

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/354162225>

Recueil des jeux traditionnels pour les enfants à Madagascar

Technical Report · August 2014

DOI: 10.13140/RG.2.2.32581.58086

CITATION

1

READS

8

2 authors, including:



Abdeljalil Akkari

University of Geneva

296 PUBLICATIONS 860 CITATIONS

SEE PROFILE

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Skhid Journal [View project](#)



Global citizenship Education [View project](#)



UNIVERSITÉ
DE GENÈVE

Aide et Action

L'Education change le monde



Photo préscolaire, EPP Antohomaro, Sambava 2012

Recueil des jeux traditionnels pour les enfants à Madagascar

AKKARI Abdeljalil
RAKOTOZAFY Hasimbola Anita

Année 2014

Introduction

Depuis plusieurs années, l'Université de Genève et l'ONG Aide et Action développent avec l'appui de la fondation suisse UBS Optimus des recherches visant à connaître l'impact et les conditions nécessaires au développement de l'éducation préscolaire à Madagascar. Comme il s'agit d'un secteur relativement nouveau dans l'école publique malgache, développer le pré-primaire à travers la coopération des acteurs locaux, y compris l'Etat, avec les organismes internationaux s'avère indispensable parce que l'enfant est la richesse comme l'affirme littéralement un proverbe malgache : « *Ny zanaka no harena* ».

Ce recueil de jeux traditionnels malgaches, destiné essentiellement au préscolaire, est l'un des fruits de ce partenariat en cours. Ce document présente la plupart des jeux traditionnels que les enfants peuvent pratiquer non seulement au sein des communautés où ils vivent, mais aussi et surtout dans l'enceinte des jardins des centres préscolaires. Mais ce qui caractérise l'orientation sur laquelle nous avons construit le présent fascicule, c'est la nécessité de sensibiliser les parents et les éducatrices à la possibilité d'utiliser des objets disponibles dans leur environnement local comme outils pour la pratique des jeux traditionnels, d'autant plus qu'en général, la plupart des parents – ni même les écoles – n'ont pas les moyens de se procurer des jouets modernes. À titre d'exemple, les petites filles des régions côtières pour pratiquer la dinette, peuvent substituer les petites marmites aux noix de coco si leurs parents ne peuvent pas leur doter des ustenciles de cuisine en mini-format.

Pourquoi estimons-nous important dans une période marquée par la globalisation et l'essor des nouvelles technologies de la communication de proposer ce recueil suivant cette voie ?

Tout d'abord, si Madagascar est connu dans le monde entier par ses richesses naturelles, il nous semble que la première richesse du pays est humaine. Cette première richesse nécessite d'être entretenue suivant tous les aspects. L'aspect éducatif – domaine abordé par notre recherche – s'avère le plus important parce que « *L'éducation est le meilleur héritage* » traduisant

librement l'adage malgache : « *Ny fianarana no lova tsara indrindra* ». En outre, le peuple malgache a développé tout au long de son histoire un savant équilibre entre tradition et modernité parce que la volonté d'accéder à cette dernière ne cesse de lui procurer des difficultés surtout financières. Dans ce sens, l'outil culturel que constitue l'éducation préscolaire n'est susceptible d'appropriation que s'il est construit à partir du patrimoine culturel malgache. Et les jeux traditionnels sont effectivement un élément actif de la culture malgache. Il suffit d'observer les enfants dans les villes et les villages du pays pratiquant souvent des jeux qui sont typiquement malgaches. Tout de même, nous avons créé ce recueil pour regrouper ces jeux, pour donner des astuces aux éducatrices en vue de leur meilleure application et pour alléger les dépenses des parents en faisant recours aux objets de la nature. En effet, d'après nos enquêtes, ces parents ne vivent généralement que des petits boulots – comme le gardiennage, le lavage, le ménage – et ne peuvent insérer leurs enfants que dans des écoles publiques par où leurs dépenses sont moindres face à celles des écoles privées.

Ensuite, comme il est difficile d'avoir des ressources telles que les livres ou les jeux modernes, les jeux rassemblés dans ce recueil permettent aux enseignantes de faire des activités avec les élèves. Effectivement, de nombreux centres préscolaires de la grande Île sont encore confrontés à l'inexistence ou au manque de ces ressources, comme notre recherche l'a toujours confirmé durant ces années. Ce qui fait que ces jeux traditionnels nous semblent pertinents à la fois par leur accessibilité, mais aussi par les compétences qu'elles permettent de développer chez les enfants. Primo, la compétence intellectuelle des enfants se développe après la pratique de quelques jeux traditionnels qui sont conçus comme une application de certaines matières qu'ils apprennent aux centres préscolaires. Par exemple, jouer au jonglage ressemble à une pratique des mathématiques ou pré-maths ; faire le jeu de confrontation des feuilles est en quelque sorte une pratique des sciences naturelles, jouer au *mampiteny vato* ou (faire parler les cailloux) renvoie à la pratique de l'histoire, jouer à la dinette ressemble à une

pratique de l'activité « sable et eau », etc. Secundo, la compétence physique des enfants pourrait être renforcée par la pratique de quelques jeux comme le *vitsili*, le saut de l'élastique; qui sont conçus comme une sorte d'éducation physique. Tertio, la pratique d'autres jeux, par exemple l'*ankamantatra* ou (la devinette), améliore la compétence psychique des enfants. Ce sont des compétences dont les enfants peuvent déjà acquérir depuis la base de leur scolarité. Ainsi, nous ne ciblons pas seulement les enfants des parents défavorisés, mais aussi les enfants insérés dans des écoles privés pour pouvoir bénéficier de ces divers avantages.

Par ailleurs, les éducatrices seront la cible prioritaire de ce recueil de jeux traditionnels car ce sont elles qui assurent en dernière instance la qualité de l'éducation dispensée dans les centres préscolaires publics et privés. Et, chaque jeu donne des astuces et conseils aux enseignantes pour encourager les enfants au moment de leurs pratiques pour que ces derniers puissent acquérir les diverses compétences nécessaires. Ceci nous a conduits à présenter chaque jeu traditionnel en deux langues, français et malgache, avec des langues faciles à comprendre par ces éducatrices. En effet, il est indéniable que la plupart des éducatrices des centres préscolaires malgaches ne savent parler que quelques mots de la langue française. En outre, le choix de proposer le présent recueil en français et en malgache marque l'importance d'abandonner la dualité linguistique, et l'intérêt du bilinguisme et de l'interculturalité. Quelques jeux sont dotés de figures pour spécifier son caractère typiquement malgache (par exemple le *katro*, le *fanorona*) ou spécifier les compétences qu'ils peuvent développer (par exemple la compétence en écriture des chiffres et des lettres en appliquant le jeu de la marelle).

En outre, tous les acteurs de l'éducation à Madagascar doivent prendre totalement conscience de l'importance de ce secteur pré-primaire de l'éducation. Incontestablement, les résultats de notre recherche sur le développement du préscolaire à Madagascar ont déjà montré que le passage des enfants au préscolaire est vraiment important car ceci prépare leur insertion au primaire. C'est déjà

une réalité concrète, même si le préscolaire malgache est encore de mauvaise qualité, qui fait que d'autres conditions nécessaires pour son développement doivent encore être remplies; depuis l'instauration des bâtiments servant de salles de classe jusqu'aux manières d'apprentissage. En conséquence, il est souhaitable que ces acteurs se penchent vraiment sur les vrais problèmes que rencontrent actuellement ces centres préscolaires non seulement du point de vue de la formation des enseignantes, de leurs conditions de travail, de la dotation des classes en mobiliers mais aussi et surtout de leur dotation en matériels didactiques, comme ce fascicule de jeux traditionnels dont la mise en possession pour chaque centre préscolaire publique serait souhaitable. En effet, la disponibilité des jeux traditionnels susceptibles d'être utilisés dans le préscolaire montrera à tous les acteurs de l'éducation l'importance d'une continuité entre milieu familial et école. Ce sont deux milieux inséparables car les enfants puisent leurs comportements dans leur vie quotidienne, au sein de leurs familles, et ces dernières sont aussi influencées par leurs activités à l'école qui peuvent encore être renforcées par les compétences acquises dans les pratiques de ces jeux traditionnels.

Enfin, des enquêtes ont précédé l'élaboration de ce recueil dans divers centres préscolaires des trois sites de notre recherche: à Analamanga, au Sud et à SAVA. Et, avant de formuler le présent fascicule, nous avons testé six jeux au centre préscolaire de l'EPP Tongarivo à Antananarivo: histoire ou faire parler des cailloux, dinette, billes ou capsules, chèvre aveugle, police-voleur et confrontation des feuilles. Ainsi, nous avons pu conclure que ces jeux sont très adaptés à l'environnement du préscolaire malgache surtout au public, face à la faiblesse des dépenses des parents. Mais, certains d'entre eux nécessitent une adaptation en fonction de l'âge des enfants (par exemple, en pratiquant le jeu des billes au préscolaire, les éducatrices devraient substituer les billes aux capsules pour éviter les accidents car il arrive que les enfants tentent de les mettre dans leurs bouches). Ainsi, la surveillance stricte des enseignantes est requise.

Abdeljalil AKKARI & Anita RAKOTOZAFY

Fampidirana

Miaraka amin'ny fanohanana'ny Fondation Suisse UBS Optimus, nandritry ny taona vitsivitsy izay no nampivelaran'ny Université de Genève sy ny Aide et action ny fikarohana momba ny fiantraikan'ny akanin-jaza sy ny fepetra rehetra ilaina mba hampandrosoana azy eto Madagasikara. Amin'ny maha-sehatra somary mbola vaovao azy ity eo anivon'ny sekolim-panjakana, dia tena ilaina ny fampivoarana azy amin'ny alalan'ny fiaraha-miasan'ireo sehatra anatiny rehetra, tafiditra ao ny Fitondra-panjakana, miaraka amin'ny sehatra iraisam-pirenena satria *"Ny zanaka no harena"* hoy ny fomba fitenenana Malagasy.

Ity boky kely mirakitra kilalao tena Malagasy ity, izay natokana indrindra indrindra ho an'ny akanin-jaza, no anisan'ny vokany iray amin'io fiaraha-miasa misy izao io. Mampiseho ny ankamaroan'ireo kilalao nenti-paharazana azon'ny ankizy lalaovina tsy eo anivon'ny fiaraha-monina misy azy ihany, fa indrindra indrindra ao amin'ny faritry ny tokontany misy ny akanin-jaza rehetra. Fa ny mampiavaka ny foto-pisainana nanoratana ity boky kely ity dia ny fanentanana ireo ray aman-dreny sy ny mpampianatra amin'ny fahafahana mampiasa ireo zava-misy eo amin'ny tontolo misy azy ireo ho fitaovana enti-manatanteraka ny kilalao, satria maro amin'ireo ray aman-dreny - na ireo sekoly mihitsy aza - no tsy manana fahafahana mba hahazo kilalao maoderina. Ohatra amin'izany, ny zazavavy kely monina any amorontsiraka dia afaka manolo ny dinety kely efa vita amin'ny alalan'ny fampiasana harana voanio raha tsy mahavidy ireo voalohany ny ray aman-dreniny.

Fa maninona no hitanay fa zava-dehibe ny itaritana ny tanjon'ity boky kely ity amin'ireo lafiny ireo amin'izao fotoan'ny fanatontoloana sy ny fivoarana ara-teknolojika izao?

Voalohany, hitanay fa ny tena voalohan-karena dia ny olombelona na dia malaza manerana izao tontolo izao aza ny fananan'ny Madagasikara harena voa-janahary maro be. Io volohan-karena io dia mila kolokoloina amin'ny endriny maro. Ny mahakasika ny fampianarana - izay seha-pikarohanay - no tena zava-dehibe indrindra satria hoy ihany ny fomba fitenenana Malagasy hoe: *"Ny fianarana no lova tsara indrindra"*. Manampy izany, teo amin'ny tantaran'ny Malagasy dia hita ho tena nananosarotra azy ireo ny fifampandanjana ny fomban-drazana sy ny fivoarana noho ny fahasarotan'ity farany amin'ny lafiny ara-bola. Arak'izany, ny fitaovana ara-kolotsain'ny fanabeazana ao amin'ny akanin-jaza dia tena miavaka raha miainga amin'ny tahiry

kolotsain'ny Malagasy satria ny kilalao dia tafiditra ao anatin'ny kolotsaintsika. Manamarina izany ny filalaovan'ireo ankizy eto an-tanan-dehibe sy any ambanivohitra kilalao tena Malagasy. Na izany aza dia nosoratana ihany ity boky kely ity mba hanangonana ireo lalao ireo, mba hanomezana toro-marika ho an'ny mpampianatra amin'ny tena fampiharana azy ary mba hanamaivanana ny fandanian'ny ray aman-dreny amin'ny alalan'ny fampiasana ny zava-misy. Ny fanadihadiana nataonay mantsy dia mampiseho fa ny ankamaroan'ireo ray aman-dreny ireo dia sahirana ara-pivelomana - manao asa tselika toy ny fiambenana tanàna, fanasana lamba, fikarakarana tokantrano - ary any amin'ny sekolim-panjakana no ahafahany mpampianatra ny zanany mba hahakely ny fandaniany raha mitaha amin'ny tsy miankina.

Manaraka izany, noho ny fahasarotan'ny fahazoana boky sy kilalao maoderina, ny kilalao nangonina amin'ity boky kely ity dia manampy ny mpampianatra amin'ny fampiharana ny asany miaraka amin'ny mpianatra. Maro amin'ireo akanin-jaza eto Madagasikara mantsy no mbola manana olana amin'ny tsy fisiana na ny tsy fahampiana ara-pitaovana, izay nosoritan'ny fikarohana nataonay nandrit'izay taona vitsivitsy izay. Hitanay amin'izany fa tena ilaina ireto kilalao ireto noho ny fahamoràny sy ny fahavitrihana izay azon'ny ankizy amin'ny filalaovana azy. Voalohany, ny fahavitrihana aratsaina dia azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ireo kilalao miendrika ho toy ny taranja ianarany ao amin'ny akany. Ohatra amin'izany ny filalaovana tanisa izay miendrika ho toy ny fampiharana matematika; ny fampiadiana ravinkazo dia toy ny fampiharana ny taranja fahalalana tsotsotra; ny fampitenenana vato dia toy ny fampiharana ny taranja tantara; ny fanaovana dinety dia mampihatra ny taranja kivarivary, sns. Faharoa, ny fampiharana ny sasantsasany amin'ireo kilalao ireo dia manamafy ny fahavitrihana araban'ny ankizy toy ny vitsili, ny tsambiki-tady, izay miendrika fampivelarana ara-batana. Fahatelo, ny fampiharana ny kilalao sasany toy ny ankamantatra dia mampivelatra mihitsy ny ara-tsain'ny ankizy. Ireny dia fahavitrihana izay efa azon'ny ankizy sahadry hatraty amin'ny fototry ny fianarany. Noho izany dia tsy ny zanaky ny sahirana ara-pivelomana ihany no kendrenay hahazo ireo tombotsoa ireo fa ireo ankizy any amin'ny sekoly tsy miankina ihany koa.

