



La mare aux crocodiles.

En EPS, nous **jouerons** à la mare au crocodile.

L'arbitre **tracerons** un cercle d'au moins quinze pas de diamètre.

Un peu plus loin, il **fera** un petit carré.

La classe se **partagera** en deux équipes égales.

Les crocodiles **seront** dans la mare et les chasseurs se placent autour.

L'équipe des chasseurs **aura** besoin de deux ballons.

Écrire N, D, A sous les mots.

Les crocodiles D N	La mare D N	Deux équipes égales D N A	Un petit carré D A N
Chaque crocodile touché D N A	L'équipe gagnante D N A	Un jeu sportif D N A	

(singulier->pluriel et pluriel->singulier)

Le crocodile D N	Les mares D N	Une équipe égale D N A	des petits carrés D A N
des crocodiles touchés D N A	Les équipes gagnantes D N A	des jeux sportifs D N A	

Classe ces groupes dans le tableau.

Une équipe                    des chasseurs adroits                    le camion  
Des points                    une grande mare                    un jeu amusant

	masculin	féminin
Singulier	<i>le camion</i> <i>un jeu amusant</i>	<i>une équipe</i> <i>une grande mare</i>
Pluriel	<i>les chasseurs adroits</i> <i>les points</i>	

Trouve des mots de la famille de :

**chasseur** : chasse, chasser, chasseresse, pourchasser.

Un chasseur sachant chasser sans son chien est un bon chasseur.

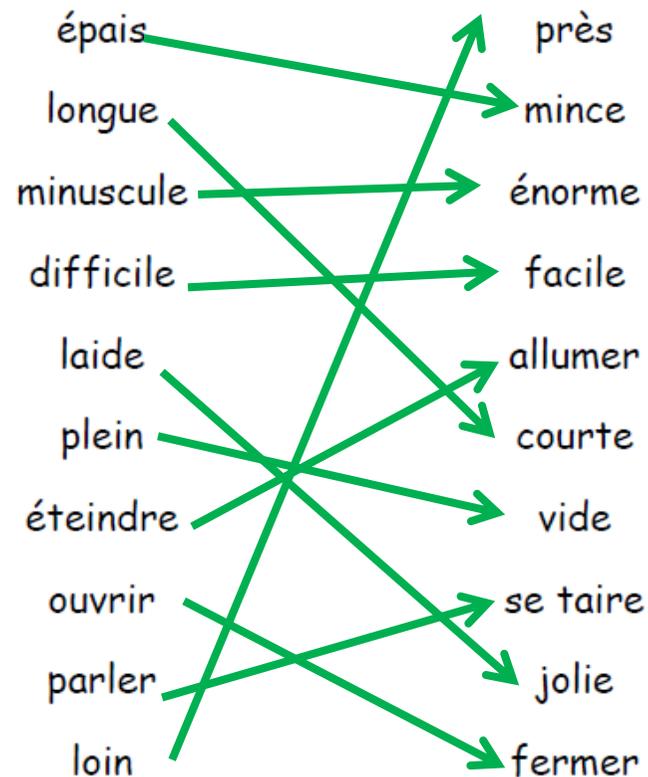
Réécris ces groupes de mots en changeant le nombre.

## Les antonymes

Recopie ces mots en les regroupant par deux.

Les **ANTONYMES** sont des mots ou des expressions qui veulent dire le contraire.

**Exemple :** grand - petit ; adroit - maladroit



Recopie par le contraire :

C'est la fin de la journée, le soleil se couche.

## Les expressions imagées

De nombreuses expressions ne correspondent pas à la réalité : elles sont **IMAGEES**.

**Exemple :**

**Avoir les oreilles qui traînent.**

C'est essayer d'entendre les conversations des autres.

En t'aidant des dessins, recopie et complète les expressions.

1. Etre têtu comme un **âne**



2. Avoir un **Chat dans la gorge**

3. Etre gras comme un .. **cochon**



4. Etre rusé comme un **renard**

5. Etre voleur comme une **pie**



6. Etre doux comme un **agneau**



J'écris des mots avec le son (ui)

1 fruit, ensuite, pluie

2 des fruits, huit, la nuit

3 a. C'est une pièce de la maison, c'est la cuisine.

b. Les escargots l'adorent, c'est la pluie.

c. C'est la veille de demain et le lendemain d'hier, c'est aujourd'hui.

d. Dans ce gâteau, il faut mettre de l'huile à la place du beurre.

Prénom: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

Mots croisés: le son [ u ] ui, uy

The crossword puzzle grid contains the following words:

- Across:**
  - 1. CUISINIER
  - 2. HUIT
  - 3. PARAPLUIE
  - 4. RUISSEAU
  - 5. CUILLERE
- Down:**
  - 1. Fruits
  - 2. U
  - 3. I
  - 4. S
  - 5. L
  - 6. S
  - 7. E
  - 8. Y
  - 9. P
  - 10. U
  - 11. I
  - 12. T
  - 13. S
  - 14. I
  - 15. E
  - 16. G
  - 17. U
  - 18. E

Illustrations include: a chef, a fruit basket, a whisk, a well, a rain cloud, a scythe, an umbrella, a snail, and a spoon.

Prénom :

4

Une règle de jeu



- 1 Quel est le nombre maximum de joueurs ? 25 joueurs maxi.
- 2 Faut-il une chaise pour jouer à la balle assise ? Il ne faut pas de chaise (assis par terre)
- 3 Un joueur pris peut-il se détenir ? Oui de 2 façons.
- 4 Combien de temps dure une partie ? 5 minutes
- 5 Quand est-ce qu'un joueur doit s'asseoir ?  
Quand il a été touché par le ballon.
- 6 Est-ce que je peux jouer sur un terrain de 15 m sur 6 m ? non
- 7 Celui qui a le ballon peut-il courir ? Non on doit être immobile.
- 8 Un joueur peut-il prendre la balle si celle-ci est à terre ? oui
- 9 Que faut-il faire pour se détenir ? (deux réponses)  
en passant la balle à un autre joueur déjà pris.  
en prenant un joueur.
- 10 Un joueur qui n'a pas la balle peut-il marcher et courir ? oui