

Mobiliser la langue dans toutes ses dimensions : l'Écrit

Période 1:

Compétences transversales :

- ❖ *Développer la cohésion du groupe classe*
- ❖ *Favoriser la communication et l'organisation au sein d'un groupe*
- ❖ *Utiliser l'intelligence collective*
- ❖ *Motiver les élèves dans les apprentissages grâce à l'aspect ludique*
- ❖ *S'impliquer dans une démarche d'investigation*
- ❖ *Exécuter des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires*
- ❖ *Écouter, aider, coopérer, demander de l'aide*
- ❖ *Éprouver de la confiance en soi et contrôler ses émotions : trouver sa place au sein du groupe classe*

Présentation :

Chaque élève de la classe a son prénom écrit sur un abaisse-langue, placé dans un pot à crayons. Celui-ci servira tout au long de l'année pour désigner un facteur, choisir un élève qui récitera une poésie ou racontera une histoire, etc.

Cependant la maîtresse est vraiment distraite. Elle a rangé ces bâtonnets dans un coffre et ne sait plus quelle clé ouvre le cadenas. Toutes les clés sont disséminées un peu partout dans la classe (une clé par énigme).

Ensuite, le principe reste identique à mes précédents EG. Les élèves devront résoudre 6 énigmes. A chaque réussite, ils gagneront une clé, donc une chance supplémentaire d'ouvrir le coffre. Une seule clé pourra l'ouvrir, il est donc important de réussir toutes les épreuves.

1. Nommer toutes les lettres de l'alphabet
2. Scanner des QR codes avec Mirage Make. Des constellations doigts/ dé/ écriture chiffrée apparaissent, il faut ensuite identifier la quantité.
3. Remettre dans l'ordre les images d'arrivée à l'école (manteau/ chaussures/ chaussons)
4. Exécuter un parcours bluebot (avant/arrière)
5. Assembler un puzzle, puis le scanner avec HP reveal (une clé apparaît)
6. Aller chercher autant de feutres que d'ardoises velleda présentées (environ 8).

Projet ESCAPE GAME GS: Récupérer les bâtons-prénoms– Annabel LECADET

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : L'oral

Attendus en fin de maternelle	Activités menées
<u>Oser entrer en communication</u> - Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. - S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre. <u>Comprendre et apprendre</u> - Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. <u>Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique</u> - Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).	- Langage oral autour du réseau d'album sur le thème de la rentrée des classes -acquérir du lexique dans le domaine de l'école

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : L'écrit

Attendus en fin de maternelle	Activités menées
<u>Ecouter de l'écrit et comprendre</u> -Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu. - Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte. <u>Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement</u> - Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle. <u>Découvrir le principe alphabétique</u> - Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. Copier à l'aide d'un clavier.	- lecture d'albums autour du thème de la rentrée - images séquentielles - identifier et nommer les lettres de l'alphabet

Projet ESCAPE GAME GS: Récupérer les bâtons-prénoms– Annabel LECADET

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Attendus en fin de maternelle	Activités menées
Utiliser et étudier les nombres -discriminer les petites quantités dans des configurations connues -mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité -utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides)	- identifier et nommer les quantités -constituer une collection donnée (autant de feutres que d'ardoises) -réaliser le puzzle de rentrée

Explorer le monde

Attendus en fin de maternelle	Activités menées
Stabiliser les 1ers repères temporels Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison. Consolider la notion de chronologie - Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité. - Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications. Représenter l'espace - Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis. - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.	- ordonner les images de l'arrivée à l'école - acquérir du lexique spatial -Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. -S'orienter et se déplacer en utilisant des repères -Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements.

Projet ESCAPE GAME GS: Récupérer les bâtons-prénoms– Annabel LECADET

