

QUESTIONNER LE MONDE

Se situer dans l'espace - Explorer les organisations du monde

La classe, un espace organisé qui se représente

Séquence au CP

Introduction

(Les références au programme de cycle 2 de 2015 sont mentionnées en italique).

OBJECTIFS	SITUATIONS	SÉANCE
<p><i>Les élèves observent et décrivent des milieux proches (photographies, plans).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Pratiquer quelques moments d'une démarche d'investigation : observation, description. <p>Observation fine de l'environnement familier de la classe.</p> <p>Prendre des indices dans la réalité et sur les photographies, trier les informations.</p> <ul style="list-style-type: none"> Passer d'un espace autocentré à un espace géographique. <p>Aborder la notion de point de vue.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Trier des photographies de classes : celle des élèves et d'autres classes de l'école. Établir la liste des éléments caractéristiques de la classe. Verbaliser la position du photographe. 	1
<ul style="list-style-type: none"> Dessiner l'espace de l'école. <p>Se repérer dans un espace pour produire une (première) représentation de l'espace familier.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Dessiner la classe. Choisir des éléments pertinents à représenter. Trouver une façon symbolique de représenter ces éléments 	2
<ul style="list-style-type: none"> Représenter de manière analogique puis symbolique et abstraite. <p>Produire une (deuxième) représentation de l'espace familier.</p> <ul style="list-style-type: none"> Des expériences simples (exploration, observation, manipulation, fabrication), faites par tous les élèves permettent le dialogue. <p>Argumenter, expliquer ses choix, décrire l'espace.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser, en groupe, une maquette de la classe à l'aide d'un matériel mis à disposition. Choisir à bon escient les objets pouvant représenter les éléments de la classe. Manipuler et échanger afin de trouver les positions topologiques des divers éléments constitutifs de la classe. 	3/4 Travail en demi-classe

OBJECTIFS	SITUATIONS	SÉANCE
<ul style="list-style-type: none"> • Développer des capacités à raisonner. <p>Se repérer dans une représentation de l'espace qui n'est pas la sienne.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à des jeux de repérage et d'orientation sur les différentes maquettes produites. • Observer la photographie prise de dessus des différentes maquettes : débats sur le positionnement des différents éléments, le choix des volumes figuratifs, les oublis ... 	5
<ul style="list-style-type: none"> • Produire une représentation de l'espace familier : le plan. • Construire progressivement une légende simple. <p>Passer d'une représentation en volume (en trois dimensions) à une représentation plane (en deux dimensions).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entourer chaque élément pour passer de la maquette au plan. • Élaborer un « plan » à l'aide d'un matériel symbolique en 2 dimensions. 	6
<ul style="list-style-type: none"> • Se repérer sur un plan. <p>Utiliser un « plan » pour se repérer, et se déplacer.</p> <p>Tirer des informations d'une légende simple.</p> <p>Savoir passer du plan à la maquette et de la maquette au plan.</p> <p>Se repérer sur le plan de la classe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à des jeux de repérage : <ul style="list-style-type: none"> - « La chasse au trésor » Des messages sont cachés dans la classe. Les indices pour les trouver sont indiqués sur le plan affiché au tableau. - « Où est Charlie ? » Un personnage est caché pendant que deux élèves sortent de la classe. Son emplacement est inscrit sur le plan par un autre élève. • Évaluation - Lecture du plan de la classe. <p>Repérer des éléments imposés et tracer un itinéraire décrit.</p>	7

Retrouvez Éduscol sur



> QUESTIONNER LE MONDE

Se situer dans l'espace - Explorer les organisations du monde

La classe, un espace organisé qui se représente

Séquence au CP

Séance 1. Observation fine de l'environnement familial de la classe

Il s'agit d'amener les élèves à faire une observation fine et systématique des différents éléments qui meublent la classe afin d'arriver à une liste de points de repères importants, à prendre en compte pour réaliser une représentation de l'espace en question.

Classe entière

Situation 1 : 20 min
Situation 2 : 20 min
Trace écrite : 10 min

Matériel :
• photographies de la classe ;
• photographies d'autres classes.

Situation 1 : « Quelles sont les photographies de notre classe ? »

Une photographie est présentée aux élèves via le TNI (ou un affichage grand format).

- l'enseignant : « qu'est-ce que c'est ? »
- l'élève 1 : en fait c'est une classe
- l'enseignant : qui veut dire autre chose ?
- l'élève 2 : je ne vois pas très bien mon cartable.
- l'élève 3 : c'est une classe.
- l'élève 4 : c'est des tables.
- l'élève 5 : nous on est où ?
- l'enseignant : pourquoi ? Vous devriez être là ?
- l'élève 6 : en fait c'est notre classe.
- l'élève 7 : en fait dans la classe il y a des chaises, un tableau, des tables, des sacs.
- l'élève 8 : on voit que c'est pareil.
- l'élève 9 : c'est pareil que là, il y a le sac de R et là il y a le sac de R.
- l'élève 10 : il y a tout ce qu'il y a dans la classe. [...]
- l'élève 11 : en fait tout ce qui est au tableau c'est notre classe à nous.
- l'enseignante : c'est une photo de notre classe. »

Extrait des propos tenus au début de la séance 1.

Retrouvez Éduscol sur





TNI - Projection des photographies

Dans un second temps, les élèves reçoivent chacun une planche de photographies de différentes classes (y compris la leur). Ils ont pour consigne de trouver celles qui ont été prises dans leur classe. Un échange a ensuite lieu sur les raisons qui permettent d'affirmer que la photographie a bien été prise dans la classe. Le but est d'amener à lister les éléments caractéristiques de celle-ci.

Prénom : _____ date : _____

Entoure le numéro lorsque la photo a été prise dans la classe.



