

**La berge ou l'eau**

Aligner les joueurs sur la berge d'une étendue d'eau peu profonde. À l'appel "Dans l'eau", tous sautent dans l'eau; à l'appel "Sur la berge", tous sortent de l'eau. Si le maître de jeu dit : "Sur l'eau" ou "Dans la berge», personne ne doit bouger, la même consigne s'applique quand une commande est répétée deux fois de suite, les joueurs qui bougent dans ces cas sont éliminés.  
Variante : Cette activité peut se réaliser en terrain sec en utilisant une ligne pour délimiter la berge et l'eau.

**L'éponge humide**

*Matériel* : Deux chaises et deux éponges humides.  
*Déroulement* : Deux joueurs sont assis se faisant face sur des chaises placées à deux pieds l'une de l'autre, ils ont les yeux bandés. Selon les instructions du maître du jeu, les autres joueurs rampent entre les chaises. Les joueurs aux yeux bandés peuvent dire à n'importe quel moment : "Arrêtez" et les joueurs arrêtent de ramper. Les joueurs aux yeux bandés tapent alors sur le plancher avec leur éponge humide, s'ils touchent quelqu'un les rôles sont inversés.  
Variante : Si la température le permet, jouer ce jeu à l'extérieur en utilisant une plus grande quantité d'eau au moyen de pistolets à eau ou de bouteilles de plastique de savon à vaisselle remplies d'eau.

**La piste humide**

*Matériel* : Un fusil à eau par joueur ou des bouteilles de plastique que l'on peut presser pour faire sortir un jet d'eau, un terrain boisé.  
*Déroulement* : Les joueurs sont divisés en deux équipes et reçoivent chacun un fusil à eau et une provision d'eau. Une des équipes part en premier et trace une piste au moyen de signes de piste, elle s'embusque à quelque part sur la piste. Après un temps déterminé, l'autre équipe part à sa recherche et se fait attaquer par l'équipe embusquée, c'est alors une grande bataille au moyen de fusil à eau.

**Abreuvez les chevaux**

*Matériel* : Un gobelet de papier par joueur, eau.  
*Déroulement* : Les joueurs sont divisés en équipes de six et se placent en ligne l'un derrière l'autre. Une ligne est tracée à environ dix mètres des joueurs. Au signal le premier joueur de chaque ligne prend un gobelet, l'emplit à demi d'eau, le tenant d'une seule main il se rend à la ligne, se tourne vers les autres joueurs, se met à genoux, place le gobelet entre ses dents, en boit le contenu et retourne à son équipe où il touche le joueur suivant. La première équipe à terminer gagne.

**Le roi des pêcheurs**

*Matériel* : Un plan d'eau, un bouchon de liège ou un petit flotteur par joueur, corde.  
*Déroulement* : Diviser les joueurs en groupes de six et les aligner sur la rive. Attacher de petits cailloux aux bouchons et les déposer dans l'eau à une profondeur variable selon les habiletés en natation des joueurs. Au signal le premier joueur de chaque équipe entre dans l'eau, court jusqu'à ce qu'elle soit profonde d'environ 60 centimètres, plonge, nage vers les bouchons, en prend un entre ses dents, revient à son équipe et touche le joueur suivant qui continue la course. La première équipe à terminer gagne.

**Les canards dans l'eau**

*Matériel* : Un plan d'eau, un gros ballon.

*Déroulement* : Les joueurs sont en cercle dans l'eau jusqu'à la ceinture, sauf trois ou quatre qui sont au centre du cercle. Les joueurs du cercle tentent de toucher les joueurs du centre en leur lançant le ballon. Pour éviter d'être touchés, les joueurs du centre plongent dans l'eau. Lorsqu'un joueur du centre est touché, il change de place avec celui qui l'a touché.

---

**L'autobus**

*Matériel* : plusieurs chaises, une éponge humide

*Déroulement* : Placer les chaises en deux rangées pour faire l'autobus, avec une chaise en avant pour le chauffeur. Le chauffeur aura un complice parmi les passagers. Ce complice possède l'éponge humide. Le chauffeur conduit l'autobus et les passagers doivent l'imiter. Exemple : le chauffeur tourne à droite, tout le monde se penche vers la droite. Le chauffeur conduit sur une bosse sur la route, tout le monde se lève un peu de sa chaise. Quand le chauffeur roule sur une grosse bosse, tout le monde se lève beaucoup. Le complice en profite pour mettre l'éponge humide sur la chaise d'un des passagers, qui se rassoit dessus.

---

**Le volleyball éclaboussant**

*Matériel* : plusieurs ballounes remplies d'eau, un linge par deux joueurs, filet de volleyball

*Déroulement* : comme le volleyball, à quelques détails près : dans une équipe, les joueurs sont deux par deux et tiennent chacun deux coins d'un linge à vaisselle. Une seule balloune remplie d'eau est en jeu à la fois. Les joueurs doivent l'attraper dans leur linge à vaisselle, et la relancer pour faire une passe à d'autres coéquipiers ou de l'autre côté du filet. Comme au volleyball, un maximum de deux passes dans une équipe est permis. Deviner ce qui se passe quand une balloune remplie d'eau tombe à terre? Les joueurs sont éclaboussés et il faut la remplacer par une nouvelle!

---

**La course mouillante**

*Matériel* : par équipe : deux seaux, un pot de plastique vide de 1 litre (de yogourt, par exemple)

*Préparation* : avec un clou, percer une série de trous tout le tour des pots à environ 1 cm du fond. Pour chaque équipe, un des deux seaux est rempli d'eau. Disposer les seaux vides en ligne à une certaine distance.

*Déroulement* : Chaque équipe est en ligne derrière son seau plein. Au signal, le premier joueur de chaque équipe remplit d'eau son pot de yogourt, le met sur sa tête (il se fait donc mouiller à cause des trous...), et court le verser dans le seau vide de son équipe. Il revient à la ligne de départ et passe le pot de yogourt vide au joueur suivant de son équipe. Quand tous les joueurs ont eu leur tour, l'équipe gagnante est celle qui a le plus rempli son seau à la ligne d'arrivée.

---