



## La fée et les petits lutins

Jeu inspiré du jeu *La fée et les petits lutins*,  
tiré du site <http://unt.univ-reunion.fr/uv2s/eps-ecole/cycle-1/jeux-collectifs/>



- **But du jeu :**
  - ✓ Pour les petits lutins : suivre les consignes liées à la position de la baguette magique de la fée ; échapper à la fée quand elle pose sa baguette magique par terre.
  - ✓ Pour la fée : attraper le plus possible de lutins, dès qu'elle a posé sa baguette magique par terre.
- **Nombre de joueurs :** effectif classe (divisé en deux, selon l'effectif, une partie des élèves joue et l'autre observe)
- **Terrain :** en salle comme à l'extérieur.
- **Matériel :**
  - ✓ Plots pour délimiter l'espace de jeu et l'espace « refuge » ;
  - ✓ Une baguette magique ;
  - ✓ Une chasuble pour identifier la fée.

- **Avant de jouer :**

Le vocabulaire évoqué dans le jeu (lutin, fée) est découvert en classe ainsi que les mimes des gestes utilisés dans l'étape 3 du jeu : la baguette qui montre le ciel, la baguette qui montre la terre, la baguette posée par terre.

- **Déroulement du jeu :**

### Etape 1 - découverte de deux déplacements, selon la position de la baguette magique tenue par la fée

Les enfants sont alignés face à la fée (rôle joué par l'enseignant).

La fée donne la consigne suivante : « *Les enfants, vous êtes des petits lutins et vous devez faire ce que dit la baguette magique de la fée :* »

- *Si la baguette montre le ciel, les petits lutins doivent courir.*
- *Si la baguette montre la terre, les petits lutins doivent marcher.*
- *Si la baguette n'est ni vers le ciel, ni vers la terre, les petits lutins doivent s'arrêter. »*

**Remarque :** pour une classe de TPS/PS, ne proposer d'abord qu'un geste à la fois.

Par exemple, baguette vers le haut, les enfants courent. Puis baguette au niveau de la poitrine, à l'horizontal, les enfants s'arrêtent. Puis ajouter le 2<sup>ème</sup> geste.

### Etape 2 - découverte d'une nouvelle action : la fuite vers le refuge

Les enfants se placent à l'intérieur de l'aire de jeu (un grand cercle délimité par des plots) et la fée (jouée par l'enseignant) se place au centre.

Reprendre l'étape 1, puis, ajouter la consigne suivante : « *Lorsque la baguette est posée par terre, les petits lutins doivent s'enfuir très vite vers leur refuge car la fée peut les attraper !* »

Le refuge correspond à l'espace qui se trouve à l'extérieur du cercle de jeu, délimité par des plots.

- Lorsqu'un enfant atteint le refuge sans être touché, il est sauvé.
- Lorsqu'un enfant est touché par la fée, il se transforme en « arbre de la forêt » et se tient immobile, les bras en l'air avec les jambes légèrement écartées. Dans cette position, l'enfant doit être à l'aise.

**Remarque :** pour une classe de TPS/PS, laisser les enfants se déplacer derrière les plots. Lorsqu'ils ont compris, l'enseignant se déplace pour attraper les lutins et les transformer en « arbre de la forêt ».

**IMPORTANT :** Lorsque la baguette est posée par terre, avant de rejoindre le refuge, les petits lutins peuvent tenter de libérer les petits lutins transformés en « arbre de la forêt », en les touchant à la main.

