



10 JEUX D'EAU ET AUTRES ACTIVITÉS AQUATIQUES POUR ANIMER LES COLOS, CAMPS D'ADOS, CLASSES DE MER...

Ces jeux ont l'eau pour thème. Ils permettent d'animer facilement un groupe d'enfants ou d'ados durant un séjour enfants ou ados : colonie de vacances, camp ou mini-camp, déplacement sportif, classe de mer ...

Les activités qui se déroulent dans l'eau nécessitent de respecter les conditions d'encadrement. Celles-ci sont disponibles sur le site izeedor.fr

La course des garçons de café

Objectifs du jeu.

- Faire preuve de rapidité et de concentration.
- Fédérer l'équipe.

Déroulement et règles du jeu.

Les joueurs forment des équipes comprenant chacune 3 à 5 participants. Un aire de jeu est définie. On installe au point de départ une grande bassine (ou piscine gonflable) remplie d'eau, et sur la ligne d'arrivée autant de grandes bouteilles (5 l) ou bidons vides, qu'il y a d'équipes. Chaque équipe dispose d'un plateau et de 2 ou 3 gobelets en plastique, si possible différents.

Au signal, le premier joueur de chaque équipe remplit ses gobelets, les pose sur son plateau, court vers la ligne d'arrivée en tenant son plateau à la main, puis déverse l'eau (ou ce qu'il en reste) des gobelets dans la grande bouteille attribuée à son équipe. Il revient au point de départ et transmet le plateau et les gobelets au second joueur de l'équipe, qui s'élance à son tour. Et ainsi de suite.

L'équipe gagnante est celle qui, la première, remplit totalement sa bouteille d'eau.

Il est interdit de gêner un autre participant, et il est interdit de progresser autrement que les gobelets posés sur le plateau.

En fonction de l'âge et de l'aisance des participants, on peut « corser » le jeu en imposant un parcours à embûches ou des contraintes supplémentaires : tenir le plateau d'une seule main, utiliser des flûtes à champagne (en plastique !) en guise de gobelets,...

Le jeu se déroule en tenue de bain, et par grand beau temps !

Variantes.

Une variante de "La course des garçons de café" consiste à remplacer le plateau par des baguettes chinoises. Le joueur transporte alors un seul gobelet à la fois, qu'il doit tenir d'une seule main, à l'aide des baguettes. A l'arrivée, un animateur transvase l'eau restante dans la bouteille. L'objectif n'est alors plus d'aller vite... mais d'arriver au bout du parcours sans avoir fait tomber le gobelet. Une autre variante consiste simplement à transporter le gobelet sur la tête. Au point de départ, le joueur pose le gobelet plein sur sa tête, et doit atteindre la ligne d'arrivée sans y toucher.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	6 à 40
Durée du jeu	15 - 30 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	• Plateaux • Gobelets • Bouteilles d'eau • Bassines



Le tir à la bougie (ou l'extinction des feux)

Objectifs du jeu.

- Faire preuve de concentration et d'adresse.
- Viser juste.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	5 à 40
Durée du jeu	15 à 30 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	• Bougies • Pistolets à eau

Déroulement et règles du jeu.

Le tir à la bougie nécessite une journée – ou soirée, le jeu pouvant parfaitement se dérouler de nuit – sans vent.

Des stands de tir sont installés. On pose sur des tables ou bancs, en guise de cibles, des bougies allumées, espacées d'un à deux mètres. Les joueurs sont disposés en autant de files qu'il y a de stands de tir, derrière une ligne située à 2 mètres des bougies. Ils sont armés de pistolets à eau, tous identiques. Chaque tireur a droit à deux essais pour éteindre la bougie placée face à lui.

Tout joueur qui échoue à éteindre sa bougie, ou éteint la bougie d'un stand voisin, est éliminé. Lorsque tous les joueurs ont tiré une fois, on recule la ligne d'un mètre, et ceux qui n'ont pas été éliminés tirent à nouveau. Et ainsi de suite jusqu'au dernier tireur... qui gagne.

Conseil.

Prévoir un stock conséquent de bougies, celles-ci pouvant être difficiles à allumer une fois mouillées.

La course aux pistolets à eau

Objectifs du jeu.

- Viser juste.
- Collaborer en équipe.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	6 à 10
Durée du jeu	15 à 30 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	• Petite piscine • Ballon • Pistolets à eau

Déroulement et règles du jeu.

Les joueurs sont organisés en équipes de 3 à 5 participants. Le jeu se déroule dans une piscine (les joueurs doivent avoir pied), ou autour d'une petite piscine gonflable.

