

Titre de l'activité :	Piège à souris
Niveau :	Maternelle et jardin d'enfants
Domaines d'étude :	Les quatre domaines du programme de la maternelle et du jardin d'enfants
Connaissances au préalable :	Aucune

Attentes du programme-cadre	<p>1. (AC) (AB) (MALM) (RI) communique avec les autres de différentes façons, à des fins variées et dans divers contextes.</p> <p>7. (AB) participe activement et régulièrement à diverses activités qui requièrent l'application des concepts du mouvement.</p> <p>13.(RI) applique le processus et les habiletés d'enquête (c.-à-d., pose des questions, planifie, fait des prédictions, observe et communique).</p> <p>14. (MALM) (RI) manifeste de la curiosité pour l'environnement naturel et bâti, par des manipulations, des observations, des questions et des représentations de ses découvertes.</p>
Évaluation	<p>L'équipe pédagogique observe l'enfant, l'écoute et lui pose des questions exploratoires afin de pouvoir consigner et interpréter son raisonnement et son apprentissage et, dans leurs interactions avec l'enfant, les membres de l'équipe développent une compréhension partagée de son apprentissage et en déterminent les prochaines étapes.</p> <p>(Programme de la maternelle et du jardin d'enfants 2016, p. 44)</p>
Matériel/Ressources	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tapis de sol quadrillé (vous pouvez également utiliser les tuiles du plancher, s'il y en a, et les marquer avec du ruban-cache.),</li> <li>- Souris sur papier cartonné</li> <li>- Pièges à souris sur papier cartonné</li> </ul>

### Occasion d'apprentissage

<p>L'occasion d'apprentissage pourrait se dérouler comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- revoir avec les enfants le vocabulaire des mouvements directionnels : avant, arrière, de côté,</li> <li>- présentez aux enfants le matériel pour le jeu (tapis de sol quadrillé, souris sur papier cartonné et pièges à souris sur papier cartonné). Inviter les enfants qui sont intéressés</li> </ul>
--

à jouer le jeu,

- expliquez que vous allez créer un labyrinthe avec des pièges à souris sur le tapis de sol quadrillé. L'objectif du jeu est de déplacer la souris d'un côté à l'autre du tapis sans qu'elle tombe dans un piège. Si vous déplacez la souris incorrectement et qu'elle tombe dans un piège, elle sera attrapée,
- discutez de l'importance de suivre les instructions. Les enfants se déplacent à tour de rôle dans le labyrinthe,
- posez-leur des questions pour vérifier leur compréhension.

Activité(s) complémentaire(s)	Faire équipe avec des enfants ou les aider à déplacer la souris au besoin.
Étape(s) suivante(s) / Enrichissement	<p>Permettez aux enfants de fournir les instructions aux autres enfants pour qu'ils se déplacent en évitant les pièges à souris. Présentez le terme "programmation": instructions précises à suivre pour accomplir une tâche.</p> <p>Faites des liens avec des situations en classe. Quelles étapes faut-il suivre pour nettoyer le centre de la salle de classe? Pour se préparer à aller en récréation ?</p> <p>Site web de l'Heure de Code <a href="http://www.hourofcode.org">www.hourofcode.org</a></p> <p><b>Disponible en anglais seulement</b></p> <p>Vous pouvez créer votre propre jeu de plateau thématique en utilisant les cartes à jouer CodyRoby.</p> <p>Les enfants placent la carte au-dessus de l'objet (un dinosaure dans cette vidéo <a href="https://youtu.be/-SFKmU2kl5E">https://youtu.be/-SFKmU2kl5E</a>) et tournent ou déplacent l'objet dans la direction indiquée sur la carte pour qu'il puisse se rendre à la source de nourriture.</p>