

# PÊCHEURS ET POISSONS

POUR LES 9 - 12 ANS

## Résumé

Grâce à cette activité, les jeunes apprennent à manier une canne à pêche. Ils attrapent des balles qui représentent les poissons et se familiarisent avec plusieurs concepts comme les quotas de pêche, les espèces protégées et les espèces exotiques envahissantes.

## Objectifs

- Se familiariser avec les techniques de pêche (lancer léger)
- Comprendre certains concepts comme les quotas, les espèces protégées et les espèces exotiques envahissantes

## Durée

- Une période de 20 à 30 minutes
- L'activité peut être prolongée ou écourtée selon le nombre de variantes utilisées

## Groupe d'âges

- 9 à 12 ans

## Lieu de l'activité

- À l'intérieur dans un gymnase (la moitié de la surface du gymnase est suffisant)
- À l'extérieur (un espace d'environ 10 x 10 mètres est nécessaire)

## Nombre de participants

- Un groupe de 15 à 30 jeunes
- Les jeunes sont séparés en équipe : 3 minimum et 6 maximum par équipe
- Il doit y avoir un maximum de 5 équipes

## Matériel nécessaire

- 7 cannes à pêche
- 8 appâts avec du velcro
- 100 balles de couleurs variées
- 5 petits cônes

## Préparation – durée totale : 5-7 minutes

- L'animateur dépose 5 cônes avec environ 2 mètres les séparant et à une distance de 5-6 mètres du mur du gymnase ou de l'endroit où sont déposées les balles.
- L'animateur positionne les balles jaunes, bleues, mauves et orange avant le début de l'activité. Les balles sont réparties équitablement en ligne à une certaine distance des cônes (idéalement 5-6 mètres).
- L'animateur doit s'assurer que les cannes à pêche sont fonctionnelles avant le début. Il installe l'appât sur les cannes à pêche.

## Notes

- L'animateur peut ajouter le concept de quotas. Pour transposer cette notion dans le jeu, l'animateur fixe un nombre total de poissons pouvant être capturés par les pêcheurs. Chaque jeune peut donc conserver ses prises, mais il ne peut pas dépasser le quota. Si cette limite est dépassée, le joueur ne peut plus pêcher et doit absolument relâcher des poissons. L'animateur peut lancer un défi aux jeunes : lequel sera le premier dans chaque équipe à remplir son quota. Il peut aussi fixer un quota par espèce de poisson, donc par couleur de balle (p. ex. : 3 balles jaunes, 1 balle mauve et 1 balle bleue).
- L'animateur peut ajouter le concept d'espèces protégées. Pour transposer cette notion, il suffit d'ajouter les balles vertes. Les jeunes ne doivent pas les attraper. S'ils attrapent une balle verte, ils doivent relâcher ce poisson immédiatement et donner la canne à pêche au suivant même s'il leur reste un essai. Il est important de ne pas attraper les espèces protégées!
- L'animateur peut ajouter le concept d'espèce exotique envahissante. Pour transposer cette notion, l'animateur ajoute les balles rouges et retire des balles des autres couleurs puisque les espèces exotiques envahissantes sont prédatrices.
- Il est recommandé d'introduire un concept à la fois jusqu'à ce qu'il soit bien assimilé par les jeunes.

## Contenu théorique

- ▶ Quota : Il s'agit d'une limite quant au nombre de poissons pouvant être pêchés et conservés par chaque pêcheur. Un pêcheur doit arrêter de pêcher si son quota est atteint. Si le quota est dépassé au premier coup de filet, il faut impérativement relâcher des poissons pour respecter son quota. Le non respect d'un quota peut engendrer, entre autres, des amendes.
- ▶ Espèce protégée : Il s'agit d'espèces qui ne peuvent être pêchées puisqu'elles bénéficient d'un statut de protection légale.
- ▶ Espèce exotique envahissante : Il s'agit d'espèces qui sont présentes dans un territoire différent de leur aire de répartition (ou distribution) naturelle. Ces dernières entrent en compétition avec les ressources et le territoire vis-à-vis des espèces indigènes, c'est pourquoi elles sont qualifiées d'envahissantes.

