

Escape Game de rentrée : retrouvons les Minis Coincoin et décorons la classe

OBJECTIFS

créer une cohésion de groupe – découvrir les activités et lieux de l'école

Étape	Déroulé	Compétences	Matériel
1	<u>Lancement</u> Paquet cadeau. Dedans un chaudoudou avec un QRCode assis sur la caisse en bois => « <i>Bonjour les enfants, est-ce que vous êtes venus récupérer mes amis au portail de l'école ? Nous sommes les chaudoudous. Vous pouvez nous utiliser pour un câlin, se calmer, enlever la tristesse, redevenir joyeux. J'ai caché pour vous d'autres amis tous doux qui resteront ds la classe : les Minis Coincoins. Pour les trouver je vous ai laissé des indices ds l'école. Quand tout mes 6 amis seront réunis, il faudra écouter le deuxième QR CODE.</i> » => env 1 avec photo Marie devant porte bleue : Direction classe bleue	Découvrir l'utilisation des QrCodes ds la classe Se repérer à partir de photos dans l'école Reconnaître et nommer les maitresses de l'école Reconnaître un lieu à partir d'une photo	Paquet cadeau Chaudoudou QRCODE 1 et QRCODE 2 Env 1 (photo Marie) + mini CC à l'entrée de chaque classe
2	<u>Visite des classes et rencontre avec les maitresses</u> => env 2 avec Aurore devant porte violette : Direction classe violette => env 3 avec Angélique devant porte orange : Direction classe orange	Associer une fonction à chaque lieu / adulte	Env 2 (photo Aurore) Env 3 (photo Angélique)
3	<u>Visite de l'école</u> => env 4 av photo des toilettes : Direction salle d'hygiène se laver les mains, passer aux toilettes si besoin => env 5 av lettre : Direction dortoir : montrer les lits, expliquer le panier « <i>Pour continuer la visite, nous avons besoin d'être très silencieux. Chaque MS GS se range av un PS et il faut tout doucement les emmener visiter le dortoir. Là où vous allez dormir.</i> » Ouvrir la porte de la bibliothèque ; découvrir le livre emballé => LECTURE <u>NON, NON et NON</u> (donner envie de revenir à l'école)		Env 4 (photo toilettes) Env 5 => lettre + mini CC au-dessus lavabo / dans un lit Livre <u>Non, non et non</u> emballé ds la bibli
4	<u>Découverte de la salle de sport et de petit matériel</u> Avec le matériel dans les caisses jeux libres : nommer le matériel / faire comme Retour en classe + QRCode : « <i>Merci d'avoir retrouvé les 6 Minis Coincoin. Il est temps pour vous d'aller en récréation. A votre retour il faudra COOPERER pour décorer la classe.</i> » => PHOTO DE TOUTE LA CLASSE AVEC CHAUDOUDOU ET MINIS COINCOINS PR SE SOUVENIR	Coopérer Découvrir le matériel de sport Le nommer Commencer à découvrir des actions simples : tirer, pousser, lancer	Fil de laine de la classe à la salle de sport 3 caisses av une corde chacune Ds les caisses : ballons, bloc de mousse
RÉCRÉATION			

5	<u>Découverte des jeux de la classe</u> Retour en classe : Une caisse avec une feuille « <i>Voici le matériel pour créer une guirlande pour décorer la classe</i> » Les élèves nomment le matériel et cherche quoi faire avec Stick de peinture / gommettes / Feuille blanche => PS décorent les feuilles qui seront ensuite découpées en cercle Feutres / Cercles découpés => MS / GS décorent les cercles Rouleau PQ + fil de laine => MS / GS créent des pompons en entourant le fil de laine	Nommer les jeux de la classe Coopérer Associer des couleurs identiques Réaliser d'après un modèle Reconstituer un puzzle	<u>Caisse avec :</u> Stick de peinture gommettes Feuille blanche Feutres Cercles découpés Rouleau PQ + fil de laine
---	--	--	---