

TŪ'ARO

Mā'ohi

à l'école primaire

DOSSIER
PÉDAGOGIQUE





MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE
en charge des Transports Terrestres



DIRECTION DE L'ENSEIGNEMENT PRIMAIRE

JEUX ET SPORTS TRADITIONNELS POLYNÉSIENS

TŪ'ARO MĀ'OHI

à l'école primaire



Remerciements

Je tiens à remercier :

- Pour la confiance qu'ils nous ont accordée :
 - M. NENA Tauhiti, Ministre de l'éducation ;
 - M. MORHAIN Christian, Directeur de l'enseignement primaire ;
 - M. MARCHAL Ernest, Inspecteur de l'éducation nationale en charge du développement de l'enseignement des langues et culture polynésiennes.

- Pour leur expertise et leur disponibilité :
 - Mlle. TEISSIER Vairea, archéologue, historienne et documentaliste au Musée de Tahiti et des îles ;
 - Mme. PIOT Laurence, Inspectrice de l'éducation nationale en charge de l'enseignement de l'EPS (circonscription pédagogique n°6) ;
 - Mlle. SANQUER Stéphanie, CPAIEN et chargée de mission de l'EPS.

- Pour leur intérêt et leur engagement dans ce projet :
 - Mme. LYS Christelle, MR EPS (circonscription pédagogique n°3)
 - Mme. TEIKITEETINI Marie, MR EPS (circonscription pédagogique n°4)
 - Mme. HIRA Moerani, MR EPS (circonscription pédagogique °8)
 - M. MARERE Jean-Marie, MR EPS (circonscription pédagogique n° 9)
 - Mme. TEHEIURA Rolanda, MR EPS (circonscription pédagogique n°11)
 - M. TIARE Jonas, EA-LCP (circonscription pédagogique n°6)

- La Cellule Langues et Culture Polynésiennes pour leur aide précieuse, leurs conseils et la dynamique permanente apportée à ce dossier :
 - Mlle. PAIA Mirose, docteur en linguistique et chef de la cellule LCP
 - Mme. FAAHU-VAKI Noëlle, CPAIEN
 - M. BUCHIN Rahiti, CPAIEN
 - M. TAVAEARII Emile, EA TICE

Table des matières

Introduction.....	3
1. Définitions.....	5
2. Description des jeux et sports traditionnels en Polynésie	6
2.1 Un peu d’histoire.....	6
2.2 Jeux et sports traditionnels anciens.....	6
2.3 La danse, un divertissement du peuple polynésien	16
2.4 Jeux et sports traditionnels récents	18
3. Les objectifs de la pratique des JST dans le premier degré.....	23
3.1 Les jeux et sports traditionnels : leur contribution à l’acquisition des compétences en EPS et du Socle Commun.....	23
3.2 Proposition de répartition des jeux et sports traditionnels par compétence	26
3.3 Contribution des tū’aro mā’ohi au Dire-Lire-Ecrire en langue(s) polynésienne(s)..	27
4. Règles de jeu en tahitien et modules d’apprentissage	32
Bibliographie.....	45
Annexe 1 – <i>Pahu et Vivo</i>	48
Annexe 2 – Albums en lien avec les Tū’aro mā’ohi.....	49
Annexe 3 – Documents en lien avec les JST à destination des élèves - CRDP	51

Introduction

Jeux et sports traditionnels, une pratique forte du patrimoine culturel polynésien

L'espace polynésien, comme beaucoup d'autres régions du monde, renferme une histoire culturelle très importante. L'identité de cet espace apparaît sous différentes formes : le 'ōrero ou l'art oratoire, la diversité linguistique, l'art culinaire, la sculpture, le tatouage... et les jeux traditionnels sont les témoins d'un patrimoine culturel à préserver. Malheureusement, au fil des ans, certains jeux traditionnels ont disparu des pratiques quotidiennes et ont emporté avec eux un riche patrimoine ancestral.

La reconnaissance internationale des jeux et sports traditionnels, patrimoine culturel de l'humanité¹

Grâce aux actions de certaines institutions, les sports et jeux traditionnels sont remis au goût du jour et sont reconnus comme éléments du patrimoine culturel de l'humanité :

En 1989, l'UNESCO reconnaît le **jeu comme l'une des expressions de la culture populaire et traditionnelle** : « *La culture populaire et traditionnelle est l'ensemble des créations émanant d'une communauté culturelle fondées sur la tradition, exprimées par un groupe ou par des individus et reconnues comme répondant aux attentes de la communauté en tant qu'expression de l'identité culturelle et sociale de celle-ci, les normes et les valeurs se transmettant oralement, par imitation ou par d'autres manières. Ses formes comprennent, entre autres, les langues, la littérature, la musique, la danse, les jeux, la mythologie, les rites, les coutumes, l'artisanat, l'architecture et d'autres arts* ». (UNESCO, 1990:254).

En 2006, l'UNESCO organise une consultation d'experts et de représentants de différentes institutions ayant pour objectif la création d'une plate-forme internationale pour la **promotion et le développement des jeux et sports traditionnels (JST)**.

Plusieurs actions sont proposées à l'issue de cette consultation. Parmi elles notons :

- Promouvoir les JST dans les écoles, notamment en cours d'éducation physique.
- Promouvoir les valeurs inhérentes aux JST, notamment, la solidarité, la résolution des conflits, la diversité, le respect et la reconnaissance culturelle...

Aujourd'hui, l'école semble être l'endroit approprié où les élèves ont la possibilité de découvrir et d'apprendre le patrimoine culturel et ludique propre à chaque région. D'ailleurs, le contexte institutionnel est favorable à la pratique des JST. Les textes officiels de l'école primaire préconisent clairement la pratique de ces jeux comme moyen éducatif pour atteindre les compétences visées. « *L'enseignement s'appuiera de façon prioritaire sur ces activités : activités physiques d'expression (danse)...jeux collectifs (jeux avec ou sans ballon, traditionnels ou non)...* »²

En Polynésie française, la circulaire ministérielle du 1^{er} septembre 2011 portant sur le développement de l'EPS et du sport scolaire inscrit la journée dédiée au *tū'aro mā'ohi* dans le calendrier des actions et événements de l'année scolaire. En 2012, « *la mise en œuvre des activités physiques et*

¹ Dr. Pere Lavegua Burgues, *Tradition et modernité dans les jeux et sports traditionnels, Les jeux et sports traditionnels dans l'europe du XXI^e siècle : un enjeu d'avenir* .

² La consultation sur les nouveaux programmes de l'école primaire – cycle 3 – projets de documents d'application en EPS – p.4, Ministère de l'Éducation Nationale

sportives dans une approche culturelle intégrant les caractéristiques de l'environnement géographique et social » est préconisée dans le cadre de la semaine du patrimoine.

Dans les nouveaux programmes de l'école primaire en Polynésie française (juin 2012) les jeux et la danse traditionnels sont clairement préconisés.

Dans un contexte culturel, les JST au même titre que les langues polynésiennes doivent être développés et préservés.

Nous proposons modestement au travers de ce document une réflexion et des pistes de travail sur la pratique des jeux et sports traditionnels à l'école primaire. Il a pour objectif premier d'outiller les enseignants pour la mise en œuvre de projets pédagogiques dans le domaine des LCP et éviter ainsi toutes dérives folkloriques en s'appuyant sur des activités menées dans une des langues polynésienne en EPS. En effet, si les JST visent en priorité le développement des capacités motrices des élèves, ils participent pleinement au développement langagier de ces derniers. Véritables situations de communication, les jeux traditionnels permettent ainsi de travailler les cinq activités langagières déclinées dans l'annexe 1 des Programmes de l'école primaire en Polynésie française.

Nous tenterons d'abord de décrire quelques jeux et sports traditionnels pratiqués en Polynésie et nous aborderons ensuite les liens avec les programmes.

1. Définitions

Il est difficile de tracer une limite entre « jeux » et « sports ». « Autrement dit, il s'agit de faire avec les jeux et sports et non pas opposer les jeux et les sports »³. Il convient toutefois de définir ces activités.

1.1 Définition de « jeux traditionnels »

Les jeux traditionnels sont des activités ludiques ayant marqués une époque et/ ou une région précise⁴. Ils représentent un **patrimoine** très riche. Les jeux traditionnels permettent d'aiguiser la réflexion, l'éducation et la sociabilité de chacun.

Les JST permettent également de découvrir une culture, une manière d'être d'une population à une certaine époque. Ils regroupent aussi bien les jeux d'adresse que les jeux de réflexion.

Définition de **patrimoine** ⁵:

Sens 1 : Biens que l'on a hérité de ses ascendants (syn : héritage)

Sens 2 : Ensemble des biens d'un groupe, d'une communauté, d'une collectivité (ex : Le patrimoine culturel français)

1.2 Définition de « sports »

Le **sport** est un ensemble d'exercices, le plus souvent physiques, se pratiquant sous forme de jeux individuels ou collectifs pouvant donner lieu à des compétitions. Le terme de « sport » a pour racine le mot du vieux français *desport* qui signifie « divertissement, plaisir physique ou de l'esprit »⁶.

³ Eric Dugas, Jeux traditionnels et transfert d'apprentissage en EPS.

⁴ Wikipédia

⁵ Le petit Robert, 2006

⁶ Wikipedia

2. Description des jeux et sports traditionnels en Polynésie

2.1 Un peu d'histoire

Autrefois, les Polynésiens étaient passionnés par les jeux et sports dont la plupart revêtaient un caractère initiatique et sacré. Grâce aux témoignages des premiers observateurs, nous pouvons aujourd'hui trouver des traces écrites décrivant ces activités ludiques et sportives traditionnelles pratiquées avec vif intérêt de l'enfance à l'âge adulte. Certains jeux et sports ont été interdits par des lois mises en place par les missionnaires, d'autres sont tombés en désuétude avec l'apport de nouvelles matières et techniques, mais nous constatons encore et heureusement la pratique persistante d'un certain nombre d'entre eux.

Classer ces activités sociales entre « jeux » et « sports » serait difficile. En effet, si on tient compte des significations du mot *heiva*, il désigne en général tous les « amusements » ou « divertissements » mais aussi les spectacles de danse, la lutte ou le tir à l'arc.

De nos jours, le terme « jeu » renvoie généralement au plaisir et aux divertissements réservés aux enfants ; le mot « sport » désigne essentiellement une activité physique ou une compétition. Dans la société traditionnelle, le jeu constituait une activité essentielle des enfants mais aussi des adultes. Jeu ou sport, tout était prétexte pour exercer leur force ou leur adresse (la fabrication du tapa, la marche, la cueillette, l'horticulture ...).

Dès leur plus jeune âge, les enfants étaient formés pour être autonomes, ils se développaient dans la nature auprès de leurs aînés. Les jeux et sports consistaient en l'adaptation de ces enfants au milieu environnant. A l'adolescence, les jeunes polynésiens étaient préparés à la guerre, la chasse, aux travaux horticoles ou encore à la navigation. Ils débutaient leur période d'initiation par l'apprentissage et la maîtrise parfaite de certains jeux ou sports. Outre leur aspect ludique, ces activités physiques étaient prétextes à un enseignement fondamental relatif aux connaissances nécessaires pour vivre ou survivre. A l'âge adulte, les Polynésiens continuaient à s'entraîner et consolidaient leurs savoirs ou leurs techniques acquis lors de la période de l'adolescence.

Les ouvrages des auteurs tels que Teuira Henry, James Morrisson, William Ellis ou encore Moerenhout tentent d'énumérer et de décrire ces exercices individuels ou collectifs.

Les descriptions qui suivent sont inspirées de plusieurs ouvrages cités dans la bibliographie et font référence aux auteurs nommés ci-dessus mais aussi aux recherches actuelles menées par des historiens, des linguistes, des anthropologues sur la Polynésie d'autrefois

2.2 Jeux et sports traditionnels anciens

2.2.1 Jeux et sports d'adultes

Selon James Morrisson (1788 – 1791) et William Ellis (1817 – 1825), les jeux ou sports traditionnels donnaient lieu à des compétitions entre les îles ou les districts, à l'occasion de grandes fêtes religieuses « 'ōro'a » ou profanes « *heiva* ».

1. Heiva mā'ona ou mā'ona - Lutte

La lutte, exercice des nobles, était un sport très apprécié par la foule qui n'hésitait pas à se rassembler pour assister aux combats d'adversaires venus de différents districts. Ces compétitions étaient l'occasion de démontrer de la technique guerrière des uns et des autres. Au XVIII^e siècle, de nombreux observateurs ont décrit d'importants rituels organisés pour la pratique de ce sport. Certains relatent les offrandes des participants de jeunes bananiers au *marae* avant et à l'issue des combats. Avant la lutte, les participants présentaient des offrandes à la divinité du jeu pour invoquer l'aide de celui – ci. A l'issue du tournoi, le(s) vainqueur(s) se rendaient sur les lieux de culte pour remercier les dieux. D'autres témoignages décrivent le cadre dans lequel se déroule cet exercice de force. Généralement, les tournois étaient organisés sur un terrain couvert de gazon ou bien une plage. Deux à dix lutteurs, vêtus d'un simple *maro*, le corps parfois enduit d'huile, s'affrontaient dans un cercle de 30 pieds (9m) de diamètre. Le *mā'ona* consistait uniquement à projeter l'adversaire au sol.

Les femmes n'étaient pas exclues et étaient bien souvent les plus enthousiastes et nous pouvons citer le cas de la reine Porea experte en lutte, mais dit Morisson, « elles sont plus rancunières que les hommes et ne supportent pas de perdre. »

E peu tā'aro teie, e'ere ra te pupu, e piti noa ta'ata. 'Ia 'ōpua na ta'ata mā'ona e tamatamata i tō rāua pūai, e 'āfa'i atu rāua i te tahi ohi mei'a i ni'a i tō rāua marae (e piti raua, e piti ia marae).

E pupu i te ohi mei'a i ni'a i te marae, nō te ta'u i te atua o te heiva mā'ona ia haere mai e tauturu. E parai i te tino i te mono'i, 'e maro tō te ta'ata mā'ona.

E haru te tahi 'e te tahi i te pa'ufifi i reira e tāmata ai i te fa'ata'ahuri, ia tahuri i te tahi i raro i te fenua, 'ua rē ia 'oia. 'Ua 'upo'oti'a mai te hō'ē, e verora'a rahi te 'aue i te pae nō te pupu i upo'oti'a. E rutuhia te pahu, te tō'ere i reira te mau vahine 'ori e 'upa mai ai. E ha'a'ati te mau vahine 'ori i te ta'ata mā'ona i pohe nō te fa'ati'otī'o'o i te pupu i pau.⁷

Le heiva fa'atiti'aihemora'a ou fa'atitiauara'a

Selon Teuira Henry, la course, appelée *fa'atiti'aihemora'a* ou *fa'atitiauara'a*, comprenait à la fois la course à pied, les courses de pirogues et la natation aussi. Les participants se préparaient longtemps à l'avance, soignaient leur alimentation et recouvraient leur corps d'huile pour acquérir de la souplesse.

William Ellis donne quelques précisions :

2. Fa'atiti'aihemora'a - Course à pied

La course à pied (appelé *tata'ura'a horo* aujourd'hui), parfois livrée entre deux concurrents seulement. Les coureurs portaient un *maro* et une couronne de fleurs. Il s'agissait pour eux de courir tout droit jusqu'au but qui leur était attribué.

