEUR qui manipule les baguettes.
- Le SAUTER qui sautille au rythme des baguettes.

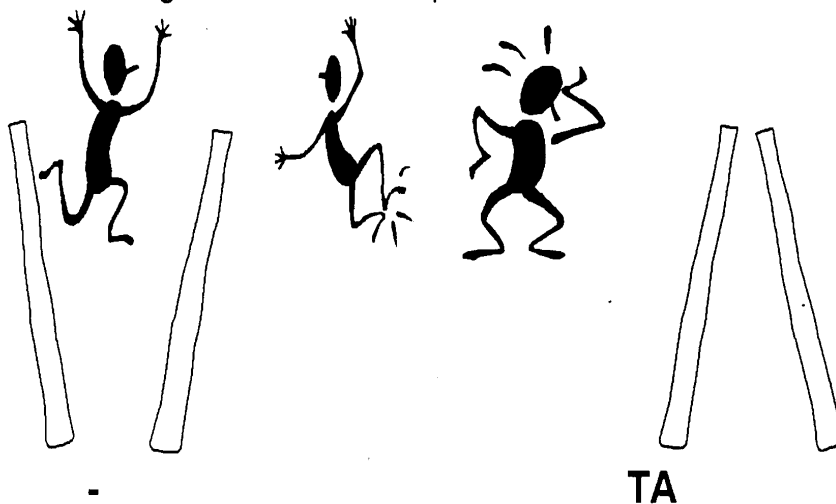
La cadence : TA – TA – TATATA

TA = les extrémités des baguettes se touchent

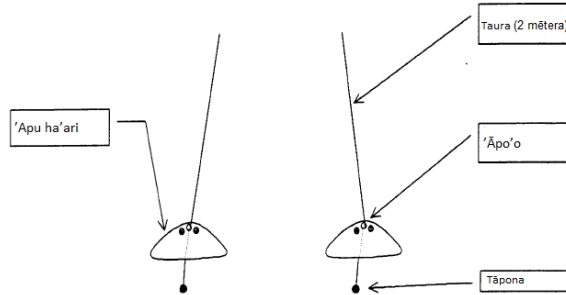
- = les baguettes s'écartent.



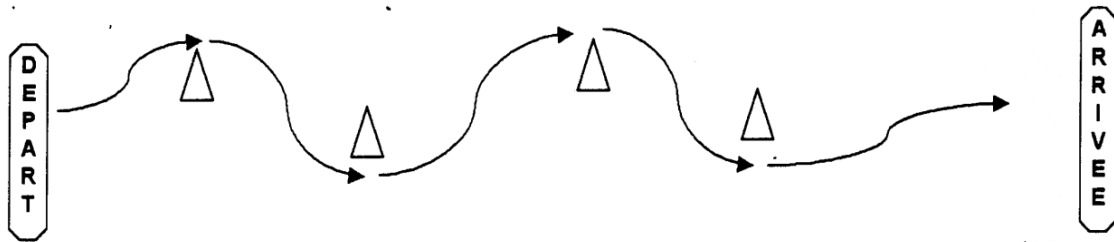
Départ: Les deux baguettes se touchent puis s'écartent.



08-TE TĪA'A 'APU HA'ARI



- Te fā :** - Ta'ahi e te 'apu ha'ari
- Te tauiha'a :** - Taura 2 mētera
- 2 'apu ha'ari
- Te uira'a :** - E mea nāhea e ta'ahi 'e te mau tīa'a 'apu ha'ari ?
- Te fa'aha'utira'a :** - 'Ia vai tīa noa i ni'a i te tīa'a 'apu ha'ari i ni'a i te hō'ē 'e'a ha'uti.



- Te fāitora'a :** - 5 tāpa'o nā te pupu i fa'ahope i te 'e'a ha'uti.

