

Pôle maternelle 37

Guide

pour apprendre

à structurer

l'espace

PROGRESSION D'APPRENTISSAGE « SE REPERER DANS L'ESPACE »

DANS LES DOMAINES AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS et DECOUVRIR LE MONDE

Introduction de la démarche.

Les compétences qui permettent à l'enfant d'explorer l'espace et de s'y repérer sont essentielles au développement de l'enfant. Outre les repères spatiaux, qui vont être construits, ces compétences conditionnent bon nombre d'apprentissages dans les différents domaines d'activités et participent de manière importante au développement de son autonomie.

Dans ce domaine, trois phases d'apprentissage doivent se succéder :

1- l'espace vécu au cours duquel aussi bien l'enfant que l'enseignant verbaliseront l'action

2- l'espace représenté au cours duquel le langage d'évocation sera travaillé.

*en trois dimensions : maquettes, jeu d'imitation...

* en deux dimensions : plan, dessin, schéma...

3- l'espace conçu : il consiste à construire une représentation mentale de l'espace et de l'action. Il peut faire l'objet d'une réflexion métacognitive pour les élèves en difficulté.

Ces séquences de découverte de l'espace doivent absolument insérer des séances de langage.

Ce document se propose de croiser les compétences des domaines « agir et s'exprimer avec son corps » (**AEC**) et « découvrir le monde » (**DM**) et de définir pour chacune d'elles des tableaux de progressivité répartis en 5 niveaux, illustrés par quelques situations.

Dans ces tableaux, sont inscrites en bleu et en italique des activités possibles et des précisions de mise en œuvre.

Les compétences attendues en fin d'école maternelle sont en caractères gras et les autres compétences sont contenues dans le corps des programmes.

COMPETENCES DU SOCLE PALIER 1

Compétence 1- s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié ;

Compétence 3- situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement ;

Compétence 6- participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication ;

Compétence 7- se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée ;

LES CONCEPTS DE BASE

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations (...) dans l'espace.				
Sur/sous	Dessus / dessous	Au-dessus de/au-dessous de / en-dessous de		
En haut / en bas	Le haut / le bas	Plus haut/ plus bas		
	En avant/en arrière	Devant/derrière	Entre	
	En ligne, en colonne	Au coin de, dans un coin	La gauche, la droite par rapport à soi	A gauche de / à droite de
Dedans/dehors En ronde	Au milieu	Au centre, Autour de	Intérieur/extérieur	
A côté de / loin de	Loin / près	Plus près de/plus loin de		
	Au début/ à la fin		Départ / arrivée	

IDENTIFIER ET REPERER DES ESPACES COMMUNS					
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Compétences des programmes →	- AEC Se repérer et se déplacer dans l'espace				
	-DM Se situer par rapport à des objets ou à d'autres personnes,		- DM Se situer dans l'espace et <i>situer les objets par rapport à soi.</i> - DM Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.		
Progression dans la salle de motricité ou la cour.	Se déplacer				
	- Se déplacer en « petits trains », par deux	- Se déplacer en farandole. - Se déplacer en ronde de plus en plus grande.	- S'éparpiller dans toute la salle/ dans la cour - Aller le plus loin possible les uns des autres.	- Se déplacer individuellement selon des consignes permettant de travailler l'image orientée du corps. (<i>avancer, reculer et faire des pas chassés d'un côté puis d'un autre, ramper, marcher...</i>)	- Se déplacer en formations de plus en plus complexes, par exemple, les jeux dansés.
	Se repérer				
	- Se regrouper à un endroit précis - Se repérer par rapport à des objets (<i>cartons, meubles, cerceaux...</i>) suivant des consignes : tourner autour, aller dedans, dehors...	- Repérer les différents lieux des ateliers ou de la structure pour changer d'activité. - Repérer la position d'un enfant (<i>jeu des photos : dire où est l'enfant, aller se placer comme lui</i>).	- Repérer des espaces marqués (<i>changer d'atelier de façon autonome</i>). - Placer des objets par rapport à soi (<i>combiner différentes actions</i>)	- Se repérer par rapport à des objets (<i>meubles, structure, cerceaux...</i>) suivant des consignes : tourner autour, passer par-dessus, dessous, se mettre entre, passer dans...	- Se repérer dans un jeu collectif : cible, différentes zones, partenaires, adversaires... - Repérer et expliquer la position d'un camarade par rapport à d'autres ou à des objets.

