

## Jour 2

### La mare aux crocodiles

collectif

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

1. L'arbitre tracera un cercle d'au moins quinze pas de diamètre pour faire la mare aux crocodiles. Un peu plus loin, il dessinera un petit carré pour représenter le camion des chasseurs.
2. Il partagera la classe en deux équipes égales : les crocodiles dans la mare et les chasseurs autour avec deux ballons.
3. Au signal, les chasseurs tireront sur les crocodiles, sans entrer dans la mare. Chaque crocodile touché sera éliminé et ira dans le camion. Mais attention !
  - Un crocodile touché par un rebond du ballon ne sera pas éliminé.
  - Quand un ballon restera dans la mare, un chasseur ira le chercher mais il tirera quand il sera sorti de la mare.
4. La chasse durera deux minutes au bout desquelles on comptera les points (un point par crocodile touché). Puis on inversera les équipes.
5. L'équipe gagnante sera celle qui marquera le plus de points.

collecte

### FUTUR

En EPS, nous jouerons à la mare aux crocodiles. → jouer

il L'arbitre tracera un cercle. → tracer

ils Au signal, les chasseurs tireront sur les crocodiles. → tirer

II Un ballon restera dans la mare. → rester

Elle La chasse durera deux minutes. → durer

On comptera les points. → compter



collectif

### Dans ton cahier

#### 1. Transpose au futur avec elle, puis elles :

Elle marque des points. Elle gagne le jeu.

Elle **marquera** des points. Elle **gagnera** le jeu.

Elles **marqueront** des points. Elles **gagneront** le jeu.