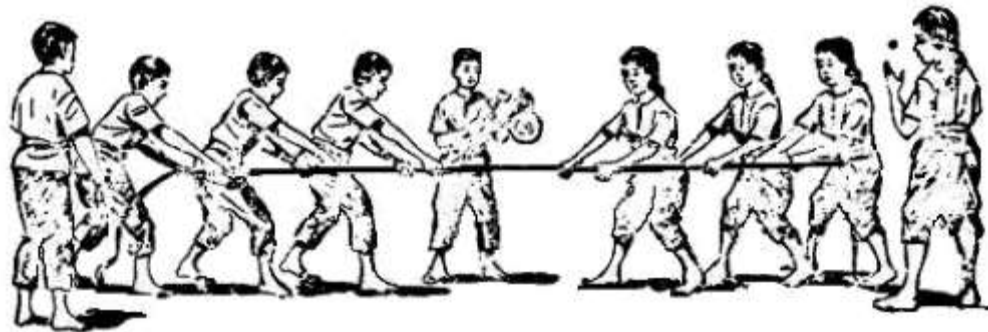


TIR A LA CORDE

ទាញព្រំគ្រី



Deux équipes de 5 à 10 personnes s'alignent à chaque bout d'une corde. Deux lignes sont tracées.
Une fois le jeu commencé, chaque équipe essaye de faire dépasser à l'autre sa ligne ou de faire chuter l'adversaire

COURSE EN SAC

លោតប៊ូរ



La **course en sac** est un jeu prenant la forme d'une course en ligne dans laquelle chaque participant a les deux jambes placées dans un même sac (sac de riz), ce qui rend le déplacement mal aisé et oblige à sautiller.

LE FURET KHMER

លាក់កន្សែង



La partie nécessite un minimum de cinq participants. Chacun s'assoit pour former un cercle ; un « krama » est roulé en boule avec une petite queue qui dépasse. Le « kansaèng » est maintenant formé et le jeu peut commencer.

Un des joueurs est choisi pour garder le « kansaèng » avec lui et se place à l'extérieur du cercle. Il doit alors le placer derrière un des participants. Ceux-ci chantent et doivent regarder droit devant eux et laisser leurs mains bien en évidence. Ils ne peuvent se retourner ou promener leurs mains derrière leur dos que quand ils voient que la personne qui détient le « kansaèng » ne l'a plus en main.

Si la personne a pu, après avoir posé le « kansaèng », faire un tour complet du cercle, il doit le reprendre et en frapper celui derrière qui il était et ce jusqu'à ce que ce dernier ait fait lui aussi un tour complet du cercle. Pour frapper, le « bourreau » doit tenir le « kansaèng » par la petite queue qui en dépasse.

Si la personne qui est assise découvre que le « kansaèng » est derrière elle avant que le tour ne soit fini, elle peut l'utiliser pour le frapper, et ce jusqu'à ce que le détenteur ait terminé son tour.

Dans les deux cas, celui qui avait le « kansaèng » derrière elle quitte le cercle, devient à son tour détenteur et essaye de le placer derrière un des joueurs à son insu...

Le jeu ne s'arrête que lorsque les participants en auront décidé.

LA CHAISE MUSICALE

វាំងឆ្នើមកៅអី



Un minimum de trois joueurs est nécessaire. Les joueurs doivent marcher autour des chaises pendant que la musique est diffusée et être assis sur une chaise quand la musique est arrêtée. Celui qui ne trouve pas de siège est éliminé et quitte le jeu.

LE TIR AUX NOIX

ប្រោះអង្ក័ញ់



Le nom du jeu vient d'un fruit sec, « ângkugn », qui pousse dans les provinces du nord est. Le noyau en est dur, marron, plat et d'un diamètre compris entre 4 et 5 centimètres.

