



« e Willwéa »

Séances	Descriptif	Matériel
<p>Lancement de l'aventure</p>	<p>Escape Game « Le Grimoire »</p> <p>Les élèves découvrent un mystérieux livre dans lequel une clé USB est cachée. Quand ils ouvrent la vidéo enregistrée dessus, c'est Elendil Tolgüdis, le directeur de l'école de magie Willwéa qui leur parle. Il décide de les mettre à l'épreuve pour voir s'ils sont dignes d'entrer dans son école et les enferme dans la salle de classe.</p> <p>Ils ont alors 80 minutes pour résoudre les énigmes qui leur permettront d'ouvrir le coffre magique, passage secret qui permet d'accéder à la célèbre école de magie.</p> <p>Cette séance est faite avant les vacances et est le point de départ de la simulation globale. Les élèves ont 15 jours pour se préparer à faire leur rentrée dans cette nouvelle école, baguette magique à la main !</p>	<p>Voir séance « Le grimoire »</p>
<p>Etape 1</p>	<p style="text-align: center;">La rentrée des apprentis sorciers</p> <p>→ Choisir son identité de sorcier</p> <ul style="list-style-type: none"> - distribution des cahiers de l'école de magie - Attribuer un numéro à chacun (pour faciliter le suivi des productions) <p style="text-align: center;">Domaines disciplinaires / champs d'étude mis en jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Français (Lecture/compréhension, écriture, étude de la langue) • Anglais • Education aux Médias et à l'Information <p>Compétences travaillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire appel à son imaginaire pour créer une identité fictive. - Lire et comprendre un document de type « fiche de renseignements ». - Utiliser un vocabulaire approprié en anglais pour répondre à un renseignement demandé 	<ul style="list-style-type: none"> - paperboard général - aide à la création des identités - cahiers Willwéa (feuilles A3 pliées en 2 et agrafées) - un logo de Willwéa à coller sur la couverture de son cahier

	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au cloud de la classe. - Remplir un document numérique et le renommer avec sa nouvelle identité. - Comprendre la notion d'identité, d'usurpation d'identité et de photo libre de droit. - Chercher une image dans une banque d'images libres de droit. - Insérer une photo et la recadrer 	
Etape 1 bis	Cérémonie du Choixpeau → Répartir les élèves en 4 groupes : les maisons de sorciers Les élèves passent mettre le Choixpeau et grâce au paperboard l'enseignant peut choisir la maison à lui assigner.	<ul style="list-style-type: none"> - paperboard général - Choixpeau
	Domaines disciplinaires / champs d'étude mis en jeu • EMC	
	Compétences mise en jeu : - Faire preuve d'esprit d'équipe - Coopérer et collaborer	
Etape 2	La liste de fournitures → Rédiger la liste de fournitures nécessaires à la scolarité à Willwéa	<ul style="list-style-type: none"> - paperboard général - feuilles A5 - café/thé + eau
	Domaines disciplinaires / champs d'étude mis en jeu • Français (Ecriture, étude de la langue) • Arts visuels	
	Compétences travaillées : - Rédiger une liste - Réinvestir la notion de GN et d'expansion du nom - Inventer des titres de livres - Réaliser un fond	
Etape 3	Révèle tes pouvoirs ! → Réaliser 2 graphiques-araignée sur ses compétences/sa personnalité et rédiger un court texte qui présente ses meilleurs pouvoirs	<ul style="list-style-type: none"> - paperboard général - test intelligences multiples (ac-grenoble) - 2 graphiques araignée - cahier des charges
	Domaines disciplinaires / champs d'étude mis en jeu • Français (Ecriture, étude de la langue) • EMC (estime de soi)	
	Compétences travaillées : - répondre à un questionnaire (test des intelligences multiples) - s'autoévaluer sur sa personnalité - rédiger un texte explicatif en fonction de ses meilleures aptitudes	
Etape 4	Le balai magique → Rédiger une phrase au futur	<ul style="list-style-type: none"> - paperboard général

