



# TOUCHE-TOUCHE À L'EAU

**Âge:** dès 7 ans

**Durée:** 45 min

- Matériel:**
- des seaux d'eau pour charger les armes à eau
  - des armes au choix: fusil à eau, seringue, seau... en plusieurs exemplaires (elle ne sera utilisée qu'une seule fois par un seul enfant)
  - assez de «prisons» par rapport au nombre de participants. À symboliser par un espace défini de 2m tout autour (cerceaux, élastique ou corde, collant ou craie au sol)
  - des marqueurs dans un pot «propres» et un pot «sales», liste de défis bien accrochée pour ne pas devoir être prise en main

## DÉROULEMENT

- Un chasseur est sélectionné, celui-ci choisit son arme à eau (il ne touche que celle qu'il a décidé de prendre). Son but est de toucher un maximum de joueur avec l'eau tout en gardant une bonne distance des autres enfants.
- Quand on est touché, on va dans une prison. Il ne peut y avoir qu'un joueur à la fois par prison.
- Pour en sortir, il faut réaliser un défi de la liste affichée dans chacune d'elle. Une fois le défi réalisé, on doit le barrer (on prend un marqueur dans un pot «propres» et on le dépose dans un pot «sales»). Quand une prison n'a plus de défi, elle ne peut plus être utilisée.
- Quand l'animateur arrête le jeu après le temps imparti, on voit combien de défis ont été barrés pour savoir combien de fois le chasseur a touché quelqu'un.



## VARIANTES

**Variante jeu d'approche pour 9 ans et +:** le chasseur a dans sa zone des cartons avec une lettre écrite dessus et disposés par l'animateur face cachée au sol. Il doit les protéger, tandis que les joueurs doivent essayer de rentrer dans la zone et de retourner le carton afin de voir la lettre et de bien la laisser face visible le temps du jeu pour que personne d'autre ne la touche. À la fin du jeu, les joueurs mettent en commun les lettres trouvées et cherchent le mot caché.

