

Madjaïla

1

Musical score for 'Madjaïla' featuring Solo and Chœur parts. The Solo part is in G major and 3/4 time, with lyrics 'Ma dja i la i... madja i la' and 'cha cha cha cha'. The Chœur part is in G major and 3/4 time, with lyrics 'Ah ah ah ma dja i la' and 'cha cha cha cha'. The score includes a key signature of one sharp (F#) and a 3/4 time signature. The Solo part starts with a treble clef and a key signature of one sharp. The Chœur part starts with a treble clef and a key signature of one sharp. The Solo part has a tempo marking of 100. The Chœur part has a tempo marking of 100. The Solo part has a tempo marking of 100. The Chœur part has a tempo marking of 100.

Formation

En cercle ou en ligne de face debout.

Effectif

Jusqu'à 30 enfants.

Jeu

- Chant dansé avec frappés des mains.
- Un joueur fait un petit saut latéral et donne 3 coups de fesses à celles de son voisin de gauche. Celui-ci va faire de même pour son voisin immédiat à gauche et le jeu s'enchaîne.

Variantes

On est par paire et chaque enfant a son partenaire.

Au premier lancer (partie 2), chaque joueur fait un petit saut latéral vers son partenaire à qui, il donne 3 coups de fesses, puis fait un petit saut inverse pour donner 3 coups de fesses à son voisin immédiat.



Govia govía

2

Musical score for 'Govia govía'. The score is written for Solo and Chœur. The tempo is marked '♩ = 100'. The Solo part starts with the lyrics 'go - via go - via' and includes a section marked '1, 2, 3, 4' and 'Ad lib'. The Chœur part starts with the lyrics 'go - via' and includes a section marked '1, 2, 3, 4' and 'Ad lib'. The score is written in 3/4 time and features a key signature of one sharp (F#).

Formation

En cercle accroupi.

Effectif

À partir de 6 ou 8 enfants.

Accessoire

Un lamba (en boule).

Jeu

Le meneur chante *govia govía*, les joueurs reprennent en chœur *govía* ou *gayé*.

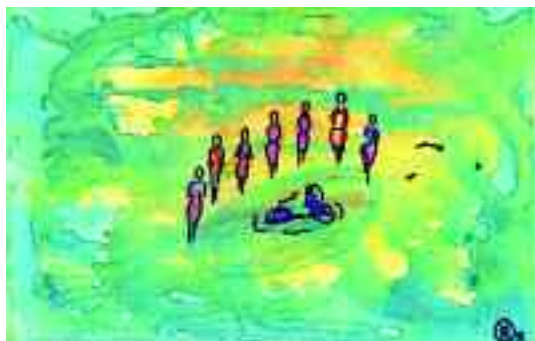
Le rythme est donné par des frappes des mains au sol autour des joueurs qui n'ont en aucun moment le droit de se retourner. Tous les regards doivent être dirigés vers le milieu du cercle.

À un moment donné, le meneur décide de poser le lamba derrière un joueur et continue le tour.

Si le joueur concerné n'a pas su prendre le lamba, le meneur lui donnera une tape au dos en guise de punition une fois arrivé à sa hauteur.

S'il a trouvé le lamba, il essaiera de rattraper le meneur qui court lui « chiper » sa place. Si le meneur est rattrapé, il conduira une nouvelle fois le jeu. Sinon c'est celui qui n'a pas su réagir à temps qui mènera le jeu.

N.B : Pour se saisir du lamba posé derrière soi, une seule alternative : le passage tâtonné des mains derrière soi, sans jamais se retourner.



Kaina

3

The musical score is written in G major and 3/4 time. It consists of four systems of staves. The first system shows the Solo part (treble clef) and the Chœur part (treble clef). The lyrics are: Solo: Ka i na e ka i na e... Ka i na. Chœur: Ka i na gu ri a ma tri na. The second system continues the Solo part with lyrics: e ka i na e... and the Chœur part with lyrics: ka i na gu ri a ma tri na ka i na ma dre ka i na chi tra thy vy. The third system includes first and second endings for both parts. The Solo part lyrics are: ka i na Mu gela ma da ka tra ma wa hu chi na ni. The Chœur part lyrics are: ma ni na pi pa... ka tra ma wa hu chi na ni. The fourth system continues the Solo part with lyrics: Kan ve ri ve ri ka ni ve ri ve ri ma wa hu chi na ni. The Chœur part lyrics are: Kan ve ri ve ri ka ni ve ri ve ri ma wa hu chi na ni. There are blue numbers 1, 2, 3, 4 and 1, 2, 3, 4 above the Solo part, and blue numbers 1, 2, 3, 4 and 1, 2, 3, 4 below the Chœur part, indicating the order of phrases.

Formation
En cercle.

Effectif
Environ 15.

Jeu

Les chiffres indiqués en bleu dans le descriptif du jeu renvoient au texte de la chanson, cf p. 1
Formation en cercle. Au milieu du cercle est placé un mortier ou un seau. Les danseurs et joueurs sont autour du seau. Un meneur est désigné. Le meneur chante 1. Le groupe répond en écho 2.
Chant dansé sur place.

Le meneur désigne un joueur par son nom.

- la personne désignée avance en dansant à cloche-pied en direction du seau, puis fait le tour du seau dans le sens des aiguilles d'une montre. Retourne à sa place avec la même cadence, à cloche pied et à reculons ainsi de suite.

