



JEU ACTIF METTANT L'EAU EN VEDETTE.

GROUPE D'ÂGE

8 à 12 ans.

DURÉE

20 à 30 minutes.

LIEU

Gymnase ou cour extérieure.

MATÉRIEL REQUIS

- Une gourde par paire de jeunes.

Mise en situation

Cette activité se déroule en équipe de cinq à dix jeunes (selon le nombre de participants). La première équipe qui obtient 25 points remporte la partie. Chaque gourde gagnée correspond à un point.

Description

1. Suite à la mise en situation, diviser les jeunes en deux groupes égaux.
2. Attribuer un numéro aux jeunes de la première équipe et répéter l'attribution des mêmes numéros dans la seconde équipe.
3. Placer les jeunes en deux lignes face à face, ceux ayant le même numéro étant vis-à-vis comme ci-dessous. Les deux lignes doivent être situées à une bonne distance (au moins 5 m) l'une de l'autre.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

4. À haute voix, l'animateur nomme un numéro.
5. Les joueurs portant ce numéro se dirigent rapidement vers la gourde qui se situe entre eux et tentent de la rapporter dans leur zone sans se faire toucher par l'autre joueur impliqué. Si le joueur qui n'a pas la gourde parvient à toucher l'autre avant qu'il parvienne à revenir à sa place, il marque un point.

6. Lorsque le jeu est bien compris, nommer plus d'un numéro à la fois.
 - Un mot peut être désigné pour signifier l'ensemble des jeunes (ex. : infini). On compte ensuite le nombre de gourdes remportées par chaque équipe et on attribue le point à l'équipe qui en a eu le plus. En cas d'égalité, accorder un point par équipe.

MISE EN GARDE : avant de commencer le jeu, rappeler aux jeunes de faire attention aux collisions.

Variantes

- Modifier la façon de se déplacer pour aller chercher la gourde. Plutôt que de courir, le jeune devra par exemple sauter sur un pied, marcher à reculons ou faire des sauts de grenouille.
- Pour les plus vieux, organiser une course à relais pour aller chercher la gourde d'eau.

IMPORTANT : demander aux jeunes d'apporter leur gourde d'eau pour s'hydrater pendant le jeu actif.

