

Karl le poisson

Réf 720598

Un jeu coopératif

Composition du jeu :

- 1 poisson de 36,5 x 20 x 16 cm
- 7 ficelles bleues et 2 ficelles rouges
- 6 baguettes de 40 cm
- 10 poissons chiffrés de 1 à 10 (bleu, blanc, vert, rouge)
- 10 billes

Nombre de joueurs: 2 à 8 durée du jeu : 10 à 20 mn
Pour tout âge à partir de 5 ans

BUT DU JEU :

Déplacer et donner à manger à Karl ensemble



Préparation du jeu

Ficelles :

Fixez de 2 à 7 ficelles bleues (symbolisent les vagues), selon le nombre de joueurs, dans les trous sur les côtés de Karl. Il faut en mettre 2 au minimum.

Bâtons :

A la place des ficelles, on peut utiliser les bâtons. Positionnez les bâtons côté boule appuyée sur les trous de chaque côté de Karl.

1. Karl a faim

De 3 à 6 joueurs (un joueur tire le poisson blanc)

Un joueur tire doucement le poisson blanc, au moyen d'une ficelle rouge, devant la bouche de Karl. Les autres joueurs essaient de faire glisser ce poisson dans le ventre de Karl (figure 3).

Différentes variantes sont proposées.

- Le petit poisson qui se sauve doit toujours glisser sur le même côté
- Le petit poisson peut-il se sauver en un temps donné ?
- Quelle équipe parvient à attraper le poisson dans le meilleur temps ?
- Des handicaps peuvent être construits sur le parcours.
- Chacun peut changer de rôle, soit être le petit poisson, soit conduire le gros poisson.

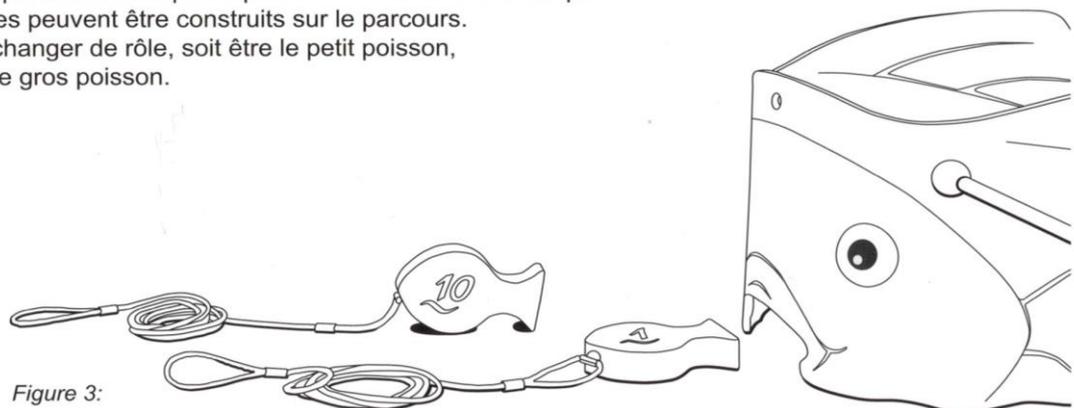


Figure 3:

2. Karl a très faim

De 2 à 6 joueurs

Les 10 petits poissons colorés sont répartis dans la pièce. Les joueurs font glisser Karl sur le sol et le guident au moyen des ficelles pour qu'il puisse avaler tous les poissons.

Comme les petits poissons sont numérotés, la consigne peut être de les avaler dans un ordre croissant ou décroissant; de n'avalier que les pairs ou les impairs ; ou de jouer sur le degré de faim de Karl en donnant comme consigne un petit ou un grand nombre à avaler (addition des valeurs, soustraction en utilisant différentes couleurs, etc.).

Karl le poisson (suite)

3. Karl est un bon nageur

De 2 à 6 joueurs

Karl n'aime pas se blesser aux récifs de corail ou contre les îles. Un parcours, semés d'obstacles, est mis en place dans la pièce et Karl doit être guidé au moyen des ficelles sur ce parcours. En aucun cas, il ne peut toucher les obstacles ni se cogner contre les îles. En chemin, il doit manger un certain nombre de poissons.

4. Karl aime jouer avec les bulles

De 2 à 6 joueurs

Eparpillez sur le sol les 10 belles bulles en verre qui sont fournies avec le matériel. Les joueurs, au moyen des ficelles, guident Karl pour glisser toutes les bulles dans son ventre. Le but est évidemment d'empêcher les bulles déjà avalées de ressortir.

5. Karl attrape une bulle au passage

De 3 à 7 joueurs

(un joueur pousse la bille)

On détermine un large couloir (3 m de large). Les joueurs qui guident Karl, sont dans le couloir. Un animateur ou un joueur fait rouler doucement et au signal une bulle (une bille) d'une rive à l'autre. Les joueurs qui guident Karl doivent capturer cette bulle lorsqu'elle passe, soit en l'attrapant par le dessous de Karl (soulever le poisson au moyen des ficelles et le redéposer sur le sol pour capturer la bulle), soit par la bouche – ce qui est difficile si la bulle roule vite.

6. Karl aime le spaghetti

De 2 à 8 joueurs

(On peut bander les yeux des joueurs, et dans ce cas un joueur peut garder les yeux ouverts).

Formez un parcours sinueux sur le sol au moyen d'une grande corde de 3 à 5 m. Une extrémité de la corde est mise dans la bouche de Karl et les joueurs en guidant le poisson au moyen des ficelles doivent lui faire avaler tout le « spaghetti ».

7. Karl apprend à voler

De 2 à 7 joueurs

Sans doute le jeu le plus difficile, à jouer au-dessus d'un sol mou (matelas, et.) ou sur la table. Il est, en effet, possible de soulever Karl et de lui faire passer des obstacles. Cette fois, les joueurs n'emploient pas les ficelles mais les bâtons. En pressant les extrémités des bâtons (du côté muni de la perle) contre Karl, il est possible de le soulever. Cette manœuvre nécessite évidemment une grande coordination de la part des joueurs qui sont situés de chaque côté de Karl. En pressant simultanément, le poisson peut être soulevé et maintenu en l'air. Un obstacle est posé sur le sol et Karl doit le franchir en utilisant la technique décrite ci-dessus.

8. Jouer avec moins de place ou plus lentement

Les perles bleues sont disposées sous Karl

(voir figure 4).

Cette forme du jeu ne peut se faire que sur une surface lisse.

9. Jouer avec les poissons

Qui, en disposant les petits poissons, parvient à former la tour la plus haute ?

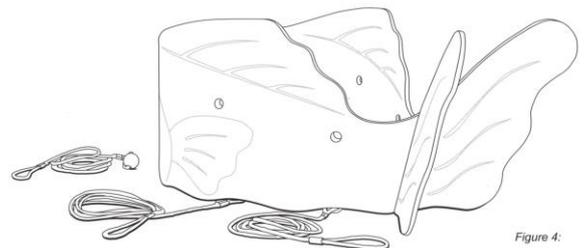


Figure 4:

Atelier Bec et Croc • www.bec-et-croc.com

29 rue des Coquillards - Derrière Le Mont – 25500 MONTLEBON Tél : 03 81 67 65 42 – Fax : 03 81 67 71 24