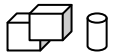

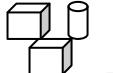

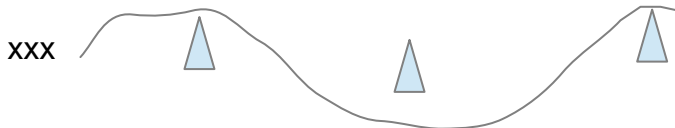


# JEUX AUTOUR DU THEME DE L'EAU

JE TRANSPORTE ET J'EMPILE	FAMEUX PORTEURS
<p><b>Organisation de la classe :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- classe divisée en petite colonne</li> <li>-</li> </ul> <p><b>Matériel :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- cerceaux pour baliser l'endroit de la construction</li> <li>- gros cubes, pots de yaourts, briques...</li> <li>- eau</li> </ul> <p><b>But :</b> réaliser une pyramide</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 20px;"> <span style="margin-right: 10px;">xxx</span>  <div style="flex-grow: 1; border-bottom: 1px solid black; position: relative; margin: 0 10px;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%); font-size: 2em;">→</span> </div>  </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <span style="margin-right: 10px;">xxx</span>  <div style="flex-grow: 1; border-bottom: 1px solid black; position: relative; margin: 0 10px;"> <span style="position: absolute; right: -10px; top: 50%; transform: translateY(-50%); font-size: 2em;">→</span> </div>  </div>	<p><b>Objets divers à transporter :</b> Bouteille d'eau, pot (servant d'obstacles)</p> <p><b>but :</b> Etre la première équipe à reconstituer la formation de départ</p>  <p><b>Au signal,</b> le 1er joueur de chaque équipe pose l'objet sur sa tête (pot), part, contourne les obstacles suivant un tracé prévu, revient à la ligne de départ et donne l'objet au 2e qui part à son tour... Pendant le trajet, on ne doit pas tenir l'objet. Si celui-ci tombe, le porteur le remet en équilibre sur sa tête. La première équipe à avoir reformé la colonne initiale a gagné</p>

## COURSE RELAIS

### Organisation

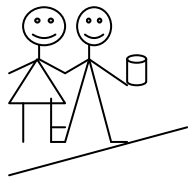
- élèves rassemblés derrière une ligne matérialisée
- équipes de couleurs différentes

### Matériel :

- récipients contenant de l'eau : cuillère, pot, tasse, plateau,...

### Descriptif :

Transporter de l'eau d'un point à un autre seul ou à deux (siamois)



## LA RIVIERE AUX CROCODILES

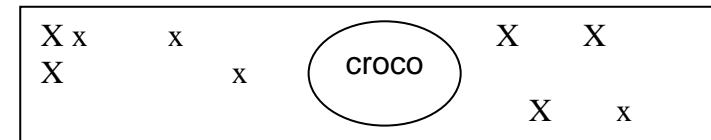
**Organisation** : tous les élèves sont rassemblés derrière une ligne matérialisée

- variante : 2 équipes de couleurs différentes

**Matériel** : un rectangle comprenant en son centre la rivière ; un couloir de 2 à 3 mètres de large, dans lequel évolue le crocodile. Trois jetons, ou graviers, ou grains ou autres minuscules petits objets à donner à chaque enfant.

### Descriptif :

L'animateur (l'enseignant) est le crocodile. Si les élèves en sont capables, ils pourront, à tour de rôle, devenir crocodile...



Les enfants doivent traverser la rivière gardée par le crocodile sans se faire prendre.

Le crocodile capture ses proies sans sortir de la rivière

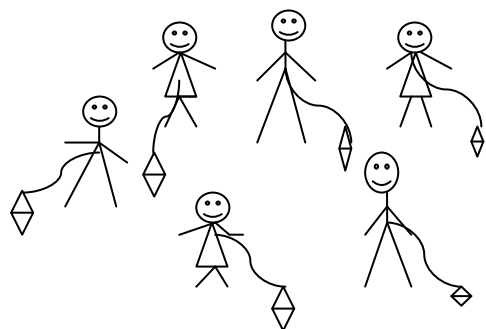
Quand un joueur est pris, il donne un jeton à l'animateur ;

A la fin de la partie, on comptabilise les jetons de chaque équipe.

## MARCHER SUR LE POISSON

**Matériel :** 1 poisson découpé et attaché au pied de chaque joueur (carton/bristol)

**But :** écraser le poisson des autres (équipes adverses) joueurs, sans laisser écraser le sien.



Chaque joueur ayant au préalable, attaché le poisson à sa taille (ceinture) de façon qu'il traîne au sol, tente de marcher sur le poisson de ses camarades, tout en évitant que le sien soit écrasé.

