

La mare aux crocodiles

En EPS, nous jouons à la mare aux crocodiles. 8
 Voici la règle. 11
 1. L'arbitre trace un cercle d'au moins quinze pas de 20
 diamètre pour faire la mare aux crocodiles. Un peu 29
 plus loin, il dessine un petit carré pour représenter le 39
 camion des chasseurs. 42
 2. Il partage la classe en deux équipes égales : les 51
 crocodiles dans la mare et les chasseurs autour avec 60
 deux ballons. 62
 3. Au signal, les chasseurs tirent sur les crocodiles, 70
 sans entrer dans la mare. Chaque crocodile touché 78
 est éliminé et va dans le camion. Mais attention ! 87
 - Un crocodile touché par un rebond du ballon n'est 96
 pas éliminé. 98
 - Quand un ballon reste dans la mare, un chasseur va 108
 le chercher mais il tire quand il est sorti de la mare. 120
 4. La chasse dure deux minutes au bout desquelles 128
 on compte les points (un point par crocodile touché). 137
 Puis on inverse les équipes. 142
 5. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de 151
 points. 152

Lire le texte plusieurs fois

Surligne la phrase négative du texte.

Questions

De quel type de texte s'agit-il ? **Une règle de jeux**

A quoi correspondent les numéros ? **L'ordre des actions à faire**

A quel temps est le texte ? **Il est au présent**

Travail sur le texte

Transforme la phrase négative du texte en phrase affirmative.

-Un crocodile touché par un rebond du ballon est éliminé.

Ecris à la forme interrogative. (3 manières)

L'équipe des chasseurs a besoin de deux ballons.

- L'équipe des chasseurs a besoin de deux ballons ?

- L'équipe des chasseurs a-t-elle besoin de deux ballons ?

- Est-ce que l'équipe des chasseurs a besoin de deux ballons ?

Souligne le verbe, donne l'infinitif et encadre le sujet.

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

tracer

Un peu plus loin, il fait un petit carré.

faire

Les crocodiles sont dans la mare.

être

Transpose au futur, donne l'infinitif du verbe et souligne le sujet.

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.

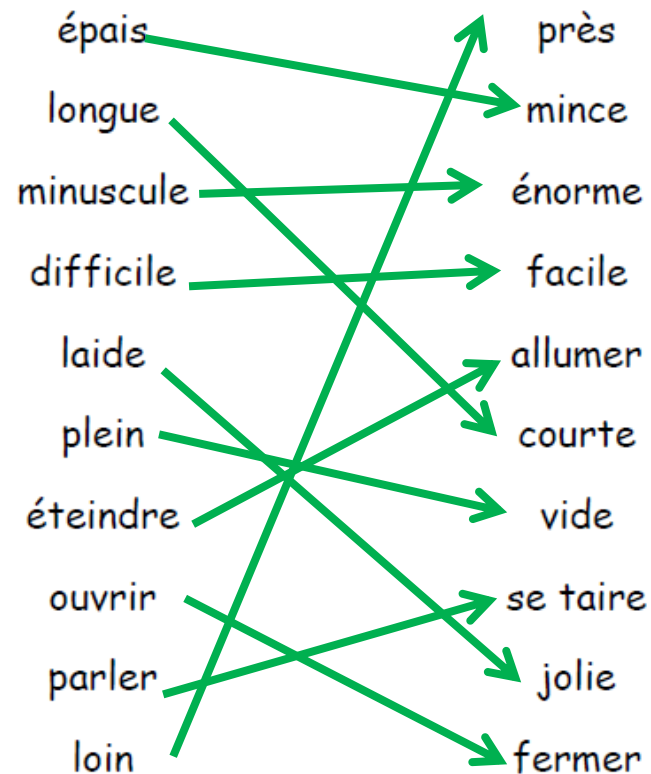
Réécris ces groupes de mots en changeant le nombre.

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:

- CUISINIER** (Chef)
- HUIT** (Eight)
- PARAPLUIE** (Umbrella)
- RUISSEAU** (Stream)
- CUILLERE** (Spoon)
- PUIS** (Well)
- Fruits** (Fruit basket)

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 dévorer ? 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 dévorer ? (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