- le jeu se termine, lorsque au signal du meneur, tout le monde avance à cloche-pied jusque devant le seau, pivote sur lui-même et retourne former le cercle, doit revenir à sa place, sans faire le tour du seau.



Inou Mreska

4

Musical score for 'Inou Mreska' featuring Solo and Chœur parts. The score is written in G major and 2/4 time. The lyrics are in French and include: 'i-mi-ma-tes-ka-ti-va', 'is-ba-tic', 'eh-ya-ya', 'ah-ya-tes-tes-ya-ha', 'siam-sa-ha-ti-mi-ah', 'a-ou-ama-tyi-di-ma-si-se-je-ma-ty-i', 'ber-kou-ma-ho-va-to-ku-FRU!', 'a-to-ku-dru-a-ma-a-to-ku-dru-a-tu-ku-dru', and 'a-tu-ku-dru'. The score includes dynamic markings like *mf* and *mfz*, and tempo markings like *1,2*.

Formation

En dispersion.

Effectif

Jusqu'à 30 à 40.

Jeu

Les chiffres indiqués en bleu dans le descriptif du jeu renvoient au texte de la chanson, cf p. 1
Chant : le groupe répond au meneur sous forme de questions/réponses. La danse est libre et très cadencée, rythmé sur *Atoku dru*, chaque joueur exécute un mouvement sec de hanche vers l'avant. Et le jeu reprend.
Possibilités de changer de meneur.



Sikidari

5

Choeur

si - ki - da - ri si - ki - da - ri van - gwa van - gwa he - la - ca - si si - ki - da - ri

Choeur

dan - ku si - pa ka dan si - a tu - tu - ma - y si -

Solo

1, 2, 3 1, 2

A	ya	Choungui	gwi	Tu	ku	si	Vi	si
A	ya	A	cris	Tu	ku	si	bu	si
A	ya	Hap	avé	Tu	ku	si	bu	si

Solo

Allegro

ma - ti ma - ti sa... vi - ti - vi - ti sa ma - ti ma - ti

Choeur

vi - ti - vi - ti sa

Formation

En cercle, un joueur au milieu.

Effectif

De 5 à 10 enfants.

Jeu

Le joueur couvert d'un lamba tient un objet (morceau de bâton) à hauteur du menton. Il pointe son objet vers les participants. A partir de *Vangwa vangwa*... le joueur tape légèrement sur sa tête, se balançant sur les côtés. Le jeu se poursuit sous forme de questions/réponses à partir

de *Aya choungui* (nom d'un village). Ici le joueur ne dit par les réponses mais oriente son objet en direction du lieu demandé. A partir de *Tsukora vitsi ki* le joueur se penchant picote le *vitsiki* puis à partir de *matimati sa*... les participants dansent sous forme d'une ronde autour du joueur.

Ulingo

6

Musical score for 'Ulingo'. The score is written for Soprano (Solo) and Chœur. The lyrics are:
Solo: U-lingo... Ma-ya-ya u-lingo ma-ya-ya Ha-ma-da Ke-ke-ke tak' me ma-ya-ya
Chœur: Ma-ya-ya u-lingo ma-ya-ya Ke-ke-ke tak' me ma-ya-ya
The score includes dynamic markings like *f* and *rit.*, and performance instructions like *D.C. al Coda*. The music is in a simple, rhythmic style with a 2/4 time signature.

Formation

Les chiffres indiqués en bleu dans le descriptif du jeu renvoient au texte de la chanson, cf p. 1
1. En cercle : danse sur place avec frappés des mains.

2. Au deuxième couplet, un nom est appelé. Le joueur danse alors en alternant la position des mains. Une main sur la tête et l'autre sur la hanche ou sur son derrière. Il se baisse jusqu'au ras du sol puis se relève. On admirera la souplesse du corps et notamment de la hanche. A la fin, le joueur s'assoit. Et ce sera autour de l'enfant suivant.

Variantes

Deux rangées face à face.
Chaque enfant danse avec son vis-à-vis.
À la fin, tous dansent ensemble.



Hanigni Tetu



Solo

Chœur

♩ = 90

Ay la ha gi ma vihi hi i ou
ma ni vihi ki vi si ka
ka ni na i ma vo la i ma fu ni
ni na ka ni na vo la vo la fu ni
i ma ye Niham ha te no ma ha ni na ha
le ni na va na
ma ha Ka ri ha ma ga la
Ho di ma ga tu ka ma ha ma ya III

1, 2, 3, 4
1, 2, 3, 4

Formation

Face à face.

Effectif

2 joueurs.

Jeu

Les chiffres indiqués en bleu dans le descriptif du jeu renvoient au texte de la chanson, cf p. 1
Le jeu se déroule sous forme de questions/réponses (phrases dites). Le joueur 2 tend son bras.

Le meneur le tient en pointant son doigt sur la paume de la main de celui-ci. Ainsi, il le questionne sur le *Ramba...*, le meneur fait s'avancer ses 2 doigts (index et majeur) sur le bras de son vis-à-vis à la manière d'un chenille. A l'entrée de l'aisselle de son vis-à-vis il dit *hodi*. Celui-ci répond *karibu* le meneur en disant *Mangataka mehemeyi* chatouille son vis-à-vis par l'aisselle.

