

Texte 3 ~ Semaine 4, période 5

La mare aux crocodiles





En EPS, nous aimons jouer à la mare aux crocodiles. C'est un jeu collectif avec des ballons.

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.
4. 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 sort de la mare.
5. La chasse dure deux minutes au bout desquelles on compte les points (un point par crocodile touché). Puis, les équipes sont inversées.
6. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.

Questionnement oral :

De quel type de texte il s'agit ?

C'est une règle de jeu.

Comment appelle-t-on les textes présentés avec des numéros ou des puces ?

Des listes.

Quel est le temps du texte ?

Au présent : c'est un présent intemporel, on joue ainsi tout le temps.

Faire expliquer le jeu aux élèves pour s'assurer qu'ils ont compris l'ensemble.

Si possible le faire jouer aussi en EPS.

(Diapo de travail : voir les pages suivantes)

Transformation affirmatif / négatif :

Un crocodile touché par un rebond du ballon n'est pas éliminé.

Phrase interrogative :

Écrire à la forme interrogative, de deux manières :

Ils ont besoin de deux ballons.

Analyse fonctionnelle de phrases : sujet / verbe / infinitif

Un peu plus loin, l'arbitre a tracé un petit carré.

Les crocodiles sont dans la mare.

Les chasseurs ont besoin de deux ballons.

Transforme à la forme affirmative :

Un crocodile touché par un rebond du ballon n'est pas éliminé.

Transforme en question, de deux manières différentes.

Ils ont besoin de deux ballons.

Encadre le verbe en rouge, souligne son sujet en bleu. Indique l'infinitif en dessous.

Un peu plus loin, l'arbitre a tracé un petit carré.

Les crocodiles sont dans la mare.

Les chasseurs ont besoin de deux ballons.



(Diapo de travail : voir la page suivante.)

Transposer le texte en le mettant au futur.

Travail collectif.

Transpose le texte en le mettant au futur.

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.

Transpose le texte en le mettant au futur.

4. 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 sort de la mare.
5. La chasse dure deux minutes au bout desquelles on compte les points (un point par crocodile touché). Puis, les équipes sont inversées.
6. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.



Transformation singulier / pluriel de groupes nominaux :

les crocodiles – la mare – deux équipes égales – un petit carré – chaque crocodile touché – l'équipe gagnante – un jeu sportif

Classement de ces groupes nominaux dans un tableau de genre et de nombre.

Transforme les groupes de mots en les mettant au pluriel ou au singulier.

les crocodiles →

la mare →

deux équipes françaises →

un petit carré →

un crocodile touché →

l'équipe gagnante →

un jeu sportif →

Classe tous ces groupes de mots suivants dans le tableau.

	masculin	féminin
singulier		
pluriel		



Écris la règle d'un jeu que tu connais bien.

Premiers exercices : sur feuille④ Transpose les phrases en les mettant au passé composé :

L'arbitre trace un cercle pour faire la mare.

Plus loin, il fait un petit carré.

Au signal, les chasseurs tirent sur les crocodiles.

La chasse dure 2 min.