

JEU D'ÉVASION PEDAGOGIQUE

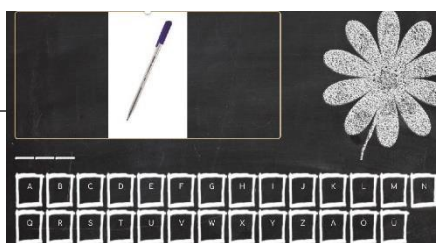
LIAISON CM2 – 6^{ème}



Lien de connexion au jeu d'évasion : <https://view.genially.com/6489fed510e45d0018b7fd6f>

ou adresse raccourcie : <https://edurl.fr/BsMEQUBJ>

1. Le contexte	<p>Ce jeu d'évasion est à proposer dans le cadre de la liaison CM2-6^{ème}. Il peut être mené en collaboration et en présentiel dans une classe de 6^{ème} qui accueille des élèves de CM2 lorsque ces derniers viennent visiter le collège pour une journée ou une demi-journée. Si la visite en présentiel ne peut pas avoir lieu, il est alors possible de proposer ce jeu d'évasion aux écoles de la circonscription en envoyant le lien Genially ci-dessus aux professeurs des écoles qui mèneront alors ce jeu d'évasion dans leur école primaire avec leurs élèves de CM2, mais sans collaboration avec les élèves de 6^{ème}.</p>
2. Les prérequis	<ul style="list-style-type: none">- le vocabulaire de l'école (matériel scolaire, matières, lieux, consignes de classe)- les expressions de salutation et de politesse- les principaux pays anglophones <p>Si les élèves de CM2 ne maîtrisent pas ou peu ce vocabulaire, le jeu d'évasion peut quand même s'envisager car les élèves de CM2 seront alors aidés par les élèves de 6^{ème} qui eux auront abordé ces connaissances bien en amont.</p>
3. La durée	<p>Une séance de cours de 55 minutes.</p> <p>Au collège des Collines, les élèves de CM2 des écoles du secteur viennent visiter le collège pendant une journée. Pendant cette journée de visite, les élèves de CM2 assistent, selon un planning établi par la vie scolaire, à deux cours dans une classe de 6[°] et découvrent ainsi deux matières différentes. Pour information, la classe de 6^{ème} est alors en effectif réduit (environ la moitié des élèves seulement, les autres étant en permanence ou bénéficient d'une séance au CDI) et est complétée par un groupe de CM2 (entre 10 et 15 élèves).</p>



4. L'organisation

Ce jeu d'évasion fait appel à des activités numériques ; il faut donc pouvoir disposer de tablettes numériques ou d'une salle informatique avec un accès à internet.

1. La séance commence par une activité d'expression orale en interaction d'environ 15 minutes afin que les élèves de CM2 fassent connaissance avec les élèves de 6^{ème}. Une activité de type « concentric circles » * est alors menée : les élèves de 6^{ème} interrogent les élèves de CM2 sur leur identité, puis vice-versa. Les principales questions sont : « What's your name? How old are you? Where are you from? Do you have any brothers and sisters? Do you have any pets ? Do you like ... ? »). Avant de se lancer dans l'activité de « concentric circles », il est pertinent de retravailler avec l'ensemble des élèves les questions à l'oral et leur intonation. Et il est aussi pertinent de projeter les consignes de cette activité orale au tableau sous forme d'images pour que les élèves de CM2 en perçoivent plus rapidement le déroulement et l'organisation spatiale (voir images en annexe). Si les élèves de 6^{ème} sont rompus à cet exercice, l'activité orale pourra alors être mise en place plus rapidement.

