

La pêche blanche!

Catégorie	Jeu actif
Durée moyenne	15 à 20 minutes
Lieu	À l'intérieur, dans une grande salle ou dans le gymnase
Nombre de participants	Minimum de 5 équipes de 2 personnes

DESCRIPTION

Les jeunes découvrent les espèces de poissons qui sont pêchées à la pêche blanche (ou pêche sur glace) à l'aide des cartes poissons et de l'affiche sur les espèces pêchées.

Activité basée sur le jeu « bébé clin d'œil ».

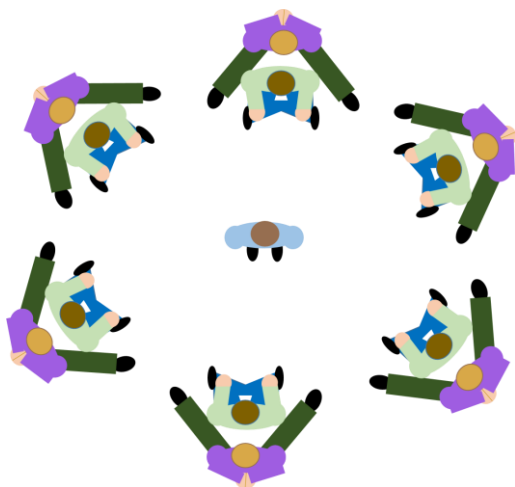
OBJECTIFS

- Reconnaître les espèces de poissons pêchées à la pêche blanche au Québec.

MATÉRIEL

- Affiche : *Les principales espèces pêchées au Québec*
- Les cartes des poissons (5 paquets avec verso de couleurs différentes, 24 cartes poissons/paquet)

Schéma du positionnement des joueurs



DÉROULEMENT

PRÉPARATION

- ▶ Rassembler le matériel nécessaire à la tenue de l'activité.
- ▶ Trouver les cartes poissons correspondant aux espèces pêchées à la pêche blanche (le doré jaune, l'éperlan arc-en-ciel, le grand brochet, la lotte, l'omble de fontaine, la perchaude et le poulamon atlantique). Le nombre de cartes nécessaire est égal au nombre d'équipes de deux.

ACTION

- ▶ Présenter les espèces de poissons pêchées à la pêche sur glace (le doré jaune, l'éperlan arc-en-ciel, le grand brochet, la lotte, l'omble de fontaine, la perchaude et le poulamon atlantique) en utilisant l'affiche « Les principales espèces pêchées au Québec ».
- ▶ Former des équipes de deux.
- ▶ Faire asseoir les jeunes en cercle par équipe, l'un en avant de l'autre, celui d'en avant assis en indien, les mains sur les genoux entre les jambes de celui d'en arrière qui a les mains dans le dos. La personne qui est à l'arrière est la brimbale et la personne à l'avant est le poisson qui vient de mordre à l'hameçon.
- ▶ Distribuer aux personnes assises à l'avant de chaque équipe de deux une carte poisson représentant une espèce pêchée l'hiver.

► Chaque jeune qui reçoit une carte doit identifier discrètement l'espèce représentée sur sa carte à l'aide de l'affiche « *Les principales espèces pêchées au Québec* ». Un éducateur doit valider l'identification de l'espèce pour chaque jeune.

► Chaque jeune ayant une carte poisson retourne s'asseoir avec son partenaire en gardant secrète l'espèce qu'il a identifiée.

► L'éducateur (ou un jeune si le nombre de participants est impair) se tient au centre du cercle. L'éducateur nomme une espèce de poisson pêchée l'hiver.

► Le ou les jeunes ayant sur leur carte l'espèce nommée doivent aller toucher le pied de la personne se tenant au centre du cercle. Au même moment, le jeune assis à l'arrière doit empêcher son coéquipier, le poisson, de se sauver en le retenant par la taille. Les autres participants comptent jusqu'à 10 secondes, soit le temps maximum pour le poisson de s'échapper et de toucher le pied de la personne au centre du cercle. S'il réussit, un point est donné aux poissons. S'il échoue, un point est donné aux brimbales.

► Puisque le jeune assis à l'arrière ne sait pas quelle espèce de poisson a son équipier, il doit être prêt à réagir chaque fois.

► Quand toutes les espèces ont été nommées, on additionne le nombre de points obtenus par les poissons et par les brimbales pour déterminer les gagnants. Ensuite, on inverse les rôles et on redistribue les cartes poissons. Plus d'un jeune peut avoir la même espèce de poisson.



Pour en savoir plus

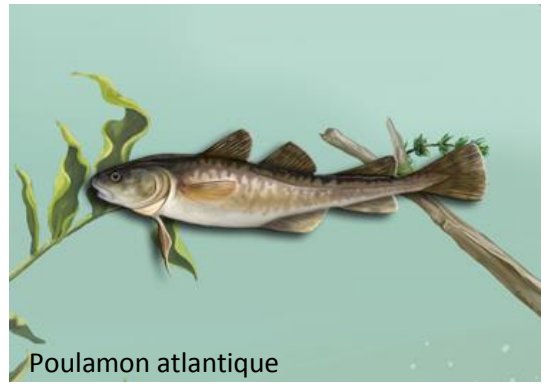
Capsules *Pleins feux sur...* la pêche blanche :
<http://pleinderessources.gouv.qc.ca/chronique/capsule/pleins-feux-sur-237.html>

Informations sur la pêche blanche :
<https://www.pecherpascomplique.com/peche-blanche/>

Adapté de :
https://fr.scoutwiki.org/B%C3%A9b%C3%A9_clin_d%27oeil



Perchaude



Poulamon atlantique



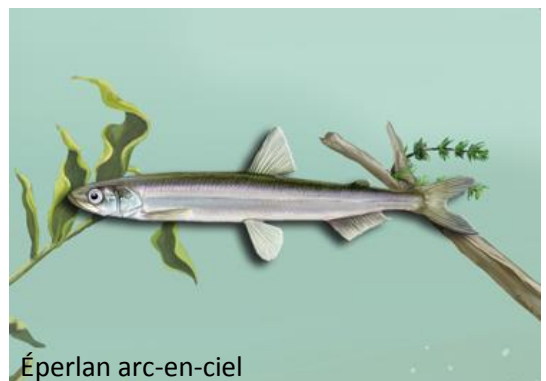
Omble de fontaine



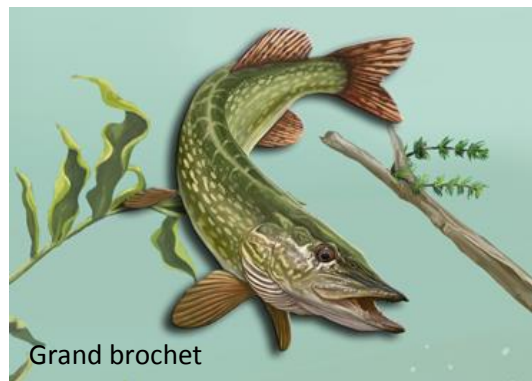
Lotte



Doré jaune



Éperlan arc-en-ciel



Grand brochet