

Jeux de poursuite

1. La taque baissée

Déroulement :

Dans ce jeu, on ne peut donner la taque à un joueur que s'il est debout ou s'il court. Lorsqu'il s'accroupit sur ses genoux, il est intouchable.

CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu moteur qui exerce surtout les membres inférieurs et qui exige de la part de l'enfant de la souplesse et surtout de la rapidité pour se déplacer très rapidement et esquiver le contact du taqueur. L'enfant doit également faire preuve d'une bonne discrimination visuelle pour évaluer la direction et la vitesse des déplacements du taqueur. Il peut à l'occasion faire appel à une forme de raisonnement concret pour élaborer des stratégies simples qu'il exécute seul ou avec la complicité d'autres joueurs. Il existe plusieurs variantes à la règle de jeu; elles restreignent les déplacements et les mouvements des participants durant la poursuite ou encore au but, et tous doivent se conformer à celle qui a été retenue par le meneur de jeu. Sur le plan social, l'enfant apprend à jouer en compétition avec d'autres et à accepter la décision du hasard.

2. Le collin-maillard

Déroulement :

Une comptine désigne un joueur à qui l'on bande les yeux. Aussitôt les autres se dispersent dans toute la salle sans avoir pourtant le droit de se cacher. Le joueur aveugle essaie, à tâtons, d'attraper quelqu'un. Des joueurs plus hardis viennent le chatouiller, lui taper sur l'épaule ou dans le dos. Finalement, quand l'aveugle attrape l'un des fugitifs, celui-ci ne doit plus résister. L'aveugle s'efforce alors de le reconnaître au moyen de ses mains. Parfois, il lui pose des questions ou essaie de le faire rire. Mais le captif se garde bien de répondre. À la fin, l'aveugle lance un nom. S'il a deviné juste, on le libère; et il bande à son tour les yeux de son prisonnier. S'il a manqué son coup, tous les joueurs crient : «Côli maillâ». Il doit alors reprendre sa course à l'aveuglette et poursuivre les autres jusqu'à ce qu'il ait réussi à nommer un joueur avec exactitude.

CARACTÉRISTIQUES ÉDUCATIVES

Jeu de poursuite fondé sur l'identification de partenaires de jeu par le toucher et par l'ouïe. Ceci exige de la part de l'enfant une bonne discrimination tactile et fait aussi appel à la mémoire visuelle pour évoquer et reconnaître les différentes caractéristiques du corps et du visage des adversaires ainsi que leur taille et les vêtements qu'ils portent au moment du jeu. Une ouïe fine et la capacité de s'orienter dans l'espace permettent d'identifier les voix des enfants et la distance à laquelle ils se trouvent pour ensuite se diriger vers eux. Cette tâche est d'autant plus difficile à accomplir que l'enfant est constamment distrait par les joueurs qui le touchent et le taquent pour l'empêcher de se concentrer.