Variantes

Plusieurs paires possibles de joueurs

G1 : meneur

G2 : vis-à-vis



Avola

8

♩ = 120

a-vo - la a-vo-la a-vo-la me-ta pa-se a-vo-la a-vo-la a-vo-

la me-ta pa-se a-vo-la me-ta a-vo-la me-ta a-vo-la me-ta di pa-se a-vo-

la a-vo-la a-vo la me-ta pa-se a-vo la a-vo-la a-vo la me-ta pa-se a-vo

la tip' ka a-vo-la tip' ka a-vo-la tip' ka di pa-se a-vo - la tip' ka di pa-

gwaillo-ho ka-ra-mel chi-ki - mo cho-co-la be-be ka-ra-mel chi-ki -

mo cho-co-la be-be ka-ra-mel chi-ki - mo cho-co-la ma-dja-outi bi gwit gwit ma-dja-outi bi

gwit gwit ma-dja-outi bi gwit gwit ma-dja-outi bi gwit gwit lu-ba gwit gwit

Formation

Deux personnes forment un tunnel à l'aide de leur bras.

Effectif

2 x 10 (A et B).

Jeu et déroulement

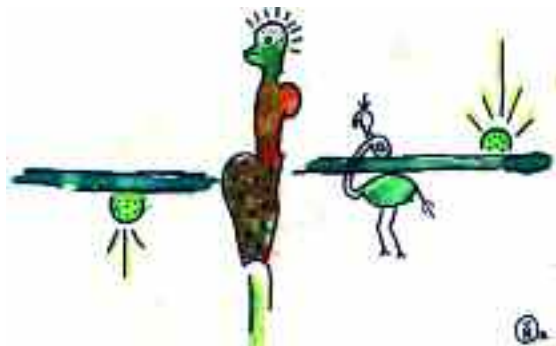
A et B nom arbitraire choisi par les intéressés. Ces noms ne sont connus que par les 2 seuls joueurs.

Deux joueurs forment un tunnel à l'aide de leur bras. Les autres forment une file pour passer sous le tunnel en chantant. Le refrain **1** puis le **2** à chaque (Di pase*). Le tunnel par un mouvement de bras se referme autour d'un joueur.

Les deux joueurs demandent à leur captif « tu choisis A ou B » le captif annonce son choix et va se mettre en queue derrière le joueur qui porte ce nom. Et le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les participants soient placés derrière le joueur A ou B.

Variantes

Ainsi deux équipes A et B sont constituées. Un exercice de force à l'exemple du tir à la corde s'effectue entre les deux équipes. Le jeu prend fin lorsqu'une équipe est vaincue. Tout le monde chante alors la deuxième partie pour l'esprit jeu (l'essentiel étant de participer).



Mwantiri

9

The image shows a musical score for the song 'Mwantiri'. It consists of two staves: 'Solo' and 'Choeur'. The Solo part is in treble clef, 3/4 time, and contains the lyrics: 'Mwan ti ri li ha... hu mwan ti ri li ha... hu mwan ti ri Hum'. The Choeur part is in bass clef, 3/4 time, and contains the lyrics: 'Ti ha hu Ti ha hu'. There are musical notations such as 'D.C.' (Da Capo) and 'Hum' above the Solo staff. The score is written in black ink on a white background.

Formation

En cercle assis sur le genou.

Jeu

a - Chant dansé sur place avec des frappés des mains.

b - Pendant cette deuxième partie, sur le *hum*, le premier joueur (le leader) fait un grand signe de la tête vers le milieu du cercle en faisant une grimace.

Sur le *hum* suivant, ce joueur fait le même geste vers le troisième joueur qui se

trouve à sa gauche. Celui-ci lui répond en même temps et de la même façon face à face. Ensuite, c'est au tour du joueur se trouvant immédiatement au côté gauche du leader de poursuivre avec le troisième enfant à partir de lui. Et ainsi de suite.

Variantes

Le joueur (leader) comme le troisième joueur visé se font simultanément la grimace.



Kele et Abi

10

Solo

Chœur

♩ = 120

Ke - le - u - bi - bu - la - bu

ke - le - u - bi - bu - la - bu

Ah bi - bu - la bu

ah bi - bu - la bu

ke - le - u - bi - bu - la - bu

ke - le - ke - le mama ah bi - bu - la - bu

ke - le - u - bi - bu - la - bu

bu

Formation

En ligne.

Effectif

Environ 30.

Jeu

Chant de marche "Randonnée".



Kibwatratra

11

The musical score is divided into three systems. The first system (measures 1-4) features a Solo part with lyrics 'Madzi ya Madzi ja' and 'mli madzi ya mli' and a Chœur part with lyrics 'swali saka', 'swali swali saka saka', and 'swali saka saka'. The second system (measures 5-8) features a Solo part with lyrics 'ki bwa tra tra', 'ki bwa tra tra', 'ki bu wa', and 'ki bu la', and a Chœur part with lyrics 'wa' and 'wa'. The third system (measures 9-12) features a Solo part with lyrics 'ki bwa tra tra', 'ki bwa tra tra', and 'ki bwa tani'. The score includes treble clefs, a 3/4 time signature, and various musical notations such as notes, rests, and repeat signs with first and second endings.

Formation

Regroupé.

Effectif

À partir de 2 personnes.
Maximum : 10.

But

Repérer le doigt qui a tapé et le joueur correspondant.

Jeu

Les chiffres indiqués en bleu dans le descriptif du jeu renvoient au texte de la chanson, cf p. 2

a. Le meneur chante *Madzi ya mli* ou *Madjamali*...

