



# RECUEIL de jeux

Réalisé par :

Mélanie Inkel, *Intervenante en psychomotricité*

Jézabel Auger, *Intervenante en psychomotricité*



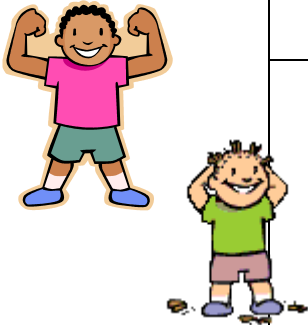
Reproduction autorisée

# Jeux de poursuite

Ici on retrouve plusieurs variétés de jeux de tagues qui peuvent se jouer surtout au gymnase ou à l'extérieur. Toutefois, certaines tagues peuvent très bien s'adaptées en classe.

# Jeux de tagues

Le jeu de la tague est un jeu de poursuite. Assurez-vous de toujours bien identifier la tague par un chandaïl particulier, un dossard ou un objet dans les mains. Voici une variété de possibilités. Le nombre de tagues et d'enfants-délivreurs varie selon le nombre d'enfants dans le groupe.



## Tague gelée

Cette tague est la plus connue et souvent la base de plusieurs tagues. Il suffit de faire la statue, les jambes et les bras espacées, lorsque l'enfant est touché par la tague. Ensuite pour revenir au jeu, un autre enfant doit passer entre ses jambes pour le libérer. De plus, l'enfant placé entre les jambes d'un coéquipier est protégé de la tague.



## Tague montée

Pour ne pas être touché : monter sur un objet disposé dans le local. (cerceaux, tapis, blocs, etc.)

Si touché : écarter les jambes

Pour être libéré : un ami passe entre les jambes de l'enfant touché.

Jeu agréable à faire au parc.



## Tague Hot dog

Pour ne pas être touché : courir

Si touché : l'enfant devient une saucisse en se couchant au sol sur le dos.

Pour être libéré : 2 amis se couchent de chaque côté de la saucisse pour faire le pain. Avant de se relever, tous ensemble ils doivent dire : « 1-2-3 Hot dog »



## Tague chocolat

Pour ne pas être touché : courir

Si touché : l'enfant devient un chocolat

Pour être libéré : le chocolat fond doucement (compter jusqu'à 5) et une fois fondu, il continue à jouer.

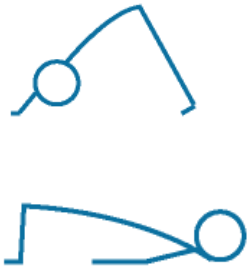


## Tague crocodile

La tague est le crocodile et il n'y a pas de possibilité d'être libéré. Dans ce cas, donner un temps précis à la tague pour toucher le plus grand nombre d'amis possible (ex. : 30 sec.) Ensuite, nommer un nouveau crocodile.

Pour ne pas être touché : faire le flamant rose (debout sur un pied)

Si touché : l'enfant doit aller dans le ventre du crocodile (une zone identifiée dans le local).



## Tague pont

Pour ne pas être touché : courir

\*\*\* L'enfant ne peut pas être touché pendant qu'il est sous un pont.

Si touché : faire un pont solide avec le corps (encouragez la créativité des enfants)

Pour être libéré : un autre élève doit passer sous ton pont



## Tague enchaînée

Pour ne pas être touché : courir

Si touché : s'accrocher à la tague en devenant une tague aussi

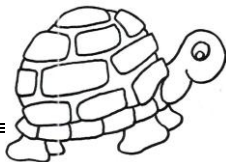
\*\*\* Les tagues doivent s'assurer de rester bien « accrochés » ensemble. Lorsqu'ils atteignent le nombre de 4 tagues, ils peuvent se détacher pour former 2 équipes de 2.



## Tague tortue



Tous les enfants sont des tortues. Parmi eux, se trouve une tortue vilaine qui est la tague. Les tortues touchées doivent se coucher sur le dos, les jambes levées en attente que le prince ou la princesse des tortues touche les pieds des tortues touchées afin qu'ils puissent se relever et continuer à jouer.



Ce jeu se joue debout même si des tortues se déplacent à 4 pattes.

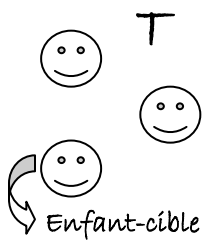


### Tague virus

L'enfant qui est la tague, possède un **ballon-virus** et tente de propager le virus en contrôlant le ballon avec ses pieds. L'enfant touché par le ballon virus doit faire la statue, les jambes écartées. Un autre enfant est nommé pour posséder le **ballon-vaccin** qui guérit les amis atteints par le virus (ceux les jambes écartées). Pour être guéri, le ballon-vaccin doit passer entre les jambes de l'enfant malade.