3. Fa'atiti'aihemora'a va'a – Course de Pirogue⁸

« La course de pirogue était, à l'occasion exécutée sur les eaux calmes de l'océan ou à l'intérieur du récif, et semblaient leur donner de grandes satisfactions. »⁹

Au fil du temps, les *pahī*, les *tipaerua* ou grandes pirogues doubles à voiles ont disparues et les pratiques ancestrales aussi. Ce n'est qu'en 1850, lors des 1^{ères} festivités organisées par le gouvernement

⁷ Dictionnaire illustré de la Polynésie, Volume D-L, p. 301

⁸ Voir la séquence pédagogique, La pirogue polynésienne de MARTRE Alain, *Enseigner l'éducation physique et sportive à l'école primaire en Polynésie Française, Guide pratique pour l'enseignant*, p. 38 CRDP, Tahiti, 2012

⁹ A la recherche de la Polynésie d'autrefois, William ELLIS, Publications de la Société des Océanistes, N°25, Musée de l'homme, Paris 1972, Volume 1

colonial, que ces pratiques sportives et guerrières revoient le jour mais à la manière des fêtes occidentales. Aujourd'hui, la pirogue à rame représente certainement le sport le plus populaire en Polynésie Française et les courses de pirogues polynésiennes sont devenues des événements sportifs internationaux.

Au mois de juillet, pendant la période du *Heiva*, on peut ainsi assister à plusieurs courses ouvertes aux hommes et aux femmes.

- *tata'ura'a va'a tau'ati* ou course de pirogues à double coque à seize rameurs ;
- *tata'ura'a va'a ono* ou course de pirogues à six rameurs
- *tata'ura'a va'a toru* ou course de pirogue à trois rameurs ;
- *tata'ura'a va'a hō'ē* ou course de pirogue à un rameur.



4. Tata'ura'a va'a ta'ie – Régate de pirogues à voile

Autrefois, le *va'a ta'ie* ou pirogue à voile était le moyen de transport privilégié des Polynésiens à l'intérieur du lagon mais également en haute mer. Avec l'arrivée des Européens et leurs outils de transports plus modernes, ces embarcations traditionnelles ont vu leur lente disparition. Aujourd'hui, la fédération des sports traditionnels tente de sauver cette pratique avec la remise au goût du jour des régates de pirogues à voile lors de la période du *heiva*.



Course de pirogue à voile devant Tahiti en 1774 au large de la Pointe Vénus. Dessin de Henry Roberts, cartographe du Capitaine Cook, 3^{ème} voyage. – Source : Encyclopédie de Tahiti n°5

5. Heiva pātia fā ou vero pātia ou vero ta'o – Lancer de javelot

Vero : lancer / jeter un javelot

Sport d'adresse, le lancer du javelot était appelé *erowhah (verofa)* d'après Joseph Banks, *vero pātia* d'après B. Danielsson ou A. Lavondès. Autrefois, selon James Morrison, les javelots mesuraient 2,5 à 5 m et étaient faits d'une tige de *pūrau* dont on a retiré l'écorce ; ils portaient à leur extrémité une pointe de *fara*. Le lanceur de javelots devait viser une cible, il s'agissait généralement d'un tronc de bananier placé à 30 ou 40 m de distance. Le vainqueur était celui qui avait son javelot au dessus des autres. Posé sur l'index d'une main, le javelot était lancé de bas en haut de l'autre main.

De nos jours, cette discipline fait l'objet de compétitions organisées lors du *heiva tū'aro* au mois de juillet. Cette épreuve de précision et d'agilité se perd à Tahiti mais elle est toujours très pratiquée dans les îles comme Niau et Anaa. Les règles ont évolué. L'exercice consiste à atteindre une noix de coco placée / fichée sur un mât de 7,50 mètres de hauteur et situé à 22m de distance.

(Cf. la légende de Tāfa'i et l'épreuve du javelot)

6. Heiva ma'a (tahitien) ou maka (pa'umotu ou marquisien) - la fronde

La fronde est une arme de jet ou un lance-pierre composé d'une fourche et de deux lanières. D'après les notes d'A. LAVONDES et B. DANIELSON, les compétitions de *ma'a* étaient autrefois l'occasion de démontrer leur technique guerrière. Dans son journal, James Morrison note que la fronde était faite de fibre de coco tressée avec à son centre une partie plus large pour tenir la pierre, qui est de la taille d'un œuf de poule. A une extrémité, une boucle était disposée permettant au lanceur de retenir l'arme une fois le jet effectué. Pour le lancer, ils saisissent leur poignet droit dans la main gauche, et

sautant sur leurs pieds, font faire à la fronde 3 tours au-dessus de leur tête avant de la lâcher. Pour s'exercer, les pierres étaient remplacées par les fruits du nono.

En 1767, la fronde était considérée comme une arme redoutable, arme essentielle de l'attaque contre le premier bateau européen à avoir touché Tahiti (le *Dolphin*).



Ma'a, fronde de Tahiti - Source : Encyclopédie de Tahiti n°5

7. Heiva te'a ou teka – Tir à l'arc

Les Polynésiens ne semblent jamais s'être servis de l'arc comme arme de chasse ou de guerre »¹⁰. *Te'a*, était le terme utilisé pour désigner le « sport des dieux » et donc un sport réservé aux chefs. D'après les observations de Moerenhout, c'était l'amusement préféré des *ari'i*. William Ellis, dans ses *Polynesian Researches*¹¹ donne des détails sur ce sport qui était à la fois un amusement et une cérémonie religieuse. « Ce sport s'exerçait le plus souvent au pied d'une montagne ou au bord de la mer. » La plateforme d'archer ou *tōrē tahua* était construit sur une place sacrée, celui de HITI s'appelait Marumarutua-ia-te-aroa.

Avant de commencer la compétition, les archers devaient accomplir plusieurs cérémonies au marae. Une fois les préparatifs achevés, ils montaient sur les *paepae* ou plates-formes habillés pour l'occasion. Il ne s'agissait pas d'atteindre une cible mais de tirer le plus loin possible. A l'issue de la compétition, les archers confiaient leur matériel et leurs vêtements confectionnés pour l'occasion aux personnes désignées pour cette tâche. Ce sport était pratiqué par les hommes et les femmes.

Pour fabriquer un arc, on utilisait une branche de *pūrau* d'environ 1,50m et une corde de *rō'ā* tressée. Quant aux flèches, elles étaient taillées dans du bambou lisse. La pointe était en 'aito et leur longueur variait entre 45 et 90 cm. Le dieu invoqué était Patutetava'e

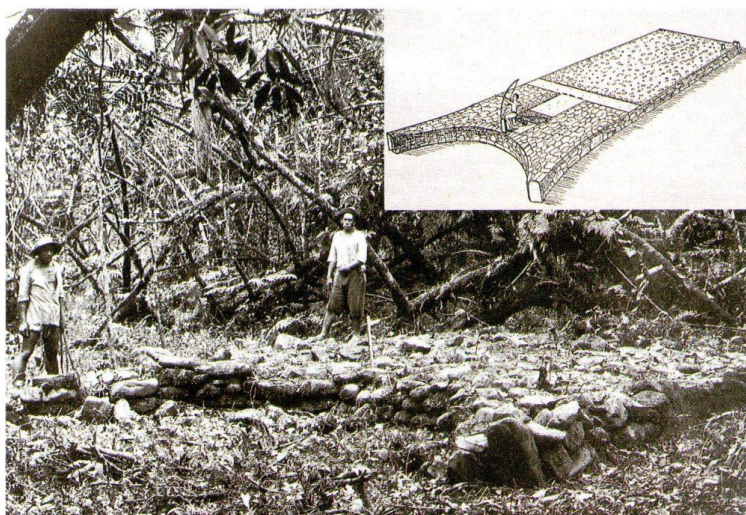


Plate-forme d'archer (vallée de Papenoo – Tahiti), dessin d'après K.P. Emory – Source : Encyclopédie de Tahiti n°5

¹⁰Ed. AHNNE, Bulletin de La Société des études océaniques N°36, p. 39 à 46 – juin 1930

¹¹ Edition 1972, vol.I, p. 150 à 151

8. 'Āpa'i ou pa'ipa'i – Jeu du cricket

Le 'āpa'i ou pa'ipa'i, semblable au criquet/hockey, était un jeu réservé aux hommes. Munis d'un bâton en guise de crosse, les joueurs frappaient la balle faite de *tapa* ou « une bille de bois de *purau* » afin de l'envoyer dans le camp adverse. Les tahitiens utilisaient de simples branches brutes. Dans les îles Australes, en revanche, les crosses faits en 'aito ou bois de fer étaient soigneusement travaillées et parfois même sculptées. La base arrondie des manches légèrement incurvée augmentait la force avec laquelle ils frappent la balle.



Cross de jeu des îles Australes (Grotte de Moera'i, 1926) – Source : Encyclopédie de Tahiti n°5

'Āpa'i : E ha'uti nā te mau tāne i muta'a ra. E huru tā'iri pōpō. E tapa 'ōmenemene hia 'e tā'amuhia i te pōpō ; 'āre'a te tā'iri ra, 'o te hō'ē ia 'ama'a 'aito taraihia 'nana'ohia.¹²

9. Tu'era'a pōpō ou Tuira'a popo - Foot-ball

Le *tu'era'a pōpō* ou foot-ball était « un jeu fréquent, pratiqué plus par les femmes que par les hommes et auquel participaient des districts tout entier. » Aujourd'hui, le nombre de joueurs par équipe en football est de onze maximum. Autrefois, selon les observations de T. HENRY, les équipes étaient composées d'un nombre considérable de personnes. « La balle était d'écorce de bananier sèche roulée et maintenue avec de la ficelle. » Il s'agissait pour chaque équipe de frapper la balle avec le pied afin de l'envoyer dans les limites du camp opposé, marquées avant le commencement du jeu. « Quand une équipe avait atteint le but, l'air retentissait de ses cris de triomphe. »

10. Harura'a pu'u ou harura'a pōpō – Attraper la balle

Le *harura'a pu'u* ou *harura'a pōpō* consistait à saisir la balle avec les mains. Ce sport était uniquement pratiqué par les femmes. Il était interdit de se servir d'un bâton ou de donner des coups de pieds dans la balle. Le jeu demandait beaucoup de place, les tournois étaient généralement organisés sur la plage. Les buts étaient marqués par un caillou placé sur le rivage. Un espace de 50 à 100 m séparait les deux équipes. La balle, faite de tiges de feuilles de bananiers roulées et serrées étroitement, était assez grande. Pour commencer le jeu, la balle était placée au centre. Il s'agissait de la lancer/jeter de façon à ce qu'elle passe par-dessus la limite/le but de chaque camp. Aussitôt que la balle était lancée, les deux groupes se précipitaient pour l'attraper, ce qui provoquait une grande bousculade. Il arrivait parfois qu'elles tombent les unes sur les autres. Parfois, avant que la balle soit rattrapée, certaines joueuses se retrouvaient avec de sévères contusions. Lorsque la balle se retrouvait dans la mer, les équipes la poursuivaient pour continuer le jeu. Debout dans l'eau jusqu'aux genoux ou jusqu'à la taille, les femmes plongeaient sans hésitation pour attraper l'objet de leur poursuite.

¹² Dictionnaire illustré de la Polynésie, Volume A-C, p.66

11. Horue ou fa'ahē'era'a miti - Surf

Le surf est un sport qui consiste à se laisser glisser sur une vague à l'aide d'une planche en bois et pour les plus habiles de se tenir debout quelques instants. Le surf, très prisé par les chefs, était pratiqué autrefois par des adultes hommes et les femmes, de tous âges et de toutes conditions sociales.

A Hiti, Tereva est le dieu invoqué pour le surf. Hinaura'e'a, femme de Turi était très connue pour être une grande surfeuse.

Cf. Vehiatua i te mata'i dans *Mémoires de Marau Ta'aroa* p. 183 à 186.

12. Amora'a 'ōfa'i ou ururaupea – Porteur de pierre

Beaucoup considère le lever de pierre comme un cousin de l'haltérophilie. Ce sport masculin traditionnel est très pratiqué à Rurutu (Australes). Il s'agissait de mesurer la force physique des chefs et des guerriers. Cette discipline, fortement présente de nos jours lors des festivités du *heiva*, consiste à soulever un bloc de pierre posé au sol pour le placer sur l'épaule et l'y soutenir jusqu'à épuisement. Pour augmenter les difficultés de l'épreuve, la pierre était parfois enduite d'huile pour la rendre glissante.

13. Rore - Echasse

Echasse : long bâton /longue perche avec étrier pour mettre le pied et se déplacer en marchant à une certaine hauteur au-dessus du sol.



A Tahiti, les échasses étaient faites de simples branches d'arbres de 2 mètres de haut environ. Selon Teuira HENRY, elles « étaient utilisées dans un jeu où chaque joueur essayait de faire tomber son adversaire ».

En revanche, aux Marquises, le jeu des échasses ou *toko* avait une dimension sacrée. Les champions de différents districts s'affrontaient pendant les compétitions rituelles qui se déroulaient à l'intérieur des *tohua* (place publique), lors des fêtes organisées en mémoire des morts. Ayant perdu une échasse, les meilleurs continuaient la lutte et arrivaient parfois à remporter la victoire. Le vaincu se retirait terriblement humilié du tournoi. Les marquisiens fabriquaient des échasses plus élaborées. Les étriers, entièrement sculptés étaient maintenus sur les perches à l'aide d'une cordelette de bourre de coco. Un morceau de tapa, placé entre eux, assurait une bonne stabilité. D'après E.S.C. HANDY, « l'usage des échasses était strictement interdit aux femmes. »

14. Horue holua – Toboggan

Le *horue holua* serait selon la description d'A. LAVONDES, un cousin de la luge. Jeu d'adresse et d'équilibre, il était nécessaire d'avoir beaucoup d'entraînement. Le *horua* consistait à descendre ou à glisser jusqu'en bas d'une colline sur un traîneau très étroit. Considéré comme un jeu d'adulte aux îles Hawaii, il était pratiqué par les enfants et les adolescents dans toute la Polynésie. Ils s'amusaient à glisser sur les pentes et dunes herbeuses en utilisant des bouquets de *tī* (cordyline terminalis), des palmes de cocotier.... A Tahiti, les enfants utilisaient aussi la gaine des fleurs de cocotier pour glisser sur des sentiers abrupts ou au bord des rivières.¹³ À Rapa Nui durant les activités du *Tapati*, les concurrents utilisent une luge composée de troncs de bananier assemblés pour dévaler la pente d'une colline à grande vitesse.

¹³ Informations tirés de l'ouvrage *Ancient Games and sports in the Pacific*, Anne LAVONDES.

15. Ulu maika – Jeu de palets

Originnaire des îles Hawaïi, le *ulu maika* consistait à lancer et faire rouler des palets de pierre en forme de disques entre deux marques séparées par quelques centimètres et placées à 30 ou 40m des joueurs. Ce jeu n'est pas attesté aux îles de la Société mais des palets semblables aux îles Hawaïi ont été retrouvés à Raiatea.

16. Timo, timora'a, timotimo ou 'apo 'ōfa'i – Frapper la pierre

Jeu de pierres ayant la forme de grosses billes, remplacées parfois par de grosses graines. *Timora'a* signifie : « frapper la pierre ». Ce jeu d'adresse, comparable au jeu d'osselets, était pratiqué par les enfants comme par les adultes.

Selon William ELLIS : « Les joueurs s'asseyait par terre, un tas de pierres à côté d'eux, et tenaient dans la main droite une petite pierre ronde qu'ils jetaient en l'air. Avant qu'elle ne retombe, il fallait prendre une autre pierre dans le tas et la tenir de la main droite jusqu'à ce qu'on ait rattrapé la pierre jetée précédemment. A ce moment, on jetait la pierre prise dans le tas et on lançait à nouveau en l'air la pierre ronde jusqu'à ce que le tas soit liquidé ».



