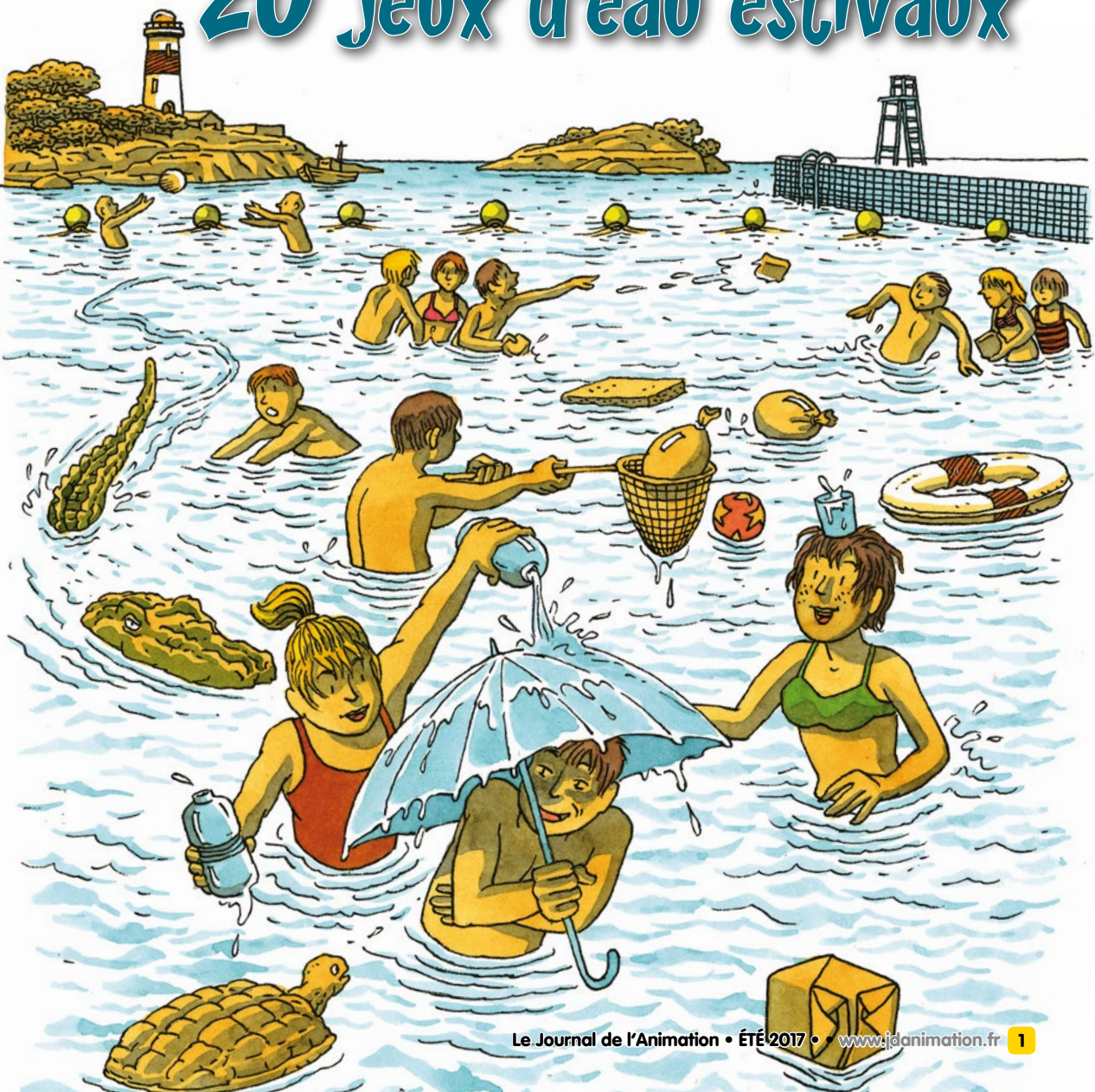


Les **jeux**
de l'été

LE JOURNAL DE
l'Animation
DES PROFESSIONS, DES FORMATIONS, DES ACTIONS : UNE PASSION

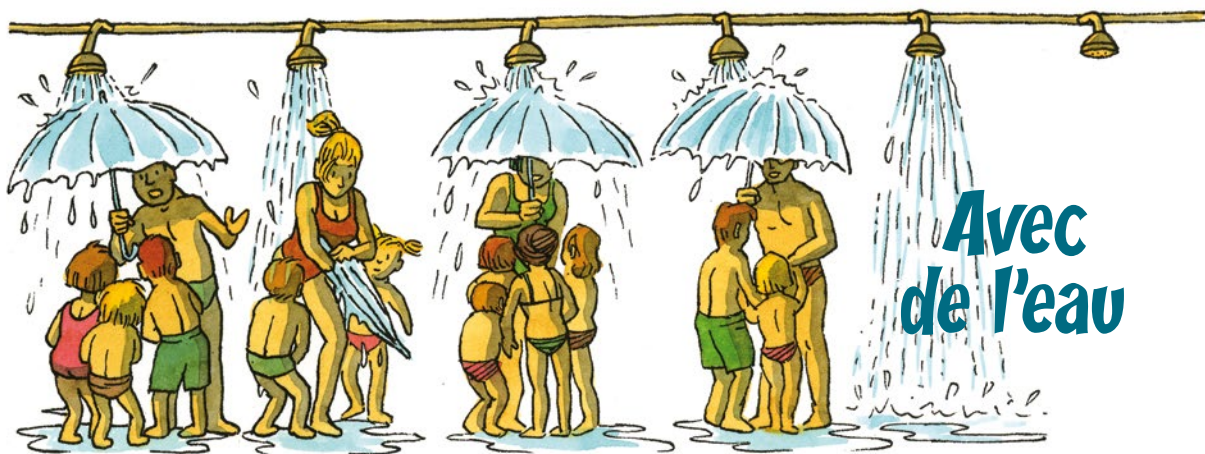
Texte : **Pierre Lecarme**
Illustrations : **Michel Conversin**

20 jeux d'eau estivaux



Jeux d'eau pour l'été

Chaud, chaud, chaud, l'été sera chaud ! N'hésitez pas à vous jeter à l'eau avec les petits et les grands. Mais soyez aussi astucieux pour la consommer avec modération. Alors tous à vos maillots, à vos chapeaux, voici des jeux rigolos qui vous accompagneront tout l'été, brave eau !



Il pleut, il pleut bergère

- 6 joueurs au minimum.
- 10 min.
- Autant de parapluies que d'animateurs.
- Maillot de bain.
- Situation : dans les douches collectives ou sous les jets d'un tuyau d'arrosage.
- But : introduire un florilège d'activités autour de l'eau, en proposant un moment privilégié entre adultes et enfants, en prévenant les risques d'hydrocution et en rappelant les règles d'hygiène et de sécurité.

1. Chaque animateur se place sous une douche, tenant un parapluie ouvert. Les enfants sont répartis sous ces parapluies.

2. Tout le monde chante : « *Il pleut, il pleut bergère...* » Dès que la chanson est finie, un des parapluies se referme ; les enfants qui se trouvaient sous ce parapluie vont se répartir, sans courir, sous les autres parapluies... Et la chanson peut reprendre jusqu'à ce que tout le monde soit mouillé.

Le seau et la balle

- 6 joueurs au minimum.