Ankoatr'izay, ny tena tsindrina manokana ato amin'ity boky kely mirakitra kilalao ity dia ireo mpampianatra satria izy ireo no tena miantoka ny fahatsarana, na tsia, amin'ny fampianarana ao amin'ny akanin-jaza miankina amin'ny

Fanjakana na tsia. Ary, ny kilalao tsirairay dia manome paika sy toro-hevitra amin'ireo mpanabe ireo hanentanany ny ankizy amin'ny fampiharana azy mba hahazoany ireo fahavitrihana rehetra ilaina. Izany indrindra no nahatonga anay handrafitra ny kilalao tsirairay avy amin'ny karazam-pitenenana roa, frantsay sy malagasy, mora azon'ny mpampianatra. Tsy azo lavina fa ny ankamaroan'ireo mpampianatra amin'ny akanin-jaza malagasy dia tsy mahay miteny afa-tsy voambolana vitsivitsy amin'ny fiteny frantsay. Manampy izany, ny nisafidianana handrafitra ity boky kely ity amin'ireo fiteny roa ireo dia mampiseho fa zava-dehibe ny fampiarahana ireo fitenenana roa ireo sy ny fahasamihafana ara-kolotsaina. Ny kilalao sasantsany dia arahina sary famantarana mba hanasongadinana ny tena maha-Malagasy azy toy ny katro, ny fanorona; na hampiavahana ny fahavitrihana azo avy amin'ny fampiharana azy; toy ny fanamafisan'ny fahaiza-manoratra teny sy isa amin'ny fampiharana ny sabaka.

Akoatr'izay, tokony ho tonga saina amin'ny maha-zava-dehibe ny sehatry ny akanin-jaza avokoa ireo ankolafy ao anatin'ny sehatry ny fanabeazana. Tsy azo lavina ny valin'ny fikarohana nataonay, amin'ny fampivoarana io sehatra io eto Madagasikara, fa ny fandalovan'ny ankizy ao amin'ny akanin-jaza dia tena zava-dehibe satria manomana ny fidirany any amin'ny ambaratogna fototra voalohany. Efa azo tsapaitanana io vokatra io na dia mbola somary ratsy aza ny kalitaon'ny akanin-jaza Malagasy, midika indrindra izany fa mbola maro ireo fepetra amin'ny fampivoarana azy tokony ho fenoina, manomboka any amin'ny fananganana ny efitra fianarana hatrany amin'ny fomba fampianarana. Vokatr'izany dia antenaina ny fitodihan'ireo ankolafy rehetra ireo any amin'ny tena fototry ny olana izay lalovan'ny akanin-jaza tsy ny mahakasika ny fanofanana ny mpampianatra ihany, ny fepetra fanatanterahana ny asany, ny fampitaovana ny kilasy fa indrindra indrindra koa ny ara-pitaovam-pianarana, toa ity boky kely mirakitra kilalao nenti-paharazana ity izay irina indrindra ny mba samy hananan'ny akanin-jaza miankina amin'ny Fanjakana azy. Ny fahatanterahan'izany dia mampiseho amin'ireo ankolafy rehetra mikasika ny fampianarana ireo ny maha-zava-dehibe ny fitohizan'ny fitaizana ara-pianakaviana sy ny sekoly. Ireo sehatra roa ireo dia tsy afa-misaraka satria ny ankizy dia manovo ny toetoetrany amin'ny fiainana andavanandro eo anivon'ny fianakaviany ary ity farany anefa dia mety ho voaovan'ny fiaraha-monina any an-tsekoly izay mbola mety hamafisin'ireo fahavitrihana azo avy amin'ny fampiharana ireto kilalao ireto.

Farany, dia nisy fanadihadiana natao talohan'ny nandrafetana ity boky kely ity teo anivon'ireo akanin-jaza maro amin'ireo toerana telo anaovana ny fikarohana: Analamanga, Atsimo ary SAVA. Ary talohan'ny nanoratra azy dia nanao fanandramana lalao enina tao amin'ny akanin-jazan'ny EPP Tongarivo izahay : tantara na mampiteny vato sy dinety, kanety na kapisily, raosijamba, polisy-voleur ary mampiadry ravinkazo. Afaka nilaza izahay fa ireo lalao ireo dia tena mifanentana amin'ny tontolon'ny akanin-jaza Malagasy (fandaniana kely) indrindra ny an'ny Fanjakana. Manaraka izay, ny sasantsasany amin'izy ireo dia mila atao mifandraika amin'ny taonan'ny ankizy (ohatra, ny lalao kanety izay tokony ho soloina kapisily ho an'ny akanin-jaza mba hisorohana ny loza ary mila ny fanaraha-maso hentitra ataon'ny mpampianatra). Farany, ny fampiharana ireo lalao ireo any amin'ny akany, ka ampiana ara-pitaovana izy ireo, dia mampivoatra tsy ny aratsain'ny ankizy ihany fa indrindra indrindra ny fivelarany ao amin'ny fiaraha-monina.

Abdeljalil AKKARI & Anita RAKOTOZAFY

Tables des matières

Histoire ou faire parler les cailloux.....	1
Dinette.....	2
Poupée.....	3
Bienvenue.....	4
Nous venons demander une amie.....	5
La marelle.....	6
Jeux des mains.....	7
Les billes ou les capsules.....	8
Faire danser les petits coquillages.....	9
Simulation des combats.....	10
Boxe traditionnelle.....	11
Combat traditionnel.....	12
Course des petites voitures.....	13
Saut de l'élastique.....	14
Le <i>vitsili</i> ou le <i>lalam-betsileo</i>	15
Le lépreux.....	16
Le <i>katro</i>	17
Le jonglage.....	18
Colin Maillard.....	19
Le cercle prison.....	20
La ronde des muets.....	21
Le cercle des non-voyants.....	22
Police-voleur.....	23
Cache-cache.....	24
Le <i>Torakakapoaka</i>	25
Le <i>fanorona</i>	26
Le <i>kasikasykapoaka</i>	27
Le <i>mampiadyravinkazo</i>	28
Bleu, blanc, rouge.....	29
La devinette.....	30

Fizahan-takelaka

Tantara na mampiteny vato.....	1
Tsikonina.....	2
Popety.....	3
Soamiditra.....	4
Avy mangataka izahay.....	5
Sabaka.....	6
Amina.....	7
Kanety na kapisily.....	8
Mileha.....	9
Sarinady.....	10
Doranga na ringa.....	11
Moraingy.....	12
Tomobily.....	13
Tsambiki-tady.....	14
Vitsili na lalam-betsileo.....	15
Kiraboka.....	16
Katro.....	17
Tanisa na tsobato.....	18
Raosijamba.....	19
Fonja faribolana.....	20
Faribolan'ny moana.....	21
Faribolan'ireo tsy mahita.....	22
Polisy-voleur.....	23
Ankiafina.....	24
Toraka kapoaka.....	25
Fanorona.....	26
Kasikasy kapoaka.....	27
Mampiady ravinkazo.....	28
Bleu, blanc, rouge.....	29
Ankamantatra.....	30

Nom du jeu N°1 : « Histoire ou faire parler les cailloux »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles
Nombre de joueurs : un ou tous les enfants
Matériel requis : des cailloux représentant les personnages ou les actants de l'histoire.

Consignes du jeu : Ce jeu consiste à raconter une histoire en faisant parler des cailloux. Un genre de jeux de rôles allant du quotidien de l'enfant à ses rêves. Les sujets sont multiples. Les filles peuvent jouer pendant des heures et changer souvent de thèmes.

Habilités et compétences développées chez les enfants en utilisant le jeu :

- Liberté d'expression (français ou malgache),
- Ecoute, échange,
- Éveiller l'imaginaire de l'enfant,
- Fonctionnement du récit,
- Les différents métiers,
- Les connecteurs (d'abord, ensuite, puis, enfin),
- Apprentissage des sons voyelles et consonnes (demander que les noms des parents se terminent par une voyelle choisie et ceux des enfants par une autre voyelle, de même pour le début des noms par une consonne).

Remarque : Ce jeu pourrait être joué par les garçons selon les thèmes et objectifs attendus (travaux des champs, bouvier, pêche...).



Anaran'ny lalao Lah°1 : « Tantara na mampiteny vato »

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy
Isan'ny mpilalao : ankizy iray na maromaro
Fitaovana ilaina : vato kely maromaro
mampiseho ny mpilalao amin'ny tantara

Toromariky ny lalao : Ity lalao ity dia fitantarana tranga iray amin'ny alalan'ny fampitenenana vato. Mety ho ankizy iray na mihoatra no milalao azy, izany hoe misy mitantara ary misy mihaino. Lohahevitra maro no mety tantaraina mandritra ny ora vitsy ilaovana azy na ora maromaro: ohatra ny trangam-piainana andavan'andro (fiainana ao an-tokatrano, na any an-tsekoly...) na mety koa ny nofinofin'ilay mpitantara no ampiteneniny amin'ny alalan'ireo vato.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fahalalahana miteny (frantsay na malagasy),
- Fahaizana mihaino, mifanakalo,
- Fanehoan'ny ankizy ny nofinofiny,
- Fampiharana ny taranja tantara ao andakilasy,
- Fanehoana ny karazana andraikitra eo amin'ny fiaraha-monina,
- Fahaizana mampitohy hevitra (voalohany indrindra, manaraka, avy eo, farany),
- Fampahalalana ny renistoratra sy ny zanatsoratra (soritana fa ny anaran'ny ray amandreny dia mifara amin'ny zanatsoratra voafidy ary ny an'ny ankizy amin'ny zanatsoratra hafa, tahaka izay koa ho an'ny fanomboan'ny anarana amin'ny renistoratra).

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Mba hanafanana ny lalao, ny mpampianatra dia tokony mandray anjara ohatra maka ny toeran'ny mpihaino, dia sady mametraka fanontaniana mba hanome aina bebe kokoa ny tantara no sady mampivelatra ny sain'ny mpitantara. Afaka manome hevitra ihany koa ny mpampianatra ny amin'ny lohahevitra hotantaraina na ny isa na ny anjara toeran'ny mpilalao...

Fanamarihana: Afaka lalaovin'ny ankizilahy ny tantara arakaraky ny lohahevitra sy ny tanjona tratrarina toy ny resaka asa tany, fanjonoana...

Nom du jeu N°2 : « Dinette »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles
Nombre de joueurs : un ou tous les enfants
Matériel requis : ustensiles de cuisine en mini-format

Consignes du jeu : Ce jeu est pratiqué par toutes les petites filles de par le monde. A Madagascar, les parents fournissent des ustensiles de cuisine en mini-format pour leurs filles fabriqués à Ambatolampy : de petites marmites en aluminium, des petits foyers de charbons, des petits seaux, des petites assiettes, des petites fourchettes et petites cuillères. Les petites filles malgaches racontent une histoire et s'exercent dès leur jeune âge aux travaux domestiques. Les filles qui jouent peuvent rester là pendant des heures et changer souvent de thèmes.

Pour le préscolaire, ce jeu est une pratique de la matière « Sable et eau » en classe.

Si les parents ou l'école n'arrivent pas à fournir ces ustensiles de cuisine à mini-format pour leurs enfants, ils peuvent concevoir des matériels avec les objets locaux comme les feuilles pour fabriquer des petites assiettes et petites cuillères ; les noix de coco ou boîte de conserve vide pour servir de petites marmites et trois cailloux pour des petits foyers de bois...

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Liberté d'expression (français, malgache),
- Ecoute, échange,
- Éveiller l'imaginaire de l'enfant,
- Fonctionnement du récit,
- Description des étapes des travaux,
- Prolongement par le lexique de chaque tâche, du matériel, d'un plat,
 - Hygiène,
 - L'alimentation,
 - Les échanges monétaires (l'argent, la monnaie : pièces, billets).

Remarques : Ce jeu pourrait être joué par les garçons selon les thèmes et objectifs attendus (travaux des champs, bouver, pêche...). Dans ce cas, il faut y adapter les matériels requis.

Anaran'ny lalao Lah°2 : "Tsikonina"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy
Isan'ny mpilalao : ankizy iray na maromaro
Fitaovana ilaina : dinety

Toromariky ny lalao : Ny tsikonina dia lalao tena tian'ny ankizivavy atao hatraiza hatraiza. Eto Madagasikara, mba hanaovana ity lalao ity, ny ray man-dreny dia manome dinety ny zanany vavy, izay ao Ambatolampy no tena mpanamboatra azy: toy ny vilany kely vy, ny fatapera kely, ny fitaovam-patsakana kely, ny lovia kely, ny sotro kely. Mampianatra ny ankizivavy ny raharaha ao tokenrano ity karazan-dalao ity ary fomba entiny manao tantara. Mety miovaova ny lohahevitra lalaovina mandritry ny ora maromaro.

Ho an'ny akanin-jaza, ity lalao ity dia fampiharana ny lesona: "Fasika sy rano" izany hoe ny *kivarivavy*.

Ny ray aman-dreny na ny mpampianatra anefa dia afaka mamorona dinety amin'ny alalan'ny fampiasana ireo akora misy eo an-toerana rehefa tsy manana ireo fitaovana ireo ny ankizy toy ny ravina anamboarana lovia sy sotro kely; ny haram-boanio na kapoaka foana hatao vilany kely ary ny vato anaovana toko telo asiana kitay...

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fahalalahana miteny (frantsay na malagasy);
- Fahaizana mihaino, mifanakalo,
- Fanehoan'ny ankizy ny nofinofiny,
- Fampiharana ny taranja tantara ao an-dakilasy,
- Fanoritsoritana ny fizotry ny asa,
- Fampahafantarana ny tsirairay ny amin'ny andraikitra, ny amin'ny fitaovana, ny amin'ny sakafo...
 - Fahadiovana,
 - Sakafo,
 - Fifanakalozana ara-bola.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao :Mba hampisy lanjany ny lalao, ny mpampianatra dia afaka maka ny toeran'ny reny mampandray andraikitra ny zanany vavy : mampandamina ny trano, mampahandro vary sy laoka, mandrindra ny zavatra rehetra tokony atao. Afaka manome hevitra ihany koa ny mpampianatra amin'ny karazan-tsakafo hokarakaraina ary afaka mikarakara miaraka amin'ny ankizy sy miaramisakafo aminy izy.

Fanamarihana: Afaka lalaovin'ny ankizilahy ny tsikonina arakaraky ny lohahevitra sy ny tanjona trararina toy ny resaka asa tany, fanjonoana... fa ny fitaovana mifanentana amin'izay no ampiasaina.

Nom du jeu N°3 : « Poupée »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles
Nombre de joueurs : un ou tous les enfants
Matériel requis : une ou des poupées

Consignes du jeu : Les filles apprennent à s'occuper de bébé ; à lui préparer à manger et le nourrir ; préparer le biberon, le bouillon de riz (riz cuit avec beaucoup d'eau) mais surtout apprendre à converser avec amour avec lui.

Habiletés et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Liberté d'expression (français, malgache),
- Ecoute, échange,
- Éveiller l'imaginaire de l'enfant,
- Fonctionnement du récit,
- Hygiène,
- L'alimentation,
- Comptines sur la maman, les berceuses,
- Respect et rôles des parents,
- Lexique : Les vêtements,
- Alphabet.

