

Vous êtes ici *s'approprier et représenter un espace familier, notre cour de récréation*

Type d'outil : Activités d'apprentissage visant la compétence *Utiliser des représentations de l'espace*, amenant les élèves à apprendre comment utiliser un plan.

Auteur : Bernadette Plennevaux, enseignante maternelle à l'école des Frères saint Barthélemy de Châtelineau.

Cycles auxquels est destiné cet outil : Cycles 1 et 2

Contexte de conception de l'outil :

L'idée de cet outil m'est venue lors d'une visite au parc Païry Daïza, où l'on trouve un peu partout des plans nous renseignant de l'endroit où nous sommes en nous précisant : « *vous êtes ici* ». Or, je sais que beaucoup d'adultes rencontrent encore des difficultés pour se situer et pour s'orienter à partir de ce genre de plan. Je me suis donc dit qu'il était important d'apprendre aux enfants, dès le plus jeune âge à comprendre ce qu'est un plan et comment s'en servir .

Selon G. Perec¹, « *Vivre c'est passer d'un espace à un autre en essayant le plus possible de ne pas cogner* » et Bertrand Pleven² interprète cette citation en nous expliquant : « *l'enjeu est de donner à chaque élève les outils pour se construire de plain-pied dans le monde, de rendre intelligible* »... Il affirme également l'importance de construire des représentations de l'espace et d'être capable de les utiliser dans la pratique.

Je me suis donc inspirée de ces affirmations pour développer une démarche d'apprentissage qui soit porteuse de sens pour mes élèves.

Intérêt de l'outil :

Cette séquence d'apprentissage permet à l'enfant

- de prendre conscience de l'utilité d'un plan
- d'apprendre à se servir d'un plan.
- de prendre conscience de la prise de vue (angle d'observation).
- de prendre conscience de son environnement proche : mieux se représenter ce qui l'entoure.
- D'utiliser à bon escient le vocabulaire spatial.

Conseils pour une bonne utilisation de l'outil :

- Avant toute chose, il est important pour que l'enfant puisse comprendre l'espace dans lequel il va circuler, de vivre celui-ci en le découvrant corporellement. Il pourra ainsi s'en faire plus facilement une représentation mentale ce qui permettra progressivement de travailler l'utilisation du plan.

¹ G. Perec, *Espèces d'espaces*, Gallilée, 1974

² B. Pleven est professeur agrégé de géographie à l'IUFM de Paris

- Afin que l'enfant apprenne à se situer plus facilement il est donc impératif de travailler le vocabulaire spatial.
- Avant de d'utiliser l'outil et toutes les activités en relation directe avec sa conception, certains pré-requis sont primordiaux :
 - Se situer par rapport à un autre
 - Situer un autre par rapport à soi
 - Verbaliser l'endroit de différents objets
 - Réaliser des classements de représentation de termes spatiaux qui permettront à l'enfant de se construire des images mentales de chaque concept.

Sur le plan pratique :

- Prévoir un plan par élève pour que chacun face la démarche de recherche afin que l'enfant soit actif pour qu'il devienne acteur de son apprentissage.
- Prévoir un correctif permettant à l'enseignant de vérifier si l'endroit où se rend l'enfant est correct.
- Afin que l'enfant puisse toujours trouver une clé à l'endroit où il se rend, en prévoir plusieurs semblables.

Comprendre l'espace géographique : vous êtes ICI

Activités préalables : s'approprier un espace familial, la cour de récréation

Intention générale

“Nous allons apprendre à construire et à utiliser le plan de notre cour de récréation mais, pour y arriver, nous allons effectuer plusieurs activités qui vont nous y aider.”

Compétence visée :

- CLE.1 : entrer en contact avec l'espace (étape 1)
- CLE3.1 : Utiliser des repères et des représentations de l'espace pour se situer, situer des lieux, se déplacer (étapes 2 et 3)
- CLE3.2 : représenter des espaces (étape 4)

Dispositif pédagogique :

- étapes 1 et 3 : travail collectif
- étape 2 : par groupes de deux
- étapes 4 et 5 : par groupes de quatre

Matériel :