Te timora'a : E peu ha'uti te reira nā te hui ta'ata i tahito. E taorara'a 'ōfa'i, tei parauhia e timora'a nō te mea, 'e 'ere mea taora ha'apa'ora'a 'ore noa. E ha'aputu i te mau 'ōfa'i 'ōmenemene maita'i ia pu'e, e parahi te ta'ata timo i raro i te repo, 'ei reira 'oia e ha'amata ai i te ta'ue i te 'ōfa'i mātāmua ia pe'e i ni'a, hou taua 'ōfa'i ra a ma'iri mai i raro, e tamata 'oia i te pite i te 2 o te 'ōfa'i ia tote te 'ōfa'i mātāmua i ni'a noa ra e pau roa atu te ha'apu'era'a 'ōfa'i (W. Ellis). E ha'uti teie nā te tamari'i 'oia ato'a te feia pa'ari.¹⁴

Cf. légende de Hiro, le tas de pierre appelé *timora'a a Hiro* à Porapora

17. Fa'atitora'a moa¹⁵



Le combat de coqs est l'un des plus anciens divertissements sous la protection du dieu Ruaifaatoa, dieu des combats de coq. Aujourd'hui, il est toujours en vigueur (chez les enfants comme chez les adultes).

¹⁴ Dictionnaire illustré de la Polynésie, Volume Q-Z, p.213

¹⁵ Garçon présentant son coq de combat – Source DIP

2.2.2 – Anciens jeux d’enfants

18. 'Uo, tītira'ina, tōtōiē, 'aumoā, pahī¹⁶

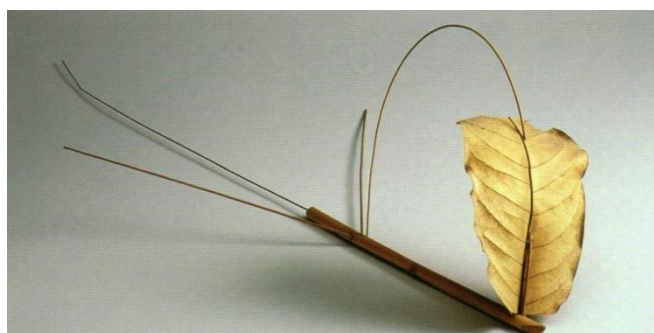
Selon Vairea Teissier et Hiriata Millaud, le 'uo, le tītira'ina, le tōtōiē, le 'aumoā et le pahī étaient autrefois des jeux et sports sacrés pratiqués par les polynésiens dès leur plus jeune âge. Si ces jeux étaient l'occasion pour les jeunes de se divertir, ils étaient aussi un moyen pour leurs aînés de transmettre leur savoir ancestral sur les techniques de navigation. Ces divertissements étaient un prétexte pour initier les futurs 'aito, les toa ou hiva aux techniques de navigation. Au travers de ces jeux, ils apprenaient ainsi à maîtriser les espaces aériens, à connaître les vents, leurs directions, leur force et leurs dangers. Ils devaient maîtriser les matières (essences diverses et techniques de fabrication) et les éléments naturels (courants, marées, houles) pour pouvoir entreprendre de grands voyages, « moyens d'aventures, de conquêtes, de pacification et d'alliances ».

La tradition orale nous rapporte que les héros légendaires tels que Rata, Tāfā'i ou Hiro, connus pour leur suprématie dans la navigation, auraient débuté leur période d'initiation par l'apprentissage et la maîtrise parfaite de certains jeux ou sports pratiqués sur la plage, au bord de l'eau et sur la mer.

Voici quelques explications de Vairea Teissier et Hiriata Millaud :

Pāuma (IDV), cerf-volant ou **'uo** (ISLV) : tient son nom de l'écorce externe des bananiers avec laquelle on fabriquait la queue et la surface plane de ces cerfs-volants.

Cf. Légende de Pipiri ma et Mémoires de la reine Marau p.195 « Le cerf-volant qui viola la loi du Taimara »



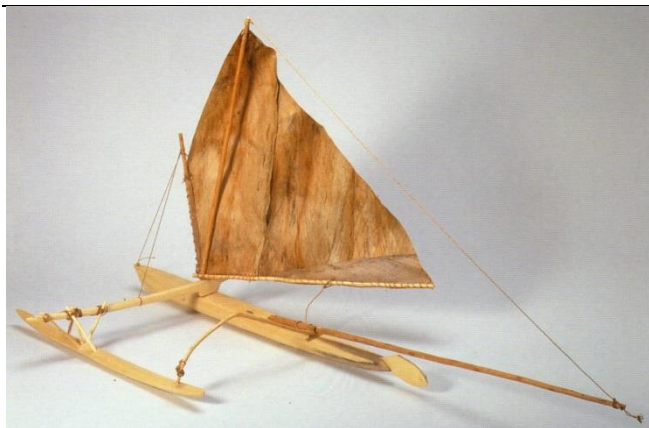
Tītira'ina, jouet hydro-glisseur – Source : Va'a, La pirogue polynésienne

Tītira'ina (qui se dresse là-haut dans les cieux), hydro-aérogليسeur, fabriqué de telle sorte qu'il est capable de filer très vite sur le sable et sur la mer, et surtout sa forme aérodynamique lui donne sa qualité principale qui est de décoller au plus haut vers les cieux.

Tōtōie ou tōtōiō, ressemblerait au tītira'ina pour ce qui est de ses caractéristiques techniques et fonctionnelles, construit pour glisser et surfer sur l'eau à très grande vitesse - Fa'ahē'e tōtōie « Tō... ! Tō... ! iō... ! » « glisse... ! Tire vers le lointain ... ! Vas-y encore... ! »

Pahī (pirogue double ou gerbe d'eau), entraînement à la navigation hauturière qui se faisait généralement à bord de grandes pirogues doubles qui fendaient les eaux, envoyant vers les cieux des gerbes d'eau qu'on disait être le souffle de la mer.

¹⁶ Informations tirés de « Jeux sacrés et initiation aux techniques de navigation » de Vairea TEISSIER et Hiriata MILLAUD, co – auteurs de *Va'a, La pirogue polynésienne*, édition Au vent des îles.

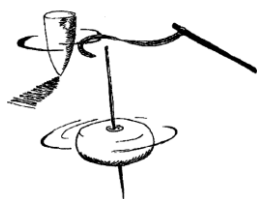


'Aumoa (Taha'a) – Source : Va'a, La pirogue polynésienne

'Aumoa (poursuite fuselée), modèle réduit de pirogue aux îles sous le vent. Dernière étape d'initiation pratique à la navigation qui devait aboutir aux grands voyages en situation réelle, sur les deux grands océans de l'univers mā'ohi, à bord de va'a (pirogues de types différents), de pahī (grandes pirogues) ou de manua (vaisseaux).

Teuira Henry note dans ses observations que les enfants polynésiens de la Société d'autrefois avaient des jeux très semblables à ceux des enfants européens. Parmi eux, il cite les jeux décrits ci-dessous.

19. Ta'irira'a tūpi ou 'O'o'o – la toupie



Dans TAHITI aux temps anciens, la toupie est décrite tel un jeu d'enfant. On note deux genres de toupies. Celle qui était lancée à terre et battue avec un fouet et l'autre qui était faite avec le fruit du miro traversé de haut en bas par une nervure de feuille de cocotier. Il fallait fait tourner la toupie en imprimant à la nervure un mouvement de rotation.

20. Tāere / tāhoro – balançoire



Gravure missionnaire – Source : DIP

Le tāere, tāhoro ou la balançoire était un jeu très prisé des enfants dans la Polynésie ancienne. La balançoire polynésienne consistait en une corde suspendue par ses deux extrémités à la branche élevée d'un arbre. Un court bâton était fixé à l'horizontale, au bas de la boucle que dessinait la corde.¹⁷ Teuira Henry précise : les enfants avaient deux espèces de balançoires. L'une appelée *taere*, formée d'une seule corde ayant un bâton à son extrémité et l'autre formée d'une corde dont les deux extrémités pendaient, appelée *tahoro*.

« Le jeu de cache-cache s'appelait *Tapunipuou* et le colin-maillard *titipauru* ou *tupaurupauru*. » (Teuira Henry). Aujourd'hui, on utilise les termes *perē tāpō* pour le premier et *titipā'uru* pour le deuxième.

Voici une description brève du cache-cache et du colin maillard.

¹⁷ Dictionnaire illustré de la Polynésie, volume Q-Z, p. 158

21. Tapunipuou ou Perē tãpō – Cache-cache¹⁸

Les joueurs doivent se cacher pour ne pas être trouvés par l'un d'eux, désigné à l'avance. Le cadre du jeu peut être un espace en plein air, ou une grande maison. Il est important de délimiter à l'avance le territoire autorisé pour le jeu.

Un joueur, désigné comme le chercheur, compte jusqu'à un certain nombre pendant que les autres se cachent. À la fin de son décompte, il part en quête des autres joueurs. Quand il en trouve un, il crie « trouvé » et le nom du joueur trouvé. Ils peuvent alors chercher ensemble les joueurs restants, jusqu'à ce que tous soient découverts. Lors de la partie suivante, le chercheur peut être le premier à avoir été trouvé ou au contraire le dernier.

22. Titipã'uru ou tupaurupauru – Colin-maillard¹⁹

Le chasseur a les yeux bandés et les chassés tournent autour de lui (sans trop s'éloigner) en évitant de se faire toucher. Si le chasseur réussit à toucher un autre joueur, celui-ci s'immobilise et laisse le chasseur lui toucher le visage. Si le chasseur réussit à reconnaître la personne au toucher, alors celle-ci prend la place du chasseur.

Précautions : puisque l'un des joueurs a les yeux bandés, il est important de jouer dans un espace sans obstacles, pour que ce joueur ne se fasse pas mal.

Le colin-maillard est une variante du « jeu de chat » appelé aussi « jeu du loup » ou « chat perché ».

Aujourd'hui, les petits polynésiens jouent beaucoup au jeu du « perē fē » ou « jouer à chat ». Le *fē* désigne le joueur ou le chasseur qui doit essayer de toucher les autres en les poursuivant. Celui qui est touché devient à son tour le *fē*.

23. Fai (tahitien) ou pehe (marquisien) – Jeu de ficelle

Le DIP (dictionnaire illustré de la Polynésie) donne la définition suivante : jeu consistant à faire des figures avec une ficelle nouée en utilisant l'agilité des doigts des deux mains.

Selon Eric Vandenriessche²⁰, ce jeu était encore très pratiqué dans la plupart des sociétés traditionnelles (océaniques, inuit, amérindiennes, sud-américaines, aborigènes, africaines, asiatiques, etc.) Pour jouer, il suffit de disposer d'un fil d'un à deux mètres de long, puis de nouer ses deux extrémités pour en faire une « boucle » : le jeu consiste alors en une succession de « gestes » effectués sur le fil avec les doigts, mais aussi quelques fois avec les dents ou les pieds. Il s'achève sur une figure finale montrée à autrui. »

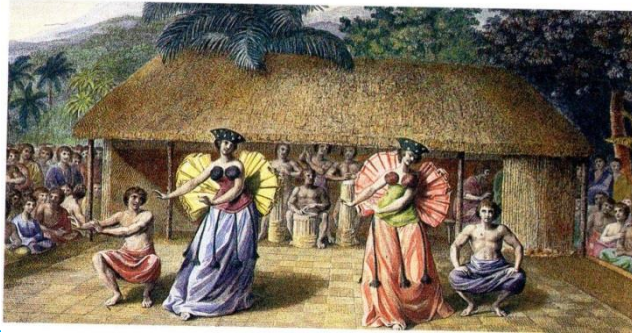
En Polynésie, les jeux de ficelle en fibres de pandanus, de bananier ou de *nape* étaient pratiqués autrefois par les adultes comme par les enfants. Aux îles Marquises, les sages et les experts maîtrisaient ces jeux et les utilisaient lors des réunions sociales sur les *tohua* ou plates-formes pour accompagner les chants et les récitations. Les figures réalisées étaient inspirées du monde animal (tortue, lézard, raie et requin), du relief (Mou'a puta « Montagne percée » de Moorea), des objets de la vie quotidienne (fleurs, pirogues...) et de la mythologie (maison du dieu Oro). Parfois, certaines figures étaient exécutées par deux personnes. Outre les jeux de ficelles, les enfants fabriquaient leurs premiers **jouets à l'aide de nĩ'au**.

¹⁸ Description proposée par Wikipédia

¹⁹ Description proposée par Wikipédia

²⁰ *Les jeux de ficelle : témoins d'une activité mathématique*

2.3 La danse, un divertissement du peuple



polynésien

Danseuses à Tahiti – Gravure tirée de l'Atlas de Cook (1777) d'après un dessin de J. Webber - Source : Encyclopédie de Tahiti n°5

2.3.1 'Ori tahiti²¹

Dans la société polynésienne d'autrefois, le *'ori* ou la danse s'inscrivait principalement dans les fêtes appelées *heiva* qui réunissaient une variété de divertissements. Les polynésiens dansaient pour honorer la venue des invités de marque, d'autres chefs. Elle faisait partie des rituels organisés à l'occasion d'un mariage, d'un décès, d'un départ en voyage....C'était aussi un moyen de réconcilier deux familles ou deux clans. A l'opposée, la danse trouvait aussi son inspiration dans la guerre à l'occasion de certaines festivités pour célébrer une victoire ou louer les exploits d'un guerrier.

Elle avait aussi une place importante dans les cérémonies religieuses. Les danses interprétées étaient une invocation aux dieux lors de la saison des récoltes ou des rites agricoles. Les *'arioi*, disciples du dieu *'Oro* offraient régulièrement des spectacles nocturnes pour lui rendre hommage. Mais cette confrérie disparaît peu de temps avant la conversion au protestantisme.

Lorsque les premiers missionnaires protestant débarquent à Tahiti le 5 mars 1797, ils qualifient la danse comme un divertissement immoral, obscène et tentent très tôt de l'interdire. A partir de 1815, quand les tahitiens commencent à se convertir au christianisme, les missionnaires s'empressent d'abolir cette expression qu'ils ne comprennent pas en imposant des codes de lois qui suscitent de vives réactions au sein de la population. En 1820, on assiste ainsi aux premières ruptures ecclésiastiques avec les *Tūtae 'āuri* puis les *Māmāiā*.

En 1842, l'arrivée des Français modifie très peu la situation. Ils constatent que certains continuent la pratique de la danse au fond des vallées. Ils autorisent alors les tahitiens à « se livrer avec modération et décence aux danses du pays ». Le compromis échoue et de nouvelles restrictions sont mises en place en 1847.

En 1849, la reine Pomare établit une nouvelle loi qui vise à censurer toutes les activités qui risquent de troubler l'ordre public.

Le 29 juin 1880, la Polynésie est cédée à la France et l'administration coloniale décide alors d'installer la fête nationale à Tahiti.

Le 14 juillet 1881, les premières festivités sont mises en place. Les Polynésiens, y sont conviés. Ces manifestations, baptisés *tiurai* (terme dérivé de l'anglais *july*), voient le jour du premier concours de chants traditionnels. Quant aux danses traditionnelles, elles s'affaiblissent mais ne disparaissent pas totalement. Au fil des années, la célébration de la fête nationale s'ancre dans les mœurs et offre un terrain propice aux festivités.

