

FICHE PÉDAGOGIQUE

Multisports



Le Chase Tag est une activité sportive mixte, d'opposition par équipe. Ce sport émergent a été créé en 2015 par le britannique Christian Deveaux. Il a eu l'idée de ce sport en jouant à chat avec son fils. Cette discipline combine le vénérable jeu du chat avec le parcours d'obstacles.

Ici, le jeu de notre enfance est revisité dans une version plus extrême ; glissades, sauts, feintes ou saltos, toutes les esquives sont permises pour échapper à son adversaire au cours d'une partie de Chase Tag.

Cette nouvelle pratique sportive connaît un engouement aux quatre coins du monde. Christian Deveaux a créé la ligue World Chase Tag. La WCT a organisé des événements et des rencontres dans le monde entier, les images de leurs compétitions ont récolté des millions de vues en ligne.

La WCT organise des compétitions qui ont été disputées par les plus grands athlètes du Parkour, du Ninja Warrior.

Cette discipline favorise le développement, la connaissance et le contrôle de son corps. La discipline allie courses, passements d'obstacles, sauts et favorise l'acquisition d'habiletés motrices globales.

Le Chase Tag est une activité d'opposition par équipe, mixte et ludique.

MATÉRIEL

Le Chase Tag nécessite :

- Des obstacles
- Divers modules de gym
- Plots / haies / tapis
- [Des chasubles](#) (2 couleurs)

idemaspport.



INTÉRÊTS ET BIENFAITS

- Règle simple.
- Accessible à tou-te-s ; faible technicité de l'activité.
- Pratique ludique mixte, collective, adaptable.
- Facilite les acquisitions motrices globales (courir, sauter, éviter).



RÈGLES DE BASE

Cette discipline sportive s'inspire du jeu enfantin du chat et de la souris. Dans un espace de 12 mètres sur 12 mètres rempli d'obstacles, le poursuiveur dispose de vingt secondes pour toucher son adversaire avec la main uniquement. Plusieurs règles peuvent s'appliquer :

1^{er} cas :

Une personne poursuiveur s'oppose à une personne chassée. Si le poursuiveur parvient à toucher son adversaire il reste sur le terrain et devient la cible (chassé).

En cas d'échec, il est remplacé par un autre poursuiveur.

Avant le début de la manche, la personne chassée peut se placer où elle veut dans l'air de jeu en attendant le chasseur. Dès que le chronomètre est lancé chacun peut courir et se déplacer où il veut dans les limites du terrain.

Les face-à-face s'enchaînent les uns après les autres, jusqu'au nombre de tours définis. La capture ne rapporte aucun point. Réussir à s'évader rapporte 1 point.

L'équipe qui a récolté le plus de points à la fin des tours a gagné.

2^{ème} cas :

Un tour se décompose en deux face-à-face de 2 x 20 secondes.

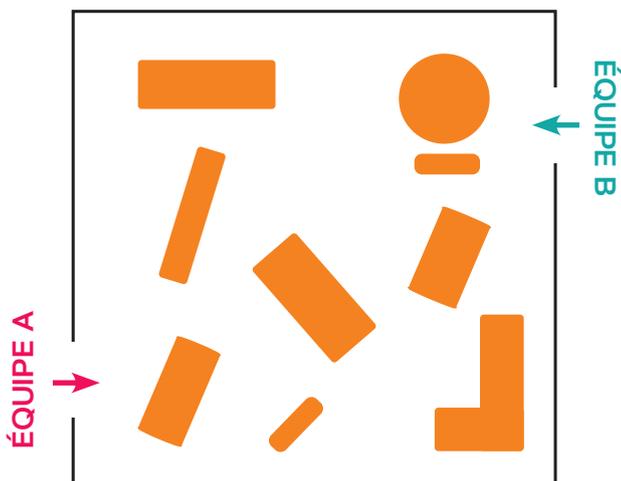
Tout d'abord, le joueur A poursuit le joueur B, puis le joueur B poursuit le joueur A. Celui ou celle qui touche son adversaire dans le temps le plus rapide gagne le tour et obtient un point pour son équipe.

Si un tour se termine par un match nul, aucune des deux équipes n'obtient de point. Après un nombre prédéterminé de tours, l'équipe avec le plus de points gagne.

Dans tous les cas, la touche doit être faite avec la main et les jeux dangereux sont interdits.

TERRAIN DE JEU ET AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

- Le Chase Tag peut se dérouler en intérieur comme en extérieur.
- Le terrain mesure au maximum 12 x 12 mètres.



RÔLE DE L'ANIMATEUR

L'encadrant.e doit garantir la sécurité des pratiquant.e-s, adapter les variables didactiques au besoin du public et porter une attention particulière aux obstacles installés (hauteur, taille, difficulté de franchissement/contournement) selon le public participant.

L'encadrant.e met en place l'activité sous forme de jeu sportif afin de favoriser le plaisir et la motivation à pratiquer une activité physique régulière.

SITUATIONS

Fiche pédagogique - Situation 1

[Relais parkour](#)

Fiche pédagogique - Situation 2

[La queue du loup](#)

Fiche pédagogique - Situation 3

[Le passement](#)