- pour l'étape 2 :
 - des appareils photos (jouets ou autres, ne fonctionnant plus)
 - des photos de divers endroits de la cour de récréation, pris sous différents angles
- pour l'étape 3 :
 - une vue satellite (capture d'écran de Google Earth ou autre) de la cour de récréation, suffisamment grande pour une observation collective.
- pour l'étape 4 :
 - de quoi représenter les bâtiments qui entourent la cour : blocs de bois, boîtes de lait, Duplos, blocs de construction, pâte à modeler, rouleaux de papier WC, ciseaux, papiers, etc.
 - Support carton pour donner la forme à la maquette (choisi en fonction de la forme de la cour).
- pour l'étape 5 :
 - pour chaque groupe : la maquette réalisée à l'étape 4, 1 plaque de plexiglas, un marqueur Velléda

Etape 1 : visitons notre cour de récréation

Intention : visiter notre cour pour découvrir où se situent tous les éléments qui la composent.

On ne peut pas se construire des images mentales spatiales très riches en restant assis sur une chaise.

Christine Partoune

Consigne : « nous allons visiter la cour en file indienne en touchant et en décrivant ce que l'on voit et ressent. »

- « *Que touchons-nous ?* »
- « *De quoi s'agit-il ?* »
- « *Où cela se trouve t-il ?...* »

Ici, c'est le couloir qui est à côté du réfectoire.



C'est des briques

De retour en classe, faire fermer les yeux et faire revivre “dans sa tête” le parcours effectué afin de se créer des images mentales.

Etape 2 : notre cour en photos

Intention : Prendre conscience des éléments qui constituent la cour de récré (bâtiments, objets,...) les uns indépendamment des autres.

Les enfants sont regroupés par deux. Chaque binôme dispose d'un appareil photo (factice ou hors d'usage) et reçoit une photo d'un endroit de la cour.

Déroulement et consignes :

- Rappel de l'intention.
- **Consigne :** « *Par deux, observez la photo et avec l'aide de votre appareil photo, trouvez d'où j'ai pris celle-ci. A travers la petite fenêtre, vous devez voir exactement la même photo que la mienne.* »
- Dès que le groupe a trouvé, vérifier avec lui si l'endroit est correct, voir comment régler en cas d'erreur (s'écarter, se rapprocher de l'endroit).
- Faire verbaliser les repères qui permettent d'ajuster la prise de vue à ce que montre la photo.



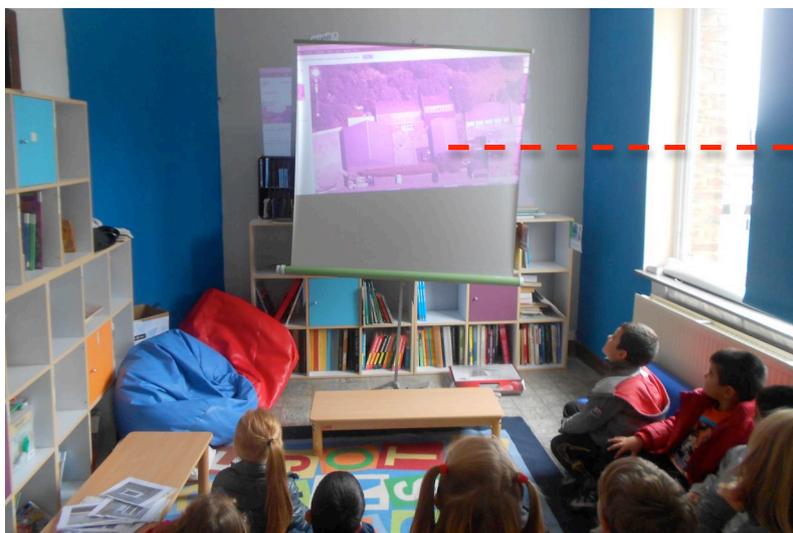
Travail par deux : le premier tient la photo, le deuxième recherche cet endroit avec son appareil photo et se positionne de manière à le voir dans le viseur.

Etape 3 : observons notre cour de récré par le biais de Goggle Earth

Intention : comprendre comment est configurée notre cour de récréation par le biais de Google Earth pour mieux comprendre le plan.

