

Ecole Fontaine sous Jouy
Classe de
Bonnegent Mylène



Références aux programmes

- **Mobiliser le langage dans tous ses dimensions**

- 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.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue

- **Vivre ensemble, apprendre ensemble**

La classe et le groupe constituent une communauté d'apprentissage qui établit les bases de la construction d'une citoyenneté respectueuse des règles de la laïcité et ouverte sur la pluralité des cultures dans le monde. C'est dans ce cadre que l'enfant est appelé à devenir élève, de manière très progressive sur l'ensemble du cycle

- **Apprendre en résolvant des problèmes**

Pour provoquer la réflexion des enfants, l'enseignant les met face à des problèmes à leur portée. Quels que soient le domaine d'apprentissage et le moment de vie de classe, il cible des situations, pose des questions ouvertes pour lesquelles les enfants n'ont pas alors de réponse directement disponible. Mentalement, ils recourent des situations, ils font appel à leurs connaissances, ils font l'inventaire de possibles, ils sélectionnent. Ils tâtonnent et font des essais de réponse. L'enseignant est attentif aux cheminements qui se manifestent par le langage ou en action ; il valorise les essais et suscite des discussions. Ces activités cognitives de haut niveau sont fondamentales pour donner aux enfants l'envie d'apprendre et les rendre autonomes intellectuellement.

Descriptif de la situation

Qu'est-ce qu'un **Escape Game** ? " ! L'Escape Game en milieu scolaire permet de mettre en œuvre une pédagogie innovante basée sur la ludification des situations. Innovante et stimulante, elle favorise le développement du sentiment de compétence en coopérant au sein d'une équipe pour atteindre l'objectif fixé. Non seulement les élèves vont travailler différemment mais aussi de montrer leurs compétences et leurs connaissances et de les mettre au service de leur équipe, ils vont relever le défi.

Les élèves sont répartis en équipes hétérogènes regroupant les MS/ GS de l'école. Chaque équipe est encadrée par un enseignant o, un Atsem ou un parent d'élève.

Chaque groupe relève 6 défis dans les différents domaines des programmes (motricité, lecture, kim odeur, puzzle, sciences, sacs à toucher...).

Pour découvrir la consigne, il faut scanner le QRCode et mobiliser ensemble leur connaissances et habiletés pour résoudre l'énigme et obtenir les clés qui serviront à ouvrir les valises contenant les cadeaux de Noël.

Bénéfice pour les élèves dans les apprentissages

- Prises de parole en réelles situations de communication
- Développement lexical et syntaxique
- Climat et culture d'école installés
- Interactions enclenchées
- Echanges de point de vue mis en œuvre pour une confrontation positives des stratégies, résultats
- Manipulation et expérimentation de l'outil informatique en situation dans les différents domaines des programmes
- **La mise en œuvre : visionnez la vidéo**



Apprendre, jouer, grandir ensemble