



## La rivière aux crocodiles (cycle 2)

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 son camp 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 30 m x 15 m avec un couloir central matérialisant la rivière aux crocodiles
- **Matériel :**
  - ✓ Des plots ou coupelles pour délimiter le terrain, les camps et les 2 prisons (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
  - ✓ Chronomètre et sifflet
  - ✓ *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 les zones d'attente, à proximité du terrain (cf. représentation).
  - ✓ Les autres équipes jouent le rôle de « gazelles ». Elles se placent à l'intérieur d'1 même camp.
- **Déroulement du jeu :**

L'enseignant appelle à haute voix l'équipe de gazelles qui va pouvoir tenter la traversée (ex : « équipe jaune »). Les gazelles de l'équipe appelée disposent de 15 secondes pour rejoindre leur camp, situé de l'autre côté du terrain (les crocodiles en attente chronomètrent oralement). Un crocodile ne peut quitter sa rivière. Il doit toucher les gazelles, à la main (sans violence).

Cas de figure où une gazelle rejoint une prison :

  - ✓ Elle a été touchée par un crocodile, dans la rivière.
  - ✓ Elle est sortie des limites du terrain.
  - ✓ Elle n'a pas réussi à atteindre son camp, de l'autre côté du terrain, dans le temps imparti (15 s).

A l'issue des 15 secondes de jeu, l'enseignant appelle à haute voix une autre équipe de gazelles. Et ainsi de suite ... Dès que toutes les équipes de gazelles ont effectué leur traversée, pendant que les 2 crocodiles sont remplacés par 2 de leurs partenaires, compter le nombre de gazelles en prison.

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) :**