Remarques : Ce jeu pourrait être joué par les garçons selon les thèmes (tireur de pousse, canne à pêche...) et objectifs attendus. Il faut, dans ce cas, adapter le matériel requis

Anaran'ny lalao Lah°3 : "Popety"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy
Isan'ny mpilalao : ankizy iray na maromaro
Fitaovana ilaina : popety iray na mihoatra

Toromariky ny lalao : Amin'ny alalan'ny fampiharana ity lalao ity dia mianatra mikarakara zazamena ny ankizivavy, mikarakara nysakafony sy mamahana azy; mikarakara ny rononony, ny vary sosoa fa indrindra mianatra miresaka am-pitiavana aminy.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fahalalahana miteny (frantsay na malagasy),
- Fahaizana mihaino, mifanakalo,
- Fanehoan'ny ankizy ny nofinofiny,
- Fanehoana ny fizotry ny asa : mikarakara ny zazakely,
- Fahadiovana,
- Sakafo,
- Fandrotsirotsiana zaza an-kira,
- Fifanajana, andraikitra ny ray aman-dreny,

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Afaka mandray anjara amin'ny lalao ny mpampianatra mba hanafanana azy ka tokony raisiny amin'izany ny anjara toeran'ny reny: mpampianatra ny zanany vavy amin'ny fikolokoloana ny zazakely (raisiny ho toy ny zandriny ilay popety). Amin'izany dia ampianariny mampiakanjo, manome sakafo, mandrotsirotsy ilay zaza ny ankizy.

Fanamarihana: Afaka lalaovin'ny ankizilahy ity lalao ityarakaraky ny lohahevitra (mitarika posiposy, manjono...) sy ny tanjona trararina ka noho izany ilaina ny mampifanentana azy amin'ny fitaovana ampiasaina.

Nom du jeu N°4 : « Bienvenue »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles
Nombre de joueurs : tous les enfants

Consignes du jeu : Les jeunes filles forment une haie et sont face à face sur plusieurs mètres. Elles ont les mains levées et se tapent dans les mains en chantant : « *Soyez les bienvenues et entrez* ». Version malgache de « Passer pont-pont ». Les deux filles qui se trouvent au bout de la rangée se tiennent par les mains et pénètrent dans le tunnel, les têtes courbées, suivies tout de suite par les deux suivantes, ainsi de suite. Celles qui débouchent à l'air libre se mettent au bout de la rangée, lèvent les bras et font comme les autres en chantant la bienvenue à celles qui viennent.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Socialisation,
- Entraide pour la réussite (travail en commun),
- Respect des consignes,
- Suivre un itinéraire.

Remarques : Ce jeu pourrait être joué par les garçons aussi ou mixte selon les thèmes et objectifs attendus. Ainsi, dans ce cas, la comptine peut être remplacée par la chanson et la danse nationale AFINDRAFINDRAO.

Anaran'ny lalao Lah°4 : "Soamiditra"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy
Isan'ny mpilalao : ankizy maromaro

Toromariky ny lalao : Amin'ity lalao ity dia mifanatrika tsiroaroa ny ankizivavy, manao laharana lava be. Amin'izay dia mifampitehatànana izy ireo no sady mihira, mifamaly hoe:

"Soamiditra, soamiditra e e e e, mandrosoa"

"Tany nalehanay mandrosoa"

"Matavy sa mahia e?"

"Matavitavy ihany"

"Midikidira raha hiditra, midikidira raha hiditra"

"Isa, roa telo"

Ny zazavavy roa eny amin'ny tendron'ny filaharany mantsy no mifandray tàmàna, miondrika no sady miditra ao amin'ilay elanelan'ny ankizy rehetra; arahin'ny roa hafa avy hatrany, dia toy izay foana. Ka izay tonga eny amin'ny tendron'ny filaharana indray dia mifampitehatànana no sady mihira; dia toy izay hatrany hatrany.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fahaizana miara-monina,
- Fifanampiana mba hahatratrarana ny tanjona (asa miaraka),
- Fanajana ny toromarika,
- Fanarahana ny sori-dàlana.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Afaka mandray anjara amin'ny lalao ny mpampianatra mba hanafanana azy. Ny zavatra tokony ataony amin'izany diany fandaminana ny filaharan'ny ankizy mba tsy hivilana. Izany dia toy ny fampianarana azy ireo amin'ny filaharana alohan'ny hiditra ao andakilasy.

Fanamarihana: Afaka lalaovin'ny ankizilahy na ireo sokajy roa miaraka ny soamiditra fa arakaraky ny lohahevitra sy ny tanjona tratrarina. Ka noho izany ilay hira ataon'ny ankizivavy etsy ambony dia afaka soloina amin'ilay hira sy dihy mampiavaka ny Malagasy hoe: AFINDRAFINDRAO.

Nom du jeu N°5 : « Nous venons demander une amie »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles
Nombre de joueurs : tous les enfants

Consignes du jeu : Les filles s'alignent sur deux rangs en face à face et se tiennent par les mains. Les deux groupes s'avancent l'une vers l'autre en dialoguant par le chant et en formulant leurs souhaits. Quand un groupe s'avance, le second recule et inversement, en chantant :

« Nous venons vers vous, pour demander une amie »

« Qui voulez-vous demander ? »

« C'est Rasoa que nous demandons »

« Nous ne cédon pas Rasoa »

« Qui allez-vous nous donner »

« C'est Ravao que nous allons vous donner »

« Nous ne voulons pas de Ravao »

« Qui voulez-vous à sa place ? »

« C'est Marie que nous voulons »

« Quelle somme avez-vous ? »

« Nous avons 5 000 Ariary »

« 5 000 c'est insuffisant? »

« Combien vous demandez?

« 8 000 et c'est accordé »

« 7 000 et nous payons »

« Le rendez-vous c'est pour quelle heure ? »

« Nous serons là à 10 heures »

« Il faut donc bien préparer la fête »

« Nous sommes déjà fin prêts »

Et le jeu se termine par un grand hurra et de forts applaudissements et les deux groupes se rejoignent en un cercle.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Connaissance des noms d'élèves,
- Maîtrise des chiffres de 1 à 10,
- Initiation à l'heure (chiffres),
- Initiation à la monnaie et aux échanges (acheter, vendre, marchander),
- Faire un choix,
- Entraide et entente (vie sociale),
- Travail sur l'alphabet ou les sons.



Anaran'ny lalao Lah°5 : «Avy mangataka izahay»

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy :
ankizivavy
Isan'ny mpilalao : ankizy maromaro

Toromariky ny lalao : Manao laharana roa ny rehetra ary mifandray t'anana. Ny tarika andaniny mandroso, manatona ny tarika ankilany ka mifamaly resaka an-kira izy ireo mba hanehoany ny faniriany. Rehefa mandroso ny tarika voalohany dia mihemotra ny tarika faharoa no sady mihira hoe:

«Avy mangataka izahay, izahay, izahay»

«Iza re no angatahinareo, no angatahinareo, angatahinareo?»

«I Rasoa no angatahinay, angatahinay, angatahinay»

«Tsy omenay i Rasoa, i Rasoa, i Rasoa, i Rasoa»

«Iza re no omenareo, no omenareo, no omenareo?»

«I Ravao no omenay, no omenay, no omenay»

«Tsy tinay i Ravao, i Ravao, i Ravao.»

«Iza indray no tianareo, no tianareo, no tianareo?»

«I Marie no tianay, no tianay, no tianay»

«Hoatrinona no volanareo, ny volanareo, ny volanareo?»

«Dimy arivo no volanay no volanay»

«Dimy arivo ve dia ho ampy, dia mba ho ampy, dia mba ho ampy»

«Hoatrinona dia ho mety, dia ho mety, dia ho mety?»

«Valo arivo dia ekena, dia ekena, dia ekena»

«Fito arivo dia homena, dia homena, dia homena»

«Amin'ny firy no fotoana, no fotoana, no fotoana?»

«Amin'ny folo dia ho tonga, dia ho tonga, dia hotonga»

«Alamino ary ny lanonana, ny lanonana, ny lanonana»

« Efa vonona izahay, izahay, izahay »

Dia mifarana amin'ny fihomehezana sy tehaka ny lalao ary ny tarika roa avy eo manao faribolana.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fahalalana ny anaran'ny mpiara-mianatra,
- Fifehezana ny isa iray hatramin'ny folo,
- Fanombohana mamantatra ny ora (isa),
- Fanombohana mamantatra ny vola sy ny fifanakalozana (mividy, mivarotra, miady varotra),
- Manao safidy,
- Fifanampiana sy fifankahazoana (fiaraha-monina),
- Fianarana ny abidy Malagasy na ny feo.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Ilaina amin'ny fandaminana ny filaharan'ny ankizy ny mpampianatra, mba hifandimby ny fanontaniana sy famaliana an-kira ataon'ny tarika roa.

Nom du jeu N°6 : « La marelle »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles
Nombre de joueurs : 2 ou tous les enfants par équipe
Matériel requis : palet (pierre plate), objet plat ou bouteille plastique

Consignes du jeu : Le jeu se passe sur un terrain divisé en plusieurs cases. La joueuse porte l'objet et traverse les cases en faisant l'aller et retour.

Étape 1 : Marcher mais l'objet dans les mains.

Étape 2 : Même parcours mais le palet au creux du bras.

Étape 3 : Même parcours mais le palet sous l'aisselle.

Étape 4 : Même parcours mais le palet sous le menton.

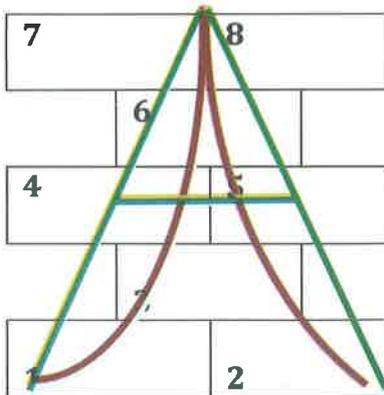
Étape 5 : Même parcours mais le palet sur la tête.

Étape 6 : Même parcours mais le palet sur le dos (le joueur traverse en se courbant).

Le vainqueur est l'enfant qui arrive à faire plusieurs allers et retours sans faire choir la pierre ou la bouteille.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Maîtrise des chiffres,
- Respect des consignes,
- Repérage dans l'espace,
- Chronologie,
- Dextérité, équilibre, développement corporel,
- Imitation de la tâche « puiser de l'eau », porter les récoltes, etc.
- Lexique : devant, derrière, aller, retour, avant, arrière, sur, sous,
- Écrire les lettres : i minuscule, A majuscule.



Anaran'ny lalao Lah°6 : « Sabaka »

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy
Isan'ny mpilalao : ankizy roa na maromaro isantsokajy
Fitaovana ilaina : vato fisaka, zavatra fisaka toy ny tavoahangy plastika

Toromariky ny lalao : Amin'ny toerana marina no anaovana ny lalao, ary manoritra efitra maromaro (aseho ny sary etsy ambany). Ny mpilalao dia mandalo ny efitrefitra tsirairay avy mandroso sy miverina, tsy manitsaka ny tsipika mitondra ilay fitaovana.

Dingana 1 : Mandeha manaraka ny sori-dàlana miaraka amin'ilay fitaovana eny an-tànana.

Dingana 2 : Manaraka ny sori-dàlana ihany fa ny fitaovana eo ambonin'ny tànana.

Dingana 3 : Manaraka ny sori-dàlana mitovy fa ny fitaovana ao ambany helika.

Dingana 4 : Manaraka io sori-dàlana io ihany fa ny fitaovana ao ambany saoka.

Dingana 5 : Sori-dàlana mitovy io ihany no arahina fa ny fitaovana eo ambony loha.

Dingana 6 : Io sori-dàlanaio no arahina fa ny fitaovana eo ambony lamosina (mila miondrika ny mpilalao noho izany).

Izay ankizy nahavita nandroso niverina tamin'ireo dingana rehetra ireo ka tsy nandatsaka ny fitaovana no mpandresy.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fifehezana ny isa,
- Fanarahana ny toromarika,
- Fahakingana, fivelarana ara-batana,
- Fanaovana ny fihetsika miondrika amin'ny asa: manovo rano, mitaona vokatra,
- Dikan-teny: aloha, aoriana, mandroso, miverina, eoaloha, ao aoriana, ambony, ambany.
- Manoratra i zanatsoratra, A renitsoratra (jereo ny sary)

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Mankahery ny mpianatra isaky ny dingana arahina ny mpampianatra eto mba hananany fifantohana ka ho voatandrony ny toromarika rehetra: tsy manitsaka ny sori-dàlana ary tsy mampianjera ny fitaovana.

Nom du jeu N°7 : « Jeu des mains »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles
Nombre de joueurs : 2 ou tous les enfants

Consignes du jeu : Le jeu se pratique avec deux filles se mettant face à face en se tapant les mains et chantant ; ou avec plusieurs filles en faisant un cercle et se tapant les mains, en chantant :

« Amina, Amina ! »
« Que je l'aime ! »
« Allez Zimba, Cellah a a ! »
« Allez-vous dormir Pascaline ! »
« Zimba ô ! »
« Jean Claude ! »
« Le Grand Zisy ! »
« A la ronde, à la ronde jusqu'en bas ! »
« Allez-vous dormir ! »
« Ô ma copine, ô ma copine ! Elle est où la réponse à la lettre que je t'ai donné hier matin ? »
« A quelle heure ? »
« A huit heures ! »
« Qui l'a écrit ? »
« Dieu ! »
« Il vit où ? »
« A Ambohijanahary ! »
« C'est triste si on ne répond pas ! Le Prête perd son temps à parler, les enfants comptent un, deux, trois ! ».

La règle du jeu : personne ne doit plus taper la main de sa voisine après le deux, sinon on se moque de celui qui a fait le contraire.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Liberté d'expression (français ou malgache),
- Maîtrise des chiffres,
- Respect des consignes,
- Initiation à l'heure,
- Connaissance de divers noms de personnes et nom de ville ou village.

Anaran'ny lalao Lah°7 : « Amina »

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy
Isan'ny mpilalao : ankizy roa na maromaro

Toromariky ny lalao : Lalaovin'ny ankizy roa (mifanatrika) na maromaro (manao fari-bolana) ity lalao ity ka mitehaka no sady mihira hoe:

“Amina, Amina!”

“Tiako anie!”

“Allez Zimba, Cellah a a !”

“Allez matory se Pascaline a!”

“Zimba ô ! »

« Jean Claude ! »

« Zisy be »

« A la ronde, à la ronde jusqu'en bas ! »

« Allez matory se ! »

« Ô ra sipaa, ô ra sipa a ! Nankaiza ny valin'ilay taratasy nomeko anao omaly maraina ? »

« Tamin'ny firy ? »

« Tamin'ny 08 :00 (valo) ! »

« Iza nanoratra ? »

« Zanahary ! »

« Aiza mipetraka ? »

« Eny Ambohijanahary ! »

« Raha tsy valiana dia mampalahelo! Mompera variana mitory teny, ny ankizy manisa isa, roa, telo !”

Tsy tokony hisy hitehaka intsony ny ankizy amin'ny isa farany, fa izay variana ka tafi-tehaka dia akoraina.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fahalahana miteny (frantsay na malagasy);
- Fifehezana ny isa
- Fanarahana ny toromarika,
- Fahafantarana ora,
- Fahafantarana anaran'olona isan-karazany sy anaran-tàna.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao :Mba hanafanana ny lalao dia afaka mandray anjara ny mpampianatra amin'ny fandaminana ny ankizy ndrindra raha mihoatra ny roa ny mpilalao, mba hampirindra ny tehaka sy hahavoaraka tsara ny toromarika.

Nom du jeu N°8 : « Les billes ou les capsules »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : garçons
Nombre de joueurs : 2 ou tous les enfants
Matériel requis : une bille ou une capsule par enfant

Consignes du jeu : On trace un trait au sol et on en crée tout le long du parcours. Le premier jette sa bille le plus près du trou. Le second en fait autant. Le jeu consiste à faire entrer sa bille ou son capsule dans le trou en poussant avec le pouce en évitant et en contournant les obstacles. Pour y parvenir, le concurrent a le droit de repousser la bille de l'adversaire pour retarder son approche.

