

Objectif :

- Faire découvrir aux élèves le monde des pirates et travailler les contenus disciplinaires par le biais de cette thématique.

Descriptif du projet

Barbe Rousse, un grand pirate qui correspond avec nous depuis le début de l'année et grâce à qui nous avons découvert de nombreux pays, a besoin de l'aide de tous les moussaillons de la classe pour retrouver un trésor caché dans l'école. Tout au long de la période 5, Barbe Rousse envoie des activités et des missions aux élèves. En les accomplissant, ils ont droit à un morceau de carte aux trésors (le nombre de morceaux dépend du nombre d'activités réalisées). À la fin des deux semaines, les élèves auront tous les morceaux de la carte et pourront enfin retracer le trésor!

Descriptif des séquences :

Situation de départ

Objectif : Lancement du projet

I.O 2008 : LA01, LA03, LA05, EC01, EC02

Le tout premier jour du projet, lorsque les élèves arrivent le matin, la classe a été déplacée. Certains objets ne sont pas à leur place habituelle et il y a même du sable sur le sol. On peut y apercevoir des traces de pas. Suite aux interrogations des élèves, on leur fait constater que quelqu'un est probablement venu dans la classe. Peut-être a-t-il laissé un objet, quelque chose? Les élèves cherchent donc dans la classe et trouvent, tout près de la fenêtre...une bouteille contenant un message! La lettre est alors lue en grand groupe.

Moi, en pirate !

Objectif : Permettre à l'élève de développer sa capacité à communiquer oralement et à être clair et précis dans son discours.

I.O 2008 : LA01, LA03, LA05, EC02, IM01, IM02, IM03

1. Dans sa lettre, Barbe Rousse explique qu'il aimerait bien savoir à quoi ressemblent les moussaillons de la classe. Les enfants ont à s'imaginer en tant que pirate et à se dessiner ainsi sur une première feuille. Ils doivent également se trouver un nom de pirate.

2. Une fois les dessins complétés, les enfants sont jumelés deux par deux. Ils auront donc, à tour de rôle, à décrire leur dessin afin que l'autre puisse le reproduire sans le voir.

3 règles sont importantes :

- Les coéquipiers ne peuvent absolument pas se montrer leur dessin.
- L'enfant qui décrit son dessin n'a pas le droit de voir ce que son coéquipier dessine.
- La personne qui dessine n'a pas le droit de poser des questions, elle ne fait qu'écouter les indications données par son coéquipier.

3. Faire un retour avec les élèves sur la façon dont s'est déroulée l'activité.

- Est-ce que vos dessins se ressemblent?

- Pourquoi?

- Si non, est-ce toi qui n'a pas suffisamment décrit ton pirate? Où est-ce ton coéquipier qui a mal compris tes indications?

Le but ici est de faire comprendre aux enfants que le choix de nos mots et la clarté de nos propos sont très importants dans une description.

4. Poster les dessins réalisés à Barbe Rousse.

Réponse à la lettre

Objectif : Travailler la structure d'une lettre avec les élèves [date, salutations, signature, ...] et la dictée à l'adulte.

I.O 2008 : LA01, LA03, LA05, EC01, EC04, EC07, EC11

1. À la suite du message envoyé par Barbe Rousse, questionner les élèves : Voulez-vous aider Barbe Rousse? Êtes-vous prêt à vous embarquer dans cette aventure? Pensez-vous être capable de devenir de bons moussaillons?

2. Répondre en grand groupe à Barbe Noire pour lui dire que nous acceptons de l'aider.

Rédiger la lettre en dictée à l'adulte en insistant sur la présentation :

Date en haut à droite

Salutations

Signature en bas de tous les amis

3. Une fois la lettre complétée, la déposer dans la bouteille trouvée un peu plus tôt et la remettre sur le bord de la fenêtre. Barbe Rousse passera la prendre cette nuit.

Equipage à bord

Objectif : Découvrir un vocabulaire spécifique : le nom des membres de l'équipage sur les bateaux pirates.

