

Le trésor des **LUTINS** : Courir VITE

Sens de l'activité : Courir le plus vite possible pour

- battre l'autre
- agrandir l'espace (sur un temps fixe, je cours plus loin)
- raccourcir le temps (sur un espace fixe, je mets de moins en moins de temps pour le parcourir)

Objectifs :

- réagir vite à un signal
- mobiliser toutes ses ressources sur un temps court
- avoir une trajectoire de course la plus rectiligne possible

Mise en œuvre en PS / MS

Module d'apprentissage 1 : courir vite dans un espace « dégagé »

Scénario :

Les lutins sont dans leur maison. Ils veulent aller **chercher tous les trésors du château avant le retour de l'ogre.**

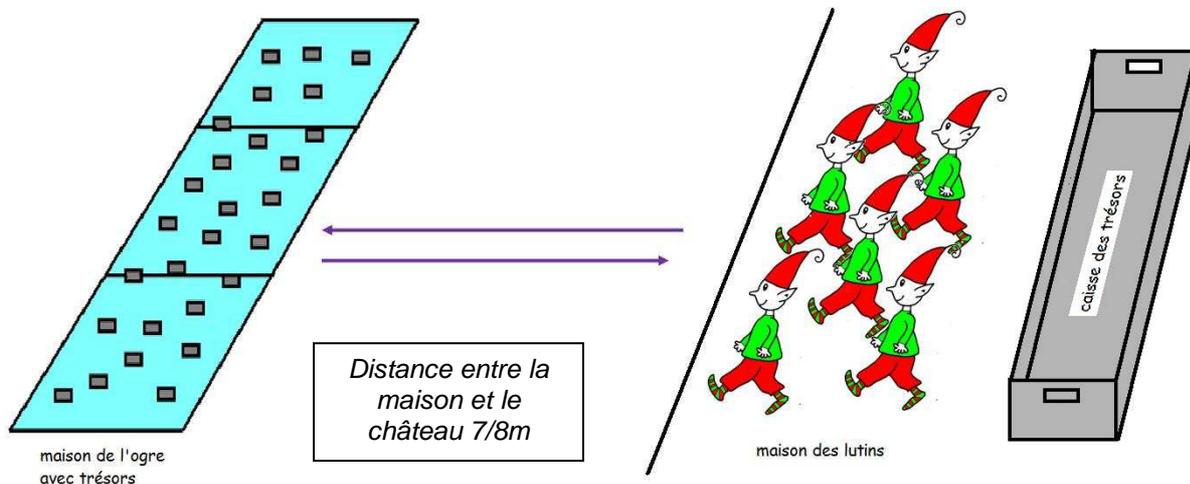
Signal pour « sortir de la maison » : l'enseignant frappe dans ses mains.

Situation 1

But du jeu : aller récupérer tous les trésors de l'ogre **en courant le plus vite possible** avant la fin du jeu (prendre un seul trésor à chaque fois).

Le retour de l'ogre est matérialisé par un bruit de maracas ou de tambourin (**environ 20s**)

→ Dès que les lutins entendent l'ogre, ils doivent rentrer très vite (si le lutin va vers le château, il doit faire demi-tour ; s'il a un trésor, il revient très vite dans sa maison).



Nombre de trésors : Prévoir 2 à 3 duplos* par élève (2 ou 3 allers et retours par « quête »)
Prévoir un grand château (ou plusieurs espaces) afin d'éviter les bousculades (peut se faire par 1/2 classe).

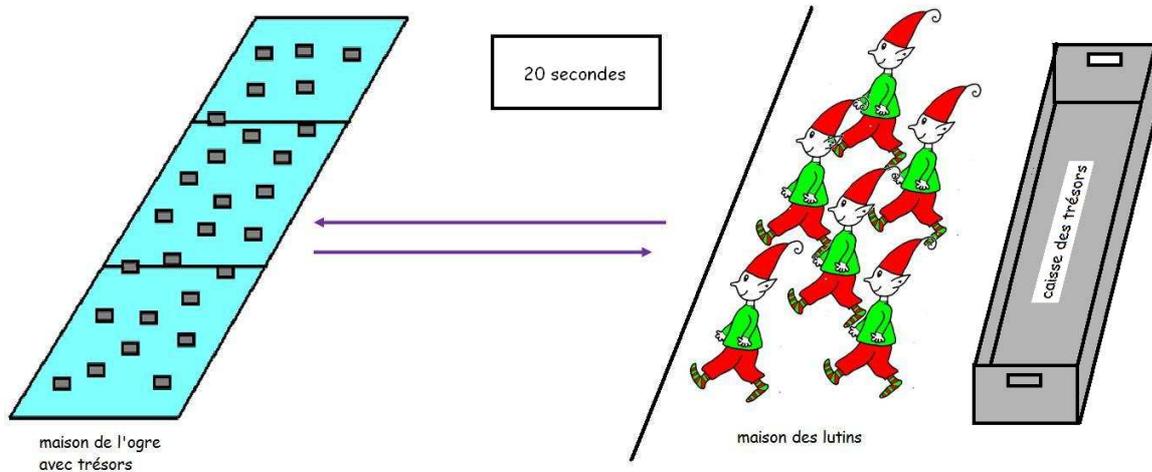
*ou tout autre objet tenant dans la main