Déroulement et consignes

- Visionner la photo vue du ciel et situer les bâtiments et objets composant la cour.
- Verbaliser ce que l'on voit.
- Situer les différents objets, bâtiments, éléments naturels les uns par rapport aux autres, les aider par un questionnement ouvert.
 - *Où se trouve votre classe ?*
 - *Qu'y a-t-il en face ?*
 - *Quelle est la forme de notre cour de récré ?...*



Notre classe

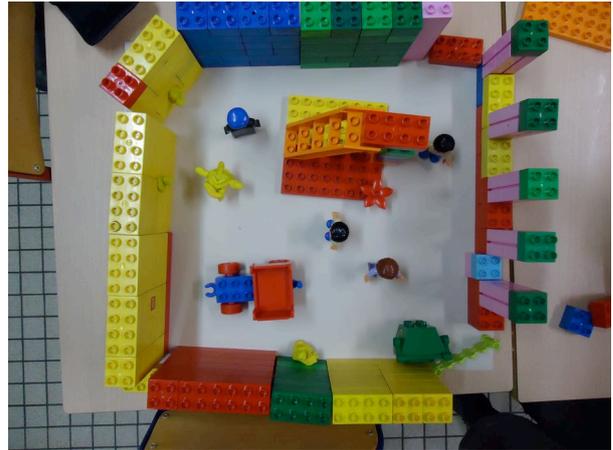
*Visualisation de la photo de la cour de récré de l'école
via Google Earth*

Etape 4 : réalisons la maquette de notre cour de récré

Intention : faire prendre conscience à l'enfant de la représentation en trois dimensions avant de passer au plan en deux dimensions.

Déroulement et consignes :

- Rappel de l'intention : « *Réaliser une maquette avec le matériel qui est à votre disposition.* »
- Découverte du matériel : chaque groupe possède un matériel différent prévu et pensé par l'enseignante de manière à ce que les enfants développent leur esprit de recherche dans la réalisation.
- Construction :
 - Choix du support.
 - Disposition des éléments composant la cour en ayant la possibilité d'effectuer des aller-retour pour revoir la cour.
- Présentation et comparaison des maquettes : chaque groupe verbalise le contenu de leur maquette.



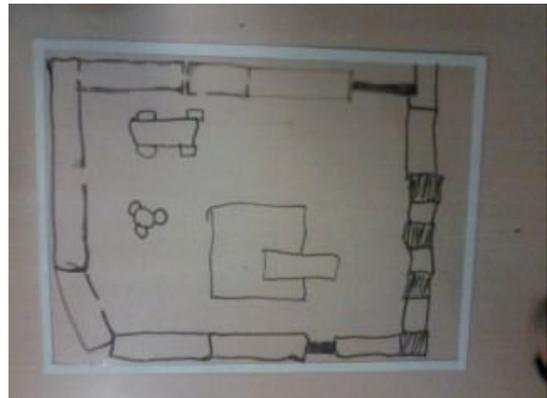
Les trois maquettes de la cour de récré réalisées par chacun des groupes.

Étape 5 : réalisons le plan de la cour

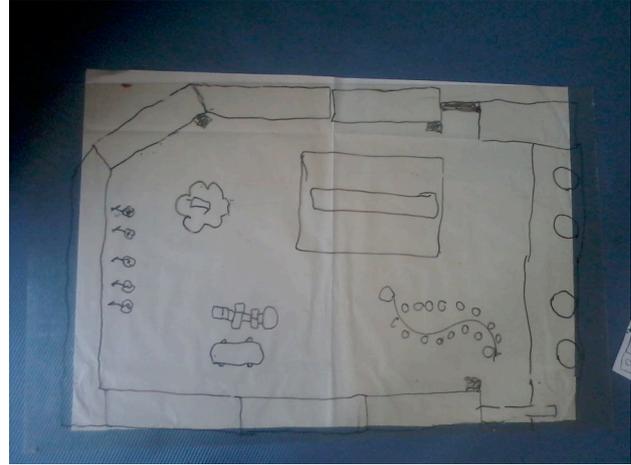
Intention : prise de conscience par l'enfant que le plan est une représentation en deux dimensions.

Déroulement

- Observer à nouveau la maquette et situer les éléments qui la contiennent.
- Déposer le plexi sur la maquette qui servira de support pour représenter le plan.
- Tracer le contour des éléments qui composent la cour de récré.
- Enlever le support plexi et le déposer sur la table et observer la différence entre une maquette et le plan. Effectuer cette opération sur chaque maquette.
- Verbaliser les observations : *Que s'est-il passé ? Que voit-on ? Comment sont représentés les objets ?*



- Se rendre dans la cour et positionner correctement le plan par rapport à celle-ci.