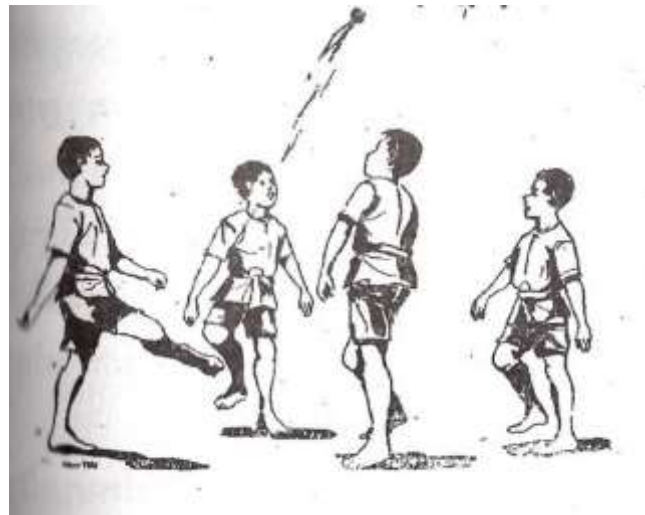
Pour démarrer le jeu, les deux équipes se tiennent à environ cinq mètres de distance et placent leurs « ângkugn » devant eux. Une équipe devra lancer ses « ângkugn » en premier pour toucher les « ângkugn » de l'équipe adverse. Le but est de faire tomber tous les « ângkugn » plantés. Les joueurs peuvent toucher n'importe quel « ângkugn » de l'équipe adverse, sauf celui au milieu tant qu'aucun de ceux qui l'entourent n'a été touché. Sinon, le jeu est considéré comme perdu par l'équipe lanceuse.

Une fois que tous les « ângkugn » de l'équipe adverse ne sont pas tous tombés, c'est au tour de la seconde de lancer les siens. Est déclarée vainqueur l'équipe qui a fait tomber tous les « ângkugn ».

Si votre équipe a perdu, chaque gagnant a le droit de cogner votre genou avec deux « angkuh ». Le premier doit rester à plat contre le genou pendant que le second doit frapper l'autre. En cognant les deux « ângkugn » ensemble, on doit entendre un claquement, sinon, la victime a le droit d'infliger ce traitement à son bourreau.

LA PLUME (Sey)

ទាត់ សី



Les joueurs se forment en un cercle selon le nombre. Le sey, une sorte de volant, passe de l'un à l'autre avec les pieds, la tête, les épaules, la taille et les genoux.

LE BERET KHMER

ដំណើរស្នាក់ឈើ



Encore un jeu qui oppose un garçon et une fille. Plusieurs branches attachées sont déposées entre les concurrents. Un des deux doit tenter de s'en saisir sans que l'autre ne le touche. Le vainqueur donne un gage au perdant.

Jeux d'échecs

លេងអុក



Khla Klok – jeux de plateau

ខ្លា ឃ្មោក



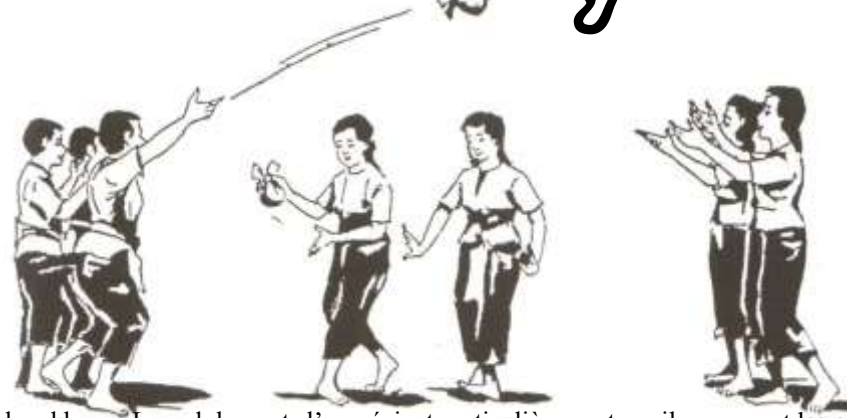
Piñata

វាយក្ដីម
អ



Jeux du krama

ចោលឈ្នុង



Il est souvent pratiqué à la pagode pendant le nouvel an khmer. Les adolescents l'apprécient particulièrement car ils opposent les garçons aux filles.

Les participants forment deux lignes séparées d'environ six mètres, les filles d'un côté, les garçons de l'autre. Les équipes comprennent entre cinq et vingt joueurs. Un « [krama](#) » est replié en boule en laissant dépasser une sorte de queue qui sera utilisée pour le lancer ; le « chhoung » est formé et la partie peut commencer.

