

JEUX DE POURSUITE (CHAT/TAGUE)

Nom de l'activité

Jeux de poursuite (chat/tague) -
Tague d'un côté/tague de l'autre ; Tague
libération ; Chats et libérateurs

Survol

Activité structurée au gymnase

Niveau

Installations

Gymnase, aire d'activité extérieure, terrain ou salle polyvalente

Matériel

Cerceaux, dossards, 2-3 objets mous/souples (p. ex., nouilles de piscine, ballons en mousse, jouets en peluche)

Sécurité

Consulter les renseignements dans la section *À propos des activités intra-muros* portant sur [la surveillance et la sécurité](#) pour de l'aide afin d'établir les rapports participants/ surveillants et les règles de jeu pour cette activité.

Consignes :

Les jeux de poursuite sont une façon de mettre en œuvre des activités intra-muros lors de courtes périodes (p. ex., 15 minutes pendant la pause pour la collation).

- Tague d'un côté/tague de l'autre :
 - Diviser les participants en deux groupes.
 - Diviser l'aire d'activité en deux parties égales. Assigner un côté à chaque groupe.
 - Les participants se tiennent à une distance sécuritaire les uns des autres.
 - Au signal de l'animateur, les participants se déplacent dans l'aire d'activité en tentant de toucher d'autres participants sans se faire toucher.
 - Lorsqu'un participant se fait toucher, il change de côté de l'aire d'activité et le jeu se poursuit.
- Tague libération :
 - Les participants se tiennent à une distance sécuritaire les uns des autres.
 - Deux participants sont nommés les chats et chacun reçoit un dossard afin de les identifier. Pour les élèves de l'élémentaire, une nouille de piscine pourrait être utilisée comme instrument de touche et pour les identifier comme chat.
 - Au signal de l'animateur, les participants se déplacent dans l'aire d'activité en tentant d'échapper aux chats.
 - Lorsqu'un participant se fait toucher, il s'immobilise.
 - Pour se faire libérer, un autre participant qui n'est pas un chat doit lui demander de faire une activité physique de son choix (p. ex., saut étoile, accroupissement, élévation des genoux). Les deux participants en font cinq répétitions afin de réintégrer le jeu.
- Chats et libérateurs :
 - Les participants se tiennent à une distance sécuritaire les uns des autres.

JEUX DE POURSUITE (CHAT/TAGUE)

- Deux participants sont nommés les chats et chacun reçoit un dossard afin de les identifier. Pour les élèves de l'élémentaire, une nouille de piscine pourrait être utilisée comme instrument de touche et pour les identifier comme chat.
- Deux participants sont nommés les libérateurs et chacun reçoit un ballon mou ou un jouet en peluche.
- Au signal de l'animateur, les participants se déplacent dans l'aire d'activité en tentant d'échapper aux chats.
- Les libérateurs ne peuvent être touchés par les chats.
- Lorsqu'un participant se fait toucher, il s'immobilise et attend qu'un libérateur vienne lui lancer son objet. Le participant ainsi libéré devient le nouveau libérateur

Modifications et variations :

- *Tague d'un côté/tague de l'autre* : l'aire d'activité n'est pas divisée et chaque fois qu'un participant se fait toucher, il doit effectuer une activité avant de tenter de toucher un autre participant.
- *Tague libération* : augmenter le nombre de chats ou afficher une liste d'activités appropriées selon l'âge et les habiletés des participants que les libérateurs et les participants immobilisés doivent faire ; augmenter aussi le nombre de répétitions (p. ex., 10 sauts de grenouille ou sauts en position accroupie ; ou des sauts simulant les mouvements de patineurs pour les élèves plus âgés).
- *Chats et libérateurs* : les libérateurs utilisent des nouilles de piscine ; garder les mêmes libérateurs qui touchent aux participants avec les nouilles pour les libérer. Utiliser des cerceaux comme zone de sureté, mais établir une limite de temps pendant laquelle les participants peuvent demeurer à l'intérieur du cerceau ou un nombre maximum de participants qui peuvent être dans la zone de sureté en même temps.
- Demander à ceux qui ont été touchés de se déplacer à un endroit préétabli (p. ex., le mur à l'extrémité de l'aire d'activité ou des cerceaux dans les coins du gymnase) afin d'effectuer l'activité pour être libérés.

Notes à l'intention du surveillant :

- Les jeux de poursuite sont d'excellentes activités intra-muros qui peuvent se dérouler à l'intérieur ou à l'extérieur en aussi peu que 15 minutes et qui peuvent accommoder un grand nombre de participants.
- Pour d'autres idées de jeux et d'activités, certaines ressources d'Ophea peuvent être consultées : 50 activités physiques, Activitête, Au jeu ! 200 idées actives, RécréAgir, et les Cartes de l'alphabet du yoga. Le site Web de CIRA Ontario (en anglais) propose aussi d'excellents jeux.
- Pour différentes façons de modifier des activités selon l'âge ou les habiletés des participants ou pour favoriser l'inclusion, consulter [l'étape 3 : Élaborer et mettre en œuvre votre plan d'action](#).



EXEMPLE D'ACTIVITÉ :

JEUX DE POURSUITE (CHAT/TAGUE)

N. B. Les activités Tague d'un côté/tague de l'autre et Tague libération sont tirées de la ressource d'Ophea Au jeu ! 200 idées actives. Ophea. (2018). URL : <https://carrefourpedagogique.ophea.net/activites/au-jeu-200-idees-actives>