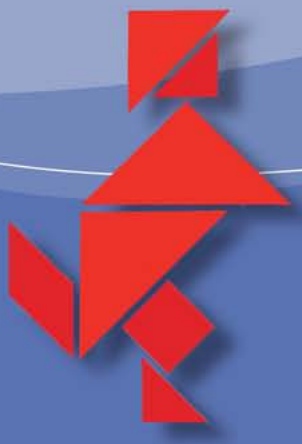
PATRICK **CAPERAN**
NADIA **CHARON**

50 activités pour appréhender l'**espace** *en maternelle*



SCÉRÉN
[CNDP-CRDP]

Documents à télécharger @

Sommaire

ANNEXES AUX ACTIVITÉS

I – Appréhender l'espace-classe

Activité 9 : Parcours sonores
- **Annexe :** *Plan de classe avec différents coins repérés*

II – Appréhender l'espace-école

Activité 17 : Le film (1)
- **Annexe :** *Plan de l'école avec photos*

Activité 19 : La course aux points
- **Annexe I :** *Plan de l'école*
- **Annexe II :** *Jetons de jeu*

III – Appréhender l'espace extérieur (sorties ou salle de motricité)

Activité 22 : Retrouve ton chemin
- **Annexe I :** *Exemples d'actions motrices*
- **Annexe II :** *Exemple d'un parcours codé à effectuer*

Activité 23 : Le parcours photos
- **Annexe :** *Grille de codage d'un parcours*

Activité 26 : Suivez la flèche
- **Annexe :** *Exemple de codage de parcours*

Activité 27 : Le bon déplacement
- **Annexe :** *Exemples de variations possibles sur un parcours*

Activité 28 : Le parcours objets
- **Annexe :** *Gommettes*

IV – Appréhender l'espace avec les rondes

Activité 29 : « Meunier tu dors ? »
- **Annexe III :** *Évaluation formative*

Activité 30 : « Bonjour Guillaume »
- **Annexe III :** *Évaluation formative*

Activité 31 : « Et quand serons-nous sages ? »
- **Annexe II :** *Évaluation formative*

Activité 32 : « Allons danser ! »
- **Annexe II :** *Schématisation 1*
- **Annexe III :** *Schématisation 2*

Activité 33 : Farandoles
- **Annexe II :** *Exemple de circuit possible*
- **Annexe III :** *Travail sur le parcours par orientation*

Sommaire (suite)

V – Appréhender l'espace avec les jeux mathématiques

Activité 34 : Saute Grenouille !
- **Annexe I :** *Piste de jeu*
- **Annexe II :** *Jetons de jeu grenouille*
- **Annexe III :** *Exemple de piste de jeu possible*

Activité 35 : « Reconstituer une image »
- **Annexe I :** *Affiche modèle*
- **Annexe II :** *Dessin figuratif composé de quatre vignettes représentant les quatre angles*

Activité 36 : Dictée spatiale
- **Annexe I :** *Vignettes*
- **Annexe II :** *Positionnement dans l'espace*
- **Annexe III :** *Tracés non orientés*
- **Annexe IV :** *Vignettes*

Activité 37 : Tangram
- **Annexe I :** *Tangram*
- **Annexe II :** *Tangram*
- **Annexe IV :** *Figures simples*
- **Annexe V :** *Amalgames*
- **Annexe VI :** *Figures complexes*

Activité 38 : L'image cachée
- **Annexe I :** *Exemples*
- **Annexe II :** *Fiches élèves*
- **Annexe III :** *Vignettes à découper*

Activité 39 : Ça va, ça vient…
- **Annexe :** *Piste de jeu*

Activité 40 : Original ou copie ?
- **Annexe I :** *Illustration complète*
- **Annexe II :** *Fond de l'illustration n° 1*
- **Annexe III :** *Fond de l'illustration n° 2*
- **Annexe IV :** *Fond de l'illustration n° 3*
- **Annexe V :** *Éléments d'illustration à découper (ciprès)*
- **Annexe VI :** *Éléments d'illustration à découper (escargot)*
- **Annexe VII :** *Éléments d'illustration à découper (fleur)*
- **Annexe VIII :** *Éléments d'illustration à découper (maison)*
- **Annexe IX :** *Éléments d'illustration à découper (sapin)*
- **Annexe X :** *Éléments d'illustration à découper (soleil)*
- **Annexe XI :** *Éléments d'illustration à découper (voiture)*

Activité 41 : La tour arc-en-ciel
- **Annexe :** *Assemblage de cubes*

Activité 43 : Ramassons les champignons
- **Annexe I :** *Plateau de jeu*
- **Annexe II :** *Plaques de jeu*
- **Annexe III :** *Plateau de jeu plus complexe*

Sommaire (suite)

Activité 44 : Le facteur fait sa tournée
- **Annexe I :** *Quadrillage servant de plateau de jeu*
- **Annexe II :** *Étiquettes lettres*
- **Annexe III :** *Étiquettes numériques*
- **Annexe IV :** *Jetons de jeu*

Activité 45 : Ne pas se cogner !
- **Annexe :** *Labyrinthe*

Activité 46 : Installons le matériel !
- **Annexe I :** *Parcours en ligne 1*
- **Annexe II :** *Parcours en ligne 2*
- **Annexe III :** *Parcours en ligne 3*

Activité 48 : Inventons un parcours !
- **Annexe I :** *Schématisation construite avec les élèves*
- **Annexe II :** *Liste du matériel en fonction des actions envisagées*
- **Annexe III :** *Liste du matériel utilisé*

Activité 49 : Notre école : de la maquette au plan
- **Annexe :** *Maquette*

Activité 50 : Le plan de la classe
- **Annexe I :** *Plan de classe complet*
- **Annexe II :** *Plan de classe nu*
- **Annexe III :** *Modules*

Annexe

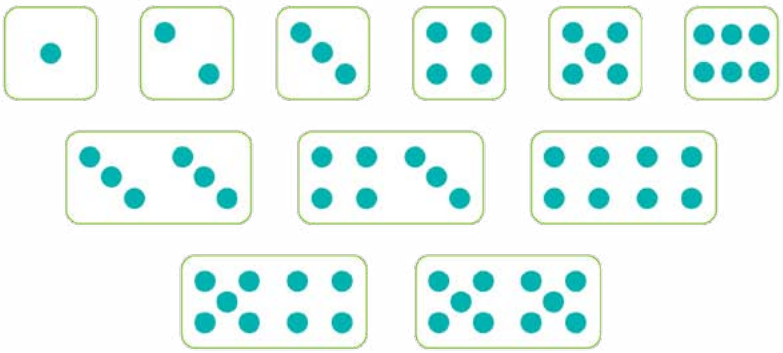
Plan de classe avec différents coins repérés

Annexe

Plan de l'école avec photos

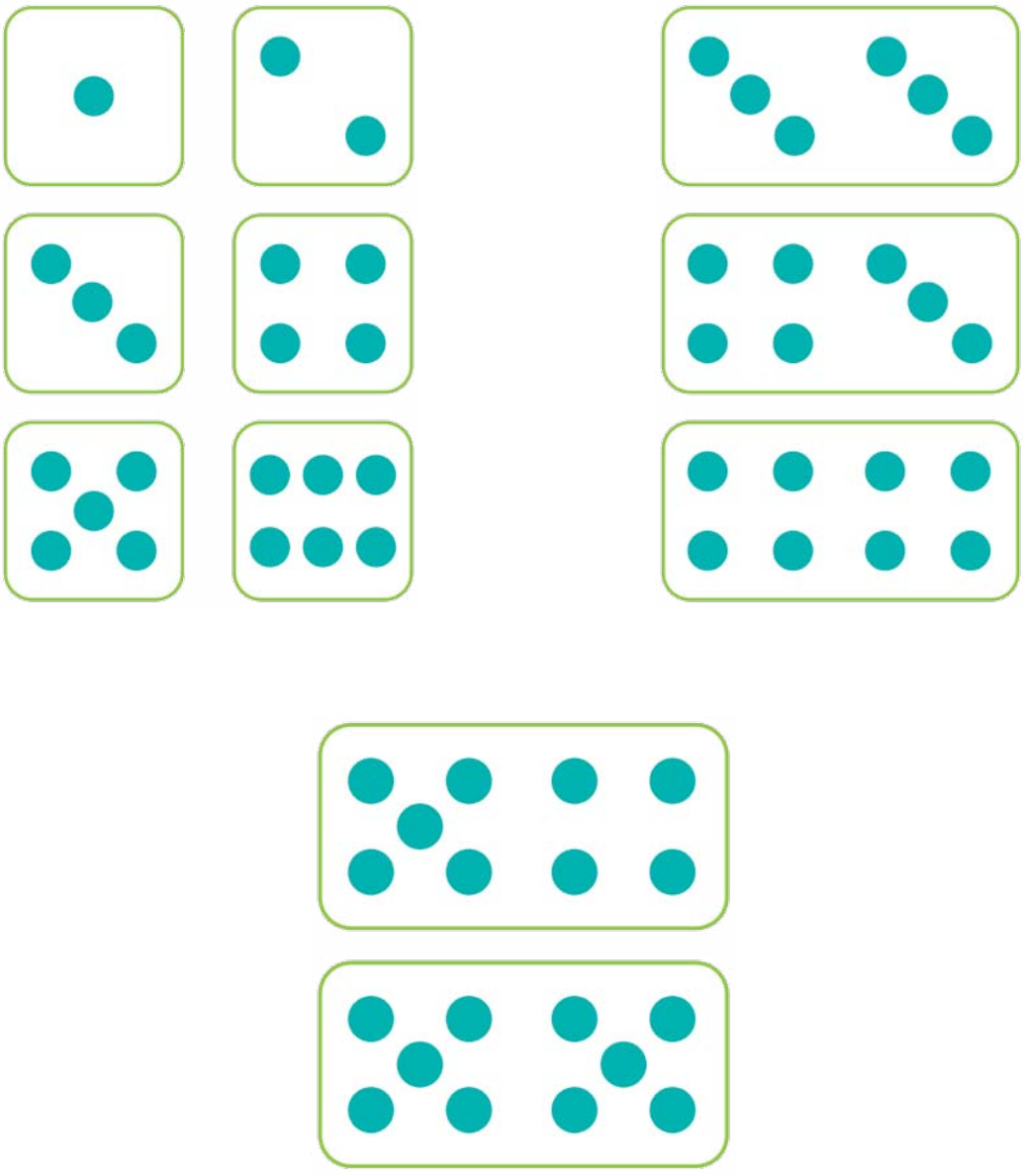
Annexe I

Plan de l'école



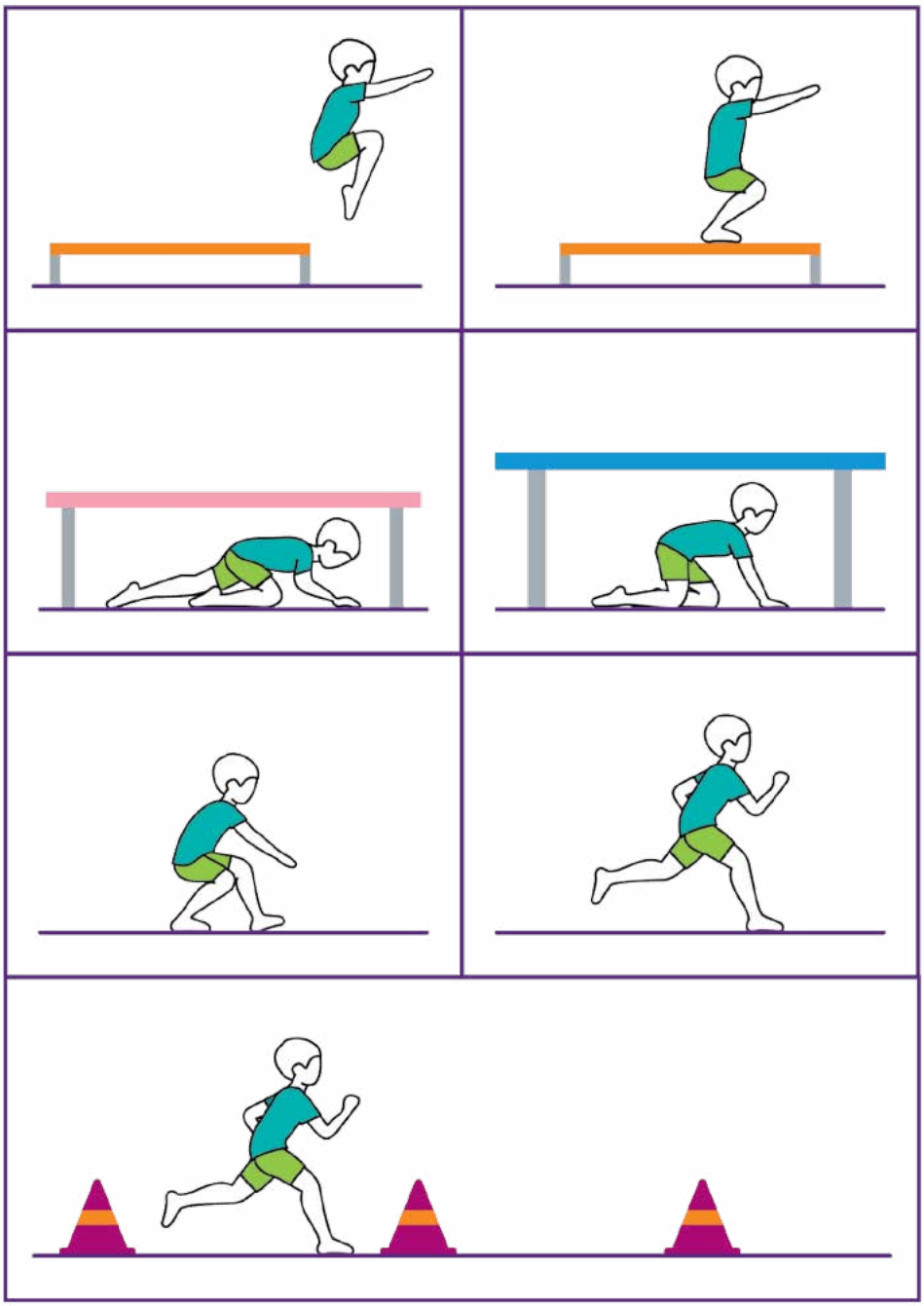
Annexe II

Jetons de jeu



Annexe I

Exemples d'actions motrices



Annexe II

Exemple de parcours codé à effectuer

Annexe

Grille de codage d'un parcours

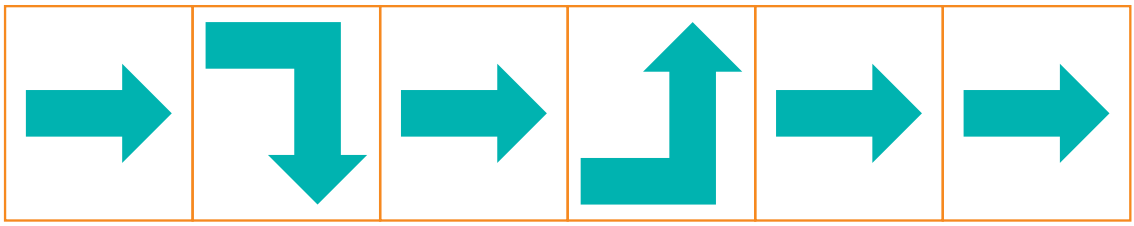
Nom : ..... Prénom : .....

Date : ..... Passage n° : .....

Photos	Gommettes (à coller)

