



La rivière aux crocodiles (cycle 1)

inspiré du jeu *La rivière au crocodile*, tiré du dossier pédagogique téléchargeable sur internet *Jeux de courses* de Bernard DUVALARD

Promis,
je ne mords pas !



- **But du jeu :**

- ✓ Pour les crocodiles : toucher sans violence les gazelles qui traversent leur rivière.
- ✓ Pour les gazelles : rejoindre la maison sans se faire toucher par les crocodiles.

- **Nombre de joueurs :** effectif classe

- ✓ Pour un effectif jusqu'à 24 joueurs : constituer 3 équipes de même nombre de joueurs.
- ✓ Pour un effectif supérieur à 24 joueurs : constituer 4 équipes de même nombre de joueurs.

- **Terrain :** environ 20 m x 10 m avec un couloir central matérialisant la rivière aux crocodiles

- **Matériel :**

- ✓ Des plots ou coupelles pour délimiter le terrain, les maisons et la prison (cf. représentation)
- ✓ Des languettes ou une craie pour délimiter la rivière aux crocodiles
- ✓ 1 lot de chasubles pour chacune des équipes
- ✓ Ardoise, crayon, chiffon pour noter le nombre de gazelles touchées par l'équipe de crocodiles
- ✓ *Pas indispensable mais très intéressant : 1 ceinture avec 2 flags pour chaque gazelle. Les crocodiles doivent attraper un flag au lieu de toucher une gazelle !*



- **Avant de jouer :**

- ✓ L'enseignant constitue 3 ou 4 équipes et remet à chacune un lot de chasubles.
- ✓ Une équipe est désignée « crocodiles ». 2 crocodiles se placent dans la rivière et les autres se positionnent dans la zone d'attente, à proximité du terrain (cf. représentation).
- ✓ Les autres équipes jouent le rôle de « gazelles ». Elles se placent derrière la zone de départ.

- **Déroulement du jeu :**

L'enseignant appelle à haute voix la 1^{ère} équipe de gazelles qui va pouvoir tenter la traversée (ex : Gazelles de l'équipe jaune). Aussitôt, les gazelles de l'équipe appelée se positionnent dans la zone de départ. Dès que l'enseignant dit « *Courez petites gazelles* », celles-ci tentent de rejoindre leur maison, située au-delà de la rivière aux crocodiles.

Un crocodile ne peut pas quitter sa rivière. Il doit toucher les gazelles, à la main (sans violence).

Cas de figure où une gazelle rejoint la prison :

- ✓ Elle a été touchée par un crocodile, dans la rivière.
- ✓ Elle est sortie des limites du terrain.

Dès qu'il n'y a plus de gazelle en action, l'enseignant appelle à haute voix une autre équipe de gazelles. Et ainsi de suite ...

Règle supplémentaire pour éviter que des gazelles ne restent trop longtemps dans la zone de départ :
l'enseignant peut annoncer « *La rivière a débordé !* ». Ce signal indique aux crocodiles qu'ils peuvent désormais sortir de leur rivière pour tenter d'aller toucher les dernières gazelles, y compris dans la zone de départ !

Dès que toutes les équipes de gazelles ont effectué leur traversée, compter le nombre de gazelles en prison. Puis remplacer les 2 crocodiles par 2 de leurs partenaires.

Après chaque traversée, ajouter le nombre de gazelles en prison au score déjà réalisé.

Après x traversées (permettant à tous les crocodiles d'être en action au moins une fois), garder en mémoire le score réalisé par l'équipe de « crocodiles ».

IMPORTANT : le nombre de traversées est le même sur toutes les manches (x ne varie pas) !

• **Gain de la partie :**

Lorsque toutes les équipes auront été « crocodiles », annoncer le score réalisé par chaque équipe. Celle qui aura le score le plus élevé sera déclarée gagnante.

• **Représentation du jeu (avant son lancement) :**