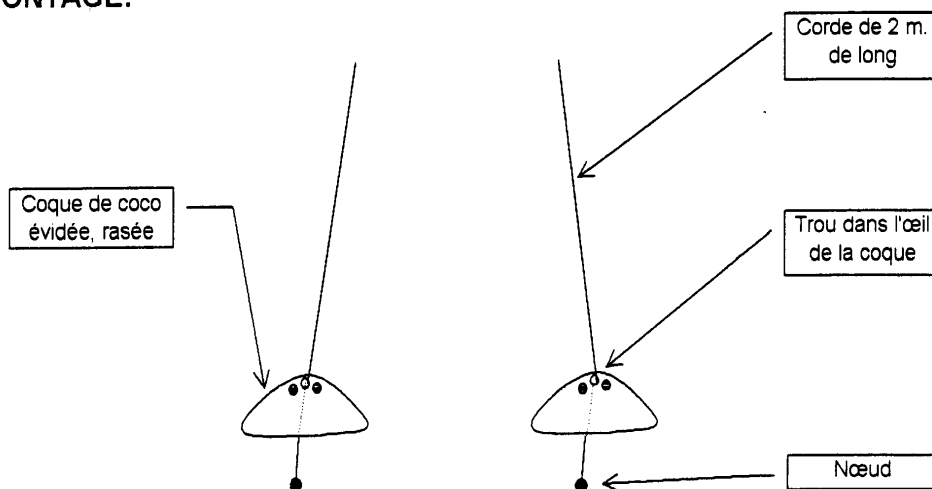
08-TE TĪA'A 'APU HA'ARI

BUT: Marcher avec des sabots de coco

MATERIEL:

- Corde de 2 m. pour chaque sabot
- 1 paire de cocos décortiqués et évidés
- 4 plots

MONTAGE:



Variante: Une même corde de 3,5 m. voire 4 m. peut relier les deux coques.

But du jeu :
passer d'un niveau à l'autre,

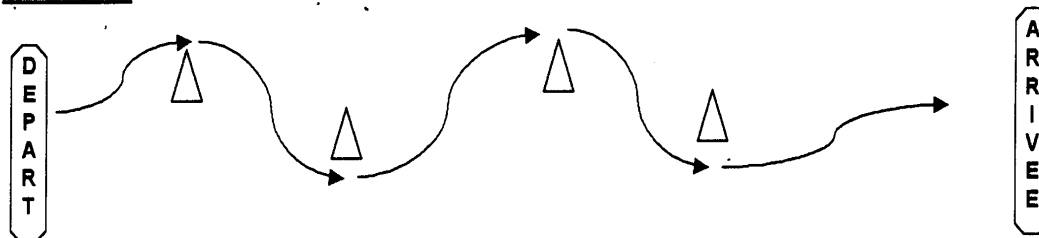
PROBLEMATIQUE?

Comment marcher avec ses sabots de coco?

MISE EN JEU:

Suivre un parcours (en slalom) en se maintenant debout sur les sabots

Exemple:



EVALUATION:

5 points si toute l'équipe a fait le parcours complet.

09-TĀORA PŌRŌ

But du jeu : lancer la boule de pétanque dans la cible pour marquer 1 ou 2 points.

Nombre d'équipes : 2 MINIMUM.