Habiletés et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Les formes géométriques,
- Dextérité, précision,
- Traçage de lignes verticales, horizontales, essayé de suivre cette ligne,
- Suivre un parcours,
- Parcours représentant l'écriture de la lettre que l'on apprend.

Remarque : La surveillance de l'enseignant(e) est requise si c'est encore des très petits enfants qui pratiquent ce jeu et si le matériel utilisé est la bille ; pour que l'enfant ne soit pas tenté de mettre le matériel dans sa bouche : c'est dangereux. Le plus préférable c'est d'utiliser les capsules et de les surveiller toujours.

Anaran'ny lalao Lah°8: "Kanety na kapisily"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy roa na maromaro
Fitaovana ilaina : kanety na kapisily iray isan'ankizy

Toromariky ny lalao : ny fomba filalaovan'ny ankizy roa na maromaro ity lalao ity dia miainga amin'ny fanoritana tsipika amin'ny tany dia miampy hatrany izany arakaraky ny faritra izay ilalovana. Manaraka'izay, atsipin'ny mpilalao voalohany akaikin'ny lavaka kely ny kanetiny na ny kapisiliny. Ny tanjona dia ny hampidirana ny kanety ao anatin'ilay lavaka kely. Mba hahatongavana amin'izany tanjona izany dia mifandimby mitsipindy ny kanety amin'ny ankihibe ny mpilalao sy miezaka miala amin'ny sakantsakana eny an-dàlana. Manampy izany dia atao izay hanosehana ny mpifanandrina manalavitra ny lavaka kely no sady atao izay irosoana mankany amin'ny tanjona.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Ny endrika ara-jeometrika,
- Fahakingana sy fiarovan-tena,
- Fanoritana tsipika mijidina, mandry ka miezaka manaraka izany tsipikaizany,
- Manaraka sori-dàlana,
- Sori-dàlana atao mifanaraka amin'ny soratra tiana ianarana.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Afaka mandray anjara amin'ity lalao ity ny mpampianatra mba hanafanana azy, ohatra manendry ny soratra amin'ny làlana harahina na ny tsipika arahina. Afaka mankahery ny mpilalao izay tohanany izy na ny roa tonta mihitsy aza mba tsy hisy ny fanavahana, rehefa manakaiky ny tanjona ny mpilalao izany hoe rehefa manakaiky ny lavaka kely ny kanetin'izy ireo na ny kapisiliny.

Fanamarihana: Ary farany dia tena ilaina ny fiambenan'ny mpampianatra raha mbola tena ankizy kely no manao ity lalao ity ka mampiasa kanety mba tsy ho voasarika hanisy izany any am-bavany ilay zaza. Tsara kokoa raha kapisily no ampiasaina mba hisorohana ny loza.

Nom du jeu N°9 : « Faire danser les petits coquillages »

Origine géographique du jeu : régions côtières
Jeu destiné pour les filles ou garçons : garçons
Nombre de joueurs : 2 ou tous les enfants
Matériel requis : coquillages, colle tirée de l'écorce de bois

Consignes du jeu : Les garçons viennent sur les plages, cueillir de petits coquillages ou sur un petit terrain bien plat et bien dégagé sans sable. Ils tracent un parcours où ils vont faire danser leurs coquillages moyens appelés *androvo*. Les garçons percent un petit trou sur le nez du coquillage et bouche l'ouverture ventrale par une colle spéciale faite d'écorce de bois et de glaise appelée *lahivozake*. Quand les coquillages dansent et tournent, ils émettent un sifflement mélodieux rappelant le son d'un pipeau. Les joueurs placent de petits coquillages, appelés *akatsike* sur le parcours de la danse des *androvo*. Et les petits *akatsike* touchés reviennent à celui qui les a touchés avec son *androvo*.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Suivre un itinéraire,
- Dextérité, précision,
- Lexique : devant, derrière, à côté, loin, petit, grand,
- Description,
- Langage,
- Hygiène,
- Créativité, travail manuel,
- Calcul,
- Itinéraire représentant l'écriture de la lettre que l'on apprend.

Remarque : Ce jeu peut aussi être joué par les enfants des autres régions comme les hauts-plateaux en utilisant un autre type de matériel comme les *toupies* au lieu des coquillages. Les joueurs dégagent la place et tracent un petit trou. Ils font danser les *toupies* et le joueur ayant la *toupie* qui tombe dans le trou, cessant de danser, est vaincu et on refait le jeu.

Anaran'ny lalao Lah°9: "Mileha"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra amorotsiraka
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy roa na maromaro
Fitaovana ilaina : akorandriaka, *lahivozake* na ditin-kazo

Toromariky ny lalao : Mandeha mitady akorandriaka eny amoron-dranomasina ny ankizilahy na mankeny amin'ny toerana marina sy efa nalamina tsara mba ahafahana manao soritra ampandihizana ilay akorandriaka lehibebe antsoina hoe: *androvo*. Lavahan'izy ireo amin'izany ny tihon'ny akorandriaka (tendron'ny akora) ary tapenany amin'ny *lahivozake* (ditin-kazo) ny fisokafan'ny akorandriaka. Ary rehefa mandihy, mihodinkodina ny akorandriaka dia mamoa feo mahafinaritra, toa feon-java maneno. Amin'izany ny mpilalao dia mametraka akorandriaka kely antsoina hoe *akitsake* amin'izay lalana lalovan'ny *androvo*. Ary ireo *akitsake* kely voadona dia miverina amin'ny tompony miaraka amin'ny *androvo*.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fanarahana sori-dàlana,
- Fahakingana,
- Dikan-tny: aloha, aoriana, manandrify, lavitra, kely, lehibe,
- Fanoritsoritana,
- Fomba fiteny,
- Fahadiovana,
- Famoronana, asa tànana,
- Asa marika,
- Sori-dàlana manamarika ny soratra tiana hianarana.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Afaka mandray anjara na manara-maso ny lalao ny mpampianatra mba hanafanana izany. Amin'izy dia arahany maso tsara izay ankizy mitady hikasika tànana ny *androvo* na ny *toupie* eo am-pandihizana, fa mampaharary tànana. Manampy izay dia afaka manentana ny ankizy izy izany hoe mankahery izay mahavoadona ny *akitsake* kely.

Fanamarihana: Afaka lalao vin'ny ankizilahy any amin'ny faritra hafa ihany koa ity lalao ity: anivon-tany; ka mampiasa fitaovana hafa toy ny *toupiaka* amin'izany dia arenina tsarany faritra ilalao any ary manao lavaka kely. Ampandihizina ny *toupie* ka ny an'izay latsaka ao anaty lavaka kely no resy dia averina indray ny lalao.

Nom du jeu N°10 : « Simulation des combats »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : garçons
Nombre de joueurs : tous les enfants par équipes
Matériel requis : Dans le cas de combat de bâtons : prendre en guise de bâtons, des feuilles d'arbres lisses comme le roseau, l'aloès, feuille de banane, de cocotier, *ravinala* (arbre du voyageur)

Consignes du jeu : C'est une simulation de combats. Il peut s'agir de combat d'escrime ou de coups de bâtons, de combat de boxe, de lutte ou d'attaque demuraille. Ces combats ne sont que simulés. Les garçons sont divisés en deux groupes ; les envahisseurs et les défenseurs. A un signal donné, les envahisseurs pénètrent sur un terrain assez vaste et les attaques commencent. Ici, il faut noter que ce ne sont pas les coups donnés ou reçus qui comptent, mais les esquives et les pirouettes. Les garçons apprennent ici la manière d'esquiver les coups et la danse des singes au combat. Les vainqueurs sont ceux qui ont pu esquiver les coups et ceux qui ont fait des pirouettes magnifiques.

Les filles sont présentes pour encourager leur équipe par des chants et les applaudissements, il y a combat de chants et d'applaudissements aussi. Un dernier groupe compte les pirouettes ou esquives effectuées par chaque équipe.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Socialisation,
- Respect d'autrui,
- Maîtrise de soi et de ses pulsions en ne blessant pas l'autre,
- Chanter par des sons se terminant par une voyelle déterminée pour chaque groupe,
- Créativité dans les applaudissements, dans les chants, l'humour,
- Dextérité,
- Développement corporel,
- Compter.

Anaran'ny lalao Lah°10: "Sarinady"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy rehetra isan-tsokajy
Fitaovana ilaina : Raha ady amin'ny hazo dia afaka maka izany eny amin'ny zava-maniry toy ny akondro, voanio, ravinala ny ankizy.

Toromariky ny lalao : Amin'ny maha-sarinady ity lalao ity dia fanarahana ny ady tena izy izay mampiasa fitaovana toy ny antsy lava na hazo na totohondry na tolona, fanafihana an-tamboho; fa eto dia sarontsarony ihany no atao. Zaraina sakajy roany ankizilahy rehetra dia ny mpanafika sy ny mpiarotena. Rehefa mandeha ny famantarana ny fanombohan'ny lalao, ny mpanafika dia mankeny amin'ny toerana voatokana isehoan'ny lalao ary manomboka ny fanafihana. Amin'ity lalao ity dia tsy ny daroka azo na omena no jerena, fa ny fahaizana miala aminy. Lasa mianatra midify izany ny ankizilahy eto no sady mianatra ny fandihin'ny rajako amin'ny alalan'ity ady ity. Ka izay nahay nanaraka ireo toromarika ireo indrindra no mpanandry.

Afaka atrehin'ny ankizivavy ihany koa ity lalao ity hanohanany ny sokajy raisiny amin'ny alalan'ny hira sy tehaka. Ka toy ny misy fifanandrinana an-kira sy tehaka ihany koa amin'izany. Misy sokajy hafa manisa ny fihetsika tsara sy fialana daroka ataon'ny mpilalao.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fiaraha-monina,
- Fanajana ny hafa,
- Fifehezan-tena sy toe-po amin'ny tsy fandratrana ny hafa,
- Manao hira mifarana amin'ny zanatsoratra iray efa voatondro ho an'ny isan-tsokajy,
- Famoronana amin'ny alalan'ny tehaka, hira, sangy,
- Fahakingana,
- Fivoarana ara-batana,
- Manisa.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Afaka mandray anjara ny mpampianatra mba hanafanana ny lalao amin'ny alalan'ny fanentanana tahaka ny ataon'ny ankizivavy. Amin'izany koa dia ilaina ny fanarahany maso mba isorohana ny ady ho an'izay ankizy tsy mahatanty resy.

Nom du jeu N°11 : « Boxe traditionnelle »

Origine géographique du jeu : toutes les régions

Jeu destiné pour les filles ou garçons : garçons

Nombre de joueurs : tous les enfants par équipes

Consignes du jeu : C'est un combat de boxe traditionnel joué par les enfants et les adultes avec les règles qui le régissent et les rites qui l'accompagnent. Le but est de mettre au sol l'adversaire. Le combat se déroule sur un terrain plat assez large. Les spectateurs se mettent en cercle, assis autour de l'espace de combat. Ils sont là pour encourager les combattants, pour délimiter le terrain de jeu et pour empêcher tout combattant de fuir. Les jeunes filles pour acclamer, utilisent les mains ou des tambourins, un fût vide ou un récipient métallique.

Les combattants sont torsés nus et entre tous dans l'arène. Au centre du jeu se tiennent debout deux à trois arbitres.

Le Jeu commence. Les jeunes filles tapent sur leurs instruments et rythment les combats. Les attaques doivent s'accélérer ou décélérer selon le rythme des acclamations.

Les combattants tournent dans l'arène un bras levé, le poing fermé, saluant le public et défiant leurs adversaires en attendant l'appel de l'arbitre.

Le chef arbitre assisté de deux ou trois arbitres adjoints rassemble les combattants au milieu de l'arène et leur rappelle les règles du jeu : il est interdit d'utiliser les pieds, seuls les coups de poings sont autorisés, il est formellement interdit de mordre un adversaire, on ne doit pas frapper un adversaire au sol.

L'arbitre chef désigne un combattant (ou l'équipe) qui fait le tour d'honneur et salue l'assistance en charmant. Quand celui-ci arrive au centre du terrain, un autre combattant peut se présenter pour relever le défi. Et le combat commence. Le combat est arrêté quand un combattant est au sol. L'arbitre peut aussi arrêter les combats en cas de blessure ou quand l'un des combattant est vraiment en mauvaise posture. Il faut noter ici que les poings sont nus.

Quand plusieurs garçons se présentent en même temps au combat, les arbitres peuvent faire partir deux ou trois combats en même temps. Les arbitres décident toujours des issues des combats, et leurs décisions sont sans appel.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Respect des règles,
- Créativité,
- Humour,
- Socialisation, union de l'équipe,
- Développement de l'ouïe,
- Langage : narration et/ou description,
- Apprentissage de la notion de défaite, de victoire.

Anaran'ny lalao Lah°11: "Doranga (fomba fiantson'ny anivon-tany) na Ringa (fomba fiantson'ny amorontsiraka)"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra

Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizilahy

Isan'ny mpilalao : ankizy rehetra isan-tsokajy

Toromariky ny lalao : Ity lalao ity dia ady totohondry nentim-paharazana azo lalao'ny ankizy sy ny olon-dehibe ka misy lalàna mifehy azy sy ny fombafomba ampiarahana aminy. Ny tanjona diany handavo ny mpifanandrina amin'ny tany. Amin'ny tany marina sy malalaka no anaovana ny ady. Ny mpijery dia manao faribolana, mipetraka ary ao anatiny ny mpifanandrina. Amin'izany ny anjara toeran'izy ireo dia mankahery ny mpilalao, mamaritra ny toerana ilalaovana ary manakana ny mpifanandrina tsy hitsoaka. Ny ankizivavy etsy andaniny mihoby ny mpilalao amin'ny tehaka na sarin'aponga (amin'ny alalan'ny zava-misy).

Ny mpifanandrina ao anatny faritra iadiana dia samy tsy miakanjo amboniny ary eo afovoany no misy ny mpitsara roa na telo.

Manomboka ny lalao. Ny ankizivavy midoboka ny fitaovam-panafanana ny lalao manaraka ny tranga misy. Ary ny hafanan'ny fanafihana dia manaraka izany firindran'ny fihobiana izany koa.

Mihodina amin'ny toeram-pilalaovana ny mpifanandrina, ny tana miakatra, ny totohondry mivonkona; miarahaba ny mpijery sy manatrika ny mpifanandrina mandram-piandry na antson'ny mpitsara.

Ny lehiben'ny mpitsara atrehin'ny hafa roa na telo mamory ny mpifanandrina eo anivon'ny toeram-pilalaovana ka mampahatsiahy azy ireo ny lalana mifehy ny lalao: tsy azo atao ny mampiasa tongotra, tsy azo atao mihitsy ny manaikitra ny mpifanandrina, ary izay lavo amin'ny tany tsy azo asiana.

Avy eo ny lehiben'ny mpitsara manendry mpilalao (na sokajy) mihodidina miarahaba ny mpijery. Ary rehefa tonga eny anivon'ny kianja ity farany dia afaka misy mpifanandrina iray ihany koa manao toy izay. Ary dia manomboka ny lalao. Mijanona ny lalao rehefa misy mpifanandrina lavo amin'ny tany. Afaka ajanona ihany koa ny lalao raha misy maratra na misy iray tena voa mafy. Ka amin'ny maha ady totohondry azy diany totohondry no miasa ary tsy misy arony ny tana.

