

**Objectif** : décomposer le nombre 5

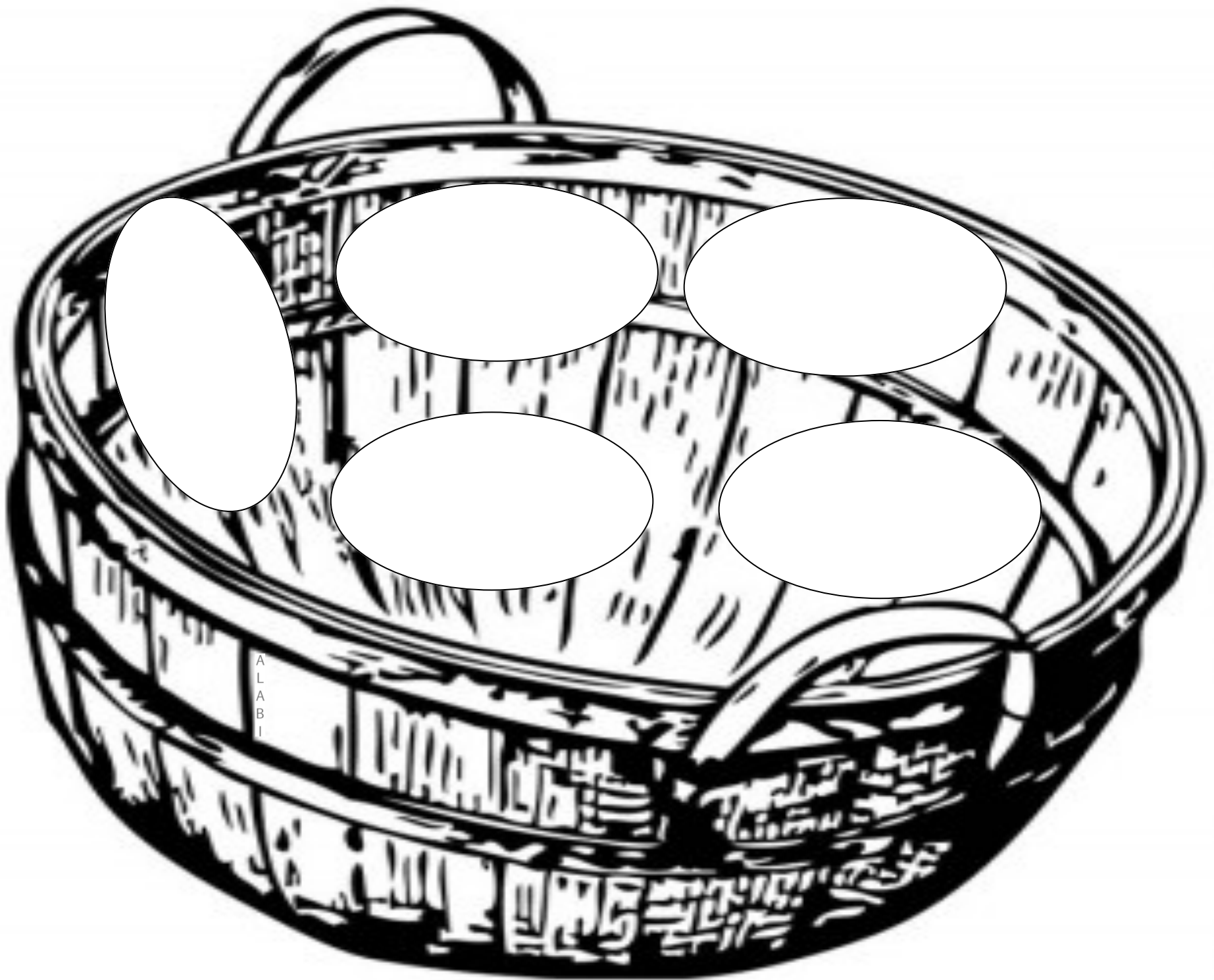
**But du jeu** : remplir son panier de 5 poissons. Pas plus, pas moins.

**Déroulement** : dans un premier temps, l'Enseignant prépare des boîtes contenant 1, 2, 3 ou 4 poissons. Les enfants (6 au maximum) doivent prendre plusieurs boîtes pour remplir leur panier de 5 poissons. On peut donner cette consigne : *Touka a pêché des poissons mais elle n'a de la place que pour 5 poissons. Prends des boîtes afin de remplir le panier de Touka. Mais attention, tu dois prendre juste assez de poissons. Pas plus, pas moins.* Les enfants vont chercher des boîtes. On constate ensemble les résultats obtenus.

