

# Poisson d'avril

Jeu imaginé par Mathieu BREGER – Animateur sportif de l'UGSEL 22



• **But du jeu :**

- Pour les 2 équipes de poissons : esquiver les tentatives de touches des pêcheurs.
- Pour l'équipe de pêcheurs : toucher un maximum de poissons (et tout particulièrement les poissons en possession d'une image plastifiée *Poisson UGSEL* - cf. modèle ci-dessous)

• **Nombre de joueurs :** 3 équipes de 6 à 8 joueurs.

• **Terrain :** 20 x 20 m, environ. Ce jeu peut se jouer en salle comme à l'extérieur.

• **Avant de jouer :**

- Constituer les 3 équipes et attribuer à chacune d'elles une couleur de chasubles (ex : verts, jaunes, rouges).
- Indiquer ensuite le rôle de chacune, sur chaque partie (cf. tableau ci-dessous).

Partie N°1	Partie N°2	Partie N°3
Equipe rouge : équipe de pêcheurs	Equipe jaune : équipe de pêcheurs	Equipe verte : équipe de pêcheurs
Equipe verte : équipe de poissons	Equipe rouge : équipe de poissons	Equipe jaune : équipe de poissons
Equipe jaune : équipe de poissons	Equipe verte : équipe de poissons	Equipe rouge : équipe de poissons

- Les 3 équipes se positionnent :
  - les 2 équipes de poissons, à l'intérieur du terrain de jeu ;
  - l'équipe de pêcheurs, à l'extérieur du terrain de jeu.
- Chaque équipe de poissons reçoit 1 image plastifiée *Poisson UGSEL* (voir modèle ci-joint). Aussitôt, au sein de chaque équipe de poissons, les joueurs se regroupent et choisissent discrètement le joueur qui sera porteur de l'image pendant toute la partie. Dès lors, le porteur désigné place son image dans une main, puis ferme ses 2 mains. Tous les autres joueurs de l'équipe ferment eux aussi les 2 mains.
- La partie pourra démarrer quand les 2 équipes de poissons crieront « *Prêts !* ».

• **Déroulement du jeu (1 partie = 15 secondes environ) :**

Dès que le meneur dit à haute voix « *Jouez !* », les pêcheurs entrent sur le terrain et essayent de toucher, à la main, les poissons des 2 équipes.

Chaque poisson touché (ou sorti des limites du terrain) doit s'immobiliser sur place, puis :

- S'il est en possession d'une image *Poisson UGSEL* : il ouvre ses mains ; félicite le pêcheur en disant « *Bonne pêche !* » puis lui remet l'image. L'équipe de pêcheurs marque alors 1 point.
- S'il n'est pas en possession d'une image *Poisson UGSEL* : il ouvre ses mains et dit « *Poisson d'avril !* ». L'équipe de pêcheurs ne marque pas de point. Aussitôt, le pêcheur repart pour tenter de toucher un autre poisson.

Enfin, chaque poisson touché, tout en levant une main au ciel (pour montrer qu'il est touché), regagne la zone *Poissons touchés* la plus proche et s'assoit.