Les équipes se positionnent face à face, à 3 ou 4 mètres l'un de l'autre si l'on joue dans une piscine, ou aux deux extrémités de la piscine gonflable. Chaque joueur est équipé d'un pistolet à eau. Un ballon est posé au centre du bassin. Au signal, les joueurs doivent viser le ballon et le faire avancer jusqu'à toucher la zone de l'équipe adverse.

Il n'est pas interdit de perturber les équipes adverses par quelques tirs sur cible humaine...

Variante.

Une variante de "La course aux pistolets à eau" consiste à transformer ce jeu en une course par équipe. Sur un plan d'eau (piscine, étang,...) on détermine une ligne de tirs – derrière laquelle les équipes sont positionnées – et une ligne d'arrivée. Chaque équipe dispose d'un ballon qu'elle doit pousser jusqu'à la ligne d'arrivée en lui tirant dessus. Rien n'interdit de perturber la course des ballons adverses...

Conseil.

Il est important d'unir ses forces – et ses tirs – pour faire avancer le ballon dans la bonne direction, et contrer les tirs adverses. Les joueurs devant régulièrement remplir leurs armes, il faut veiller à ce que tous les pistolets d'une même équipe ne se retrouvent pas vides au même moment.



Le relais des bombes à eau

Objectifs du jeu.

- Travailler en équipe.
- Lancer et rattraper.
- Faire preuve de précision.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	6 à 30
Durée du jeu	15 à 30 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	• Ballons gonflables • Ficelle, corde ou craie

Déroulement et règles du jeu.

Le but du jeu est d'effectuer un relais en équipe, en conservant intactes ses bombes.

On délimite par une corde ou à la craie une ligne de lancement de 5 à 10 mètres de long, puis, parallèles à celle-ci, 9 lignes de réception de la même longueur. La première ligne de réception est située à 2 mètres de la ligne de lancement, et les suivantes sont espacées à chaque fois d'un mètre. La dernière est la ligne d'arrivée. L'aire de jeu a donc une longueur de 10 mètres, et une largeur comprise entre 5 et 10 mètres.

Les joueurs sont répartis en équipes de 3 à 6 coéquipiers. Dans chaque équipe, un premier lanceur et un premier receveur sont choisis.

Chaque équipe dispose de 4 ballons de baudruche remplis d'eau, ses « bombes ».

Au signal, les lanceurs se positionnent derrière la ligne de lancement, et un receveur de chaque équipe se positionne sur la première ligne de réception, située à 2 mètres, et face à son lanceur. Le lanceur doit envoyer une bombe à son receveur, et celui-ci la recevoir, sans qu'elle n'éclate.

- **Si le receveur reçoit la bombe sans que celle-ci n'éclate**, il devient lanceur à son tour et un autre équipier est choisi pour être receveur. Il se positionne sur la seconde ligne de réception (donc à 3 mètres du lanceur).
- **Si la bombe tombe par terre sans éclater**, le lanceur la reprend et effectue un nouvel essai.
- **Si la bombe éclate**, l'équipe peut changer de lanceur ou de receveur, mais celui-ci reste sur la première ligne de réception.

A chaque tir réussi, l'équipe progresse ainsi d'un mètre vers la ligne d'arrivée.

Une équipe qui n'a plus de bombes est éliminée. Si deux équipes arrivent sur la ligne d'arrivée après un même nombre de tirs, la gagnante est celle qui dispose encore du plus grand nombre de bombes.

Conseils.

Si possible, on veille à ce que toutes les bombes d'une équipe soient d'une même couleur. On remplira les ballons de façon identique pour éviter de d'avantager une équipe.

On choisit la tenue adéquate (maillot), et une journée de plein soleil.



La bataille navale

Objectifs du jeu.

- Lancer avec précision.
- Mettre en place une stratégie d'équipe.

Déroulement et règles du jeu.

Deux équipes de 3 à 5 joueurs s'affrontent lors d'une bataille navale.

On dispose dans un bassin ou une piscine hors sol d'assiettes en plastique. Chaque assiette représente un navire. Chaque équipe possède 5 navires : un porte-avion, un croiseur, un contre-torpilleur, un sous-marin et un torpilleur. Les équipes se positionnent de part et d'autre du bassin, à 2 mètres au moins de celui-ci.

Le but du jeu est de faire couler les navires de l'équipe adverse en les touchant un certain nombre de fois. Un navire est considéré comme touché lorsqu'une munition (jeton, caillou ou pièce) atterrit sur lui, et reste sur l'assiette.