Constats collectifs / Axes de progrès

- Si les élèves hésitent à s'engager, ils ne vont pas réussir à ramener tous les objets
 - Travailler sur l'implication des élèves → laisser un peu plus de temps pour permettre à chacun de s'engager dans l'action (ou réduire le nombre d'objets à rapporter) afin de gagner contre l'ogre.
- Si les élèves s'engagent bien dans l'activité, ils gagnent toujours.
 - Travailler sur la vitesse → réduire un peu le temps (ou ajouter quelques objets) pour insister sur le fait qu'il faut courir le plus vite possible.

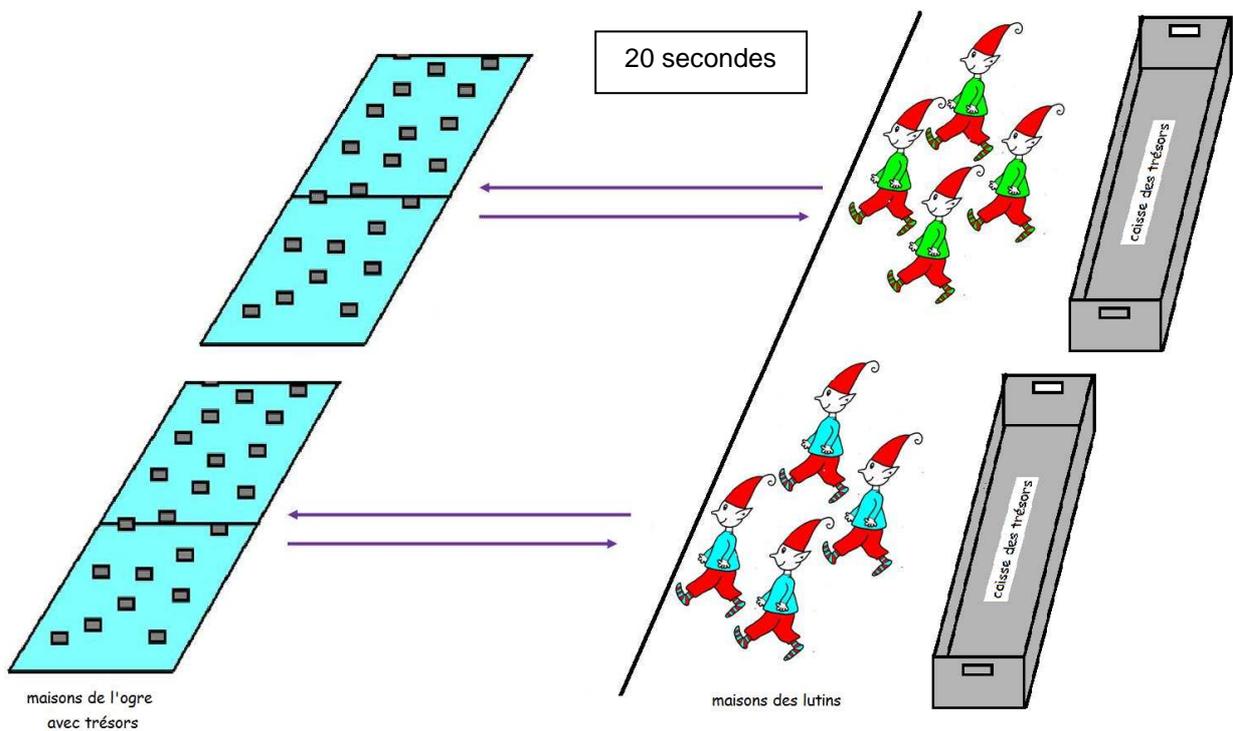
Situation 2 : Même dispositif que la situation 1 sur un temps stable de 20s

But du jeu : en collectif (par groupe de 5 à 8 élèves), rapporter le maximum de trésors. Faire plusieurs parties pour améliorer le record de l'équipe. Garder des traces.



Situation 3 : Même dispositif avec 2 équipes de lutins et un château par équipe.