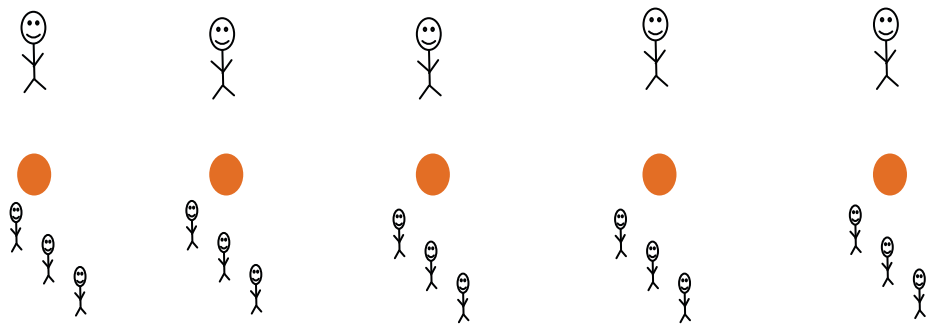
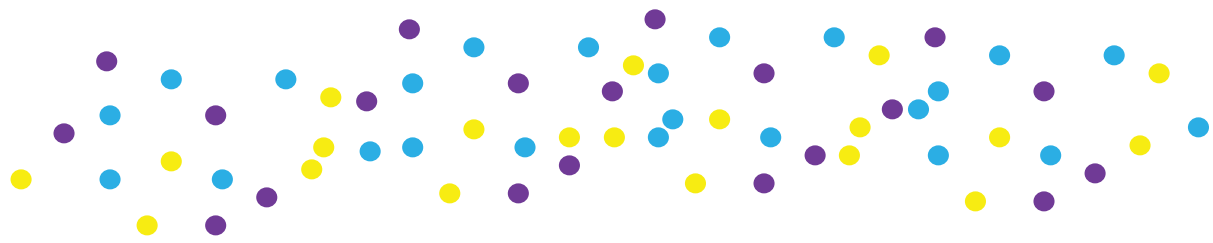



## Déroulement du jeu – durée totale : 20-30 minutes

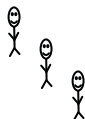
1. L'animateur fait une démonstration de l'utilisation de la canne à pêche. Il prend le temps de montrer comment la tenir de manière sécuritaire, faire un lancer léger et ramener la ligne.
2. Le groupe est séparé en 5 équipes au maximum. Chaque équipe, composée entre 3 et 6 jeunes, se positionne derrière son cône. Les jeunes se placent en file indienne.
3. Les cônes représentent la limite, personne ne peut s'avancer plus près des balles à l'exception de la personne qui possède la canne à pêche. Elle peut s'avancer d'un mètre pour avoir un espace sécuritaire pour effectuer le lancer.
4. Chaque jeune peut faire 2 essais avant de donner la canne à pêche au prochain jeune dans la file. Les jeunes vont avoir plusieurs tours pour s'exercer avec la canne à pêche.
5. Les jeunes qui utilisent la canne à pêche doivent rester dans leur espace, ils ne peuvent pas se déplacer d'un côté ou de l'autre sinon les lignes risquent de s'emmêler. Ils peuvent faire un pas ou deux de côté en ramenant leur ligne, mais pas plus !
6. Les jeunes peuvent conserver les balles durant l'activité ou remettre les poissons à l'eau en relançant les balles.
7. L'animateur se réserve le droit d'avertir et même de retirer un jeune de l'activité si son comportement n'est pas sécuritaire.



# Schéma



 Jeunes ayant une canne à pêche

 Jeunes en file indienne

 Cône

 Balles