En 1895, la danse retrouve progressivement ses droits. Il faudra attendre 1856, grâce à Madeleine Moua, pour que le *'ori tahiti* soit réhabilité et remis à l'honneur. Le développement du tourisme encourage les manifestations : les costumes et les chorégraphies sont alors travaillés pour les prestations. Depuis, de nombreux groupes commencent à voir le jour, les premiers concours se déroulent sur la place *Tarahoï*. En 1984, l'autonomie interne est instaurée, le *tiurai* devient *heiva*, renouant ainsi avec son appellation d'origine.

²¹ Marion Fayn, *'Ori tahiti, la danse à Tahiti*, collection Survol, Aux vent des îles, 2007

Aujourd'hui, la danse tahitienne est très prisée et encouragée. Elle est enseignée au conservatoire de la Polynésie Française et dans de nombreux pays tels que le Japon, le Mexique, les Etats – Unis.... Pour développer cette expression artistique, de nombreuses écoles de danse se développent et se manifestent lors du *heiva* à *To'ata*. De nos jours, beaucoup considèrent cette pratique comme un sport.

En général, le *'ori tahiti* présente quatre genres de chorégraphies :

- le **'ote'a** : terme qui renvoie aux mouvements de tension de l'arc (*te'a*) ou encore à une manière de marcher les jambes écartées. Selon certains observateurs, le *'ote'a* serait d'origine guerrière, danse réservée aux hommes qui effectuaient des mouvements violents et saccadés. Le cette chorégraphie présente trois aspect :
 - ❖ le *'ote'a tāne*, exécuté par les hommes
 - ❖ le *'ote'a vahine*, exécuté par les femmes
 - ❖ le *'ote'a 'āmui*, exécuté par les hommes et les femmes.
- le **hivināu** (peut-être de l'expression anglaise *Heave now*) : les hommes et les femmes, face à face, forment deux rondes et évoluent dans les directions opposées.
- le **pā'ō'a** : les danseurs sont assis généralement en demi-cercle ou en ronde fermée. En chœur, ils chantent un dialogue rythmé en frappant au sol ou sur leurs cuisses avec leurs paumes de main.
- le **'aparima**, chorégraphie dans laquelle le chant et la danse sont étroitement liées. Les danseurs illustrent par une gestuelle et reproduisent les paroles du chant.

Aujourd'hui, on assiste aussi au *hula*, danse hawaïenne ou au *haka*, danse marquisienne. Lors des chorégraphies, des pas de danses sont exécutés par les femmes et par les hommes.

Les pas de danses des femmes

<i>Nom du pas de base</i>	<i>Variantes</i>
fa'arapu (rouler)	ueue fa'arori fa'arapu tahape peipei
tāmau	tahito 'amaha tāmau taere toma tomatoma 'otamu, appelé aussi 'afata
tūnami	'oniu ope
varu (terme qui renvoie au chiffre 8)	kamikami varu tahape 'otu'i 'orapa
'ori 'ōpu , danse du ventre	Tuane'e

- *fa'ahē'e*
- *tūnami ou ami*
- *pā'oti*
- *pātia*
- *taparuru*
- *tu'e*
- *'amaha*

2.3.2 Hura, Danse sacrée²²

Le terme *hura* (qui expulse la gloire/les rayons glorieux) s'applique à la fois à une danse spécifique et au costume utilisé pour son exécution.

C'est une série de mouvements, une danse qui traduit une énergie ascensionnelle offerte aux dieux, exprimant à partir de gestes lents et rotatifs des mots secrets, des paroles interdites, une histoire sacrée. Elle est exécutée au cours d'événements de très grande importance comme le *fa'ari'i*, l'accueil de visiteurs de prestige. La déesse **Hina** en est la grande prêtresse et la source d'inspiration.

Le *tapa*, les plumes, les cheveux humains et les fleurs odoriférantes constituent des matériaux de choix des plus glorieux et forment les éléments essentiels du costume.

Le *hura* a disparu de la scène publique de manière définitive à partir de 1819, date officielle de l'interdiction de la danse mise en place par les missionnaires à travers le Code **Pōmare**.

Depuis le premier *heiva*, la danse tahitienne a beaucoup évolué. Les troupes de danses trouvent de nouveaux pas, le plus souvent inspiré de la danse contemporaine. Si ces nouveautés font l'objet de nombreux débats ou de discussions houleuses, de nombreux chorégraphes tentent simplement de « s'exprimer en fonction de son temps et non de dénaturer leur danse ».

Cf. Annexe 1 PAHU et VIVO, Instruments de musique traditionnels

2.4 Jeux et sports traditionnels récents

Les polynésiens d'antan profitaient donc de toutes les occasions pour se divertir mais surtout pour apprendre avec les moyens de leur époque. Au fil des années, les sports traditionnels ont beaucoup évolué. Certains ont totalement disparus, d'autres sont redécouverts et mis à jour lors des festivités du *Heiva* organisées au mois de juillet. Les *tū'aro mā'ohi* ou sports polynésiens demeurent cependant des activités sportives pour lesquels de nombreux participants se préparent toute l'année.

Quant aux nouveaux jeux polynésiens, ils sont souvent inspirés des jeux occidentaux pratiqués par de nombreux parents dans la cour de l'école ou lors des réunions entre amis. Aujourd'hui, il existe très peu de traces écrites à propos de ces activités ludiques ou sportives récentes mais beaucoup témoignent encore des moments « où l'on se divertissait avec ce que l'on a ».

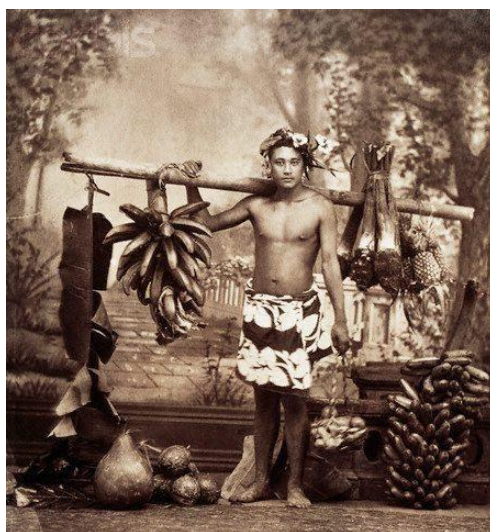
Lors des compétitions du *Heiva*, on peut encore observer l'adresse, la force, l'endurance et la rapidité des Polynésiens au travers des nouveaux sports dits « traditionnels » aujourd'hui.

²² Notes de Vairea Teissier

2.4.1 Tū'aro mā'ohi récents

24. Fa'ahorora'a maiho'a ou tata'ura'a timau rā'au – Course du porteur de fruits

La course de porteurs de fruits est une activité récente pratiquée lors des festivités du *heiva*. Autrefois, le transport des fruits se faisait souvent à dos d'homme. Aujourd'hui, seuls les cueilleurs d'oranges de Punaauia utilisent encore cette méthode pour descendre leur cueillette du plateau *Tetāmanu*. Le principe de cette discipline est simple : les coureurs se mesurent sur un parcours, portant chacun une charge de 30 à 50 kg, selon leur catégorie. Le premier arrivé gagne l'épreuve. La charge ne doit comporter que des fruits locaux. Le tronc ou levier auquel sont attachés les fruits est en général un bambou ou un morceau de bois solide mesurant entre 1,20 m et 1,50 m. Les charges sont fixées aux extrémités du levier. Certains participants sont vêtus d'un *pāreu* et chaussés de savates de facture locale traditionnelle. D'autres courent pieds nus et portent la charge seulement sur une épaule.



25. Tata'ura'a pa'arora'a ha'ari ou pūhā - Concours d'énucléation de l'amande du coco ou Coprah

Considéré de nos jours comme un sport traditionnel lors du *heiva tū'aro* au mois de juillet, le coprah était avant tout une activité économique encore présente aux Tuamotu. Faire le coprah consiste à rassembler des noix de coco et à les fendre au moyen d'une hache. Une fois l'amande débarrassée de la coque, elle est récupérée pour en extraire de l'huile ou du mono'i.

Lorsque vient le temps du *Heiva*, le coprah est considéré comme un spectacle sportif et traditionnel. Il sert à mesurer la force, l'agilité et la rapidité des hommes. Cette activité consiste à décortiquer des noix de coco en un minimum de temps. Pour ce faire, les sportifs disposent d'une hache appelée '*opahi*' et d'un outil spécifique, le *pa'aro*. Tahaa, île de l'archipel de la Société, est reconnu pour sa suprématie dans la préparation du coprah.

Coprah, de *kopparah*, terme emprunté par les Anglais au tamoul, langue parlée au sud-est de l'Inde. On appelle ainsi l'amande de la noix de coco, débarrassée de la coque, desséchée et prête à être mise au moulin pour l'extraction de l'huile.²³

26. Ta'umara'a ha'ari – Grimper du cocotier

Avant de préparer le coprah, il faut récolter les noix. Ce qui donne lieu à une autre démonstration d'adresse ! Il s'agit de gravir un cocotier le plus rapidement possible, à mains nues. Pour s'aider, certains

²³ Dictionnaire illustrée de la Polynésie, volume A-C, p. 276

utilisent un lien, dans lequel passent les pieds, qui leur permettra ainsi d'avoir un meilleur appui sur le tronc. D'autres le font sans aucune aide.

2.4.2 Jeux d'enfants

De nos jours, de nombreux jeux auxquels s'adonnaient nos parents ne se pratiquent plus autant qu'autrefois. Certains ont complètement disparus.

27. Ha'uti pere'o tura'i – Jeu du traîneau:



Enfants des Australes jouant au toboggan – Source : DIP

Autrefois, les enfants s'amusaient au jeu du traîneau. Un groupe d'enfants était chargé de tirer une corde au bout de laquelle était accroché un sac de coprah en guise de traîneau sur lequel était assis un ou deux enfants. Il s'agissait pour les tireurs d'amener le traîneau dans le but délimité par deux cailloux. Ce jeu était très pratiqué aux Australes.

28. Pere hutu – Tir à la corde ou lutte à la corde

La lutte à la corde est une épreuve de force qui oppose deux équipes constituées de plusieurs personnes se tenant par la taille. Les équipes s'alignent à chaque bout d'une corde. Deux lignes, espacées de 3 à 8 mètres, sont tracées. Une fois le jeu commencé, chaque équipe essaye de faire dépasser à l'autre sa ligne ou de faire chuter l'adversaire.

29. Rērē – Jeu de bâtons



Le *rērē* est jeu d'enfant avec un ou deux bâtons. Deux enfants sont face à face. Le premier, assis, donne le rythme accompagné d'un chant en agitant le ou les bâtons à ras le sol et en effectuant des mouvements d'ouverture et de fermeture. Le deuxième saute en synchronisation avec le mouvement du (des) bâton(s).

30. 'Ōu'a pūtē – Jeu du sac

Ce jeu consiste à sauter (pieds dans un sac) en se déplaçant dans un espace délimité ou sur une distance précise. Je préfère ce jeu consiste à se déplacer en sautant (pieds dans un sac) dans un...

31. Pere pūtō – Jeu de la brouette

Le jeu de la brouette consiste à simuler la poussée d'une brouette. Par deux, l'un joue le rôle de l'outil et l'autre le poussant. Ainsi, le premier se déplace en avançant sur les mains, le corps à l'horizontale et les chevilles maintenues par le second. Généralement, les équipes de deux font la course.

En France, dans la commune de Saligny en Vendée, les courses de brouettes se pratiquent aussi, avec de véritables brouettes, portant un chargement quelquefois humain, le plus souvent sous forme de parcours.

32. Fare iti – Jeu du « cabinet » ambulante²⁴

Jeu humoristique et très apprécié des enfants qui consiste pour trois personnes à simuler le passage aux toilettes. Deux partenaires face à face jouent le rôle du « cabinet » en se tenant par les bras. Le troisième, assis « sur le trône » est porté par les deux premiers chargés, au signal, de le déplacer. En général, des équipes de 3 font la course sur une distance donnée.

33. Ta'ahira'a tīa'a 'apu ha'ari – Le jeu des sabots

Comme le jeu des échasses, le *ta'ahira'a tīa'a 'apu ha'ari* est jeu d'équilibre. Il consiste à marcher avec des noix de coco aux pieds en guise de sabots soutenues par des cordelettes tenues par le joueur. Lorsqu'une course est organisée, les participants doivent effectuer un parcours avec ou sans obstacle(s).

34. Pei tāporo – Jeu du jongleur

Le jeu du jongleur consiste à faire des tours d'adresse avec des boules, des quilles, des chapeaux... A Tahiti, beaucoup de parents s'amusaient à jongler avec des citrons ou des graines arrondies.

35. 'Ou'a tā'iri pōhue /taura – Saut à la corde



Dans les générations précédentes, le saut à la corde était une activité simple et amusante que pratiquaient les enfants. Quand ils n'avaient pas de corde, ils utilisaient des lianes.

36. Tāorara'a pītātoa – Jeu de lancer d'opercule de turbo

Même principe que le *ulu maika*. Il consiste à lancer des opercules de tubo ou *mā'oa* et atteindre un but délimité par des cailloux séparés par quelques centimètres seulement.

37. 'Ohira'a 'ōpa'a – Ramasseurs de coco

Même principe que le jeu des « déménageurs » dans lequel deux équipes s'affrontent. Il s'agit, pour les participants, de récupérer sur le terrain des cocos et de les porter le plus vite possible dans une zone de la même couleur qui correspond à leur camp. L'équipe qui a ramené un maximum de cocos a gagné.

38. Pata pōrō – Jeu de billes²⁵

Le jeu de bille est très courant dans les écoles. La façon la plus classique d'y jouer consiste à lancer sa bille sur celle de l'adversaire afin de l'obtenir. Il existe plusieurs façons de jouer aux billes. Le but du jeu peut être de lancer ses billes dans un trou ou de les lancer sur d'autres billes. Les règles du jeu de billes se transmettent oralement, et font partie de la culture enfantine.

²⁴ Proposition de traduction humoristique en tenant compte de la définition de *fare iti* : W.C, cabinet.

²⁵ Pour connaître d'autres techniques de tir et quelques règles de jeu : ecole.lembach.free.fr/travaux/jeux/billes/billes.htm

Dans les îles de la Société, le jeu est plus souvent le suivant : Placés derrière une ligne de départ, les joueurs lancent à tour de rôle une bille vers le pot (le trou ou la fosse). Chaque joueur essaye ensuite de rapprocher sa bille du pot en la relançant de l'endroit où celle-ci s'était arrêtée. Lorsque le joueur rentre dans le pot, il tente de dégager la bille d'un adversaire. S'il touche une bille, il marque un point et gagne le droit de relancer.

Aujourd'hui, de nombreux adultes se souviennent encore du jeu de billes. Parmi eux, beaucoup utilisaient les graines arrondies du *miro*, du *tamanu* ou du *tou* pour jouer.



Joueurs de billes – Source : DIP

39. Perē fa'anu'u – Jeu de dame

Le *perē fa'anu'u* est semblable au jeu de dame. Ce jeu de stratégie était bien connu des enfants sur les bancs de l'école ou sur la plage. Ils utilisaient des cailloux en guise de pions. Il consiste pour deux joueurs, chacun à leur tour, à s'emparer des pions de l'adversaire.

A Hawaï, des archéologues ont découvert plusieurs plateaux de jeu semblables au jeu de dame sur des sites préhistoriques: le *konane*. Ce jeu est également mentionné dans les carnets de voyage du Capitaine Cook, écrits de 1776 à 1780.

