

e) JEUX DE POURSUITE (1)

a) La "tag" ordinaire

Le joueur (le loup) tente de toucher les autres joueurs (moutons). Celui qui est touché devient le poursuivant.

Variantes:

i) Identifier 2 ou 3 poursuivants

ii) Le "loup" ne peut toucher les "moutons" qui se sont regroupés deux par deux. Ils sont ainsi protégés. On peut aussi demander de se regrouper trois par trois ou quatre par quatre... Il faut bien donner la consigne aux couples qui viennent de se former qu'ils ne peuvent de nouveau se regrouper. Ils doivent trouver de nouveaux partenaires.

iii) Les joueurs qui sont touchés doivent s'asseoir à l'endroit où ils ont été touchés. Mais ils peuvent être "délivrés" si un autre joueur (poursuivi) les touche.

b) La queue du chat

Quatre ou cinq participants forment une ligne en se donnant la main. On désigne un joueur à un bout qui devient la tête du chat et celui qui se trouve à l'autre bout en est la queue. Il s'agit maintenant pour la tête de toucher la queue; évidemment, le chat virevolte, court et s'arrête brusquement, tourne sur lui-même, s'étire au maximum, etc. Si vous n'avez jamais vu un chat rire aux éclats, voilà l'occasion ou jamais. On change les rôles dès que le joueur de tête a réussi à toucher celui de queue.

c) La gomme balloune

On désigne dans le groupe un premier poursuivant qui doit aller prendre par la main un autre joueur, poursuivi celui-là. Le couple ainsi formé choisit une autre cible (un autre joueur) et tente de la rattraper pour constituer un groupe de trois, puis de quatre. Alors intervient la gomme balloune: le quatuor se divise en deux pour faire deux couples qui se lancent à la poursuite des autres joueurs. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que tous les participants se retrouvent par paires.

d) L'échange de touches

Voici une autre variante de la "tag". Les joueurs se répartissent en couples dont l'un des membres est poursuivant et l'autre poursuivi. Dès que le poursuivant a touché son partenaire, il devient poursuivi, et ainsi de suite jusqu'à un signal du meneur de jeu. À ce moment, on forme de nouveaux couples poursuivants - poursuivis. C'est ainsi qu'en changeant souvent de partenaires les participants ont l'occasion de mieux se connaître et de courir plus ou moins vite selon la vitesse de leur partenaire et le rôle qu'ils ont.

e) JEUX DE POURSUITE (2)

e) Le jeu des couleurs

Plus les participants à ce jeu porteront des vêtements de couleurs variées, plus ce sera amusant. Au départ, les joueurs se promènent tranquillement dans un espace assez grand. Tout d'un coup, le meneur de jeu nomme une couleur; les participants s'empressent alors d'aller toucher à cette couleur sur les vêtements des autres. On peut compliquer le jeu en nommant plus d'une couleur à la fois. Le meneur de jeu peut faire un travail de valorisation intéressant en nommant plus souvent des couleurs apparaissant sur les vêtements des joueurs moins en vue ou un peu plus timides que les autres.

f) La bibitte

La bibitte est une cellule composée de joueurs qui peut devenir gigantesque et très mobile. Un premier poursuivant est d'abord choisi: c'est le bébé-bibitte. Comme pour "la gomme balloune", ce dernier doit toucher un participant et le tenir par la main, formant ainsi une paire qui part à la poursuite d'un autre joueur. La bibitte grossit de cette façon, mais elle ne peut absorber un autre joueur que si elle le touche avec l'extrémité de ses deux mains; les membres de la bibitte se tenant tous par la main. La bibitte est donc en fait une chaîne qui s'adjoit continuellement de nouveaux maillons: six, douze, vingt, etc.

g) La toupie folle

Deux ou trois participants forment un cercle en se tenant par la main tandis qu'un autre, à l'extérieur, agit comme poursuivant. On désigne un des joueurs du cercle, soit en lui passant un foulard ou un ruban à la taille dans le dos, soit simplement verbalement, pour qu'il devienne la cible du poursuivant. En tournant dans tous les sens et en s'arrêtant subitement, le cercle tente de garder le joueur-cible hors d'atteinte du poursuivant qui court tout autour pour rattraper la cible. Évidemment, il y aura des feintes et le jeu s'immobilisera parfois momentanément alors que le poursuivant tentera de déterminer dans quel sens le cercle recommencera à tourner. On fait l'échange des rôles quand le cercle se brise ou quand la cible est touchée.

h) Le dribble-cerceaux

Si possible, chaque participant a un ballon. On disperse des cerceaux sur le sol, entre lesquels les joueurs se promènent en conduisant le ballon. Au signal du meneur de jeu, ils se dirigent vers le cerceau le plus proche et y pénètrent. Le cas échéant, plusieurs participants peuvent occuper un même cerceau à la fois. Le meneur de jeu donne un autre signal et tous sortent de leur cerceau respectif pour continuer à conduire le ballon. Pendant ce temps, on retire un ou deux cerceaux et on recommence. À la fin, tous les joueurs doivent avoir au moins une partie du corps dans un des deux ou trois cerceaux qui restent.