*Les enfants ont voulu y ajouter les jeux tracés au sol.
Afin de mieux visualiser le plan, la plaque est posée sur une feuille blanche.*

- Jouer à trouver où l'on se situe dans la cour et visualiser sur le plan.



Utiliser des représentations de l'espace : “ vous êtes ICI ”

Intention : Apprendre à utiliser le plan de la cour de récré.

Compétence visée :

CLE3.1 Utiliser des repères et des représentations pour se situer, situer des lieux, se déplacer.

Compétences sollicitées

- SSE2 Repérer et situer des objets dans l'espace dont soi-même.
- Compétence transversale instrumentale : se donner une stratégie de recherche.

Dispositif pédagogique

Demi-groupe classe

Matériel

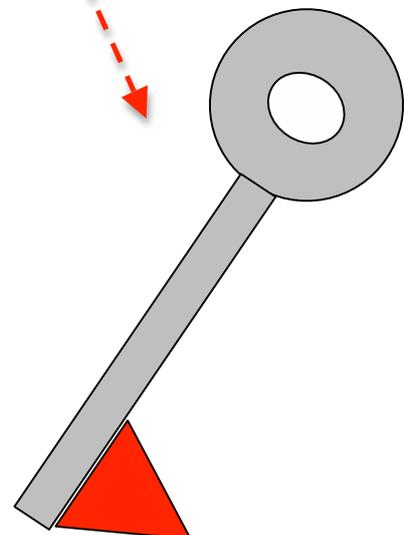
- Un plan par élève
- Un marqueur Velléda
- Une boîte dans laquelle se trouveront les pièces du trésor.
- Des clés (voir annexe 3)
- Un plan correctif pour l'enseignante

Déroulement et consignes

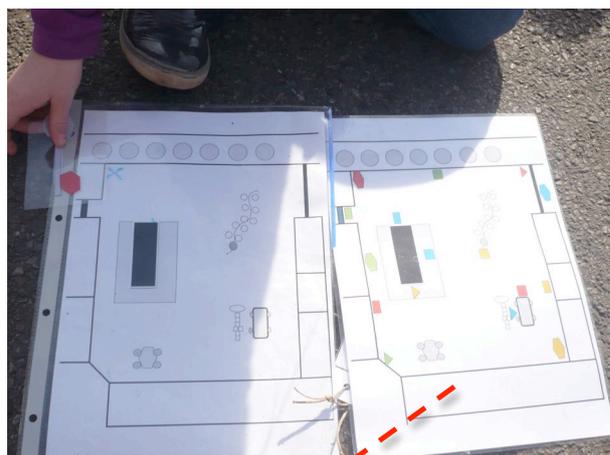
- Rappel de l'intention.
- Observation d'un plan en situant les éléments composant la cour de récré.
- Découverte du matériel : « Grâce au plan, vous allez pouvoir retrouver les clés cachées qui vous permettront d'obtenir des pièces du trésor. »
- Distribution des plans et consignes d'utilisation :
 - « Orienter correctement son plan en prenant comme repère un élément de la cour (par ex. : les arbres). »
 - « Se rendre à l'endroit représenté par une croix sur le plan. »
 - « Prendre la clé s'y trouvant et revenir près de l'enseignant. »



Carte récupérant les pièces du trésor. Chaque pièce représente l'extrémité de la clé. (Annexe 1)



- Vérification collective dès que tous les élèves sont revenus afin de voir si la clé est correcte.
- Verbalisation par chaque élève de l'endroit où il devait se rendre. Si la clé est correcte, il reçoit une pièce de la même forme que celle se trouvant à l'extrémité de celle-ci et la dépose sur son support. (Annexe 1)
- Si la clé n'est pas correcte : demander à l'enfant de montrer comment il a fonctionné et ensemble on évalue et on cherche pourquoi il s'est trompé et nous partageons nos stratégies pour pouvoir réussir.
- Par la suite, quand le jeu est bien compris, renvoi de l'enfant vers un autre endroit.



Sur le correctif de l'enseignant, toutes les clés sont représentées aux endroits où il faut se rendre.