- 10 min.
- 1 seau et 1 balle par joueur.
- Maillot de bain.
- Situation : au bord de l'eau.
- But : lancer sa balle dans le seau d'un joueur sans cesser de surveiller le sien.

1. Les joueurs forment un grand cercle. Chacun tient une balle dans sa main et dispose d'un seau rempli d'eau à ras bord posé à ses pieds.

2. Au signal de départ, chaque joueur tente de lancer sa balle dans le seau d'un adversaire tout en protégeant le sien. Dès qu'une balle atterrit dans le seau d'un joueur, celui-ci est pénalisé d'un point. Lorsque l'on rate le seau adverse, on peut courir récupérer sa balle... Mais il n'est pas prudent de laisser son seau sans surveillance !

3. Le joueur qui a le moins de points de pénalité après 10 minutes de jeu remporte la partie.

Plein la baudruche

- 5 joueurs au minimum.
- 5 min.
- Un ballon de baudruche par joueur.
- Maillot de bain.
- Situation : à proximité d'un robinet.
- But : asperger le maximum de joueurs en évitant d'être soi-même arrosé.

1. Chaque joueur va remplir son ballon d'eau de manière égale.

2. Au signal de départ, chacun tente d'arroser un adversaire en pressant son propre ballon de baudruche.

3. Est déclaré hors jeu le premier joueur à ne plus avoir une seule goutte dans son ballon. Il faut donc économiser l'eau en serrant plus ou moins fort l'orifice de la vessie de caoutchouc. Le gagnant est celui qui, jusqu'au bout, gardera un peu d'eau dans son ballon... Et le plus trempé sera le joyeux perdant.

