

Repérage dans l'espace (p. 23-25)

Compétences		Indicateurs de l'élève	Activités
- repérer des objets ou des déplacements dans l'espace par rapport à soi ;	PS	Il investit un espace proche	Jeux d'orientation où on demande de repérer des objets et de les rapporter (voir « sur la trace des doudous » et « mais où sont ils ? » <u>module 1 orientation PS PAD</u> Il repère des lieux à partir de photos dans la classe, la salle de jeux, la cour...
	MS	Il investit un espace plus lointain	Jeux d'orientation <u>module orientation MS/GS PAD</u> « carré blanc » « où est mon trésor » « le photographe »
	GS	Il explore des espaces plus vastes	Jeux d'orientation voir le <u>module orientation MS/GS PAD</u> « le TGV » « le pas de plus »
- décrire des positions relatives ou des déplacements à l'aide d'indicateurs spatiaux et en se référant à des repères stables variés ;	PS	Il décrit son déplacement ou celui d'un autre Il utilise sur, sous, proche, lointain, dedans, dehors, à côté de, loin de, d'un côté, de l'autre côté...	Jeux de locomotion « s'engager sur tous les chemins » <u>Module locomotion PS</u> Topo-primo (nathan) Vie quotidienne de la classe
	MS	Il communique sur la position d'éléments en utilisant des repères spatiaux variés Il se repère sur une ligne orientée Il utilise en haut de... entre... devant... derrière, au début de, au milieu de, à la fin de...	Il communique sur son déplacement (voir « le chemin aux mille choix », « le chemin des copains » « le parcours double » <u>module locomotion MS</u> Parcours fléchés : scolavox
	GS	Il reconnaît qu'un même objet ou personne peut être décrit de façon différente suivant le locuteur Il perçoit la conservation des positions relatives en passant de l'horizontal au vertical et inversement Il utilise droite, gauche, devant, derrière... par rapport à un autre locuteur il différencie en haut, en bas... au tableau et sur une feuille	Activités d'orientation Appel en dehors de la classe par rapport à la disposition des élèves dans la classe (<u>article grand N°51</u>) Reproduction de figures (tableau-feuille : changements de plans)

- décrire et représenter simplement l'environnement proche (classe, école, quartier...) ;	PS	Il localise des éléments par rapport à lui	Utilisation d'une maquette des dispositifs utilisés sur un parcours de locomotion (réalisation du maître)
	MS	Il situe des éléments par rapport à un repère fixe	Utilisation d'une maquette de la classe de la salle de jeux (réalisation par les élèves et activités de langage)
	GS	Il situe des éléments les uns par rapport aux autres Il réalise un plan simple d'un lieu connu	Réalisation du plan de la classe et jeux à partir du plan Appel en dehors de la classe par rapport à la disposition des élèves dans la classe : phase 3 sur la représentation (<u>article grand N°51</u>)
- décrire des espaces moins familiers (espace vert, terrain vague, forêt, étang, haie, parc animalier) ;	PS	Il localise des éléments par rapport à des repères fixes	Activités d'orientation (langage en situation : « par où je passe ? »)
	MS	Il décrit un plan simple et le complète	Activités randonnée <u>du module randonnée MS (activités de langage)</u> <u>« langage d'évocation : « par où je suis passé ? »</u>
	GS	Il utilise un plan simple d'un lieu moins familier	Activités d'orientation du module orientation cycle 2 (activités de langage d'anticipation) : « par où je vais passer ? »

- suivre un parcours décrit oralement (pas à pas), décrire ou représenter un parcours simple ;	PS	Il réalise des parcours dans la classe, dans la salle de jeux en suivant des consignes orales	- suivre un parcours de locomotion - suivre un parcours jalonné
	MS	Il réalise des parcours en suivant des consignes sur un représenté, les décrit, les complète sur un plan, une carte	- suivre un parcours jalonné - suivre un parcours photos - suivre un parcours sur un plan paysagé
	GS	Il réalise des parcours, les décrit et les code sur un plan, une carte Il met en mémoire des déplacements	- suivre un parcours sur un plan - tracer un parcours jalonné - tracer un parcours réalisé de mémoire
- savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les représentant) ;	PS	Il manipule des jeux d'empilement et d'emboîtement Il expérimente l'équilibre, la gravité, l'horizontalité, la verticalité	- puzzles - légos Kaplas avec ou sans modèles - photos et modèle à reproduire
	MS	Il développe une mémoire spatiale Il remarque l'invariance d'une collection	- puzzles - légos Kaplas avec ou sans modèles - photos et modèle à reproduire
	GS	Il décrit une disposition plus complexe d'objets ou d'assemblages d'objets en vue de leur reconnaissance ou de leur reproduction Il utilise des notices de montage	- atelier topologie (nathan) - la chambre de léa - jeux de construction de circuits

- s'intéresser à des espaces inconnus découverts dans des documentaires	PS	Il observe, reconnaît, commente décrit des photos et des images de paysages	- description de cartes postales apportées
	MS	Il reconnaît et situe les éléments d'un paysage	- tri de photos, d'images : explication de la prise de vue ; différencier les différents plans de l'image
	GS	Il compare et classe des paysages	-idem avec argumentation sur le tri