40. Tā'irira'a huira

Le *tā'irira'a huira* est un jeu d'extérieur pratiqué par les enfants. Il consiste à faire rouler une roue de bicyclette avec la main ou avec un bâton léger de 50 à 60 cm (généralement en *pūrau*) pour les plus habiles. Ce jeu est souvent organisé sous forme de course.

41. Tāorara'a punu – Le jeu du massacre

Dans les années 90, ce jeu était très présent dans les baraques foraines installées sur la place *Taraho'i* lors de la période du *Heiva*, période d'amusement au mois de juillet. Il consiste à faire tomber des cibles (boîtes de conserve, ou demi – noix de coco) disposées en pyramide à l'aide d'une balle. Selon certains témoignages, on utilisait autrefois des graines de *hotu* ou des balles faites de matières séchées et serrées à l'aide d'une cordelette.

3. Les objectifs de la pratique des JST dans le premier degré

L'idée directrice de ce projet en faveur des élèves du premier degré a pour but la sensibilisation aux jeux et sports traditionnels polynésiens. Il nous faut donc porter notre attention sur ces pratiques ancestrales et les rendre accessibles à tous les élèves du primaire. Il s'agit d'intégrer ces pratiques culturelles dans les activités prévues dans les programmes d'enseignement du premier degré.

L'intégration des JST à l'école primaire vise avant tout un objectif d'ordre patrimonial et culturel : l'appropriation des élèves de leur culture et de leur langue par le biais de ces pratiques ludiques et sportives. En outre, les JST contribuent favorablement au développement moteur et personnel de l'enfant permettant ainsi d'atteindre les compétences disciplinaires prévues à la fin de chaque cycle.

Pourquoi mettre en œuvre les JST à l'école ? Ce que disent les programmes.

Les programmes de 2012 de l'école primaire en Polynésie française préconisent la pratique des JST dans les activités prévues en EPS qui permettent aux élèves d'atteindre des compétences physiques et sportives. Dans ce cadre, la pratique JST poursuit des finalités éducatives et des compétences transversales. Elle :

- ✚ Contribue à la formation du citoyen (rapport et confrontation à la règle, indispensable pour accéder à l'autonomie et à la responsabilité)
- ✚ Eduque à la responsabilité et à l'autonomie
- ✚ Permet de faire acquérir des méthodes et des attitudes
- ✚ Participe à la l'éducation à la santé et à la sécurité
- ✚ Favorise l'accès au patrimoine culturel
- ✚ Constitue un support privilégié dans le domaine du LIRE, DIRE, ECRIRE

En outre, au regard des programmes de l'école, l'enseignement de l'EPS a un rapport inévitable à la règle participant à la maîtrise des compétences 6 et 7 du socle commun.

3.1 Les jeux et sports traditionnels : leur contribution à l'acquisition des compétences en EPS et du Socle Commun

Dans le 1^{er} degré, l'enseignement de l'EPS en général et la pratique des JST visent les objectifs ci-dessous :

CYCLE 1

Domaine d'activité : AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

Objectifs généraux:²⁶

- Favoriser la construction des actions motrices fondamentales (locomotions, équilibres, manipulations, réceptions et projections d'objets)
- Permettre une première prise de contact avec les diverses activités physiques, pratiques sociales de référence.

²⁶ Ministère de l'Education nationale, Document d'application en EPS – Ecole maternelle

- Faire acquérir les compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé.

Objectifs spécifiques au cycle 1²⁷ :

Les élèves développent leurs capacités motrices :

- 1 – Par la pratique d’activités physiques libres ou guidées :
 - Déplacements (courir, sauter, glisser,...)
 - Equilibres
 - Manipulations (saisir, agiter, tirer, pousser)
 - Projections et réceptions d’objets (lancer, recevoir)
 - Jeux de balle
 - Jeux d’opposition
 - Jeux d’adresse

2 – Par la pratique d’activités qui comportent des règles

3 – Les activités d’expression à visée artistique

Domaine d’activité : DEVENIR ELEVE²⁸

« En participant chaque jour aux jeux, aux rondes, etc., à la réalisation de projets communs..., les enfants acquièrent le goût des activités collectives et apprennent à coopérer. »

CYCLE 2 ET 3 : EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Objectifs généraux aux cycles 2 et 3²⁹

*L’enseignement de l’éducation physique et sportive vise, chez tous les élèves, le **développement de la personne**, et plus précisément :*

- Le développement des capacités et des ressources nécessaires aux conduites motrices.
- L’accès au patrimoine culturel que représentent les diverses activités physiques, sportives et artistiques, pratiques sociales de référence.
- L’acquisition des compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé.

CYCLE 2

Domaine d’activité : EPS

« Les actions motrices fondamentales sont enchaînées avec d’autres. Elles sont juxtaposées puis combinées dans des actions de plus en plus complexes par la pratique des activités physiques, sportives et artistiques qui leur donnent tout leur sens. A ce stade, le but et les critères de réussite sont connus de l’élève sans pour autant correspondre à leur réalisation. La connaissance lui permet d’adapter ses conduites. »³⁰

²⁷ Programmes 2012 de l’école primaire en Polynésie française p. 15

²⁸ Programmes 2012 de l’école primaire en Polynésie française p. 6

²⁹ Ministère de l’Education nationale, Document d’application en EPS – Cycle 2 et 3

³⁰ Alain Martre, Enseigner l’EPS en Polynésie Française p.3, ENMPF, Tahiti, 2007

Maîtrise du socle commun – 1^{er} palier (compétences attendues à la fin du CE1)³¹

Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques

L'élève est capable de :

- Respecter les autres et les règles de la vie collective
- Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles
- Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication

Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

L'élève est capable de :

- Travailler en groupe, s'engager dans un projet
- Maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer
- Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée

CYCLE 3

Domaine d'activité : EPS

« Il s'agit d'enrichir, de perfectionner, d'affiner et de complexifier les activités du cycle 2 également à l'aide des activités physiques, sportives et artistiques qui leur donnent tout leur sens. A ce stade, l'élève devient capable de mettre en place un projet d'action. »³²

Maîtrise du socle commun – 2^{ème} palier (compétences attendues à la fin du CM2)³³

Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques

L'élève est capable de :

- Respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons
- Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives
- Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application
- Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades

Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

L'élève est capable de :

- Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités
- Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples
- S'impliquer dans un projet individuel ou collectif
- Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie ; accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal
- Se déplacer en s'adaptant à l'environnement
- Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation
- Utiliser un plan
- Soutenir une écoute prolongée (lecture, musique, spectacle, etc.)

³¹ Programmes 2012 de l'école primaire en Polynésie française p. 29

³² Alain Martre, Enseigner l'EPS en Polynésie Française p.3, ENMPF, Tahiti, 2007

³³ Programmes 2012 de l'école primaire en Polynésie française p. 47

3.2 Proposition de répartition des jeux et sports traditionnels par compétence

	Cycles		
	1	2	3
Compétence 1	Réaliser une action que l'on peut mesurer	Réaliser une performance mesurée	
<u>Courir</u>			
❖ Course à pied – Fa'atiti'aihemora'a (2)	X	X	X
❖ Course du porteur de fruits – Fa'ahorora'a maiho'a (25)	X	X	X
❖ Ramasseurs de coco – 'Ohira'a 'ōpa'a (38)		X	X
<u>Sauter</u>			
❖ Jeu de bâtons – Rērē (30)		X	X
❖ Jeu de sac – 'Ōu'a pūtē (31)			X
❖ Saut à la corde – 'Ōu'a tā'iri pōhue (36)			X
<u>Lancer</u>			
❖ Lancer de javelot traditionnel – Pātia fā (5)			X
❖ Fronde – Ma'a (6)		X	X
❖ « Attraper la balle » - Harura'a pōpō (10)	X	X	X
❖ Ulu maika – Jeu de palets (16)		X	X
❖ Jeu de lancer d'opercule de turbo – Tāorara'a pītātoa (37)			X
❖ Jeu du massacre – Tāorora'a punu (42)			X
❖ Tir à l'arc – Te'a (7)			X
❖ Jeu du jongleur – Pei tāporo (35)			X
❖ Porteur de pierre – Amora'a 'ōfā'i (12)			X
Compétence 2	Adapter ses déplacements à différents types d'environnement		
❖ Pirogue – Va'a (3)			X
❖ Optimist /pirogue à voile – Va'a ta'ie (4)			X
❖ Surf – Horue (11)			X
❖ Echasses – Rore (14)		X	X
❖ Jeu des sabots – Ta'ahira'a tīa'a 'apu ha'ari (34)	X	X	
❖ La brouette – Te perē pūtō (32)			X

Compétence 3	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	S'opposer individuellement ou collectivement	S'affronter individuellement ou collectivement
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Lutte – Heiva mā'ona (1) ❖ Jeu du cricket – 'Āpa'i (8) ❖ Foot – ball – Tu'era'a pōpō (9) ❖ « Attraper la balle » - Harura'a pōpō (10) ❖ Lutte à la corde – Pere huti (29) ❖ Ramasseurs de coco – 'Ohira'a 'ōpa'a (38) 	<p>X</p> <p>X</p>	<p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p>	<p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p>
Compétence 4	Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Danse traditionnelle – 'Ori tahiti (24) ❖ Jeu du jongleur – Pei tāporo (35) ❖ La brouette – Te perē pūtō (32) 	<p>X</p>	<p>X</p> <p>X</p>	<p>X</p> <p>X</p> <p>X</p>

Mise en garde :

1. Certains jeux traditionnels relèvent uniquement de l'amusement et ne peuvent pas être classés dans le tableau ci-dessus. Cependant, ils peuvent faire l'objet de situations de communication en classe.
2. Si certains jeux relèvent des compétences du cycle 3, les enseignants peuvent envisager des situations pédagogiques dès le cycle 1.

3.3 Contribution des tū'aro mā'ohi au Dire-Lire-Ecrire en langue(s) polynésienne(s)

Selon les programmes, la pratique des JST vise à l'issue du cycle 3 « la structuration de la personne, la transformation de soi » et l'accès au patrimoine culturel que constituent les différentes APSA. Elle contribue aussi au développement des compétences dans les domaines du DIRE-LIRE-ECRIRE, triptyque qui doit être présent dans toutes les disciplines.

Ainsi, les jeux et sports traditionnels sont des supports culturels particuliers pour développer les cinq activités langagières en langues polynésiennes (cf. Annexe 1 des Programmes de l'Ecole Primaire 2012).

	DIRE	LIRE	ECRIRE
Activités langagières	1. Comprendre, réagir et parler en interaction orale 2. Comprendre à l'oral 3. Parler en continue	4. Lire	5. Ecrire

Au travers des *tū'aro mā'ohi*, l'élève éprouve des émotions, des sentiments... qui sont autant de supports de verbalisation lui permettant de prendre de la distance, de mieux comprendre par exemple des raisons de ses réussites ou de ses échecs.

Pour ce qui est de l'écriture, il convient de distinguer :

- **Ecrire en EPS** (*tū'aro mā'ohi*): ce temps ne doit pas excéder 5' à 7' sur une séance de 45', la priorité étant le temps d'activité des élèves. L'écrit obtenu est souvent une trace, une mémoire : une performance réalisée, un schéma de déplacement par exemple.
- **Ecrire à partir de l'EPS** : ici, on aborde l'aspect transdisciplinaire de l'EPS ou des *tū'aro mā'ohi*. Il s'agit de partir des jeux et sports traditionnels pour écrire dans d'autres champs disciplinaires. A titre d'exemple, « Pourquoi je transpire quand je cours ? », établir la règle d'un nouveau jeu, faire l'historique d'une pratique sportive, aborder les spécificités géographiques d'une pratique sportive.

Tū'aro mā'ohi : Contribution à l'acquisition des 5 activités langagières – Propositions d'activités

Activité langagière 1	Comprendre, réagir et parler en interaction orale <i>'Ia māramarama i te mea e parauhia ra 'e 'ia ti'a mai nō te 'āparau.</i>	
Compétence niveau A1	Etre capable de comprendre une intervention brève si elle est claire et simple <i>'Ia māramarama i te hō'ē tu'ura'a parau poto, pāpū maita'i.</i>	
CAPACITES	PROPOSITIONS DE MISES EN ŒUVRE A PARTIR DE L'ACTIVITE TŪ'ARO MĀ'OHI	
Communiquer, au besoin avec des pauses, pour chercher ses mots. Répéter ou reformuler ses phrases lentement à l'aide de formules.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ S'exprimer. Dire pourquoi on aimé ou non, un jeu ou une activité (classe de mer, une chorégraphie...) ✓ Donner des consignes à ses partenaires. ✓ Participer à l'élaboration d'un projet d'activité : décider d'une organisation, discuter, débattre d'une démarche à suivre. ✓ Débattre pour préparer une rencontre ou un tournoi. ✓ Discuter des difficultés rencontrées et faire le bilan des grands moments. 	
Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers à l'école.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Commenter les actions. ✓ Discuter des difficultés que l'on rencontre dans une activité ✓ Critiquer une activité ou des situations. ✓ Critiquer des comportements. 	
Epeler des mots familiers	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Epeler des mots ou de termes spécifiques à un jeu. 	

Activité langagière 2	Comprendre à l'oral <i>'Ia māramarama i te mea e parauhia ra.</i>	
Compétence niveau A1	Etre capable de comprendre en contexte et en situation familière un énoncé prononcé clairement et distinctement <i>'Ia māramarama i te mea e parauhia mai ra nā roto i te tahi 'īrava o tei fa'ahiti pāpuhia mai.</i>	
CAPACITES	PROPOSITIONS DE MISES EN ŒUVRE A PARTIR DE L'ACTIVITE TŪ'ARO MĀ'OHI	
Comprendre des consignes de classe.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Réagir à la consigne de l'enseignant (ou d'un élève) 	

Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes : EPS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Connaître le vocabulaire spécifique lié à l'activité, classer ces mots : verbes d'action (mā'o'a, pātia, taora...), parties du corps sollicitées, matériel utilisé... ✓ Exécuter les règles du jeu ou de l'activité proposée.
Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes : Principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nombres et calcul – Comptabiliser les points, les écarts... ✓ Grandeurs et mesures – Utiliser le chronomètre, le mètre, le décamètre... ✓ Organisation et gestion des données – Compléter une grille d'observation, une feuille de résultats. ✓ SVT – Comprendre les effets de l'activité sur le corps humain (échauffement, gestion de l'effort) ; les prendre en compte dans l'éducation à la santé. ✓ Technologie – Mettre en œuvre un jeu ou une activité /Réaliser un objet à partir de consignes simples : jeux traditionnels (pereo'o miro, perē'ohu, tītiraina...), activités artisanales (ha'unera'a, fai...)