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10


Retrouvez Éduscol sur



« Ça ressemble à la classe et c'est la classe on voit l'ordinateur et sur la photo il y a l'ordinateur c'est pareil. »
 « J'ai reconnu les tables des autres, le tableau avec l'ordinateur. »
 « C'est les mêmes tables parce que j'ai reconnu mon cartable. »
 « Les affiches ne sont pas pareilles. »
 « Les chaises et les tables sont pareilles que dans notre classe elles sont placées de la même façon. »
 « Dans notre classe il n'y a pas les tables comme ça retournées.
 - Comment elles sont les tables dans notre classe ?
 - Soit deux par deux, soit trois soit un.
 - Et sur la photo ?
 - Eux par quatre, par deux. »

Extrait des propos tenus au début de la séance 1.

Ainsi, sont listés les éléments présents dans la classe qui ont permis de la reconnaître.

TNI- Les éléments présents dans la classe.	Éléments	
	« temporaires » (qui ne figureront pas sur le plan)	« permanents » (qui figureront sur le plan)
	<ul style="list-style-type: none"> • les affiches • les cartables • les rideaux 	<ul style="list-style-type: none"> • le TNI • le tableau à craie • le bureau de la maîtresse • les deux bancs • l'étagère • les chaises • les tables des élèves
<p>Comme ces éléments se retrouvaient aussi dans les autres classes de l'école (tables, chaises ...), les élèves ont dû préciser leurs arguments. Des informations sur les caractéristiques des objets (couleur des rideaux, hauteur des tables ...) et sur leur disposition les uns par rapport aux autres (placement des tables ...) ont été mobilisées.</p>		

Remarque : les élèves sont très attachés aux effets personnels présents sur les photographies (cartables, trousse, cahiers) et ont du mal à s'en défaire. Pour éviter des discussions trop longues autour de ce point, il aurait été plus simple de présenter des photographies avant l'arrivée des élèves pour que leurs affaires ne soient pas visibles.

Situation 2 : « Où était le photographe ? »

Pour chaque photographie prise dans la classe, il est demandé aux élèves de retrouver le point de prise de vue. Cela les oblige à une lecture fine des images et de la réalité afin de prendre conscience que la position de l'observateur influe sur la manière de voir les choses : les tables sont de face ou de profil, l'étagère est proche ou éloignée, le TNI est sur le côté ou en arrière-plan, proche ou éloigné de l'observateur.

Cette observation donne lieu à des verbalisations faisant intervenir le vocabulaire spatial. Dans un premier temps, les élèves montrent les lieux et désignent « ici », « là », « là-bas », il faut donc insister afin qu'ils emploient des termes signifiants : des meubles (l'armoire, le bureau, la table de M, le tableau à craie ...) et des termes spatiaux (devant, à côté ...).

Il est possible de demander aux élèves de guider l'enseignant afin de le placer au point de prise de vue. Les élèves (un à la fois) peuvent également se déplacer dans la classe avec la photographie afin de retrouver ce point de prise de vue.

Lorsque la position du photographe est retrouvée, on fait une nouvelle photo (l'utilisation des outils numériques permet de confronter les deux images presque immédiatement sur le TNI).

Ces observations pour rechercher des points de prise de vue permettent de poser la question de la meilleure place pour photographier **toute** la classe. Quelques essais peuvent être effectués. Finalement, on en arrive à la conclusion qu'il manque toujours un morceau de la classe : ici on ne voit pas l'étagère, pourtant elle fait bien partie de la classe, là c'est le bureau qui manque, là encore on ne voit qu'une fenêtre.

> QUESTIONNER LE MONDE

Se situer dans l'espace - Explorer les organisations du monde

La classe, un espace organisé qui se représente Séquence au CP

Séance 2. Produire une (1^{ère}) représentation de l'espace familial.

Dessiner la classe

On cherche à amener les élèves à poursuivre les observations de la classe et à prendre conscience des relations topologiques des objets qui meublent la classe.

Travail individuel

Situation 1 : 5 min (rappels de la séance précédente)
Situation 2 : 30 min

Matériel :

- liste affichée des éléments importants de la classe ;
- feuilles blanches A4 et crayons de papier.

Situation 1 : « Comment sait-on que les photos sont bien celles de notre classe ? »

Les élèves rappellent les éléments permettant l'identification de la classe : le mobilier et sa disposition. Il est rappelé que les essais de photographier toute la classe n'ont pas été concluants.

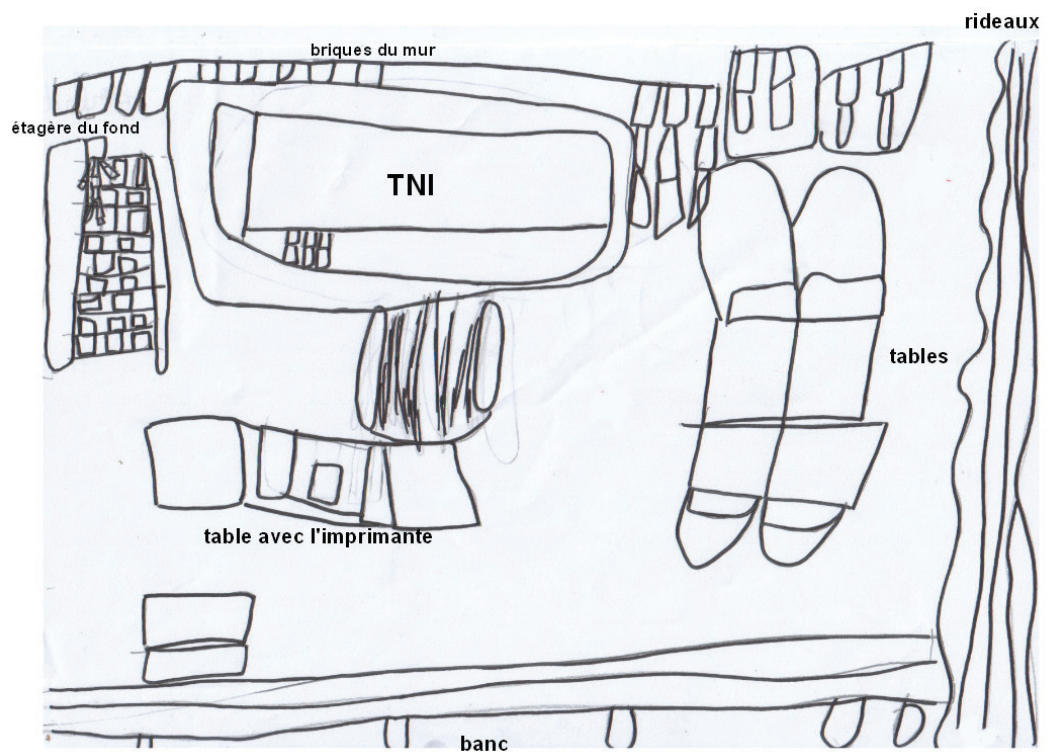
Situation 2 : « Vous allez donc tenter de dessiner toute la classe, en faisant attention que l'on puisse la reconnaître. »