I.O 2008 : LA01, LA03, LA05,

1. Barbe Rousse nous demande d'augmenter nos connaissances sur les pirates, plus précisément sur les membres de son équipage. Ce matin, en arrivant dans la classe, nous avons découvert des affiches de pirates recherchés. Il s'agit de l'équipage complet d'un navire. Les GS essaient de déchiffrer leur prénom (mot court et facile à lire d'une ou 2 syllabes) puis je leur lis le nom complet (ex : Tom le timonier) et nous découvrons donc les 8 métiers principaux à bord d'un bateau pirate. Les élèves essaieront de trouver le rôle de chacun à partir des illustrations (avec mon aide si besoin). Par exemple : il a un tablier, ce doit être le cuisinier ! Sur un bateau pirate, on l'appelle le « coq ».

2. Les enfants sont divisés en 8 équipes. Chaque équipe pioche un papier sur lequel est inscrit un des membres de l'équipage :

Le coq : C'est le cuisinier sur le bateau.

le capitaine : C'est celui qui commande le bateau.

le maître d'équipage : C'est celui qui commande l'équipage.

le moussaillon, le mousse : Marin de moins dix-sept ans.

le charpentier : Ouvrier chargé de l'entretien des pièces de bois du navire.
le timonier : Homme qui tient le gouvernail d'un navire.
la vigie : Marin qui surveille la mer du haut du mât ou de l'avant du bateau.
Le canonnier : Commandant des artilleurs

3. Recherche documentaire : les enfants doivent se renseigner dans les livres, sur l'ordinateur, etc. Ils doivent trouver quel est le rôle joué par le membre de l'équipage qu'ils ont pioché.

4. Une fois qu'ils sont suffisamment informés, ils doivent trouver une façon originale de présenter les informations recueillies au reste de la classe (affiche, petit sketch, etc.)

5. Tour à tour, chaque équipe vient présenter son membre de l'équipage à la classe.

6. Dans le but de vérifier leur compréhension, les élèves ont à réaliser un petit exercice où on demande de relier le nom du membre de l'équipage à sa description.

Géographie

Objectif : Apprendre à se repérer sur un planisphère et sur un globe puis retenir quelques noms et localisation de continents.

I.O 2008 : LA01, LA03, LA05,

Chaque lundi, les élèves découvriront que le navire de Barbe Rousse s'est déplacé sur la carte/le globe. Où a-t-il jeté l'ancre cette semaine ?

Carte aux trésors

Objectif : S'organiser dans un espace, reconnaître les points cardinaux

I.O 2008 : LA01, LA03, LA05,

1. Les élèves reçoivent la lettre de Barbe Rousse leur expliquant que pour être un bon pirate, ils doivent lire une boussole et situer les différents points cardinaux pour ne pas se perdre en mer.

2. Réaménagement de la classe en forme de bateau (des rangées de chaises une derrière l'autre). Découverte des différents points cardinaux et de l'utilisation d'une boussole. Simulation d'une vraie randonnée en mer («on pagaye vers le nord Moussaillons, vers le sud, ... »).

3. Après cette petite mise en scène pour découvrir les points cardinaux, Barbe Rousse leur donne donc pour mission de cacher un trésor sur la carte donnée. Après, ils doivent se débrouiller pour qu'une autre équipe puisse retrouver leur trésor, mais seulement avec les indications des points cardinaux et du nombre de cases de déplacement.

Alors, à leur tour de jouer!! Sauront-ils se débrouiller avec les points cardinaux?? Si oui, Barbe Rousse leur donne une autre partie de la carte aux trésors...

Affiches pirates recherchés

Objectif : Concevoir une affiche à partir d'éléments inventés ou tirés des référents de la classe

I.O 2008 : LA01, LA02, LA03, LA05,

Les élèves pourront concevoir des affiches de pirates recherchés sur le modèle de celles affichés en classe.

