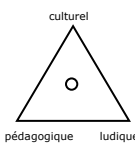


P_g04	The Fishing Net			Age :	5 et plus
				Cycle :	cycle 1, cycle 2
Origine : <i>inconnue</i>	Intérêt culturel	4/5		Nombre de joueurs :	12+
	Valeur ludique	3/5		Durée :	0 à 5 minutes
	Richesse des formulations	3/5			
	Adaptabilité lexicale	1/5			

Lexique A1 :

Les nombres

Formulations pour l'élève :

The fishermen, the net, the fish, arms, (to) catch, (to) count, (to) swim, in/out, up/down

Illustration :



Ancrage culturel :

Cycle 2 : les nombres, le sport, les animaux

Cycle 3 :

Matériel :

-

Description :

Pour ce jeu, il faut répartir les élèves de la classe en deux groupes :

- Les pêcheurs (the fishermen)
- Les poissons (the fish)

Les pêcheurs forment un cercle en se tenant les mains. Ils choisissent un nombre. Lorsqu'ils se mettent à compter à haute voix, les poissons traversent le filet. Ils entrent et sortent librement.

Lorsque les pêcheurs arrivent au nombre choisi, ils referment le filet, en baissant les bras. Leurs mains restent attachées. Les poissons qui se trouvent dans le filet à ce moment deviennent pêcheurs. Ils rejoignent le cercle.

Variantes et adaptations :

Consignes de l'enseignant :

Let's play!

Group 1 : You are the fishermen with the net. Make a circle, with your arms up and choose a number.

Group 2 : You are the fish : you swim in and out of the net.

Fishermen, you can count up to your secret number. Then you will drop your arms.

All the fish inside the net are caught and become part of the net.

Choose a new number and carry on until all the fish are caught.

Exploitations existantes :

Mariama Favre DSDEN 78 : http://web.ac-reims.fr/dsden52/ercom/documents/langues_etrangeres/ressources_pour_la_classe/jeux/jeux_de_plateaux_et_de_cartes/jeux_de_cour/playground_games_liste.pdf

Evelyne Vignon, DSDEN
Lons : <http://ien.lons2.free.fr/Lve/TEACHERS.pdf>

Prolongements et projets possibles :

Ce jeu peut être l'occasion de mobiliser en contexte la comptine numérique, par exemple en début de cycle 2. Le grand atout étant que la comptine sera récitée collectivement et à haute voix.

Il est possible de lier l'apprentissage de ce jeu à celui de la comptine "Once I caught a fish alive" qui est présentée dans les supports pour la classe. Cette comptine est toutefois un peu difficile pour des élèves de CP.

Supports pour la classe :

<https://learningapps.org/watch?v=pc6ti2s1518>