Analyse, réflexion, questions

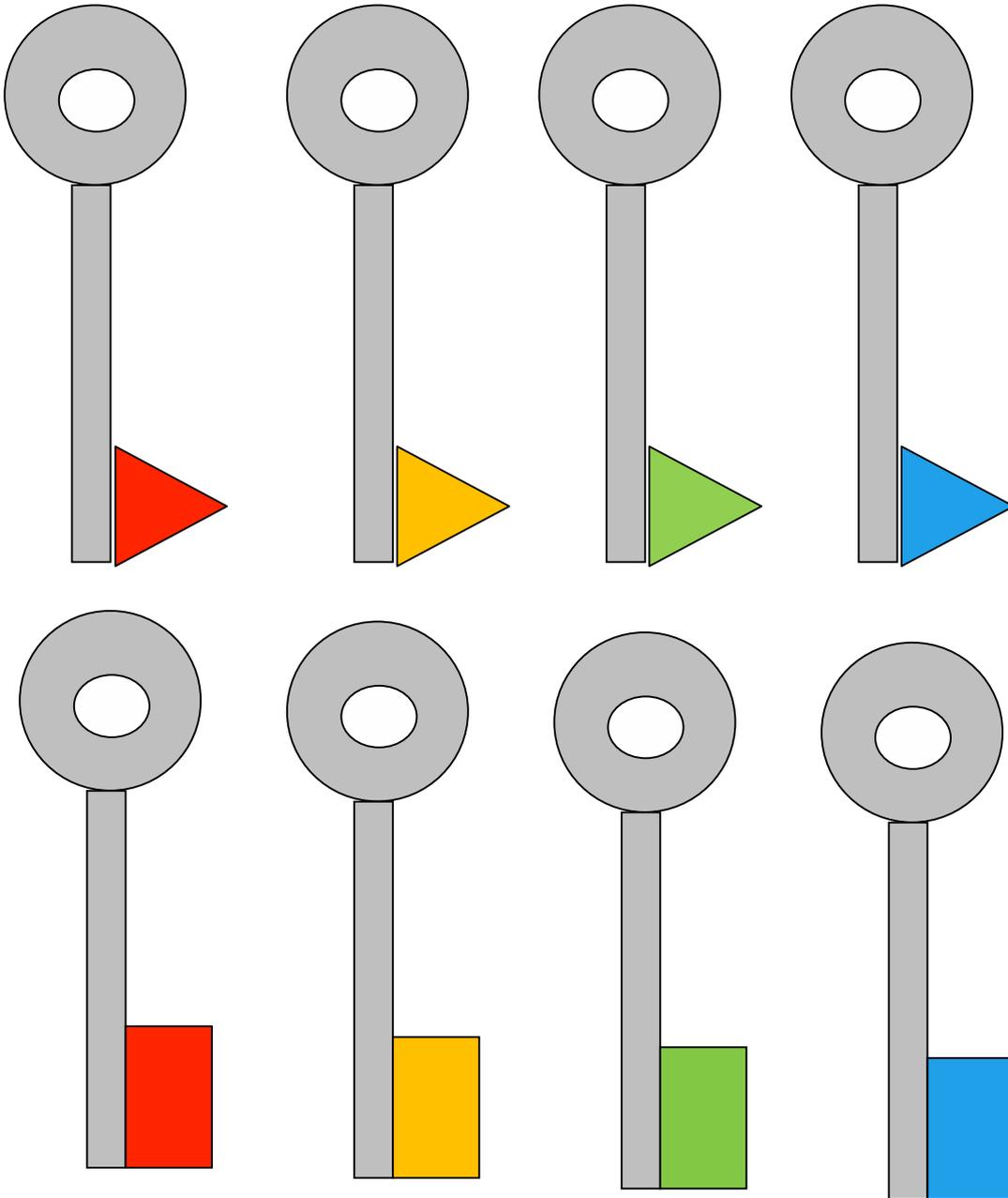
- Ces activités ont fait évoluer les enfants dans leur représentation de l'espace, ils verbalisent plus facilement alors qu'auparavant ils montraient du doigt et avaient des difficultés à dire où se trouvaient les objets.
- Ils ont vraiment compris ce que le plan représentait et savent se situer sur celui-ci.
- Avant de passer au plan, il est vraiment nécessaire que les enfants vivent de nombreuses activités corporelles et ce, afin de pouvoir plus facilement se représenter mentalement les espaces dans lequel ils circulent : « *C'est son expérience corporelle immédiate de l'espace qui permet à l'enfant de s'en forger un début de connaissance.* » (Sylvie Considère)
- **Prolongements :**
 - les enfants peuvent travailler par deux, un indiquant verbalement à l'autre l'endroit coché sur le plan.
 - Programmer un itinéraire sur le plan où l'enfant doit récupérer dans un ordre des éléments.

