

**Labomaths D**  
**Liaison maternelle-CP**  
**Jeu des trottinettes**  
**Classes de MS/GS de Léa et CP de Carine, Vivant Denon**  
**Mardi 7 juin 2022**

**Matériel :**

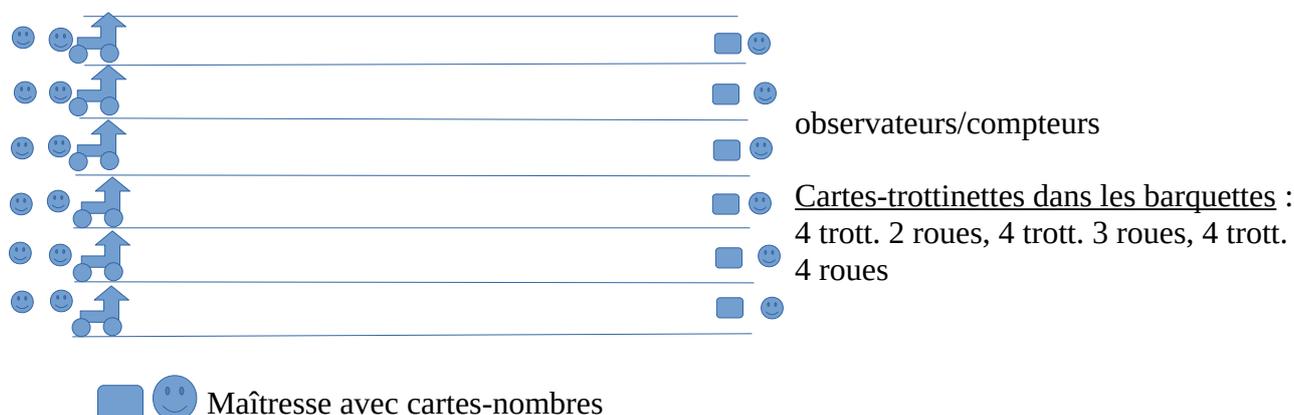
- 2 sets du jeu
- 7 boîtes ou barquettes (6 pour mettre les cartes-trottinettes, une pour mettre les cartes-nombres)
- trottinettes (au moins 6 pour le jeu et d'autres pour les ateliers autonomes), vélos, tricycles, draisienne
- 6 pinces à linge avec du fil pour fixer sur le guidon
- 1 casque par élève

**Déroulement:**

**14h → 14h30 / 14h30 → 15h00**

\***Jeu des trottinettes** : cour de l'école élémentaire Vivant Denon, couloirs tracés au sol.

6 groupes de 3 élèves dont 2 au départ avec une trottinette et 1 élève observateur/compteur au bout du couloir, à tour de rôle. (18 élèves à cette activité)



La maîtresse tire une carte-nombre et l'annonce aux conducteurs de trottinettes. Les élèves doivent rapporter le moins de cartes trottinettes pour avoir le même nombre de roues (voir règle du jeu des trottinettes) en faisant des allers-retours à tour de rôle. 3 manches sont prévues pour que chaque élève ait l'occasion de prendre la trottinette.

*Comptage des points :*

- 1 point marqué quand le nombre de roues correspond à la carte-nombre tirée
- 1 point marqué quand le moins de cartes possibles ont été utilisées

\* **Ateliers trottinettes, vélos, draisienne, tricycles** : autre partie de la cour de l'école élémentaire pour installer divers ateliers / Bloc 1 du Savoir Rouler A Vélo :

- atelier draisienne: je patine jusqu'à la zone de freinage
- atelier quilles : parcours slalom sans faire tomber les quilles (plots)
- atelier 1 2 3 soleil
- atelier cerceaux : les élèves roulent dans une zone avec des cerceaux. Au signal ils doivent s'arrêter en mettant un pied dans un cerceau.

**15h** : fin des ateliers ; goûter puis visite de la classe de CP par les MS/GS, lecture d'une histoire en relation avec le thème de l'après-midi (Les trottinettes)

### Remarques :

- La mise en route du jeu est longue mais nécessaire pour que les élèves de GS et CP comprennent ce qu'ils ont à faire.
- Il est préférable de laisser les 3 élèves au départ (et pas de mettre un élève au bout du parcours) pour faciliter les échanges dans les groupes. A tour de rôle, chaque élève s'occupe de noter les scores sur une ardoise.
- Il est difficile pour les élèves de prévoir un nombre minimal de trajets, cela nécessiterait un temps de jeu plus long pour qu'ils prennent le temps de s'habituer au jeu.



*Une boîte au bout du parcours avec les étiquettes-trottinettes (le cube est là pour palier aux effets du vent)*



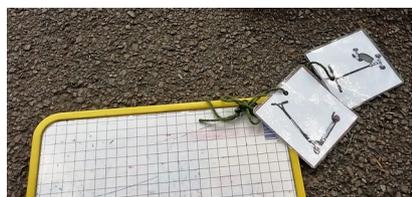
*Au signal de la maîtresse (un nombre est annoncé), les enfants s'élancent vers les boîtes pour récupérer une étiquette trottinette. Une ficelle est prévue pour accrocher l'étiquette au guidon.*



*Récupération d'une seule étiquette-trottinette*



*Retour au départ pour laisser la trottinette au second joueur qui s'élançera pour récupérer une seconde étiquette...et ainsi de suite jusqu'à obtenir le nombre de roues demandé.*



*Lorsque le nombre de roues demandé est atteint, la manche s'arrête, ici 6 roues. Les enfants comptent leurs points.*

