

COURIR VITE en maternelle / Jeu des Lutins

Classe de PS/MS

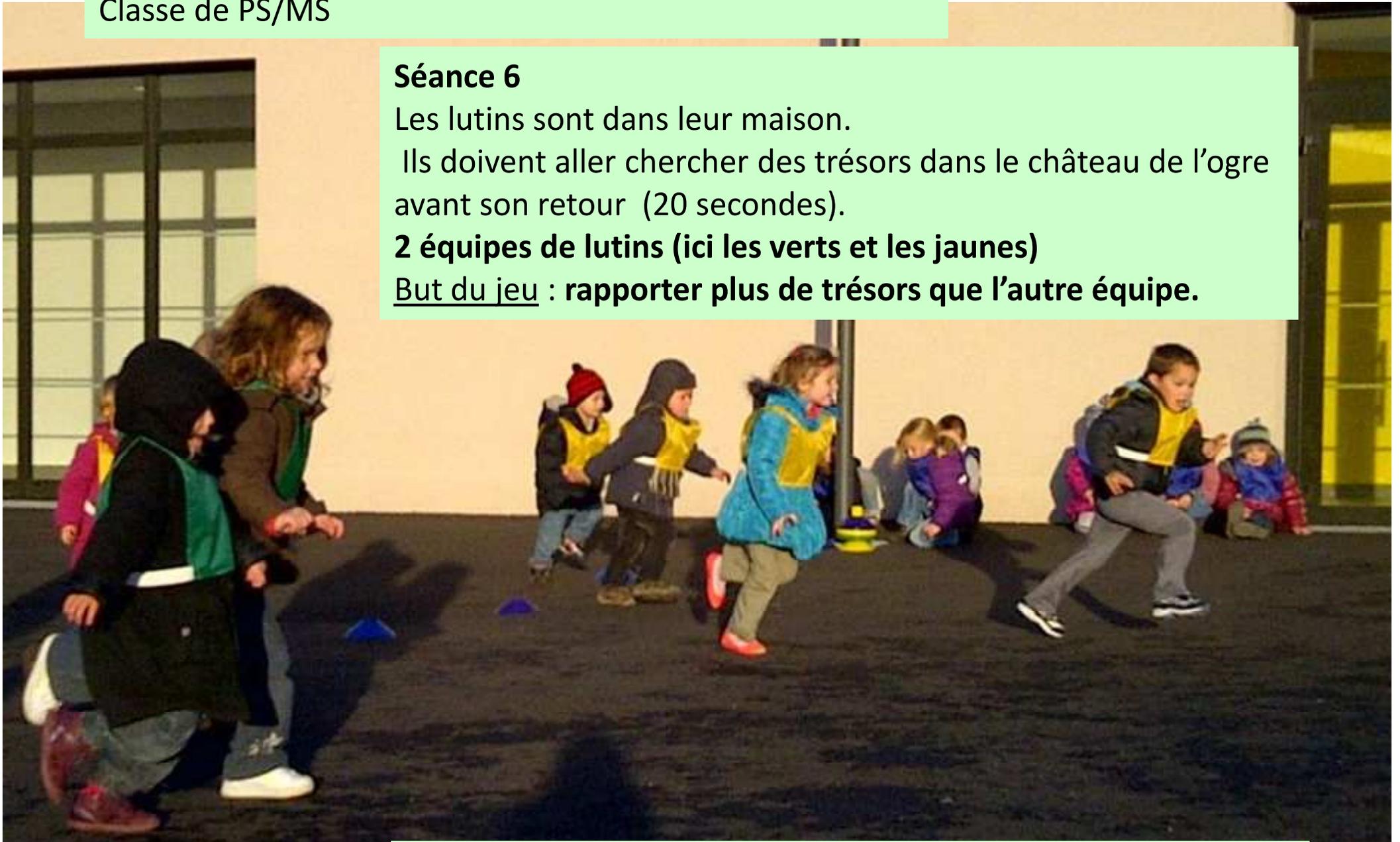
Séance 6

Les lutins sont dans leur maison.

Ils doivent aller chercher des trésors dans le château de l'ogre avant son retour (20 secondes).

2 équipes de lutins (ici les verts et les jaunes)

But du jeu : rapporter plus de trésors que l'autre équipe.



*Photos réalisées par un bel après-midi de fin novembre à l'école de Marigny (50)
Enseignantes : Maud Beillet / Laure Maupas*

« Il faut que je coure vite pour rapporter le trésor dans ma maison ».



Le château de l'ogre avec les trésors



Deux comportements significatifs de l'engagement des élèves :

← Courir le plus vite possible

Prendre le trésor en perdant le moins de temps possible →



But du jeu : rapporter plus de trésors que l'autre équipe

Connaissance et prise en compte des résultats : la tour de legos



Partie 1

La tour des jaunes est juste un tout petit plus grande que celle des verts (12 à 11).



Partie 2

Les jaunes ont encore gagné !
Mais les deux tours sont **plus hautes** qu'à la première partie :
Chaque équipe a rapporté **plus de trésors**, les lutins jaunes et les lutins verts ont donc couru **encore plus vite** !

Maintenant, c'est au tour des lutins bleus et des lutins rouges :



1/ Partir **le plus vite possible** dès le signal de départ ...



2/ Prendre **vite** un trésor ...



3/ Retourner **vite** dans son camp pour poser le trésor dans la caisse...

4/ et repartir **vite** pour aller chercher un autre trésor avant que l'ogre ne revienne !