	<p>→ Réaliser un balai en papier en suivant un guide de montage</p>	- feuilles de papier
	<p style="text-align: center;">Domaines disciplinaires / champs d'étude mis en jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Français (Ecriture, étude de la langue) • Technologie 	- ordre de montage pour le balai en papier
	<p>Compétences travaillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifier le futur dans une phrase - utiliser le futur à l'oral - conjuguer un verbe au futur - suivre un ordre de fabrication 	
Etape 5	<p style="text-align: center;">La maquette de Willwéa</p> <p>→ Réaliser une maquette de l'école de magie</p>	- paperboard général
	<p style="text-align: center;">Domaines disciplinaires / champs d'étude mis en jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mathématiques (géométrie et mesures) • Technologie 	- papier brouillon - Tinkercad
	<p>Compétences travaillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire appel à son imaginaire pour créer un bâtiment - Représenter un bâtiment par le dessin (vue du dessus ou perspective) - Réaliser une maquette en carton - Utiliser un logiciel de modélisation 3D - Utiliser des mesures et proportions 	- carton et matériel de bricolage (scotch, ciseaux ...)
Etape 6	<p style="text-align: center;">Rencontres</p> <p>→ Rédiger un dialogue et jouer la scène sur un fond vert</p>	- paperboard général
	<p style="text-align: center;">Domaines disciplinaires / champs d'étude mis en jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Français (Ecriture, étude de la langue) • Technologie 	- fond vert - application GreenScreen by Doink
	<p>Compétences travaillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rédiger un dialogue - Jouer une scène - Choisir une image pour l'incrustation sur fond vert - Tourner une scène sur un fond vert 	- tablette - trépied
Etape 7	<p style="text-align: center;">Les créatures fantastiques</p> <p>→ Réaliser une fiche documentaire sur les créatures fantastiques rencontrées</p>	- paperboard général
	<p style="text-align: center;">Domaines disciplinaires / champs d'étude mis en jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Français (Ecriture, étude de la langue) • Arts visuels 	- cahier Willwéa

	<p>Compétences travaillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire appel à son imaginaire pour créer une créature fantastique. - Lire et comprendre un documentaire - Rédiger une fiche documentaire - Utiliser l'imparfait pour rédiger une courte description - Se connecter au cloud de la classe. - Mettre en page un document numérique et le renommer. 	<ul style="list-style-type: none"> - tablettes pour les recherches et la réalisation de la fiche
Etape 8	<p style="text-align: center;">Mon Patronus</p> <p>→ Travail à partir des œuvres de Kerby Rosanes</p>	<ul style="list-style-type: none"> - paperboard général - feuilles de papier A4 - animaux modèles - règle, crayon de papier
	<p style="text-align: center;">Domaines disciplinaires / champs d'étude mis en jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arts visuels • Mathématiques : géométrie 	
	<p>Compétences travaillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - étudier les œuvres un artiste contemporain et comprendre comment il les crée - créer son animal totem en utilisant la technique de l'artiste 	
Etape 9	<p style="text-align: center;">L'avenir dans les tasses de thé</p> <p>→ Réaliser une incrustation sur fond vert dans une tasse de thé</p>	<ul style="list-style-type: none"> - paperboard général - tasses - eau - encre verte - tablettes pour les recherches - application GreenScreen by Do ink
	<p style="text-align: center;">Domaines disciplinaires / champs d'étude mis en jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technologie • Education aux Médias et à l'Information 	
	<p>Compétences travaillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - entrer dans une démarche d'investigation pour résoudre un problème donné - chercher une image libre de droit avec le navigateur Qwant Junior - réaliser une incrustation d'image sur un fond vert créé avec de l'encre verte 	
Etape 10 - fin -	<p style="text-align: center;">A la recherche de la recette ancestrale de la Bièraubeurre</p> <p>→ Chasse au trésor coopérative</p>	<ul style="list-style-type: none"> - paperboard général - documents spécifiques à la chasse au trésor (cf docs)
	<p style="text-align: center;">Domaines disciplinaires / champs d'étude mis en jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Français • Mathématiques (géométrie et mesures) • EMC (coopération) 	
	<p>Compétences travaillées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - résoudre des énigmes - coopérer 	