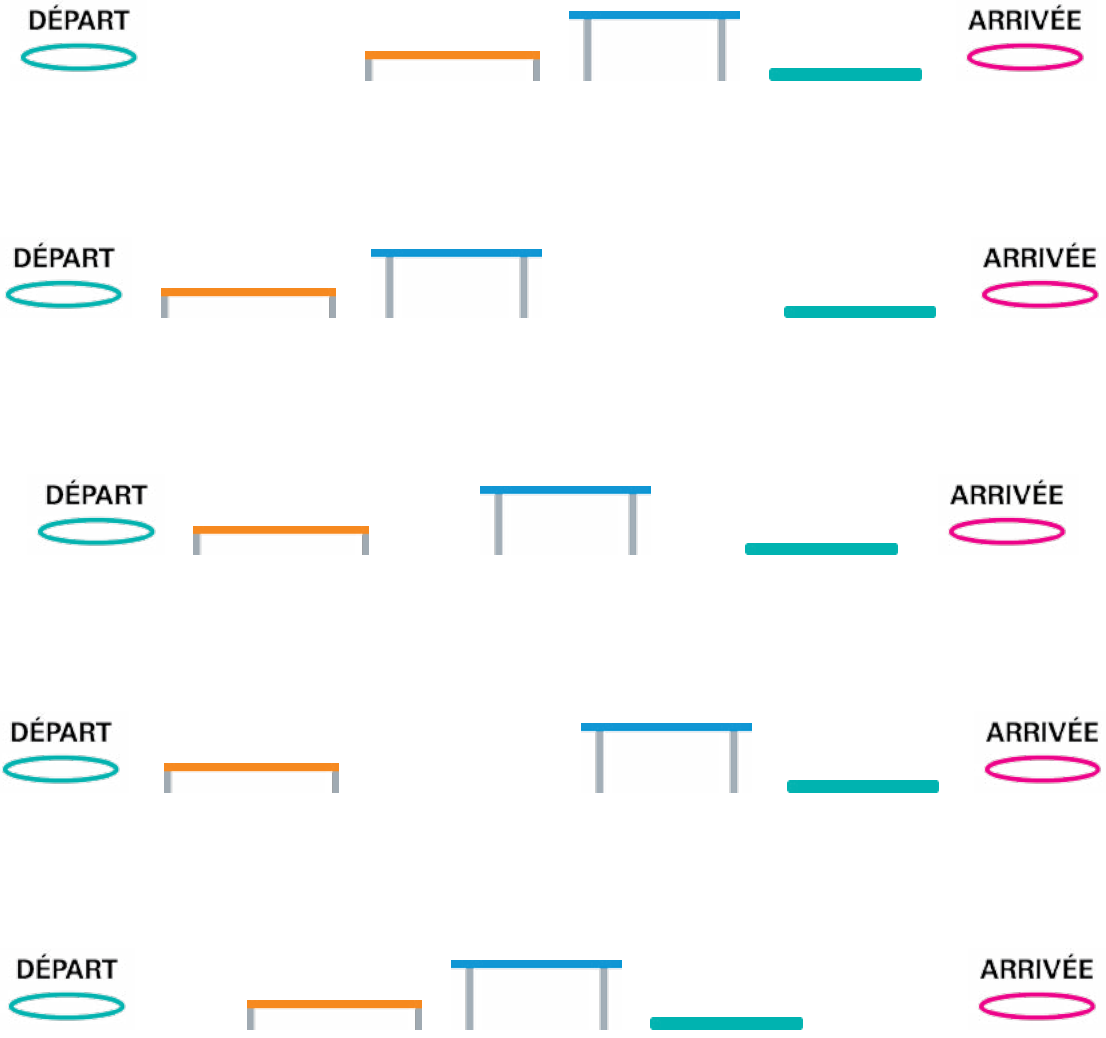
Annexe

Exemple de codage d'un parcours



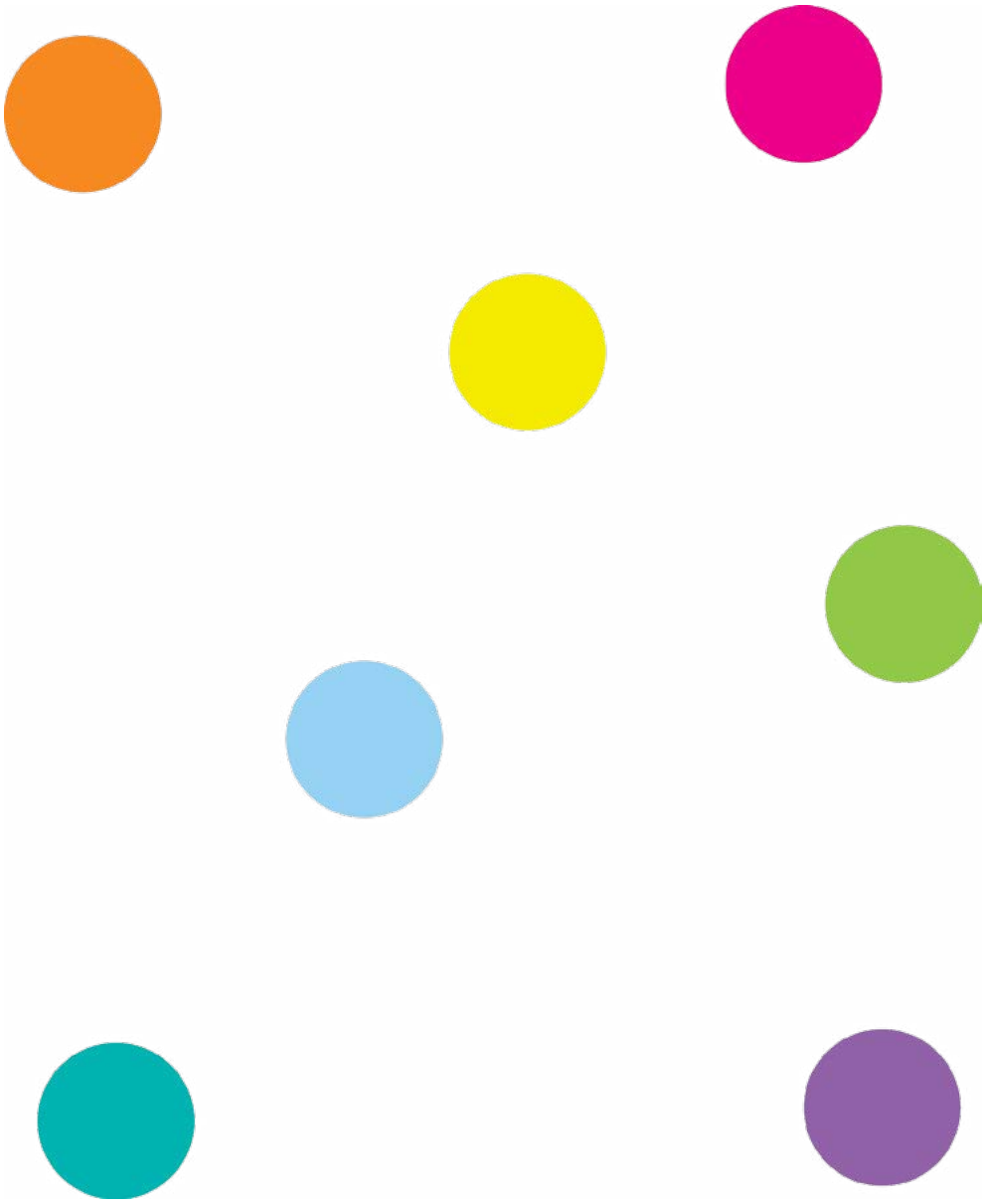
Annexe

Exemples de variations possibles sur un parcours



Annexe

Gommettes



Annexe III

Évaluation formative

Suivi des progrès au fur et à mesure des séances.

Cette grille est une piste de travail et doit être adaptée et/ou complétée en fonction du niveau de compétence des élèves.

S1 : séance 1

S2 : séance 2

...

	Critères de réussite	**S1**	**S2**	**S3**	**S4**	**S5**	**S6**
Phase 2	Je me positionne seul dans la ronde						
	Je participe au maintien de la ronde						
	Je réalise les déplacements adéquats : marche lente, marche rapide						
Phase 3	Je représente une ronde avec les figurines						
	J'oriente les figurines correctement, regard tourné vers le centre						
Phase 4	Je dessine une ronde avec les enfants qui dansent						
Phase 5	Je schématise une ronde simple par un cercle						
	Je schématise plusieurs rondes simples par plusieurs cercles						
	Je schématise plusieurs rondes encastrées par des ronds gigognes						
Je comprends le lexique spécifique : à côté de, entre, dedans, dehors, intérieur, extérieur, à droite, à gauche...							
J'utilise le lexique spécifique : à côté de, entre, dedans, dehors, intérieur, extérieur, à droite, à gauche...							

Annexe III

Évaluation formative

Suivi des progrès au fur et à mesure des séances.

Cette grille est une piste de travail et doit être adaptée et/ou complétée en fonction du niveau de compétence des élèves.

S1 : séance 1

S2 : séance 2

...

	Critères de réussite	**S1**	**S2**	**S3**	**S4**	**S5**	**S6**
Phase 2	Je me positionne seul dans la ronde						
	Je participe au maintien de la ronde						
	Je réalise les déplacements adéquats : marche lente, marche rapide avec changement de sens						
Phase 3	Je représente la ronde avec les figurines, Guillaume est au centre						
	J'oriente les figurines correctement, regard tourné vers Guillaume						
Phase 4	Je dessine une ronde avec les enfants qui dansent et Guillaume est au centre						
Phase 5	Je schématise la ronde par un cercle						
	Je schématise Guillaume par un point						
	Je schématise la ronde de « Bonjour Guillaume » par un cercle et un point à l'intérieur						
Je comprends le lexique spécifique : à côté de, entre, dedans, dehors, intérieur, extérieur, milieu, à droite, à gauche...							
J'utilise le lexique spécifique : à côté de, entre, dedans, dehors, intérieur, extérieur, ou milieu, à droite, à gauche...							

Annexe II

Évaluation formative

Suivi des progrès au fur et à mesure des séances.

Cette grille est une piste de travail et doit être adaptée et/ou complétée en fonction du niveau de compétence des élèves.

S1 : séance 1

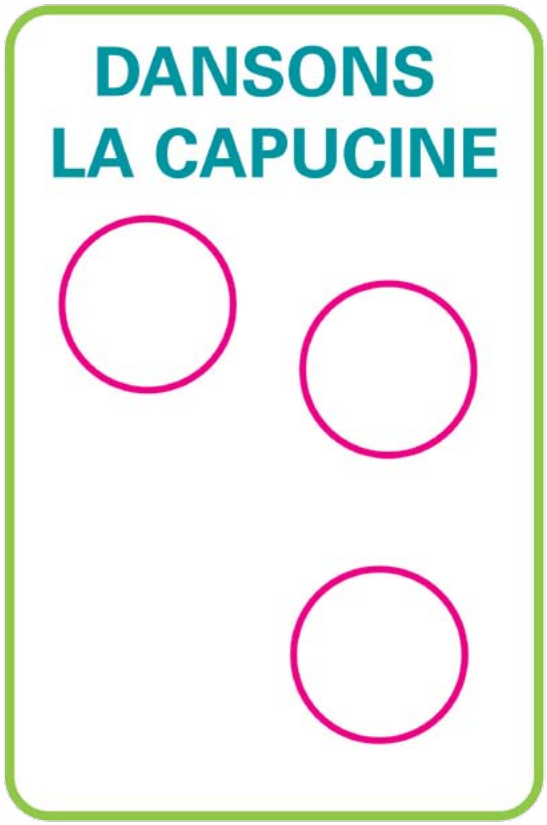
S2 : séance 2

...

	Critères de réussite	**S1**	**S2**	**S3**	**S4**	**S5**	**S6**
Phase 2	Je me positionne seul dans la ronde						
	Je participe au maintien de la ronde						
	Je réalise les déplacements adéquats : - dans la ronde : marche, changement de sens, avancée vers le centre - en autonomie : tourner autour, se déplacer en sens opposé						
Phase 3	Je représente la ronde avec les figurines, Mam'zelle est à l'extérieur ou à l'intérieur						
	J'oriente les figurines correctement, regard tourné vers le centre						
Phase 4	Je dessine une ronde avec les enfants qui dansent et Mam'zelle est à l'extérieur ou à l'intérieur						
Phase 5	Je schématise la ronde par un cercle						
	Je schématise Mam'zelle par un point						
	Je schématise la ronde par un cercle et un point à l'extérieur ou à l'intérieur						
Je comprends le lexique spécifique : à côté de, entre, dedans, dehors, intérieur, extérieur, milieu, à droite, à gauche...							
J'utilise le lexique spécifique : à côté de, entre, dedans, dehors, intérieur, extérieur, ou milieu, à droite, à gauche...							

Annexe II

Schématisation 1

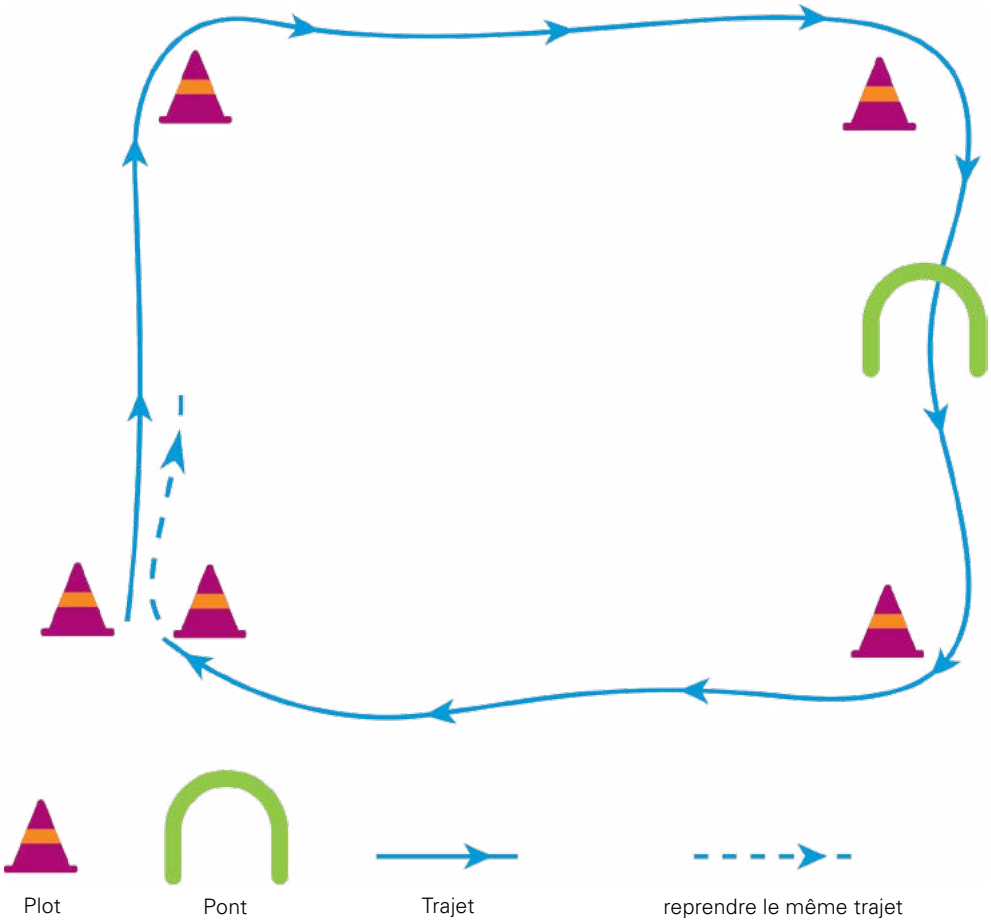


Annexe III

Schématisation 2

Annexe II

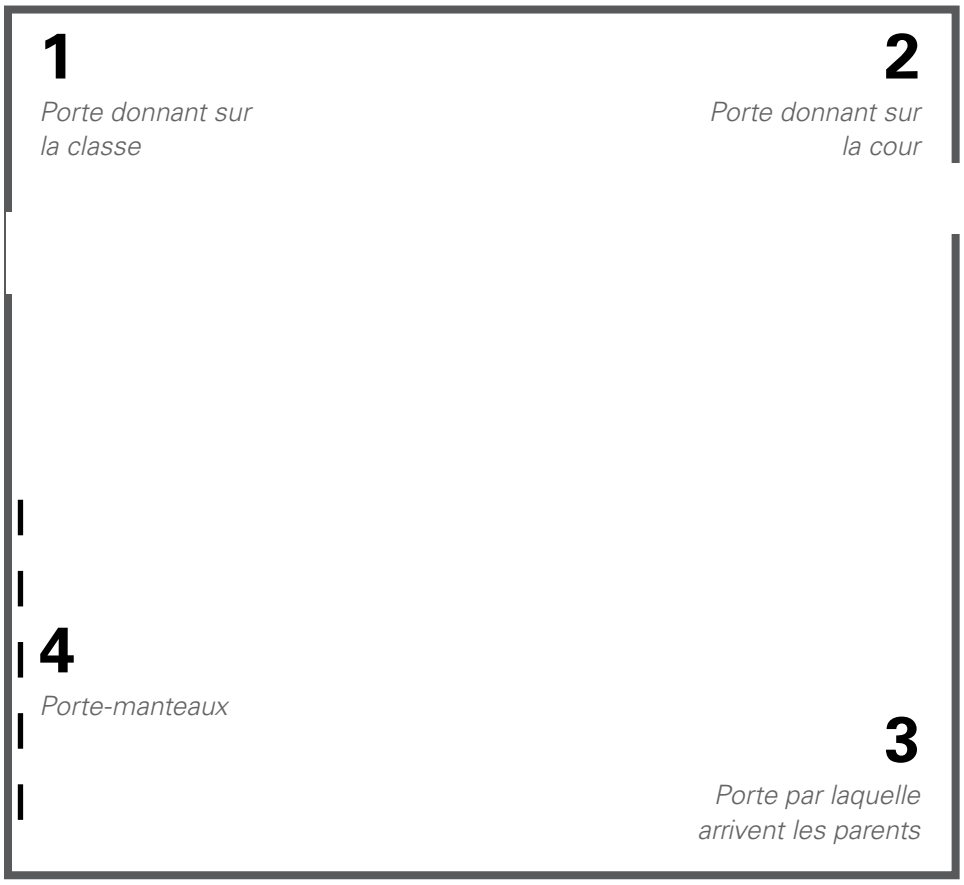
Exemple de circuit possible



1. Pour démarrer, on passe entre les deux plots.
2. On va tout droit et on contourne le plot.
3. On tourne vers le deuxième plot.
4. Puis on contourne le deuxième plot.
5. On passe sous le pont.
6. On contourne le troisième plot.
7. On repasse entre les deux plots et on recommence.

Annexe III

Travail sur le parcours par orientation



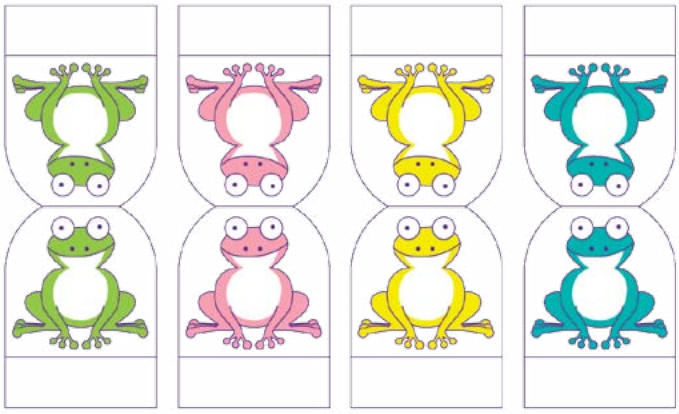
Pour expliciter les repères, on peut coller une photo, un logo, ou des images découpées dans un catalogue.

