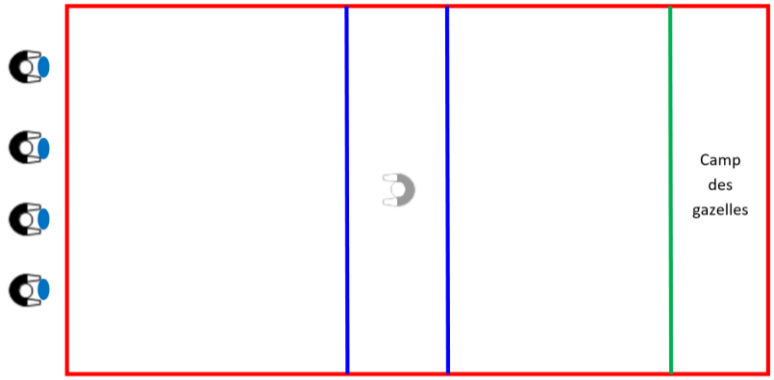
<table>
<tr><td rowspan="2">Jeu
(15-20 min)</td><td>La rivière aux crocodiles</td><td>Matériel</td></tr>
<tr><td>Objectifs : courir avec un ballon, réagir à un signal, se déplacer en prenant une information, reconnaître un espace de jeu limité, chercher les espaces libres, éviter et attraper les autres enfants, respecter les règles du jeu</td><td>○ Ballons
○ Plots de 3 couleurs différentes</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Organisation</td><td colspan="2">• Délimiter un espace de pratique avec une rivière au milieu (plots bleus) et un camp (plots verts)
• Nommer 1 crocodile (ou plusieurs en fonction du nombre d’enfants)
• Les autres joueurs ont un ballon et sont des gazelles</td></tr>
<tr><td colspan="2">
</td></tr>
<tr><td>Consignes</td><td colspan="2">✓ Au signal de l’éducateur, les gazelles doivent traverser la rivière sans se faire toucher par le crocodile.
✓ Si elles se font toucher, elles deviennent également un crocodile.
✓ Le but du jeu pour les gazelles est de traverser la rivière sans se faire toucher par le crocodile ; pour le crocodile c’est d’attraper le maximum de gazelles lorsqu’elles traversent la rivière.</td></tr>
<tr><td>Variables</td><td colspan="2">+ Utiliser des TAG au lieu du toucher
+ Le crocodile peut poursuivre les gazelles une fois qu’elles ont passé la rivière
- Augmenter le nombre de crocodile</td></tr>
</table>