

Vite, vite, sauvez les poissons !

Jeu pour 2 à 4 enfants, à partir de 2 ans, durée environ 15 minutes

But du jeu :

Au début de la partie, je vais choisir d'être soit un pêcheur, soit un poisson. Les pêcheurs gagnent s'ils attrapent 3 poissons ou plus et les poissons gagnent si au moins 3 poissons arrivent à l'océan.

Matériel :

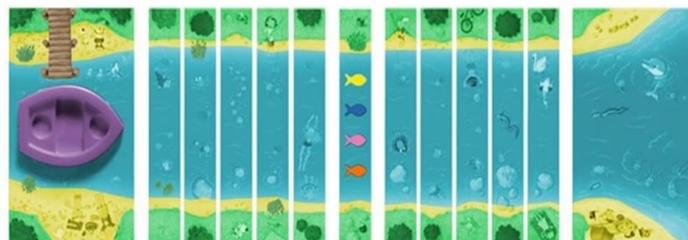
- Carton, calendrier, feuille cartonnée pour réaliser le plateau
- Colle, ciseaux si on imprime le plateau de jeu
- Crayons de couleur, feutres si on dessine le plateau
- Règle

Etapes de fabrication :

1 - le plateau

Voici un modèle ci-dessous d'une illustration de plateau mais libre à vous de laisser cours à votre imagination. Il vous faudra réaliser :

- 11 bandes de 3 cm * 15 cm
- 2 bandes de 8 cm * 15 cm (pour la case de départ de la barque des pêcheurs et pour la case de l'arrivée des poissons, l'océan).



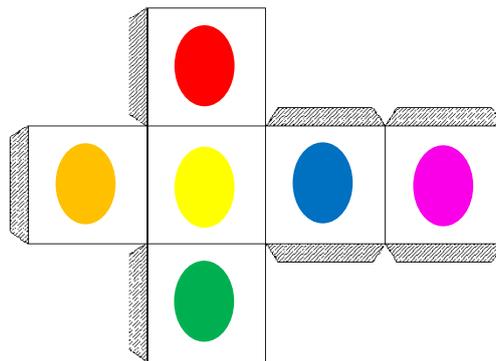
Dessiner sur une des petites bandes 4 poissons des couleurs choisies lors de la construction (dans notre exemple : bleu, jaune, rose et orange).

2 – les pions

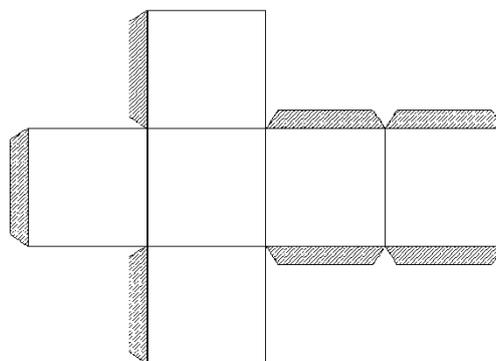
- Dessiner et découper 4 pions « poisson » de couleurs différentes (jaune, bleu, rose, orange)
- Dessiner et découper 2 pions « pêcheur » (rouge et vert)

3 – le dé

Exemple de dé en fonction du plateau ci-dessus



Modèle de dé vierge



Règle du jeu

Mise en place

Placez à une des extrémités la bande de départ, avec les 2 pions « pêcheur » sur la barque. Disposez ensuite les 11 petites bandes, en plaçant la bande avec les poissons dessinés dessus au centre. On placera les pions « poissons » sur les dessins poissons. . A l'autre extrémité, on finira en disposant la bande d'arrivée « océan ».

Le plus jeune joueur est désigné premier joueur. On peut aussi décider que c'est le joueur qui imite le mieux le poisson qui deviendra le 1^{er} joueur.

Le tour de jeu

Le premier joueur prend le dé et le lance :

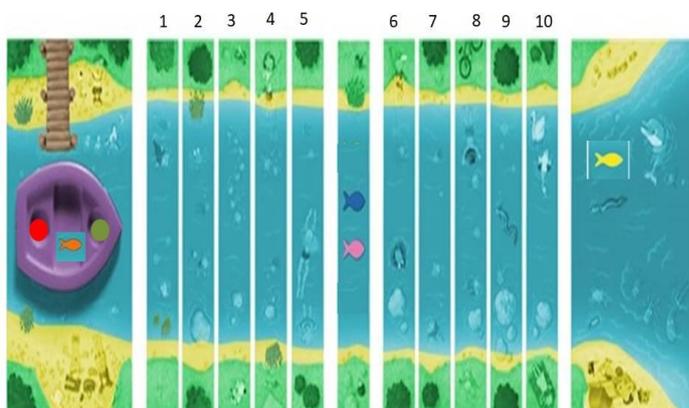
- **Si le dé indique bleu, rose, jaune ou orange**, le joueur avance le poisson correspondant sur la bande suivante en direction de la mer.
- **Si le dé indique vert ou rouge**, le joueur retire la bande juste devant la barque qui se rapproche des poissons. Si un ou des poissons se trouvent sur cette bande, ils sont attrapés par les « pêcheurs ».

C'est au tour du joueur à sa gauche de lancer le dé.

Attention, si un poisson arrive à l'océan, ce poisson est sauvé et ne pourra plus être attrapé par les « pêcheurs ». Si un joueur obtient la couleur de ce poisson à nouveau, il pourra faire avancer le poisson de la couleur de son choix.

A l'inverse, si un poisson est attrapé par les « pêcheurs », et si joueur obtient à nouveau cette couleur, le joueur devra retirer la bande juste devant le bateau et faire avancer cette plaque en direction des poissons.

- **Exemple de déplacement :**



Si le dé indique bleu, j'avance le poisson bleu sur la bande N°6.

Si le dé indique jaune, je peux avancer soit le poisson bleu soit le poisson rose.

Si le dé indique vert ou rouge, je retire la bande N°1 et avance la bande barque à côté de la bande N°2.

Si le dé indique orange, je retire la bande N°1 et approche la bande avec la barque de la bande N°2, même déplacement

Fin de partie

La partie prend fin dans plusieurs situations :

1 – Si tous les poissons atteignent l'océan, les poissons gagnent.

2 – Si tous les poissons sont attrapés, les pêcheurs gagnent.

3 – Si la plaque barque arrive à l'océan, la partie s'arrête. Si les pêcheurs ont attrapé 3 poissons, ils gagnent la partie. Si 3 poissons ont atteint l'océan les poissons gagnent. S'il y a 2 poissons dans chaque camp (poissons et pêcheurs) tous les joueurs sont ex aequo.