Annexe I

Piste de jeu

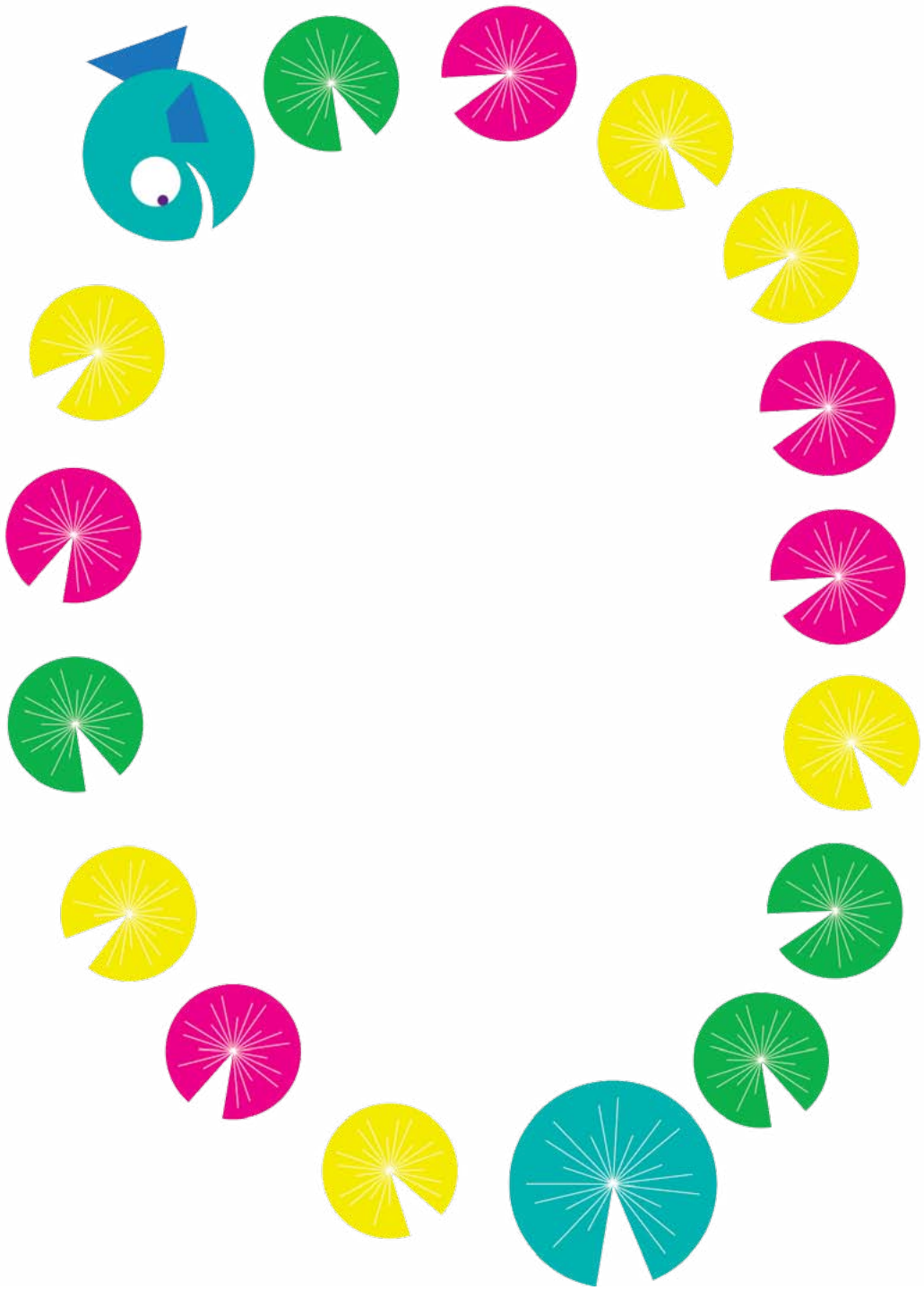
Annexe II

Jetons de jeu grenouille



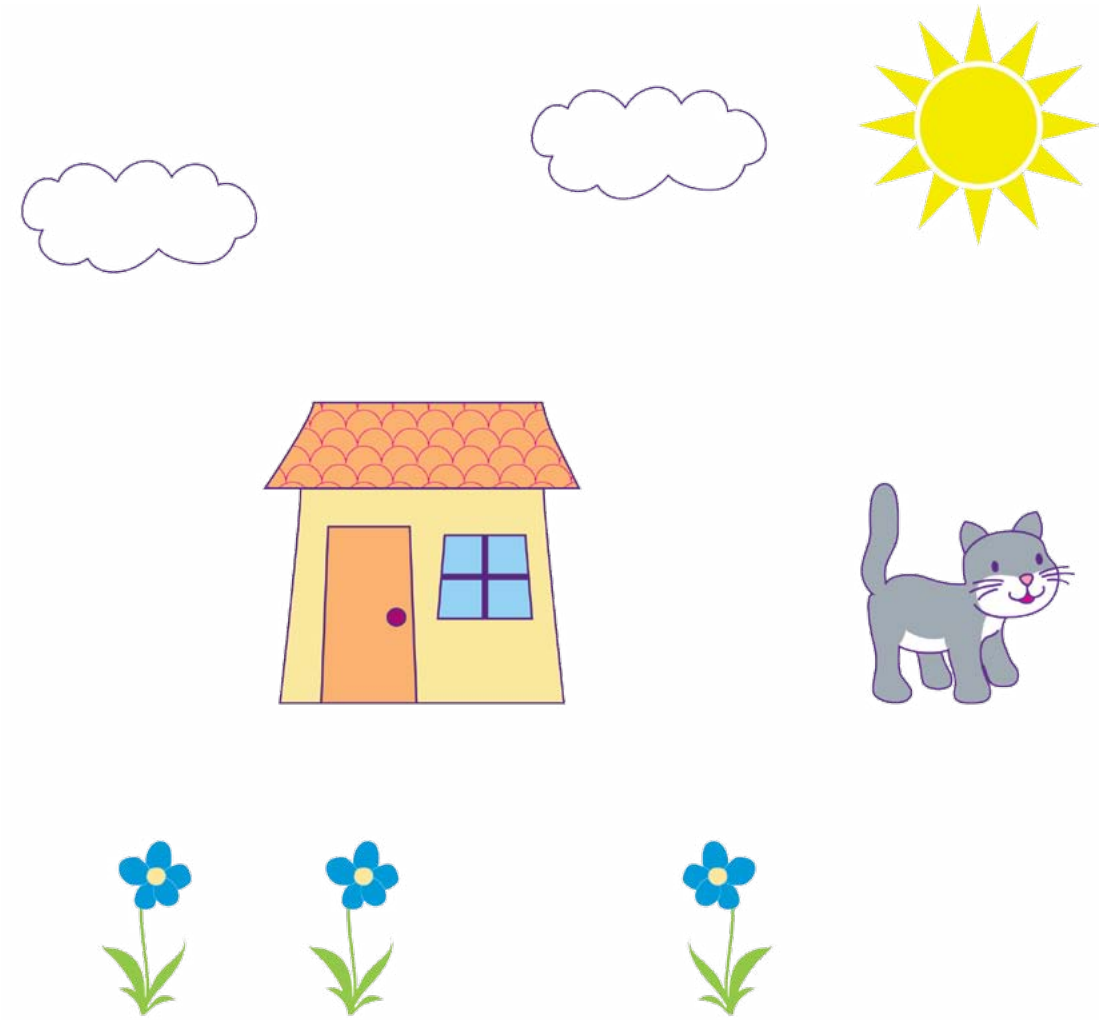
Annexe III

Exemple de piste de jeu possible



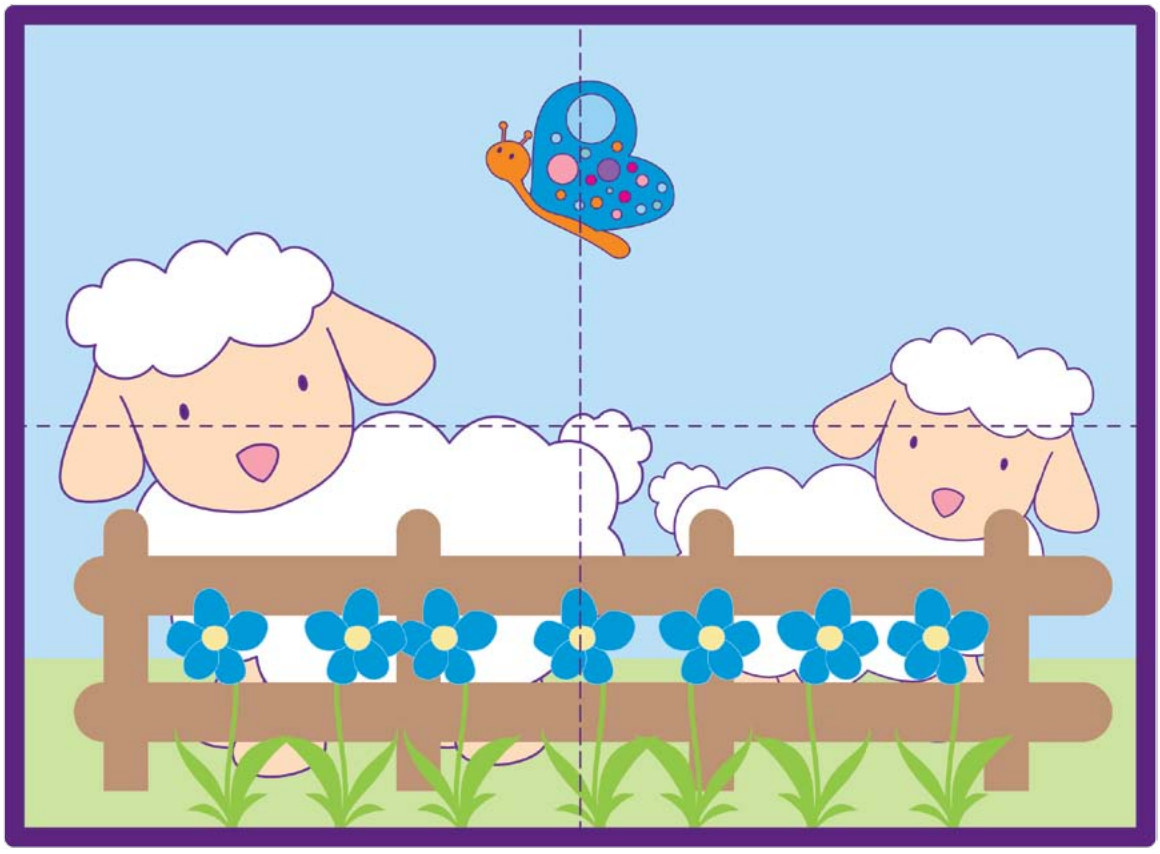
Annexe I

Affiche modèle



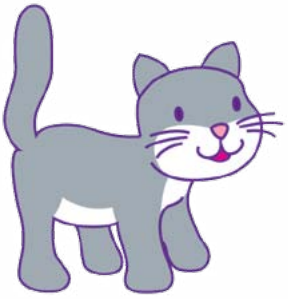
Annexe II

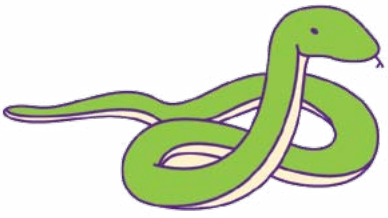
Dessin figuratif composé de quatre vignettes représentant les quatre angles