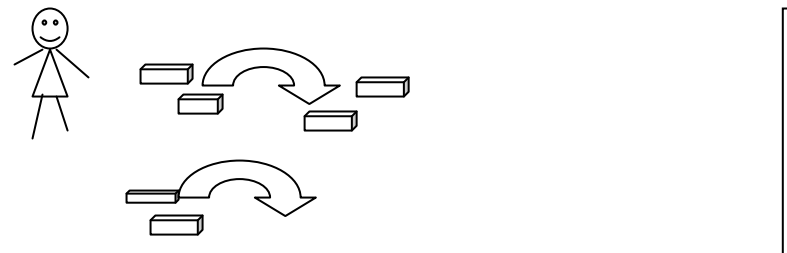
## LE PASSAGE DE LA RIVIERE

**Organisation :**

Deux lignes parallèles délimitent une rivière, plus ou moins large

**Matériel :** 2 palets par enfant (carton ou échasses)

**But :** être le premier à franchir la rivière à l'aide des palets sans poser le pied ou la main dans l'eau

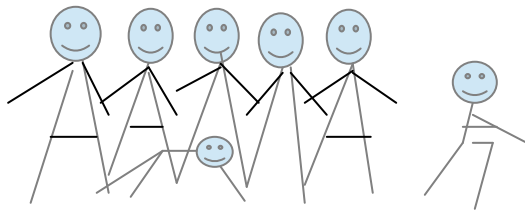


Au signal, les joueurs utilisent leurs palets pour franchir la rivière. S'ils posent le pied ou une main dans « l'eau », ils retournent à la ligne de départ et recommencent.

## LE PONT ROULANT

2 à 4 équipes ou plus

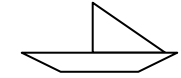
**But :** Etre les premiers à reformer l'équipe dans l'ordre du départ



Les équipiers, en file, se tiennent aux épaules et écartent les jambes.  
Au signal, le 1er passe entre les jambes des suivants et va s'accrocher au dernier.

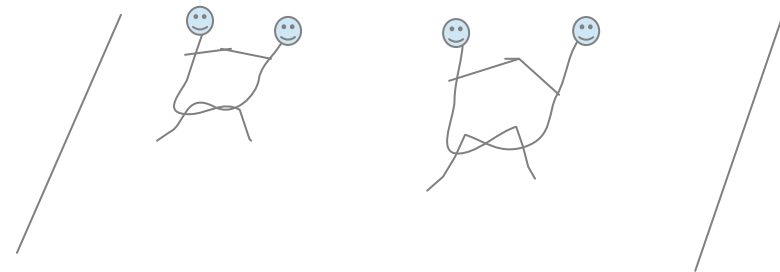
A tour de rôle, chaque joueur fait de même

## LES REGATES



Joueurs par 2

**But :** atteindre les premiers, la ligne d'arrivée



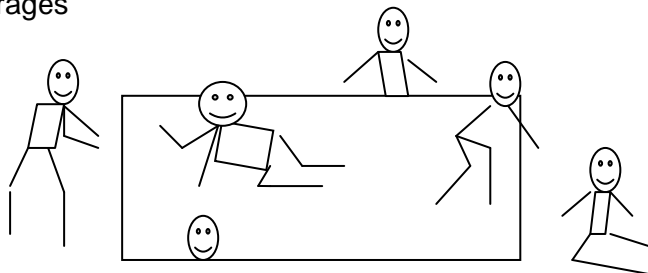
Les enfants sont par 2 face à face, assis sur les pieds de leur partenaire et se tiennent par les mains.  
Chaque couple est ainsi perpendiculaire à la ligne de départ.  
Par un mouvement de bascule et d'extension des jambes, ils peuvent progresser

## LE RADEAU

Des naufragés et des requins

Matériel : des journaux

**But** : Les requins doivent « dévorer » le radeau sans être touchés par les naufragés



2 à 4 naufragés prennent place sur le radeau constitué des journaux étalés.

Au signal, les requins, répartis tout autour (**équipes adverses lors des rencontres**) doivent arracher des morceaux de journal jusqu'à ce qu'il n'en reste rien.

Les naufragés, qui ne doivent pas quitter le radeau, éliminent les requins par simple toucher.

Dès qu'un naufragé pose un pied en dehors du radeau, un requin peut le dévorer.

