

# Le filet du pêcheur (ou les poissons et les pêcheurs)

**Activité support:** jeu collectif

Cycle 1 (PS/MS)

**Compétences:** - coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement,  
- accepter les contraintes collectives.

**Objectifs pour le maître:** amener les élèves à courir, se repérer dans l'espace, réagir à un signal, développer des stratégies individuelles ou collectives, respecter la règle.

**Buts pour l'élève:** - pour les pêcheurs: attraper le plus de poissons.  
- pour les poissons: ne pas se faire attraper dans le filet.

**Matériel:** anneaux en guise d'appâts.

**Organisation:** la classe est divisée en 2 groupes. Une équipe formera les pêcheurs et l'autre les poissons. On effectuera une rotation après 3 prises.

## Déroulement/consigne:

Après s'être mis d'accord sur un signal pour baisser le filet, les pêcheurs font une ronde. Les poissons doivent aller chercher au moins un anneau chacun (un seul anneau à chaque aller-retour) à l'intérieur du filet.

Au signal du maître les enfants "filet" commencent à chanter la comptine en boucle. Les poissons entrent et sortent de la ronde en se faufilant sous les bras des pêcheurs pour aller chercher les appâts.

Quand le filet est baissé le maître et les enfants comptent les poissons pris. Les poissons pris ne sont pas éliminés, ils rejouent la deuxième et la troisième partie. On retient seulement le meilleur coup de filet.

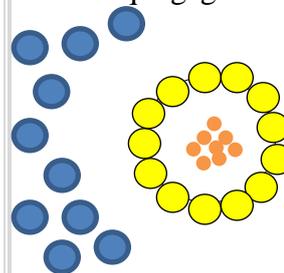
Puis c'est au tour des poissons de devenir filet, pour 3 parties.

A la fin des 6 jeux, l'équipe gagnante est celle qui a pris le plus de poissons en un seul coup de filet.

Les poissons ont pour obligation de traverser le filet.

## Critère de réussite:

c'est l'équipe qui a pris le plus de poissons en un coup de filet qui gagne.



## Comportements attendus:

**Pêcheurs:** - varier les moments pour baisser le filet,  
- observer le comportement des poissons pour décider le moment de la chanson ou le nombre de la comptine (début s'ils rentrent vite, après un petit moment s'ils rentrent tout doucement)

**Poissons:** - entrer et sortir rapidement du filet,  
- se répartir autour du filet pour ne pas se gêner.

## Comportements à améliorer:

**Pour les pêcheurs :**

- n'observent pas le comportement des poissons.

**Pour les poissons:**

- se gênent lors de l'entrée dans le filet,  
- prennent leur temps pour entrer et sortir du filet.

**Variables:** - les poissons pris deviennent filet, - la ronde a le droit de tourner,  
- nombre de coups de filet, - le signal peut être un nombre, un mot... dans une comptine,  
- l'équipe qui gagne est celle "qui aura attrapé le plus de poissons en 3 coups de filet" ou "ce sont les poissons qui ne se sont pas fait prendre".

## Bilan/remarques:

Exemple de comptine: Tourne, tourne petit poisson  
Tu es tout rond et très mignon  
Moi j'aime bien te regarder  
Mais je préfère te manger