Annexe I

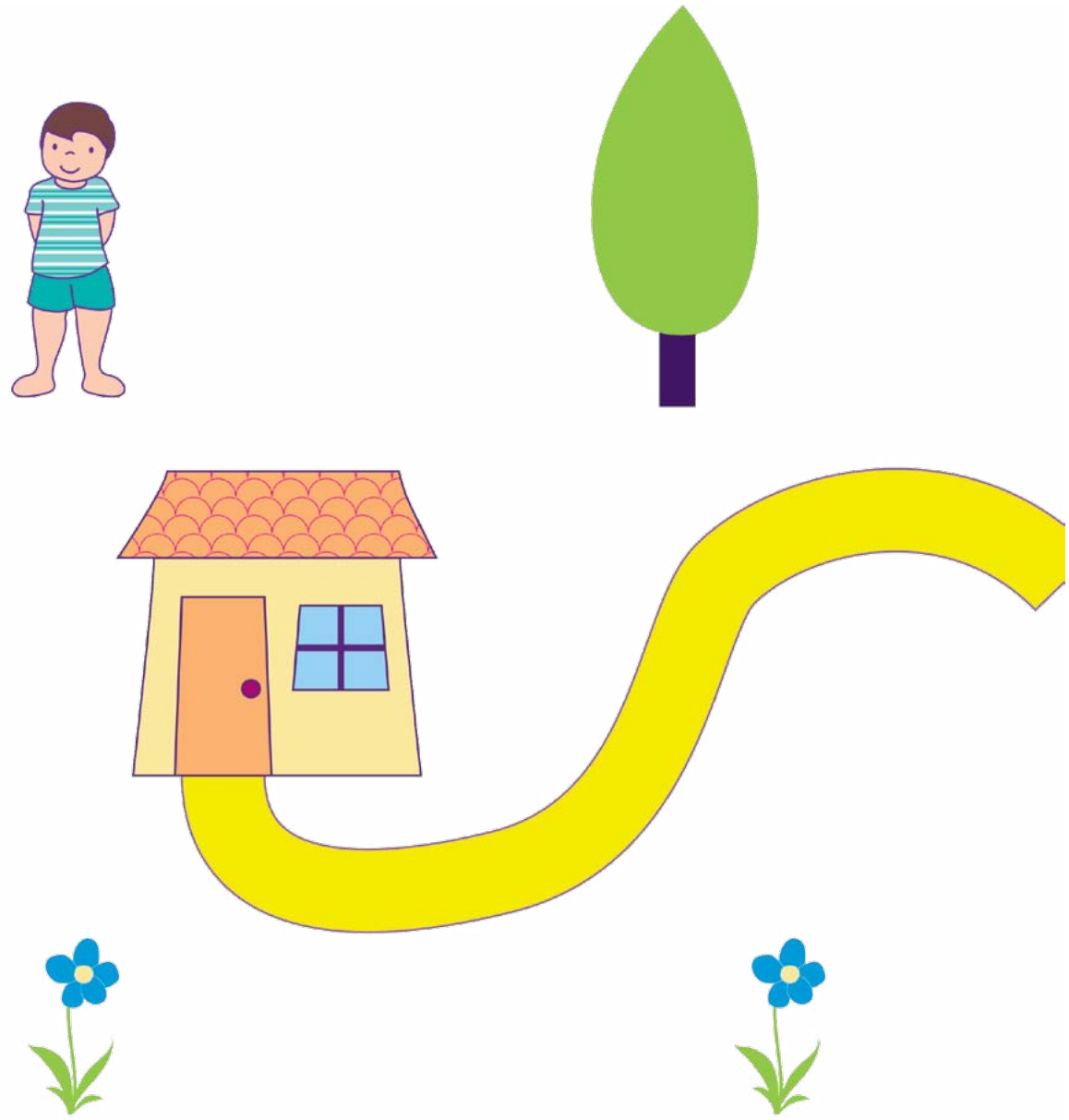
Vignettes





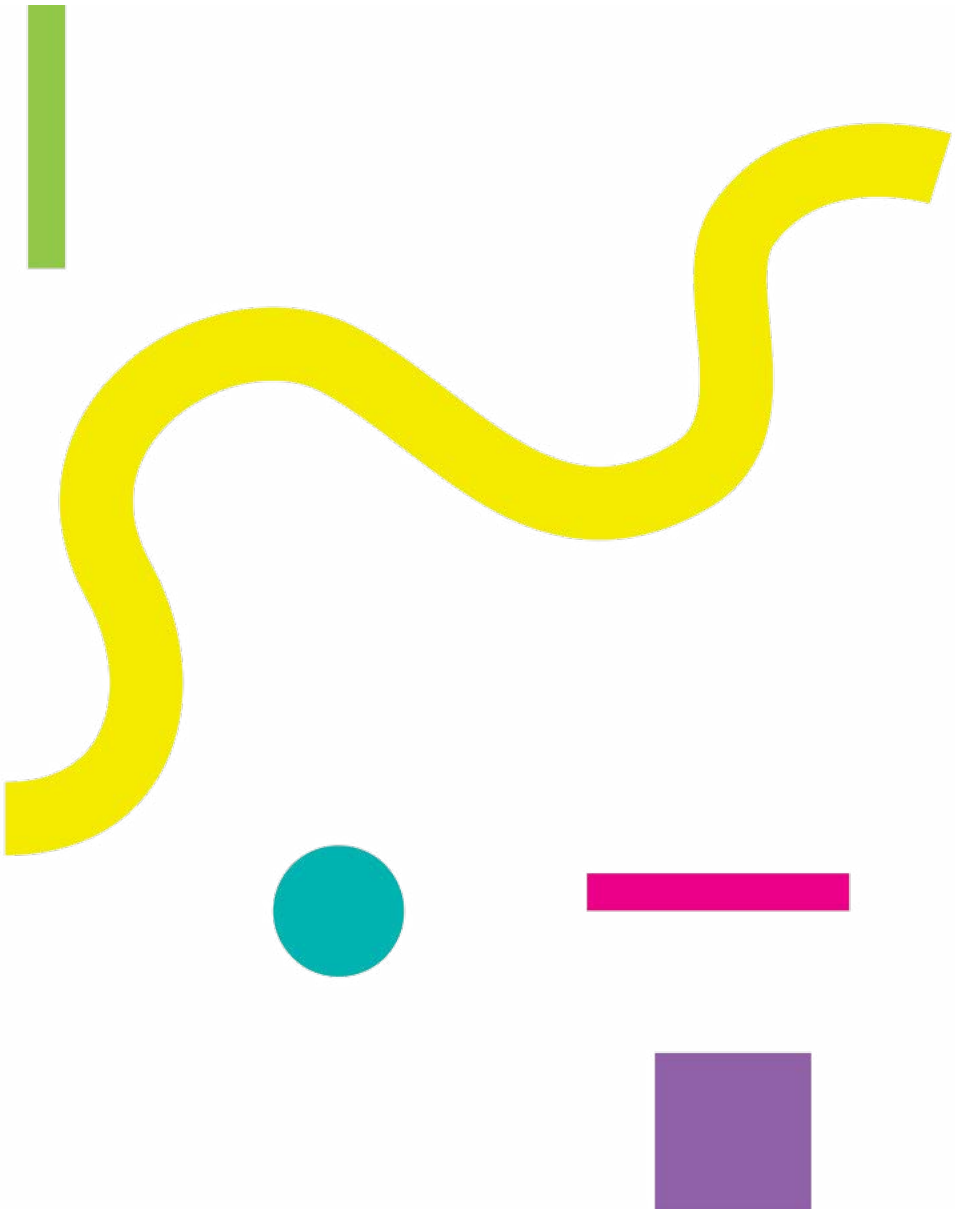
Annexe II

Positionnement dans l'espace



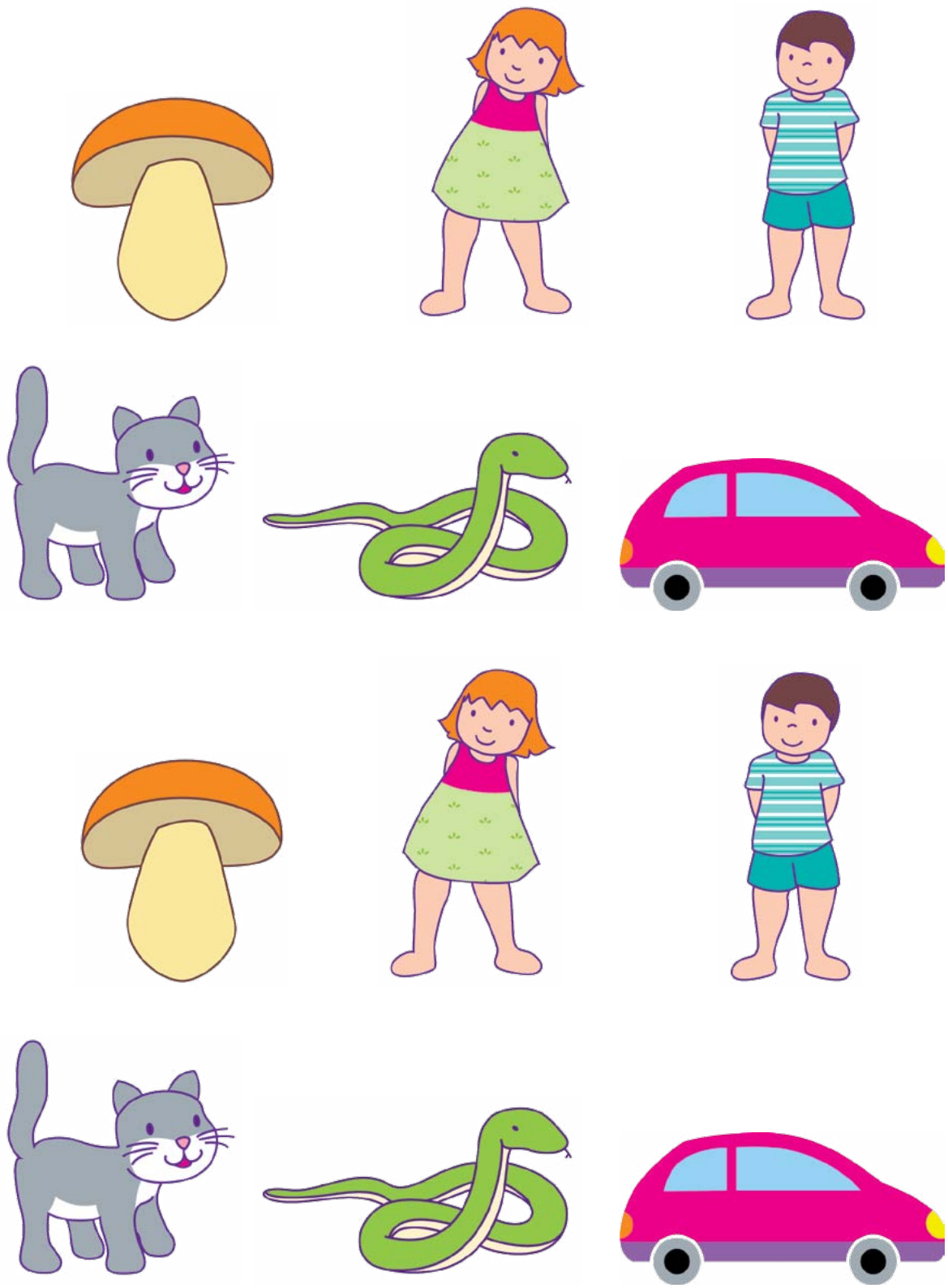
Annexe III

Tracés non orientés



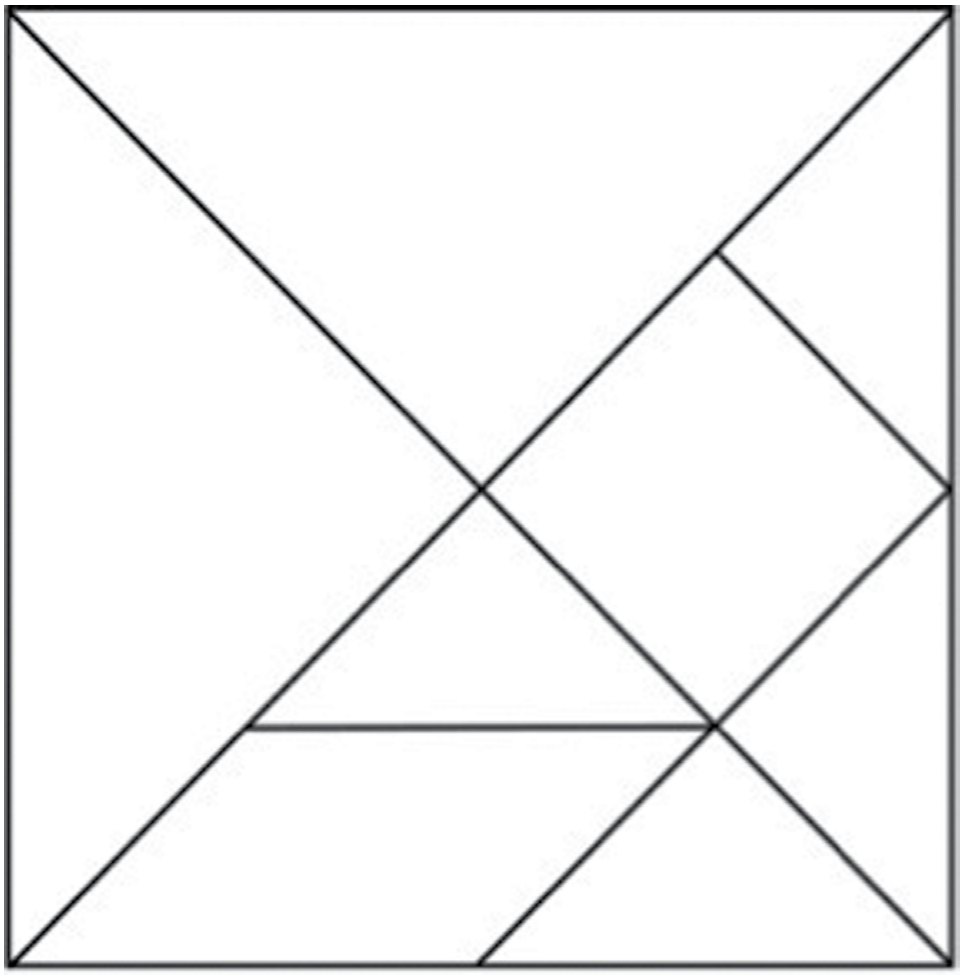
Annexe IV

Vignettes



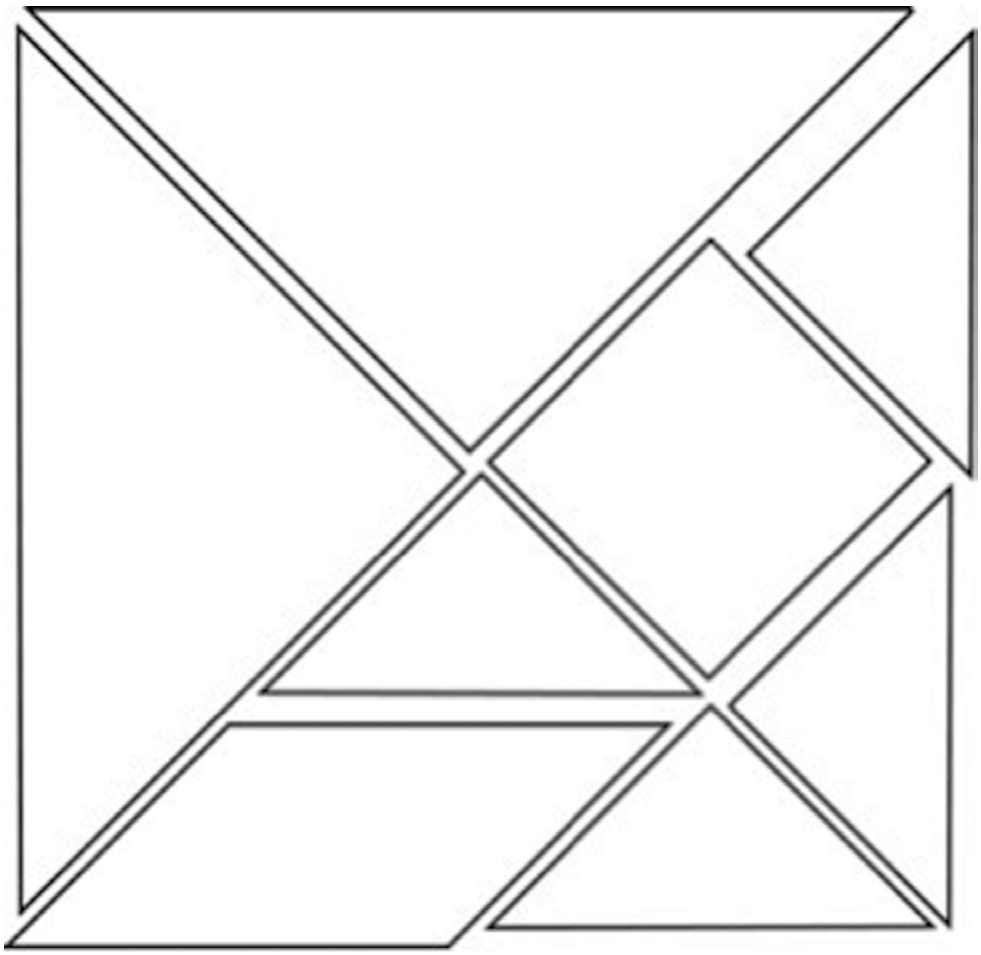
Annexe I

Tangram



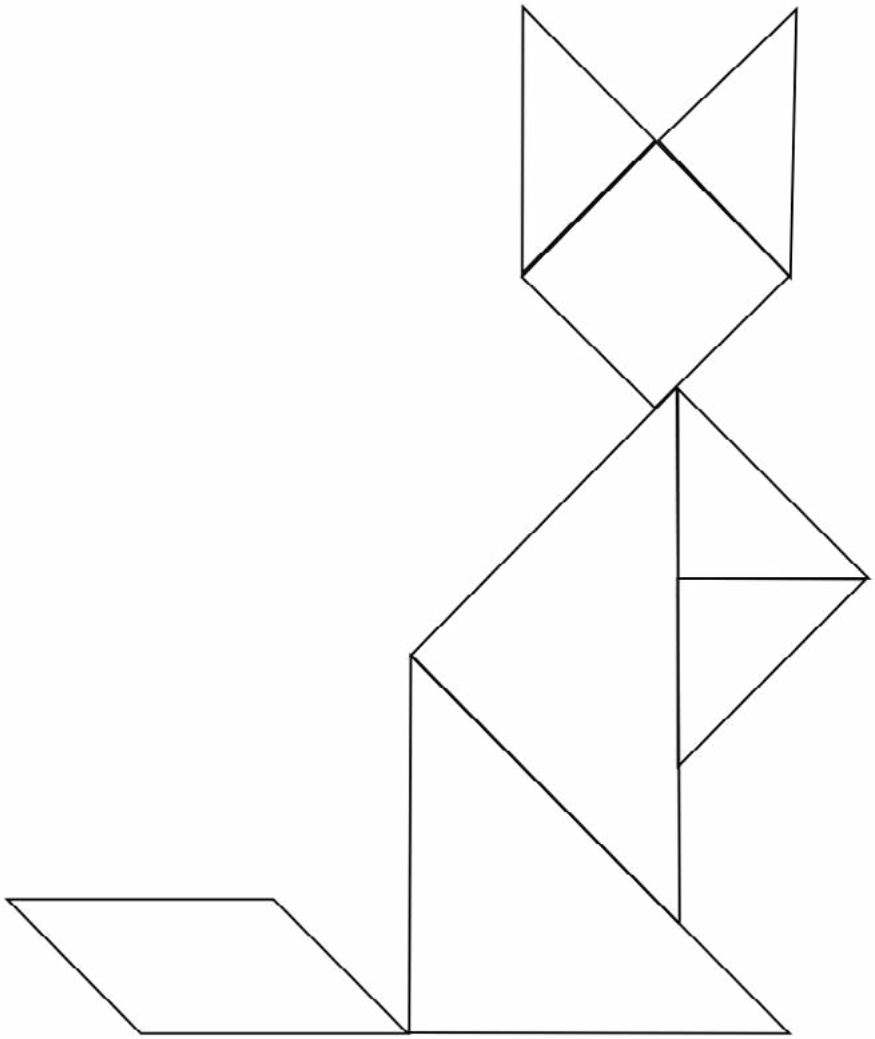
Annexe II

Tangram



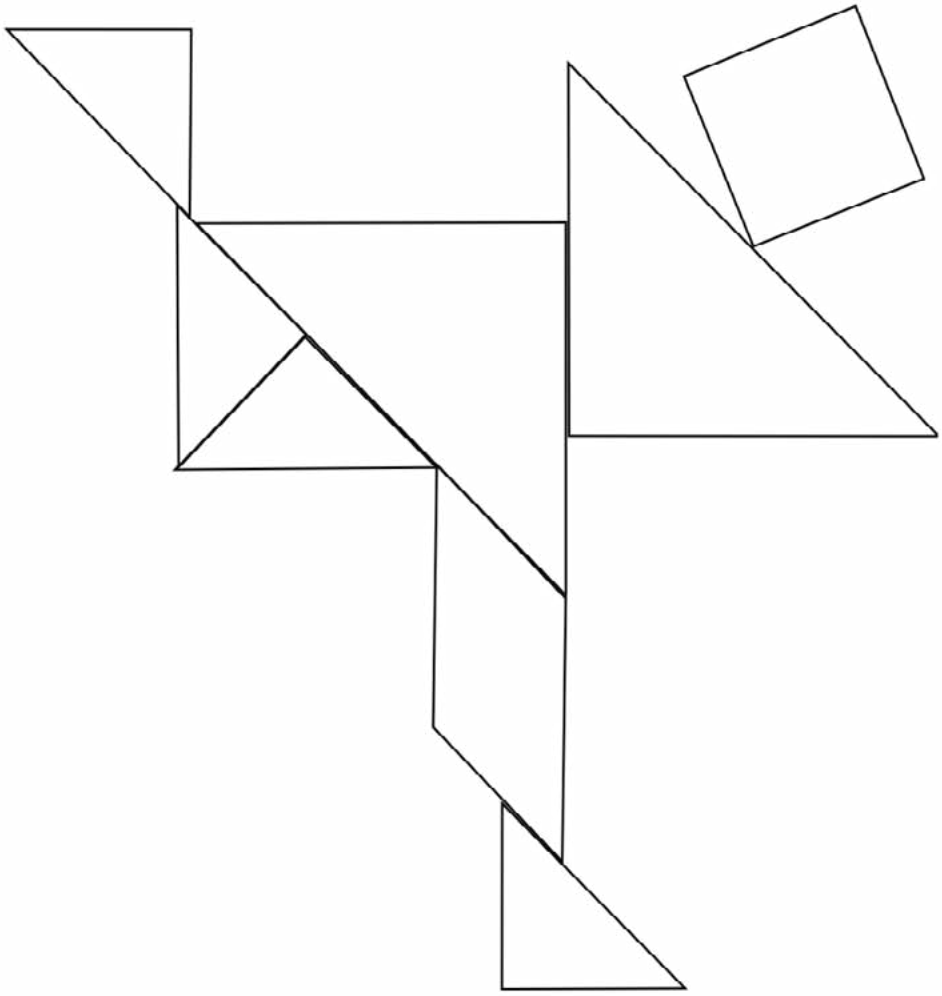
Annexe IV

Chat



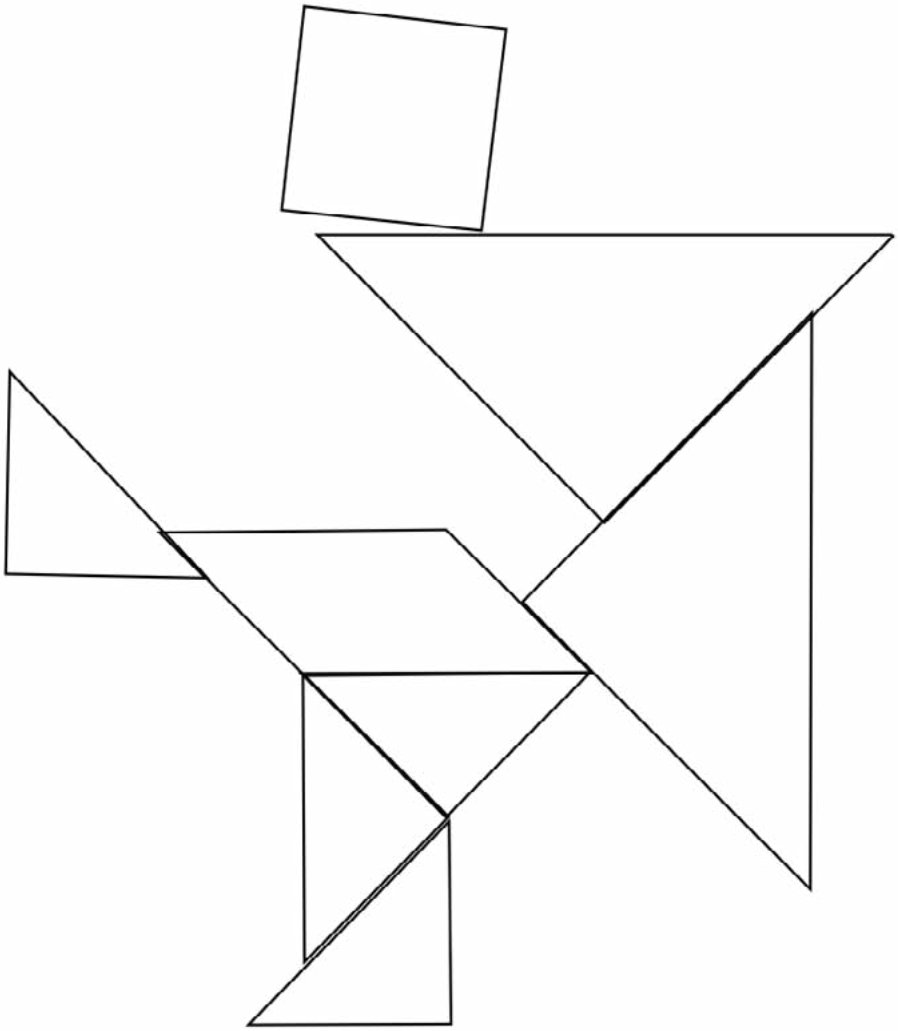
Annexe IV (suite)

Personnage en équilibre



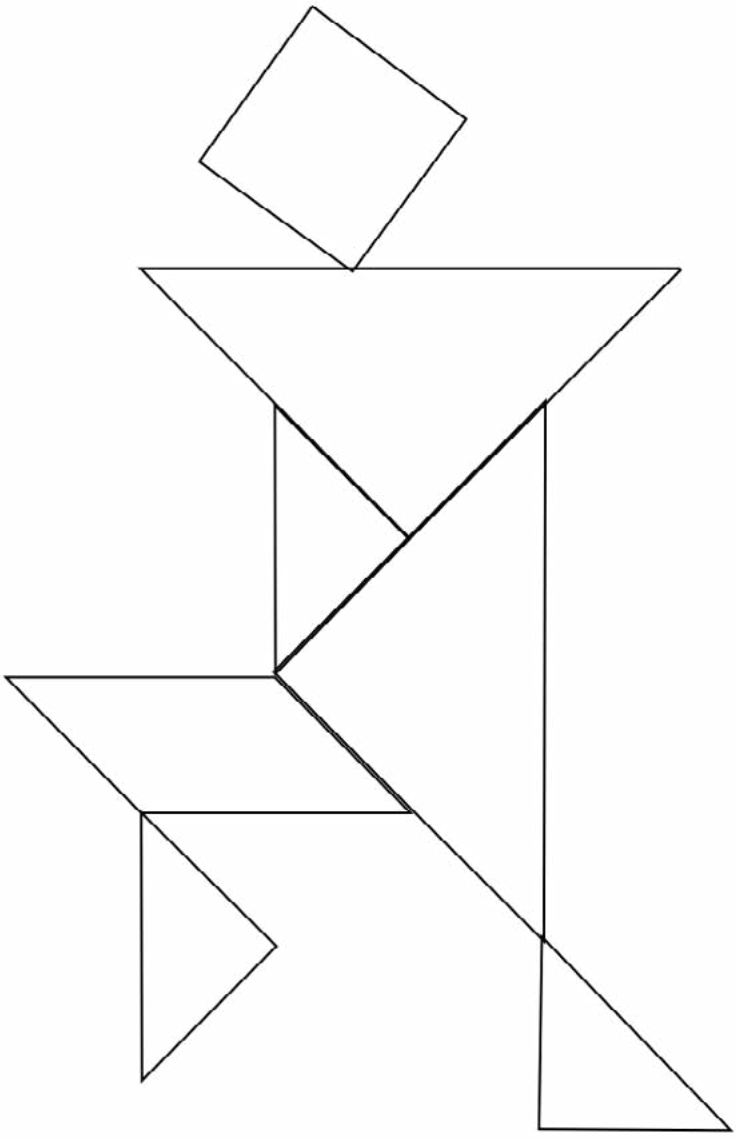
Annexe IV (suite)

