



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 ?

A quoi correspondent les numéros ?

A quel temps est le texte ?

Travail sur le texte

Transforme la phrase négative du texte en phrase affirmative.

-

Ecris à la forme interrogative. (3 manières)

Tu as un hérisson ?

As-tu un hérisson ?

Est-ce que tu as un hérisson ?

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.

Un peu plus loin, il fait un petit carré.

Les crocodiles sont dans la mare.

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

La mare aux crocodiles.

En EPS, nous jouons à la mare au crocodile.

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

Un peu plus loin, il fait un petit carré.

La classe se partage en deux équipes égales.

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

L'équipe des chasseurs a besoin de deux ballons.

Écrire N, D, A sous les mots.

Les crocodiles

La mare

Deux équipes égales

Un petit carré

Chaque crocodile touché

L'équipe gagnante

Un jeu sportif

(singulier->pluriel et pluriel->singulier)

-
-
-
-

Classe ces groupes dans le tableau.

Une équipe des chasseurs adroits le camion

Des points une grande mare un jeu amusant

	masculin	féminin
singulier		
pluriel		

Récris ces groupes de mots en changeant le nombre.

Trouve des mots de la famille de :

Chasseur :

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

épais	près
longue	mince
minuscule	énorme
difficile	facile
laide	allumer
plein	courte
éteindre	vide
ouvrir	se taire
parler	jolie
loin	fermer

Recopie par le contraire :

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

-C' est.....

Expression écrite

Ce1

La réponse est non, invente 3 questions pour y répondre :

-

-

-

Allonge le plus possible la phrase :

J'ai trouvé une balle.

-

-

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 têtû comme un ...



2. Avoir un ... dans la gorge

3. Etre gras comme un ...



4. Etre rusé comme un ...

5. Etre voleur comme une ...



6. Etre doux comme un ...



Son



(ui)

Le soleil se couche :
C'est la nuit.

Sans bruit,

Un lapin fuit :

Un renard le poursuit.

Mais... tu connais la suite !

Et toi pendant ce temps ?

La nuit,

Tu dors !



www.jimboart.fr



ui



la nuit

● →	→ ●	→ ●
huit	la cuisine	un fruit, des fruits
de l'huile	la suite	la pluie
	ensuite	du bruit
		aujourd'hui
		puis
		lui
		je suis
	poursuivre ----->	je poursuis, il poursuit
	s'enfuir ----->	je m'enfuis, il s'enfuit

Son	Pour mardi Liste jaune	Pour mercredi Liste verte	Pour jeudi Liste orange	Pour vendredi Liste bleue
-----	----------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------------

[ɥ] / (ui)

12 mots : 5 + 7

de l'huile
la cuisine
poursuivre

la suite
ensuite
puis

la nuit
un fruit
du bruit

la pluie
aujourd'hui
je suis

J'écris des mots avec le son (ui)

1 Remets les lettres dans l'ordre pour écrire le mot qui correspond à l'image. Les lettres grises sont muettes mais il faut les écrire !

r ui

ui e s

e ui

t f

en t

l p

2 Sous chaque dessin, écris le mot qui lui correspond. Cherche les mots sur ta fiche de son !



8



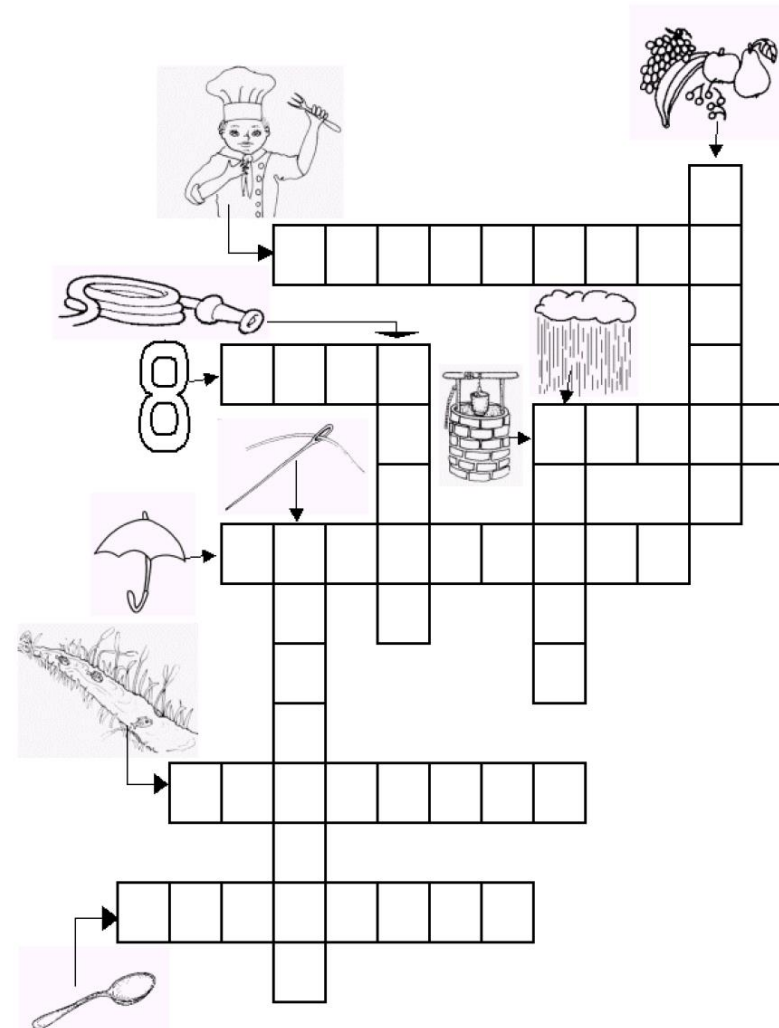
3 Sur ton cahier, recopie et complète ces phrases en choisissant le bon mot sur ta fiche de son.