Cette phase présente de grandes difficultés pour les élèves. Ils doivent renoncer à des éléments éphémères tels les affichages ou les troussees, pourtant riches de significations affectives pour eux. De plus, ils doivent chercher des moyens de rendre graphiquement les objets qu'ils visualisent depuis leur place.

Consulter la vidéo :
[dessin de la classe](#)



Photographies de la salle de classe.



Dessin de la classe légendé.

Retrouvez Éduscol sur



> QUESTIONNER LE MONDE

Se situer dans l'espace - Explorer les organisations du monde

La classe, un espace organisé qui se représente

Séquence au CP

Séances 3 et 4. Produire une (2^{ème})
représentation de l'espace familial.

Construire la maquette de la classe

Se repérer dans l'environnement proche.
Situer des objets les uns par rapport aux autres ou par rapport
à d'autres repères.

Classe entière
Travail en petits groupes

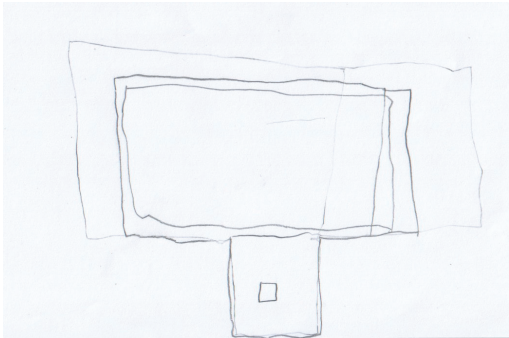
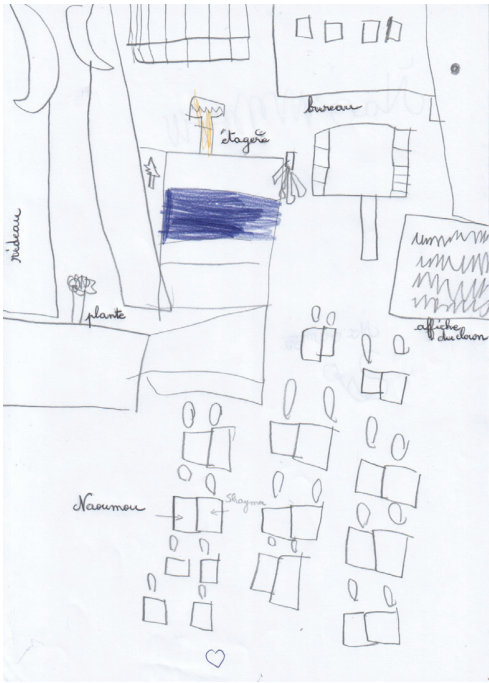
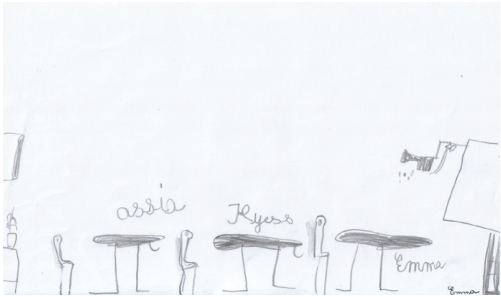
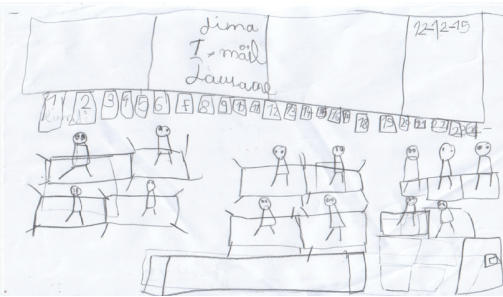
Situation 1 : 15 min
(rappels de la séance précédente)
Situation 2 : 40 min
Situation 3 : 10 min

Matériel :

- liste affichée des éléments importants de la classe ;
- les dessins réalisés (scannés) ;
- un couvercle de boîte format A3 ;
- des petits volumes variés (lego, kaplas ...).

Situation 1 : Observation des dessins de la classe

Un dessin de chaque type est projeté afin que chacun puisse lire la représentation et donner son avis.

	
<p>Type n° 1 : dessins qui ne représentent qu'une partie de la classe (le TNI, les affiches).</p>	<p>Type n° 2 : dessins d'élèves qui ont cherché à représenter toute la classe mais qui ont fait des erreurs (dans le nombre de tables, leur disposition, la place des éléments les uns par rapport aux autres ...).</p>
	
<p>Type n° 3 : dessins d'élèves qui ont choisi une vue de côté.</p>	<p>Type n° 4 : dessins de ceux qui utilisent à la fois la vue de dessus et la vue de côté.</p>

Retrouvez Éduscol sur





Type n° 5 : certains élèves prennent en compte la disposition des meubles dans la classe et utilisent une même vue pour tout le dessin (ici vue cavalière).