Personnage levant la jambe



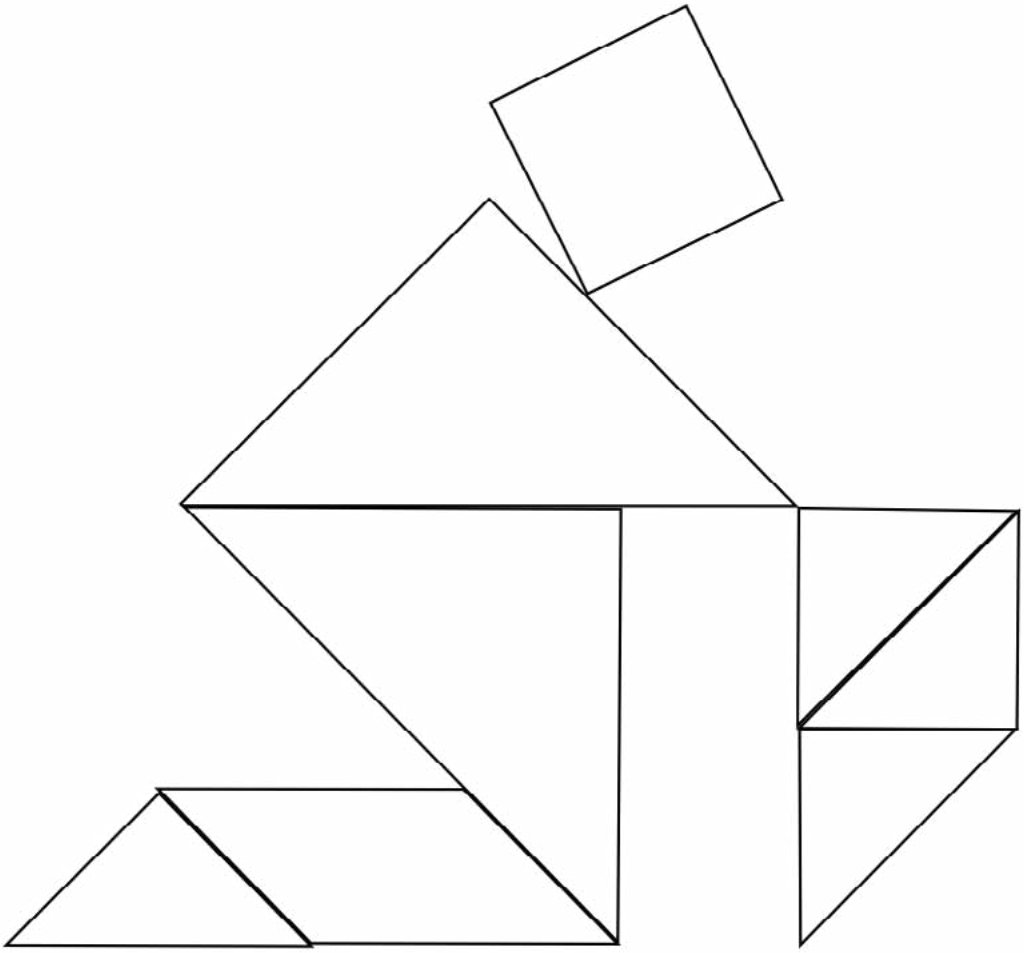
Annexe IV (suite)

Personnage effectuant un pas de danse



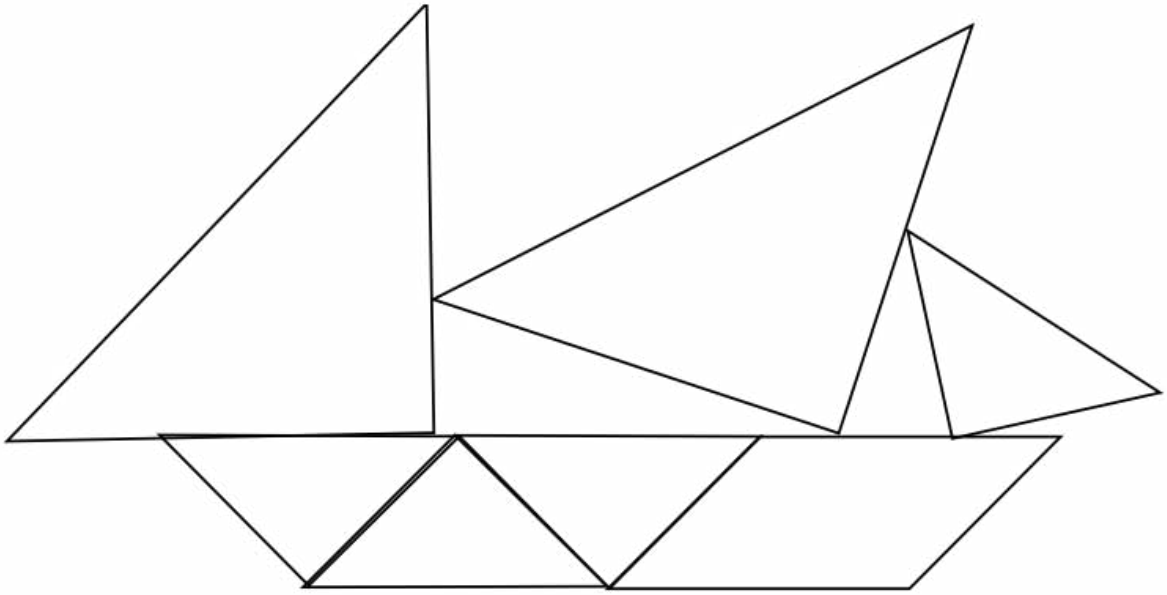
Annexe IV (suite)

Personnage un genou au sol



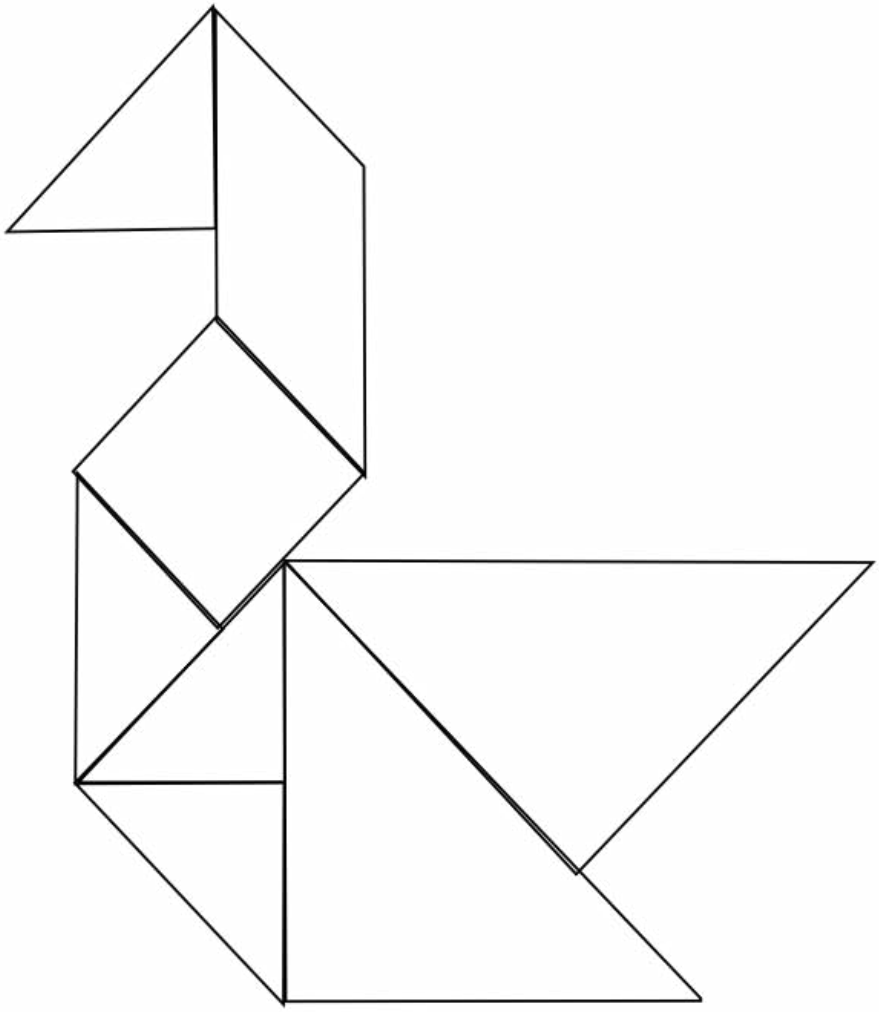
Annexe IV (suite)

Bateau



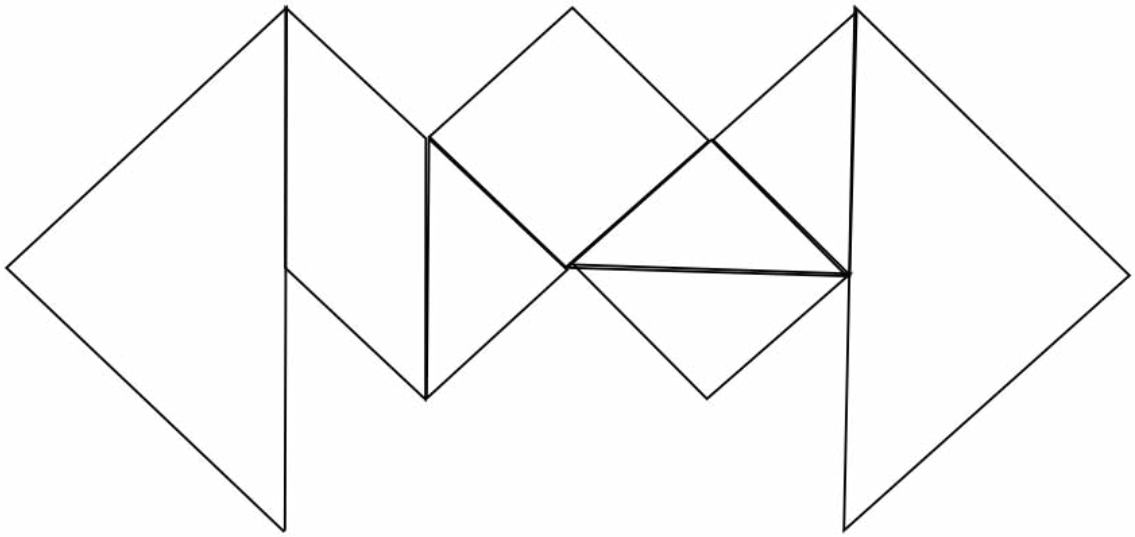
Annexe IV (suite)

Cygne



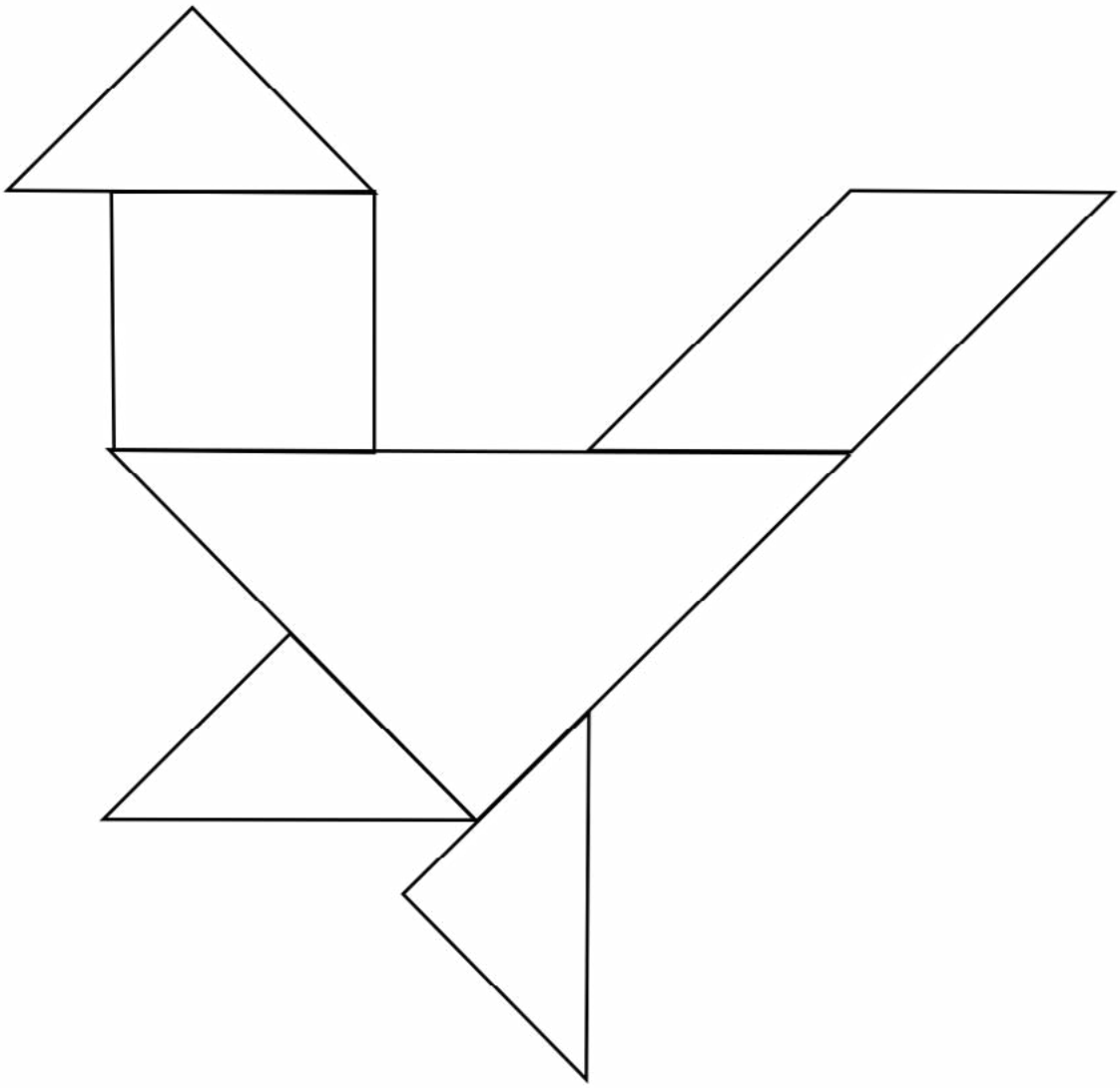
Annexe IV (suite)

Chauve-souris



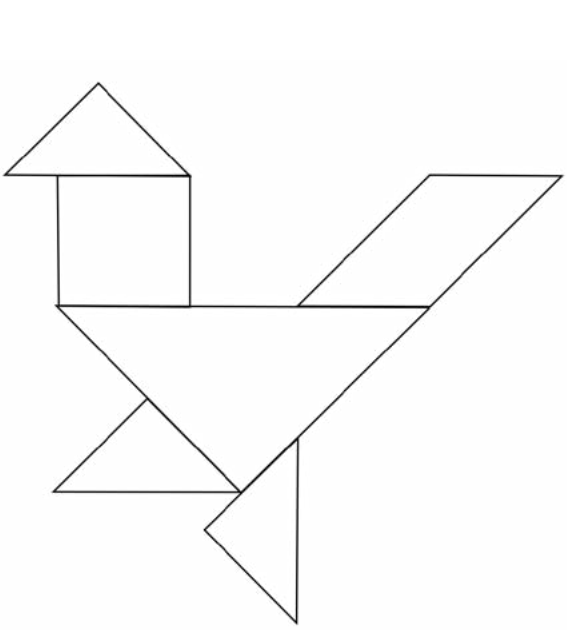
Annexe IV (suite)