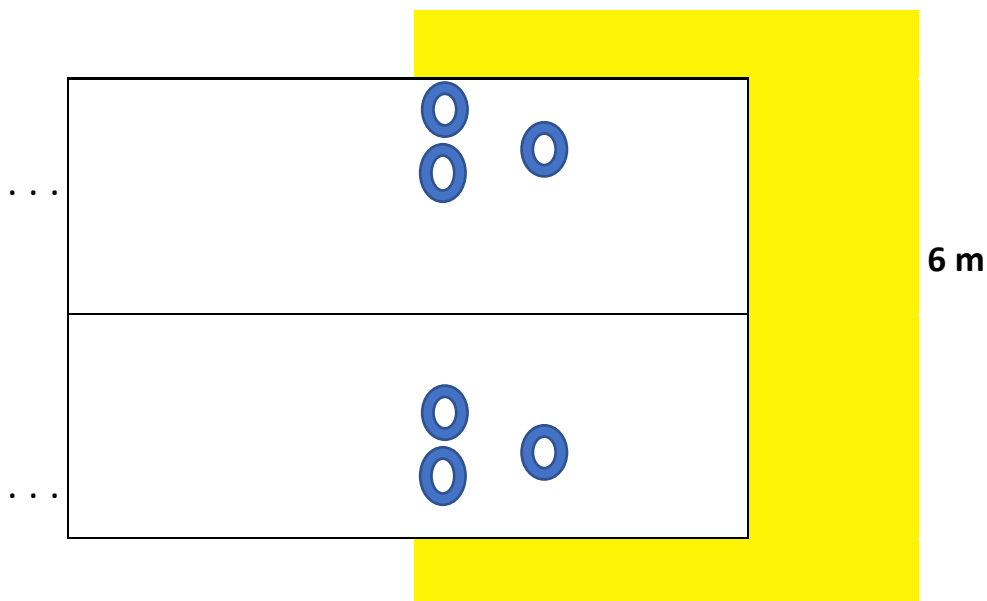
Matériel : 6 boules de pétanque ; 6 cerceaux ou pneus ; 5 planches de bois (2x4x3) ; 3 plots ; 36 m de rubalise

Déroulement :

Chaque enfant lance 3 boules. On comptabilise les points de l'équipe en additionnant les points obtenus par chacun. L'équipe qui a le plus de points a gagné.

*Il est évident que l'animateur mène l'activité de façon ludique.
Les enfants doivent « s'éclater ».*

8 m



10-TĀORA PUNU

But du jeu : renverser les bouteilles.

Nombre d'équipes : 2 minimum.

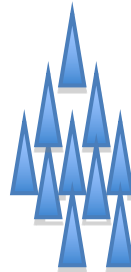
Matériel : 20 bouteilles de 50 cl ; 16 hotu

Déroulement :

Chaque équipe est située derrière la ligne.

Par vagues de 4, chaque enfant lance 3 « hotu ». On comptabilise les points de l'équipe en additionnant les points obtenus par chacun. L'équipe qui a le plus grand nombre de points a gagné.

*Il est évident que l'animateur mène l'activité de façon ludique.
Les enfants doivent « s'éclater ».*



11-TE 'OHI 'OFA'I



- Te fā :** - 'Ohi i te mau 'ōfa'i i raro ma te fa'atura i te tuha'a tāora.
- Te tauiha'a :** - E 6 'ōfa'i.
- Te ti'ara'a :** - E pārahi tifene te ta'ata ha'uti 'e te mau 'ōfa'i i roto hō'ē rima.
- Te ha'utira'a :** - E hue i te mau 'ōfa'i i raro.
 - Hō'ē ā rima nō te tāora 'e nō te 'ōhi i te 'ōfa'i
 - E tāora hō'ē 'ōfa'i i ni'a 'e e 'ohi i te 'ōfa'i (cf. tuha'a tāora) i raro hou a 'apo ai te 'ōfa'i i tāorahia.
 - E tu'u i te 'ōfa'i i haruhia i roto i te tahi rima.
 - Nā reira noa 'ia pau te mau 'ōfa'i.
- Tuha'a tāora 1 :**
 - Te 'ohira'a 'ōfa'i : 1 – 1 – 1 – 1 – 1
- Tuha'a tāora 2 :**
 - Te 'ohira'a 'ōfa'i : 2 – 2 – 1
- Tuha'a tāora 3 :**
 - Te 'ohira'a 'ōfa'i : 3 – 2
- Tuha'a tāora 4 :**
 - Te 'ohira'a 'ōfa'i : 4 – 1
- Tuha'a tāora 5 :**
 - Te 'ohira'a 'ōfa'i : 5

11-TE 'OHI 'OFA'I (1)

But du jeu : passer d'un niveau à l'autre, rapporter le plus de points à son équipe.

Matériel : par élève : **5 petits galets** dont un différents des autres (par la forme, la couleur, ...) - le « père » (ou 'aito, ...).

Déroulement :

Lancer ses galets sur le sol.

