

# Eau voleur!



Jeu animé sur la thématique de l'eau à réaliser avec les élèves : aller "voler" des gourdes selon différentes façons de se déplacer.



## Compétences

Compétence pédagogique pour l'élève :

- Développer la coopération, la collaboration avec les pairs.
- Développer la motricité globale.

Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

- Planification et organisation d'une activité à prédominance sociale.
- Planification et organisation d'une activité à prédominance psychomotrice.

## Intentions pédagogiques (suggestions) :

À la fin de cette activité, l'élève aura travaillé sa relation avec ses pairs et développé des stratégies de coopération.

Groupe d'âge :  
6 à 12 ans

## Matériel requis :

- Une gourde par paire d'élèves



photo : <http://www.wcommunication.com/wp-content/uploads/2012/02/3Gourdes1.jpg>

# Eau voleur!

## Mise en situation :

Cette activité se déroule en équipe de 7 à 10 élèves (selon le nombre de participants). La première équipe qui obtient 25 points remporte la partie. Chaque gourde gagnée correspond à 1 point.

## Démarche :

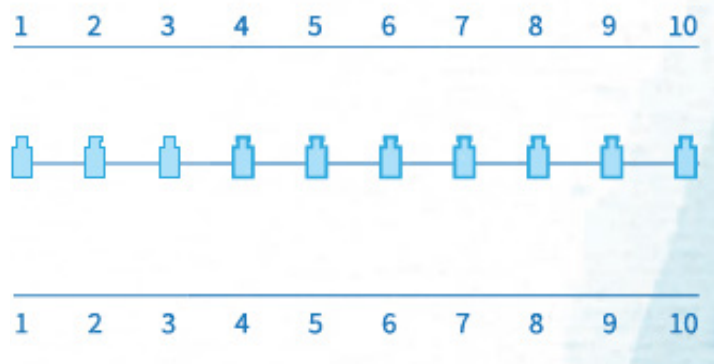
- Diviser les élèves en deux groupes égaux.
- Attribuer un numéro aux élèves de la première équipe et répéter l'attribution des mêmes numéros dans la seconde équipe.
- Placer les élèves en deux lignes face à face, les élèves ayant le même numéro étant vis-à-vis (voir image à droite). Les deux lignes doivent être situées à une bonne distance (au moins 5m) l'une de l'autre.
- À haute voix, nommez un numéro. 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. Lorsque le jeu est bien compris, nommer plus d'un numéro à la fois.
- Un mot peut être désigné pour signifier l'ensemble des élèves (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 élèves de faire attention aux collisions.

### Variante

Modifier la façon de se déplacer pour aller chercher la gourde. Plutôt que de courir, l'élève devra par exemple sauter sur un pied, marcher à reculons ou faire des sauts de grenouille.

**IMPORTANT :** demander aux élèves d'apporter leur gourde d'eau pour s'hydrater pendant la séance sportive.



ASSOCIATION SOUTENIR  
QUÉBÉCOISE DE LA REPRÉSENTER  
GARDE SCOLAIRE MOBILISER

402, rue Verchères  
Longueuil (Québec) J4K 2Y6  
450 670-8390 / 1 800 363-0592  
gardescolaire.org



Une initiative parrainée par l'Association pour la santé publique du Québec

4529, rue Clark, bureau 102  
Montréal (Québec) H2T 2T3  
514 598-8058  
cqpp.qc.ca