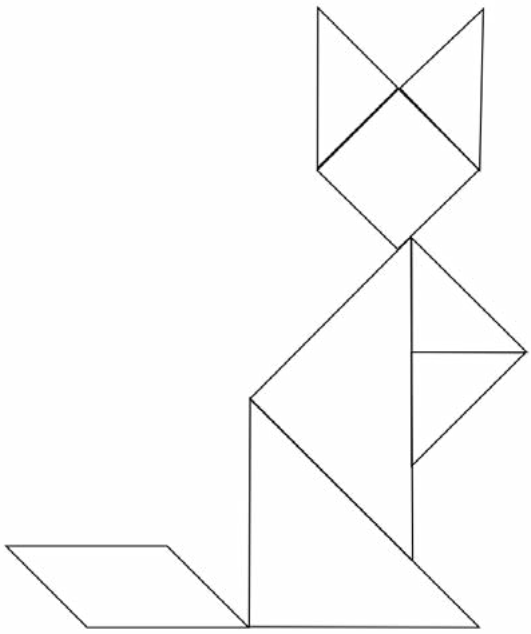
Poule

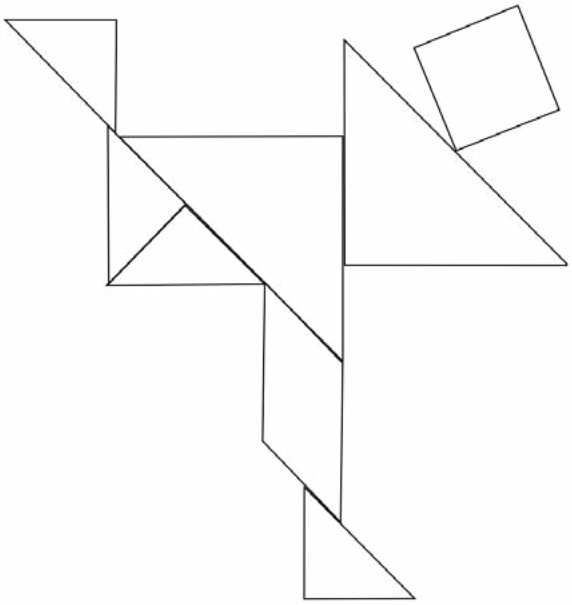


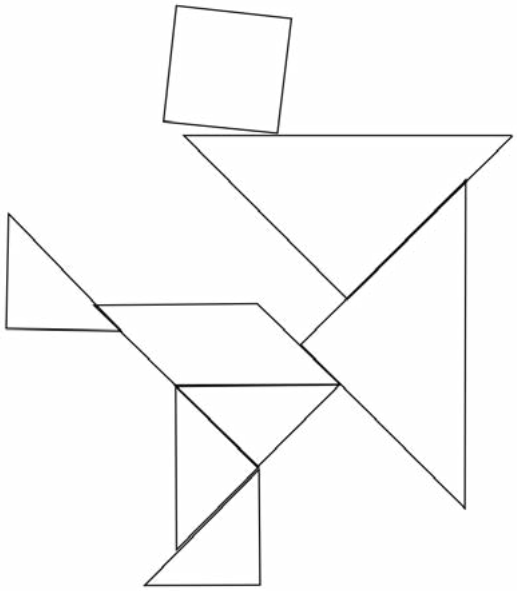
Annexe V

Amalgame de quatre Tangrams différents



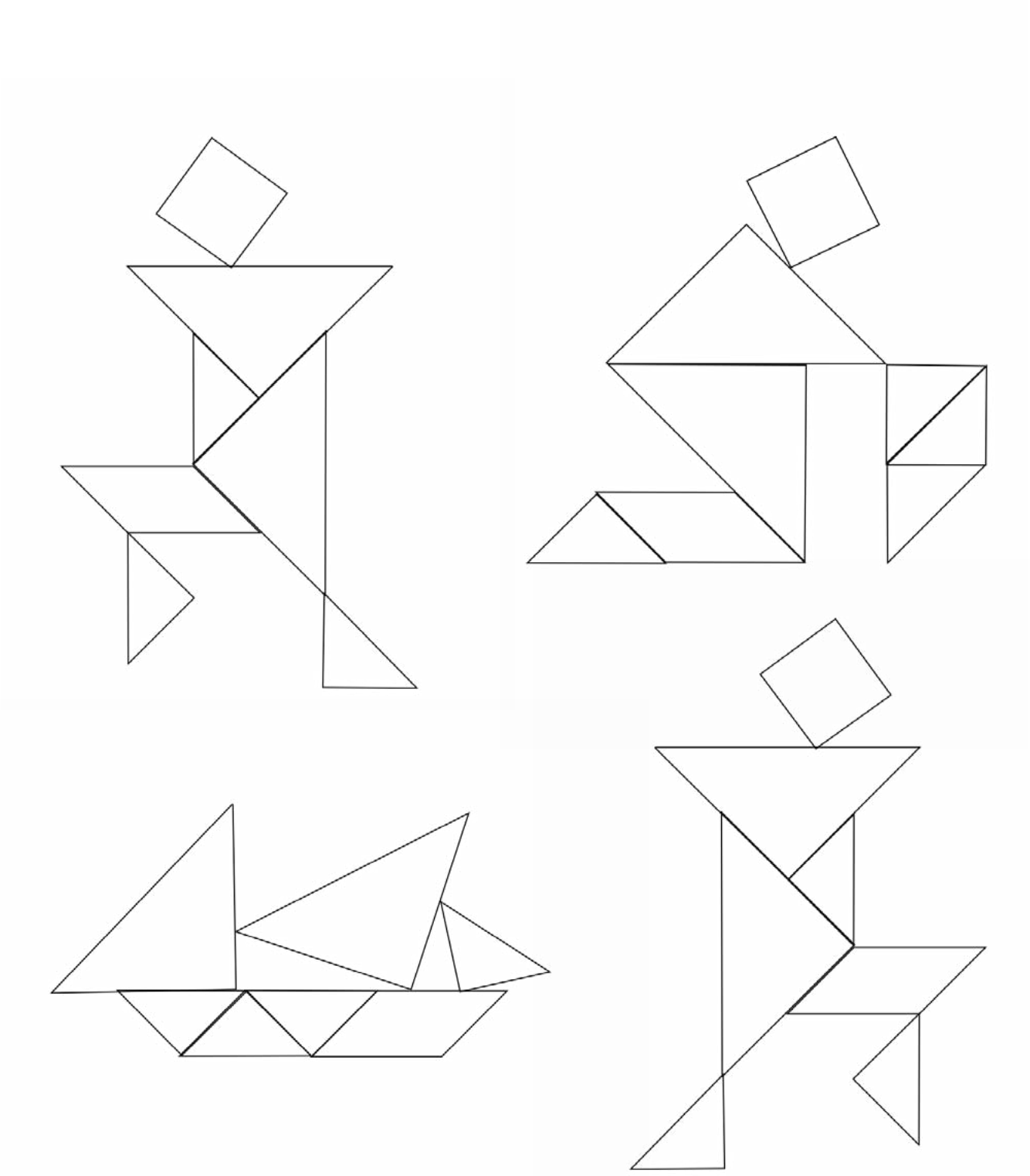






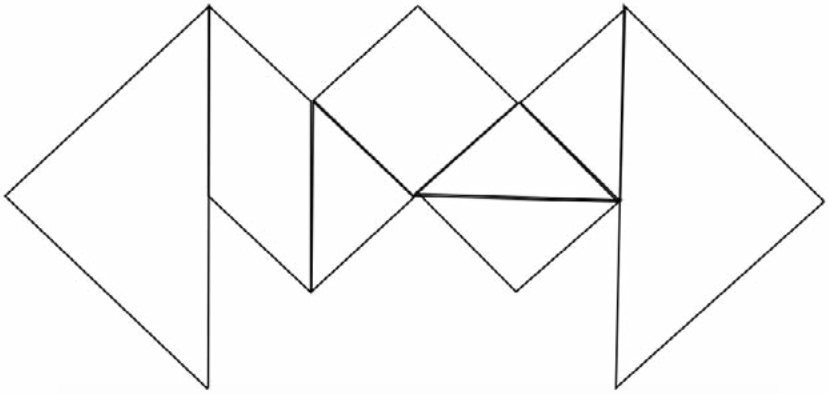
Annexe V (suite)

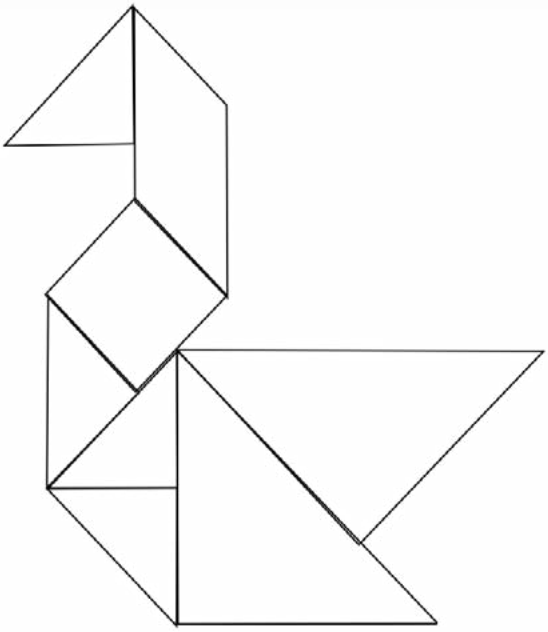
Amalgame de quatre Tangrams différents



Annexe V (suite)

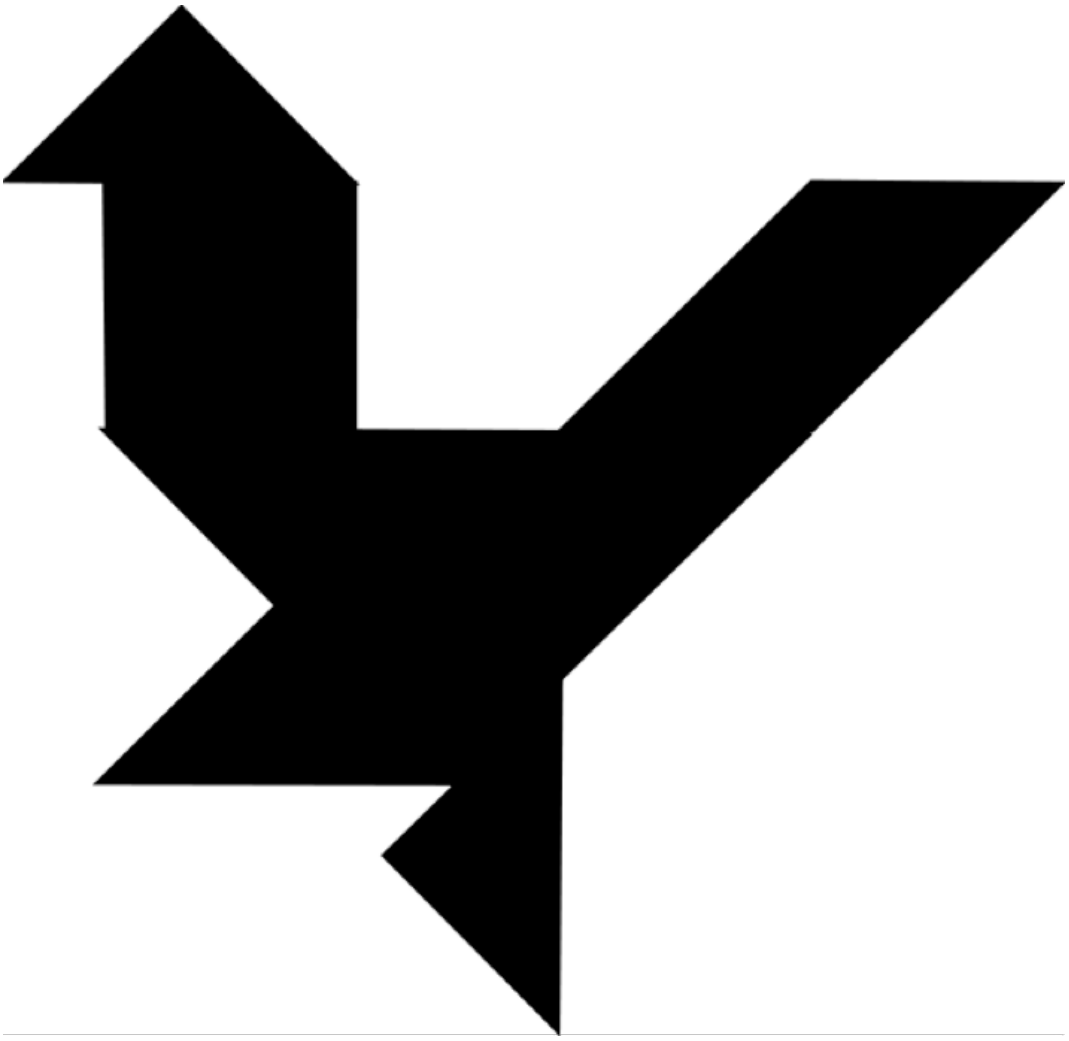
Amalgame de deux Tangrams différents





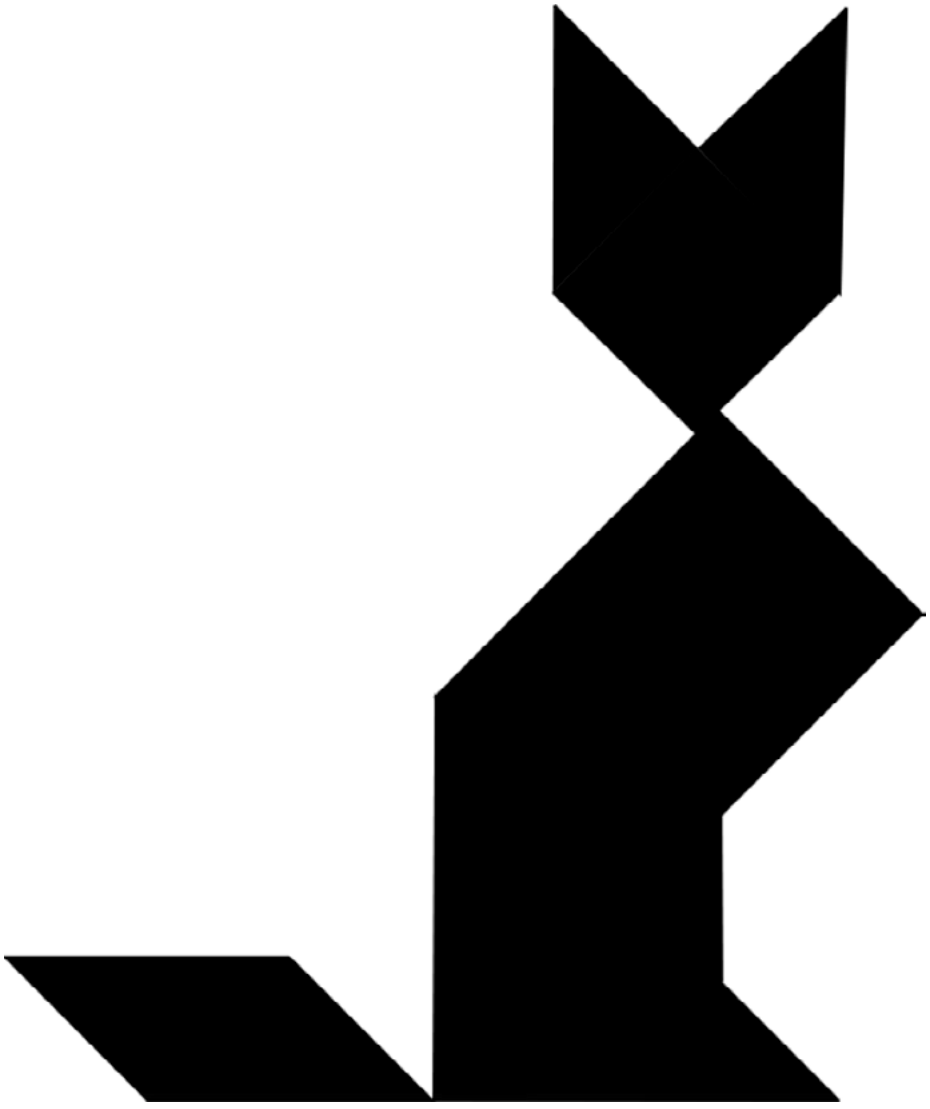
Annexe VI

Poule



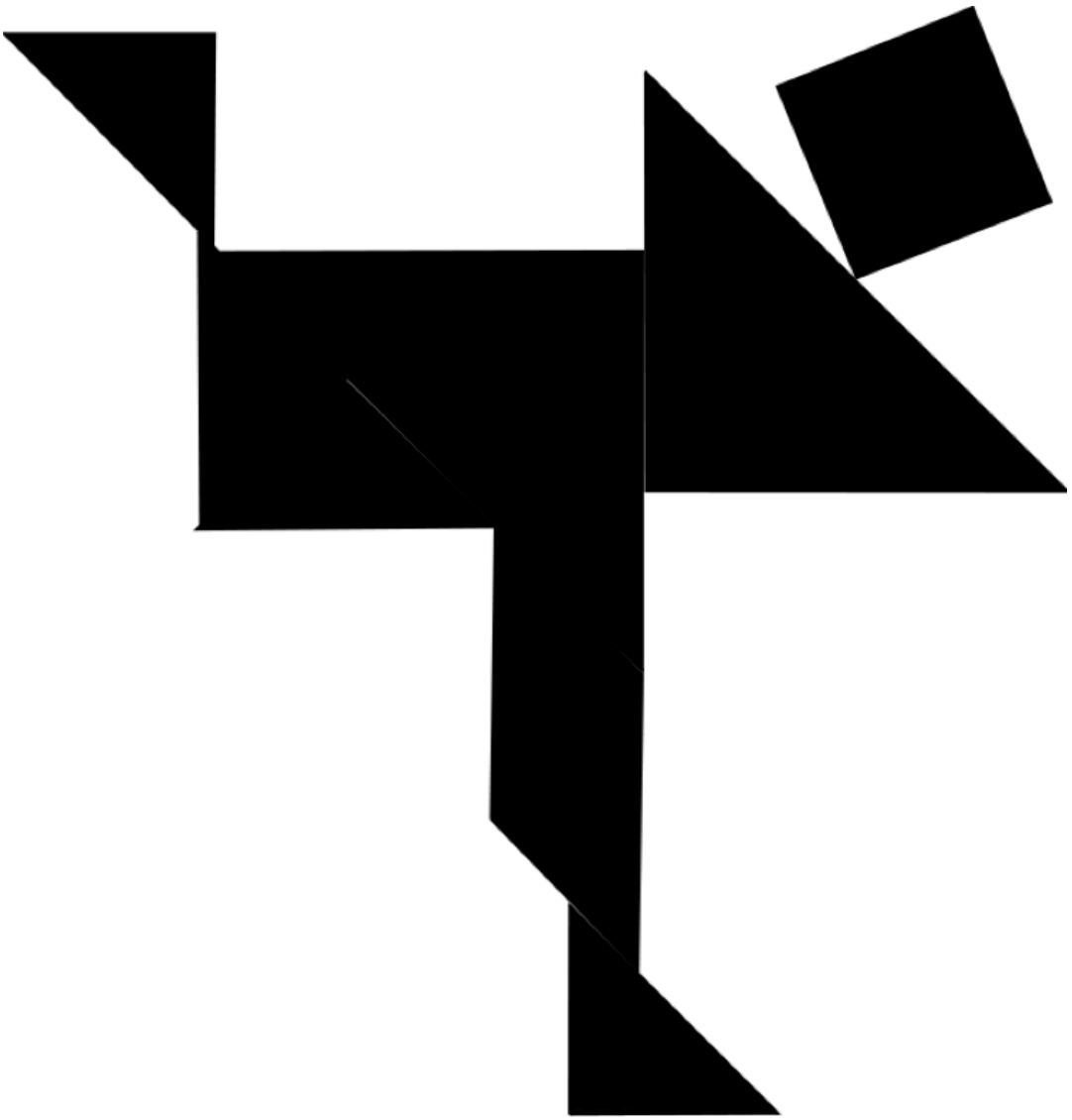
Annexe VI (suite)

Chat



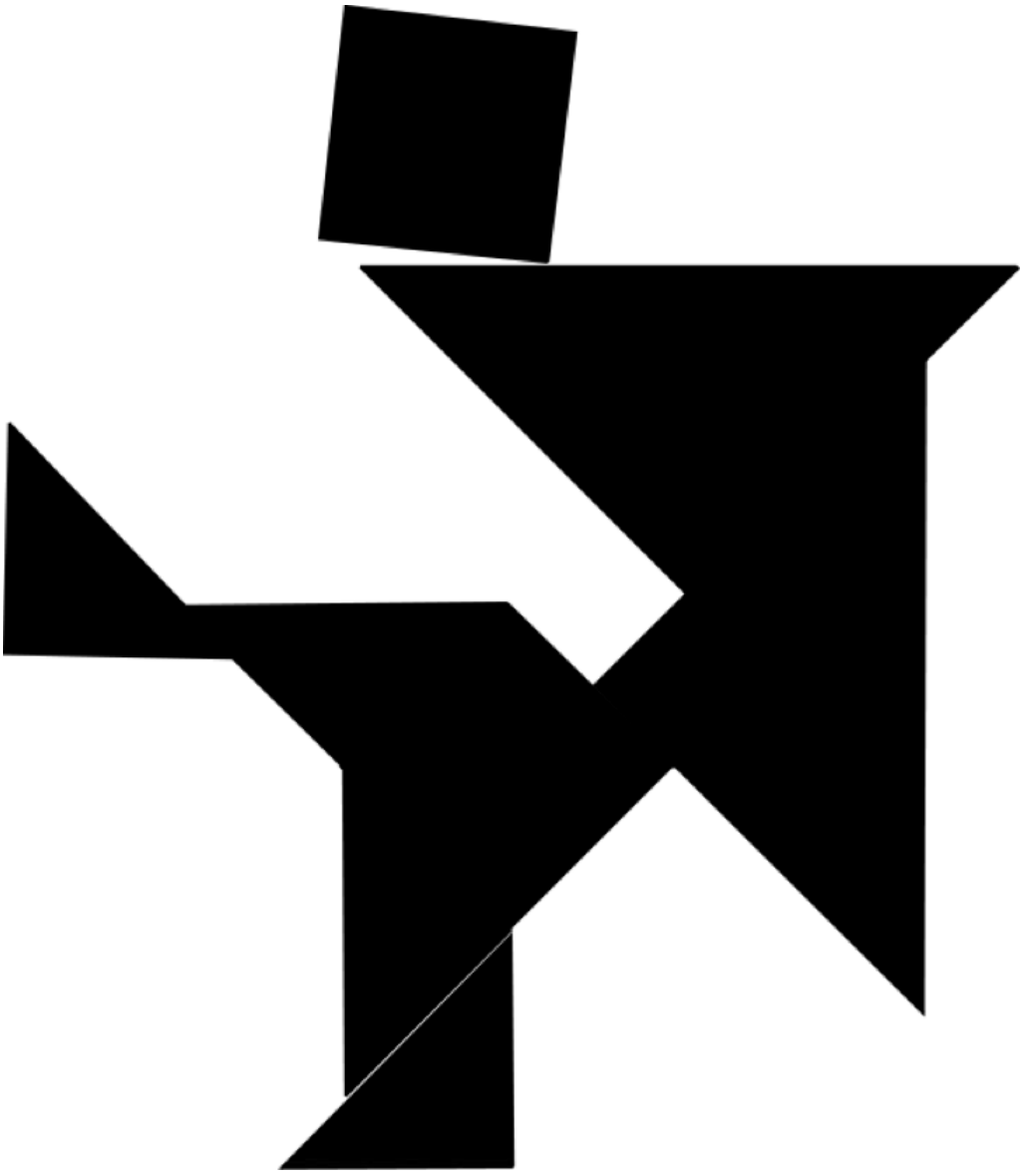
Annexe VI (suite)