Les joueurs répondent *Swali*... ou *saka*... en se frottant les mains.

b. Le meneur dit *kibwatratra* et tout le monde tape dans les mains 5 fois sur un rythme régulier.

c. Le meneur dit *kibawa* et les joueurs répondent *wa* en montrant la paume des deux mains vers le ciel. Sur le *Kibala*, ils les retournent vers le sol en disant *wa*.

d. Idem que 2 et le rythme s'accélère.

e. Sur le *Kibwateni*, personne ne doit plus

taper. Si un joueur se trompe et tape dans les mains, il devient le centre d'intérêt du jeu. Aussi, il doit fermer les yeux et se pencher pour ne voir personne. Un enfant du groupe va lui donner un petit coup sur la tête. Celui-ci doit alors retrouver l'enfant autour du camp. S'il le repère, alors cet enfant devient le centre du jeu. Sinon on continue avec le même premier enfant.

Variantes

Si le groupe est réduit à 2 ou 4 enfants, on peut demander de retrouver le doigt qui a frappé qu'il soit de la main gauche ou droite.



Chipri

12

Musical score for 'Chipri' in 3/4 time, key of D major. The score is divided into Solo and Chœur sections. The Solo part features a melody with lyrics 'chi - pi'. The Chœur part features a melody with lyrics 'keli ma ran pi ma - ran pi ki - o - la' and 'chi - pi - chi - pi chi - pi - pi'. The score includes a tempo marking of 132 and a dynamic marking of *f*. The Solo part is marked with a fermata over the final note.

Formation

Dispersé – grand espace.

Effectif

Indéterminé.

Jeu

À la façon du loup dans la bergerie.



Herecumbe

13

Chœur

$\text{♩} = 82$

he - re - cum - be he - re - cum - be nar - ma - han pa - we dan - sen dan - sen

dan - du han - ge orna - gra - jam - bal - hach he - re - cum - be he - re - cum - be

ha - mi - ta dan - sen dan - sen dan - du han - ge orna - gra - jam - ta

sa - li - que - be - la - lout - ta - foch.

Formation

En cercle, les joueurs sont debout ou assis.

Effectif

5 à 10 personnes.

Jeu

Chant d'ambiance.



Eyata

14

The musical score for 'Eyata' is presented in three systems, each with a Soprano (Soda) and Chœur part. The first system starts with a tempo marking of '♩ = 130' and a '1, 2, 3, 4' measure rest above the Soprano line. The lyrics for the Soprano part are 'Aye o yo ta ku la ar naha o ku la... kari ta' and for the Chœur part 'o yo ni o'. The second system has measure rests of '1, 2' and '1, 2, 3, 4' above the Soprano line. The lyrics for the Soprano part are 'ta Aye o yo ta ku la ni la ku ta ni ni' and for the Chœur part 'kari v. yo dir o'. The third system has measure rests of '1, 2' above both lines. The lyrics for the Soprano part are 'ta ni ve la ke ni val sui di ran yo ma ran dir gin' and for the Chœur part 'kari'.

Formation

Deux équipes en ligne avec chacun son vis-à-vis.

Effectif

Environ 2 x 15.

Jeu

Les chiffres indiqués en bleu dans le descriptif du jeu renvoient au texte de la chanson, cf p. 2

Les 2 équipes (dont une composée de filles et l'autre de garçons) plus un meneur sont en position debout, chantent et dansent sur place avec des tapes de mains pour rythmer la cadence.

- le meneur chante : *Aye eyata*.
- les participants reprennent en chœur *Eya*.

À partir de **4** et **6** et pareil pour le **10** et **11** l'équipe des filles exécutent le geste suivant.

Sur *Tsi yo* et *Dréo* ; elles soulèvent légèrement leur jupe jusqu'à hauteur des genoux avec un coup de hanche qui s'exécutera de face comme de côté.

Tout le monde chante le **13**. Les filles s'enfuient poursuivies par les garçons, celles qui sont rattrapées doivent reprendre le jeu.

Wali

15

The image shows a musical score for the game 'Wali'. It consists of two systems of music. The first system has two staves: 'Solo' (top) and 'Choeur' (bottom). The Solo part has lyrics 'wa - li' and 'ta - ka - ta - ka'. The Choeur part has lyrics 'wa' and 'ta - ka - ta - ka'. The second system also has two staves. The top staff has lyrics 'wa' and 'ta - ka - ta - ka'. The bottom staff has lyrics 'bwi - ya bwi - ya eh' and 'bwi - ya bwi - ya eh'. There are tempo markings '♩ = 120' and '70C'.

Formation

Rangée de face.

Effectif

Illimité.

Jeu

Les chiffres indiqués en bleu dans le descriptif du jeu renvoient au texte de la chanson, cf p. 2

a. Le meneur apostrophe : *Wali* (3 à 4 fois). Les joueurs répondent : *wo*

b. Le meneur dit : *Taka taka* (3 à 4 fois)
Les joueurs répondent : *bwiya bwiya eh*.

Là, ils ont les mains à la hanche et exécutent de petits sauts vers l'avant en ayant le faciès de quelqu'un à qui on a donné un coup de fouet derrière.

Au bout de 3 ou 4 petits sauts, le jeu reprend et on fera des sauts vers l'arrière.

