

## 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 dessine un petit carré pour représenter le camion des chasseurs.
2. Il partage la classe en deux équipes égales : les crocodiles dans la mare et les chasseurs autour avec 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 on inverse les équipes.
5. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.

## Jour 1

Questions de compréhension:

1. De quel type de texte s'agit-il ?
2. À quoi correspondent les numéros ?

1. Dans les phrases suivantes, encadre le sujet, ce qu'on en dit, souligne le verbe, donne son infinitif, indique si le sujet est un pronom ou un GN, encadre le groupe déplaçable s'il y en a un :

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

Un peu plus loin, il dessine un petit carré. dessiner

GN Les crocodiles sont dans la mare. être

GN L'équipe des chasseurs a deux ballons. avoir



## Dans ton cahier

2. Écris une phrase avec les groupes de mots suivants. Pense à la majuscule et au point. Souligne le verbe:

pendant la récréation – à l'école – jouent à la mare aux crocodiles – les élèves

3. Écris à la forme négative:

Aujourd'hui, mon équipe a gagné.

2. [A l'école] les élèves jouent à la mare aux crocodiles [pendant la récréation].

3. Aujourd'hui, mon équipe n' a pas gagné.