Personnage en équilibre



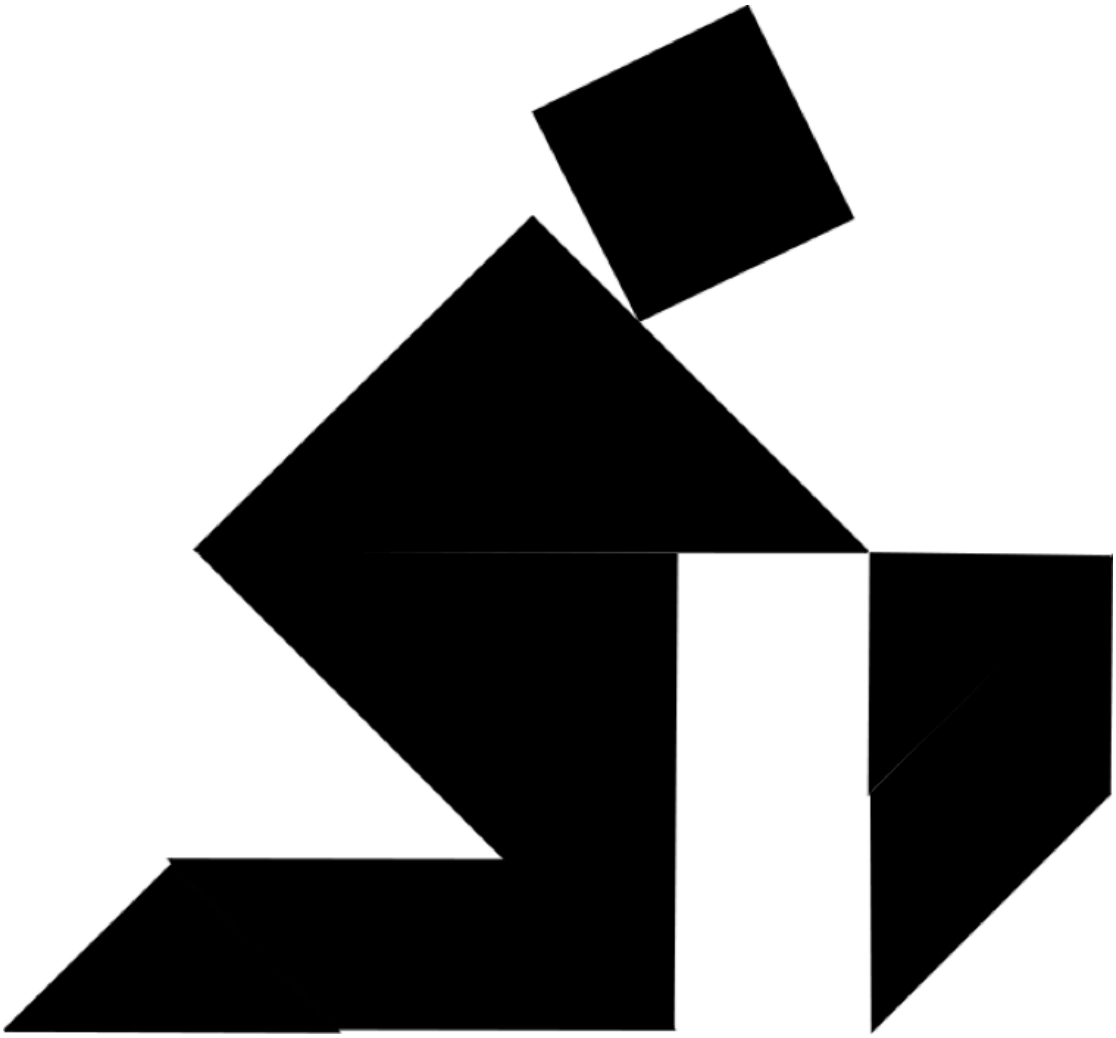
Annexe VI (suite)

Personnage levant la jambe



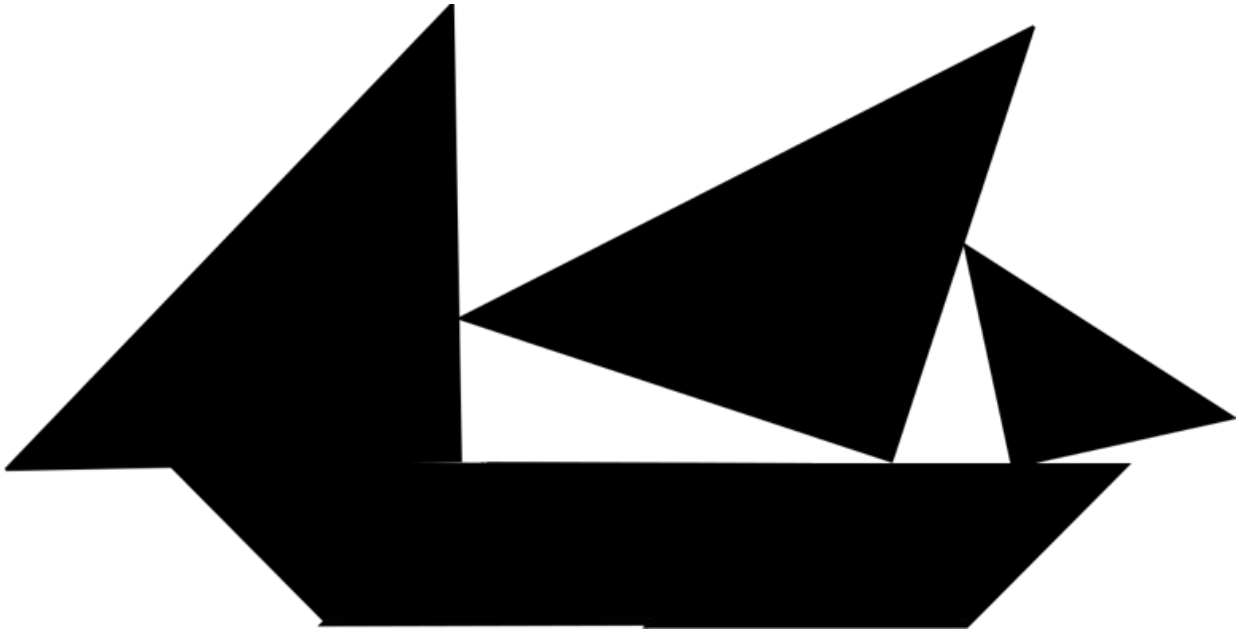
Annexe VI (suite)

Personnage un genou au sol



Annexe VI (suite)

Bateau

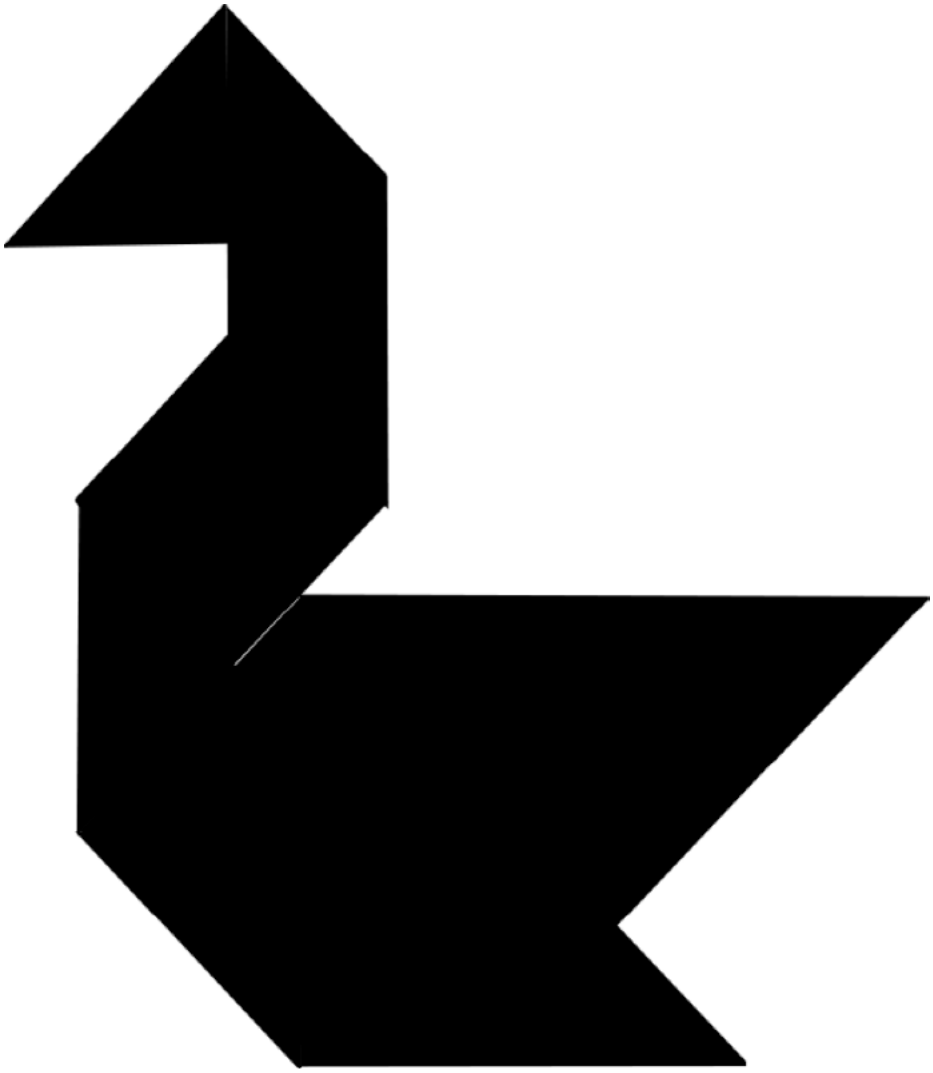


Annexe VI (suite)

Chauve-souris

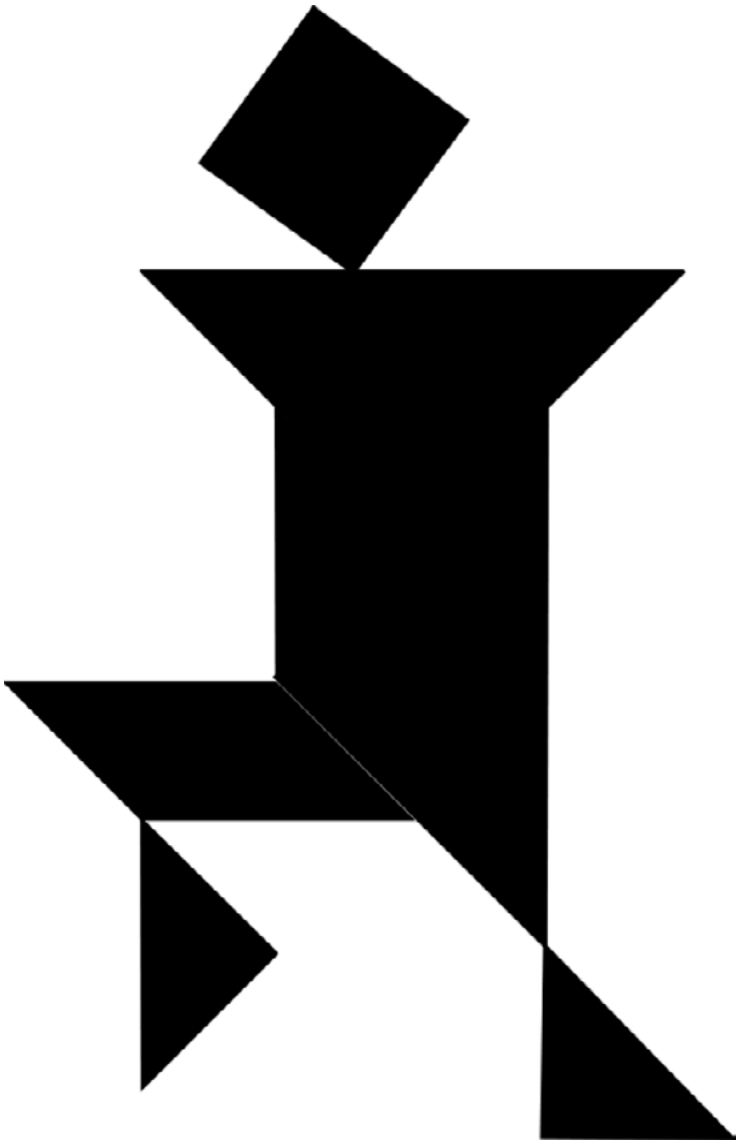
Annexe VI (suite)

Cygne



Annexe VI (suite)

Personnage effectuant un pas de danse



Annexe I

Exemple n° 1

Annexe I (suite)

Exemple n° 2

Annexe I (suite)

Exemple n° 3

Annexe I (suite)

Exemple n° 4

Annexe I (suite)

Exemple n° 5

Annexe I (suite)

Exemple n° 6

Annexe I (suite)

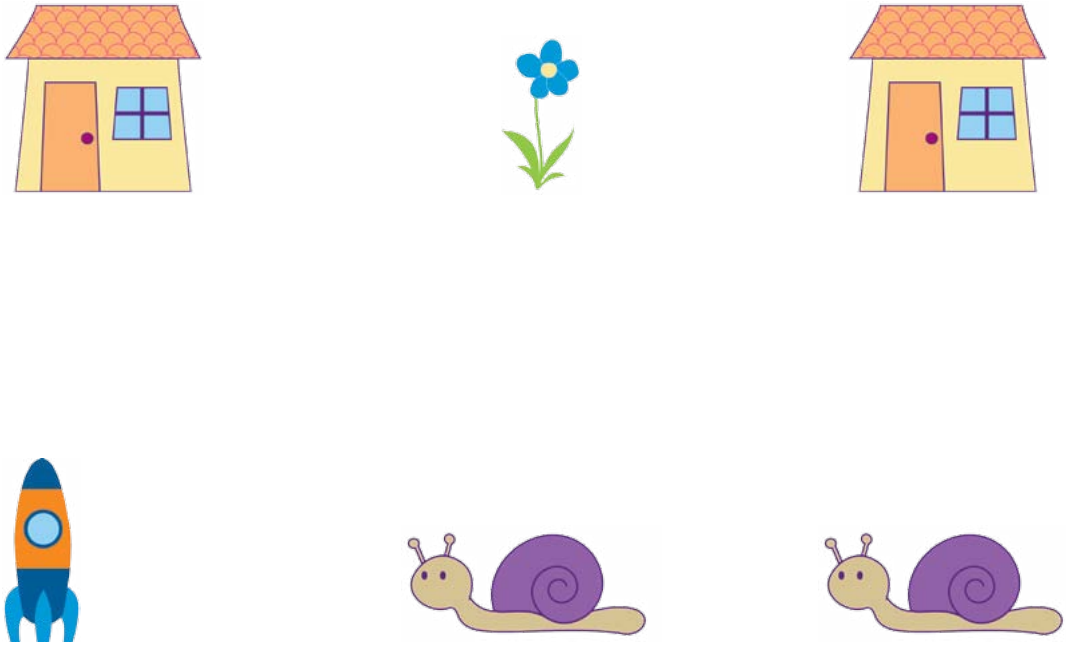
Exemple n° 7

Annexe I (suite)

Exemple n° 8

Annexe I (suite)

Exemple n° 9



Annexe I (suite)

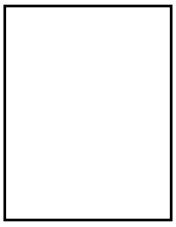
Exemple n° 10

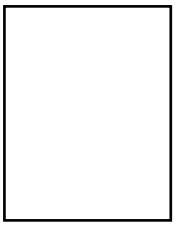
Annexe II

Fiche élève n° 1

Annexe II (suite)

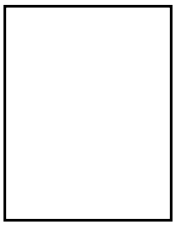
Fiche élève n° 2

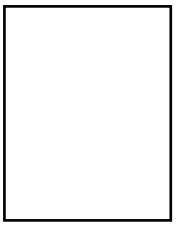




Annexe II (suite)

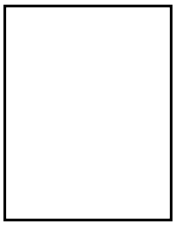
Fiche élève n° 3

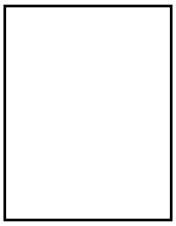




Annexe II (suite)

Fiche élève n° 4





Annexe II (suite)

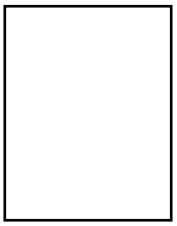
Fiche élève n° 5

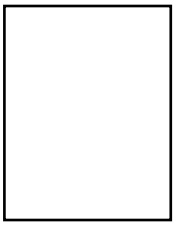
Annexe II (suite)

Fiche élève n° 6

Annexe II (suite)

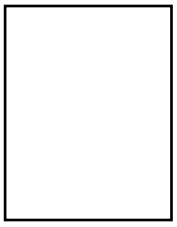
Fiche élève n° 7

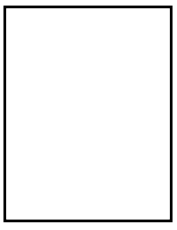




Annexe II (suite)

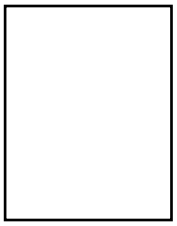
Fiche élève n° 8

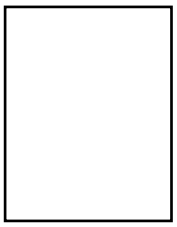




Annexe II (suite)

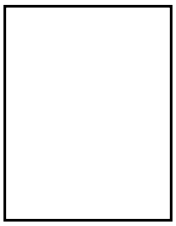
Fiche élève n° 9

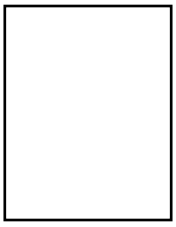




Annexe II (suite)

