

1. LIS LE TEXTE ET REPONDS AUX QUESTIONS

TEXTE – 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.

De quel type de texte s'agit-il ?

⇒ Il s'agit d'une règle de jeu.

A quoi correspondent les numéros ?

⇒ Les numéros correspondent aux différents paragraphes. Chaque paragraphe correspond à une information de la règle de jeu.

L'histoire est-elle racontée au passé, au présent ou au futur ?

⇒ L'histoire est racontée au présent.

Recherche la phrase négative dans le texte et souligne-la.

Un crocodile touché par un rebond du ballon est éliminé.

Transforme la oralement en phrase affirmative.

+ Dans chacune des phrases suivantes : Encadre le sujet en bleu. Souligne le verbe en rouge. Encadre le groupe déplaçable s'il y en a un en jaune.

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

⇒ Un peu plus loin il dessine un petit carré.

⇒ Les crocodiles sont dans la mare.

⇒ L'équipe des chasseurs a deux ballons.

⇒ Au signal les chasseurs tirent sur les crocodiles.

⇒ Chaque crocodile touché va dans le camion