Niveau 1 :

- Saisir le « père », le lancer en l'air, prendre **un** galet au sol et rattraper de la même main le « père » - le joueur a ainsi deux galets dans sa main.
 - Saisir à nouveau le « père », le lancer en l'air, prendre **un autre** galet au sol et rattraper le père de la même main le « père » - le joueur a ainsi deux galets dans sa main.
 - Faire de même avec les deux galets qui sont restés au sol.
- ⇒ Le joueur qui réussit cela marque 1 point.

Niveau 2 :

- Saisir le « père », le lancer en l'air, prendre **deux** galets au sol et rattraper de la même main le « père » - le joueur a ainsi trois galets dans sa main.
 - Saisir à nouveau le « père », le lancer en l'air, prendre **deux autres** galets au sol et rattraper le père de la même main le « père » - le joueur a ainsi trois galets dans sa main.
- ⇒ Le joueur qui réussit cela marque 2 points.

Niveau 3 :

- Saisir le « père », le lancer en l'air, prendre **un (ou trois)** galets au sol et rattraper de la même main le « père » - le joueur a ainsi quatre galets dans sa main.
 - Saisir à nouveau le « père », le lancer en l'air, prendre **trois (ou un, selon ce qu'il a pris d'abord)** galets au sol et rattraper le père de la même main le « père » - le joueur a ainsi quatre galets dans sa main.
- ⇒ Le joueur qui réussit cela marque 3 points.

Niveau 4 :

- Saisir le « père », le lancer en l'air, prendre **les quatre** galets au sol et rattraper de la même main le « père » - le joueur a ainsi cinq galets dans sa main.
- ⇒ Le joueur qui réussit cela marque 4 points.

A chaque niveau, le joueur a droit à plusieurs essais.

Retour à zéro points si le « père » tombe au sol.

11-TE 'OHI 'OFA'I (2)

BUT: Ramasser les galets au sol en suivant chaque série.

MATERIEL: 6 galets

NOMBRE DE JOUEURS: 2 et plus

JEU: Les six galets sont lancés au sol par le joueur avant chaque série.

Position:

Le joueur, en position tailleur, est assis au sol avec tous ses galets dans une main.

Série de 1:

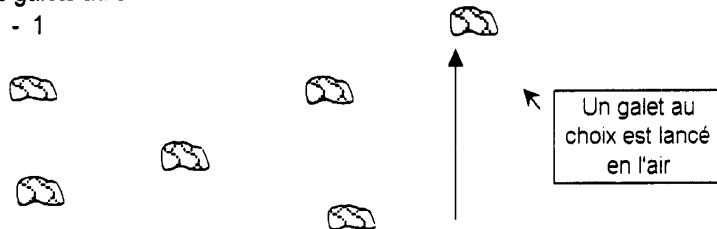
Le joueur lance les six galets au sol.

Il lance un galet en l'air et avant de l'attraper, ramasse un galet au sol avec la même main.

Il met le galet attrapé dans l'autre main.

Il continue jusqu'à l'épuisement des galets au sol.

Les galets attrapés: 1 - 1 - 1 - 1 - 1



Série de 2:

Le joueur relance les six galets au sol.

Il lance un galet en l'air et avant de l'attraper, ramasse deux galets au sol avec la même main.

Il met les galets attrapés dans l'autre main.

Il continue jusqu'à l'épuisement des galets au sol.

Les galets attrapés: 2 - 2 - 1

Série de 3:

Le joueur relance les six galets au sol.

Il lance un galet en l'air et avant de l'attraper, ramasse trois galets au sol avec la même main.

Il met les galets attrapés dans l'autre main.

Il continue jusqu'à l'épuisement des galets au sol.

Les galets attrapés: 3 - 2

Série de 4:

Le joueur relance les six galets au sol.

Il lance un galet en l'air et avant de l'attraper, ramasse quatre galets au sol avec la même main.

Il met les galets attrapés dans l'autre main.

Il continue jusqu'à l'épuisement des galets au sol.

Les galets attrapés: 4 - 1

Série de 5:

Le joueur relance les six galets au sol.