Remarque :

il est possible d'obtenir le dessin d'une classe imaginaire. Pour éviter ce type de dessin, nous avons précisé dans la consigne de départ que la classe devait être reconnaissable. Une personne regardant le dessin devait y reconnaître *notre classe*.

La discussion avec les élèves mène aux conclusions suivantes. Il faut représenter :

- uniquement les choses qui restent dans la classe, même quand nous ne sommes pas là c'est-à-dire pas les élèves, pas les cartables ... ;
- les meubles principalement ;
- les éléments sans forcément entrer dans les détails (affiches, carrelage sur le sol, ...) ;
- tel que c'est dans la réalité.

La liste des éléments à représenter est reprise et précisée. Les élèves nomment leurs points de repère selon un vocabulaire qui prend en compte l'utilisation (« la table de la date »), la localisation (« la table du coin ») ou une caractéristique (« le tableau à craies »).

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • les tables des élèves (25) ; • le TNI ; • le bureau de la maîtresse ; • la table de la date ; • la table de l'ordinateur. | <ul style="list-style-type: none"> • la table du coin ; • l'étagère ; • les bancs ; • le tableau à craies ; • les « trois tables du fond ». |
|---|--|

Situation 2 : Construction de maquettes

« Aujourd'hui vous allez essayer de représenter la classe d'une autre façon, avec des éléments en volume. »

Les élèves sont répartis en groupes de 4 ou 5. Lors de notre séance, nous avons travaillé en demi-classe : une moitié des élèves construisant la maquette et l'autre travaillant à des exercices sur le point de vue ([cf. activités décrochées](#)).

Chaque groupe est installé à une table sur laquelle il découvre un couvercle de boîte A3 au fond duquel on a placé une feuille blanche. Une boîte contenant de petits volumes (type lego, cubes logiques ou kaplas) est placée à proximité.

On explique aux élèves qu'ils doivent se mettre d'accord afin de construire la classe « en petit », sans rien oublier de la liste (affichée à proximité) faite ensemble.

Astuce :

Utiliser un couvercle de boîte en carton pour construire la maquette à l'intérieur présente deux avantages :

- cela facilite le déplacement des maquettes (si on a besoin de la table pour une autre activité ou si on veut travailler sur la maquette dans un autre endroit) ;
- cela évite que les élèves construisent les murs de la classe. Les bords du couvercle font office de murs.

Consulter la vidéo :

[Discussion sur la maquette](#)



Exemples de maquettes réalisées

Critères de réussite :

- avoir choisi à bon escient les matériaux pour représenter les éléments de la classe ;
- avoir respecté le nombre et le placement des éléments par rapport à la réalité de la classe.

Difficultés possibles :

- des défauts d'échelle (ils sont limités si les volumes proposés sont proportionnés à la taille de l'espace maquette disponible) ;
- des erreurs de positionnement des éléments les uns par rapport aux autres (ces erreurs sont très nombreuses. Le rôle de l'enseignant est alors de guider en laissant le temps des échanges et de la réflexion. La difficulté vient souvent du fait que les élèves ont du mal à s'orienter dans cette construction réduite. Pour cela ils doivent projeter leur schéma corporel pour évoluer dans la maquette. Une grande aide peut leur être fournie avec une petite figurine que l'on déplace en plaçant autour d'elle tout ce qu'elle va voir.
- la tentation de jouer avec le matériel ;
- la réalisation de meubles très élaborés est couramment observée. En effet, les élèves tentent d'abord de construire l'espace de la maquette selon leur vision paysagère en trois dimensions. On les voit donc choisir des petites lattes et tenter de les empiler pour faire le tableau à craie par exemple. Les tables sont construites avec leurs pieds, l'étagère comporte ses rayons. Le manque de matériel et la fragilité des constructions les amènent assez vite à changer de stratégie. Toutefois, l'aide de l'enseignant est souvent utile, car il s'agit de les amener à élaborer un premier codage.
- la volonté de représenter des détails, qui pourtant ne font pas partie de la liste mais qui représentent cette vision affective de leur environnement à laquelle ils ne renoncent pas facilement. Ils voudraient donc quasiment mettre tout ce qu'ils voient autour d'eux : c'est à cette condition que, pour eux, la classe est leur classe. Le travail de construction de la maquette leur demande de passer de leur vision affective à une vision partagée, moins riche mais codée.

Retrouvez Éduscol sur



Situation 3 : Confrontation

Une fois les maquettes terminées, l'enseignant demande aux élèves d'avoir un regard critique sur celles-ci.

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Est-ce que la maquette répond à la demande de départ ?• Retrouve-t-on tous les éléments demandés ?• Où se trouve le bureau de la maîtresse ? | <ul style="list-style-type: none">• Où est la place de X ?• La disposition correspond-elle bien à celle de la classe ?• Est-ce que la taille des meubles convient ? |
|--|---|

Retrouvez Éduscol sur



> QUESTIONNER LE MONDE

Se situer dans l'espace - Explorer les organisations du monde

La classe, un espace organisé qui se représente

Séquence au CP

Séance 5. Se repérer dans une représentation de l'espace familial.

Les maquettes de la classe.

Il s'agit de permettre aux élèves de se repérer dans des constructions dont ils ne sont pas les auteurs. Cela les amène peu à peu à dépasser leur point de vue singulier et à comprendre que les autres ont aussi une vision singulière sur l'espace de la classe. Cette réflexion doit aussi leur permettre de prendre conscience qu'un point de vue général existe.

L'ensemble de la classe est réparti en 5 groupes.

