Projet ESCAPE GAME MS/GS: libérer la mascotte Splat des pirates– Annabel LECADET

Mobiliser la langue dans toutes ses dimensions : l'Ecrit

Période 5:

Compétences transversales :

- *S'impliquer dans une démarche d'investigation*
- *Apprendre à progresser par essais et erreurs via l'expérimentation.*
- *Savoir sélectionner une information fiable et pertinente.*
- *Savoir restituer une information.*
- *Savoir travailler en équipe.*
- *Développer le sens de l'observation des élèves*
- *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*

Présentation :

Du sable par terre… Le sac contenant Splat (notre mascotte) est retrouvé vide, en plein milieu du coin regroupement. Quelqu'un a dû entrer dans la classe. Les élèves cherchent un indice sur la disparition de la mascotte. Non loin de là est retrouvée une bouteille contenant un message, qui est lu à la classe.

« Petits moussaillons, je suis le terrible pirate Barbecue ! C'est moi qui ai dérobé votre plus précieux trésor : votre mascotte Splat ! il est désormais enfermé dans un coffre, fermé par un cadenas.

Si vous souhaitez le récupérer, vous devrez vous mesurer à moi en résolvant des énigmes. A chaque défi réussi, vous remportez une clé. A vous de trouver celle qui ouvrira le cadenas ! »

Les élèves devront résoudre 6 énigmes. A chaque réussite, ils gagneront une clé, donc une chance supplémentaire de libérer la mascotte enfermée dans un coffre. Une seule clé pourra l'ouvrir, il est donc important de réussir toutes les épreuves.

Projet ESCAPE GAME MS/GS: libérer la mascotte Splat des pirates– Annabel LECADET

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : L'oral	
Attendus en fin de maternelle	**Activités menées**
Oser entrer en communication - 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. **Comprendre et apprendre** - Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. **Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique** - Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue). - Manipuler des syllabes. - Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).	- Langage oral autour du réseau d'album sur le thème des pirates -manipulation des mots du référentiel des albums -acquérir du lexique dans le domaine des pirates

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : L'écrit	
Attendus en fin de maternelle	**Activités menées**
Ecouter de l'écrit et comprendre -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. **Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement** - Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle. **Découvrir le principe alphabétique** - 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. **Pratiquer l'écriture cursive** - Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.*	- lecture d'albums autour du thème des pirates -réalisation d'affiches - images séquentielles -encoder des mots -déchiffrer des mots -Transcrire des mots sur un ordinateur

Projet ESCAPE GAME MS/GS: libérer la mascotte Splat des pirates– Annabel LECADET

Les essais d'écriture de mots - Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.	

Explore 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 des albums étudiés - 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 MS/GS: libérer la mascotte Splat des pirates– Annabel LECADET

