

La pêche aux poissons.

Ces jeux se jouent avec le dé des chiffres ou des constellations,
4 joueurs au maximum.

Au centre de la table sont placés le plateau de jeu et une boîte contenant les cartes poissons.

Chaque joueur a un coquillage et suivant le jeu, un tableau ou une bande .

Sur le plateau de jeu:

- chaque case « requin » signifie que l'on redonne un poisson
- chaque case « épuisette » signifie que l'on pioche un poisson

Règle du jeu n°1:

Utiliser 4 tableaux numérotés de 1 à 24 et les poissons blancs.

1. Chaque joueur place son coquillage sur une case départ.
2. Chaque enfant, à son tour, lance le dé.
3. Il avance son coquillage du nombre de cases correspondant au n° du dé en essayant de venir se placer sur un poisson du plateau et en évitant les requins.
4. A chaque fois qu'il arrive sur une case poisson, il en pioche un de même forme dans la boîte et il le place sur son tableau.
5. S'il arrive sur une case requin, il doit remettre un poisson dans la boîte.
6. S'il se place sur la case « épuisette », il pioche un poisson au hasard.

Lorsque tous les poissons ont été pris, les joueurs comptent leurs poissons.

Le gagnant est celui qui en a le plus.

Règle du jeu n°2:

Utiliser les bandes avec les points colorés et les poissons de couleurs.

Même règle que pour le jeu n°1 mais avec des variantes:

1. Chaque joueur doit récupérer les 6 poissons de couleur différente qui correspondent à sa bande.
2. S'il tombe sur un poisson qu'il a déjà pioché, il passe son tour.
3. S'il arrive sur une case « épuisette », il choisit un poisson qui lui manque.

Le gagnant est l'enfant qui aura rempli sa bande de poissons en premier.

Règle du jeu n°3:

Utiliser les bandes avec un point coloré et les poissons de couleurs.


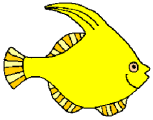








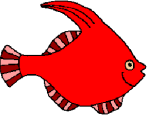








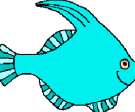



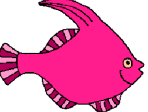





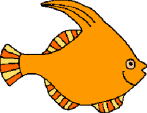






Cette partie peut se jouer à 6 joueurs.

Même règle que pour le jeu n°1 mais avec les variantes suivantes:

1. Chaque joueur doit récupérer les 4 poissons de la même couleur.
2. S'il tombe sur un poisson qu'il a déjà pioché, il passe son tour.
3. S'il arrive sur une case « épuisette », il choisit un poisson qui lui manque.

Le gagnant est l'enfant qui aura rempli sa bande de poissons en premier.

Planche de jeu à photocopier en A3

Départ										Départ
										
										
										
										
										
Départ										Départ

Cartes à découper pour le jeu n°1.