Progression dans l'espace de l'école et dans son environnement immédiat.	Se repérer dans la classe : - le coin regroupement - les coins jeux - les différentes tables - le coin bibliothèque - le coin peinture <i>(situations de vie de classe : dire où l'on est, où l'on va aller, ce qu'on y trouve, ce qu'on y fait Y associer des photos)</i>	Se repérer dans la classe : - son porte-manteau - les rangements des outils collectifs et individuels - les affichages <i>(apport d'un ou plusieurs objets ; dire d'où ils viennent ; aller les ranger ; Déplacer des objets (classe / salle de motricité) : retrouver leur emplacement d'origine cacher un objet, poser des questions pour le retrouver ; aller le chercher)</i>	Se repérer dans l'école : - sa classe - les toilettes - la salle de motricité - la cantine - la cour... <i>(situations de vie de classe : dire où l'on est, où l'on va aller, ce qu'on y trouve, ce qu'on y fait Y associer des photos)</i>	Se repérer dans l'environnement proche de l'école : - la rue - le passage protégé - le bâtiment de l'école, le jardin - l'entrée de l'école <i>(Sortie – décrire l'environnement en situation puis à partir des photos)</i>	- Se repérer dans le quartier ou dans le village <i>(Sortie – décrire l'environnement en situation puis à partir des photos)</i>
Représenter	Identifier les différents « coins » de la classe à partir des photos.		Identifier les différents lieux de l'école et de l'environnement proche à partir des photos.		Construire la maquette de la classe. Faire le lien entre les éléments de la maquette / les objets de la classe, et inversement.
Langage en situation	- Comprendre des consignes simples utilisant un indicateur spatial - Comprendre des localisations données par l'adulte. - Exprimer des localisations simples par rapport à des objets non orientés.		- Comprendre une consigne utilisant plusieurs indicateurs spatiaux - Comprendre et exprimer les localisations de plus en plus complexes : objets non orientés/orientés, immobiles/ mobiles, avec point de vue différent du sien...		
	Conceptualiser le vocabulaire relatif aux différents lieux en réalisant des visites avec présentation commentée <ul style="list-style-type: none"> • des usages de chaque lieu, • des personnes qui les fréquentent, • des règles de vie • et des repères de temps qui leur sont associés. 				
Langage d'évocation	<ul style="list-style-type: none"> • Faire des retours réguliers sur les activités en lien avec l'emploi du temps. • Réaliser des jeux de langage à partir de photographies des lieux. 				

LES PARCOURS

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Compétences des programmes →	<p>- AEC Décrire et représenter un parcours simple</p> <p>Les enfants effectuent des itinéraires en fonction de consignes variées et en rendent compte (récits, représentations graphiques).</p> <p>- DM Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.</p>				
<ul style="list-style-type: none"> • Espace vécu • <i>Langage d'action</i> • <i>Langage d'évocation de l'action</i> 	<p>VECU - Suivre un parcours orienté (Classe ou salle de motricité ou la cour)</p> <p>VECU - Se déplacer sur une piste dessinée au sol, marelle</p> <p><i>L'enseignant décrit et commente l'action.</i></p>	<p>VECU - Suivre un parcours simple, linéaire, sans imposer le sens pour faire prendre conscience de la notion de cheminement : point de départ et d'arrivée, aller et retour, ordre différent des actions.</p> <p><i>L'enseignant puis les élèves commentent ... l'action en train d'être réalisée.</i></p> <p><i>Un élève peut commenter son action ou celle d'un autre.</i></p>	<p>VECU - Suivre un parcours complexe et le <i>commenter</i>.</p> <p><i>Dans un autre temps et dans un autre lieu, les élèves évoquent le parcours et décrivent les actions qui viennent d'être effectuées.</i></p>	<p>VECU - Inventer et réaliser un parcours. <i>Verbaliser, par anticipation, un trajet, puis le valider en situation avec un vocabulaire de plus en plus précis.</i></p> <p>- VECU Faire exécuter un parcours à partir des instructions de l'enseignant puis d'un pair : <i>consignes orales puis consignes symbolisées.</i></p>	<p>VECU – Réaliser un petit circuit dans le quartier (c'est-à-dire un parcours plus complexe que les enfants ne peuvent pas visualiser entièrement) incluant les bâtiments remarquables <i>puis le décrire.</i></p>