Dans chacun des groupes se trouve au moins un représentant des groupes à l'origine des maquettes.

Situation 1 : 25 min
Situation 2 : 20 min

Matériel :

- les maquettes identifiables par des lettres (A, B, C, D, E) ;
- le reliquat des matériaux utilisés pour la construction des maquettes ;
- des étiquettes des prénoms et des dessins d'objets à poser sur les maquettes (livre, fleur, trousse, ciseaux ...) ;
- une figurine.

Situation 1 : Repérage dans les maquettes

Les maquettes facilement transportables sont installées sur des tables dans le hall de l'école afin que les élèves puissent circuler autour pour observer et faire des commentaires.

Ils s'expriment sur le positionnement des différents éléments de la classe (telle table n'est pas bien placée ...).

Ils remarquent que certains éléments du mobilier ont été oubliés (la table de la date, les trois tables du fond ...).

Ils s'étonnent de la façon dont le TNI ou le bureau de la maîtresse ont été représentés.

Consulter la vidéo :

[Retour sur la maquette](#)



Retrouvez Éduscol sur



Dans un deuxième temps, les élèves ont pour tâche d'aller placer, de manière individuelle, des étiquettes portant leur prénom sur l'élément qui dans chaque maquette, représente leur place. Le placement de l'étiquette prénom ne pose aucune difficulté, ce qui montre que tous sont capables de se repérer dans les diverses maquettes et y reconnaissent l'espace de la classe.

Enfin, ils se rassemblent ensuite (en demi-classe) autour d'une seule maquette pour des petits jeux de repérage et d'orientation.

Consulter la vidéo :
[Repérage sur la maquette](#)



- On va mettre des fleurs sur le bureau de la maîtresse.
- Pose ce livre sur la table de X.
- Où va-t-on ranger cette paire de ciseaux ?
- Mets la poubelle à côté de la table de la date.
- Une nouvelle maîtresse arrive dans la classe. Elle entre par la porte. Que voit-elle ?
- X va inventer un chemin et Y va faire déplacer la maîtresse sur la maquette : elle entre par la porte, va chercher un cahier sur l'étagère, le pose sur le banc, prend une craie sur le tableau vert ...

Situation 2 : Repérage sur une représentation de la maquette. Passage de la 3D à la 2D

La photographie d'une des maquettes est projetée au TNI. Présentée à la vue de tous, elle est commentée et les concepteurs de celle-ci peuvent argumenter leurs choix, modifier leur proposition. Certains changements sont par ailleurs effectués en direct sur les maquettes.

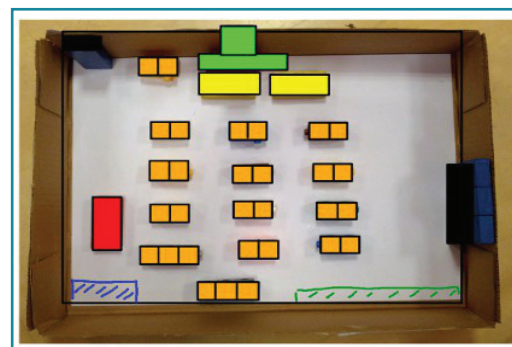
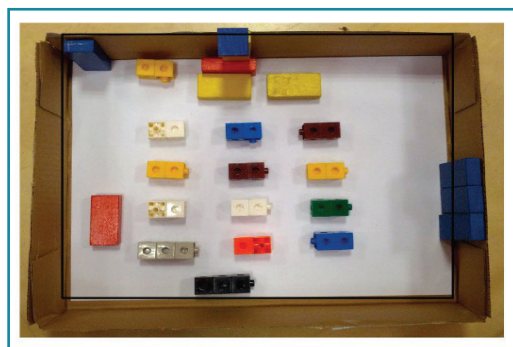
Consulter la vidéo :
[Discussion au TNI](#)



Remarque : les élèves peuvent avoir chacun un exemplaire de la même photographie, sur lequel ils peuvent faire des annotations (écrire un début légende, dessiner un élément manquant ...).

Ce travail conduit à de nouvelles situations de repérage. Cela permet d'évaluer que tous les élèves se repèrent alors que l'on travaille sur un document en deux dimensions, présenté verticalement de surcroît (ce qui complexifie l'orientation).

Au fur et à mesure des discussions, un code de couleur est introduit pour identifier les différents éléments du mobilier.



Photographie de la maquette vue de dessus retravaillée au TNI.

Retrouvez Éduscol sur



> QUESTIONNER LE MONDE

Se situer dans l'espace - Explorer les organisations du monde

La classe, un espace organisé qui se représente

Séquence au CP

Séance 6. De la maquette au plan

L'objectif est que les élèves comprennent que cet espace peut se représenter directement en deux dimensions en associant un codage.

Cela nécessite une légende concernant les divers éléments de mobilier pris en compte.

Classe entière.

Deux groupes dirigés de 5 à 6 élèves.

Réflexion individuelle.

Situation 1 : 15 min

Situation 2 : 10 min

Situation 3 : 10 min

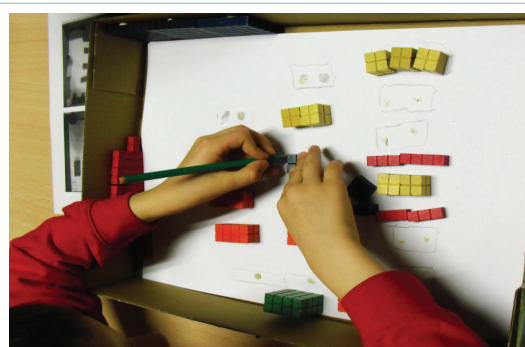
Matériel :

- maquettes ;
- formes géométriques en papier représentant le mobilier conçues en respectant la légende construite collectivement.

