

Titre: TAGUE

CYCLE:

1RE

2E

3E

GROUPE: 6 ET PLUS

MATÉRIEL: 2 DOSSARDS

LE TERRAIN # 3 OU #8 (JEUX DE POURSUITE)



BUT DU JEU

S'activer en demeurant dans la zone permise.

DISPOSITION

Varié selon le type de la tague choisie.

Déroulement :

- 1) Nommer 2 joueurs qui sont les tags, les identifier avec un dossard.
- 2) Les joueurs doivent courir sans sortir des limites du terrain.
- 3) Le jeu finit quand tout le monde est touché ou que les tags soient fatigués et désirent changer leur rôle.
- 4) Lorsqu'un joueur est touché, il doit ouvrir les jambes et placer ses bras sur sa tête.

Façon de libérer :

- ◆ **Tag Papillon** : Un élève doit venir faire 5 sauts papillon en même temps que lui.
- ◆ **Tag Toilette** : L'élève se place en position « Squat » avec le bras étiré, un élève doit venir s'asseoir sur les jambes de l'élève et baisser le bras.
- ◆ **Tag Pont** : Un élève doit passer en dessous des jambes de l'autre élève → jeu d'hiver

Variantes :

Varié les personnes qui ont la tague.

Jouer à la tague pendant 25 minutes peut s'avérer être très demandant pour les élèves donc choisir un autre jeu de poursuite ou varier les types de jeux de tague.