

Compétence en maternelle : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	Nom du jeu : Le trésor des lutins	Action motrice : Courir vite
--	---	--

Objectif d'apprentissage : courir le plus vite possible, en s'orientant et en réagissant à un signal.

Descriptif de la tâche :

But	Aller récupérer tous les trésors de l'ogre, avant le retour de celui-ci, en courant le plus vite possible.
Dispositif	Les trésors (petits objets) sont dans le château de l'ogre, placé au centre de l'espace de jeu. Les lutins sont répartis dans quatre maisons de couleurs différentes, éloignées de 10 mètres environ du château. Au signal, les lutins sortent de leurs maisons. Ils vont chercher les trésors pour les ramener le plus vite possible dans leurs maisons, avant le retour de l'ogre (matérialisé par un bruit, à l'aide d'un tambourin, par exemple). Dès que les lutins entendent le bruit de l'ogre, ils doivent regagner immédiatement leurs maisons avec ou sans trésor en main.
Consigne	« Vous êtes des petits lutins et vous attendez dans votre maison que je tape dans mes mains pour pouvoir sortir et aller chercher les trésors qui sont dans le château de l'ogre. Vous faites des allers retours jusqu'à ce que vous entendiez le tambourin. C'est l'ogre qui revient ! Vous devez retourner immédiatement dans votre maison. »
Critères de réussite	Réagir aux 2 types de signaux. Effectuer les allers retours en courant et en orientant sa course.



Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
-accepter de sortir de la maison -respecter les 2 espaces (maison et château) -courir vite -orienter sa course -réagir aux 2 signaux	-ne participe pas, ne comprend pas la règle du jeu → -ne sort pas de la maison, ne prend pas d'objet → -se trompe de maison, n'identifie pas les 2 espaces → -ne réagit pas au signal sonore → -prend plusieurs objets → -ne choisit que les objets qu'il aime → -ne court pas → -n'oriente pas sa course mais se disperse → -ne parvient pas à éviter les autres	-laisser le temps d'observer -accompagner l'enfant (le maître, un autre enfant) -matérialiser les maisons avec des couleurs, attribuer des dossards de la même couleur -s'entraîner à démarrer/s'arrêter au signal (statues..) -mettre des objets assez volumineux -ne mettre que des objets identiques -théâtraliser, matérialiser l'ogre, augmenter la durée du signal -matérialiser le parcours, faire des couloirs, ne faire jouer que 2 maisons à la fois

Trame de variance

Simplifier -diminuer le nombre d'élèves (½ classe), d'équipes, de maisons -supprimer l'ogre, aller simplement chercher un objet -n'utiliser qu'un seul signal pour entrer et sortir -matérialiser des couloirs pour se déplacer, avec un sens (allers/ retours) -limiter le nombre d'objets (éviter les objets qui roulent) -réduire la distance	Complexifier -rapporter uniquement les objets de la couleur de la maison -varier le mode de déplacement (à quatre pattes, binôme...) -augmenter la distance -mettre des obstacles (enjamber, contourner...) -limiter le temps -varier la taille, le poids, l'encombrement des objets -augmenter le nombre d'objets -donner une valeur aux objets (points) -organiser un relais
Sécurité -vérifier les lacets si besoin -veiller à éviter les bousculades	Evaluation -l'élève sait courir vite -l'élève sait réagir à un signal -l'élève sait orienter sa course