

Tag-o-rama – trois façons de jouer

Activité

Ressource: Le jeu pour tous

Cycle(s): Moyen Intermédiaire

Lieux : gymnase, grand espace d'activité, terrain asphalté, terrain extérieur

Survol de l'activité

Ce jeu est conçu pour maximiser la participation et l'inclusion de tous. Ces versions peuvent être mises en place rapidement et requièrent peu de matériel. Elles peuvent se jouer dans différents endroits en petits ou grands groupes. Un sentiment d'encouragement et de valorisation est favorisé chez les participants qui jouent aux mieux de leurs capacités.

Éléments à prendre en compte

- Choisissez la version de l'activité qui correspond le mieux aux champs d'intérêt des participants qui prennent part à l'activité intra-muros et qui répond le mieux à leurs besoins.
- Intégrez certaines (ou l'ensemble) des variantes énumérées dans la section « Variantes » lors de la planification de l'activité. Ainsi, il sera possible de mieux satisfaire aux besoins et aux champs d'intérêt des participants lors du jeu tout en maximisant le plaisir, l'inclusion et la participation de tous.
- Accordez une plus grande place aux perspectives et aux choix des participants et interrompez l'activité périodiquement pour leur présenter les variantes. Demandez-leur de choisir de quelle façon il serait préférable de modifier l'activité afin de maximiser le plaisir, l'inclusion et la participation de tous. Encouragez les participants à ajouter d'autres variantes de leur choix.

Sécurité

- Inspectez l'aire d'activité et le matériel pour retirer tout ce qui peut poser un risque de blessures.
- Vérifiez que la surface de jeu offre une traction suffisante.
- Établissez les limites de l'aire de jeu à une distance sécuritaire des murs et des obstacles et montrez-les aux participants.
- Passez en revue les consignes de sécurité et les règles pour l'activité avec les participants.
- Demandez aux participants d'avoir conscience de leur entourage lors du jeu, y compris de l'endroit où se trouvent les autres personnes.

1^{re} version : Tag-o-rama fiesta (grand groupe)

Matériel

- 1 morceau de nouille de piscine (un quart) par participant
- 5 petits cônes plats ou disques en caoutchouc

Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en deux (2) groupes égaux.
- Les participants divisent l'aire de jeu en deux parties, et établissent la ligne centrale avec des petits cônes ou autres repères au sol. Assignez une aire de jeu à chaque groupe.
- Tous les participants reçoivent un morceau de nouille de piscine.
- La personne responsable de l'activité intra-muros crie « Tag-o-rama! » pour commencer le jeu.
- Les participants se déplacent dans leur aire de jeu en essayant de toucher les autres sans se faire toucher. Rappelez aux participants de toucher doucement les autres participants en dessous des épaules et de ne pas les frapper ou les agripper.
- Un participant qui se fait toucher se rend à l'autre aire de jeu et continue à jouer.
- Après un certain temps, présentez aux participants certaines (ou l'ensemble) des variantes. Demandez-leur de déterminer comment le jeu pourrait être changé pour qu'il soit plus amusant, pour que le défi

soit plus grand, et pour que leur chance de réussite soit meilleure. Encouragez-les à ajouter d'autres variantes de leur choix.

Variantes

- Modifier la superficie des aires de jeu.
- Demander aux participants de se déplacer dans l'aire de jeu en utilisant diverses habiletés locomotrices (p. ex., sauts à deux pieds, sauts sur un pied, marche rapide, roulement, glissade, déplacement en fauteuil roulant).
- Les participants jouent dans une seule partie de jeu et, lorsqu'ils se font toucher, ils doivent faire une activité avant de revenir dans le jeu (p. ex., 10 sauts étoile, 10 accroupissements, 10 élévations de talons, 10 étirements vers le ciel). Utilisez les [50 GIF d'activités physiques d'Ophea](#) pour des idées de mouvements.

2^e version : Tag-o-rama figé (petit groupe)

Matériel

- 1 nouille de piscine par groupe
- 2 objets mous par groupe (p. ex., balles en mousse, jouets en peluche, balles tactiles)
- 4 cônes ou disques en caoutchouc par groupe

Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en petits groupes de 5 à 10 personnes.
- Les groupes délimitent chaque aire de jeu, en laissant suffisamment d'espace entre les groupes. L'aire de jeu peut être délimitée avec des cônes ou des disques en caoutchouc.
- Un participant de chaque groupe se porte volontaire pour être le « chat » et choisit une nouille de piscine pour toucher les membres du groupe.
- Deux participants de chaque groupe se portent volontaires pour être les « libérateurs » et choisissent chacun un objet mou. Les libérateurs ne peuvent pas se faire toucher.
- Le chat crie « Tag-o-rama! » pour commencer le jeu.