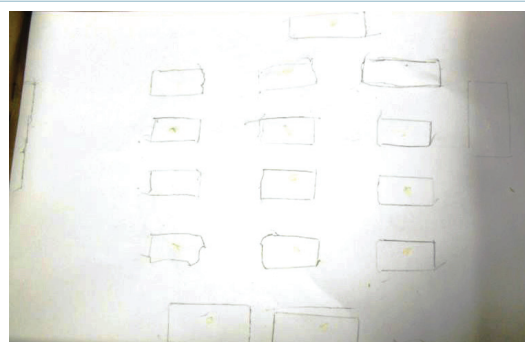
Situation 1 : Lecture des photographies des maquettes (rappel de la séance précédente)

Situation 2 : Tracé des contours de chaque volume

Par groupe, les élèves ôtent le matériel de leur maquette en faisant le contour de chaque volume pour en garder la trace.



Tracé des contours des éléments de la maquette



Résultat

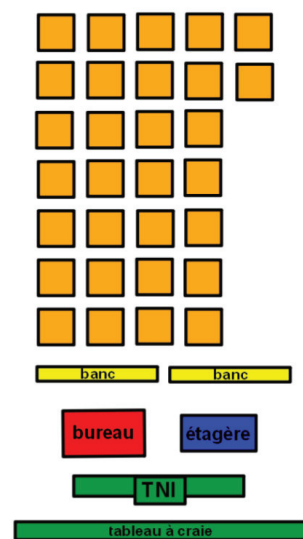
Remarque : il est également possible d'utiliser une feuille de papier calque placée au-dessus d'une photographie prise de dessus d'une des maquettes.

Situation 3 : Élaboration d'un « plan » de la classe

Par binôme, les élèves disposent de formes géométriques représentant le mobilier de la classe. Ils doivent les placer conformément à leur disposition dans la réalité.



Les contours de la salle de classe avec la porte et les fenêtres.



Formes géométriques.

Retrouvez Éduscol sur



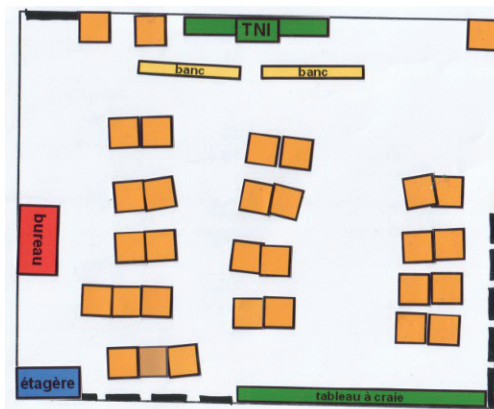
Consulter la vidéo :

[Binôme 1.](#)



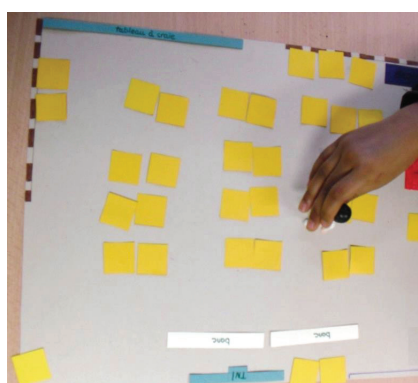
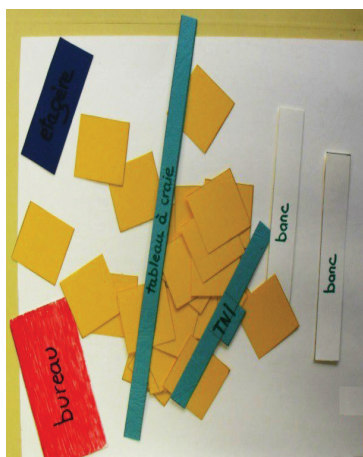
Consulter la vidéo :

[Binôme 2](#)



Production d'un binôme.

Cette réflexion doit se faire individuellement mais quelques élèves jugés en difficulté vont faire le même travail, en petit groupe, guidé par l'enseignant. Ils disposent d'un matériel en 2D, de plus grand format, afin de réaliser un plan.



Le fait de disposer d'une figurine constitue une aide importante pour ces élèves : cela leur permet de mieux projeter leur schéma corporel et de s'orienter. L'enseignant peut inciter des verbalisations qui « racontent » des pratiques de l'espace : « la maîtresse entre dans la classe, elle va déposer ses livres à son bureau puis vient allumer le TNI. Elle fait entrer ses élèves, elle va aider Léa, donne son cahier à Nathan. Ensuite elle va chercher des feuilles sur la table du fond etc. »

Retrouvez Éduscol sur



> QUESTIONNER LE MONDE

Se situer dans l'espace - Explorer les organisations du monde

La classe, un espace organisé qui se représente

Séquence au CP

Séance 7. Évaluation

Il s'agit d'évaluer la capacité à s'orienter, à lire un plan et à faire le lien avec la réalité.

Classe entière.

Situation 1 : 10 min
Situation 2 : 15 min
Situation 3 : 10 min
Situation 4 : 15 min

Matériel :

La chasse au trésor

- 10 étiquettes-mots formant une phrase-mystère (à cacher dans la classe avant l'arrivée des élèves) ;
- plan de la classe (projeté au TNI ou donné aux élèves) indiquant les 10 cachettes des messages.

Où est Charlie ?

- plan de la classe sur le TNI ;
- petit personnage, Charlie.