Raha maro ny ankizilahy mandray anjara, ny mpitsara dia afaka manendry ady roa na telo amin'ny fotoana iray. Ny fanapahan-kevitra rehetra dia raisin'ny mpitsara feno.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fanarahana ny toro-marika,
- Famoronana,
- Fifaliana,
- Fiaraha-monina, fiombonan-tsokajy,
- Fivoaran'ny fitaovam-pandrenesana,
- Fitantarana, fanoritsoritana,
- Fianarana ny faharesena sy ny fandresena.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Ilaina ny fanatrehan'ny mpampianatra ny lalao mba hanafana azy toy ireo ankizivavy ary indrindra mba hanaramaso hisorohana ny loza toy ny ady sy ny faharatrana. Amin'izany dia afaka mandray anjara ho toy ny mpitsara koa izy.

Nom du jeu N°12 : « Combat traditionnel »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : garçons
Nombre de joueurs : tous les enfants par équipes
Groupe d'âges : CP1-CP2 et plus

Consignes du jeu : C'est un jeu de combat qui ressemble exactement à la boxe traditionnelle, à l'exception qu'ici les coups de pieds sont permis. Les mêmes règles et les mêmes rites se produisent et permettant ainsi de faire développer chez les enfants des habilités et compétences pareilles.

Anaran'ny lalao Lah°12: "Moraingy"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa
ankizilahy : ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy rehetra isan-tsokajy
Sokajin-taona : CP1-CP2 na mihoatra

Toromariky ny lalao : Ny lalao moraingy dia mitovitovy amin'ny doranga na ringa ihany koa, fa ny mampiavaka azy dia azo ataon'ny mpifanadrina ny mandaka. Amin'izany dia làlana mitovy sy fombafomba mitovy amin'ny tetsy ambony ihany no mitranga ary ny fahavitrihana sy ny fahaizana azon'ny ankizy amin'ny fampiharana ilay lalao dia mitovy ihany.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Ilaina hatrany arak'izany ny fanatrehan'ny mpampianatra ny lalao mba hanafanana azy ary indrindra mba hisorohana ny loza satria tsy vitan'ny totohondry ihany no miasa fa ny daka ihany koa.

Nom du jeu N°13 : « Course des petites voitures »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : garçons
Nombre de joueurs : 2 ou tous les enfants
Matériel requis : petites voitures fabriquées par de la récupération ou petites voitures déjà faites

Consignes du jeu : C'est un jeu que les petits garçons aiment pratiquer à Madagascar en utilisant des petites voitures fabriquées par de la récupération par leurs aînés ou même par leurs pères. Pour ceux qui ont les moyens, ils peuvent acheter directement des petites voitures déjà fabriquées. Pour pratiquer le jeu, les garçons font faire aux petites voitures des courses en délimitant l'espace de jeu : la voiture de celui qui arrive le premier au bout sans être renversée est le vainqueur. Les enfants ont le choix de tirer leurs voitures par une petite corde ou les pousse en imitant le son du moteur des voitures. Les petites filles pourraient être aussi présentes pour acclamer ceux qui sont proche du but.

Habiletés et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Respect des consignes,
- Créativité,
- Dépenser moins,
- Suivre un itinéraire,
- Développement corporel,
- Eveiller l'imaginaire de l'enfant,
- Parcours représentant le bœuf tirant la charue,
- Apprentissage de la notion des accidents routiers.

Anaran'ny lalao Lah°13: "Tomobily"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy roa na maromaro
Fitaovana ilaina : sary *tomobily* vita amin'ny kapoaka na *tomobily* kely efa vita

Toromariky ny lalao : Lalao tian'ny ankizilahy Malagasy fatratra ny mampifanenjika *tomobily* kely. Ho an'izay tsy mahavidy ny efa vita dia mampiasa kapoaka hanamboarana azy ity mba ho lalaovin'ny zanany lahy kely na ny zandriny lahy. Amin'izany mba hanatanterahana ny lalao dia manao faritra ny mpilalao hihazakazahan'ny *tomobily*: ny an'izay tonga voalohany ka tsy nivadika mihitsy no mandresy. Ka afaka taritin'izy ireo amin'ny tady kely na atosiny ny *tomobily* amin'izany ary manao feo am-bava izy ireo manaraka ny feon'ny motera. Afaka manatrika ihany koa ny ankizivavy mba hankahery ireo efa manakaiky ny tanjona.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fanarahana ny toro-marika,
- Famoronana,
- Fandaniana kely,
- Fanarahana ny sori.dàlana,
- Fivoarana ara-batana,
- Famohazana ny nofinofin'ny ankizy,
- Fampisehoana ny fomba Malagasy: omby mitarika sarety,
- Fampianarana ny lozam-piarakodia.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Mba hanafanana ny lalao, ny mpampianatra dia afaka mandray anjara mankahery ireo mpilalao manakaiky ny tanjona, toy ny ataon'ny ankizivavy. Afaka manome hevitra ny mpilalao ihany koa izy mba hanana fitandremana tsara mba tsy hampivadika ny *tomobiliny*, izany hoe ny fomba fisorohana ny loza.

Nom du jeu N°14 : « Le saut de l'élastique »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles et/ou garçons

Nombre de joueurs : 2 mais idéalement 3. Se joue par équipes.

Matériels requis :

✓ Un élastique de couture de 3 mètres de longueur dont les bouts seront noués.

✓ Un arbre, poteau ou pilier en cas de 2 joueurs.

Groupe d'âges conseillé : CP1-CP2 ou plus

Étapes de difficulté :

✓ Chevilles, genoux, bassin ;

✓ Saut à deux ou à plusieurs, nécessitant une collaboration dans l'équipe.

Consignes du jeu : Deux enfants face à face tendent l'élastique au niveau de leurs chevilles d'abord pour monter ensuite le long du corps en fonction du stade du jeu. Ils écartent les pieds d'environ 20 cm et reculent jusqu'à ce que l'élastique soit bien tendu.

Le troisième joueur se place face à l'élastique et exécute différents sortes de bonds suivant des figures définies. Le joueur qui rate un saut est immédiatement éliminé.

Étape 1 : à deux pieds d'abord.

Sauter dans l'espace entre l'élastique, prendre son élan, sauter en écrasant les deux brins du matériel avec les plantes des pieds, marquer un temps, lâcher les brins (le joueur se retrouve donc au centre), bondir de façon à avoir les deux pieds à l'extérieur des deux brins d'élastique, sauter à nouveau pour se retrouver à l'intérieur de l'espace, enfin bondir pour sortir.

Si le joueur réussit tous les sauts sans lâcher et/ou écraser l'élastique, il gagne.

Étape 2 : mêmes figures mais à cloche-pied.

Étape 3 : si le joueur réussit, les piquets montent l'élastique à l'articulation suivante.

Les figures des sauts à deux pieds puis à cloche-pied et repris à chaque nouvelle hauteur.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Acquisition de l'équilibre,
- Orientation, gestion et mesure de l'espace,
- Mémorisation des figures et des étapes,
- Apprentissage des lexiques : bas, haut, dessous, dessus, sur, sous, dehors, dedans,
- Mathématiques : compter jusqu'à 6,
- Sciences de la vie : lexique des articulations du corps,
- Coordination des mouvements et des actions avec les autres,
- Écriture : la lettre « A » en écrasant les brins de l'élastique, la lettre i lors du saut à cloche-pied ; faire annoncer les lettres à chaque saut
- Jeu pouvant être accompagné du chant « L'enfant qui se lave les mains, les pieds... » chants sur les parties du corps. Entonné par ceux qui ne sautent pas avant qu'on ne passe à une autre hauteur.

Anaran'ny lalao Lah°14: "Tsambiki-tady"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy

Isan'ny mpilalao : ankizy roa fa ny tena mety dia telo. Afaka lalaovina isan-tsokajy.

Fitaovana ilaina :

✓ Fingotra fanjairana telo metatra ka ampifamatorina ny tendrony,

✓ Vodi-hazo na tsatok'hazo raha roa ihany ny mpilalao.

Sokajin-taona: CP1-CP2 na mihoatra

Fahasarotan'ny lalao arakany dingana:

✓ Hato-tongotra, lohalika, andilana;

✓ Tsambikin-droa na maromaro ka ilaina ny fiarahamiantan'ny sokajy.

Toromariky ny lalao : Voalohany, henjanin'ny ankizy roa mifanatrika amin'ny hato-tongony avy ny fingotra, avy eo miakatra manaraka ny vatana arakaraky ny dingan'ny lalao. Somary sokafan'izy ireo eo amin'ny roapolo sentimetatra eo ny tongony ary mihemotra hatrany mandra-pihenjan'ny fingotra tsara.

Ny mpilalao fahatelo mijoro manoloana ny fingotra amin'izay ary manao karazana fitsambikinana efa voafaritra mialoha. Ny mpilalao izay tsy mahatanteraka ny fitsambikinana araka ny tokony ho izy dia miala avy hatrany.

Dingana 1: voalohany, fitsambikinana tongotra roa.

Mitsambikina amin'ny faritra malalaka eo anelanelan'ny fingotra, maka bahana, mitsambikina no sady manitsaka ny sisiny roa amin'ilay fingotra ny faladia-tongotra, mijanona kely eo, avototra ny fingotra (ka lasa eo anelanelan'ny faritra roany fingotra indray ny mpilalao), mitsambikina mankany ivelan'ny sisin'ny fingotra roa ny tongotra roa, dia mitsambikina indray mba ho tonga ao anatin'ny faritry ny fingotra, ary farany mivoaka any ivelany.

Raha vitan'ny mpilalao ara-dàlana ny fitsambikinana rehetra dia maharesy izy.

Dingana 2: toromarika mitovy fa tongotra ila.

Dingana 3: rehefa izay dia miditra amin'ny dingana

manaraka ny mpilalao ary miakatrakatra ny fingotra. Dia mbola averina ihany ny fomba fitsambikinana an-tongotra roa, na an-tongotra ila dia miakatra arak'izay ny haavon'ny fingotra.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fampitoviana rafitra ny toerana iray amin'ny alalan'ny refy mitovy,
- Fitadidiana ny kisary sy ny dingana,
- Dikan-teny: iva, avo, ambany, ambonny, eo ambonny, ao ambonny, ivelany, anatiny,
- Manisa hatramin'ny enina,
- Finanarana ny ratsam-batana,
- Fandrindrana fihetsika sy zavatra atao miaraka amin'ny hafa,
- Fanoratana ny soratra "A" rehefa manitsaka ny sisin'ny fingotra roa, ny soratra i rehefa mitsambikina an-tongotra ila; mampitonona ny soratra atao isaky ny mitsambikina,
- Lalao afaka arahin'ny hira: "Zaza manasa tànana, tongotra", hira mahakasika ny ratsam-batana ataon'ireo mbola tsy mitsambikina alohan'ny fiovan'ny haavon'ny fingotra.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Afaka mandray anjara amin'ity lalao ity ny mpampianatra, mitsambikina mialohan'ny mpianatra mba hanehoana aminy ny fihetsika sy kisary atao. Ilaina ihany koa ny fanarahany maso ireo mpilalao hisorohana ny fianjerana.

Nom du jeu N°15 : « Le vitsili ou lalam-betsileo »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles et/ou garçons

Nombre de joueurs : tous, 2 équipes à nombre égal

Groupe d'âge conseillé : CP1, CP2 et autres

Consignes du jeu : Le jeu se pratique sur un terrain assez grand ou carrément dans les rues, si les voitures n'y passent pas. L'espace est délimité en trois zones. La première zone où se trouvent les attaquants. Quelques mètres plus loin dans un espace assez large se trouvent les défenseurs, et derrière eux se trouve la case des rescapés. Le jeu consiste à quitter la zone refuge, traverser la zone des défenseurs, arriver dans la zone des rescapés et revenir jusqu'à la case départ. Le rôle des défenseurs est d'empêcher les attaquants de traverser leur zone à l'aller comme au retour. Celui qui est touché est éliminé.

On délimite les territoires de la zone de défenseurs au nombre de participants dans l'équipe.

Le chef de l'équipe des défenseurs se positionne devant. Il a le droit de circuler sur la première ligne horizontale et sur la ligne verticale. Autant de lignes horizontales que de nombres de joueurs. Les joueurs de l'équipe adverse n'ont pas le droit de se retrouver à 3 dans une limite. Ils peuvent soit courir soit marcher.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Cohésion, entraide, coopération, respect de l'autre,
- Activités sportives,
- Lexique : aller droit, devant, reculer, derrière, à côté, par deux, à gauche, à droite, courir, marcher,
- Géométrie : horizontale, verticale, rectangle, suivre un itinéraire, reconnaissance des formes,
- Apprentissage de la lettre T majuscule.

Zone des rescapé(e)s

Zone de défense	Zone de défense
Zone de défense	Zone de défense
Zone de défense	Zone de défense

Zone refuge

Anaran'ny lalao Lah°15: "Vitsili na lalam-betsileo"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy rehetra, sokajy roa misy ankizy mitovy isa
Sokajin-taona: CP1, CP2 na mihoatra

Toromariky ny lalao : Toerana tena malalaka na anaovana ity lalao ity na eny an-dàlambe aza raha tsy misy fiarakodia mandalo. Ny toerana ilalaovana dia voafaritra (sary etsy ambany) ho telo: ny voalohany no itobian'ny mpanafika. Ny faritra faharoa somary tena malalaka no misy ny mpiambina ary aorian'izy ireo ny toerana iantsonan'ireo tafita. Ny tanjon'ny lalao dia ny hiala amin'ny faritra voalohany, mamakivaky ny faritry ny mpiambina, dia tafita any amin'ny faritra fahatelo ary miverina ho any amin'ny faritra niandohana. Amin'izany, ny andraikitra ny mpiambina dia manakana ny mpanafika hamakivaky ireo faritra ireo mandroso sy miverina. Ka izay voasambotra amin'izany dia miala.

Ny habe ny faritry ny mpiambina dia voafetra amin'ny isan'ny mpilalao ao anaty sokajy.

Ny lehiben'ny sokajin'ny mpiambina dia maka eo aloha. Araka izany dia afaka mivezivezy amin'ny faritra mitsivalana sy mijidina izy. Fa ny mpilalao ny sokajy andaniny kosa dia tsy afaka mitoby telo anaty faritra iray. Afaka na mihazakazaka izy na mandeha tsotra.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Firaisan-kina, fifanampiana, fifandraisana, fanajana ny hafa,
- Fanatanjahan-tena,
- Dikan-teny: mandeha mahitsy, aloha, mihemotra, aoriana, manandrify, amin'ny roa, ankavia, ankavanana, mihazakazaka, mandeha;
- Jeometria: tsipika mandry, mijidina, efa-joro, manaraka sori-dàlana, fahalalana endrika;
- Fianarana ny soratra T renitsoratra.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao :Ho mariky ny fandraisany anjara mba hanafanana ny lalao, ny mpampianatra dia afaka manome toro-hevitra ny andaniny sy ny ankilany: ny mpanafika mba ho tafavoaka ny tanjona ary ny mpiambina mba hahatontosa na asany. Ary ilaina ny fanentanany mba hitandreman'ny ankizy tsy ho solafaka rehefa mihazakazaka.

