

# La pêche surprise !



- **But du jeu :**
  - Pour les « pêcheurs » : toucher le maximum de « crabes ».
  - Pour les « crabes » : esquiver les tentatives de touche des « pêcheurs ».
- **Nombre de joueurs :** 4 équipes de 6 à 8 joueurs.
- **Terrain :** 20 x 20 m environ. Ce jeu peut se jouer en salle comme à l'extérieur.
- **Organisation :**

Constituer 4 équipes de même nombre de joueurs (6 à 8 joueurs par équipe). Pour chaque partie :

  - 3 équipes sur le terrain (1 équipe de « pêcheurs » / 2 équipes de « crabes »)
  - 1 équipe qui s'occupe d'organiser la partie (1 meneur du jeu - responsable du temps / 4 arbitres / 1 compteur de points). L'enseignant peut aider à l'organisation, si besoin.
- **Avant de jouer :**
  - Constituer les 4 équipes et attribuer à chacune d'elles un numéro d'équipe (de 1 à 4).
  - Indiquer ensuite le rôle de chacune, sur chaque partie (cf. tableau ci-dessous).

Partie N°1	Partie N°2	Partie N°3	Partie N°4
Equipe 1 : <b>crabes verts</b>	Equipe 1 : <b>pêcheurs</b>	Equipe 1 : <b>crabes rouges</b>	Equipe 1 : organisatrice jeu
Equipe 2 : <b>pêcheurs</b>	Equipe 2 : <b>crabes rouges</b>	Equipe 2 : organisatrice jeu	Equipe 2 : <b>crabes verts</b>
Equipe 3 : <b>crabes rouges</b>	Equipe 3 : organisatrice jeu	Equipe 3 : <b>crabes verts</b>	Equipe 3 : <b>pêcheurs</b>
Equipe 4 : organisatrice jeu	Equipe 4 : <b>crabes verts</b>	Equipe 4 : <b>pêcheurs</b>	Equipe 4 : <b>crabes rouges</b>

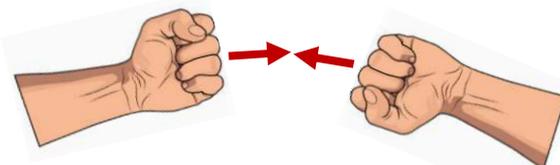
- Chaque équipe de « crabes » reçoit 2 images de pièce d'or, plastifiées (1 pièce d'or doit tenir dans 1 main fermée, sans que cela ne se voit !)
  - Au sein de chaque équipe de « crabes », les joueurs se réunissent et choisissent discrètement les 2 joueurs qui seront porteurs d'une pièce d'or pendant toute la partie. Dès lors, chaque porteur désigné place sa pièce d'or dans une main, puis ferme ses 2 mains. Tous les autres joueurs de l'équipe ferment eux aussi les 2 mains.
  - Les 3 équipes qui jouent se positionnent sur le terrain (cf. représentation du jeu avant le lancement de la partie).
- **Déroulement du jeu (1 partie = 2 minutes, environ) :**

Dès que le meneur dit à haute voix « *Jouez !* », les « pêcheurs » entrent sur le terrain et essayent de toucher, à la main, les « crabes », qui tentent de leur échapper.

Dès qu'1 « pêcheur » parvient à toucher 1 « crabe » ou qu'1 « crabe » sort des limites du terrain : le « crabe touché » s'immobilise, là où il a été touché ou là où il est sorti du terrain, s'accroupit et lève les poings en l'air.

Action à réaliser par un « crabe libre » pour libérer un « crabe touché » : un « crabe libre » doit faire un « check » à son partenaire touché (= contacter un poing levé de son partenaire avec son poing. *C'est une des nouvelles manières de se saluer sans se serrer la pince !*).

1 « check » est à réaliser  
 de la part d'1 « crabe libre »  
 à destination d'1 « crabe touché » (par un pêcheur),  
 pour libérer ce dernier.



## IMPORTANT :

- Les 2 équipes de « crabes » (*crabes verts et crabes rouges*) s'allient contre les « pêcheurs » (*1 crabe vert peut libérer un crabe rouge et vice versa*).