Activité langagière 3	Parler en continu. <i>'Ia he'e te parau.</i>
Compétence niveau A1	Etre capable de reproduire un modèle oral. <i>'Ia parau fa'ahou ia au i te hō'ē hi'ora'a.</i>
CAPACITES	PROPOSITIONS DE MISES EN ŒUVRE A PARTIR DE L'ACTIVITE TŪ'ARO MĀ'OHI
Décrire des activités à l'école.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Décrire un jeu ou sport traditionnel : le matériel, les verbes... pour faire deviner à l'autre le jeu ou sport dont il s'agit.
Dire ce que l'on fait / ce que l'on a fait.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expliquer ce que fait un camarade – Verbaliser les actions réalisées ✓ Proposer des stratégies pour améliorer le jeu vécu la veille, la semaine dernière... ✓ Ordonner et décrire des images séquentielles en employant des connecteurs de temps ✓ Dire un enchaînement de mouvements ou d'actions qu'un élève accomplira.
Faire une courte annonce répétée auparavant pour annoncer un évènement sportif.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Faire part de l'organisation de la journée <i>tū'aro</i> aux autres élèves de l'école.
Lire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lire à haute voix les règles du jeu élaborées en classe. ✓ Lire à haute voix une brève présentation d'un <i>tū'aro mā'ohi</i>.
Raconter un évènement	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Faire par des différentes étapes de la journée du <i>heiva tū'aro</i> de l'école

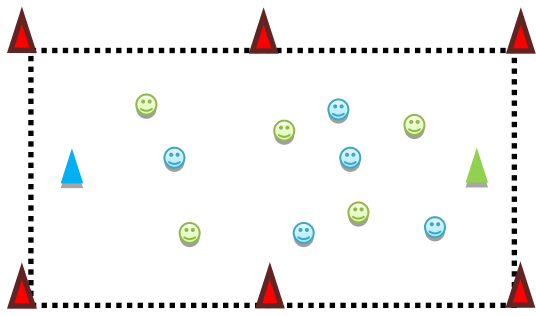
Activité langagière 4	Lire <i>'Ia tai'o</i>
Compétence niveau A1	Être capable de lire des énoncés simples et étayés par des documents visuels. <i>'Ia tai'o i te hō'ē parau poto 'e te 'ōhie turuhia e te mau moiha'a.</i>
CAPACITES	PROPOSITIONS DE MISES EN ŒUVRE A PARTIR DE L'ACTIVITE TŪ'ARO MĀ'OHI
Comprendre un texte court en s'appuyant sur des éléments connus	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lire les règles de jeux et montrer qu'on les a comprises ✓ Lire le planning des séances ✓ Lire la fiche descriptive d'une situation, d'un atelier.
Repérer et prélever des informations dans un texte écrit simple.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se documenter sur l'histoire des jeux collectifs traditionnels (Toile informatique – encyclopédie...). ✓ Lire des articles de la presse (heiva tū'aro, suivi des résultats d'une course de pirogue...)
Trouver un renseignement spécifique et prévisible dans des documents simples et courant.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lire la liste/ l'inventaire du matériel nécessaire pour préparer un/des atelier(s). ✓ Lire une affiche sur le Heiva tū'aro. ✓ Retrouver un évènement sportif en Polynésie dans un calendrier.
Comprendre le schéma narratif d'un texte court (extrait de la littérature enfantine polynésienne).	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lecture d'album(s) (cf. Annexe 2), de légende(s) polynésiennes ou d'ailleurs, de poèmes

Activité langagière 5	Écrire <i>'Ia pāpa'i</i>
Compétence niveau A1	Ecrire en des termes simples et en utilisant des expressions élémentaires. <i>'Ia pāpa'i i te tahi mau parau ri'i mā te fa'a'ohipa i te mau parauparau ri'i.</i>
CAPACITES	PROPOSITIONS DE MISES EN ŒUVRE A PARTIR DE L'ACTIVITE TŪ'ARO MĀ'OHI
Ecrire en référence à des modèles.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ecrire une liste, un inventaire ✓ Ecrire /rédiger une règle de jeu pour un autre groupe, pour une autre classe ou pour une autre école. ✓ Elaborer le programme de la rencontre tū'aro organisé par la classe pour les autres élèves de l'école. ✓ Ecrire une devinette à venir assister au spectacle de danse réalisé par la classe. ✓ Réaliser une affiche : écrire à la communauté scolaire (les autres classes) pour l'informer et l'inviter
Produire de manière autonome quelques phrases.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ecrire un article sur l'évènement <i>tū'aro</i> pour le journal de l'école. ✓ Elaborer des fiches d'évaluation et savoir les compléter. ✓ Noter ses réussites : les passes, le nombre de points marqués.

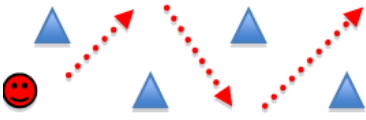
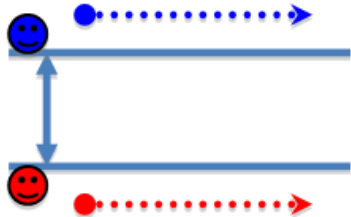
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Légender une image, des photographies prises lors des activités <i>tū'aro</i>. ✓ Décrire une image, un objet (donner ses propriétés). ✓ Ecrire pourquoi on a aimé ou non un jeu. ✓ Ecrire le compte rendu d'une journée <i>tū'aro</i>. ✓ Dresser la liste des membres d'une équipe. ✓ Schématiser les différents déplacements ✓ Lister les difficultés rencontrées.
Renseigner un questionnaire.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ecrire la carte d'identité d'un jeu polynésien. ✓ Rédiger le portrait d'un sportif. ✓

4. Règles de jeu en tahitien et modules d'apprentissage

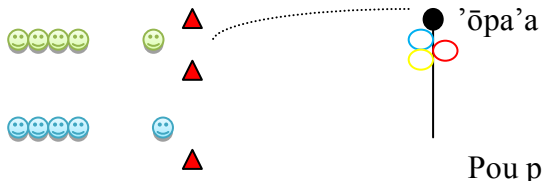
Te 'āpa'i

Te fa'anahora'a	
<p><u>Rahira'a ta'ata ha'uti :</u> 2 pupu e 5 ta'ata i te pupu hō'ē .</p>	<p><u>Tauiha'a ha'uti :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 tāpa'o 'ute'ute - 1 tāpa'o matie - 1 tāpa'o nīnamu - 10 rā'au 'āpa'i - 1 pōpō
<p><u>Fā :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fa'atano i te pōpō i ni'a i te tāpa'o o te pupu 'ē. - Pāruru i tōna tāpa'o. 	
<p><u>Terera'a :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Arata'i i te pōpō i te tāpa'o a te tahi pupu ma te fa'a'ohipa i te rā'au. - 'Ōperepere i te pōpō i te mau ta'ata ha'uti o te pupu. 	<p><u>Hōho'a :</u></p> 
<p><u>Te mea e tīa'ihia ra</u></p>	<p>'Ua upo'oti'a te pupu 'o tei fa'atano rahi i te pōpō i ni'a i te tāpa'o a te pupu 'ē.</p>
<p><u>Fa'ahepora'a</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - 'Eiaha e amo i te rā'au. - 'Eiaha e tāora i te rā'au. - 'Eiaha e tu'e i te pōpō. - 'Eiaha e tā'iri i te mau ta'ata ha'uti. - 'Eiaha e tūra'i i te mau ta'ata ha'uti.
<p><u>Tāu'ara'a parau</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - E aha tō 'outou mana'o i ni'a i teie ha'utira'a ? (Que pensez-vous du jeu ?) -E aha te mau fifi i fārereihia e 'outou ? (Quelles difficultés avez-vous rencontrées ?) -Nāfea ia ? Eaha ta tātou 'e nehenehe e rave nō te ha'amaita'i atu i te ha'uti ? (Comment allons – nous y remédier ?)

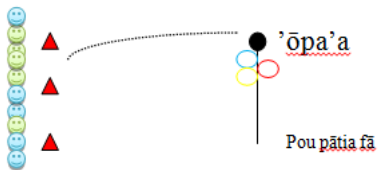
TRAITEMENT DIDACTIQUE : TE 'APA'I

SAVOIRS ET CONNAISSANCES	EVALUATION Situation de référence - Organisation	SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
<p>Spécifiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aller jusqu'au bout de ses poursuites - Passer et réceptionner en mouvement - Anticiper sur les trajectoires 	<p>Courir en dirigeant une balle, à l'aide d'un engin, vers un but précis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Courir longtemps <ul style="list-style-type: none"> - La partie dure environ 5 minutes - avoir de l'endurance 2. Diriger une balle <ul style="list-style-type: none"> - Tenir l'engin fermement - Réaliser un parcours en dirigeant sa balle.  <ol style="list-style-type: none"> 3. Passer et réceptionner la balle <ul style="list-style-type: none"> - adapter son geste 	<p>Pour entrer dans l'activité :</p> <p>Ateliers d'apprentissage des techniques à réinvestir dans le jeu collectif (en fin de séance)</p> <p><u>COURIR LONGTEMPS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Courir sans s'arrêter durant un temps donné. -Gérer son souffle -Courir régulièrement <p><u>DIRIGER UNE BALLE :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Régler la trajectoire -Se déplacer en dirigeant la balle à l'aide de l'engin. <p><u>PASSER ET RECEPTIONNER :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Sans déplacement (par 2 ou 3) -Avec déplacement (relais 2 à 2)


Te pātia fā

Te fa'anahora'a	
<p><u>Rahira'a ta'ata ha'uti :</u> E 5 tamari'i i te pupu hō'ē</p>	<p><u>Tauiha'a ha'uti :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 pātia i te ta'ata hō'ē - 1 pou pātia fā - 3 tāpa'o 'ute'ute
<p><u>Fā :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - E māo'a i te pātia 'ia puta te ha'ari o tei fa'ateiteihia i ni'a i te pou. <p style="text-align: center;">'Aore rā</p> <ul style="list-style-type: none"> - E māo'a i te pātia i roto i te tahi pa'a. 	
<p><u>Terera'a :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - E fa'atano i te ha'ari ('aore rā te tahi pa'a). - E māo'a i te pātia i ni'a 'ia puta te ha'ari. <p style="text-align: center;">'Aore rā</p> <ul style="list-style-type: none"> - E māo'a i te pātia i ni'a 'ia o te pātia i roto i te tahi pa'a. 	<p><u>Hōho'a :</u></p>  <p style="text-align: right;">Pou pātia fā</p>
<p><u>Te mea e tīa'ihia ra</u></p>	<p>E 10 tai'o nā te tamari'i 'o tei puta te ha'ari i te pātia. E 5 tai'o nā te tamari'i 'o tei fa'aō i te pātia i roto i te pa'a nīnamu. E 4 tai'o nā te tamari'i 'o tei fa'aō i te pātia i roto i te pa'a 'ute'ute. E 2 tai'o nā te tamari'i 'o tei fa'aō i te pātia i roto i te pa'a re'are'a.</p>
<p><u>Fa'ahepora'a</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - E tu'u te matai 'auri o te pātia i raro. - E tīa'i i te tāpa'o ta'i a te 'orometua nō te 'ohira'a i te mau pātia.
<p><u>Tāu'ara'a parau</u></p>	<p>-E aha tō 'outou mana'o i ni'a i teie ha'utira'a ? (Que pensez-vous du jeu ?)</p> <p>-E aha te mau fifi i fāreireihia e 'outou ? (Quelles difficultés avez-vous rencontré ?)</p> <p>-Nāfea ia ? E aha ta tātou 'e nehenehe e rave nō te ha'amaita'i atu i te ha'uti ? (Comment allons – nous y remédier ?)</p>

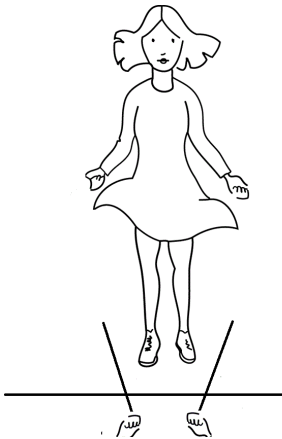
TRAITEMENT DIDACTIQUE : TE PĀTIA FĀ

SAVOIRS ET CONNAISSANCES	EVALUATION Situation de référence - Organisation	SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
<ul style="list-style-type: none"> - Adapter son geste selon l'engin à lancer - Produire un effort bref et intense - Apprécier le résultat de ses actions - Viser et atteindre une cible en hauteur 	<p>Lancer fort pour atteindre une cible en hauteur</p> <p>1/ Adaptation du geste</p> <p>2/ Réglage de la trajectoire</p> 	<p>1/ <u>Adaptation du geste</u></p> <p>-Distinguer la main porteuse de la main qui propulse.</p> <p>-Travailler la technique du lancer Il existe 3 techniques de lancer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le amo : les bras en levier (balançoire des 2 bras) - Le toro : basculement du torse ; le propulseur est le geste brusque du coude - Le taora : le lancer à bras cassé <p>2/ <u>Réglage de la trajectoire</u></p> <p>Comment lancer le pātia :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une main « porteuse » oriente le « patia » - L'autre main sert de propulseur, c'est – à dire à pousser le « pātia » <p>Progression dans l'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer pour atteindre des zones - Lancer dans l'axe : réduire la zone cible pour ajuster le geste. - Lancer avec précision et en hauteur : à travers d'une cible / planter sur une cible en hauteur

Te rērē

Te fa'anahora'a	
<p><u>Rahira'a ta'ata ha'uti :</u> E 2 tamari'i i te pupu hō'ē : - 1 ta'ata 'ōu'a - 1 ta'ata rērē (ta'ata tā'iri rā'au)</p>	<p><u>Tauha'a ha'uti :</u> - 2 rērē ('āma'a rā'au)</p>
<p><u>Fā :</u> - E 'ōu'a i ni'a 'ia rērēhia (e au ē, te 'ape ra i te rērē). 'Eiaha te 'āvae ia tano i ni'a i te rērē.</p>	
<p><u>Terera'a :</u> <i>Te ta'ata rērē :</i> -E rave rahi ta'iri tō te rērē. -E fa'atōtē te mau rērē 'ia au i te terera'a o te pehe /pāta'uta'u. <i>Te ta'ata 'ōu'a :</i> - E 'ōu'a i ni'a 'ia fa'aho'i mai nā rērē i rōpū 'aore ra i te 'ao'ao</p>	<p><u>Hōho'a :</u></p> <div style="text-align: center;">  <p>Ta'ata rērē</p> </div>
<p><u>Te mea e tīa'ihia ra</u></p>	<p>Te tamari'i o tei upo'o ti'a, 'o 'oia tei 'ore e ū i te rērē i te roara'a o te pehe/pāta'uta'u.</p>
<p><u>Fa'ahepora'a</u></p>	<p>- 'Eiaha e fa'ati'a i te mau rērē. - 'Eiaha e tā'iri i te 'avae o te ta'ata 'ōu'a. - E ti'a 'ia fa'atura i te terera'a o te pehe / pāta'uta'u.</p>
<p><u>Tāu'ara'a parau</u></p>	<p>-E aha tō 'outou mana'o i ni'a i teie ha'utira'a ? (Que pensez-vous du jeu ?) -E aha te mau fifi i fārereihia e 'outou ? (Quelles difficultés avez-vous rencontrées?) -Nāfea ia ? Eaha ta tātou 'e nehenehe e rave nō te ha'amaita'i atu i te ha'uti ? (Comment allons – nous y remédier ?)</p>


TRAITEMENT DIDACTIQUE : TE RĒRĒ

SAVOIRS ET CONNAISSANCES	EVALUATION Situation de référence - Organisation	SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
<p><u>Spécifiques :</u></p> <p><i>Le danseur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectuer des enchaînements variés de sauts en suivant le rythme du pāta'uta'u <p><i>Le chanteur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Scander en respectant le rythme du pāta'uta'u <p><u>Transversaux :</u></p>	<p>Sauter en synchro avec un ou deux bâtons rythmés par un chant.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apprentissage du pāta'uta'u et travail sur le rythme 2. Enchaînement de sauts variés en suivant le rythme du pāta'uta'u <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Pour entrer dans l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprentissage du pāta'uta'u - Travailler le rythme - Découverte du matériel - Manipulation libre du matériel avec le chant. <p><i>Le danseur :</i></p> <p><u>Enchaînement de sauts variés :</u> Sauter à pieds joints, à pieds écartés, en alternance, à cloche-pied</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saut à pieds joints dans un cerceau et pieds écartés dans les 2 autres cerceaux et ainsi de suite. - Sauter à cloche-pied d'abord dans un espace puis sauter par-dessus deux obstacles, puis trois et ainsi de suite. - Sauter haut pour franchir les haies. <p><i>Le chanteur :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Frapper à l'aide des « rērē » le pata'uta'u (dessin rythmique, pulsation, temps fort) - Varier sur la vitesse -

Te tīmaurā'au

Te fa'ahora'a	
<p><u>Rahira'a ta'ata ha'uti :</u> E 5 tamari'i i te pupu hō'ē.</p>	<p><u>Tauiha'a ha'uti :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 tīmaurā'au i te pupu hō'ē. - 2 tāpa'o i te pupu hō'e
<p><u>Fā :</u> - E fa'ahoro i te tīmaurā'au, 'ia au te 'ē'a i fa'ata'ahia.</p>	
<p><u>Terera'a :</u> -Tei muri te mau pupu tāta'itahi i te tāpa'o fa'arevara'a.</p> <p>-E amo te tamari'i mātāmua i te tīmaurā'au.</p> <p>-'Ia fa'aro'ohia te tāpa'o ta'i, e horo 'ōna ma te tīmaurā'au, 'e e fa'a'ati i te tāpa'o. 'Ia ho'i mai 'ōna, e tā'iri i te rima o te tamari'i horo i muri iho, 'a ra'u atu ai e tae roa atu i te hope'a.</p>	<p><u>Hōho'a :</u></p>
<p><u>Te mea e tīa'ihia ra</u></p>	<p>'Ua manuia te pupu mātāmua i fa'aoti i te fa'atītīāhemora'a</p>
<p><u>Fa'auera'a</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - 'Eiaha e fa'atopa i te tīmaurā'au. - E horo vitiviti ma te tīmaurā'au. - 'A hōro'a pāpū i te tīmaurā'au i te mono.
<p><u>Tāu'ara'a parau</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - E aha tō 'outou mana'o i ni'a i teie ha'utira'a ? (Que pensez-vous du jeu ?) - E aha te mau fifi i fārereihia e 'outou ? (Quelles difficultés avez-vous rencontrées ?) -Nāfea ia ? E aha tā tātou e nehenehe e rave nō te ha'amaita'i atu i teie ha'uti ? (Comment allons – nous y remédier ?)

