



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 diamètre pour faire la mare aux crocodiles. Un peu plus loin, il dessine un petit carré pour représenter le camion des chasseurs. 20
29
39
42
 2. Il partage la classe en deux équipes égales : les crocodiles dans la mare et les chasseurs autour avec deux ballons. 51
60
62
 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 ! 70
78
87
96
98
 - 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. 108
120
 4. La chasse dure deux minutes au bout desquelles on compte les points (un point par crocodile touché). 128
137
142
151
 5. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points. 152

Compréhension

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

Gamme de lecture

Je lis des mots rapidement et sans erreur

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

Fluence (texte)

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

--	--	--	--

➡ J'ai réussi à lire mon texte en : 1 ___'___ 2 ___'___