

La mare aux crocodiles

En EPS, nous jouons à la mare aux crocodiles.
Voici la règle.

1. L'arbitre trace un cercle d'au moins quinze pas de diamètre pour faire la mare aux crocodiles. Un peu plus loin, il fait un petit carré pour représenter le camion des chasseurs.
2. 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.
3. Au signal, les chasseurs tirent sur les crocodiles, sans entrer dans la mare. Chaque crocodile touché est éliminé et va dans le camion. Mais attention !
 - Un crocodile touché par un rebond du ballon n'est pas éliminé.
 - Quand un ballon reste dans la mare. Un chasseur va le chercher mais il tire quand il est sorti de la mare.
4. La chasse dure deux minutes au bout desquelles on compte les points (un point par crocodile touché). Puis les équipes sont inversées.
5. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.

8
11
19
26
36
42
50
59
66
70
77
84
92
95
103
106
114
124
128
135
143
150
158
160

La mare aux crocodiles

compréhension

1. De quel type de texte s'agit-il ?
2. A quoi correspondent les numéros ?
3. Explique le jeu avec tes propres mots.

fluence

Je lis le texte avec fluidité (mots lus en 1 minute)

1- 2- 3- 4-

==> J'ai réussi à lire tout le texte en : 1 ' 2. '

Je lis des mots rapidement et sans erreurs.

compter - un camion - un diamètre - loin
desquelles - la chasse - un rebond - la mare
placer - le signal - sans - les points - deux
éliminer - au bout - inverser - gagnant

1 ' 2 ' 3 ' 4 '