Situation 1 : Rappels de la séance précédente

- L'enseignant : « qu'est-ce que nous avons fait ?
- l'élève 1 : on avait pris des petits carrés et on les avait collés sur une feuille et une petite barre pour le TNI.
- l'élève 2 : on devait les coller pour représenter la classe.
- l'enseignant : bon, alors maintenant ce n'est plus une maquette. C'est ... ?
- l'élève 3 : c'est comme une feuille avec des ...
- l'élève 4 : c'est en fait c'est une maquette sur une feuille.
- l'enseignant : et bien cela s'appelle un plan : en faisant ce travail vous avez réalisé un plan de la classe. Aujourd'hui, je voudrais vérifier que vous savez vous repérer dans ce plan. Je vous ai préparé des petits jeux avec lesquels on va s'entraîner à se repérer dans la classe. Il y a « La chasse au trésor » et « Où est Charlie ».

Remarque : ces petits jeux (et d'autres) peuvent être pratiqués lors de rituels (cf. programme pour le cycle 2, 2015 : « Se situer dans l'espace : cette compétence transversale, indispensable à la structuration cognitive des élèves, se construit à partir d'une verbalisation et de rituels quotidiens »).

Situation 2 : « La chasse au trésor »

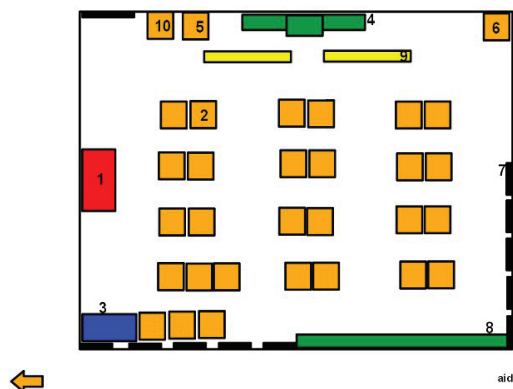
« Pendant que vous étiez à la cantine j'ai caché des messages dans la classe et je vous ai mis des indications sur le plan ».

On désigne un élève qui doit chercher le message en se référant à l'indication inscrite sur le plan projeté au TNI. S'il a des difficultés, on nomme un autre élève qui peut l'aider, non en allant directement chercher le mot caché mais en donnant un indice supplémentaire. Cet exercice demande de lire le plan de la classe présenté verticalement, ce qui oblige à un effort plus grand pour s'y orienter.

Consulter la vidéo :
[La chasse au trésor.](#)



Chasse au trésor.

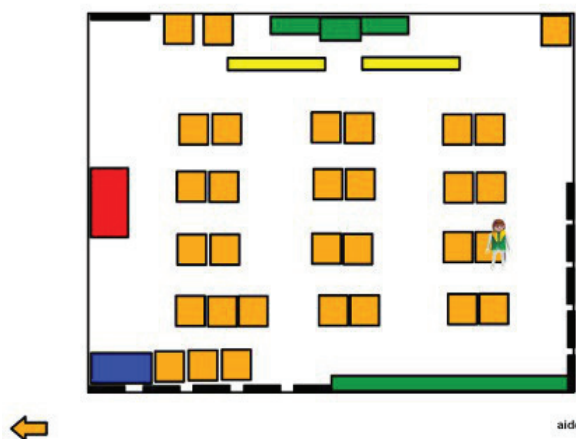


Critères de réussite :

- sait dire où se trouve l'indice en lisant le plan ;
- sait faire la correspondance avec la réalité en se rendant dans la zone où se trouve l'indice ;
- est capable de prendre des repères fins pour trouver précisément la localisation du message caché ;
- sait aider, le cas échéant, un camarade en difficulté en donnant un indice pertinent.

Situation 3 : « Où est Charlie ? »

Où est Charlie ?



Retrouvez Éduscol sur



L'enseignant montre la petite figurine qui a déjà servi pour la construction des maquettes : « il s'appelle Charlie ! » Deux élèves sortent. Pendant ce temps, un autre élève va cacher Charlie et indique sur le plan où est la cachette. Ensuite les élèves reviennent et cherchent Charlie.

Les critères de réussite sont les mêmes que pour l'activité précédente.

Remarque : les noms des meubles ne sont pas écrits sur le plan proposé. Une aide possible est de proposer le même plan mais avec la légende.

Situation 4 : Évaluation individuelle

Chaque élève a un plan photocopié et une fiche de consignes qui sont lues à voix haute par l'enseignant ou par des élèves afin de limiter les incompréhensions de lecture.

1/ Colorie :

- en orange ta place ;
- en vert le TNI ;
- en jaune les bancs ;
- en rouge le bureau de la maîtresse ;
- en vert le tableau à craie ;
- en bleu l'étagère.

2/ Dessine :