Comme dans la bataille navale « classique », chaque équipe effectue à tour de rôle un tir. Chaque type de navire coule s'il est touché par un nombre déterminé de munitions :

- 5 pour un porte-avion
- 4 pour un croiseur
- 3 pour un contre-torpilleur
- 3 pour un sous-marin
- 2 pour un torpilleur

Dès qu'un navire est coulé, il est ôté du bassin.

La dernière équipe à posséder un ou des navires a gagné.

Conseil.

Choisir si possible des assiettes de couleurs différentes, une couleur par équipe.

Indiquer au marqueur sur chaque assiette le type de navire et le nombre de munitions nécessaires pour le couler.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	6 à 10
Durée du jeu	15 à 30 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Extérieur
Matériel	• Bassin ou piscine gonflable • Assiettes (plastique) • Jetons, pièces,...

Les déménageurs sous-marins

Objectifs du jeu.

- Plonger.
- Nager en surface et en profondeur.

Déroulement et règles du jeu.

Le jeu "Les déménageurs sous-marins" se déroule en piscine ou baignade aménagée et surveillée.

Chaque joueur dispose sa serviette sur le bord du plan d'eau. Des objets, divers et variés, sont disposés dans le bassin, certains flottant à la surface de l'eau, et d'autres coulant à des profondeurs variées. Au signal, les joueurs sautent ou plongent pour rapporter les objets, puis les déposer sur leur serviette.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	5 à 15
Durée du jeu	15 à 30 minutes
Préparation	5 minutes
Lieu	Intérieur ou Extérieur
Matériel	Objets divers, submersibles et insubmersibles



Il est interdit de rapporter plus d'un objet à la fois. Il est interdit de prendre à un autre joueur un objet déjà saisi. Dès qu'un joueur rapporte un objet, il peut replonger pour en chercher un autre.

Le joueur qui a rapporté le plus d'objets a gagné.

Variantes.

On peut adapter les règles selon l'âge des joueurs et leur aisance dans l'eau. Par exemple, les « bons nageurs » devront aller chercher uniquement les objets immergés. Ou encore, on décide qu'un objet flottant rapporte 1 point tandis qu'un objet immergé en rapporte 2. Etc...

Conseil.

Choisir des objets, flottants, ou coulants, de différentes tailles. Ce jeu se déroulant dans l'eau, veiller à **respecter impérativement les normes d'encadrement en baignade**. Prévoir une entrée progressive dans l'eau.

La queue du diable

Objectifs du jeu.

- Se déplacer dans l'eau.
- Développer une stratégie d'équipe.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	10 à 30
Durée du jeu	20 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	• 1 foulard par joueur

Déroulement et règles du jeu.

Le jeu se déroule en piscine ou baignade aménagée et surveillée.

La queue du diable est la version « aquatique » du traditionnel jeu de la queue de renard. Les joueurs forment deux équipes, et chacun glisse à l'arrière de son maillot un foulard ou un morceau de chiffon de la couleur de son équipe.

L'objectif est de conserver sa queue le plus longtemps possible, tout en arrachant celle des joueurs de l'équipe adverse. Un joueur qui a perdu sa queue quitte la partie et rejoint le bord du plan d'eau.

Il est strictement interdit de saisir un autre joueur, et encore plus de le « couler ». Tout contrevenant est immédiatement éliminé.

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus dans l'eau que les joueurs d'une même équipe.

Variantes.

« Poule d'eau, renardeau et couleuvre » est une variante, déclinée du traditionnel « Poule, renard, vipère ». Les joueurs sont répartis en 3 équipes, et ont chacun un foulard passé à l'arrière de leur maillot. Une couleur différente par équipe. Les poules doivent attraper le foulard des vipères, qui attrapent celui des renards, qui attrapent celui des poules. Un joueur qui perd son foulard devient prisonnier de son prédateur qui le retient dans son camp (un coin du plan d'eau). Pour délivrer un prisonnier, un de ses coéquipiers soit venir le toucher. Il récupère alors un foulard à la couleur de son équipe et rentre dans le jeu.

Conseils.

Adapter la zone de jeu (profondeur d'eau) à l'âge et à l'aisance dans l'eau des joueurs.

Respecter impérativement les normes d'encadrement en baignade.



Les joutes aquatiques

Objectifs du jeu.

- S'équilibrer sur l'eau.
- Développer une stratégie d'équipe.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	10 à 60
Durée du jeu	15 à 60 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	• Tapis de piscine • Frites de piscine

Déroulement et règles du jeu.