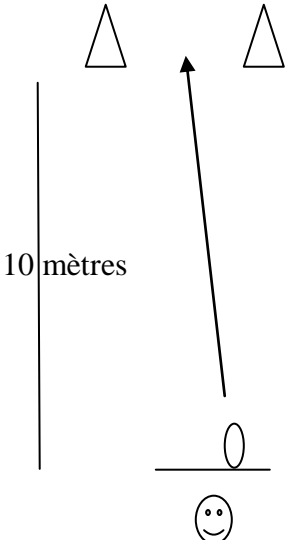
TRAITEMENT DIDACTIQUE : LE TIMAU RĀ'AU

SAVOIRS ET CONNAISSANCES	EVALUATION Situation de référence - Organisation	SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
<p><u>Spécifiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir vite avec une charge - Transmettre et réceptionner une charge dans une course de relais 	<p>Courir un relais en portant une charge sur l'une des épaules.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Soulever et placer la charge 2. Courir vite avec la charge 3. Transmettre et réceptionner la charge 	<p><u>Soulever et placer la charge</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Réagir vite à un signal - Enchaîner : fléchir, saisir, placer et remonter <p><u>Courir vite avec la charge</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir droit avec une charge - Trouver le point d'appui optimal sur l'épaule - Construire une foulée efficace <p><u>Transmettre et réceptionner la charge</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anticiper la transmission / réception de la charge <p><u>Matériel :</u> Les charges 2x1kg : CE 2 2x1, 5 kg : CM1 2x2kg : CM2</p>

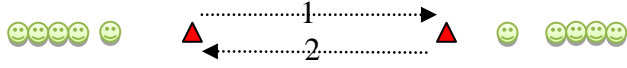
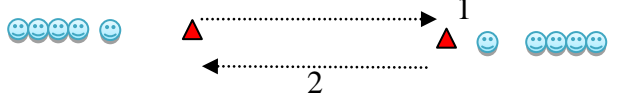
Te ulu maika

Te fa'anahora'a	
<p><u>Rahira'a ta'ata ha'uti :</u> E 3 tamari'i i te pupu hō'ē</p>	<p><u>Tauiha'a ha'uti :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 tāpa'o 'ute'ute - 1 tāpa'o re'are'a - 5 'ōfa'i tāora pārahurahu i te ta'ata hō'ē
<p><u>Fā :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - E fa'aō i te 'ōfa'i tāora pārahurahu i rōpū i nā tāpa'o e piti 	
<p><u>Terera'a :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - E tāora i te 'ōfa'i tāora pārahurahu i rōpū i nā tāpa'o e piti. - E tau i te ta'ata ha'uti mai te peu ē, e ō te 'ōfa'i tāora pārahurahu i rōpū i te mau tāpa'o 'ute'ute. -E 5 taime ha'utira'a i te ta'ata tāta'itahi. 	<p><u>Hōho'a :</u></p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <p>The diagram illustrates the layout of the game area. On the left, three smiley faces (☺) are arranged vertically. To their right is a yellow triangle. A horizontal blue line with a double-headed arrow in the center spans 10 meters to the right. At the end of this line is another blue double-headed arrow, with a vertical double-headed arrow next to it labeled '1m', indicating a 1-meter wide area. Two red triangles (▲) are positioned vertically above and below this 1-meter wide area.</p> </div>
<p><u>Te mea e tīa'ihia ra</u></p>	<p>Te ta'ata upo'oti'a, te tamari'i mātāmua ia 'e roa'a iāna e 3 tai'o.</p>
<p><u>Fa'auera'a</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - 'Eiaha e ma'iri te tāpa'o re'are'a. - E ti'a ia fa'a'ea i muri i te tāpa'o re'are'a. - E tāora hō'ē tamari'i tāta'itahi
<p><u>Tāu'ara'a parau</u></p>	<p>-E aha tō 'outou mana'o i ni'a i teie ha'utira'a ? (Que pensez-vous du jeu ?)</p> <p>-E aha te mau fifi i fārereihia e 'outou ? (Quelles difficultés avez-vous rencontré ?)</p> <p>-Nāfea ia ? E aha ta tātou 'e nehenehe e rave nō te ha'amaita'i atu i te ha'uti ? (Comment allons – nous y remédier ?)</p>

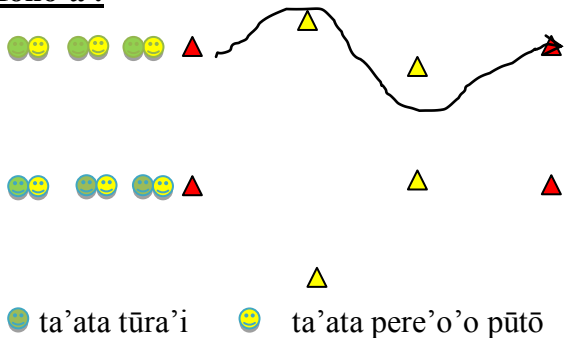
TRAITEMENT DIDACTIQUE : TE ULU MAIKA

SAVOIRS ET CONNAISSANCES	EVALUATION Situation de référence - Organisation	SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
<p><u>Spécifiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Lancer dans une cible basse sans élan. -Lancer dans l'axe en rotation (galet : pétanque, bowling, frisbee) -Lancer des objets de différents poids et formes. <p><u>Transversaux :</u></p>	<p>Lancer un objet cylindrique (galet, rondin de bois) qui doit passer entre 2 plots.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adaptation du geste 2. Réglage de la trajectoire  <p><i>Les variantes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -éloigner la zone de départ -réduire la cible -varier les objets à lancer (forme, poids) <p><i>Prolongement :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -pétanque -ultimate -patia fa 	<p><u>Pour structurer les apprentissages</u></p> <p>Connaître différents types de lancers</p> <p><u>Adaptation du geste</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer des objets différents et adapter la préhension de l'objet. - Lancer 2 par 2 ou en cercle. - Lancer avec le plat de la main - Lancer rotatif - Lancer avec la paume <p><u>Réglage de la trajectoire :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer pour atteindre des zones. - Lancer dans l'axe. <p><i>Ateliers possibles :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pétanque : avec des boules et un plot <p>But : se rapprocher le plus près du plot</p> <ul style="list-style-type: none"> - Freesbee : à lancer dans un cerceau. <p>But : atteindre un cerceau</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bowling : avec des grosses balles <p>But : faire tomber les quilles</p>

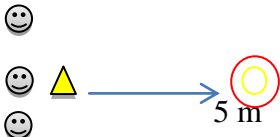
Te 'ōu'ara'a pūtē

Te fa'anahora'a	
<p><u>Rahira'a ta'ata ha'uti :</u> E piti pupu tamari'i. E 10 tamari'i i te pupu hō'ē.</p>	<p><u>Tauiha'a ha'uti :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 pūtē i te pupu hō'ē - 2 tāpa'o fa'arevara'a - 2 tāpa'o tāpaera'a - 1 hio
<p><u>Fā :</u> - E tāpapa i te tāpa'o 'ute'ute ma te 'ōu'au'a pūtē.</p>	
<p><u>Terera'a :</u></p> <p>-E vāhi i te mau pupu,e piti a'e pupu. E ti'a mai teie nā pupu i mua i te tahi 'e te tahi.</p> <p>-E ti'a mai te tamari'i mātāmua o te pupu 1 i roto i tōnā pūtē i muri i te tāpa'o fa'arevara'a. Nā reira ato'a mai te tamari'i mātāmua o te pupu 2.</p> <p>-'Ia ta'i ana'e te hio, e 'ōu'au'a pūtē te tamari'i nō nā pupu e 2, e tae roa atu i te mau tamari'i ato'a tei ti'a mai i roto i te pupu i mua ia rāua.</p> <p>-Hōro'a 'oi'oi atu i te pute 'e e haere i muri i te 'āna'ira'a.</p> <p>-Nā reira noa e tae roa i te tamari'i hope'a.</p>	<p><u>Hōho'a :</u></p> <p><u>Pupu 1</u></p>  <p><u>Pupu 2</u></p> 
<p><u>Te mea e tīa'ihia ra</u></p>	<p>'Ua manuia te hō'ē pupu mai te peu 'ua 'ōu'au'a pūtē te tā'āto'ara'a o te mau tamari'i nā mua a'e i te tahi atu pupu.</p>
<p><u>Fa'ahepora'a</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - E 'ōu'au'a. - E tāpapa i te tamari'i o te pupu 'ē. - E hōro'a i te pūtē. - E tomo i roto i te pūtē. - E reva 'oi'oi.
<p><u>Tāu'ara'a parau</u></p>	<p>-E aha tō 'outou mana'o i ni'a i teie ha'utira'a ? (Que pensez-vous du jeu ?)</p> <p>-E aha te mau fifi i fārereihia e 'outou ? (Quelles difficultés avez-vous rencontrées ?)</p> <p>-Nāfea ia ? Eaha ta tātou 'e nehenehe e rave nō te ha'amaita'i atu i te ha'uti ? (Comment allons – nous y remédier ?)</p>

Te perē pūtō

Te fa'anahora'a	
<p><u>Rahira'a ta'ata ha'uti :</u> 2 pupu 'e 6 tamari' i te pupu hō'ē. I roto i te pupu tāta'itahi: - E 3 tamari'i tūra'i - E 3 tamari'i ti'ara'a pere'o'o pūtō</p>	<p><u>Tauiha'a ha'uti :</u> - 2 tāpa'o 'ute'ute - 4 tāpa'o re'are'a - 1 hio</p>
<p><u>Fā :</u> - E tūra'i te pere'o'o pūtō ma te haere vitiviti.</p>	
<p><u>Terera'a :</u> -Tei muri te mau pupu tāta'itahi i te tāpa'o fa'arevara'a. -E amo te ta'ata tūra'i nā 'āvae to'opiti o te tamari'i ti'ara'a pere'o'o pūtō. -'Ia ta'i ana'e te hio, e haere vitiviti ma te tīoioi i te mau tāpa'o re'are'a e tae roa atu i te tāpa'o 'ute'ute. -'Ia tāpae ana'e te tamari'i mātāmua, e reva te piti o te tamari'i.</p>	<p><u>Hōho'a :</u></p>  <p>The diagram shows a mountain range with a central peak and two smaller peaks. There are several icons: green circles with yellow faces (representing 'ata tūra'i), yellow circles with yellow faces (representing 'ata pere'o'o pūtō), and red triangles (representing landmarks). A legend at the bottom identifies the icons: a green circle with a yellow face is 'ta'ata tūra'i' and a yellow circle with a yellow face is 'ta'ata pere'o'o pūtō'.</p>
<p><u>Te mea e tīa'ihia ra</u></p>	<p>'Ua manuia te pupu tei 'ore tu'u te 'āvae a te ta'ata pere'o'o pūtō i raro.</p>
<p><u>Fa'auera'a</u></p>	<p>- 'Eiaha e tu'u te 'āvae a te ta'ata pere'o'o pūtō i raro. - E nu'u 'āpipiti te ta'ata tūra'i 'e te ta'ata pere'o'o pūtō.</p>
<p><u>Tāu'ara'a parau</u></p>	<p>-E aha tō 'outou mana'o i ni'a i teie ha'utira'a ? (Que pensez-vous du jeu ?) -E aha te mau fifi i fāreirehia e 'outou ? (Quelles difficultés avez-vous rencontré ?) -Nāfea ia ? E aha ta tātou 'e nehenehe e rave nō te ha'amaita'ira'a i te ha'uti ? (Comment allons – nous y remédier ?)</p>

Te tāorara'a pītātoa

Te fa'anahora'a	
<p><u>Rahira'a ta'ata ha'uti :</u> E 3 tamari'i i te pupu hō'ē</p>	<p><u>Tauiha'a ha'uti :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 tāpa'o re'are'a - 1 pa'a na'ina'i (re'are'a) - 1 pa'a rahi ('ute'ute) - 5 pītātoa i te ta'ata hō'ē
<p><u>Fā :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - E fā'aō i te mau pītātoa i roto i te tahi pa'a. 	
<p><u>Terera'a :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -E tāora tāta'ihō'e i te mau pītātoa i roto i te pa'a. -E 5 taime ha'utira'a tāta'itahi. -E 'āmui i te mau tai'o tāta'itahi. 	<p><u>Hōho'a :</u></p> <div style="text-align: center;">  </div>
<p><u>Te mea e tīa'ihia ra</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - 'Ia ō te pītātoa i roto i te pa'a re'are'a, e 10 ia tai'o. - 'Ia ō te pītātoa i roto i te pa'a 'ute'ute, e 5 ia tai'o. - 'O tei upo'otia o tei haru mai ia i te rahira'a tai'o.
<p><u>Fa'ahepora'a</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - 'Eiaha e ma'iri atu i te tāpa'o re'are'a. - E ti'a 'ia fa'a'ea i muri i te tāpa'o re'are'a. - E tāora hō'ē tamari'i tāta'itahi.
<p><u>Tāu'ara'a parau</u></p>	<p>-E aha tō 'outou mana'o i ni'a i teie ha'utira'a ? (Que pensez-vous du jeu ?)</p> <p>-E aha te mau fifi i fārereihia e 'outou? (Quelles difficultés avez-vous rencontrées ?)</p> <p>-Nāfea ia ? Eaha ta tātou 'e nehenehe e rave nō te ha'amaita'i atu i te ha'uti ? (Comment allons – nous y remédier ?)</p>