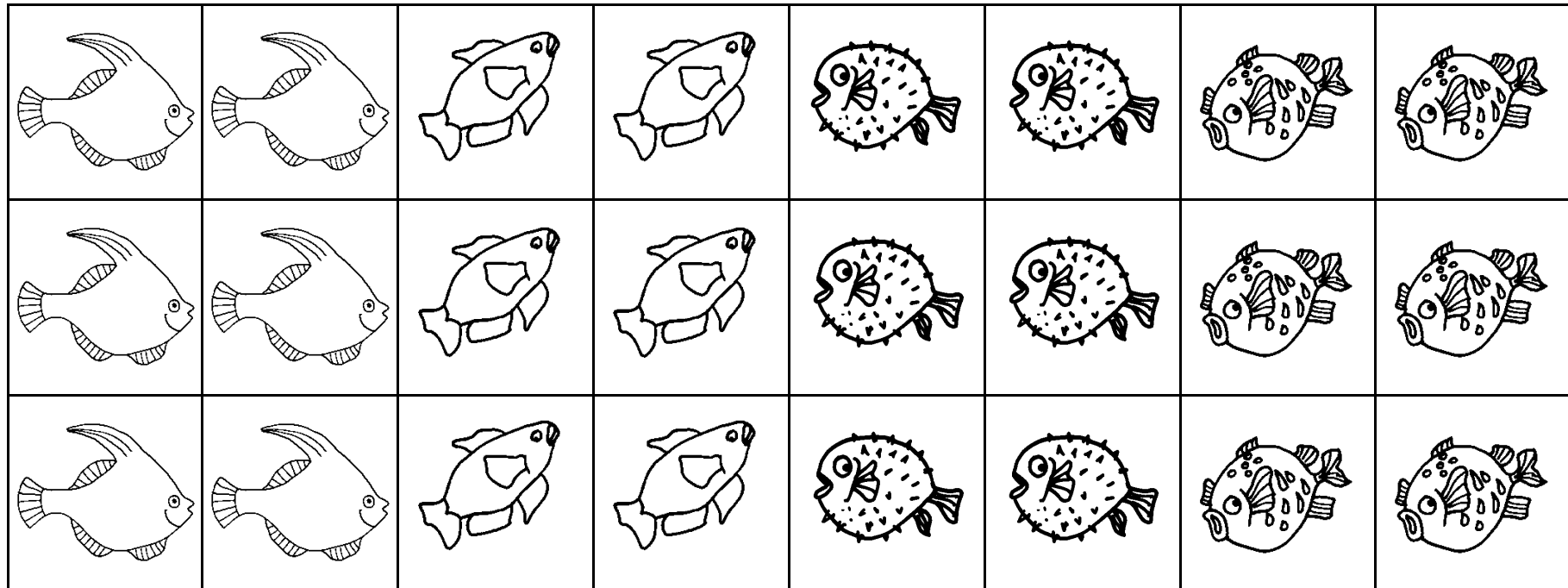
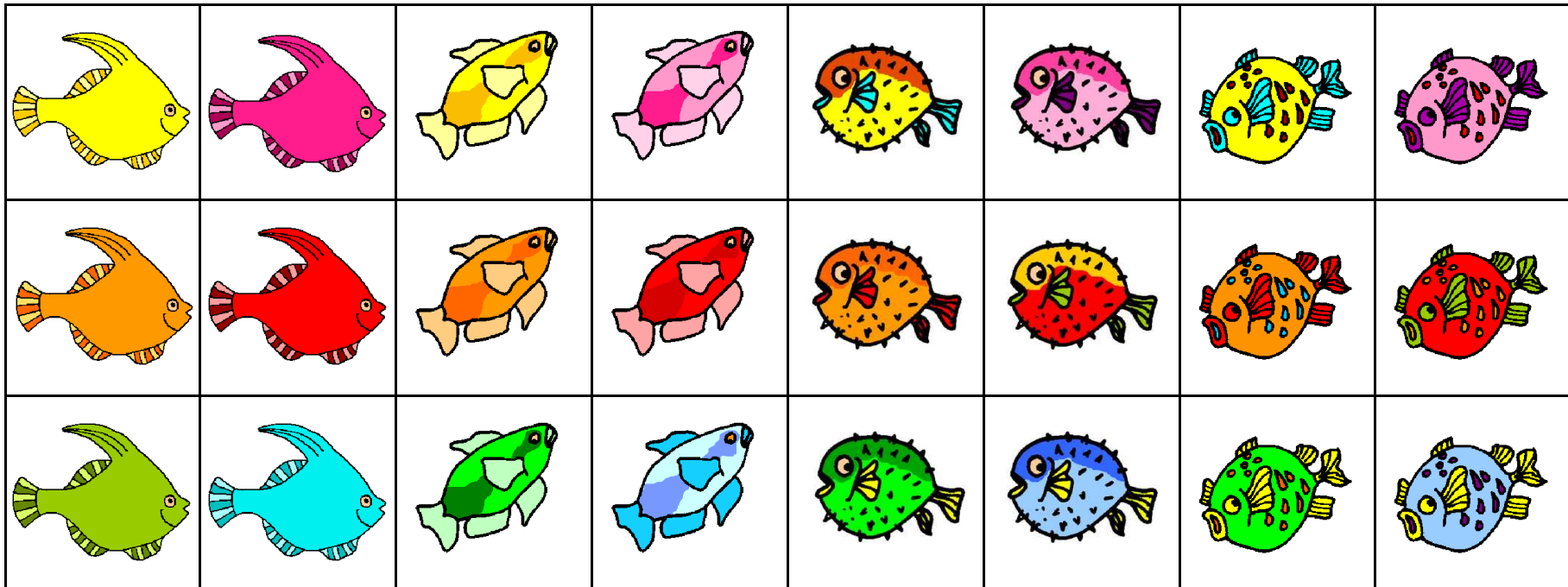