Il quitte alors le radeau

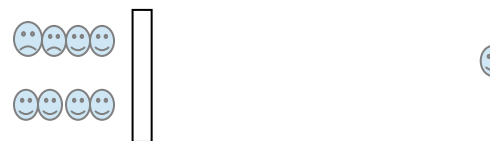
Equipe gagnante : moins de naufragés mangés

## LES PUCES SAVANTES

1 questionnaire pour le meneur de jeu (dominante aquatique)

Equipes de 5 à 6 joueurs en colonnes

**but** : être la première équipe à franchir la ligne d'arrivée.



- Les joueurs d'une même équipe se tiennent par la taille et sont placés derrière une ligne de départ ; le meneur pose des questions à l'ensemble des joueurs ;
- l'équipe à laquelle appartient le joueur ayant répondu exactement a le droit d'effectuer un saut de puce.
- Toute l'équipe se propulse dans un même élan d'un saut pieds joints

## RALLYE EAU

**But** : Découvrir et utiliser l'eau de différentes manières

**Organisation** : Groupes d'élèves par équipes

**Descriptif** :

- Différents ateliers tenus par des animateurs
- 1 atelier peut accueillir 2 épreuves
- fiches de route codées (poissons de couleurs différentes /bateaux / canards...)

**NB** : Intérêt : le but du rallye n'est pas de gagner à tout prix, mais de jouer avec l'eau

**Epreuves possibles** :

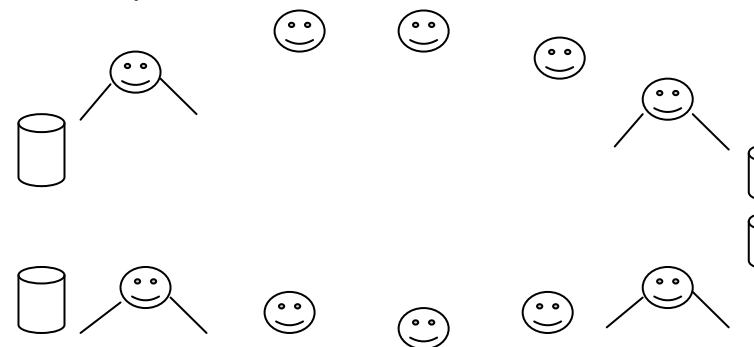
- **La bulle géante** : Un cerceau de fil de fer entouré de laine : tremper dans un bain moussant, souffler pour faire la bulle la plus grosse
- **Course aux voiliers** : 4 à 6 couloirs délimités dans un bac à eau carré ; souffler sur des bateaux en papier (pliage) ou polystyrène
- **Jeu de lancer** : lancer des pièces dans un verre rempli d'eau
- **La pêche au canard** : Des jouets sont placés flottent dans une piscine, des anneaux sont placés sur ces jouets ; A l'aide d'une petite perche, les enfants doivent en ramener le plus possible en un temps limité.
- **Flotte ou coule** : Des objets sont placés dans le récipient ; les élèves diront ce qui se passera

## LA CHAÎNE DES POMPIERS

**Organisation** : la classe est répartie en deux groupes. Dans chaque groupe, les enfants sont sur une ligne, sur un arc de cercle (formation qui permet de se voir)

**Matériel** :

deux récipients (bassine, seau)  
bouteilles, pots



**Situation** :

Les élèves se passent un pot préalablement rempli d'eau, un à un et de mains en mains. Ils doivent remplir le plus vite possible la bouteille, située à une extrémité de la chaîne pour vider le seau qui est à l'autre extrémité

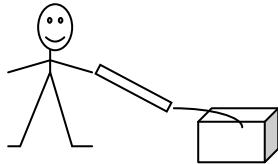
## PECHE A LA LIGNE

**But :**

- Accrocher sa canne à un objet le plus rapidement

**Matériel :**

- Canne à pêche
- divers objets avec une attache permettant d'accrocher la canne

**Descriptif :**

## DEGOULINOS

**But :** rechercher des relations affectives avec l'eau**Matériel :**

- Récipients (bassines, seaux)
- Eponges, bouteilles, entonnoirs

**Descriptif :**

- Dans un premier temps, permettre aux enfants de remplir, de vider l'eau librement sans contrainte.
- Dans un deuxième temps, remplir une bouteille en utilisant un entonnoir (apprendre à verser progressivement)
- Transvaser l'eau d'un récipient à l'autre en organisant un relais

## LE REPAS DES ANIMAUX

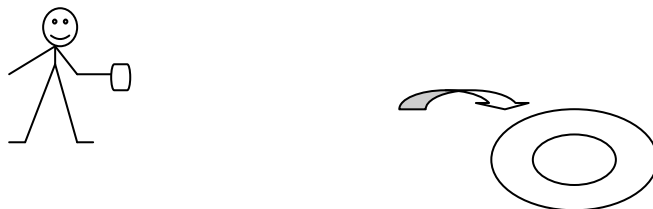
**But :** Lancer d'objet

**Matériel :**

- Sachet d'eau

**Descriptif :**

Lancer dans des espaces avec des sachets d'eau



## TIR A EAU

**But :** Toucher une cible

**Matériel :**

- Seau d'eau
- Pistolet à eau

**Descriptif :**

Toucher une cible placée à distance variable

Variable : remplir le récipient avec une certaine quantité d'eau