Est-ce un poisson ?

RÈGLE DU JEU

Le jeu en lui-même est très simple : on regarde une image et on dit si c'est un poisson. Ça n'a peut-être pas l'air très amusant, mais tout le plaisir vient de ce que les joueurs doivent faire quand c'est un poisson…

Variantes du jeu

Cours aussi vite que tu peux !

Quand les joueurs voient un poisson, ils courent de l'autre côté de la salle. Les derniers arrivés de l'autre côté sont éliminés.

Attrape le gobelet !

Les joueurs se mettent deux par deux, avec un gobelet en plastique posé par terre entre eux. Quand ils voient un poisson, ils essaient d'attraper le gobelet. Celui qui reste sans gobelet est éliminé. Les gagnants cherchent ensuite un nouveau partenaire.

Si tu veux jouer sans élimination, tu peux donner un point aux gagnants, puis faire chercher un nouveau partenaire à tout le monde.

Crie ou perds.

Fais former des paires. Quand ils voient un poisson, les joueurs crient « POISSON ! ». Dans chaque paire, le premier qui crie « POISSON ! » gagne. En cas d'égalité, c'est celui qui crie le plus fort qui gagne. Le perdant est éliminé. Les gagnants cherchent ensuite un nouveau partenaire.

Si tu veux jouer sans élimination, tu peux donner un point aux gagnants, puis faire chercher un nouveau partenaire à tout le monde.

En meute !

Comptez les images jusqu'à ce qu'un poisson apparaisse (l'image du poisson comprise). Quand les joueurs voient un poisson, tout le monde court former des groupes de X personnes (X est le nombre de diapositives comptées). Les joueurs qui ne trouvent pas de groupe sont éliminés.

Ce ne sont que des exemples. Invente tes propres variantes et partage-les avec la communauté !

Un jeu de Michael Marchand · Project YM (projectymgames.com) · Version française de Pulse, avec l'aimable autorisation de Michael Marchand. Gratuit pour ton travail avec les jeunes. Ce que tu peux en faire : thepulse.org/fr/terms/