\*\*\*Seuls les enfants autorisés peuvent manipuler le ballon. Il est préférable de prendre des ballons de différentes couleurs pour bien distinguer le virus du vaccin.

T = tague



### Tague triangulaire

Cette tague se joue en équipe de 4 enfants seulement. Trois d'entre eux se tiennent par la main. Le 4e enfant (la tague) est à l'extérieur du triangle et tente de toucher le participant en face de lui (enfant-cible). Les enfants du triangle doivent travailler en équipe pour protéger l'enfant-cible de la tague toujours en se tenant par les mains.

\*\*\*Alloué un temps maximum d'une minute par partie et ensuite, choisir une nouvelles tague parmi les 4 enfants afin que chacun puisse faire la tague et l'enfant-cible.

\*\*\*Plusieurs équipes peuvent jouer en même temps.



### Tague Super-héros

2 enfants sont choisis pour être les tagues alors que 2 autres sont les Super héros. Ceux-ci délivrent discrètement les amis touchés sans se faire découvrir par les tagues. Les super héros peuvent se faire toucher par les tagues et si les 2 sont gelés, les tagues remportent la partie. Tenter de faire deviner les super héros aux tagues à la fin de la partie.

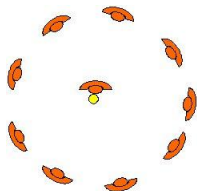
Si touché : devient gelé, les jambes et les bras écartés.

Pour être libéré : se faire toucher la main par un super-héros

\*\*\*S'assurer de choisir les Super-héros en l'absence des tagues.



© www.123rf.com

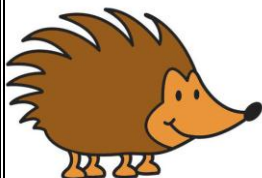


## La tague centre

Pour ce jeu, les enfants forment un cercle et doivent rester à leur place. C'est la parole qui doit être rapide cette fois-ci! La tague se place au centre du cercle. un ami débute le jeu en nommant le nom d'un autre joueur, celui-ci doit à son tour nommer le nom d'un autre enfant. La tague tente de toucher celui qui parle. Une fois que la tague touche un ami, un autre enfant est choisi pour faire la tague.

variante : Les enfants peuvent aussi prendre la place de celui qu'ils choisissent plutôt que de simplement le nommer. Ainsi la tâche est plus difficile pour les joueurs et le jeu devient plus actif.

## Tague porc-épic



Pour ne pas être touché : courir et se placer en porc-épic (accroupi) lorsque la tague s'approche.

Si touché : faire le porc-épic sur les genoux et tenter de toucher ceux qui passent.

Pour être libéré : aucune possibilité d'être libéré.

\*\*\* Faire de courte partie puisque le jeu s'arrête pour l'enfant touché.

## Tague cactus

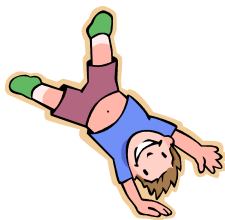


Pour ne pas être touché : courir

Si touché : devient un cactus (sur les genoux) qui touche les amis qui passent auprès de lui.

La tague bouge librement alors que les cactus touchent aussi les amis tout en restant à genou à la place où ils ont été touchés.

## Tague roulade



Pour ne pas être touché : courir

Si touché : aller faire une roulade sur le tapis prévu à cet effet.

Pour être libéré : revenir au jeu après la roulade.

\*\*\* Dans ce jeu, la roulade peut être remplacée par n'importe quel défi pour revenir au jeu. (imiter un animal, sauter dans un cerceau, faire un parcours, lancer une balle dans une cible, etc.)

## Tague anneau



Les tagues portent un dossard et possèdent un anneau qu'ils bottent pour la faire glisser au sol et ainsi toucher les pieds d'un participant.

Pour ne pas être touché : Courir et sauter pour éviter l'anneau

Si touché : Devient une tague alors prendre un anneau et mettre un dossard.

Le jeu débute lentement parce que c'est difficile au départ pour les tagues de toucher les autres enfants. Toutefois, le jeu devient rapidement de plus en plus difficile puisque le nombre de tagues augmente au fur et à mesure que le jeu progresse.