

<b>Niveau :</b>  <b>Maternelle</b>	<b>Sauvons les poissons !</b>	Illustration
--	-------------------------------	--------------

<b>Compétences maths</b>	Utiliser les objets les plus appropriés pour transporter un liquide Adapter ses déplacements Etre capable de comparer des volumes visuellement
<b>But</b>	Sauver son poisson en remplissant l'aquarium le plus possible
<b>Matériel</b>	Eau 4 bassines, 4 bidons de 5L transparents, 4 poissons en plastique, 4 cerceaux, objets divers x4 (éponges, grosses perles, timbales, bouchons, louches, arrosoirs, passoires, barquettes, cuillères, pâte à modeler) 32 plots, 8 haies
<b>Nombre de joueurs</b>	4 équipes de 3 élèves
<b>Déroulement</b>  <b>Règle</b>	1 élève de chaque équipe choisit un objet pour transporter l'eau jusqu'à l'aquarium. Il remplit (ou pas) d'eau son objet, suit le parcours et le vide dans l'aquarium. Il revient en suivant le parcours en sens inverse (ou bien il revient en courant à côté du parcours, à définir). Le deuxième élève part dès que son co-équipier est revenu et ainsi de suite. L'équipe qui a le plus d'eau dans son aquarium a gagné. La validation se fait par comparaison directe (visuellement)
<b>Variable</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mélange ou non des niveaux</li> <li>- Difficulté du parcours (obstacles)</li> </ul>
<b>Illustration</b>	<p>4 parcours sont mis en place en parallèle</p> <p>Exemple pour 1 parcours</p>