- C'est une pièce de la maison, c'est ...
- Les escargots l'adorent, c'est ...
- C'est la veille de demain et le lendemain d'hier, c'est ...
- Dans ce gâteau, il faut mettre de l'... à la place du beurre.

Prénom: _____

Date: _____

Mots croisés: le son [u] ui, uy



Dictée de mardi

① Il fait nuit. Toute la famille est là. Dehors, la pluie tombe. Les gouttes frappent les vitres de la maison. J'aime ce petit bruit. Mes parents ont allumé un grand feu dans la cheminée.

Dictée de jeudi

② Il fait nuit. Toute la famille est là. Dehors, la pluie tombe. Les gouttes frappent les vitres de la maison. J'aime ce petit bruit. Mes parents ont allumé un grand feu dans la cheminée. Ce soir, nous avons joué à des jeux tous ensemble. C'était très amusant.

Dictée de vendredi

③ Il fait nuit. Toute la famille est là. Dehors, la pluie tombe. Les gouttes frappent les vitres de la maison. J'aime ce petit bruit. Mes parents ont allumé un grand feu dans la cheminée. Ce soir, nous avons joué à des jeux tous ensemble. C'était très amusant. Nous poursuivrons demain. Maintenant c'est l'heure de dormir. Bonne nuit !

Une règle de jeu

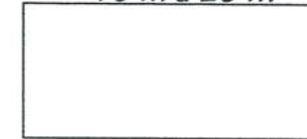
La balle assise



Nombre de joueurs : entre 12 et 25

Matériel : un ballon

Terrain : 15 m à 20 m



10m à 15 m

But du jeu :

Le but du jeu est de prendre les autres joueurs avec le ballon. Tout joueur touché s'assoit par terre.

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points.

Déroulement :

Au départ un joueur est désigné (le plus vieux par exemple) pour être le premier possesseur du ballon. Il essaie de prendre un des autres joueurs en le touchant avec le ballon. Les autres joueurs peuvent prendre le ballon lorsque celui-ci est à terre.

Lorsqu'un joueur pris attrape le ballon il peut se délivrer de deux façons différentes :

- en passant la balle à un autre joueur déjà pris
- en prenant un joueur

Au bout de 5 minutes on arrête le jeu. Les joueurs non-pris marquent un point. On recommence ensuite une nouvelle partie.

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points.

Attention

- On n'a pas le droit de marcher ou de courir avec le ballon.
- Un joueur touché ne peut pas se délivrer avec la balle qui vient de le prendre.

Prénom : _____

4

Une règle de jeu



- 1 Quel est le nombre maximum de joueurs ? _____
- 2 Faut-il une chaise pour jouer à la balle assise ? _____
- 3 Un joueur pris peut-il se délier ? _____
- 4 Combien de temps dure une partie ? _____
- 5 Quand est-ce qu'un joueur doit s'asseoir ?

- 6 Est-ce que je peux jouer sur un terrain de 15 m sur 6 m ? _____
- 7 Celui qui a le ballon peut-il courir ? _____
- 8 Un joueur peut-il prendre la balle si celle-ci est à terre ? _____
- 9 Que faut-il faire pour se délier ? (deux réponses)

- 10 Un joueur qui n'a pas la balle peut-il marcher et courir ? _____

Arts Visuels : Jeux de mots et des mains

Objectifs

- Tracer le contour de sa main ;
- Trouver des expressions imagées avec le mot "main", les comprendre ;
- Illustrer "mot pour mot" ces expressions.

Matériel

- 1 feuille blanche A4 120 g ;
- 1 crayon HB ;
- 1 gomme ;
- 1 boîte de feutres.

Réalisation : dessiner le contour de sa main et illustrer une expression avec le mot "main"

Avoir le coeur sur la main



Mettre sa main à couper



Montre en main



Un homme de main



Mettre sa main au feu



Avoir deux mains gauches



Expressions avec "main"

Clé en main

Avoir un poil dans la main

Mettre la main à la pâte

Cousu main

S'en laver les mains

Avoir les mains sales

Un sac à main

Mettre les mains dans le cambouis

Manger dans la main de quelqu'un

La main dans le sac

Mettre la main à la poche

Une main courante

Haut les mains !

Jeux de mains, jeux de vilains

Donner un coup de main

Unis comme les deux doigts de la main

Main de fer dans un gant de velours

Une petite main

D'un revers de la main

Avoir la main heureuse

Avoir les mains en or

D'une main de maître

Se prendre en main

Tenir la main

Voter à main levée

Main baguée

Porter la main à son chapeau

Un bagage à main

Avoir la main sur le porte-monnaie

Avoir les mains liées