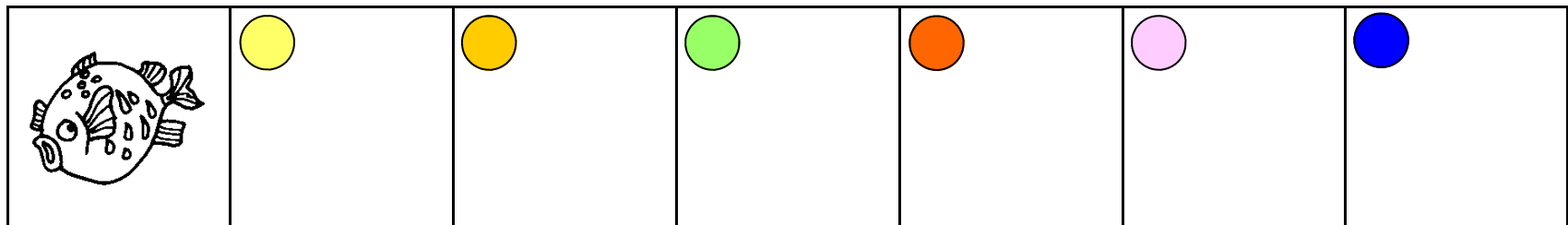
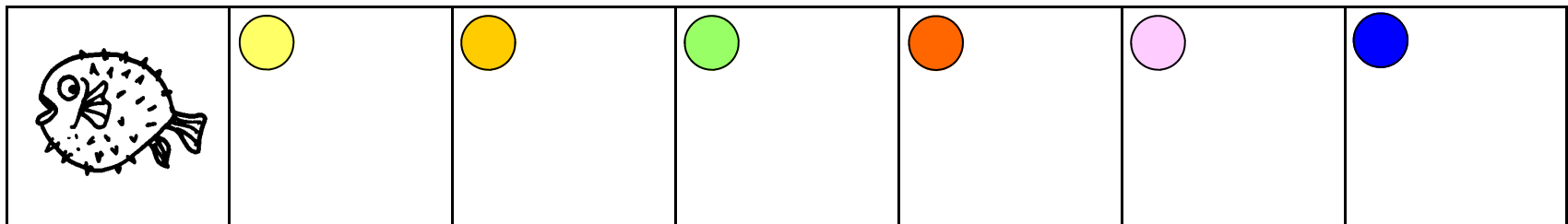
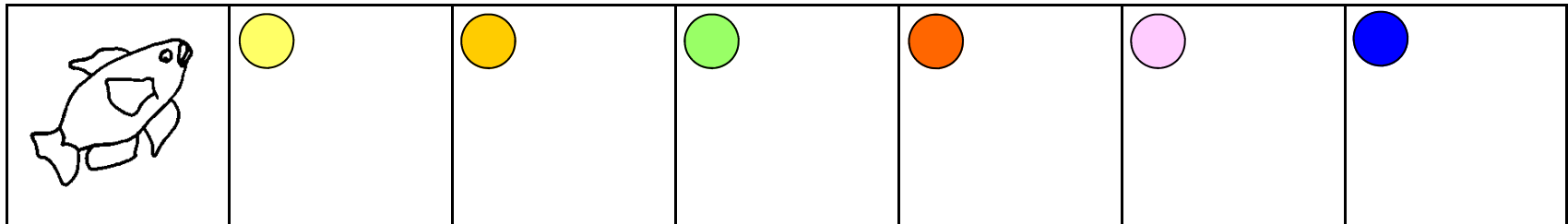
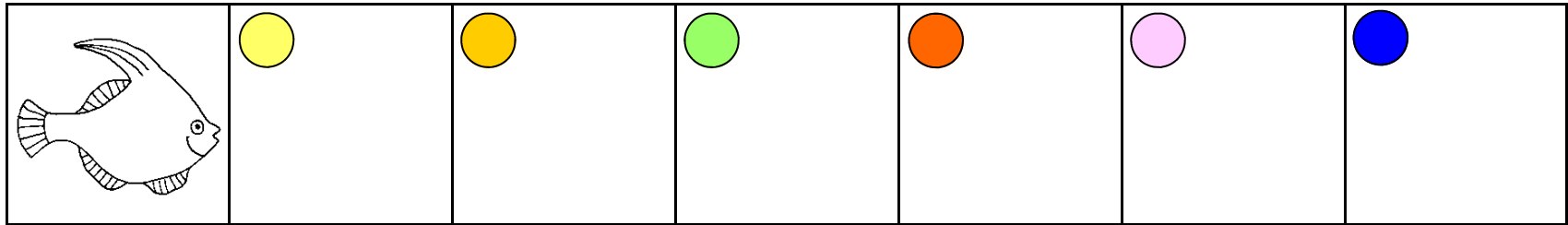
Tableau à découper pour le jeu n°1. (un par élève)

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

Cartes à découper pour les jeux n°2 et n°3.



Bandes à découper pour le jeu n°2.



Bandes à découper pour le jeu n°3.