Au départ, les garçons lancent le « chhoung » en l'air vers les filles. Si une fille arrive à l'attraper, elle le lance vers un garçon pour essayer de le toucher. Il arrive que la personne visée soit celle pour qui le lanceur a un béguin. Les garçons ont le droit d'esquiver le « chhoung », mais ne peuvent pas franchir la ligne centrale.

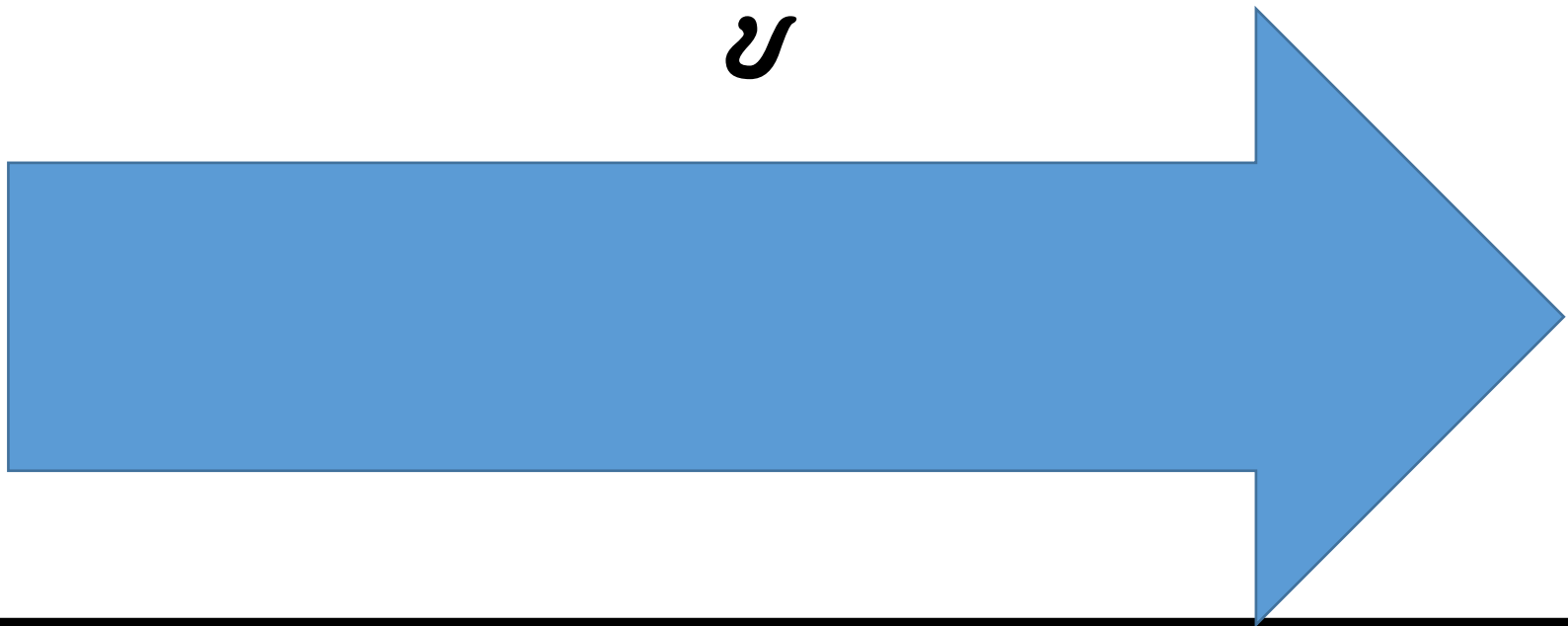
Si la fille ne peut pas toucher quelqu'un, le jeu reprend avec les garçons qui lancent le « chhoung » en l'air vers les filles.

Si par contre la fille a réussi à atteindre un garçon, celui-ci doit chanter et danser, puis rendre le « chhoung » aux filles. Tout le monde applaudit et accompagne le chant.

Si aucune fille ne touche le « chhoung » avant qu'il n'atteigne le sol, elles doivent à leur tour le lancer en l'air en direction des garçons pour qu'un d'eux l'attrape et le lance sur une fille...

Stand Photobooth

ថតរូប



Stand Photobooth

ថតរូប



Connaissances sur Le Nouvel an khmer

ស្វែងយល់ពីពិធីបុណ្យចូលឆ្នាំខ្មែរ

ស្រស់ឆ្លាត