- Les participants se déplacent en essayant d'éviter de se faire toucher. Rappelez aux participants de toucher doucement les autres participants en dessous des épaules et de ne pas les frapper ou les agripper.
- Les participants qui se font toucher s'immobilisent et attendent qu'un libérateur leur envoie un objet d'une façon quelconque (p. ex., en le lançant, en le faisant rouler, en lui donnant un coup de pied tout en maintenant l'objet en contact avec le sol). Le participant qui était « figé » devient maintenant le nouveau libérateur. L'ancien libérateur devient l'un des participants qui essaient d'éviter de se faire toucher.
- Demandez aux participants de changer de rôles fréquemment tout au long du jeu.
- Après un certain temps, présentez aux participants certaines (ou l'ensemble) des variantes. Demandez-leur de déterminer comment le jeu pourrait être changé pour qu'il soit plus amusant, pour que le défi soit plus grand, et pour que leur chance de réussite soit meilleure. Encouragez-les à ajouter d'autres variantes de leur choix.

Variantes

- Modifier la superficie de l'aire de jeu.
- Augmenter le nombre de « chats ».
- Augmenter le nombre de « libérateurs ».
- Ajouter une activité que les participants figés et les libérateurs doivent exécuter avant de changer de rôle (p. ex., 10 élévations des orteils, 10 pompes, 10 élévations des genoux, 10 étirements vers le ciel). Utilisez les [50 GIF d'activités physiques d'Ophea](#) pour des idées de mouvements.

3^e version : Tag-o-rama serpent (jeu individuel au sein d'un petit groupe, jeu coopératif)

Matériel

- 1 nouille de piscine par groupe
- 3 ou 4 cônes ou disques en caoutchouc par groupe
- Objet mou à envoyer (p. ex., balle en mousse, jouet en peluche, balle tactile)

Consignes pour le jeu

- Divisez les participants en petits groupes de 5 à 10 personnes.
- Les groupes délimitent chaque aire de jeu, en laissant suffisamment d'espace entre les groupes. L'aire de jeu peut être délimitée avec des cônes ou des disques en caoutchouc.
- Les membres du groupe se dispersent et forment une ligne en forme de serpent.
- Un participant du groupe se porte volontaire pour être le « chat » en premier. Il choisit une nouille de piscine et se place à la tête du serpent.
- Un participant du groupe se porte volontaire pour être le « passeur ». Il choisit un objet mou de son choix et se place à la queue du serpent du groupe.
- Le chat crie « Tag-o-rama! » et commence à se déplacer d'un bout à l'autre du serpent du groupe.
- Le chat se faufile autour de chaque membre du groupe, en touchant chacun d'eux. Rappelez aux participants de toucher doucement les autres participants en dessous des épaules et de ne pas les frapper ou les agripper. Après avoir parcouru toute la ligne et touché chaque membre du groupe, le chat reçoit une passe de l'objet mou du passeur qui est en position à la fin du parcours.
- Après avoir reçu l'objet, le chat exécute 10 répétitions d'un mouvement stationnaire de son choix (p. ex., sauts étoile, accroupissements, fentes avant, élévations de talon, demi-redressements, étirements vers le ciel). Utilisez les [50 GIF d'activités physiques d'Ophea](#) pour des idées de mouvements.
- Le chat assume le rôle de passeur et tient l'objet.
- Tous les autres membres du groupe avancent d'une position. Le jeu recommence ensuite avec un nouveau chat et le nouveau passeur à la queue du serpent.
- Le jeu se termine lorsque tous les membres du groupe se sont déplacés d'une longueur du serpent.

Variantes

- Modifier la superficie de l'aire de jeu.
- Modifier la longueur du serpent.
- Envoyer l'objet de diverses façons (p. ex., le faire rouler, le lancer doucement, le faire bondir, le remettre en main).

- Ajouter une activité à exécuter avant de changer de rôle (p. ex., 10 élévations des orteils, 10 pompes, 10 élévations des genoux, 10 étirements vers le ciel). Utilisez les [50 GIF d'activités physiques d'Ophea](#) pour des idées de mouvements.