Variantes

L'animation conduite par le meneur peut-être très riche dans ces expressions. Pour cela, jouer sur :

- l'intensité de la voix fort, très fort/faible très faible.

- le débit : lent/rapide.

Les réponses le seront aussi dans les voix comme dans les gestes.



Dansro

16

The musical score is divided into three systems. The first system is marked with a tempo of ♩ = 90. The Solo part (treble clef) has lyrics: "à-ya ra-ra-ké" and "à-ya ra-ra-ké dan-sro". The Chœur part (treble clef) has lyrics: "bi-héy héy" and "bi-héy héy dan-sro". The second system has a tempo of ♩ = 100. The Solo part has lyrics: "à-siye ra-ra-ké" and "à-siye ra-ra-ké dan-sro". The Chœur part has lyrics: "chi-mé se-ye" and "chi-mé héy dan-sro". The third system has a tempo of ♩ = 100. The Solo part has lyrics: "à-ya ra-ra-ké dan-sro" and "dan-sro". The Chœur part has lyrics: "bi-héy héy dan-sro" and "bi-héy héy". Blue numbers (1, 2, 3, 4) are placed above the notes in the Solo part of the second and third systems.

Formation

En cercle (former une chaîne, à la manière du chatot de la souris).

Effectif

20 maximum.

Jeu

Les chiffres indiqués en bleu dans le descriptif du jeu renvoient au texte de la chanson, cf p. 2
Le meneur (parent) est à l'intérieur du cercle. L'enfant (dansro) est à l'extérieur du cercle et se cache derrière un joueur.
La chanson se déroule en écho à la manière d'une question réponse.

a. Le père meneur chante (se déplace dans l'espace du cercle).

b. Le groupe répond ainsi de suite.

Arrivé à Dansro 1 le meneur père traverse le cercle pour aller attraper son enfant Dansro.

Ce dernier se sauve en se faufilant entre les joueurs à la manière du chat et la souris, le meneur poursuit Dansro.

Vidrie

17

The image shows a musical score for the game 'Vidrie'. It consists of two systems of music. The first system has two staves: 'Solo' (treble clef) and 'Chœur' (treble clef). The tempo is marked '♩ = 100'. The Solo part has lyrics 'Vi di e vi di e' and 'Vi di'. The Chœur part has lyrics 'vi di ga ma ga ma'. The second system also has two staves. The Solo part has lyrics 'tu si tu tu' and 'tu si tu tu'. The Chœur part has lyrics 'tu tu tu tu tu' and 'tu tu tu tu tu'. There are some markings like 'D.C.' and 'D.C.' in the Solo part of the second system.

Formation

En cercle accroupi.

Effectif

De 6 à 30 enfants.

Jeu

a- Chant dansé avec frappés des mains.
b - Le rythme s'accélère et les frappés des mains se font une fois à droite et une fois à gauche sur un enchaînement cadencé.
Au signal du meneur, après avoir avisé son voisin de gauche, les deux joueurs se lèvent en même temps et se donnent trois coups de fesses.
Le premier joueur se rassoit et l'autre continue avec le 3e joueur (le suivant) et ainsi de suite.

Variantes

Quand le premier départ arrive vers le cinquième ou sixième joueur, un autre départ peut s'engager. On peut ainsi avoir plusieurs départs différés.

Ces départs doivent dans tous les cas partir du meneur. C'est lui qui décidera à quel moment démarrer.

N.B.

On peut improviser plusieurs façons de donner les trois coups : la fesse, la tête, la cuisse, le pied, la poitrine etc.
Favoriser l'expression des différentes parties du corps.



Gnagna bwe

18

The musical score is written in 2/4 time and consists of three systems. The first system is divided into two parts, A and B. Part A shows the Soloist (Sofé) singing 'Gna gna bwe gna gna bwe' while the Chorus (Chœur) is silent. Part B shows the Soloist singing 'na si ki ni na ma li' and the Chorus singing 'gna gna bwe na ri si re'. The second system, labeled C, shows the Soloist singing 'Oy e gna gna bwe gna gna bwe na ri si re' and the Chorus singing 'e fe ngi na la jo li Oy e gna gna bwe gna gna bwe na ri si re'. The score uses treble clefs and a common time signature.

Structure: AABBCBBCAABBCBBC

Formation

Une ligne.

Effectif

Entre 10 et 20 maximum.

Jeu

Jeu en tresse. Les joueurs se tiennent par la main, la tête de file chante : *gnagna bwe gnagna bwe*.

Le reste de la file reprend en chœur *gnagna bwe tsaha riviré* ainsi de suite. Durant la chanson le groupe avance sous le rythme du chef de file sans jamais se détacher les uns des autres.

Le chef de file passe sous le bras et entre les deux derniers joueurs de la chaîne et dans un mouvement hélicoïdal continue la tresse jusqu'au dernier.

Le mouvement inverse sera effectué pour dénouer le nœud.



Vity N'zovi

19

♩ = 120

Solo

ti vi ti m vi

Chœur

ti ti ta ta ka oha bwa ti bey bey aha hoho euf

Formation

En cercle, debout, les participants se tiennent la main, avec un meneur au milieu.

Effectif

10 à 20 personnes.