Le jeu se déroule en piscine ou baignade aménagée et surveillée.

Les joueurs forment des équipes de 5, chaque équipe étant composée d'un jouteur et de 4 rameurs. Le jouteur se tient debout sur un tapis de piscine (ou barque), et tient à la main une frite (ou lance). Les quatre rameurs occupent les 4 coins du tapis et le dirigent. Les équipes s'affrontent deux par deux.

Chaque équipe occupe au départ un côté du bassin ou plan d'eau. Au premier signal du meneur de jeu, les jouteurs montent sur leurs barques respectives, et les rameurs se mettent en place. Les jouteurs se tiennent debout et s'équilibrent avec leur lance. Il leur est interdit de poser un genou sur le tapis. Au deuxième signal, les rameurs dirigent les barques l'une vers l'autre jusqu'au centre du bassin et la joute démarre. Chaque jouteur doit essayer de faire tomber son adversaire, en s'aidant uniquement de sa lance.

- Il est interdit aux jouteurs de saisir la lance, ou la barque, de leur adversaire. Il leur est strictement interdit de toucher leur adversaire.
- Il est interdit aux rameurs de saisir la barque adverse, ainsi que de bousculer ou saisir un rameur adverse.
- L'équipe dont le jouteur reste debout le dernier a gagné.

Les équipes doivent changer de jouteur à chaque combat.

Conseils.

Les joutes doivent se dérouler avec une profondeur d'eau minimum de 1m50 et les participants être de bons nageurs. Pour gagner en efficacité, l'un des rameurs peut être désigné « barreur ». Son rôle consiste à définir la stratégie et à indiquer aux autres rameurs les mouvements à suivre.

Respecter impérativement les normes d'encadrement en baignade.

Le béret aquatique

Objectifs du jeu.

- Se déplacer dans l'eau.
- Nager, être rapide.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	10 à 20
Durée du jeu	15 à 30 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	1 ballon

Déroulement et règles du jeu.

Le jeu se déroule en piscine ou baignade aménagée et surveillée.

Il s'agit d'une adaptation en piscine du traditionnel jeu du béret. Les joueurs forment deux équipes d'égale importance, qui se tiennent de part et d'autre du plan d'eau. On attribue à chaque joueur un numéro (1, 2, 3...) de telle façon qu'il y ait dans chaque équipe un numéro 1, un numéro 2, un numéro 3, etc. Le meneur de jeu lance au milieu de plan d'eau un ballon, en appelant un numéro. Il s'agit pour



les deux joueurs concerné de récupérer le ballon, puis de le rapporter dans leur camp, sans être touché par le joueur adverse. Un joueur qui réussit à rapporter le ballon sans être touché marque un point.

Il est interdit de toucher l'autre joueur tant que celui-ci n'a pas saisi le ballon. Le meneur de jeu peut appeler plusieurs numéros en même temps.

Conseils.

Adapter la zone de jeu (profondeur d'eau) à l'âge et à l'aisance dans l'eau des joueurs.

Respecter impérativement les normes d'encadrement en baignade.

Les dents de la mer

Objectifs du jeu.

- Se déplacer dans l'eau.
- Nager, être rapide.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	10 à 20
Durée du jeu	15 à 30 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Aucun

Déroulement et règles du jeu.

Le jeu se déroule en piscine ou baignade aménagée et surveillée.

« *Les dents de la mer* » est un jeu de poursuite, dans l'eau, où il s'agit d'échapper au requin.

Un joueur est tiré au sort pour être le requin. Les autres se répartissent en deux groupes de nageurs, qui rejoignent chacun un bord de la piscine, ou du plan d'eau. Le requin, lui, évolue au milieu du plan d'eau. Lorsque le meneur de jeu crie « *Changement de plage !* », les nageurs doivent rejoindre l'autre bord de la piscine, à la nage et en évitant le requin. Il est interdit aux nageurs d'évoluer à moins de 2 mètres des cotés du bassin. Le requin, lui, n'a pas le droit de toucher un nageur qui touche le bord du bassin.

Dès qu'un nageur est touché par le requin, il devient requin à son tour et aide le premier.

Le jeu s'arrête lorsque le nombre de requins devient supérieur au nombre de nageurs.

Conseils.

Adapter la zone de jeu (profondeur d'eau) à l'âge et à l'aisance dans l'eau des joueurs.

Respecter impérativement les normes d'encadrement en baignade.