<ul style="list-style-type: none"> Espace représenté Langage d'évocation 	<p>Photos : observer les photos du parcours pour les lier au vécu. <i>Commenter les photos du parcours vécu.</i></p> <p>Maquette du parcours vécu (maquette faite par l'enseignant) : déplacer un personnage suivant son propre parcours.</p>	<p>Photos du parcours vécu : repérer des intrus et <i>justifier ses choix.</i></p> <p>Photos : ordonner les photos (3) dans le sens du parcours vécu. Avec le parcours sous les yeux puis sans (en classe).</p> <p>Maquette du parcours vécu (maquette faite par l'enseignant) : déplacer le personnage suivant son propre parcours <i>puis en suivant les indications de l'enseignant (concepts de base) commenter.</i></p>	<p>Photos du parcours vécu : remise en ordre des éléments du parcours (+ de 3) Avec le parcours sous les yeux puis sans (en classe).</p> <p>- Représenter le parcours vécu à l'aide d'une maquette. (matériel Asco ou autre)</p> <p>- Déplacer un personnage sur cette maquette puis sur une représentation en deux dimensions du parcours, donnée par l'enseignant.</p>	<p>- Inventer un parcours avec les éléments de la maquette.</p> <p>- Représenter le parcours en deux dimensions (étiquettes, schéma) : 1 avec le parcours vécu en salle de jeux sous les yeux 2 avec le parcours représenté sous forme de maquette sous les yeux 3 fait en classe sans représentation sous les yeux mais après l'avoir vécu.</p> <p>- Faire exécuter un parcours sur photos et schémas à partir des instructions de l'enseignant : <i>consignes orales puis consignes symbolisées...</i></p>	<p>- Représenter le parcours complexe par un schéma.</p> <p>- Inventer un autre parcours en utilisant un schéma.</p> <p>- Coder et décoder un parcours en utilisant des logos « tourner », « avancer », « traverser » et les pictogrammes des bâtiments.</p> <p><i>- Repérer et expliquer la position d'un élément du parcours dans le quartier par rapport à d'autres.</i></p>
<p>Représentation d'ESPACES CONVENTIONNELS tels que pistes de jeu ...</p>	<p>-Déplacer un pion sur une piste linéaire : Jeu de l'oie....</p>		<p>-Déplacer un pion sur une piste plus complexe.</p>		
<p>Représentation d'ESPACES IMAGINAIRES à partir du langage (récit...)</p> <ul style="list-style-type: none"> Langage scriptural 			<p>Commenter les déplacements d'un personnage de récit : <i>dictée à la maîtresse.</i></p>	<p>Commenter les déplacements d'un personnage de récit : <i>dictée à la maîtresse</i> : elle représente l'espace du récit en s'appuyant sur les explications des élèves.</p>	<p>L'élève représente graphiquement le parcours du personnage d'un récit.</p>

LE SCHEMA CORPOREL : ACQUERIR UNE IMAGE ORIENTEE DE SON CORPS

Compétences des Programmes →	AEC : Acquérir une image orientée de leur propre corps. DM : - Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi. - Distinguer sa gauche et sa droite.				
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Compétences liées à la construction progressive du schéma corporel.	Connaître son corps et la position de ses éléments dans l'espace : haut / bas ; d'un côté / de l'autre	Position de son corps par rapport à l'espace vertical (du sol au plafond)	Position de son corps par rapport à l'espace horizontal (devant, derrière, côtés) Position de son corps par rapport à l'autre	Position de son corps dans / après un déplacement (changements de repères)	Position de son corps : adopter différents points de vue
Objectifs opérationnels et capacités à développer	- Repérer les différentes parties du corps. - Repérer le haut, le bas de son corps. Repérer les premiers éléments de symétrie (deux yeux, deux bras...)	- Effectuer des actions corporelles en s'orientant différemment dans l'espace (assis, debout, couché...). - Repérer dans différentes positions les zones corporelles en contact avec le sol.	- Repérer face, dos, côté (Face à face, dos à dos, côte à côte) - Réaliser des mouvements de manière unilatérale en alternance et bilatérale.	- Réaliser des mouvements de manière unilatérale en alternance, en utilisant les repères droite et gauche. - Identifier et nommer les positions d'objets placés autour de soi.	- Identifier et nommer les positions d'objets placés autour de soi en utilisant les repères à gauche de, à droite de.
Exemples d'activités	<ul style="list-style-type: none"> • Jacques a dit. • Danses, rondes et comptines nommant et pointant les différentes parties du corps et du visage et exerçant différents repérages dans l'espace. • Effectuer des mouvements face à face, devant une glace 				

