

## LE RELAIS DES BOMBES

Avec l'eau

**A partir de :**

8 ans

**Effectif +/- :**

12 au minimum

**Durée :**

20 min

**Lieu :**

extérieure

**Intérêts :**

Travail en équipe - lancer - rattraper - confiance - stratégie...

**Conseils sécurité :**

Attention au terrain glissant

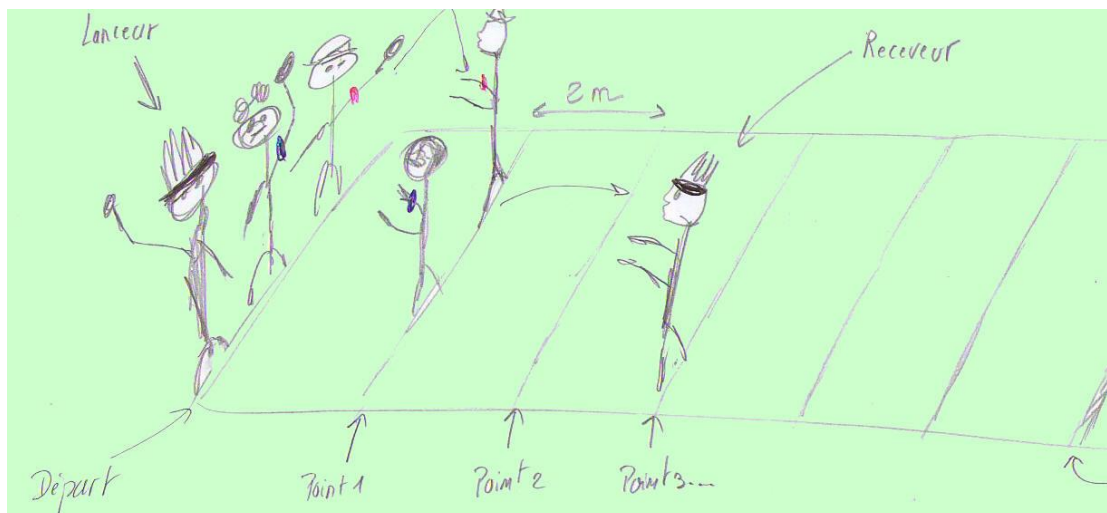
**Matériel :**

Des ballons de baudruche : spécial bombe à eau - tenus d'été ou maillot de bain.

**Déroulement / Règles :**

- ✚ **But du jeu** : terminer un relais avec le plus de bombes possibles.
- ✚ déterminer un nombre d'équipes, s'il n'y a pas le même nombre de joueurs par équipe cela ne pose pas de problème à condition qu'il y ait au moins deux joueurs dans une même équipe.
- ✚ Les équipes disposent chacune de 4 bombes à eau de couleur identique. On choisira une couleur par équipe.
- ✚ chaque équipe détermine en son sein un lanceur et un receveur. Le lanceur se place sur la ligne de départ. Le receveur se place face à lui sur la première ligne du parcours.
- ✚ Au signal du meneur le lanceur de l'équipe « A » lance sa bombe au receveur de l'équipe « A ». Si le lanceur rattrape la bombe sans que celle-ci n'éclate, il est autorisé à rejoindre le point 2 du parcours. Au second signal la seconde équipe lance la bombe, etc.
- ✚ si une bombe éclate, le receveur ne change pas de place, la bombe est perdue et ne sera pas remplacée. Si la bombe tombe sur le sol sans éclater, alors que le receveur n'a pas pu la rattraper, la bombe est récupérée par le lanceur, le receveur ne change pas de place.
- ✚ Après le premier lancer effectué par toutes les équipes, on procède au second lancer. L'équipe, dont le receveur n'est pas parvenu à rattraper la bombe à eau à la possibilité de changer de receveur avant ce lancer.
- ✚ À chaque lancer, dans chaque équipe, le lanceur peut être différent.
- ✚ Tant qu'il reste des bombes à eau, le jeu se poursuit dans le but d'atteindre la dernière étape du parcours.
- ✚ À nombre de lancer identiques, si deux équipes se trouvent à la fin du parcours, on compte le nombre de bombes totales qu'il leur reste.
- ✚ L'équipe qui est parvenue au bout du parcours remporte la manche.
- ✚ Une équipe s'arrête sur le parcours lorsqu'elle n'a plus de bombe à eau.



**Variante**

Imposer lanceur et receveur,

**Conseil :**

Prévoir 4 bombes par équipe (par exemple) + une ou deux bombes de secours par équipe au cas où le meneur procède à un essai ou qu'il éclate lui-même une bombe en la manipulant...

Etre clair sur les règles et les modalités pour éviter que le jeu ne parte en bataille d'eau inorganisée.