Annexe n°1 : la carte récupérant les pièces

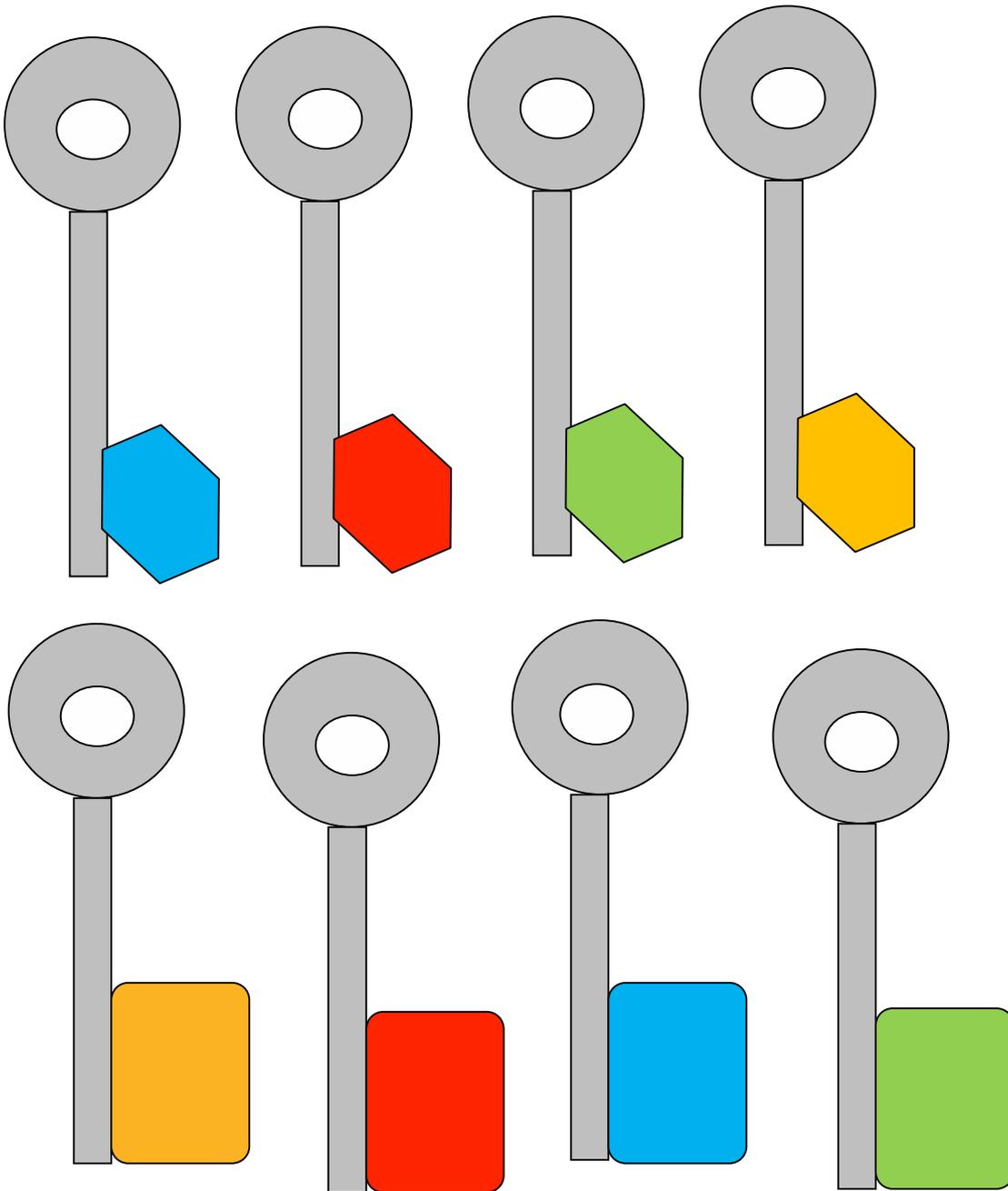
Les pièces du
trésor



Annexe n°2 : les clés



Annexes 3 : suite des clés



Annexe 5 : les pièces