Consigne : il faudra que tout les éléments essentiels de l'affiche soit présent :

- Titre « Recherché »
- Photo ou dessin du pirate
- Prénom du pirate (inventé phonétiquement si possible pour les GS)
- Son métier sur le bateau (recopié à partir des référents de la classe)

Flotte / coule

Objectif : S'organiser dans un espace, reconnaître les points cardinaux

I.O 2008 : LA01, LA02, LA03, LA05, EC01, EC04, DE01, DE02, MA01, IM01

1. Lecture d'une petite histoire sur les pirates et leurs bateaux

2. QUESTIONNEMENT : Demander aux enfants s'ils savent pourquoi les bateaux, même les plus lourds, flottent sur l'eau. À la suite de cela, une petite discussion peut être faite

3. FORMULATION D'HYPOTHESES : Durant le regroupement, je leur présente différents objets. Avec l'aide d'une feuille qui a un tableau à double entrée dessus, demander aux élèves de cocher la colonne « ça flotte » ou « ça coule » pour chacun des objets.

4. EXPERIMENTATION : Ensuite, je demande aux élèves de se placer en équipe de 3 à 4 personnes. Je distribue à chacune des équipes des petits bacs d'eau ainsi que les objets à tester et demande aux enfants de tous les vérifier pour voir si finalement ils flottent ou s'ils coulent. Les élèves doivent aussi marquer leurs résultats sur une deuxième feuille ayant le même tableau à double entrée que la première.

5. MISE EN COMMUN DES RESULTATS ET TRACE ECRITE : Retour sur les expériences en regroupement. Nous remplissons un tableau à double entrée « grand format » (avec les dessins de chaque objet utilisé pour l'expérience) en demandant aux élèves, selon leurs résultats, quels objets vont dans quelle colonne (flotte ou coule).

Lors de cette mise en commun, nous nous questionnerons aussi sur l'évolution de nos représentations : « pourquoi au début on croyait que ça flotterait et que finalement ça coule? » et sur le rôle de cette trace écrite « à quoi ça sert de faire ce tableau ? »

Si jamais 2 équipes ne sont pas d'accord pour la même réponse, il sera nécessaire de refaire l'expérience (avec l'objet en question) devant toute la classe pour déterminer la bonne réponse.

6. SITUATION PROBLEME : Est-il possible de faire « flotter » un objet qui coule et de faire « couler » un objet qui flotte ?

Consigne : « trouvez-moi des façons de faire « flotter » **un** ou **deux** objets qui coulent et de faire « couler » **un** ou **deux** objets qui flottent ».

EXPERIMENTATION : Ils peuvent utiliser des matériaux différents qui se trouvent dans la classe ou dans les objets qu'ils ont à leur disposition.

Quelques exemples inspiré du site « La main à la pâte » :

Exemple 1 : « Le bouchon flotte, comment le faire couler? »

En le remplissant d'eau

En le lançant

En le retournant

En posant quelque chose dedans

En appuyant

(« La main à la pâte », <http://netia62.ac-lille.fr/lamap/maternelle/pages/flottaison.htm>)

Exemple 2 : « La bille coule, comment la faire flotter? »

En la plaçant dans un récipient qui flotte

(« La main à la pâte », <http://netia62.ac-lille.fr/lamap/maternelle/pages/flottaison.htm>)

Exemple 3 : « La boule de pâte à modeler coule, comment la faire flotter? »

en la posant dans un récipient mais quel récipient ?

il faut l'aplatir

il faut aussi faire des bords

(« La main à la pâte », <http://netia62.ac-lille.fr/lamap/maternelle/pages/flottaison.htm>)

7. MISE EN COMMUN DES RESULTATS : comment chaque équipe s'y est prise pour arriver à relever le défi ?

8. METACOGNITION : demander aux élèves ce qu'ils ont appris en réalisant cette expérience.

9. Si on a le temps, il serait intéressant de pouvoir réinvestir cette activité en proposant aux élèves de bâtir eux-mêmes, un autre jour, leur propre bateau. Mais attention!! Il faut que celui-ci flotte!... et non coule.

Si j'étais un pirate

Objectif : Projet d'écriture « si j'étais un pirate » à la manière des albums de la petite boule blanche.

I.O 2008 : LA01, LA02, LA03, LA05

Coffre à trésor

Objectif : Créer des coffres à trésor à partir d'objets de récupération

I.O 2008 : LA01, LA02, LA03, LA05