

Projet Tour du monde / Dipongo



Objectifs

- Résoudre des situations problèmes proposées dans le rallye maths MHM Maternelle
- Connaître les différents continents ainsi que quelques particularités de chacun (monuments célèbres, lexique des habitants, des maisons, des animaux, drapeaux)
- Apprendre quelques comptines étrangères.
- Découvrir et apprendre le nom d'instruments du monde (lien avec le projet musique).
- Développer la culture littéraire à travers des albums de jeunesse en lien avec les pays.
- Coopérer pour résoudre des situations problèmes (les activités Dipongo).
- Développer sa créativité (Dipongo).
- Utiliser le numérique : la tablette pour scanner sa production plastique.

Idée générale

Le projet débute par la lecture de « La tour Eiffel visite Paris ». Les élèves découvrent la tour Eiffel et quelques monuments emblématiques. Nous cherchons Paris sur une carte puis notre village. Ensuite, nous trouvons le drapeau de la France parmi d'autres (atelier autonome proposé dans la classe).

Situation déclenchante – Escape Game

Les élèves découvrent une valise posée au coin regroupement sans aucune explication. Il y a une lettre avec un QR Code renvoyant à une vidéo animée de la mascotte enfermée à l'intérieur. Voici le message :

« Cher enfant, je suis enfermé dans cette valise, acceptez-vous de m'aider à sortir ? Pour cela, vous allez devoir trouver le code du cadenas. Pour cela, vous allez avoir plusieurs épreuves à réaliser tous ensemble. A chaque fois que vous réussirez une épreuve, la maîtresse vous donnera un morceau d'un puzzle. A la fin, il faudra reconstituer le puzzle pour obtenir le code du cadenas. Acceptez-vous cette mission ? Edgar »

Epreuves

Les élèves sont par groupe de 5. Chaque groupe réalise toutes les épreuves

Matin

E1 : Gd : Associer cap/cursives : A l'aide une loupe rouge ; associer les lettres en CAP/Cursives

E2 : Jeu du billard MMM (Gd) / Jeu du serpent MMM (M&S)

Associer différentes boules pour obtenir le nombre demandé (additions/décomposition)

Ordonner les nombres et leurs différentes représentations.

E3 : ECM : les animaux et leur environnement

Associer les animaux et leur environnement.

E4 : Phonologie

GS : délivrer les alphas

MS : remplir les planches du loto des syllabes (atelier autonome de la classe)

Après-midi

E1 : Domimo des nombres : associer les chiffres et la quantité.

E2 : Blue Bot – Lire un codage & le reproduire

Reproduire le code donné sur la Blue Bot puis donner le nom de la case dans laquelle elle arrive.

E3 : ECM : flotte/coule : trier les objets en fonction de leur flottaison.

Mise en commun

Au coin regroupement, toutes les pièces du puzzle sont rassemblées. Une fois scotchées, les élèves retournent le puzzle et découvrent le code du cadenas.

Nous découvrons tous ensemble le contenu de la valise :

- 1) Mascotte d'Edgar
- 2) Albums sur les différents pays
- 3) Les cartes des drapeaux
- 4) Les passeports des élèves
- 5) Le planisphère
- 6) Une tablette
- 7) Des figurines de monuments.

Merci de m'avoir aidé les enfants. Mais au fait, savez-vous pourquoi je suis venu vous voir ? Je m'appelle Edgar et je viens d'un pays merveilleux que vous découvrirez plus tard. Avant de vous faire découvrir mon monde, je voulais découvrir le vôtre. Il paraît qu'il y a beaucoup de choses extraordinaires sur la terre. J'aimerais apprendre le nom des continents, des pays, les monuments ... vous voulez bien m'apprendre ? Super ! alors ... nous partons faire le tour du monde ensemble ? Maîtresse Charline va nous aider.

Carte mentale - Période 2

