

LE MONDE À L'ENVERS

Dans le monde à l'envers, tout est différent ou presque.
Voici un jeu connu de tous, mais entièrement repensé.

La tague de Miticuce

Matériel

- 2 demi-nouilles de piscine
- 2 foulards
- 1 gros tapis
- 2 cerceaux

Explications

- Désigner deux élèves qui seront les tagues. Chacun aura une demi-nouille ainsi qu'un foulard qu'il devra fixer sur le côté de son pantalon.
- Délimiter le terrain (ex.: le grand rectangle qui fait le tour du gymnase) et installer les 2 cerceaux en dehors de cette limite.
- Placer le gros tapis debout sur un des murs.
- Les tagueurs tentent de toucher les joueurs avec la demi-nouille. Si ces derniers sont touchés, ils doivent aller faire une conséquence active comme donner 10 coups de poing dans le gros tapis. Une fois la conséquence faite, le joueur touché peut revenir au jeu.
- Si un joueur réussit à prendre le foulard du tagueur sans se faire toucher, il devient la nouvelle tague. Il se rend dans un des cerceaux pour installer le foulard et débiter la chasse.



Pourquoi ça fonctionne?

- Les joueurs éliminés ont une façon de revenir au jeu.
- La conséquence active permet de se défouler et de diminuer la frustration.
- Les joueurs peuvent décider de l'intensité qu'ils mettront dans le jeu (poursuivre la tague, se sauver ou se faire toucher et aller faire la conséquence).