

NOM DU COIN : LES PIRATES

Année :

Niveau :

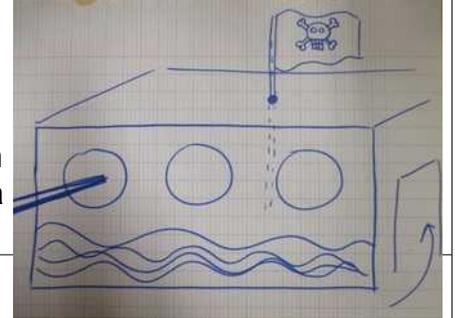
APPRENTISSAGES VISÉS :

Lexique : Bateau, hublots, mat, voile, proue, poupe, dunette, barre, coque, veste, chapeau du pirate (bicorne), longue-vue, sabre d'abordage, pièces d'or, coffre à trésor, coquillages, cache œil, perroquet, crochet, capitaine, tête de mort, pavillon/drapeau, bachi-bouzouk, ectoplasme, moule à gaufre, mille million de mille sabords, marin d'eau douce, moussaillon.



Dialogues : « Voile à l'horizon ! Barre à bâbord » « à l'abordage, barre à tribord ».

Savoir faire : enfiler la veste, aider à enfiler la veste, se déguiser en pirate, manier le sabre, manier le crochet, lever la voile (seul, à deux), piloter le navire.



ACCESSOIRES NÉCESSAIRES :

Deux bateaux à voile. Mécanisme pour lever la voile, drapeaux de pirates.

Veste, longue-vue, sabre d'abordage, pièces d'or, cache œil, perroquet, crochet, capitaine, tête de mort, pavillon/drapeau, coffre à trésor, pièces en plastique.

MATÉRIEL ICONOGRAPHIQUE APPORTÉ :

Photos : bateau pirate.

Albums liés au thème, albums documentaires.

Vidéos d'extrait de « Peter Pan », « Les pirates » et « Pirate des Caraïbes ».

ACTIVITÉS DÉCLINÉES :

Mobiliser le lgg (écrit) : La barbe du pirate, le tracé des vagues. Tracé horizontal des planches de la coque (au fil).

Mobiliser le lgg (l'oral) : Répéter comme le perroquet. Situation de langage structuré « montre moi le pirate qui... », « montre moi le bateau où... », mise des élèves en situation de meneur de l'exercice.

Agir s'exprimer comprendre... activités artistiques : Chanson « le pirate à la jambe de bois »

Agir s'exprimer comprendre... activités artistiques : orientation chasse au trésor, carte.

Explorer le monde : Reconstituer le corps du pirate. Reconstituer le bateau pirate (puzzle). Distinguer l'image fixe de l'image mobile (vidéo). Construire un bateau en Duplo, puis en Légo (recherche puis/ou copie d'un modèle).

Construire les premiers outils : Partager le butin (distribution) Dénombrer les pièces d'or du pirate, en fonction du dé, du « bon de commande ». Les pirates quittent le port, choisir le bon navire.