Filet à la bouteille

- 2 joueurs au minimum.
- 5 min.
- Une petite bouteille en plastique par joueur.
- Tenue d'été.
- Situation : sur une plage de sable sec.
- But : essayer de laisser derrière soi la trace la plus longue.

1. Chaque joueur dispose d'une bouteille remplie d'eau (toutes les bouteilles ont la même contenance).

2. Les joueurs se placent côte à côte sur la ligne de départ. Au signal, ils courent devant eux en inclinant la bouteille de manière à laisser couler un filet d'eau régulier sur le sable. Quand la bouteille est vide, le joueur s'arrête sur place.

3. Le joueur qui a su doser son eau pour laisser derrière lui la plus longue trace a gagné la partie.

Un gobelet sur la tête

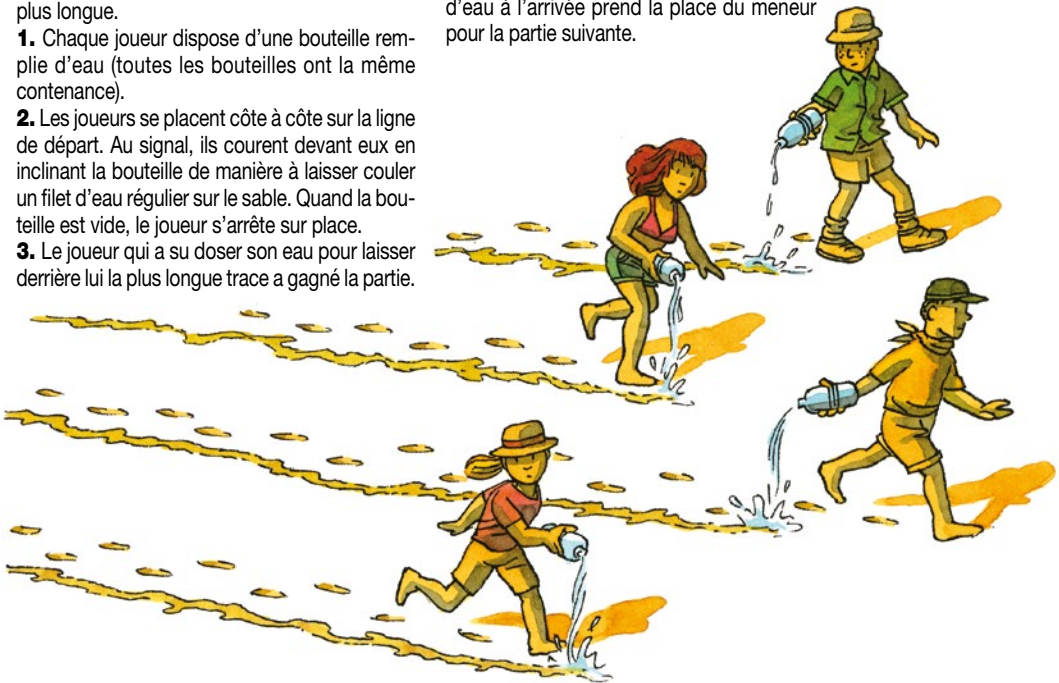


- 2 joueurs au minimum.
- 10 min.
- 1 gobelet par joueur.
- Tenue d'été.
- Situation : à proximité d'un point d'eau.
- But : suivre un parcours que l'on effectue en tenant un gobelet d'eau sur la tête.

1. Le meneur indique le chemin à suivre, il est le seul à ne pas avoir de gobelet sur la tête. Les autres sont derrière lui en file indienne.

2. Il s'agit pour chacun de suivre le circuit en perdant le moins de liquide possible.

3. Le joueur dont le gobelet contient le plus d'eau à l'arrivée prend la place du meneur pour la partie suivante.



Assiettes flottantes

- 2 joueurs au minimum.
 - 10 min.
 - Une grande bassine ou une piscine gonflable, des assiettes en plastique, un feutre indélébile et des pièces de monnaie.
 - Tenue d'été.
 - Situation : près d'un point d'eau.
 - But : totaliser un maximum de points en lançant des pièces à l'intérieur d'assiettes.
1. Décorer les assiettes avec le feutre indélébile en variant les graphismes.
 2. Remplir la bassine ou la piscine au maximum. Poser les assiettes à la surface de l'eau.
 3. Chaque joueur est muni de 5 pièces qu'il tente de lancer dans la même assiette.
 4. Celui qui parvient à lancer le plus de pièces dans une assiette sans que celle-ci sombre dans l'eau a gagné la partie.