But du jeu : rapporter plus de trésors que l'autre équipe en 20s (défi)
Prévoir des chasubles de couleur pour chaque équipe



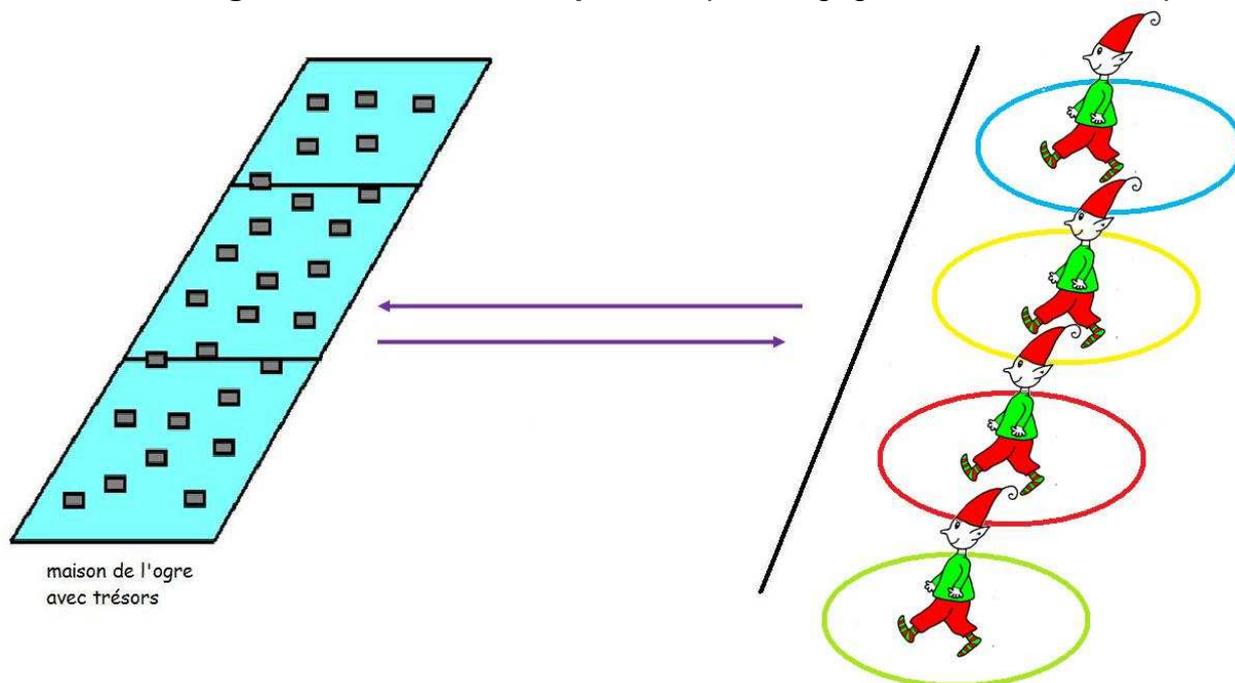
Situation 4: même dispositif /situation de jeu en individuel / un seul trésor

But du jeu : sortir vite de sa maison pour aller chercher un trésor et revenir le plus vite possible dans sa maison (cerceau de couleur par exemple),

Chaque lutin doit essayer de rapporter son trésor avant les autres lutins pour gagner.

Plusieurs courses par élève à chaque séance

→ Aller vers l'**organisation des défis équilibrés** pour engager au maximum chaque élève.



Situation « dérivée » : Réagir vite au bon signal.

Objectif : L'élève doit être concentré pour réagir au **bon signal**

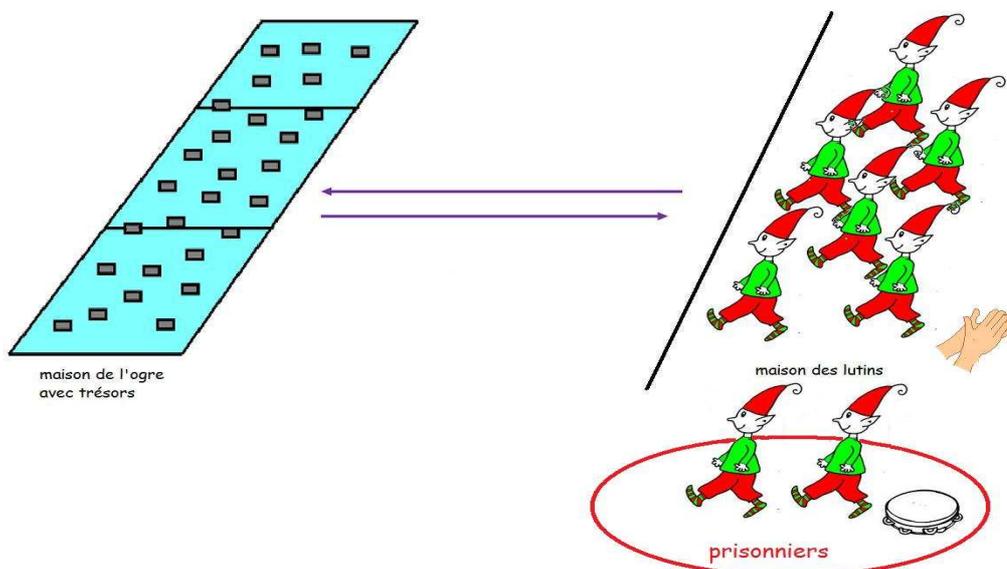
But du jeu : sortir vite de sa maison pour aller chercher **un seul trésor (un aller et retour)**.