Jeu

Les chiffres indiqués en bleu dans le descriptif du jeu renvoient au texte de la chanson, cf p. 3

Le jeu se déroule sous forme de questions/réponses chantées. Le meneur, accroupi au niveau d'un joueur, pose sa main sur le pied de ce dernier, questionnant en 1 et les autres répondant en 2 et ainsi de suite jusqu'au dernier participant. À partir de *Ti vi a u bofu* les questions et les réponses seront dites parfois avec insistance. Défiant le meneur, celui-ci tentera de vérifier la solidité de maillon en se jetant entre deux joueurs. Si la chaîne se casse les deux participants deviennent des meneurs à leur tour.



N'guru bwe

20

The musical score is written in 3/4 time with a key signature of one sharp (F#). It consists of four systems of staves, each with a Solo line and a Chœur line. The lyrics are in French. The Solo line is marked with 'Solo' and the Chœur line with 'Chœur'. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings like 'mf' and 'f'. The lyrics are:
1. Solo: Cui ri, ju ri bwe; Cui ri, ut ri re: ba!
2. Chœur: ta ut ri, ta ut ri, ta
3. Solo: lu, ut ri re: hi! ju ga ya pan; lu, ut ri re: hi!
4. Chœur: ut ri re: hi!
5. Solo: lu ta ta, dad ka, lu ta ta, a le vil, vil, a le vil
6. Chœur: rihi, lu lu ri, lu, a le tam, tam
7. Solo: ut ri re: hi!
8. Chœur: ut ri re: hi!
9. Solo: ut ri re: hi!
10. Chœur: ut ri re: hi!

Formation

En cercle accroupi avec un joueur au milieu.

Accessoire

Un lamba.

Effectif

À partir de 6 personnes.

Jeu

Les chiffres indiqués en bleu dans le descriptif du jeu renvoient au texte de la chanson, cf p. 3

Le meneur chante *N'Guru guru bwé*.

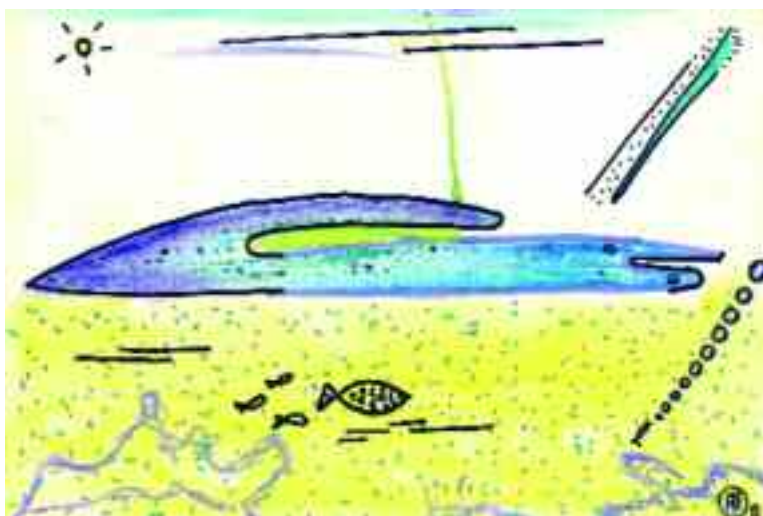
Les joueurs répondent *tamati, tamatita*.

Le rythme est donné par des frappés de mains sur le sol. Le joueur au milieu a sur la tête un lamba enroulé formant une boule. En étant assis, il danse en tournant la tête à gauche et à droite. En 2, 2.1, et 2.2 le rythme s'accélère, la danse du joueur au milieu aussi.

En 3, le rythme s'accélère de plus bel. Le niveau monte. Tous les joueurs vont se mettre debout et dansent en tournant autour du joueur au milieu, lui toujours assis. Il est prêt à tomber en transe. L'objet sur la tête ne doit pas tomber.

En 4, tous les joueurs sont comme en transe, celui du milieu aussi. La danse, le rythme sont à leur paroxysme. Quand le meneur s'aperçoit que rien n'est plus vraiment contrôlable. Il s'approche du joueur du milieu qui n'en peut plus et lui arrache le lamba en créant l'effet de surprise.

Dès que le lamba tombe, tous les joueurs se dispersent et se sauvent pour ne pas se faire attraper par le djinn (qui a possédé le joueur du milieu).



Ba Madi

21

Sheet music for "Ba Madi" featuring Soprano (Soprano) and Chorus (Chœur) parts. The music is in 3/4 time and G major. The lyrics are in French.

Soprano:
ha ma - di a la - la ha

Chœur:
ha mi - dia
a la li - ga mi - dia - ga a la
mi - dia
mi - dia - ga
mi - dia - ga

Lyrics:
ha mi - dia
mi - dia - ga
mi - dia - ga
mi - dia - ga

Formation

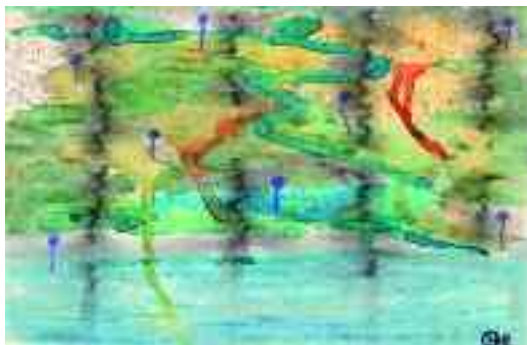
En dispersion.

Effectif

Indéterminé.

Jeu

Chant d'ambiance.