Gobe les gouttes !

- 5 joueurs au minimum.
 - 10 min.
 - 1 gobelet en plastique par joueur, un point d'eau potable.
 - Maillot de bain.
 - Situation : plein air.
 - But : remplir le gobelet tenu entre les dents du joueur qui est derrière soi.
1. Chaque joueur est doté d'un gobelet en plastique. Les joueurs s'assoient en file, les uns derrière les autres et les jambes écartées.
 2. Le premier remplit son verre d'eau et le tient d'une main sur sa tête. Le joueur juste derrière lui tient le bord de son gobelet entre ses dents.
 3. Le premier joueur penche la tête en arrière, sans se retourner, pour verser l'eau dans le go-

belet du joueur suivant. Celui-là essaye d'en récupérer le plus possible avec son gobelet entre les dents.

4. Dès qu'un joueur verse l'eau, il se lève et va se placer en queue de file.

5. La partie est terminée quand il ne reste plus d'eau !

Le grand transvasement

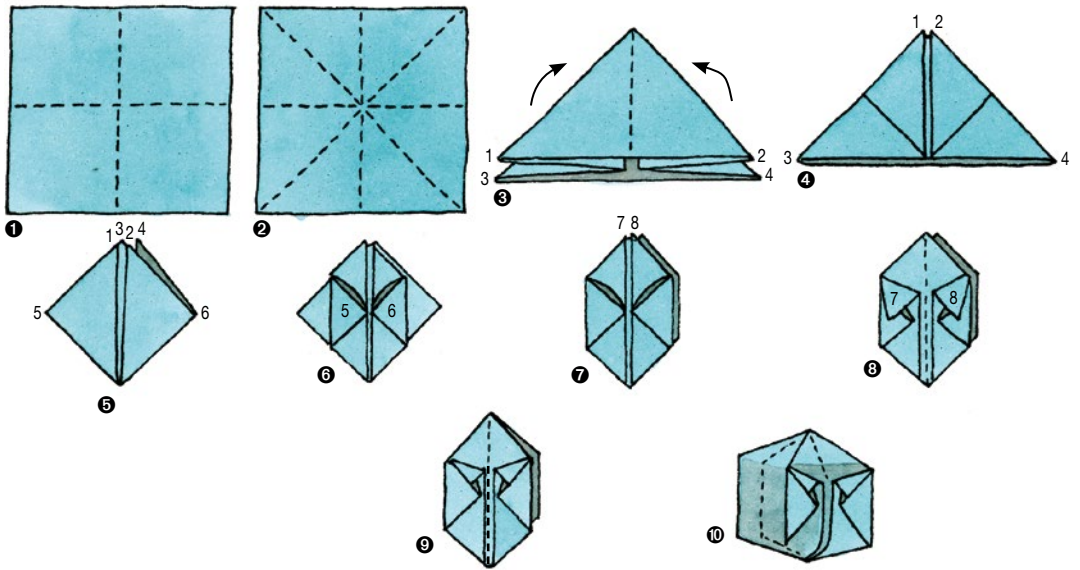
- 2 joueurs au minimum.
 - 20 min.
 - Seaux, arrosoirs, gobelets, flacons en plastique, bassines, passoires, fouets, entonnoirs, louches, cuillères, pailles, bols, boîtes et faiselles en plastique, éponges, balles ou ballons, etc. Une grande toile cirée.
 - Maillot de bain.
 - Situation : dans un plan d'eau peu profond dont on peut sortir et rentrer sans problème, ou bien sur une toile cirée étendue au sol en extérieur.
 - But : emplir, vider, éclabousser, faire des bulles, immerger, faire couler ou flotter...
1. L'activité idéale à mettre en place avec des tout-petits quand le temps est très chaud. Les enfants vont expérimenter la sensation de l'eau qui coule ou emplit. Ils vont taper les objets sur l'eau, provoquant des gerbes de gouttes, s'asperger la tête et le corps avec bonheur ; souffler dans l'eau avec une paille, faire de grosses bulles glougloutantes en plongeant verticalement un flacon dans l'eau...
 2. Veiller à ce que tous les objets soient propres. Attention aux glissades, et bien expliquer aux enfants qu'ils ne doivent pas boire l'eau.
 3. Expérimenter, jouer avec eux !

