

Compétences visées :

- Comparer des collections
- Connaître les constellations du dé

Jeu du pêcheur

Niveau : PS et MS

Matériel :

- Le support : le plateau de jeu avec parcours dessiné (cf annexe)
- Des pions
- Un dé
- Un nombre impair de poisson (minimum 9)

But du jeu : Pêcher le plus de poissons

Règles du jeu :

Nombre de joueurs : 4 ou + suivant le plateau

- Ne pêcher qu'un seul poisson à la fois
- Attendre son tour
- Retourner à la case départ quand on a pêché un poisson
- Pour gagner le poisson le lancer de dé doit nous faire tomber impérativement sur la dernière case.

Déroulement :

Tour à tour chaque joueur lance le dé pour avancer sur les cases vers la mare aux poissons. Lorsqu'on arrive à la dernière case on pêche un poisson dans la mare, on retourne à la case départ et on rejoue.

Le jeu se termine quand tous les poissons sont pêchés. Le gagnant est celui qui a le plus de poissons.

Éléments de différenciation :

Pour les plus petits utiliser un parcours avec « cases couleur » et « dé couleur » correspondant.

Pour les plus grands utiliser dé de constellations ou dé de chiffres

Augmenter le nombre de poissons

Annexe

