

## La pêche à la ligne GS - Ermel

### Objectifs :

- Lire des nombres
- Surcompter
- S'entraîner au calcul mental

### Matériel :

- 12 poissons munis d'un anneau métallique. Chaque poisson porte au recto un nombre compris entre 1 et 3, au verso une constellation de points correspondant à ce nombre.
- 4 cannes à pêche dont le fil se termine par un aimant

### Règle du jeu :

Se joue à 4 joueurs

Chaque enfant alternativement pêche 3 poissons. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

La pêche terminée, chaque joueur totalise ses points soit en utilisant les points dessinés soit le nombre écrit sur le carton.

L'originalité de ce jeu est qu'on travaille d'emblée au niveau des représentations dessinées ou mentales.

### Evolution du jeu

Pour en favoriser l'appropriation, on pourra proposer une première partie avec un seul objet, puis 2. Ultérieurement, on pourra aussi augmenter le nombre de points sur chaque poisson.

### Variante :

N'inscrire que l'écriture chiffrée des nombres.

Ce fichier, conçu par Anne Garro sur base de l'ouvrage « Apprentissages numériques et résolution de problèmes, GS, Hatier Ermel, est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique, 2.0 France (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>). Fichier créé en février 2009.