**Étapes à suivre par 1 poisson qui vient d'être touché par 1 pêcheur :**

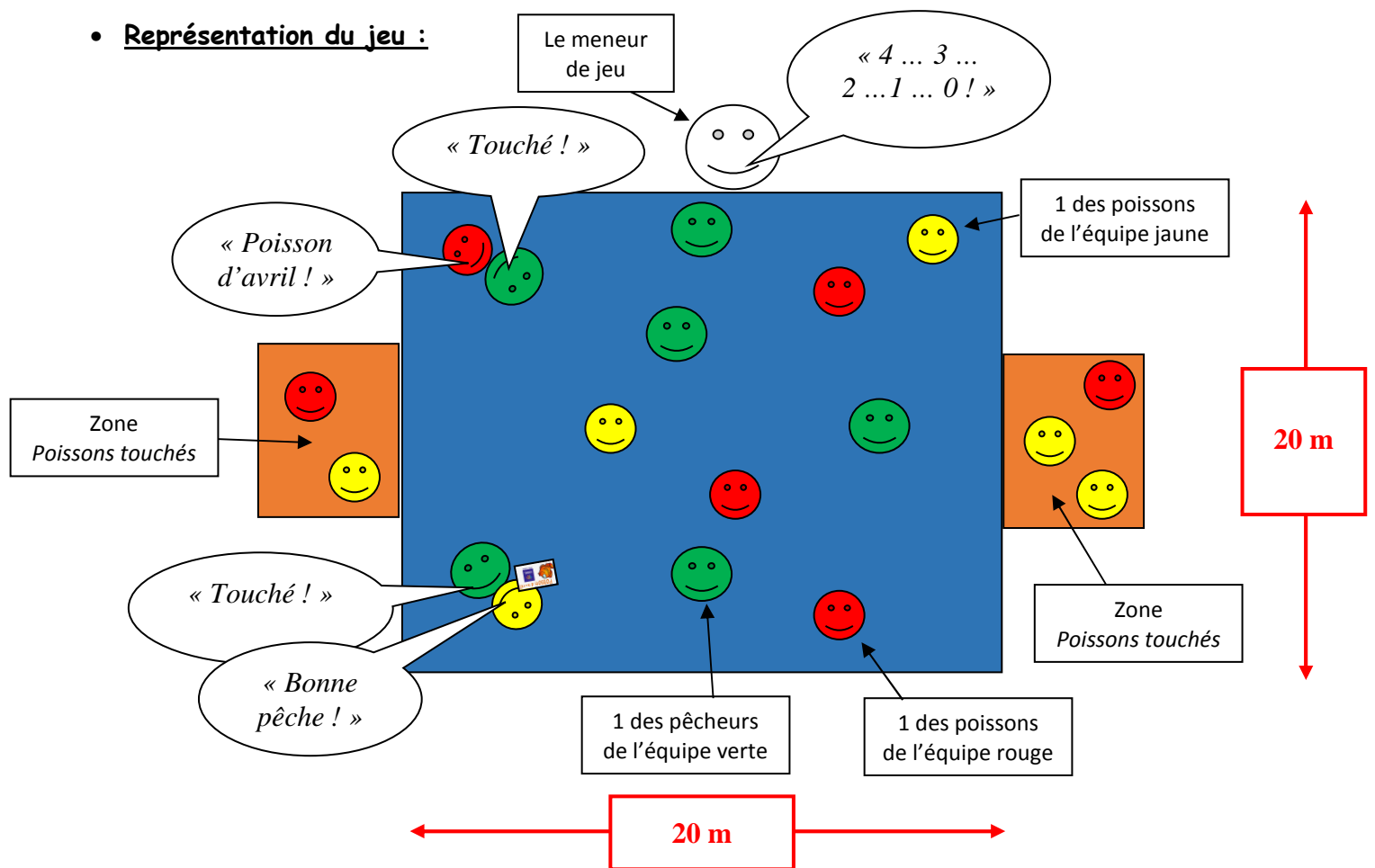
1. Je m'immobilise.
2. J'ouvre mes mains et les montre au pêcheur.
3. Je dis « *Bonne pêche !* » (si j'ai une image poisson *UGSEL*) ou « *Poisson d'avril !* » (si mes 2 mains sont vides).
4. Je lève 1 main au ciel et vais m'asseoir dans la zone *Poissons touchés*, la plus proche.

- Fin de partie :

- A l'issue du temps de jeu (15 secondes environ), le meneur crie « Stop ». Tous les joueurs (pêcheurs/poissons) s'immobilisent. Le meneur demande à chaque joueur (poisson /pêcheur) d'ouvrir ses mains. Il comptabilise ensuite le nombre de point(s) de chaque équipe :
  - ✓ 1 point pour l'équipe de poissons si l'image *Poisson UGSEL* est encore en sa possession (= le poisson porteur de l'image n'a pas été touché par un pêcheur).
  - ✓ 1 point pour l'équipe de pêcheurs pour chaque image *Poisson UGSEL* récupérée (= un pêcheur a touché le poisson porteur de l'image. Ce dernier la lui a remise).
- Ou dès que les pêcheurs ont récupéré les 2 images *Poisson UGSEL*: l'équipe de pêcheurs marque 2 points ; chaque équipe de poissons ne marque aucun point.

A l'issue des x parties (x est un multiple de 3, afin que toutes les équipes jouent chaque rôle (pêcheurs/poissons), le même nombre de fois), l'équipe qui aura totalisé le plus de points sera déclarée gagnante.

- Représentation du jeu :



- Matériel nécessaire :

- 3 lots de chasubles (1 pour chacune des 2 équipes de poissons / 1 pour l'équipe de pêcheurs)
- 2 images *Poisson UGSEL* plastifiées de petite taille (1 pour chaque équipe de poissons)
- 1 sifflet et 1 chronomètre (pour le meneur du jeu)
- Coupelles de couleurs différentes pour matérialiser le terrain et les 2 zones *Poissons touchés*.

- Evolutions possibles :

- 2 ou 3 images *Poisson UGSEL* par équipe de poissons.
- Augmenter le temps de jeu (20 à 30 secondes).
- Agrandir/réduire les dimensions du terrain.

# Images *Poisson UGSEL* à plastifier