Il lance un galet en l'air et avant de l'attraper, ramasse les cinq galets au sol avec la même main en un coup.

Les galets attrapés: 5

12-TIMAU RĀ'AU

But du jeu : Un enfant de chaque équipe fait le tour puis passe le relais au suivant de son équipe. L'équipe qui aura terminé en premier sera la gagnante.

Nombre d'équipes : 2

Matériel : par équipe, 1 charge ; 2 plots.

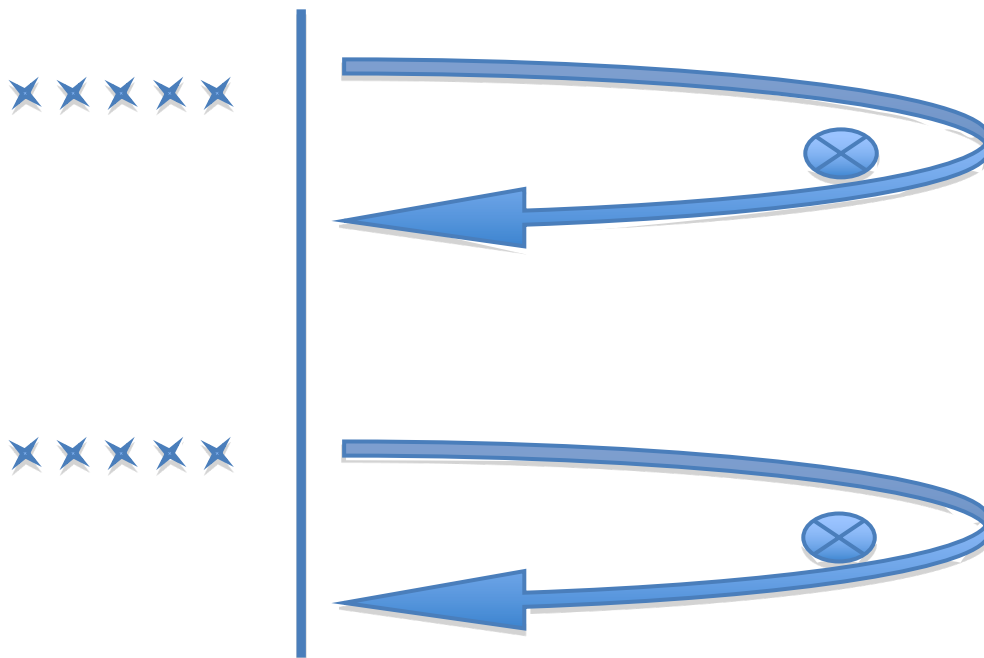
Déroulement :

Chaque équipe est située sur la ligne de départ.

Le 1^{er} coureur pose sa charge sur son épaule. Au signal du meneur de jeu, il effectue le parcours, transmet le relais (la charge) à son co-équipier suivant qui effectue à son tour le parcours.

Et ainsi de suite jusqu'au dernier coureur.

*Il est évident que l'animateur mène l'activité de façon ludique.
Les enfants doivent « s'éclater » .*



13-VA'A TAU'ATI

But du jeu : Le premier « VAA TAU'ATI » terminant le circuit avec tous ses rameurs à l'intérieur a gagné.

Nombre d'équipes : 2

Matériel : 1 va'a tau'ati « ni'au » par équipe ; 1 sifflet ; 10 plots (2 couleurs différentes)

Déroulement :

1- Répartir les élèves de chaque groupe par doublette :

Grpe 1 : 1/1 - 2/2 - 3/3 - 4/4

Grpe 2 : A/A - B/B - C/C - D/D

2- Positionner chaque binôme derrière chaque plot.

3- Au signal les premiers de chaque groupe partent dans leur pirogue pour aller chercher leurs camarades en suivant l'ordre.

4-Féliciter tous les élèves pour leur participation

5- Remettre le puzzle et signer leur feuille de route.

6- Attendre le signal pour le changement de groupe

*Il est évident que l'animateur mène l'activité de façon ludique.
Les enfants doivent « s'éclater ».*