Nom du jeu N°16 : « Le lépreux »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles
et/ou garçons

Nombre de joueurs : tous, 2 équipes à nombre
égal

Consignes du jeu : Les enfants choisissent un des
leurs pour être le premier lépreux. Les enfants
doivent fuir le pestiféré. Le jeu se déroule dans
un espace limité par un trait au sol mais
chronométré. Le lépreux part à la chasse et
poursuit ses camarades. Celui ou celle qu'il
touche devient à son tour lépreux. Ainsi le
nombre de poursuivants augmentent au fur et à
mesure. Les joueurs évitent de se faire toucher.
A la fin du temps réglementaire, ceux qui ne se
sont pas faits toucher sortent vainqueurs.

Habiletés et compétences développés chez les
enfants en utilisant le jeu :

- Activités sportives,
- Délimitation de l'espace,
- Travailler avec un temps limité,
- Entraide et cohésion dans l'équipe,
- Connaissance d'une maladie : la lèpre.

Anaran'ny lalao Lah°16: "Kiraboka"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa
ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy rehetra, sokajy roa
misy ankizy mitovy isa

Toromariky ny lalao : Alohan'ny
fiantombohan'ny lalao dia safidin'ireo ankizy ny
iray ho raboka. Amin'izay ny sisa rehetra dia tsy
maintsy mandositra ilay raboka. Eo amin'ny
toerana iray voasoritra no anaovana ny lalao ary
misy fe-potoana hajaina. I raboka amin'izay lasa
manenjika ny ankizy rehetra ary izay voakasiny
dia lasa boka toa azy koa. Arak'izany dia miha-
mitombo miandalana ny namany manenjika ny
sisa tsy mbola boka izay mitandrina fatratra tsy
ho voakasika. Rehefa tapitra anefa ny fe-
potoana, ireo ankizy tsy voakasiny no mivoaka
ho mpandresy.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy
amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fanatanjahan-tena,
- Fanoritana faritra,
- Miasa anaty fe-potoana voafetra,
- Fifanampiana sy firaisan-kina anaty
sokajy,
- Fampahalalana valan'aretina iray: ny
habokana.

Torohevitra omena ny mpampianatra
hanafanana ny lalao : Ilaina hatrany ny
fandraisana anjaran'ny mpampianatra amin'ny
fanentanana mba samy hampiezaka ny ankizy
mandray anjara: fankaherezana ny raboka
amin'ny fanombohan'ny lalao, fampitandremana
ny enjehina ihany koa tsy ho voakasik'i raboka.
Izy hatrany no mitarika ny rehetra amin'ny
fanentanana ary manao tsoa-kevitra: eto diany
fanazavana amin'ny ankizy ny fisian'ny aretina
habokana sy ny fomba fifindràny no tokony ho
fampianarany.

Nom du jeu N°17 : « Le Katro »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles et/ou garçons

Nombre de joueurs : 2 ou par équipe

Groupe d'âges : CP1, CP2 ou autre

Matériel requis :

- ✓ Graines en guise de pions (maïs, haricots, fruits verts...) ou petits cailloux,
- ✓ Craie ou bout de bois pour dessiner les cercles représentant les trous/cases.

Consignes du jeu : Ce jeu national est pratiqué par les enfants et les adultes. Il consiste à prendre les pions au partenaire qui est en face. Le jeu se fait à deux. Des trous sont creusés sur une tablette en bois tendre ou à même le sol. Deux rangées de six cases de chaque côté.

Chaque joueur met un pion dans chaque case. Les pions sont de la même couleur. Le premier joueur commence à prendre le pion du premier trou à partir de la droite sur la rangée du devant de ses cages (trou 6). Il met le pion dans le trou 5 et prend le pion de l'adversaire dans le trou d'en face : $2+1=3$. Il ramasse les 3 pions et continue à les déposer un à un dans les trous suivants. On ne peut prendre que les pions qui se trouvent en face sur la première rangée tant qu'un pion y subsiste encore. Quand la première rangée est vidée, c'est là seulement que l'on peut toucher à la seconde rangée. Le tour du partenaire d'en face commence quand un pion tombe dans un trou déjà vidé. Le joueur doit calculer par quel trou il doit commencer car il ne doit pas tomber trop rapidement dans un trou vidé. Le vainqueur est celui qui arrive à vider en premier tous les trous de son partenaire. La partie peut ainsi durer des heures.

1	2	3	4	5	6
●	●	●	●	●	●
1	2	3	4	5	6
●	●	●	●	●	●
1	2	3	4	5	6
●	●	●	●	●	●
1	2	3	4	5	6
●	●	●	●	●	●

Pour le primaire, on pourra adapter à 3 trous pour chaque joueur au lieu de 6.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Compter jusqu'à 6 ;
- Faire le calcul : addition ;
- Géométrie : dessiner des petits cercles ou petits carrés,
- Pratique des sciences naturelles : utilisation des graines...

Anaran'ny lalao Lah°17: "Katro"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra

Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy

Isan'ny mpilalao : ankizy roa na isan-tsokajy

Sokajin-taona : CP1, CP2 na mihoatra

Fitaovana ilaina :

✓ Voan-java-maniry (katsaka na tsaramaso na voankazo maitso...) na vato kely ;

✓ Tsaoka na hazo kely hanoritana ny efitra misy ny vato.

Toromariky ny lalao : Ity lalao mampiavaka ny Nosy ity dia afaka lalaovin'ny ankizy na ny lehibe. Ny tanjona amin'izany dia ny hakana ny vaton'ilay mpifanatrika amina. Olona roa no manao ny lalao. Afaka soritana mivantana amin'ny tany ireo efitra (etsy amin'ny sary) na amin'ny hazo fisaka mivelatra. Ary isaky ny mpilalao dia manana efitra enina amin'andalana roa.

Ny mpilalao tsirairay dia manisy vato isaky ny efitrefitra rehetra ka samy manana ny lokony mampiavaka azy ny andaniny sy ny ankilany. Ny mpilalao voalohany dia manomboka mandray ny vato iray mifanandrify amin'ny efitra voalohany avy any ankavanana eo amin'ny andalana aloha tandrify azy (efitra 6). Ataony ao amin'ny efitra 5 ilay vato ary mandray ny vaton'ny mpifanandrina amin'ny efitra mifanatrika izy: $2+1=3$. Angoniny ireo vato telo ireo ary apetrany tsirairay amin'ny efitra rehetra manaraka. Tsy afaka maka afa-tsy ny vato izay mifanatrika amin'ny an-dàlana voalohany izy raha mbola mitoko izany. Raha foana avokoa ny an-dàlana voalohany, manaraka izay vao afaka mandray any amin'ny an-dàlana faharoa izy. Mifindra any amin'ny mpifanandrina ny fitondrana ny lalao raha misy vato iray mifarana mifanatrika amina efitra efa foana. Araka izany, ny mpifanandrina dia tsy maintsy misaina tsarany amin'ny efitra anombohany ilaovana satria tsy tokony hianjera malaky amina efitra efa foana izy ka tsy afaka hanohy indray. Izay mahafoana voalohany ny efitry ny mpifanandrina aminy rehetra no mpandresy. Mety maharitra ora maromaro mihitsy ny lalao iray.

Afaka atao amin'izay isa itiavana azy ny efitrefitra araky ny sokajin-taona.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Manisa hatramin'ny enina,
- Manao asa-marika: fanampiana,
- Manao sary jeometrika: boribory, efa-mira;
- Fampiharana nyfahalalana tsotsotra: fampiasana voan-java-maniry...

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Tsy ny mankahery ny mpilalao ihany no tena anentanana ny mpampianatra fa indrindra ny fampiharana ny lesona ao an-dakilasy: ny fanisana, ny fanampiana, ny fanaovana saryjeometrika toy ny boribory sy ny efa-mira kely ary ny fampikarohana ny zava-boary toy ny voa.

Nom du jeu N°18 : « Le jonglage »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles et/ou garçons
Nombre de joueurs : 2 ou par équipe
Groupe d'âges : 4 ans (étapes 1 à 5), 5 ans et plus, CP1, CP2 et plus (étapes 1 à 20)
Matériel requis : 5 cailloux ou fruits verts, ou ballon en mousse (chute d'éponge à récupérer, à découper en rond)...

Consignes du jeu : Les enfants entrent en compétition en jonglant avec 5 cailloux ou avec des fruits verts. Elles jettent les cailloux en l'air et les rattrapent avec les mains; une fois la paume de la main ouverte vers le haut, une fois la paume tournée vers le bas. Celle qui sort vainqueur est celle qui arrive à garder tous ses cailloux jusqu'à la fin du temps déterminé sans en avoir laissé choir aucun.

Il y a 20 étapes correspondant aux chiffres 0 à 20.

Chiffre 0 : tenir les 5 cailloux dans la paume. Lancer et les faire retomber sur le dos de la paume. Relancer et rattraper dans le creux de la paume.

Chiffre 1 : tenir les 5 cailloux dans la paume. Lancer une pierre et déposer les 4 autres pendant que la pierre est en l'air et rattraper celle-ci avant qu'elle ne tombe.

Chiffre 2 : tenir les 5 cailloux dans la paume. Lancer 2 cailloux et déposer les 3 autres.

Chiffre 3 : tenir les 5 cailloux dans la paume. Lancer 3 pierres et déposer les 2 autres.

Chiffre 4 : tenir les 5 cailloux dans la paume. Lancer 4 pierres et déposer l'autre qui reste.

Chiffre 5 : tenir les 5 cailloux dans la paume. Lancer les 5 pierres, taper le sol et les rattraper. Si on ne peut rattraper que 2 par exemple, on continue à jeter les 3 autres en tapant le sol et les récupérer avant qu'elles ne tombent à terre.

Habilités et compétences développées chez les enfants en utilisant le jeu :

- Compter de 0 à 20 et reconnaissance des chiffres. Pour les CP, introduction à l'addition et à la soustraction.

- Dextérité,

- Lexique : ouvert, fermé, en haut, en bas, dessus, dessous, sur, sous, prendre, laisser, devant, derrière, regrouper, laisser,

- Suivre les consignes,

- Retrouver l'ordre,

- Elles perfectionnent non seulement au développement sensoriel mais surtout au développement intellectuel en exerçant leur mémoire au calcul mental pouvant servir à la gestion de leur compte au foyer. Tout en jonglant, elles récitent toute une table d'addition ou multiplication comme suit :

- Cinq plus cinq dix,

- Cinq plus cinq fois deux vingt,

- Cinq plus cinq fois trois trente, et ainsi de suite...

- Par ailleurs, ce jeu aide ainsi les filles à discuter les prix d'une denrée au marché, à compter les nombres de *kapoaka* de riz à faire cuire pour les membres de famille.

Anaran'ny lalao Lah°18: "Tanisa na tsobato"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra

Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy

Isan'ny mpilalao : ankizy roa na isan-tsokajy

Sokajin-taona : efatra taona (dingana 1 hatramin'ny 5), dimy taona no mihoatra, CP1, CP2 na mihoatra (dingana 1 hatramin'ny 20)

Fitaovana ilaina :vato kely dimy na voankazo maitso...

Toromariky ny lalao : Mifaninana manao tanisa na tsobato amin'ny vato kely dimy na voankazo maitso ny ankizy. Atsipy ambony ireo vato kely ary trararina haingana eo amin'ny tãnana, voalohany ny ati-tãnana misokatra miakatra ambony ary avy eo izy mihohoka midina ambany. Mandresy izay nahatazona ny vatony tsy nisy nilatsaka amin'ny faran'ny dingana rehetra.

Misy dingana roapolo arahina mifanentana amin'ny isa iray ka hatramin'ny roapolo.

Isa 0 : tazonina ao anaty tãnana ny vato dimy. Atsipy ambony avy eo tatazana eo amin'ny lamisin'ny ati-tãnana. Atsipy indray ary tatazana ao amin'ny ati-tãnana.

Isa 1 : tazonina ao anaty tãnana ny vato dimy. Atsipy ny iray ary apetraka ny efatra mandra-pahalatsaky ny iray ary trararina tatazana izy avy eo.

Isa 2 : tazonina ao anaty tãnana ny vato dimy. Atsipy ny roa ary apetraka ny telo hafa.

Isa 3 : tazonina ao anaty tãnana ny vato dimy. Atsipy ny telo ary apetraka ny roa hafa.

Isa 4 : tazonina ao anaty tãnana ny vato dimy. Atsipy ny efatra ary apetraka ny iray hafa.

Isa 5 : tazonina ao anaty tãnana ny vato dimy. Atsipy ny dimy, pehina ny tany ary tatazana izy ireo. Raha tsy nahataty afa-tsy roa ohatra; tohizana ny fanipazana ny telo hafa no sady miteha-tany no mitaty azy mba tsy ho latsaka amin'ny tany.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Manisa 0 hatramin'ny 20 ary fahalalana ny isa.

Ho an'ny CP, fampidirana ny fanampiana sy ny fanalana.

- Fahakingana,

- Dikan-teny: misokatra, mikatona, eo ambony, ao ambany, ambony, ambany, mandray, mametraka, aloha, aoriana, manangona, mametraka,

- Manaraka ny toromarika,

- Mijery ny filaharana,

- Mampivelatra ny fahatsapana, ny ara-tsaina amin'ny alalan'ny kajy an-kandrana mety ho ilaina amin'ny fitantanana ao an-tokatrano. Amin'ny alalan'ny tanisa na tsobato dia afaka mamerina kajy fanampiana na fampitomboana ny ankizy:

- Dimy tsindriana dimy folo,

- Dimy tsindriana dimy indroa roampolo,

- Dimy tsindriana dimy intelo telopolo, sns...

- Ankoatr'izay ity lalao ity dia manampy ny ankizivavy amin'ny ady varotra eny an-tsena, manisa ny kapoakam-bary handrahoina ho an'ny mpianakavy.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Ny mpampianatra dia manao ny fanentanana hatrany. mba hamparisika sy hampitandrina ny mpifaninana. Eo koa izy no manararaotra mampahatsiahy ny ankizy ny fanisana, ny fampitomboana, ny fanampiana. Ary farany, ny mpampianatra amin'ny mahampanabe azy no mampiditra ao an-tsain'ny ankizy ny tena asan'ireo zavatra ato ireo amin'ny fiainana andavan'andro.

Nom du jeu N°19 : « La chèvre aveugle »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles et/ou garçons
Nombre de joueurs : tous les enfants
Matériel requis : foulard

Consignes du jeu : Les enfants se mettent en cercle, désigne un camarade qui va jouer à l'aveugle. On lui met un foulard sur les yeux, on le fait tourner plusieurs fois sur place. Puis, on lui dit de s'approcher des camarades les toucher et essayer de les reconnaître. Celui qui est reconnu devient à son tour la chèvre aveugle.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Concentration,
- Développement des sens : toucher, odorat, ouïe,
- Réflexion,
- Socialisation.



Anaran'ny lalao Lah°19 : "Raosijamba"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy maromaro
Fitaovana ilaina : tapa-damba

Toromariky ny lalao : Milahatra miendrika faribolana ireo ankizy rehetra mandray anjara amin'ny lalao ary manendry ny *raosijamba*. Takonana amin'ilay tapa-damba ny mason'ny ankizy voatendry. Asaina mivezivezy, mihodinkodina ny faribolana izy. Avy eo, asaina manatona ireo namany izy, mitsapatsapa azy ireo ary miezaka mamantatra. Ny iray izay fantany no misolo indray ny toerany ho lasa *raosijamba*.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fitangoronana amin'ny toerana iray ;
- Fivelaran'ny fahatsapana, fandrenesana ;
- Fahaizana mieritreritra;
- Fahaiza-miara monina.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Mba hanafanana ny lalao dia afaka mandray anjara ny mpampianatra amin'ny alalan'ny fanentanana amin'ny fahanginana mandritry ny fotoana famantaran'ilay *raosijamba* ny ankizy mety hisolo toerana azy.