Consigne :

* Si les lutins entendent l'enseignant **frapper dans ses mains** → Les lutins sortent de la maison. Ils vont alors **chercher un trésor** et reviennent le plus vite possible

* S'ils entendent les **maracas** ou le tambourin, ils doivent **rester dans la maison**.

→ Les lutins qui sortent au mauvais signal sont prisonniers de l'ogre pour cette course (et seulement celle-là !).



Courir vite malgré les obstacles

Module d'apprentissage 2 :

Même dispositif que module 1.

Les situations du module 1 : défi collectif, record de l'équipe, défi individuel... sont reprises dans un espace complexifié (voir exemples).

Le but du jeu sera alors de **courir vite malgré les obstacles** afin de rapporter un ou des trésors dans la maison des lutins.

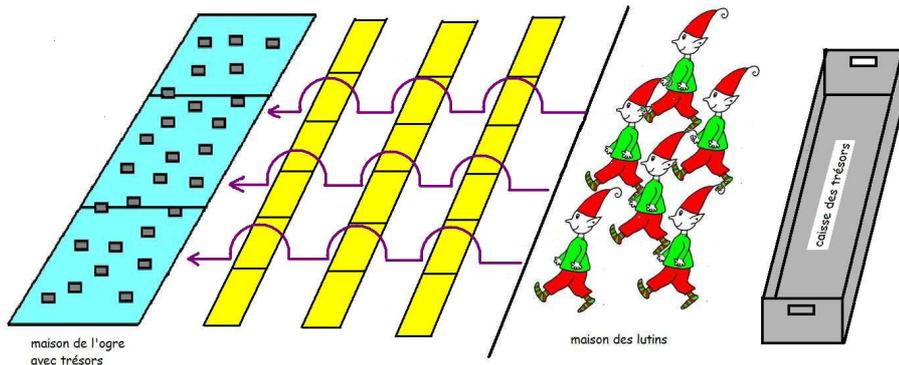
Chaque lutin devra donc adapter ses déplacements à l'espace.

Exemple 1 : « Courir vite en franchissant des petits ruisseaux »

Le château de l'**ogre bleu** se situe dans une zone traversée par des ruisseaux.

→ Lattes à franchir (20 à 30cm de large / également briques de lait etc.)

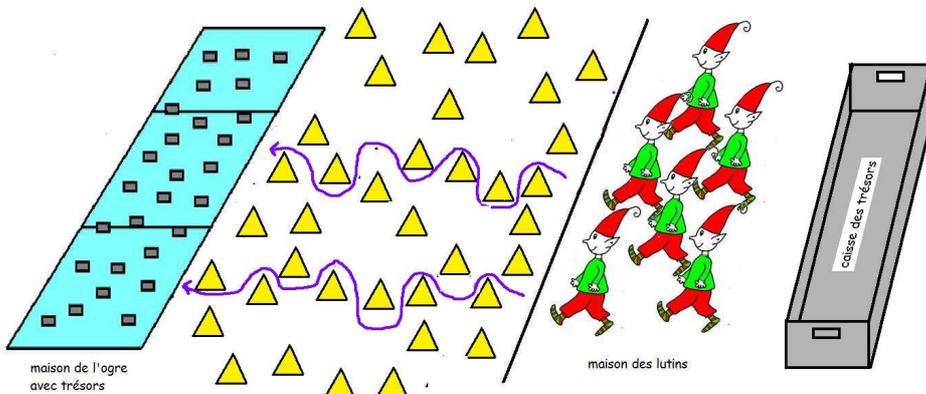
Ruisseaux écartés de manière régulières ou aléatoires permettant ainsi à l'élève un ajustement corporel en fonction des contraintes du milieu.



Exemple 2 : « Courir vite entre les arbres dans la forêt ».

Le château de l'**ogre vert** se situe dans une forêt.

→ Plots à contourner



Exemple 3 : « Courir vite en franchissant le ruisseau puis courir entre les arbres »

Le château de l'**ogre rouge** se situe dans une zone où il y a un ruisseau et des arbres.

→ Une rangée de lattes (ou briques) suivie d'un espace avec des plots.