Du papier et de l'eau

L'activité se déroule en deux temps : la fabrication d'une bonne quantité de bombes à eau, que l'on peut faire à l'intérieur un jour où le temps n'est pas assez chaud et que l'on ressort en plein cagnard, vêtu d'un seul maillot de bain. Et après, on boit tous un coup dans son gobelet individuel !

La bombe à eau

- 6 joueurs au minimum.
- 10 min.
- Maillot de bain.
- Situation : terrain stable et sec.
- But : combat rigol'eau à l'image d'une bataille de boules de neige où les cubes de papier plié remplis d'eau joueraient le rôle de projectiles.



• Matériel : du papier récupéré, format proche du A4, solide mais pas trop épais. Des pages de cahiers feront l'affaire, mais elles ne doivent pas être recouvertes d'encre fraîche !

1. Plier un carré en suivant les lignes médianes. Marquer les plis avec l'ongle. Déplier.

2. Le retourner et le plier en suivant les diagonales. Le déplier.

3. Rapprocher les quatre lignes médianes.

4. Replier les pointes 1 et 2 vers le haut.

5. Même chose avec les pointes 3 et 4.

6. Replier 5 et 6 vers le centre.

7. Faire la même chose sur l'autre face.

8. Replier les coins 7 et 8 vers le bas.

9. Les enfoncer dans les poches sur une face et puis l'autre.

10. Souffler dans l'ouverture du bas afin d'obtenir un cube de papier, qu'il suffit de remplir à moitié d'eau pour arroser les copains... volontaires !

4. Replier la pointe 5 en avant et la glisser dans la poche.

5. Replier la pointe 6 en arrière et la glisser dans la poche arrière.

6. Presser 7 et 8 un peu l'un vers l'autre, pour ouvrir le gobelet, puis le remplir d'eau juste avant de boire délicatement.

7. Ce gobelet ne durera guère dans le temps, sauf si après son premier usage, vous le laissez sécher au soleil avant de le réutiliser.

Gobelet

• 1 joueur au minimum.

• 10 min.

• Maillot de bain.

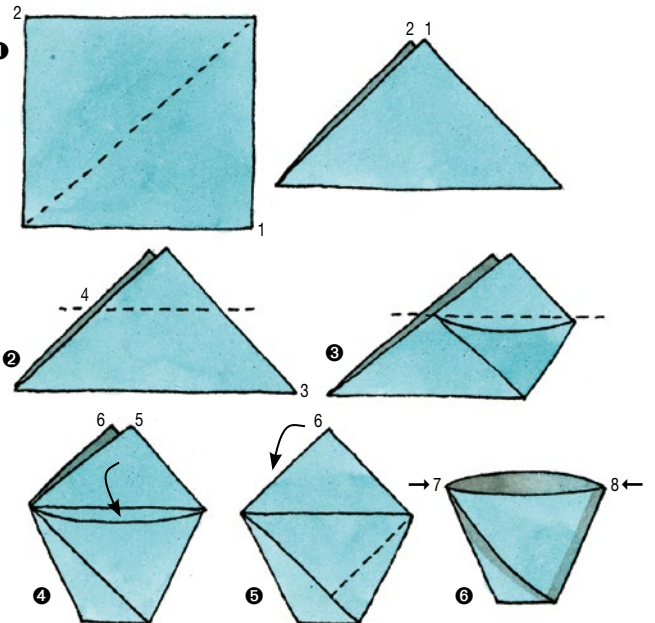
• Situation : terrain stable et sec.

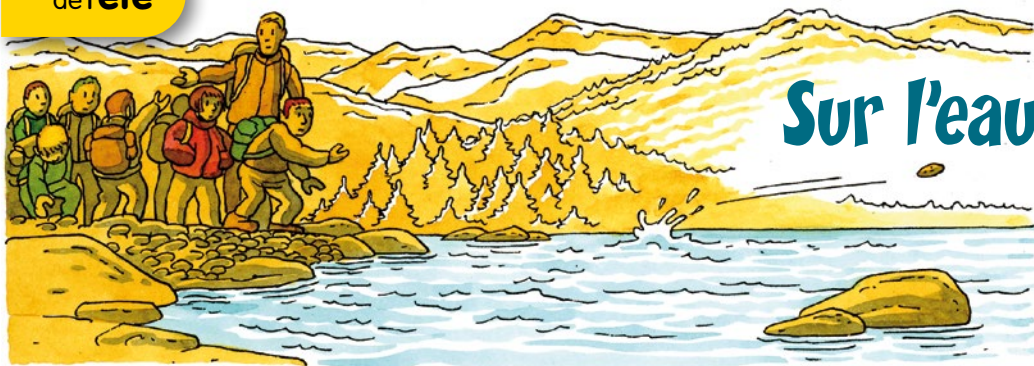
• But : improviser un gobelet avec un bout de papier récupéré (emballage de paquet de biscuit ou de tablette de chocolat, par exemple).