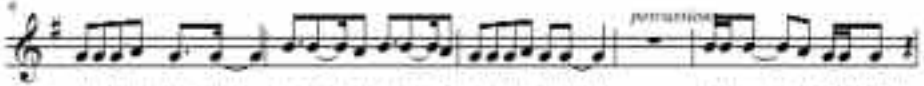


Sure sure

22



si - te si - te sa-sa-lavanac nusap-doo-doo ap'i-le-qi-li tawte - yomo - havi...



lafakattengkare-nave ravivo - dzina-va-ole ravavosakazo-dzi laklrem - huc laklratbe



konnaytan-natraney laklratbe solaka vavule bigoula no no no no tu-mo-ga-ni-ka-ko



la-sin-bet-pai-ka-le la-vo-tou-doo-vo-ri-doo tu-ha-be-ke bi-nih-dri-ke tam-gi-vao-jo-ta-ke



tamut-beli-sa-ri - * havi... si - te si - te sere-bi-bi-li - tu bi-bi-li-sa-boka-ey-ri



tokao-to-ri-be sa-cab-lla ni-to-to-va... to-to-to-va-vo-ha-dre mo-ka-hi-ku' non be-ids



o-wa-tan-o-wa... gi-ma - a-le gi - mal... malalya-maka - a-d matun - ga-mi-dru - tou



kazui - si- tasija - vu ya-ou t-va-mahala-repordabo... A-ko-ty-pe-poya-a- bawo-li-bawo-li

Formation

Joueurs assis en tailleur.

Effectif

Environ 6 (5 joueurs + 1 meneur).

Jeu

Les chiffres indiqués en bleu dans le descriptif du jeu renvoient au texte de la chanson, cf p. 3
Le meneur chante toute la première partie en faisant effleurer la corde sur les jambes de tous les joueurs (un aller retour) et de façon continue. A chaque fin du couplet chanté par le meneur, le joueur indiqué plie la jambe (à la manière D'AMSTRAMGRAM) le jeu continue ainsi jusqu'à ce que toutes les jambes soient pliées (fin de la première partie). Le meneur ordonne à tous les joueurs de déplier leur jambe avant de commencer la deuxième partie. Le meneur chante la deuxième partie pendant laquelle il chatouille le genou d'un joueur. Il reprend le même couplet afin de passer envers tous les joueurs.

Variante

1ère partie : À partir de *Sure Sure*.

2è partie : À partir de *Moina kapidza mina wali*.

3è partie : À partir de *Chilondro chilondro*.

Les joueurs sont toujours assis pieds joints. Le meneur prend un joueur par les pieds, les soulève pour exécuter un mouvement régulier de bas en haut en suivant le rythme de la chanson. Arrivé à *Shukuru mwana shukuru* il fait basculer gentiment le joueur en poussant ses jambes en l'air.

4è partie : : À partir de *Ayia mahala nibwa fadroka*.

Le talon du pied droit doit se reposer sur l'orteil du pied gauche. Le meneur fait passer la corde entre les 2 jambes de chaque joueur en chantant le N°1 de la quatrième partie les joueurs répondent en écho sur le N° 2 de la 4è partie.

5è partie : À partir de *Mama mama ye*

Le meneur invite son joueur pour lui poser les questions suivantes :

Ynu ambani

Vitsiki

Ynu angnabu

La kintagna

Azo vadinao

Le meneur vient annoncer la nouvelle aux autres.



Wami papa

23

The image shows a musical score for the song 'Wami papa'. It consists of two staves: 'Solo' and 'Chœur'. The Solo part is in 3/4 time and has two measures. The first measure contains the lyrics 'wa - mi pa - pa' and the second measure contains 'na - mi - oja - ti'. The Chœur part is in 3/4 time and has two measures. The first measure contains the lyrics 'wa - mi - fi' and the second measure contains 'o'. There are also some markings above the notes, such as 'ts' and 'Ad libitum'.

Formation

C'est un jeu qui se pratique dans l'eau. « Papa » étant le requin et « fi » le poisson.

Principe : le requin annonce son arrivée et les poissons doivent se sauver.

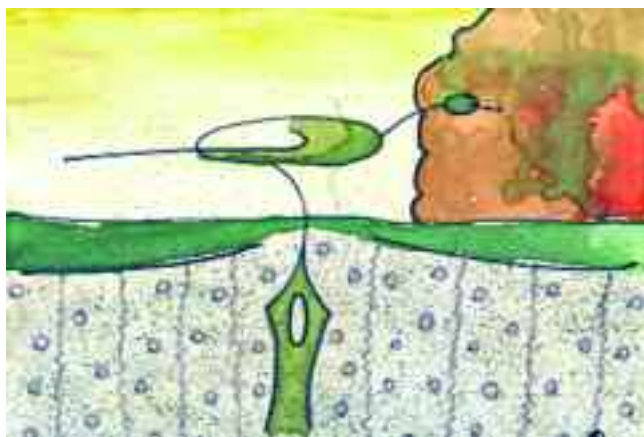
Tous ceux que le requin attrapera deviendront « papa » et à leur tour vont attraper les autres « fi ».

Chant

Le meneur chante : *Wami papa* (je suis le requin), les joueurs répondent *Wami fi* (je suis le poisson).

Le meneur : *Tsami nijao* (attention j'arrive).

Le joueur : *Co, co* (allez-y, venez).