Bibliographie

Les articles, les ouvrages historiques et culturels et les encyclopédies :

1. DANIELSSON Bengt, LAVONDES Anne. - Jeux et sports anciens dans le Pacifique - Ancient games and sports in the Pacific. - Papeete, Tahiti, Maison des Jeunes - Maison de la culture de Polynésie française. - 1976. - 40 p.
2. PROBST- PETIT Jocelyne. - L'ancienne société polynésienne vue à travers ses jeux. - Paris, France, Mémoire de Maîtrise, PROBST-PETIT Jocelyne. - 1988. - 104 p. + X p.
3. FINNEY Ben R. - Fa'ah'e'e, l'ancien sport de Tahiti. - Papeete, Tahiti, Société des Etudes Océaniques. - Bulletin de la Société des Etudes Océaniques (B.S.E.O.) N° 127 & 128. - 1959. - pp. 53-55
4. OLIVER Douglas. - Jeux et sport en Polynésie ancienne. - Papeete, Tahiti, Société des Etudes Océaniques. - Bulletin de la Société des Etudes Océaniques (B.S.E.O.) N° 288. - 2001. - pp. 2-15
5. MORRISON James. - Description de l'île de Tahiti et des moeurs des insulaires : " La guerre "- " Religion "- " Coutumes religieuses et autres " - " Constructions et pirogues "- " Costume "- " Exercices et jeux ". ». - Papeete, Tahiti, Société des Etudes Océaniques (S.E.O.). - Journal de James Morrison second maître à bord de la " Bounty " N° 37. - 1981. - pp. 143-200
6. HIQUILY Tara. - Jeux. - Nouméa, Nouvelle-Calédonie, Editions Île de Lumière. - 2004. - pp. 121-122
7. LEXTREYT Michel. - Sport. - Nouméa, Nouvelle-Calédonie, Edition Île de Lumière. - 2004. - pp. 201-202
8. BERTAUX Isabelle. - Heiva tu'aro ma'ohi, Heiva va'a. - Papeete, Tahiti, Ministère de la Culture - Obapub. - Hiro'a, Journal d'informations culturelles mensuel N° 10. - 2008. - p. 29
9. BERTAUX Isabelle. - Le heiva vu par ... Tu'aro ma'ohi : " la force de la tradition ". - Papeete, Tahiti, Ministère de la Culture - Obapub. - Hiro'a, Journal d'informations culturelles mensuel N° 11. - 2008. - p. 27
10. BERTAUX Isabelle, GIRAUD Vaiana. - Zoom sur les temps forts de l'actu : Tu'aro Ma'ohi au "Musée de Tahiti et des Iles" et Va'a sur la rade de Papeete. - Faaa, Tahiti, Polynésie Française, EDITION POLYPRESS - Pile Poil Design. - Hiro'a, Journal d'informations culturelles mensuel, N° 46. - 2011. - pp. 30-31
11. BERTAUX Isabelle, GIRAUD Vaiana, Interviewés : TUPORO Myrna, LAUGHLIN Enoch. - Spéciale Heiva à la "Maison de la Culture - Te Fare Tauhiti Nui" et à "Heiva Nui" : Parce que le Heiva est un concours ... - Les sports traditionnels se portent bien !. - Faaa, Tahiti, Polynésie Française, EDITION POLYPRESS - Pile Poil Design. - Hiro'a, Journal d'informations culturelles mensuel N° 58. - 2012. - pp. 16-17

-
12. Les Nouvelles de Tahiti, Heiva 2002, supplément gratuit
 13. GLEIZAL Christian, *Encyclopédie de la Polynésie 5, La vie quotidienne dans la Polynésie d'autrefois*, Tahiti, L'Alizée, pp. 111 – 120, 1990
 14. GLEIZAL Christian, Dictionnaire illustré de la Polynésie, Tahiti, volumes 1, 2, 3, 4, l'Alizée, 1988
 15. FAYN Marion, *'Ori tahiti, la danse à Tahiti*, Tahiti, collection Survol, Au vent des îles, 2007
 16. REBEYROTTE Jean-François, *E 'ori i tō iho tupu*, Tahiti, Musée de Tahiti et des îles, Te fare Iamanaha, 2002
 17. HENRY Teuira, *Tahiti aux temps anciens*, Paris, Société des Océanistes, Musée de l'homme, 2004
 18. MOERENHOUT Jacques-Antoine, *Voyages aux îles du grand océan*, Paris, Tome Ier, librairie d'Amérique et d'Orient
 19. ELLIS William, *Polynesian Researches, A la recherche de la Polynésie d'autrefois*, Volume I, Paris, Publications de Société des Océanistes N°25, Musée de l'homme, 1972
 20. *Les collections du Musée de Tahiti et des îles*, Tahiti, Musée de Tahiti et des îles, Te fare Iamanaha, Ministère de la culture de Polynésie française
 21. *Natira'a, le tressage, un lien entre passé et présent*, Tahiti, Musée de Tahiti et des îles, Fare Iamanaha, Ministère de la culture de Polynésie française
 22. *Bulletin de la Société des études océaniques N°36*, Juin 1930
 23. MORRISON James, *Journal de JAMES MORRISON*, traduit de l'anglais par Bertrand 14. JAUNEZ, Société des études océaniques, Papeete, 1966
 24. BATAILLE-BENIGUI Marie-Claire, COIFFIER Christian, GUIOT Céline, HIQUILY Tara, MILLAUD Hiriata, MU-LIEPMAN Véronique, ORLIAC Catherine, RIETH Eric, TEISSIER Vaiera, VECCELLA Robert, *Va'a, La pirogue polynésienne*, Te fare Iamanaha, Editions Au vent des îles, Tahiti, 2007

Les ouvrages pédagogiques

25. MINISTERE DE L'EDUCATION, DIRECTION DE L'ENSEIGNEMENT PRIMAIRE, *Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire*, Polynésie Française, Juin 2012
26. JOLIBERT Josette et le groupe de recherche d'ECOUEEN, *Former des enfants producteurs de textes*, Edition n°6, France, 1998
27. MARTRE Alain, Enseigner l'éducation physique et sportive à l'école primaire en Polynésie Française, Guide pratique pour l'enseignant, CRDP, Tahiti, 2012
28. MARTRE Alain, Enseigner l'EPS en Polynésie Française, CRDP, Tahiti, 2009
29. BERGER Jacqueline, BERGER Charles, GOURDON Pascal, L'éducation physique et sportive à l'école, Les Editions de la Plage, Tahiti, 1992
30. PEREZ Maryel, *E te mau tamari'i...Lexique pour l'Education physique et sportive*, Ministère de l'éducation et de la culture, CRDP, Tahiti, 2004 (disponible en langue marquisienne)
31. PEREZ Maryel, *L'imagier trilingue, Te puta hōho'a, The picture book*, Ministère de l'éducation, CRDP, Tahiti, 2007
32. AUGER Sylvie, *Canoë – Kayak au cycle III*, Ministère de la jeunesse, de la culture et de l'éducation, CRDP
33. AUGER Sylvie, *La pratique de l'activité pirogue à l'école élémentaire*, Ministère de l'éducation, CRDP
34. GOURDON Pascale, BERLIER Jean-Paul, *Rondes et jeux chantés*, CRDP
35. GOURDON Pascale, *Danses collectives*, CRDP

Sitographie :

-  www.reo.dep.pf
-  www.crdp.pf
-  www.museetahiti.pf
-  www.culture-patrimoine.pf
-  www.hiroa.pf
-  www.abcdaire.netfenua.pf
-  www.itereva.pf
-  www.tahitihéritage.pf

Annexe 1 – *Pahu et Vivo*

PAHU et *VIVO* Instruments de musique traditionnels

En Polynésie orientale, il existait autrefois différents types de *pahu* ou tambours à membrane unique. Naturellement présents dans la nature (une racine aérienne de bois de *mape*, le creux d'une roche), les *pahu* étaient taillés d'une seule pièce dans une section de tronc d'arbre et se composaient d'une caisse de résonance évidée et d'une base ajourée constituant un piédestal également évidé et de hauteur variable. La membrane faite d'une peau de requin séchée, le plus souvent battue avec les mains nues, était fixée par des cordes de tension et des ligatures en bourre de coco tressée.

Hormis les divertissements ou *'ārearea* et les *'upa'upa* ou festivités de danses et de chants où il avait une place dominante avec le *vivo*, le *pahu* rythmait et scandait la vie communautaire sociale, religieuse et politique des polynésiens d'antan. Ainsi était-il frappé durant les cérémonies importantes sur les *marae* où en présence des dieux, sacralisant les décisions importantes et notifiant leur exécution.

Nous distinguerons :

- *te pahu a te ari'i*, le tambour du Chef, porte-voix de son prestige ou *mana*, de ses décisions, de ses hauts faits ;
- *te pahu rutu roa*, littéralement le tambour frappé à l'extrême: il s'agissait d'un tambour réservé aux prêtres, symbole d'obédience sacrée ;
- *te hau pahu nui*, le tambour prestigieux de l'Alliance, messenger de vie, d'unité fédérée des peuples *mā'ohi*.

L'appellation générale de *vivo* désignait une flûte nasale. L'instrument était taillé dans une section de bambou fermée sur un côté par un nœud du bambou, l'autre extrémité étant sectionnée et libre. Il comportait généralement quatre trous dont un proche du nœud. Le musicien le tenait obliquement vers le bas et de côté. Le joueur de *vivo* plaçait un pouce sur une narine, l'autre envoyant un léger souffle d'air dans le trou le plus proche de l'extrémité fermée.

La qualité du son dépendait d'un jeu nasal où la narine libre ainsi que le visage du musicien adoptait des positions diverses, de même une certaine distance par rapport au trou devait être mesurée.

Le son du *vivo* est éthéré, il peut être plaintif et lancinant, langoureux et envoûtant, profond et évocateur de sentiments intérieurs.

Le doux son de ses harmonies enchantait le voyageur solitaire. Orchestré par un illustre *arioi*, le joueur de *vivo* accompagnait, ponctuait les gestes, les pas, les chants, les discours et poèmes du grand Théâtre de la vie quotidienne du *mā'ohi*.

Vairea TEISSIER

Annexe 2 – Albums en lien avec les Tū'aro mā'ohi

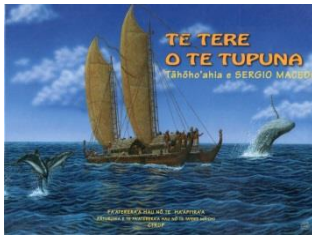
 <p>Album en langue française</p>	<p>Auteur : Louise Rouillet Illustratrice : Myriam Stroken</p> <p>Temata, album éponyme, est un portrait d'une petite écolière qui a une passion : la danse polynésienne qu'elle pratique dans une école familiale de danses polynésiennes. Nous apprenons à mieux connaître les qualités qui font d'elle une bonne danseuse. C'est également un reflet de la vie polynésienne, notamment de la vie communautaire des groupes de danses. Fidèles à la tradition, les danseurs transmettent ainsi des savoirs et des savoir-faire ancestraux tout en progressant dans la modernité.</p>
 <p>Album en langue française</p>	<p>Adaptation : Gaëlle Latour Illustrateur : Philippe Pelletier</p> <p>Tafai, héros mythique de la culture polynésienne, sillonne l'océan et pêche les îles une à une jusqu'à celles de Hawaï grâce à ses pouvoirs surnaturels. Son grand défi comme navigateur et pacificateur sera de rapprocher les îles Hawaï des autres îles plus au sud.</p>
 <p>BD déclinée en 5 langues polynésiennes</p>	<p>Idée originale de : Noelle Faahu-Vaki</p> <p>Cette bande dessinée met en scène deux héros aux noms évocateurs ; <i>Ha'amoetini i te fano ātea</i>, jeune princesse championne de surf et <i>Mahe'ono</i>, jeune homme du peuple et champion de cerf-volant. C'est la rencontre de ces deux personnages compétents dans leur sport respectif qui permet notamment l'émergence du kite-surf. Les liens entre les deux héros se renforcent lorsqu'ils décident d'aller chercher ensemble, portés par les dieux, sur une autre île, la plante rare qui sauvera le <i>ari'i</i> et père de la princesse.</p>
 <p>Album - Livre audio – livre numérique CRDP</p>	<p>Auteur et adaptation : Louise Rouillet Illustrateur : Jean-Louis Saquet.</p> <p>Après avoir construit sa pirogue qu'il appela le Taraipo, il embarqua avec son équipage. Un homme, Punua, se présenta et lui demanda de le prendre à bord pour un long et périlleux voyage, afin de retrouver ses parents dont il avait été séparé depuis son enfance.</p>



Album en langue tahitienne

Illustrateur : Jean Duda

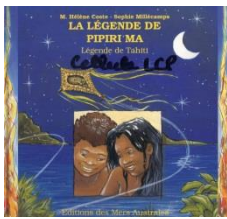
Māui trouve un grand cerf-volant magique qui le fait voyager au-dessus de l'océan. Durant son voyage, il aperçoit une baleine dont le souffle le projette en l'air et l'emporte à jamais dans les derniers rayons du soleil. Depuis, le cerf-volant volant de Māui n'est visible que la nuit : c'est la Croix du sud.



Album en langue tahitienne

Illustrateur : Sergio Macedo

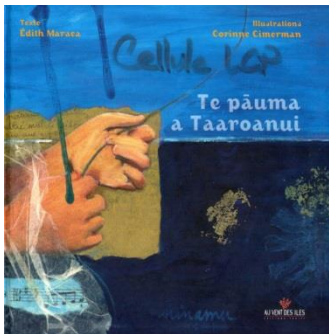
Te tere o te Tupuna raconte l'histoire d'un petit garçon et de son grand père qui, à bord d'une pirogue, parcourent l'océan pour rejoindre Havaii.



Album en langue française

Légende racontée par M. Hélène Coste et illustrée par Sophie Millecamps.

Pipiri et Rehua étaient les enfants de Taua et Rehua. Un soir, les croyant endormis, le père ne voulut pas les réveiller pour les nourrir. Mais les enfants s'en aperçurent et se sauvèrent dans la montagne. Là, ils furent emportés par un énorme cerf-volant et se transformèrent en trois belles étoiles que l'on peut admirer le soir dans ciel.



Album en langue tahitienne

Texte : Edith Maraea

Illustratrice : Corinne Cimerman

Cet album destiné aux tous petits décrit le cerf-volant de Taaroanui. Rouge, bleu, jaune, vert, c'est un cerf-volant aux couleurs de l'arc-en-ciel.

Annexe 3 – Documents en lien avec les JST à destination des élèves - CRDP

Les livres de vacances du CRDP proposent des documents à destination des enfants en langue française et en langue tahitienne en lien avec les tū'aro mā'ohi.

Livres de vacances	Pages	Documents	Langue tahitienne	Langue française
<u>CP Heiva</u>	22	La pirogue double		x
<u>CE 1 Heiva</u>	30-31	Le surf		x
	42-43	Le heiva		x
	44-45	Le tressage		x
<u>CE 2 Heiva</u>	14	Te fai	x	
	22-23	Bien entretenir son VTT		x
	29	Le tressage		x
<u>CM 1 Heiva</u>	32-33	La Fabrication du tītīrainā		x
<u>CM 2 Noël</u>	24	Le cerf – volant (texte documentaire)		x
	27	Fiche de fabrication du cerf – volant		x
	34-35	Le set de table - Te vaira'a merēti	x	

eBOOKs
.EDUCATION.pf