1. Plier un carré de papier selon la diagonale.

2. Replier la pointe 3 vers le point 4 de manière à former une parallèle à la base.

3. Retourner et faire la même chose sur l'autre face.





Les ricochets

- 1 joueur ou plus.
- 10 min.
- Des pierres plates.
- Tenue d'été.
- Situation : à proximité d'un plan d'eau vaste et calme.
- But : jeter une pierre parallèlement à la surface de l'eau pour la faire rebondir.

1. Chacun sélectionne des petites pierres plates et se place en ligne au bord de l'eau. On a pris soin de choisir un lieu dégagé et sans baigneurs. Chaque joueur tire à son tour.

2. Il existe une technique pour faire des ricochets : il faut un caillou plat rebondi plutôt qu'un caillou rond ou anguleux ; plus la trajectoire du caillou est proche de l'horizontale, meilleurs sont les rebonds ; le nombre de rebonds est proportionnel à la vitesse du caillou, mais il faut aussi que le caillou tourne sur lui-même.

3. Il faut partir de la bonne position, tout est dans le geste : lancer en tournant le poignet en croisant les différents paramètres nécessaires : vitesse, direction, trajectoire. Il y a deux techniques : le lancer de face ou de côté.

Les poissons bouchons

- 2 joueurs ou plus.
- 10 min.
- Dix bouchons de liège propres, un bol en plastique, une passoire, des balles de ping-pong.
- Tenue d'été.
- Situation : bassin peu profond.
- But : ramasser avec la passoire le maximum d'objets flottant à la surface de l'eau.



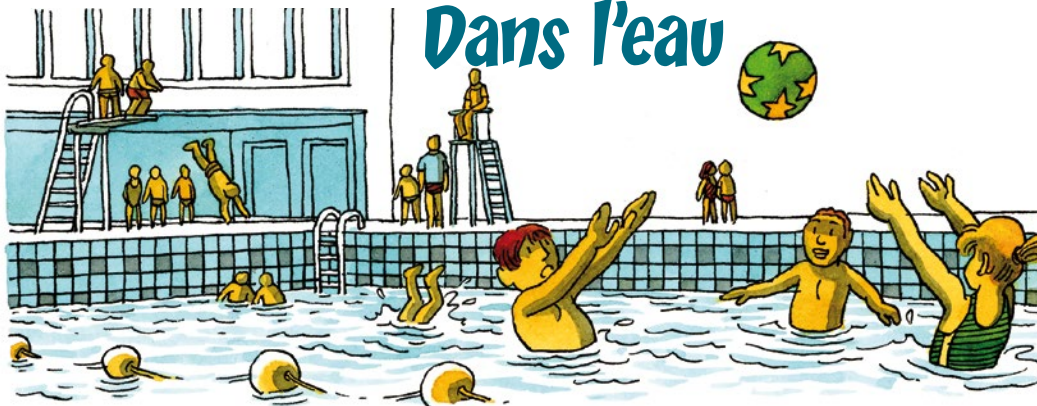
Les histoires d'eau

« L'eau, comment ça fonctionne ? Comment est-elle distribuée ? » Faites découvrir aux enfants le cycle de l'eau : l'évaporation, la pluie et les nuages, mais aussi de la source à la rivière, au puits, à la fontaine, aux stations de pompage et châteaux d'eau, jusqu'au robinet dans les maisons.

« L'eau, à quoi ça sert ? » À se nourrir, à se laver, mais aussi à produire de l'énergie : l'hydroélectricité produite par l'eau venue des glaciers en continu grâce à la fonte des neiges, puis dirigée vers des centrales électriques et des usines, c'est l'histoire de la houille blanche.

Mais aussi parler de l'environnement, des aménagements, de l'écosystème.