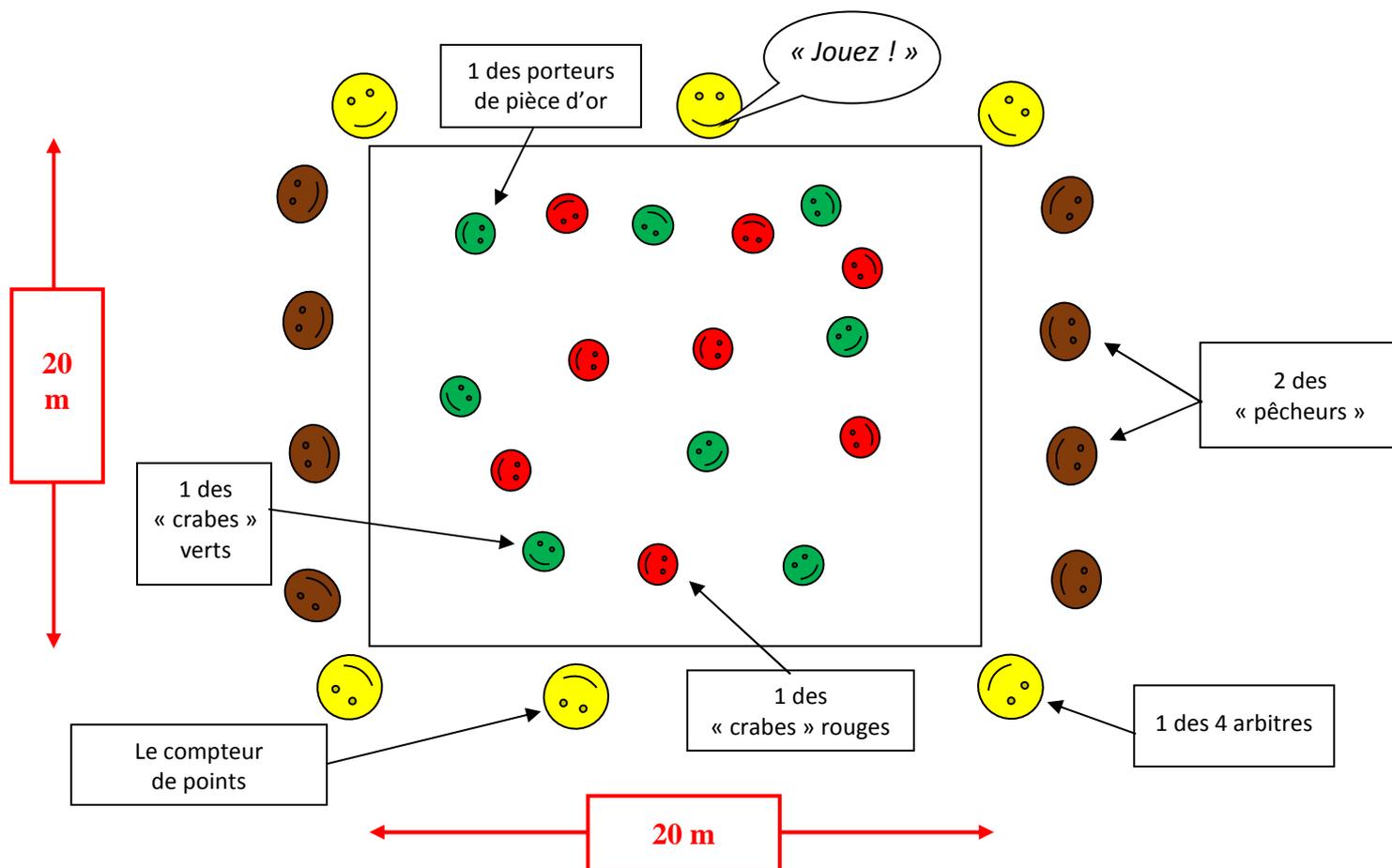
### • Fin de partie :

A l'issue du temps de jeu (2 minutes environ) :

- Comptabiliser le nombre de « crabes touchés » (= accroupis), au coup de sifflet final.
- Y ajouter 3 points par pièce d'or pêchée. Pour ce faire, demander à tous les « crabes touchés » d'ouvrir leurs mains, afin de découvrir si les porteurs de pièces d'or ont été « pris dans les filets des pêcheurs ». Le total sera le score réalisé par l'équipe de « pêcheurs » (*ex : 4 « crabes touchés » et 1 pièce d'or pêchée = 4 + 3 = 7 points pour l'équipe de « pêcheurs » !*).

A l'issue des x parties (x doit être un multiple de 4, afin que toutes les équipes aient joué le même nombre de parties), l'équipe de « pêcheurs » qui aura totalisé le plus de points sera déclarée gagnante.

### • Représentation du jeu (avant son lancement) :



### • Matériel nécessaire :

- Des languettes ou des coupelles pour délimiter le terrain de jeu.
- 4 lots de chasubles, si possible (1 pour chacune des 4 équipes) / 3 lots au minimum (1 lot pour chacune des 2 équipes de « crabes » / 1 lot pour l'équipe de « pêcheurs »).
- 4 images de pièce d'or, plastifiées.
- 1 sifflet et 1 chronomètre.

### • Evolution possible :

- Les « crabes libres » ne peuvent libérer que les « crabes touchés » de leur propre équipe (*cela simplifie la tâche des « pêcheurs » et complexifie la tâche des « crabes »*).

# Images Pièce d'or à plastifier

