

Nom de l'activité	« pim, poum, fouaka »
Temps nécessaire	30 mn
public (âge et nombre)	A partir de 6 ans
Objectif pédagogique	Concentration – rapidité – vigilance – coordination - attention
Description de l'activité	<p>Nous nous mettons en cercle. Une personne commence en frappant dans ses mains orientées vers une personne à sa droite ou à sa gauche et en disant énergétiquement : « <u>pim</u> ». Le suivant, aussi rapidement que possible doit lui aussi faire passer le courant dans le même sens, au suivant, avec les mains en disant Pim à son tour. Ainsi de suite pendant un tour complet.</p> <p>Quand le passage de courant se passe rapidement et avec une bonne énergie, nous ajoutons des variantes et des complications. La première est la possibilité quand le courant arrive sur soi, de le contrer, en levant les deux bras en angle droit de chaque côté des épaules, poing fermés vers le haut et en disant : « <u>Boing !</u> ». Cela aura pour incidence de changer le sens du courant. Ainsi la dernière personne à avoir joué un Pim, devra reprendre la main dans l'autre sens.</p> <p>Autres gestes :</p> <p><u>Konné</u> : se fait en lançant ses deux bras vers les pieds du joueur suivant. Celui-ci devra alors sauter et celui d'après (le troisième) devra se baisser, comme si le premier avait lancé une balle au dessus de laquelle sautait le deuxième et sous le rebond de laquelle passait le troisième. Le quatrième reprend le tour.</p> <p><u>Fouaka</u>: Ce cri se fait quand un joueur désigne avec ces deux index joints, une personne à au moins deux places d'écart de lui. Le joueur qui reçoit le « fouaka » a la possibilité de refaire partir le courant avec un pim, de le relancer sur celui qui a crié Fouaka avec un Boing ou de se baisser. Dans ce cas, le joueur à la gauche de celui qui se baisse doit intervenir et mimer une raquette de tennis avec son bras droit au dessus du joueur baissé en criant : <u>Kaboum !</u> pour renvoyer la balle au tireur de Fouaka. Celui-ci, peut à son tour se baisser (et le joueur à sa gauche criera alors Kaboum en renvoyant la balle) ou choisir de lancer un Boing ou un pim d'un côté ou d'un autre.</p> <p><u>Crasch</u>: lorsque l'un des joueurs crie Crash, tous doivent se jeter à terre en arrière. Le premier à se relever, reprend le courant.</p> <p><u>AHHHAAA!!</u> Quand l'énergie baisse, l'un peut prendre l'initiative dans un temps mort de crier Ahhhaaaa. Tout le monde se mélange alors et change de place en courant.</p> <p><u>Jump</u>: lorsqu'on lève le bras au dessus de son voisin, cela signifie que le courant passe directement au joueur d'après, et on saute son tour.</p> <p>Possibilité aussi à la réception d'un pim de se baisser silencieusement et de laisser passer le courant. Jusqu'à trois personnes successivement peuvent se baisser si elles le souhaitent.</p> <p>Le jeu se termine en organisant les éliminations. Chaque joueur faisant des erreurs ou des hésitations est éliminé</p>
Matériel	Aucun

Espace	Relativement restreint
Observations	Ce jeu peut s'apprendre sur plusieurs jours, on rajoute un nouveau mouvement chaque jour, après que les précédents soient bien intégrés.
Valorisation et mise en scène	Jeu de concentration et d'énergie idéal pour se mettre en condition avant de monter sur scène.