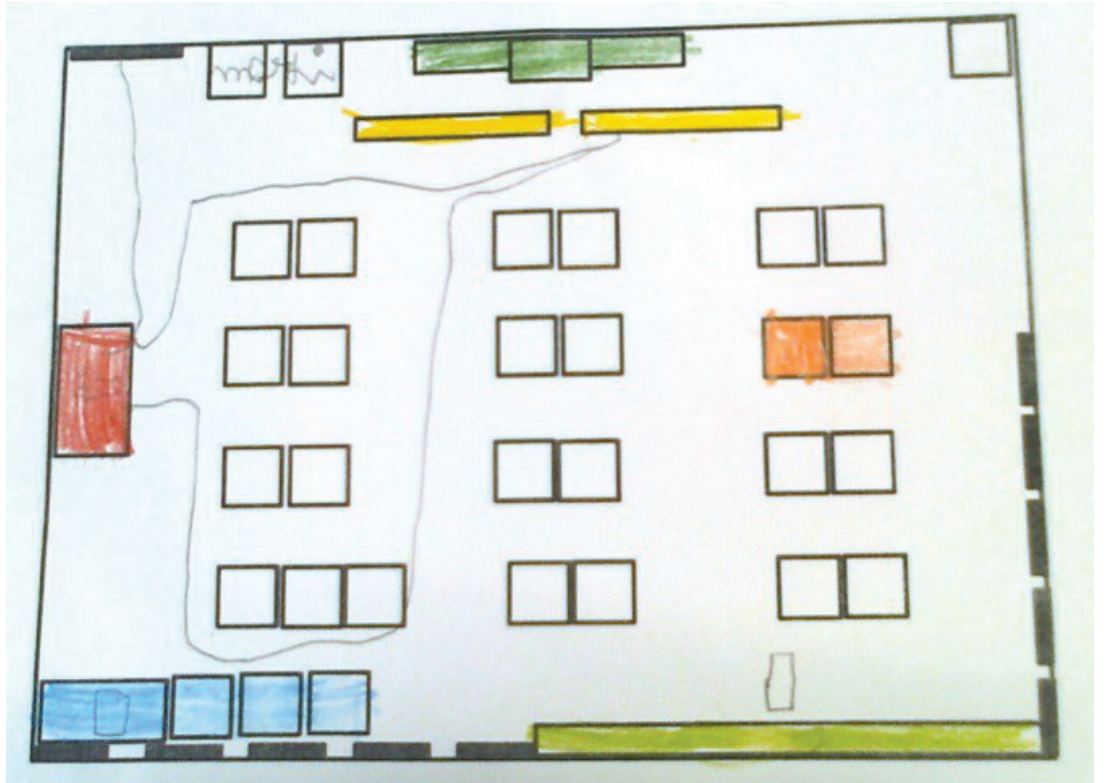
- un livre sur l'étagère ;
- une fleur sur le bureau de la maîtresse ;
- une craie sur le tableau à craie.

3/ Écris :

- ton prénom sur ta table ;
- le mot « mardi » sur la table de la date.

4/ Trace le chemin suivant :

Y entre par la porte de la classe.
Elle dépose un message sur le bureau de la maîtresse.
Elle prend son cahier sur un des bancs.
Elle va ensuite s'asseoir à sa place en passant à côté de la table de I.



Retrouvez Éduscol sur



QUESTIONNER LE MONDE

Se situer dans l'espace - Explorer les organisations du monde

La classe, un espace organisé qui se représente

Séquence au CP

Activités décrochées

Le point de vue

Qu'est-ce que c'est ? 4

indice

un marteau	un vase
une marmite	un wagon
un verre	un livre
une bouteille	un bouton

Qu'est-ce que c'est ? 4

vue de dessus

indice

une bouteille

un marteau	un vase
une marmite	un wagon
un verre	un livre
une bouteille	un bouton

Qu'est-ce que c'est ?

1.	2.
3.	4.
5.	

Choisis des objets dans ta trousse ou ton cartable.
Dessine les 3 fois.

vue de dessus	vue de dessous	vue de côté

Lexique :

un marteau	un vase
une marmite	un wagon
un verre	un livre
une bouteille	un bouton

vue de dessus	vue de dessous	vue de côté

vue de dessus	vue de dessous	vue de côté

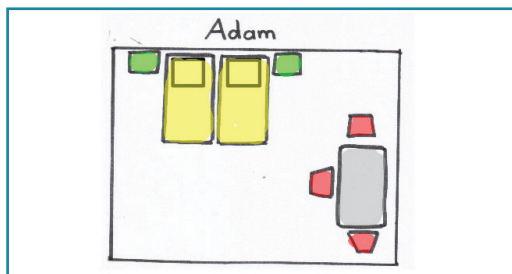
Retrouvez Éduscol sur



Cette activité peut être conduite dans le cadre des rituels.

Prolongements possibles Du mobilier de maison de poupée

Situation 1 - Disposer les meubles de poupée selon un plan donné par l'enseignant



Situation 2 - Associer des plans et des photographies de maquettes

Prénom n°1 : _____ date : _____
 Prénom n°2 : _____

Sur le tableau, tu peux voir 4 photographies.
Ce sont les maquettes de chambres d'enfants.
Trouvez à quelle maquette correspond chacun des plans suivants.

	C'est la chambre de :
	C'est la chambre de :

C'est la chambre de :

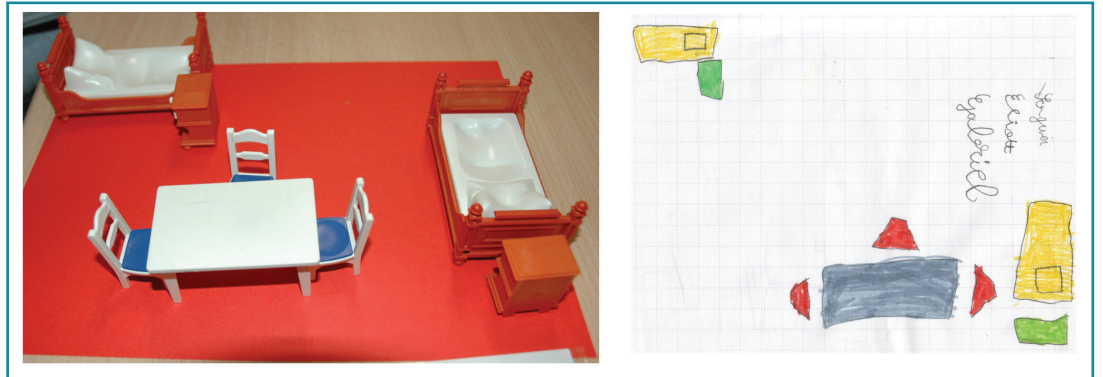
Une des maquettes n'a pas été représentée sous forme de plan.
 Il s'agit de la chambre de :
 Dessinez un plan qui pourrait lui correspondre.



Retrouvez Éduscol sur



Situation 3 – Imaginer une disposition et en réaliser le plan



Réorganisation de la classe

Celle-ci peut se faire avec les élèves en réalisant préalablement les modifications avec les formes géométriques (sur le TNI ou sur papier).

Retrouvez Éduscol sur