Nom du jeu N°20 : « Le cercle prison »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles et/ou garçons
Nombre de joueurs : tous les enfants

Consignes du jeu : Les enfants se divisent en deux groupes. Un groupe se met en cercle et les enfants se tiennent par les mains. Le deuxième groupe se met au milieu du cercle qui se met à tourner une fois à droite, une fois à gauche. Les prisonniers essaient de s'évader soit entre les jambes soit entre les enfants. Ceux qui s'évadent n'ont pas le droit de casser le cercle. Celui qui le fait est exclu du jeu car après le temps fixé, le rôle est inversé. On compte le nombre d'évadés et après la deuxième manche, le groupe qui enregistre le plus d'évadés sort vainqueur.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Socialisation,
- Suivre les consignes,
- Repérage dans l'espace (droite, gauche, entre, au milieu, sous, cercle),
- Calcul : compter (le nombre d'évadés par exemple),
- Différenciation : reconnaissance plus grand, plus petit,
- Lettres « o », « a » minuscule.

Anaran'ny lalao Lah°20 : "Fonja faribolana"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy maromaro

Toromariky ny lalao : Mizara ho sokajy roa ny ankizy rehetra. Ny sokajy iray manao faribolana ary mifandray tana. Ny sokajy faharoa dia miditra ao anaty faribolana ary mihodinkodina mankany ankavanana aloha, avy eo mihondina miankavia. Ireo voafonja ao anatin'ny faribolana dia manotra mitsoaka eo anelanelan'ireo ankizy manao faribolana. Amin'izany ireo mitady hitsoaka dia tsy mahazo manapaka ilay faribolana, fa izay manotra manao izany dia miala tsy manohy ny lalao satria rehefa tapitra ny fe-potoana ilalaovana dia mifamadika indray ny toerana. Ka ny tanjona amin'izany diany hananana mpitsoaka ny fonja faribolana maro satria izay nanana izany aorian'ny fe-potoana faharoan'ny lalo no mpandresy.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fiaraha-monina,
- Manaraka toro-marika,
- Famantarana faritra: (havanana, havia, anelanelana, afovoany, ambany, faribolana),
- Asa marika: manisa (ny isan'ny mpitsoaka ny fonja faribolana ohatra),
- Fahalalana ny lehibe indrindra sy ny kely indrindra,
- Soratra "o", "a" zanatsoratra.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Ny mpampianatra dia ilaina manara-maso ny fanarahan'ny ankizy ny toro-làlana mba tsy hampisy ny tsy fifanarahana. Ilaina ihany koa ny fanampiany amin'ny fanentanana mba hanafanana ny lalao.

Nom du jeu N°21 : « La ronde des muets »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles et/ou garçons
Nombre de joueurs : tous les enfants

Consignes du jeu : Les enfants se mettent en cercle se tiennent par les mains et chantent :

« A la ronde des muets »

« Sans rire et sans parler »

« Le premier qui rira »

« Au piquet pour une fois ! »

Personne n'a le droit ni de rire, ni de parler. On désigne un enfant qui se place au milieu du cercle, qui fait le pitre et essaie de faire rire une ou plusieurs enfants. Celle qui rit remplace le pitre au milieu du cercle.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Socialisation,
- Imitation, humour,
- Créativité,
- Respect de consignes,
- Lexique : les émotions (rire, pleurer, content, joyeux, triste...),
- Apprentissage du français,
- Apprentissage et reconnaissance des sons : a, é, i, o, u.

Anaran'ny lalao Lah°21 : "Faribolan'ny moana"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy maromaro

Toromariky ny lalao : Miara-manao faribolana ny ankizy rehetra ary mifandray tana ka mihira hoe:

« A la ronde des muets »

« Sans rire et sans parler »

« Le premier qui rira »

« Au piquet pour une fois ! »

Tsy misy mahazo mihomehy na miteny. Manendry ankizy iray ho eo anivon'ny faribolana ireo, hanao izay hampihomehy ny ankizy. Ary izay tratra mihomehy avy eo no mandimby azy.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fiaraha-monina,
- Fanarahankefa, fihomehezana,
- Famoronana,
- Fanarahana toromarika,
- Dikan-teny: ireo fihetseham-po (mihomehy, mitomany, faly, ravo, malahelo...),
- Fianarana teny Frantsay,
- Fianarana sy fahalalana feo: a, é, i, o, u.

Torohevitra omena : ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Mba hanarahan'ny rehetra tsarany toro-marika, dia manentana azy ireo hangina ny mpampianatra. Ary rehefa misy lasa eo anivon'ny faribolana ka tsy mahita hampihomehezana ny ankizy rehetra dia mba afaka manampy ny mpampianatra manome torohevitra kely mampisaintsaina ilay ankizy.

Nom du jeu N°22 : «Le cercle des non-voyants»

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles et/ou garçons
Nombre de joueurs : tous les enfants
Matériel requis : un tissu (linge, vêtement...)

Consignes du jeu : Les filles et les garçons se mettent assis en cercle les genoux levés et la tête entre les genoux, les yeux fermés. Un enfant court autour du cercle avec un tissu dans la main. Subrepticement, elle dépose le vêtement derrière un enfant et se met à courir pour arriver à la place de l'enfant choisi. Si ce dernier n'a pas eu le flair ni le réflexe de prendre l'objet déposé derrière lui, de courir après le fuyard et essayer de le rattraper, il devient pion et c'est à lui de tourner autour du cercle et déposer le vêtement. Si le fuyard est rattrapé, il continue à tourner autour du cercle. Les enfants même s'ils ont les yeux fermés doivent faire travailler leurs sens : écouter les pas de celui qui tourne derrière eux, déplacer la main de temps en temps derrière le dos pour tâter s'il y est quelque chose, et dans le cas positif, se lever promptement sur ses jambes et courir.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Lexique :
 - ✓ Les membres du corps (genou, tête, main, pied...),
 - ✓ Devant, derrière, autour, après...
- Ordre et respect de consignes,
- Eveil des sens.

Anaran'ny lalao Lah°22 : "Faribolan'ireo tsy mahita"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy maromaro
Fitaovana ilaina: lamba

Toromariky ny lalao: Ny ankizilahy sy ny ankizivavy mipetraka manao faribolana, miakatra ny lohalika ary ny loha atao ao anelanelany ao ka akipy ny maso. Avy eo misy ankizy anankiray mihazakazaka manodidina ny faribolana miaraka amin'ny lamba eny antanany. Apetrany mangingina ao aorian'ny ankizy anankiray ilay lamba avy eo, ary mihazakazaka mafy izy hamonjy ny toeran'ilay ankizy nosafidiny. Ka amin'izany raha tsy manana fahatsapanahandray ilay lamba napetraka tao aoriany ilay ankizy no sady hihazakazaka hanenjika ilay nametraka azy mba hanatratra azy, dia izy indray no lasamisolo ny toeran'ilay voatendry: mihazakazaka mihodina ny faribolana no sadymametraka ilay lamba. Fa raha tratrany kosa ilay nametraka azy, dia mbola voatery mihazakazaka manodidina hatrany. Ka na dia mikiy azany mason'ireo ankizy dia tsy maintsy ampiasainy ny fahatsapany: mihaino tsara ny hitsak'ilay mivezivezy ao aoriany, misafo ny aorian'ny lamosina matetitetika mba ahafantarana raha misy zavatra ao; ary rehefa izany dia mitsangana haingana ary mihazakazaka.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Dikan-teny:
 - ✓ Ny ratsam-batana (lohalika, loha, tanana, tongotra...)
 - ✓ Aloha, aoriana, manodidina, manaraka...
- Filaharana ary fanarahana ny toromarika,
- Famohazana ny fahatsapana.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Ilaina ny fanentanana'ny mpampianatra ny rehetra hangina. Mba hampirindra ny lalao dia ilaina koa ny fiambenany ny ankizy mety hangalam-pijery. Ary farany, mety misy ankizy mpijery manao fanentanana rehefa misy ankizy mihazakazaka mitady mpisolo iny dia mandray anjara ihany koa ny mpampianatra.

Nom du jeu N°23 : « Police-voleur »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles et/ou garçons
Nombre de joueurs : tous les enfants
Matériels requis : petit arme à feu ou bâton, ou les mains en imitant le son des armes

Consignes du jeu : Les enfants sont divisés en deux groupes. Le premier groupe forme les policiers qui courent après des voleurs. Habituellement, les voleurs se mettent torse nu pour la circonstance. Les voleurs ainsi attrapés sont parqués dans un cercle et ne peuvent en sortir que la partie terminée. Le jeu s'arrête quand les voleurs sont tous attrapés.

Habiletés et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Socialisation
- Education civique : les délits
- Langage et lexique : connaissance du métier de policier, matériel
- Respect d'une consigne : comment poursuivre le voleur.

Anaran'ny lalao Lah°23 : "Polisy-Voleur"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy maromaro
Fitaovana ilaina: basy kely kilalao na hazo na tãnana dia manao ny feom-basy

Toromariky ny lalao : Zaraina tarika roa aloha ny ankizy rehetra. Ny tarika voalohany: polisy, no manenjika ny tarika faharoa: mpangalatra. Mba hampivavaka ny tarika roa dia manao fanamiana samihafa mampivavaka azy izy ireo na matetika ny tarika mpangalatra tsy manao ambonin'akanjo. Ny mpangalatra izay voasambotry ny polisy dia atoby anaty boribory nofaritana mialoha ary tsy mahazo mivoaka ao raha tsy efa mifarana ny lalao. Mifarana ny lalao rehefa voasambotry ny polisy avokoa ny mpagalatra rehetra.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fahaiza-miara monina ;
- Fianarana ny fahaiza-miaina : ny heloka ;
- Dikan-teny: fahalalana ny andraikitry ny polisy(mpitandro ny filaminana), ny fitaovana ;
- Fanarahana ny toromarika: ahoana ny fanenjehana ny mpangalatra.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Afaka mandray anjara amin'ny fanentanana ny mpampianatra mba hanafanana ny lalao : mankahery ny polisy amin'ny asany ; mba hahasamborany ireo mpangalatra.

Nom du jeu N°24 : « Cache-cache »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles et/ou garçons
Nombre de joueurs : tous les enfants

Consignes du jeu : Les enfants se divisent en deux groupes ; ceux qui se cachent et celui ou ceux qui cherchent. Après le signal, ceux qui vont se cacher, s'éparpillent dans la nature pour trouver cachette, dans un espace bien délimité. Un ou les chercheurs appelle(nt) après quelque moment, avant d'aller à leur poursuite :

Appel : *C'est fini ?*

Réponse : *Non! non! Non!*

Rappel : *C'est fini ?*

Réponse : *Non! Non! Non!*

Rappel : *C'est fini ?*

Plus de réponse. Le poursuivant ou le chef des poursuivants donne le signal de l'assaut: *C'est prêt puisque personne ne répond, on peut donc y aller.*

Ceux qui sont découverts sortent du jeu. La partie se termine quand tous ceux qui se sont cachés sont découverts ; puis on inverse les rôles (ou s'il s'agit d'un seul poursuivant, le premier qui est découvert, devient le nouveau poursuivant).

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Socialisation,
- Travail d'équipe, respect,
- Apprentissage et reconnaissance du son a, o, i (avec les nom des élèves)

Anaran'ny lalao Lah°24 : "Ankiafina"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy maromaro

Toromariky ny lalao : Mizara ho tarika roany ankizy: ireo hiafina sy izay na ireo hiaroka ny mpiafina. Aorian'ny toro-marika, ireo izay voatendry hiafina mandeha miparitaka avokoa mba hitady fiafenana, amin'ny faritra efa voafetra. Ny mpitady na ireo mpitady ny niafina dia miantso aloha vao mandeha mitady avy eo, manao hoe:

Antso: *Vita vo?*

Valiny: *Ô! Ô! Ô!*

Antso: *Vita vo?*

Valiny: *Ô! Ô! Ô!*

Antso: *Vita vo?*

Manome toro-marika ny mpitarika ireo mpitady na ilay mpitady raha tsy misy mamaly intsony manao hoe: *afaka mandeha isika satria tsy misy mamaly intsony.*

Ireo ankizy tratra dia mijanona tsy manohy milalao. Mifarana ny lalao rehefa tratra avokoa ireo mpiafina; ary avy eo ampifamadihana ny anjara toerana (raha iray ihany ny mpitady ny mpiafina dia izay tratra voalohany no misolo ny toerany).

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fiaraha-monina,
- Asan-tsokajy, fifanajana,
- Fianarana sy fahalalana feo: a, o, i (miaraka amin'ny anaran'ny mpianatra).

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Ny fandraisana anjaran'ny mpampianatra hanafanana ity lalao ity dia mety ho ny fanoroana fiafenana tsara ho an'izay tsy dia fetsifetsy ka mety ho mora tratra. Nefa, mankahery ihany koa ny mpitady izy amin'ny alalan'ny tehaka raha mahatratra mpiafina ity voalohany.

Nom du jeu N°25 : « Le toraka kapoaka »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles et/ou garçons
Nombre de joueurs : tous les enfants
Matériels requis :

- ✓ Des boîtes de conserves, ou des bouteilles plastiques vides, chutes de tissu ou de sachets plastiques regroupés et attachés par des cordes,
- ✓ De la ficelle ou des écorces d'arbres pour former des balles, ou des morceaux d'éponge.

Consignes du jeu : Les garçons alignent des boîtes de conserves vides sur un lieu plat (table, sol...). Elles sont empilées correctement les unes au-dessus des autres. Et comme au jeu de quilles, les enfants tirent dessus avec des tissus enroulés sous forme de balles. On donne à chaque enfant quatre à cinq balles et le vainqueur c'est celui qui a fait tomber le plus de boîtes (*kapoaka*).

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Dextérité,
- Créativité,
- Calcul : compter le nombre de boîtes restantes et/ou tombées,
- Lexique de description : ramasser, prendre, ranger, récupérer, tomber, toucher, tirer.

Anaran'ny lalao Lah°25 : "Toraka kapoaka"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy maromaro
Fitaovana ilaina:

- ✓ Kapoaka na tavoahangy plastika foana na tapatapa-damba maromaro na harona plastika maromaro afatotra amin'ny tady akambakambana,
- ✓ Bala amboarina amin'ny tady na hazo kely.

Toromariky ny lalao : Alahatry ny ankizilahy amin'ny toerana marina tsara ireo kapoaka foana (latabatra na tany...). Afanaingitaingina izy ireo. Rehefa izay dia samy mitifitra amin'ny bala ny ankizy. Eo amin'y bala efatra na dimy isan'ankizy eo no omenaary ny mpandresy dia izay nandatsaka kapoaka maro indrindra.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fahakingana,
- Famoronana,
- Kajy: manisa ny kapoaka nijanonasy/na latsaka,
- Dikan-teny: manangona, mandray, mandahatra, mamerina, mandatsaka, mikasika, mitifitra.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Manentana ny mpianatra mba hahay hikendry tsara ny tifitra ataony ny mpampianatra. Ary tahaka nyatao amin'ny mpandresy rehetra dia manentana amin'ny fihobiana izy.