**L'activité de « concentric circles » est aussi appelée « dynamic circles » ou « Inside Outside Circles ». Voir en annexe pour en savoir plus.*

2. La séance continue avec le jeu d'évasion numérique, pendant environ 25 – 30 minutes. Le professeur affiche au tableau la page d'ouverture du support Genially : <https://view.genially.com/6489fed510e45d0018b7fd6f> ; cette page d'ouverture affiche le message « Welcome to middle school ». S'il le souhaite, le professeur peut mettre en scène le jeu d'évasion en expliquant aux élèves de CM2 qu'ils vont devoir montrer tous leurs talents en anglais pour résoudre des énigmes et trouver les codes d'un coffre-fort. Après cette petite mise en scène, les élèves se placent par deux ou trois (un élève de CM2 avec un ou deux élèves de 6^{ème}) et se connectent au support Genially.

Si la séance est menée sur ordinateur, il peut être pertinent que le professeur réduise l'adresse internet pour qu'elle soit plus facile à taper pour les élèves dans la barre d'adresse du navigateur internet. Si le jeu d'évasion est mené avec les tablettes numériques, il est alors possible de fournir un QR-code renvoyant à l'adresse internet du support Genially. Pour générer un QR-code, il est possible d'utiliser ce site : <https://ladigitale.dev/digicode/>

Les élèves de CM2, guidés par leurs camarades de 6^{ème}, font le jeu d'évasion en ligne en résolvant les énigmes numériques créées avec l'exerciseur LearningApps. Il est important d'expliquer aux élèves de 6^{ème} qu'ils sont là pour guider et fournir des coups de pouce à leurs camarades de CM2 mais qu'ils ne doivent pas faire à leur place.

Au fur et mesure de ces énigmes, les élèves trouvent des chiffres qui constitueront un code pour ouvrir un coffre-fort en ligne à la toute fin du jeu. Bien rappeler aux élèves de noter ces chiffres sur leur cahier ou sur un autre support. Pour ce jeu d'évasion, le code est le suivant : 6 5 3 2 4 1 (sans espace).

5. Les récompenses

Lorsque les groupes d'élèves ont ouvert le coffre-fort en ligne, ils font valider cette dernière étape au professeur qui leur remet alors une récompense. Le professeur peut décider soit de remettre cette récompense au fur et à mesure que les groupes ouvrent le coffre-fort en ligne soit d'attendre la fin de l'heure et remettre cette récompense à tout le monde en même temps.

Ces récompenses peuvent prendre la forme d'un diplôme de participation au jeu d'évasion, d'un marque-page de bienvenue au collège, d'une fiche de mots croisés, d'un petit livret (de type « flapbook ») avec des jeux de vocabulaire en anglais.

Les diplômes peuvent être créés à l'aide du site <https://www.123certificates.com> et les marque-pages à l'aide de la plate-forme de conception graphique [Canva](https://www.canva.com).

6. Les objectifs et la progression

Ce jeu d'évasion a plusieurs objectifs :

- Faire découvrir le collège aux futurs élèves de 6^{ème}
- Les mettre en confiance avec l'enseignement de l'anglais au collège
- Leur montrer que plusieurs activités langagières sont mises en œuvre en cours d'anglais
- Leur faire percevoir que l'entre-aide et le travail collaboratif entre camarades peuvent tenir une place importante en cours de langues, et au collège plus globalement.

Une fois les récompenses distribuées et pour clôturer ce jeu d'évasion, on peut demander aux élèves de CM2 de citer, à tour de rôle, deux mots ou expressions en anglais qu'ils ont appris et retenus pendant cette séance. On peut aussi prendre un temps d'échange en français pour que les élèves de CM2 expriment leur ressenti sur la séance ou qu'ils posent des questions sur le cours d'anglais ou sur le fonctionnement du collège de manière plus générale.

Le professeur des écoles pourra aussi mener cette activité de rétroaction de son côté en aval, après la visite du collège.

Les enseignants peuvent proposer ce jeu d'évasion tel quel à leurs futurs élèves de 6^{ème} mais ils peuvent aussi s'en inspirer s'ils veulent concevoir et mettre en œuvre leur propre jeu d'évasion dans le cadre d'une liaison CM2-6^{ème}.