Dans l'eau



Confiance dans l'eau

- 8 joueurs au minimum.
- 10 min.
- Maillot de bain.
- Situation : piscine.
- But : développer l'équilibre dans l'eau et la mise en confiance.

1. Les joueurs, debout avec de l'eau jusqu'à la poitrine, se placent face à face, à distance d'un bras, en deux lignes.

2. Ils allongent leurs bras à la surface de l'eau. Un autre joueur passif est allongé sur le dos à un bout des deux rangées.

3. Les porteurs font glisser cette personne avec leurs mains, vers l'autre extrémité.

4. Chaque joueur dans le calme va se laisser porter par ses camarades en gardant les yeux fermés. Ce jeu doit être proposé en fin de séance avec des joueurs qui se connaissent bien entre eux.

3. Toute tortue attrapée se transforme à son tour en crocodile et doit se déplacer à quatre pattes pour tenter d'attraper ses anciens congénères.

4. La tortue qui parvient dans le territoire des crocodiles peut transformer l'un d'entre eux en tortue. Elle repart ensuite dans son territoire avant de recommencer à jouer.



Le crocodile et les tortues

- 4 joueurs au minimum.
- 10 min.
- Maillot de bain.
- Situation : dans une piscine où l'eau arrive aux genoux des joueurs.
- But : le crocodile doit attraper un maximum de tortues.

1. Le sort désigne le joueur qui sera le crocodile, les autres seront les tortues. Un coin de la piscine désigne le territoire du crocodile, celui d'en face est le camp des tortues.

2. Le crocodile avance à quatre pattes sur le ventre. Il doit poursuivre les tortues qui, elles, se déplacent sur les genoux.

Ballon intercepté

- 6 joueurs au minimum.
- 10 min.
- 1 ballon.
- Maillot de bain.
- Situation : dans une piscine où l'eau arrive aux genoux des joueurs.
- But : intercepter un ballon que se passent deux joueurs.

1. Deux joueurs s'installent à 10 m de distance, prêts à se passer mutuellement un ballon en le lançant à la main. Les autres joueurs se placent en file indienne entre les deux lanceurs : ils doivent intercepter le ballon.

2. Ces joueurs qui forment un mur aquatique tentent d'attraper le ballon mais ils ne peuvent se déplacer que sur le côté.

3. Le joueur qui arrive à récupérer le ballon prend la place du lanceur qui l'a envoyé.

Bonne pêche

- 2 joueurs au minimum sachant nager.
- 20 min.
- Des ballons de baudruche, des balles, des pierres ponce, des bouchons de liège... Une serviette de bain par joueur ou duo de joueurs.
- Maillot de bain.
- Situation : un plan d'eau.
- But : rapporter sur la rive le maximum d'objets flottant à la surface de l'eau.

1. Chaque nageur ou duo jette sur l'eau divers objets flottants.

2. Au signal les joueurs sautent dans l'eau et tentent de rapporter sur leurs serviettes autant d'objets que possible. Attention, il faut bien poser l'objet sur la serviette, pas le jeter !

3. Les nageurs continuent à faire des allers-retours tant qu'il reste des objets sur l'eau. Le gagnant est celui qui en a pêché le plus grand nombre.



Variante : on jette sur l'eau un objet de moins que le nombre de nageurs. Chacun rapporte un seul objet. Celui qui échoue se retire de la partie. Et l'on recommence, comme pour les chaises musicales, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur : le gagnant !

Deux pour une bouée

- 2 joueurs sachant nager.
- 5 min.
- Une bouée ou une planche de natation.
- Maillot de bain.
- Situation : piscine ou plan d'eau.
- But : jeu de force dans lequel les joueurs doivent déplacer l'adversaire en ne bougeant que les pieds.

1. Les joueurs flottent à plat ventre sur l'eau. Ils sont face à face, séparés par la bouée, qu'ils tiennent avec les mains.

2. Au signal, ils commencent à battre des pieds pour avancer. Ils continuent jusqu'à ce que l'un d'entre eux cède ou commence à reculer.

Variante : battre des pieds latéralement pour faire tourner la bouée au lieu de la pousser.

Qui sera le requin ?

- 4 joueurs au minimum sachant nager.
- 10 min.
- Maillot de bain.
- Situation : piscine.
- But : jeu de poursuite où les joueurs sont sauvés du requin s'ils touchent l'un des bords de la piscine.