Dans un second temps, les élèves glissent leur panier dans une enveloppe opaque (prévoir une enveloppe par joueur). Même consigne : les enfants vont chercher **une** boîte, glissent les poissons dans l'enveloppe, puis retournent, s'ils le souhaitent, chercher une autre boîte, glissent les poissons dans leur enveloppe. À eux de déterminer s'ils ont juste assez de poissons ou pas. Si oui, ils arrêtent.

Gagnent ceux qui ont récupéré 5 poissons.

**Remarque** : on peut choisir un nombre de poissons différent de 5. Utilisez alors le panier page 6. On peut également, à la place des poissons dans les boîtes, mettre des cartes-nombres (page 7), des cartes-constellations (p. 8), d'autres cartes (p. 9).



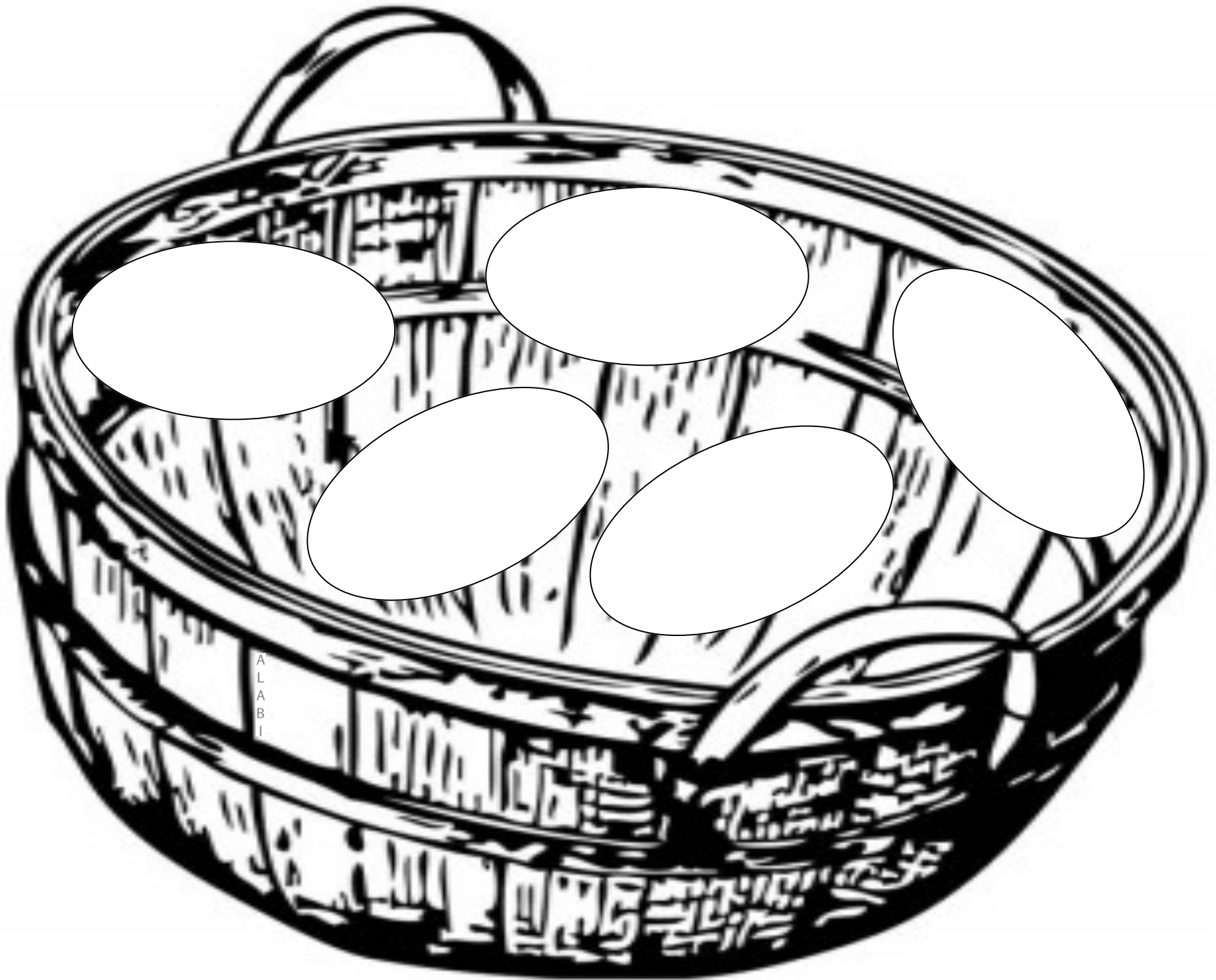
A  
L  
A  
B  
I



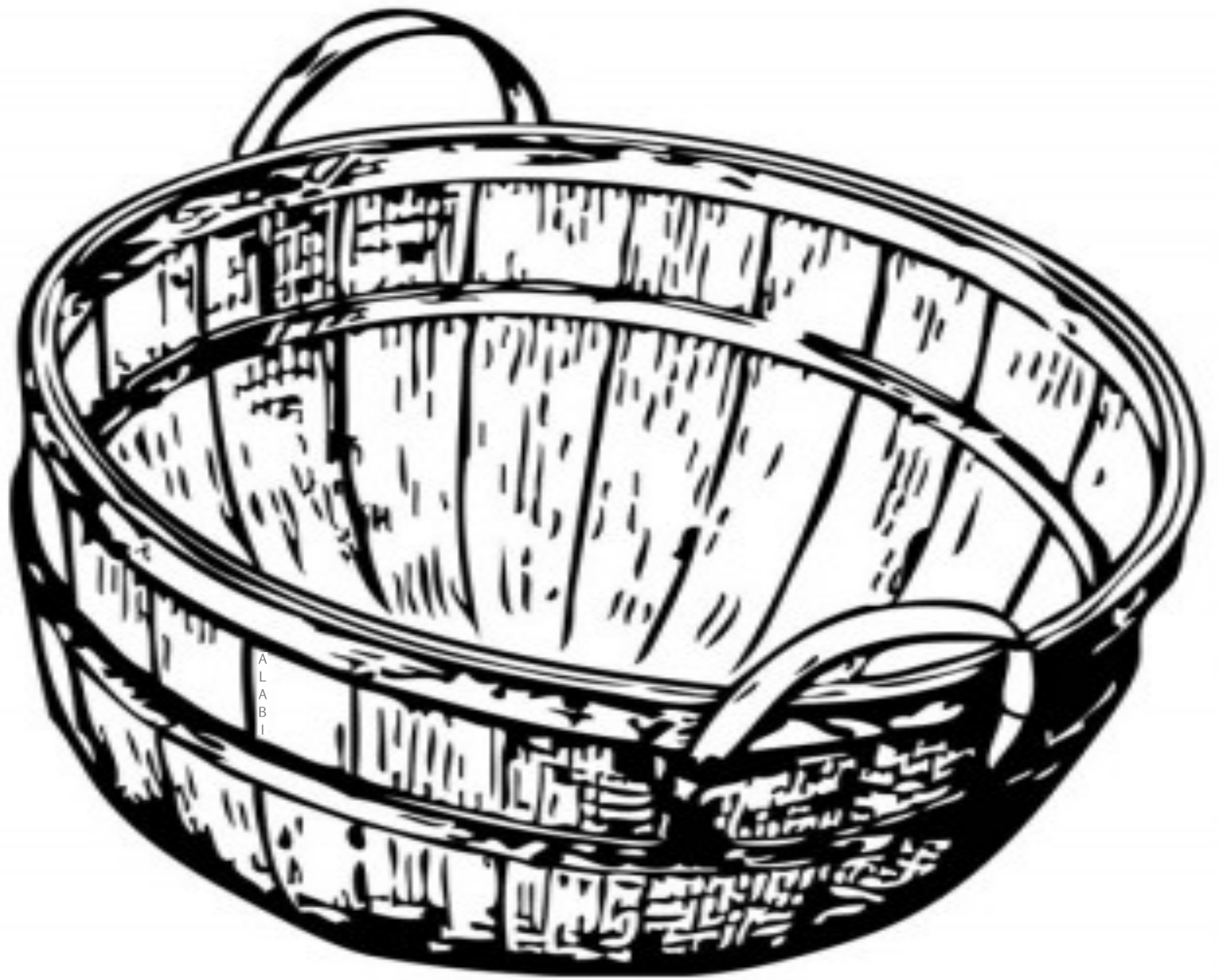
A  
L  
A  
B  
I



A  
L  
A  
B  
I



A  
L  
A  
B  
I



A  
L  
A  
B  
I

1

1

2

2

5

2

3

4