CONSTRUCTION DE L'ESPACE GRAPHIQUE

Compétences de maternelle	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
→	DM : Passer du plan vertical au plan horizontal ou inversement et conserver les positions relatives des objets ou des éléments représentés				
L'espace en deux dimensions sur deux plans	S'approprier les différents plans. <i>Utiliser régulièrement pour la peinture et d'autres activités graphiques, le plan horizontal et le plan vertical ou incliné.</i> FORMAT A3 minimum.		Prendre conscience de l'avantage des différents plans. (Exemple : plan vertical = gestes amples grandes surfaces couvertes / plan horizontal = gestes plus précis) <i>Utiliser régulièrement pour la peinture et d'autres activités graphiques, le plan horizontal et le plan vertical ou incliné.</i> Utiliser au maximum des formats assez grands : format affiche ou A3. Aller vers le format A4 seulement pour des activités ponctuelles de graphisme et d'écriture.		
L'espace en deux dimensions à manipuler	Conserver des positions relatives d'éléments. <i>Manipuler des emboîtements et des puzzles de difficultés graduelles : le nombre de pièces, la découpe et la complémentarité des formes, le contraste des couleurs...</i>		Conserver des positions relatives d'éléments et outiller les élèves en verbalisant. <i>Réaliser des puzzles et verbaliser des stratégies en utilisant le lexique de l'espace page.</i> - les coins, les bords, - le haut, le bas, les couleurs, les formes... <i>Utilisation des puzzles informatiques.</i>		
L'espace en deux dimensions à quadriller			Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi. <i>Disposer dans la salle des cerceaux en lignes et colonnes.</i> <i>Les élèves se placent dans un cerceau et doivent être capables de désigner ce cerceau sur l'affiche au mur (où sont représentés les cerceaux).</i>	Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi. <i>Projeter ou dessiner un quadrillage au tableau.</i> <i>Les élèves doivent se placer sur le quadrillage dessiné au sol en respectant la position donnée par l'enseignante.</i> <i>L'élève doit replacer les figures sur son propre quadrillage (sur table).</i>	
			Situer des objets les uns par rapport aux autres. Mise en place du quadrillage comme outil de repérage de l'espace page. <i>Disposer des objets distincts et</i>	Situer des objets les uns par rapport aux autres. Mise en place du quadrillage comme outil de repérage de l'espace page.	Situer des objets les uns par rapport aux autres. Mise en place du quadrillage comme outil de repérage de l'espace page.

			<p><i>facilement identifiables dans la salle de motricité et demander aux élèves de reproduire cette disposition avec les objets miniatures sur un support horizontal matérialisant la salle. (Matériel Asco)</i></p> <p><i>Ou inversement passer de la représentation à la disposition d'objets.</i></p>	<p><i>Même situation qu'au niveau 3 en faisant varier les points de vue : en étant assis à un endroit puis à un autre endroit.</i></p> <p><i>Passer progressivement des objets miniatures à une représentation de ces objets.</i></p>	<p><i>Disposer dans la salle des objets dans un quadrillage (cases, nœuds) et demander aux élèves de les placer sur le quadrillage de la feuille.</i></p> <p><i>Introduction progressive du tableau à double entrée (forme et couleur)</i></p>
→	<p>DM : Se repérer dans l'espace d'une page</p> <p>Le repérage dans l'espace d'une page ou d'une feuille de papier, sur une ligne orientée se fait en lien avec la lecture et l'écriture.</p>				
L'espace page	Utilisation de l'espace entier de la page pour dessiner.	Prendre des repères dans l'espace de la table ou du sous-main pour s'orienter sur une feuille ou une page de cahier.	Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations (...) dans l'espace de la page. Réinvestir le lexique vu avec les puzzles et l'utiliser dans l'espace délimité d'une page : en haut, en bas, le bord, le coin.	Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations (...) dans l'espace de la page. Construire la notion de gauche et droite. Le passage au plan horizontal impose de revoir les concepts : au-dessus, au-dessous (cf tableau des concepts de base) en allant progressivement vers le format A4	<p>- Ecrire de gauche à droite, écrire sur une ligne.</p> <p>- Suivre une lecture au doigt de gauche à droite et en allant à la ligne.</p> <p>- Ecrire entre deux lignes, prendre en compte la marge et divers repères : Exemple : en haut à gauche...</p>