Nom du jeu N°26 : « Le Fanorona »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles et/ou garçons

Nombre de joueurs : 2 mais tous en même temps par groupe de 2

Groupe d'âge conseillé : plus de six ans càd CP1, CP2 ou autres

Matériels requis :

- ✓ 6 jetons dont 3 identiques composés de 3 cailloux, 3 graines (maïs, haricots,...) ;
- ✓ Craie, ou bâton pour tracer le damier sur le sable, ou la surface plane.

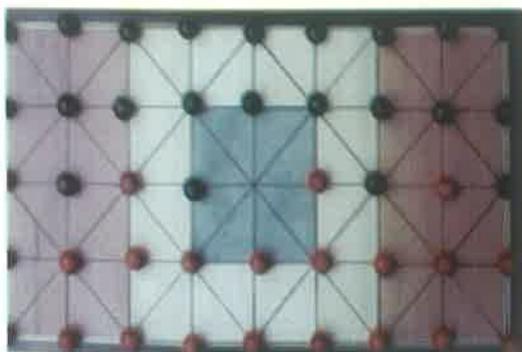
Consignes du jeu : C'est un jeu national pratiqué par les enfants comme par les adultes. Il ressemble à peu près au jeu de dame. Il existe trois sortes de Fanorona : le fanorona à 3, le fanorona à 9 et le fanorona à 12. Pour le préscolaire, l'enfant joue au fanorona à 3. Le damier est un carré tracé avec des lignes horizontales, verticales et en diagonales.

Le jeu met face à face deux adversaires assis par terre.

Chaque joueur a entre les mains 3 jetons que chacun essaie de placer sur une même ligne. Chacun pose un jeton à son tour. Celui qui arrive à les aligner tous les 3 sur une même ligne sort vainqueur. Chacun essaie alors de couper les herbes sous les pieds de son adversaire en intercalant un pion entre les siens.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Compter,
- Géométrie : horizontal, vertical, diagonal,
- Lexique : avancer, reculer glisser, aligné, placer.



Anaran'ny lalao Lah°26 : "Fanorona"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy roa miaraka na isan-tarika mandeha roa

Sokajin-taona: enin-taona mahery ie CP1, CP2 na mihoatra

Fitaovana ilaina:

- ✓ Vato enina kany telo mitovy: vato kely telo, voan-java-maniry telo (katsaka, tsaramaso...),
- ✓ Tsaoka na hazo hanoritana ny faritra ilalaovana eny amin'ny fasika na toerana marina tsara.

Toromariky ny lalao : Ity lalao mampiavaka ny Nosy ity dia azon'ny kely sy lehibe atao. Mitovitovy amin'ny *jeu de dame* izy io. Misy karazany telo ny fanorona: fanorona telo, fanorona sivy ary fanorona roa ambinifolo. Afaka ataon'ny akanin-jaza ilay karazany valohany. Ilay faritra ilalaovana dia efa-mira miaraka amin'ny tsipika mitsivalana, mijidina sy tsipika mitongilana.

Mampifanatrika mpifanadrina roa mipetraka eo amin'ny tany ity lalao ity.

Ny mpilalao tsirairay avy dia manana vato telo eny an-tànana ka ny tanjona dia ny handahatra an'ireo amin'ny tsipika iray mitovy, mifandimby. Izay mahavita izany no mpandresy ka atao hatrany izay hanakanana ny mpifanandrina tsy ho tonga amin'io tanjona io.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Manisa,
- Jeometria: mitsivalana, mitsangana, mitongilana,
- Dikan-teny: mandroso, mihemotra, minakorisa, milahatra, mametraka.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Mba hanafanana ny lalao dia mandray ny tarika tohanany ny mpampianatra no sady mankahery sy manolo-tsaina azy mba hialany amin'ny fandrika sy hiarovany tena tsara; na tsy mandray tarika iray izy fa samy tohanany ny mpifaninana rehefa amin'ny anjarany. Eo ihany koa dia lasa misy fampiharana ny lesona ao an-dakilasy toy ny tsipika mitsangana, mitsivalana, mitongilana.

Nom du jeu N°27 : « Le Kasikasy kapoaka »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles et/ou garçons
Nombre de joueurs : tous les enfants
Matériel requis : une boîte de conserve vide

Consignes du jeu : Pour pratiquer ce jeu, on désigne d'abord le gardien de la boîte de conserve. Ensuite, on lance la boîte très loin pour être récupéré par le gardien de la boîte, pendant que tous le reste des enfants profite de ce laps de temps pour aller se cacher.

Après avoir récupéré la boîte, le gardien part à la recherche des enfants en cachette tout en gardant bien la boîte en même temps pour éviter qu'aucun enfant n'arrive pas à la délivrer. En fait, si la boîte est délivrée par un enfant en sortant en courant de sa cachette, sans que le gardien de la boîte puisse le rattraper - en allant chercher les enfants dans leurs cachettes - le délivreur de la boîte crie très fort que : « *La boîte est délivrée* ». Et, tous les restes des enfants non encore trouvés sortent de leurs cachettes pour refaire le jeu avec le même gardien de boîte.

Mais, au cas où le gardien arrive bien à garder sa boîte (sans être délivrée) et en même temps arrive à repérer tous les enfants de leurs cachettes (en criant fort pour chaque enfant trouvé : *Soa est trouvée*), on refait le jeu mais le nouveau gardien est celui qui est trouvé le premier dans sa cachette.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Socialisation,
- Dextérité,
- Activités sportives.

Anaran'ny lalao Lah°27 : "Kasikasy kapoaka"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy maromaro
Fitaovana ilaina: kapoaka iray foana

Toromariky ny lalao : Alohan'ny hanombohan'ny lalao dia manendry ny mpiambina kapoaka na ny boka ny ankizy. Rehefa izany, dia atsipy faran'izay lavitra ny kapoaka ka mandritry ny fotoana akan'ny mpiambina ilay kapoaka no manararaotra miafina ny ankizy rehetra sisa.

Rehefa azo ny kapoaka dia apetrany eo amin'ny toerana tokony hisy azy ary mandeha mitady ireo mpiafina izy no sady manara-maso ilay kapoaka mba tsy hisy handaka. Fa raha misy ankizy mihazakazaka mafy avy any amin'ny fiafenany ka mandaka ilay kapoaka mantsy nefa tsy tratran'ilay mpiambina - noho izy mbola nandeha nitady ireo mpiafina - dia afaka mikiakiaka hoe: "*Délivré* nykapoaka" ilay mpandaka. Ary, ny ankizy sasany tsy mbola tratra dia mivoaka avy hatrany any amin'ny fiafenany mba hamerenana ny lalao miaraka amin'ny mpiambina teo iny ihany.

Fa raha mahay mandrindra ny fiambenany ny kapoaka sy ny fitadiavany ny ankizy rehetra ny mpiambina (miteny mafy izay anaran'ny ankizy hitany izy, ohatra hoe: *kasikasy kapoaka i Soa*), ka tsy nisy nahavoadaka ny kapoaka, dia averina ny lalaoary izay tratra voalohany no lasa mpiambina vaovao.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fahaizana miara-miaina,
- Fahakingana,
- Fanatanjahan-tena.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Mba hampisy lanjany ny lalao dia ilaina ny fanentanan'ny mpampianatra tahaka ireo ankizy hafa mety tsy mandray anjara fa mijery sy mankahery. Amin'izany rehefa misy handaka nykapoaka dia afaka mitehaka, etsy andaniny; na miantsoantso ny mpiambina etsy ankilany rehefa mahatazana ity farany.

Nom du jeu N°28 : « Confrontation des feuilles »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles et/ou garçons
Nombre de joueurs : tous les enfants ou par groupe voulu
Matériel requis : feuilles de divers types

Consignes du jeu : Ce jeu consiste à collecter des feuilles de toutes sortes, dans le jardin d'école ou même dehors si possible dans un temps limité. Lorsque le temps est écoulé, on appelle tous les enfants et ils font un cercle ou se mettent par groupe. Un enfant (d'un groupe) montre une feuille et dit son nom en demandant si les autres enfants (les autres groupes) possèdent le même type de feuille. S'ils arrivent à identifier, on continue avec l'enfant (le groupe) suivant. Celui (ou le groupe) qui ne possède pas un type de feuille demandé est écarté du jeu. Et, on continue avec le reste jusqu'à ce que tout ce qui n'en possède plus soit écarté. Après on peut refaire le jeu en partant encore au début : à la collecte des feuilles.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Concentration dans un espace,
- Développement de la science naturelle,
- Recherche des choses dans un temps limité,
- Science naturelles : découverte de la nature.

Anaran'ny lalao Lah°28 : "Mampiady ravinkazo"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy maromaro na isantsokajy tiana
Fitaovana ilaina : ravinkazo isan-karazany

Toromariky ny lalao : Ny tanjona amin'ity lalao ity dia ny fanangonana ravinkazo isan-karazany, ao an-tokontani-tsekoly na any ivelany raha mety ; anaty fe-potona voafetra. Rehefa tapitra ny fotoana dia antsoina ny ankizy rehetra ary manao faribolana avy eona mivondrona isantsokajy. Misy ankizy iray (anaty sokajy iray) mampiseho ravinaary mitonona ny anaranyno sady manontany raha misy manana mitovy amin'izany ireo sisa. Raha samy manana ilay karazan-dravina voatonona ny rehetra dia mitohy ny lalao, fa raha tsy izany izay ankizy (na tarika) tsy manana ilay ravina dia tsy manohy lalao instony. Ary mitohy ny lalao amin'izay tavela eo mandra-pahavoahilika izay tsy manana rehetra. Afaka averina hatramin'ny voalohany ny lalao avy eo.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fitangoronana amin'ny toerana iray ;
- Fivelaran'ny fahalalana ny zava-boary ;
- Fikarohana zavatra amin'ny fotoana voafetra,
- Fahalalana tsotsotra: famantarana ny zava-boary.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Afaka manampy ny ankizy (na tarika) izay tsy mahay mamantatra ravinkazo iray voatonona eritreretiny tsy ananany nefa misy ilay mpampianatra.

Nom du jeu N°29 : « Bleu, blanc, rouge »

Origine géographique du jeu : capitale
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles et/ou garçons
Nombre de joueurs : tous les enfants

Consignes du jeu : Avant de commencer le jeu, on désigne celui qui va surveiller les mouvements de tous les restes des enfants.

Le surveillant se met devant et les autres enfants se met à quelques mètres derrière lui. Après le signal, le jeu commence qui consiste à faire des pas, sans que le surveillant puisse le remarquer, pour arriver devant pendant qu'il tourne vite sur elle-même en répétition en recitant : « Bleu, blanc, rouge ».

Après son brusque mouvement, s'il s'est rendu compte d'un enfant qui fait un ou des pas, il le reclame et ce dernier doit reculer à la place de départ et refait les mêmes mouvements prudemment.

Mais, si un enfant arrive toujours à faire des pas sans être remarqué par le surveillant et arrive finalement à sa place au devant, il prend le relais et on refait le jeu avec ce nouveau surveillant.

Habilités et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Socialisation,
- Dextérité,
- Respect des consignes,
- Lexique : devant, derrière, avancer, reculer, tourner, départ, arrivée, couleurs,
- Activités sportives : la marche.

Anaran'ny lalao Lah°29 : "Bleu, blanc rouge"

Toeram-piavian'ny lalao : anivo-tany
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy maromaro

Toromariky ny lalao : Alohan'ny fanombohana ny lalao dia misafidy ny mpiambina ny fihetsika eny aloha ny rehetra.

Ilay mpiambina mijoro eny aloha ary ny sisa rehetra mankany aoriany mielanelana metatra vitsivitsy. Manomboka ny lalao ka amin'izany dia miezaka mandroso tsimoramora eny aloha ny ankizy rehetra rehefa iny mihodina malaky miverimberina iny ilay mpiambina no sady miteny hoe : « *Bleu, blanc, rouge* ».

Raha mahatsikaritra ankizy iray namaromaro mandroso izy aorian'ilay fihetsika ataony dia asainy miverina any aoriana ireo ary dia miverina indray ny lalao.

Saingy, raha misy ankizy mahavita mandroso mangina hatreny aloha tsy tsikaritr'ilay mpiambina dia lasa izy indray no mitarika ny lalao izay averina indray.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fiaraha-monina,
- Fahakingana,
- Fanarahana ny toromarika,
- Dikan-teny: aloha, aoriana, mandroso, mihemotra, mihodina, fiaingana, fahatongavana, loko karazany,
- Fanatanjahan-tena: dia an-tongotra.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Afaka manentana ny ankizy amin'ny fahanginana ny mpampianatra mba hampirindra ny lalao na koa manentana azy ireo ho malina hatrany amin'ny dia an-tongotra mba tsy ho tsikaritr'ilay mpiambina.

Nom du jeu N°30 : « La devinette »

Origine géographique du jeu : toutes les régions
Jeu destiné pour les filles ou garçons : filles et/ou garçons
Nombre de joueurs : 2 ou tous les enfants

Consignes du jeu : C'est un jeu très pratiqué aussi bien par les enfants que par les adultes. Il consiste à demander une chose indirectement en la décrivant par des mots figurés dans la question en attendant que l'adversaire la devine. La question doit toujours débiter par : « *Inona ary izany... ?* »
Si c'est le cas, il est vainqueur et on inverse le rôle. Et ainsi de suite.

Habiletés et compétences développés chez les enfants en utilisant le jeu :

- Liberté d'expression (Malagasy),
- Socialization,
- Apprentissage de la façon de répondre à une question : en vitesse et réfléchi,
- Développement de l'intelligence,
- Lexique : sens figuré, sens propre, question, description, réponse.

Anaran'ny lalao Lah°30 : "Ankamantatra"

Toeram-piavian'ny lalao : faritra rehetra
Lalao natokana ho an'ny ankizivavy sa ankizilahy : ankizivavy sy/na ankizilahy
Isan'ny mpilalao : ankizy roa na maromaro

Toromariky ny lalao : Ity lalao ity dia tena ankafizin'ny kely sy ny lehibe.
Ny tanjona amin'izany dia manontany zavatra iray amin'ny fomba ankolaka amin'ny alalan'ny fanoritsoritana azy ao amin'ilay fanontaniana, ka andrasana amin'izany raha hahafantatra ilay mpifanandrina. Ny fanontaniana apetraka dia tsy maintsy manomboka amin'ny : "Inona ary izany...?"
Raha izay no mitranga dia maharesy ilay nahafantatra dia afamadika indray ny anjara toerana avy eo. Dia toy izany hatrany hatrany.

Fahavitrihana na fahaizana azon'ny ankizy avy amin'ny fampiharana ilay lalao :

- Fahalalahana miteny (Malagasy),
- Fiaraha-monina,
- Fianarana ny fomba famaliana fanontaniana: malaky no sady am-pandinihana,
- Fivoaran'ny saina,
- Dikan-teny: dikan-teny ankolaka, dikan-teny mahitsy, fanontaniana, fanoritsoritana, valiny.

Torohevitra omena ny mpampianatra hanafanana ny lalao : Mba hanafanana ny lalao, dia afaka mandray anjara ny mpampianatra mizara ny ankizy rehetra ho tarika roa misy anarany, ka izy no manara-maso ny fifandimbiasan'ny anjara ary mihaino tsara raha tena nahavoavaly ilay ankamantatra ilay mpamaly na tsia. Iaina hatrany ny fanafanana ny lalao amin'ny alalan'ny fihobiana ny mpandresy, ary ny resy tsy akoraina amin'ireo lalao rehetra ireo.