1. Tirer au sort le joueur qui sera le requin.

2. Le requin nage au milieu de la piscine. Les autres joueurs touchent un des bords de la main. Le requin crie : « *Tout le monde change de place !* » Chaque participant doit alors nager en direction d'un autre mur.

3. Le requin peut attraper un joueur tant qu'il ne touche pas un mur. Les nageurs ne peuvent pas se déplacer à moins de 2 mètres des coins de la piscine, pour donner une chance au requin de les capturer.

4. Quand un joueur est attrapé, il devient à son tour requin et vient en aide à celui qui l'est déjà. La partie s'achève lorsqu'il y a plus de requins que de nageurs.

La bombe

- 4 joueurs au minimum sachant nager.
- 5 min.
- Maillot de bain.
- Situation : piscine (grand bassin).
- But : sauter dans l'eau en effectuant une figure donnée.

1. Les joueurs sont au bord de la piscine en choisissant l'endroit le plus profond pour sauter. L'adulte vérifie bien qu'il n'y ait personne dans l'eau.

Au bord de l'eau

L'eau est attirante, elle bouge, elle est vivante, son chant nous berce. L'eau est un excellent but de promenade, partez à plusieurs et prenez le temps de vous installer sur les berges d'une rivière, au bord d'un torrent ou sur les rochers surplombant la mer.

La pause, si elle apporte un peu de repos, sera l'occasion aussi de vous imprégner du paysage. Ces moments forts marquent notre sensibilité et permettent de développer la mémoire affective, olfactive, rationnelle, nous retenons sans effort. Ah, le plaisir de ne rien faire d'autre que vivre l'instant dans un lieu exceptionnel !

Les pieds dans l'eau, on se repose, on regarde le paysage, les cailloux dans la rivière, un vrai remède anti-stress !

2. Déterminer un ordre de passage. Le premier joueur saute dans l'eau et annonce la figure qu'il va exécuter. Tous devront exécuter la même. Choisir entre la bombe (sauter en réunissant les genoux contre sa poitrine) ou la chandelle (tout droit les bras contre le corps)... Avec la bombe, le but sera de produire la plus grosse éclaboussure. Tandis qu'en chandelle, il s'agira d'aller toucher le fond du bassin, avant de pousser sur ses jambes pour remonter à la surface.

La pêche au mouchoir

- 4 joueurs au minimum sachant nager.
 - 10 min.
 - Un mouchoir en tissu, à défaut une casquette, pour chaque joueur.
 - Maillot de bain.
 - Situation : plan d'eau.
 - But : attraper un mouchoir posé sur la tête de son partenaire, en évitant de se faire enlever le sien.
- 1.** Chaque joueur pose sur sa tête son mouchoir et se fait aider par un camarade pour en nouer les quatre coins.
 - 2.** Tout le monde s'éparpille dans l'eau avec son couvre-chef. Au signal « *Tous à la pêche aux mouchoirs !* », chacun essaye d'arracher celui d'un autre, en veillant à ne pas se faire voler le sien.
 - 3.** Le joueur qui n'a plus de mouchoir peut continuer à jouer. En revanche, s'il en récupère

un, il doit aussitôt se le mettre sur la tête. Il est interdit de plonger sous l'eau pour éviter de se faire piquer son mouchoir.

4. Quand le temps est écoulé, tous les joueurs remontent sur la rive pour compter celui qui a récupéré le plus de mouchoirs.

Les poissons et les pêcheurs

- 15 joueurs au minimum sachant nager.
 - 10 min.
 - Maillot de bain.
 - Situation : piscine (petit bassin).
 - But : les nageurs incarnant les poissons essayent de traverser le filet formé par les pêcheurs sans se faire attraper.
- 1.** Les deux tiers des joueurs sont les pêcheurs, les autres sont les poissons. Les pêcheurs, dont l'eau arrive à hauteur de la taille, se donnent la main pour former une grande ronde qui tourne autour des poissons qui nagent tranquillement.
 - 2.** Au signal du départ, les poissons tentent de se glisser hors du cercle tandis que les pêcheurs tournent en comptant jusqu'à 10. Quand la ronde s'arrête, les pêcheurs comptent les poissons qu'ils ont retenus dans leur filet. Ces derniers deviennent pêcheurs et intègrent la ronde.
 - 3.** Les poissons ayant réussi à s'échapper retournent au milieu de la ronde et la partie reprend sur le même mode. Le dernier poisson en jeu remporte la partie.