### Etape 3 - la baguette devient invisible (le signal n'est plus visuel mais auditif)

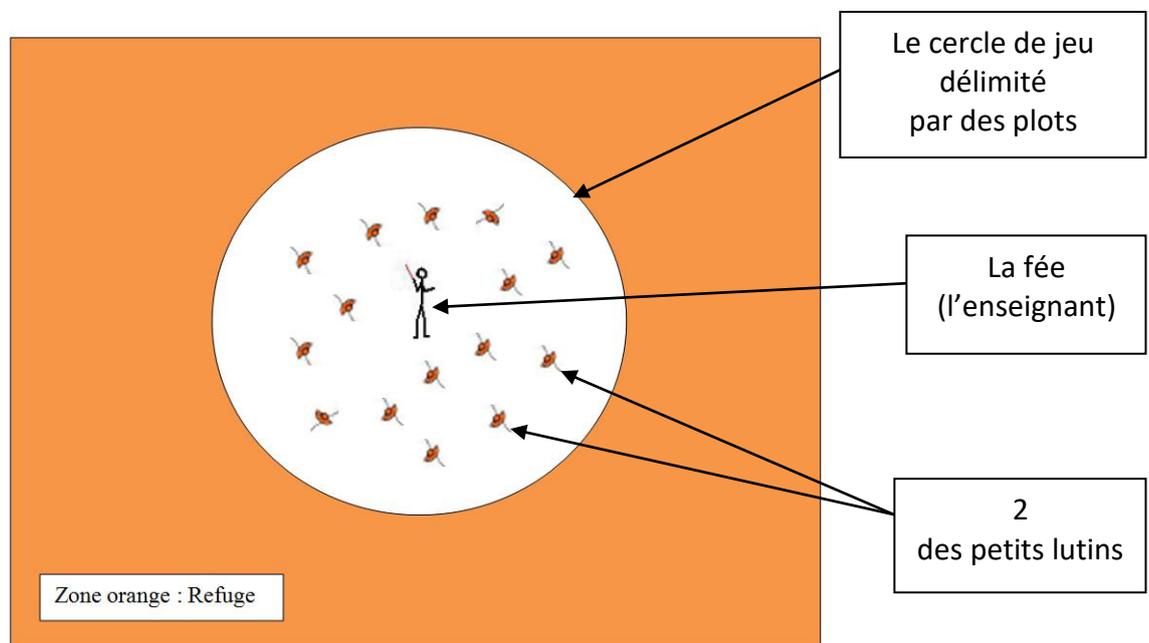
Les enfants se placent à l'intérieur de l'aire de jeu (un grand cercle délimité par des plots) et la fée (jouée par l'enseignant) se place au centre.

La fée donne la consigne suivante : « Les enfants, vous êtes des petits lutins et vous devez faire ce que dit la baguette magique de la fée. **Attention, la baguette est maintenant invisible. Mais heureusement, la fée dit tout fort ce qu'elle fait.**

- Si la fée dit « La baguette montre le ciel », les petits lutins doivent courir.
  - Si la fée dit « La baguette montre la terre », les petits lutins doivent marcher.
  - Si la fée dit « La baguette est posée par terre », les petits lutins doivent s'enfuir très vite vers leur refuge car la fée peut les attraper. »
- 
- Lorsqu'un enfant atteint le refuge sans être touché, il est sauvé.
  - Lorsqu'un enfant est touché par la fée, il se transforme en « arbre de la forêt » et se tient immobile, les bras en l'air avec les jambes légèrement écartées. Dans cette position, l'enfant doit être à l'aise.

**IMPORTANT :** Lorsque la fée dit « la baguette est posée par terre », avant de rejoindre le refuge, les petits lutins peuvent tenter de libérer les petits lutins transformés en « arbre de la forêt », en les touchant à la main.

#### • Représentation du jeu (avant son lancement) :



#### • Evolutions possibles :

- ✓ Dans le cas d'une classe multi niveaux, pourquoi ne pas constituer des couples de lutins : un « grand » et un « petit ». Cela permet de rassurer les plus jeunes.
- ✓ Un petit lutin qui ne respecte pas la consigne liée à la position de la baguette se transforme aussitôt en « arbre de la forêt ».
- ✓ Un enfant peut prendre le rôle de fée : le premier joueur arrivé dans le refuge devient la nouvelle fée. L'enseignant devient aussitôt petit lutin. *S'il est difficile de dire qui est le 1<sup>er</sup> arrivé dans le refuge, la fée choisit la future fée parmi les lutins qui n'ont pas encore joué ce rôle.*
- ✓ Nombre de gestes associés à la position de la baguette - 2, 3, 4 voire 5 consignes différentes :
  - Baguette tenue à deux mains : les petits lutins doivent sauter à pieds joints.
  - Baguette tenue sur la tête : les petits lutins doivent s'accroupir.
  - ...