Balandra

24

Musical score for 'Balandra' featuring a Soloist and a Chorus. The Soloist part is in treble clef with a key signature of one flat and a 4/4 time signature. The lyrics are: 'ba lan-dra ba-lan-dra ba lan - dra y dra'. The Chorus part is also in treble clef with the same key signature and time signature. The lyrics are: 'ni-ba - ni kumi na wa'i - li'. A bracket above the Soloist part indicates a first ending.

Formation

Formation en « U ».

Effectif

Trois groupes de 5.

Jeu

Les chiffres indiqués en bleu dans le descriptif du jeu renvoient au texte de la chanson, cf p. 4

A) Le meneur fait face aux trois groupes. Il chante 1 *Balandra balandra*. Les 3 groupes répondent en écho 2 et dansent sur place avec des frappes de mains.

B) Le meneur chante 1 *landra ydza*. Les 3 groupes répondent 2 *Kumi na waili*.

Le meneur décidera du moment où il désignera le groupe qui doit aussitôt exécuter une expression corporelle à sa manière.



Urera

25

The image shows a musical score for two parts: 'Solo' and 'Chœur'. The score is written in 2/4 time and consists of two systems. The first system has a tempo marking of 132. The lyrics are: 'u u u u ya man mar la u u u'. The second system has lyrics: 'uuu uu u la uuu' and 'uu ya uu'. The notation includes treble clefs, a key signature of one flat, and various rhythmic values such as quarter and eighth notes.

Formation

En cercle debout.

Effectif

À partir de 6 à 30 environ.

Jeu

Chaque joueur repère son premier partenaire à côté.

a. Chant dansé sur place avec des frappés des mains sur les pulsations.

b. Le rythme est accéléré. La danse est de plus en plus rythmée. Les frappés des mains sont redoublés.

Au signal, chaque enfant les mains à la hanche ou sur le « salouva », danse en donnant un coup de bassin vers le centre du cercle. Ensuite, chaque enfant fait le même geste vers son premier partenaire avant de se tourner vers le voisin à côté.

Variantes

À la partie 2 du jeu, on peut :

a) Danser en se déplaçant vers le centre

du cercle jusqu'à faire une sorte de grappe puis reculer et reprendre sa place, (1 ou 2 fois), seulement après, le signal est donné.

b) Danser en tournant autour de soi en faisant un tour complet. Le signal sera donné après.



Machibwiri

26

Musical score for "Machibwiri" in 3/4 time, marked "Allegro".

Solo: Machi — hwi ri — Machi — chi

Chœur: Ma — lui lu — lui lu

3. hwi ri — chi — hwi ri — A

Ma — lui lu — lui lu — Ma — lui lu

10. tu — mil ai tu — A — tu — la bu tu — tu

— lam — lu bu tu — lu bu tu — la — man ga lu

Formation

En ligne, de face et debout.

Jeu

Les chiffres indiqués en bleu dans le descriptif

du jeu renvoient au texte de la chanson, cf p. 4

1. Chant dansé sur place avec des frappés des mains.

2. Petits sauts continus pieds joints vers l'avant.

3. Petit saut et demi-tour.

4. Même évolution que 2.

5. Sauts pieds joints 1 fois à gauche, 1 fois à droite.



Dans la collection **activité**



Bon de commande à renvoyer à

CEMÉA, Direction des publications, 24, rue Marc Seguin, 75883 Paris cedex 18
 ou publications@cemea.asso.fr

Nom : **Prénom :**

Adresse :

Je commande les fichiers d'activité suivant :

- Cerfs-volants (9,10)
- 24 jeux de pleine nature (11)
- Jeux sportifs (9,90)
- Et si on cuisinait ! 57 recettes (12,50)
- Jouets à construire n° 1 (12)
- Jouets à construire n° 2 (12)
- Jouets à construire n° 1 et 2 (20 les 2 fichiers)
- Jeux chantés n°1 avec CD « À la noce du père Bobosse » (22,10)
- Jeux chantés n°2 avec CD « Les rêves du père Bobosse » (22,10)
- Jeux chantés n°1 et 2 avec CD (40)
- Jeux de pions pour aujourd'hui (19)
- Jeux de pions féeriques (7)
- Photos à faire et ... à défaire (12)
- Éducation à l'environnement urbain (11)
- Jeux d'intérieur (9,90)

Frais de port :

- **Commande inférieure à 20 :**
la participation aux frais de port est de 2
- **Pour une commande supérieure à 20 :**

Total :

Règlement par chèque



1. Majaïla
2. Govia govio
3. Kaina
4. Inou mareska
5. Sikidari
6. Ulingo
7. Hanigni tetu
8. Avola
9. Mwantiri
10. Kele et Abi
11. Kibwatratra
12. Chipri
13. Herecumbe
14. Eyata
15. Wali
16. Dansro
17. Vidrie
18. Gnagna bwe
19. Vity n'zovi
20. N'guru bwe
21. Ba Madi
22. Sure sure
23. Wami papa
24. Balandra
25. Eurera
26. Machibwiri

Le fichier que nous proposons ici, *jeux dansés et jeux chantés* est un outil destiné aux animateurs nouveaux ou expérimentés pour leur terrain de pratique. Il peut-être également utilisé dans les différents structures d'accueil des jeunes et de l'enfant, à l'école et dans tout autre cadre de loisirs. Les jeux proposés participent à l'évolution psychosociale du jeune enfant et de l'adulte.

