



## Arts littéraires

3-17 ans

0 à 15 min

Petit groupe (5 à 15)

## Tag mots

Deviner les mots et faire le parcours à obstacle le plus souvent possible

Source: Conseil Sport Loisir de L'Estrie

## Matériel

- Corde ou lettre sur papier (facultatif)
- Matériel pour faire un parcours à obstacles

## Déroulement

### Préparation

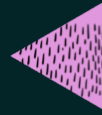
---

Préparer un parcours à obstacles

### Consignes

---

1. Choisir une catégorie avec les participants : Animaux /Pays /Ville /Nourriture...;
2. Attribuer une lettre au premier joueur ou le faire piger;
3. Penser à un mot de la catégorie qui commence par cette lettre;
4. Demander aux joueurs de devenir ce mot;



5. Faire traverser le parcours à obstacle au joueur qui a trouvé le mot;
6. Si la parcours est réussi, le participant devient le chef et choisit le prochain mot.

## Variantes

---

- Dessiner les lettres à la craie ou les représenter avec des cordes comme sur la vidéo
- En faire une course ! Préparer deux parcours à obstacles différents et deux équipes. Celles-ci doivent alors compléter le parcours le plus rapidement possible.

## Adaptations inclusives

---

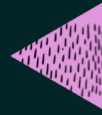
### Intégration sensorielle

- Prévoir des temps de repos;
- Donner des repères tactiles pour le matériel et l'espace;
- Faire un signal sonore et visuel;
- Montrer un exemple de chacune des étapes;
- L'accompagnateur peut accompagner le jeune tout au long du parcours.

### Mobilité réduite

- Prévoir des temps de déplacement qui respecte le rythme de tous;
- Penser à trouver des environnements optimaux qui respectent les forces des participants;
- Penser à un parcours accessible et sécuritaire;
- Miser sur les potentialités du corps. Alternner entre une action par le personnel d'accompagnement ou d'animation et le participant;
- Favoriser la coopération en jumelant les participants ou répartir les tâches entre les participants en fonction des forces.

### Agitation et impulsivité



- Complexifier en imposant deux lettres qui se suivent dans le mot (une consonne et une voyelle) ou une syllabe;
- Ajouter un défi à tous les participants. Impliquer les participants dans le choix du défi;
- Réduire ou augmenter le temps;
- Complexifier ou simplifier le parcours au besoin.

## Communication

- Donner un temps raisonnable pour l'activité qui respecte le rythme de tous;
- Donner plusieurs chances;
- Écrire les consignes sur un tableau ou un carton;
- Favoriser deux méthodes de communication pour les mots et les personnages, soit l'écrit et l'image.

*Adaptations inclusives rédigées par l'Association québécoise pour le loisir des personnes handicapées (AQLPH).*

## Favorise le développement

---

- Expression de soi
- Cognition
- Motricité globale