



### 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

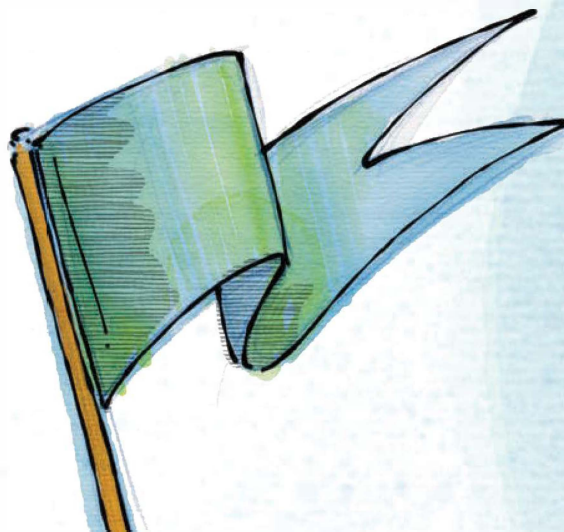
- Une gourde par équipe (deux à quatre).
- Dossards ou autre signe distinctif pour identifier chaque équipe.
- Trois foulards par jeune. Utiliser des foulards de type Flag Football si disponible.
- Un bac ou un seau par équipe (deux à quatre) pour déposer les foulards excédentaires.
- Sifflet.
- Minuteur ou chronomètre (non obligatoire)

#### Mise en situation

Le jeu consiste à voler la gourde des autres équipes le plus souvent possible. Chaque vol donne un point. L'équipe gagnante est celle qui a accumulé le plus de points au cours de la partie.

#### Description

- Suite à la mise en situation, former de deux à quatre équipes selon le nombre de jeunes. Une équipe devrait avoir un maximum de 10 jeunes. Identifier les équipes à l'aide de dossards ou d'un autre signe distinctif.
- Diviser l'aire de jeu selon le nombre d'équipe pour attribuer une zone à chaque équipe (il peut s'agir de l'un des coins de la pièce s'il y a quatre équipes ou de deux coins opposés s'il y en a deux).
- Chaque joueur place un foulard dans chacune de ses chaussettes en laissant dépasser la moitié sur le sol. Le foulard ne doit pas être coincé par l'espadrille.
- Dans chaque zone, on place une gourde (*le drapeau*) et un récipient pour les foulards (*la réserve*).
- Les foulards excédentaires sont déposés dans *la réserve* de son équipe (faire une pile ou mettre dans un bac).



En fonction du temps disponible, fixer au préalable un nombre de points à atteindre pour que le jeu cesse ou déterminer sa durée (le cas échéant, un chronomètre ou un minuteur s'avéreront utiles pour offrir un repère aux jeunes).

#### Déroulement

1. Chaque équipe débute le jeu près de son *drapeau*.
2. Suite à votre signal de départ, les jeunes doivent essayer d'aller voler la gourde d'une autre équipe sans se faire enlever leurs foulards.
3. Lorsqu'un joueur ramène une gourde adverse dans sa zone, tout en ayant encore au moins un foulard dans une chaussette, son équipe marque un point. Le jeu s'arrête (sifflet), toutes les gourdes sont remises en place et les jeunes retournent dans leurs zones avant la reprise.
4. Si un jeune perd ses deux foulards, il doit rentrer dans sa zone pour aller en prendre un nouveau dans *la réserve* de son équipe. S'il avait une gourde en main, il doit d'abord la remettre à sa place. S'il n'y a plus de foulards dans *la réserve*, il attend qu'un de ses coéquipiers parvienne à arracher un foulard à quelqu'un.
5. Celui qui a enlevé le foulard d'un adversaire va le déposer dans *la réserve* de son équipe.

#### Variante

- Mettre plusieurs gourdes par équipe afin de prolonger le jeu.

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