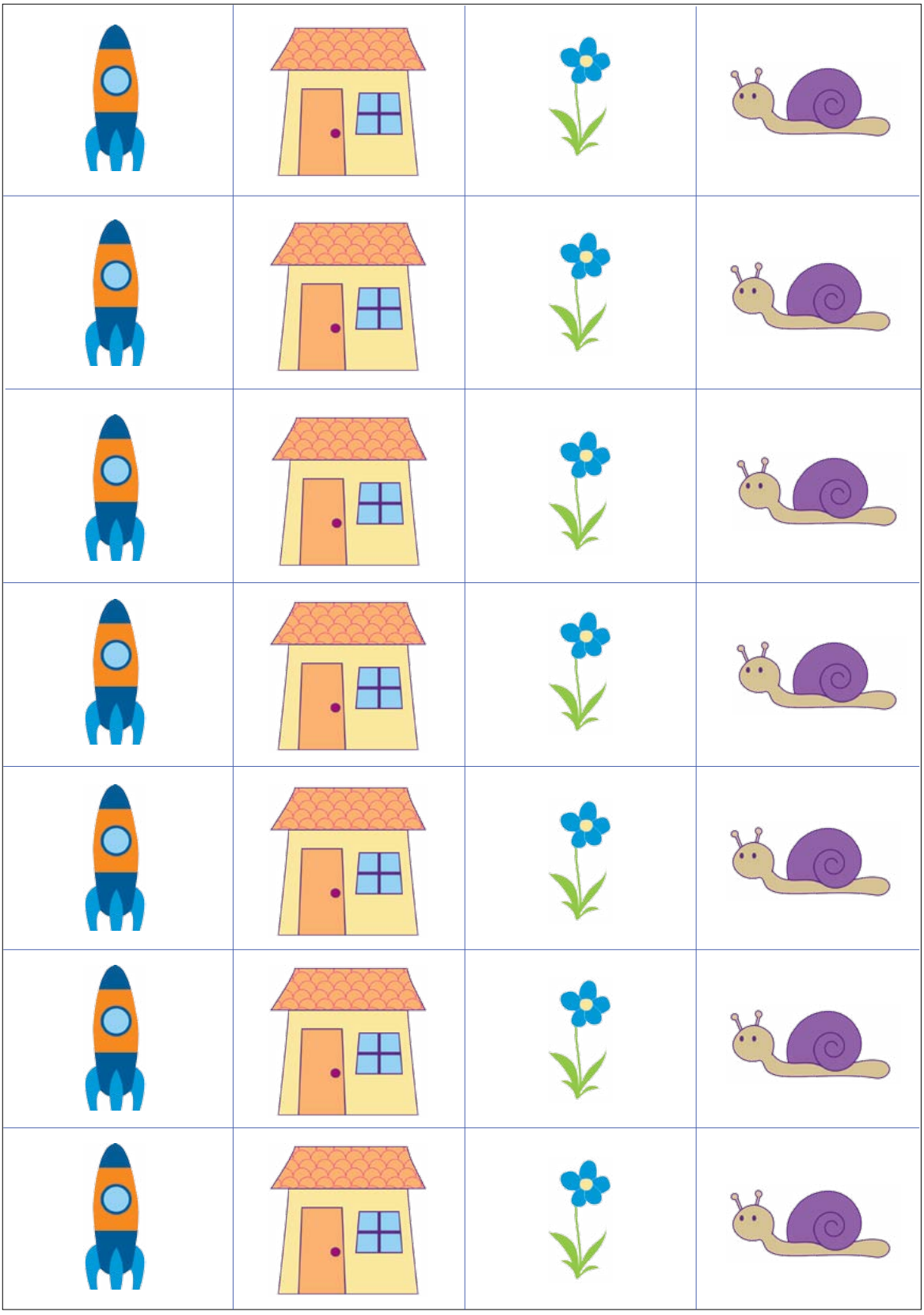
Fiche élève n° 10





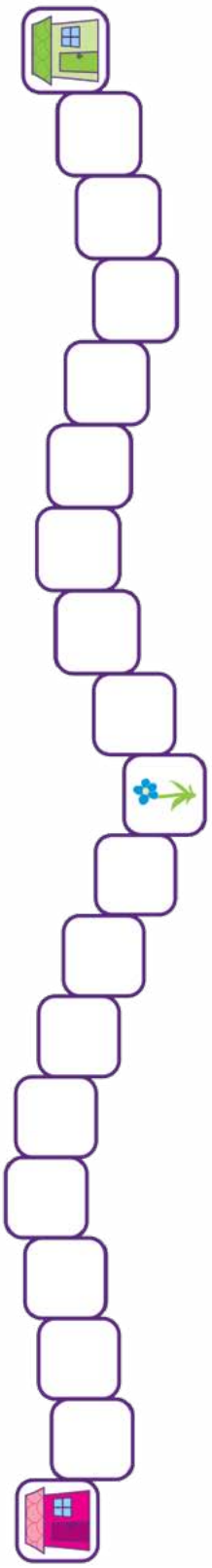
Annexe III

Vignettes à découper



Annexe

Piste de jeu

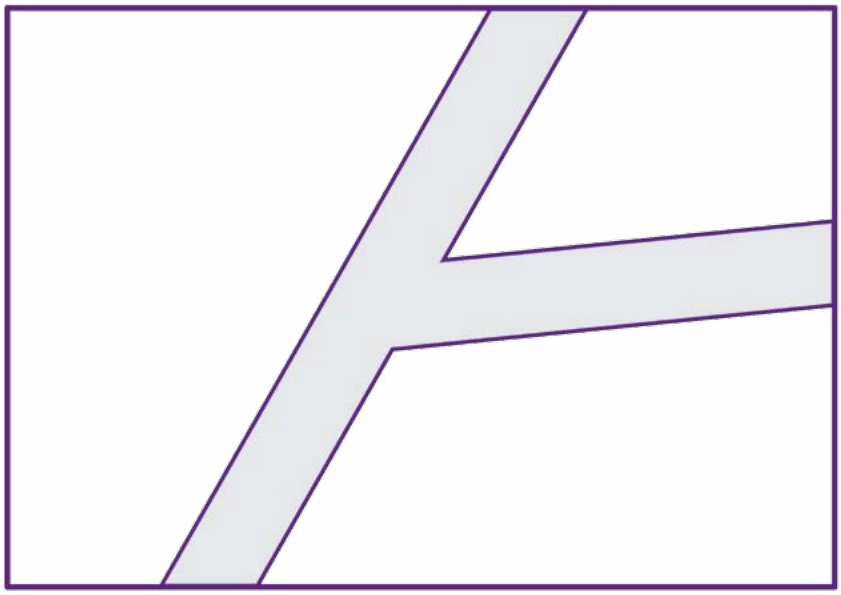


Annexe I

Illustration complète

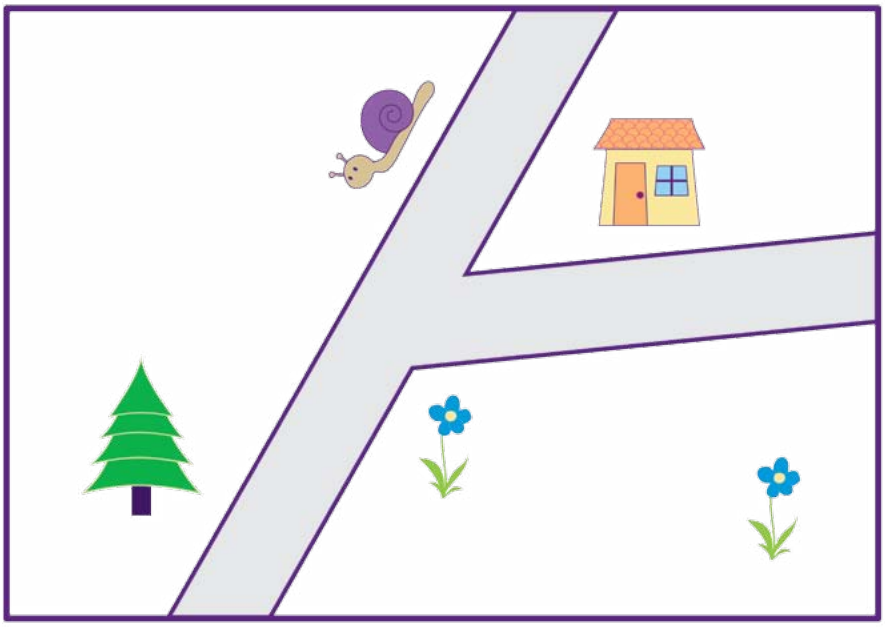
Annexe II

Fond de l'illustration n° 1



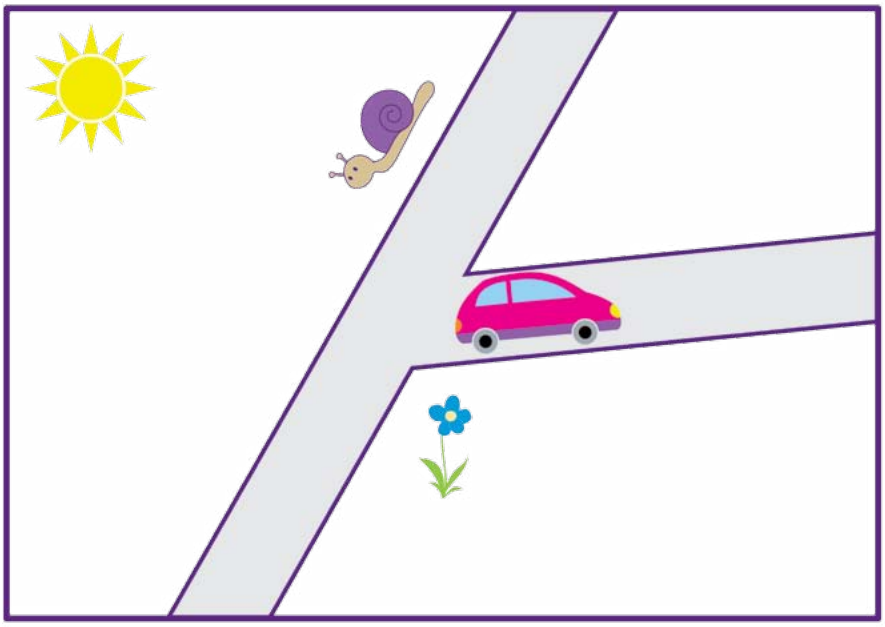
Annexe III

Fond de l'illustration n° 2



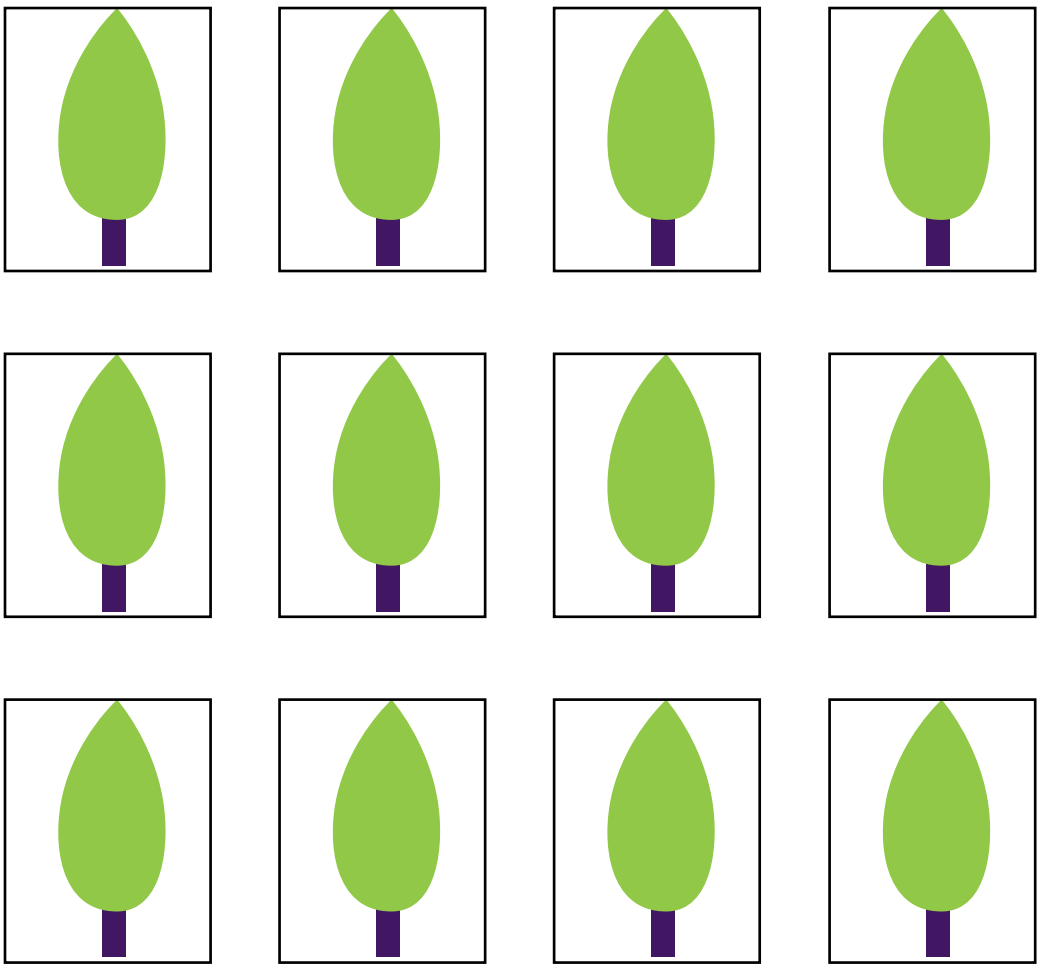
Annexe IV

Fond de l'illustration n° 3



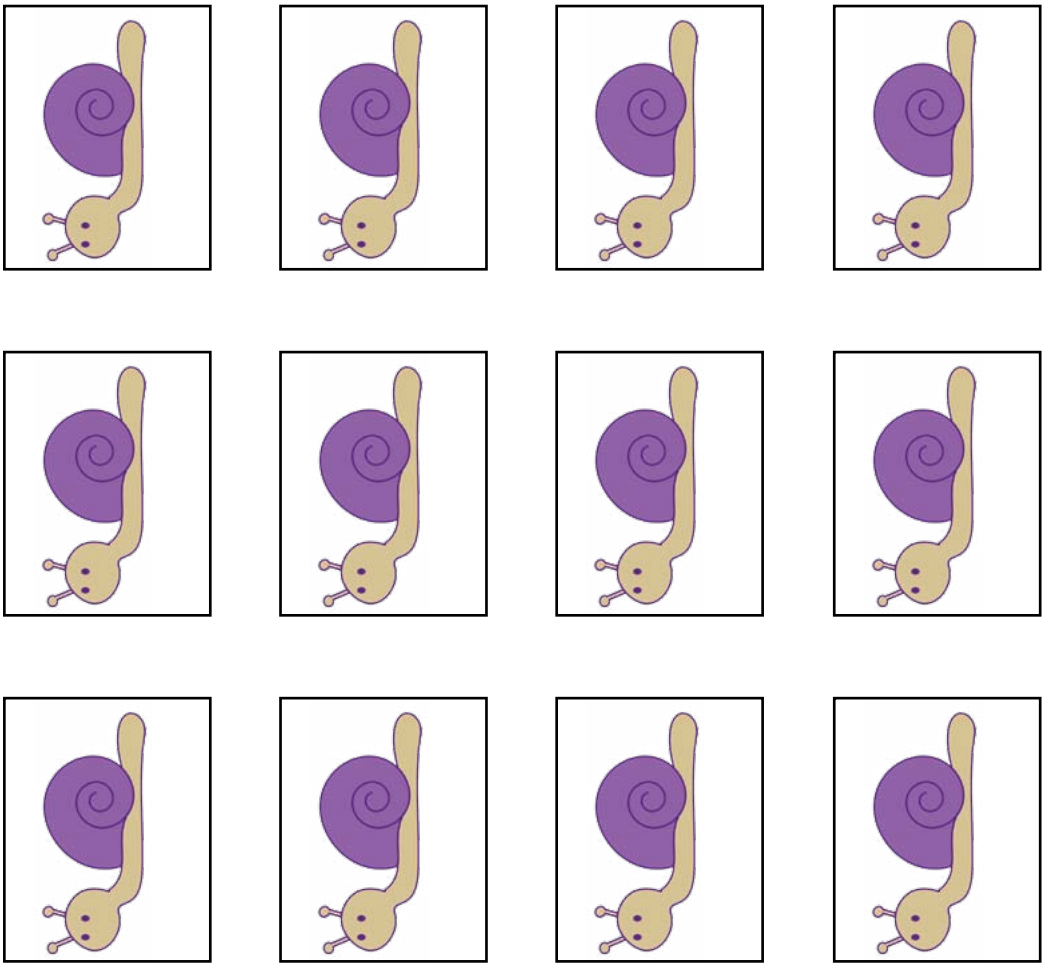
Annexe V

Éléments d'illustration à découper



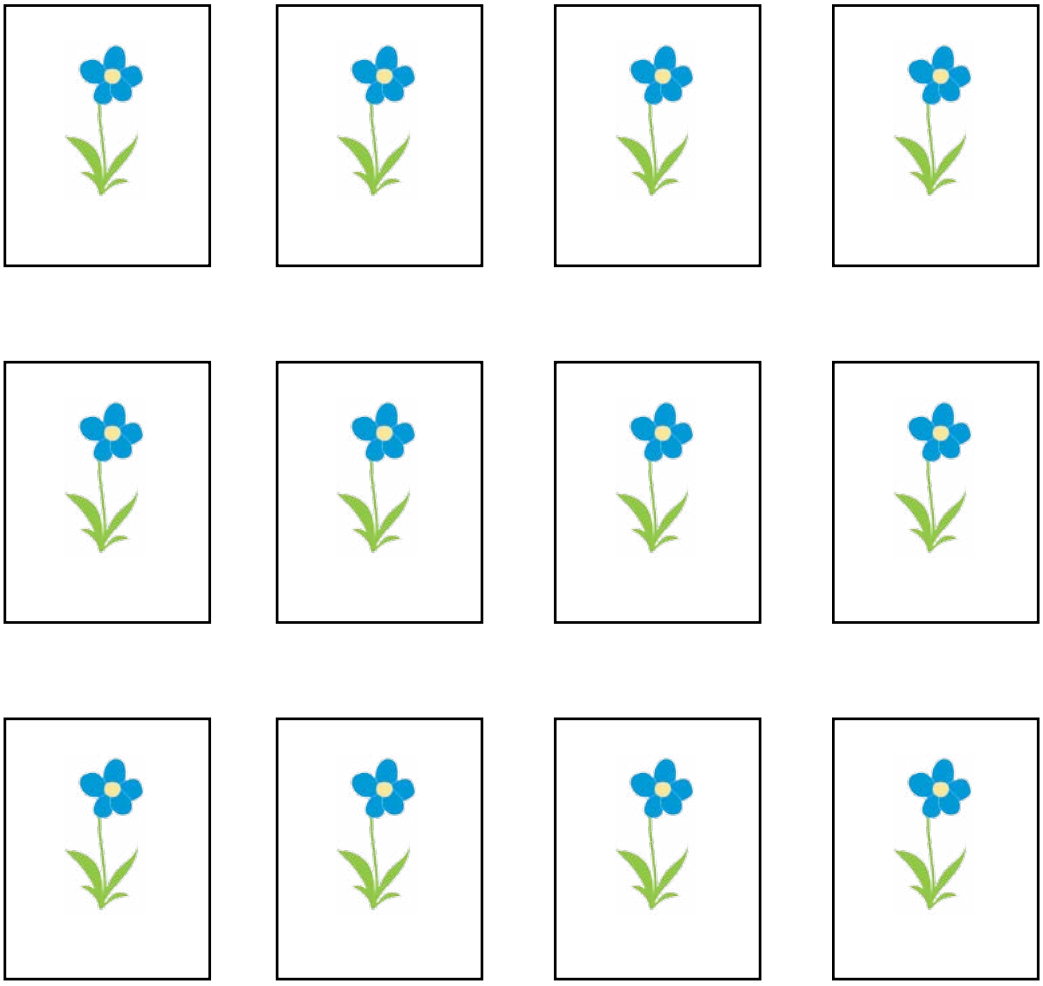
Annexe VI

Éléments d'illustration à découper



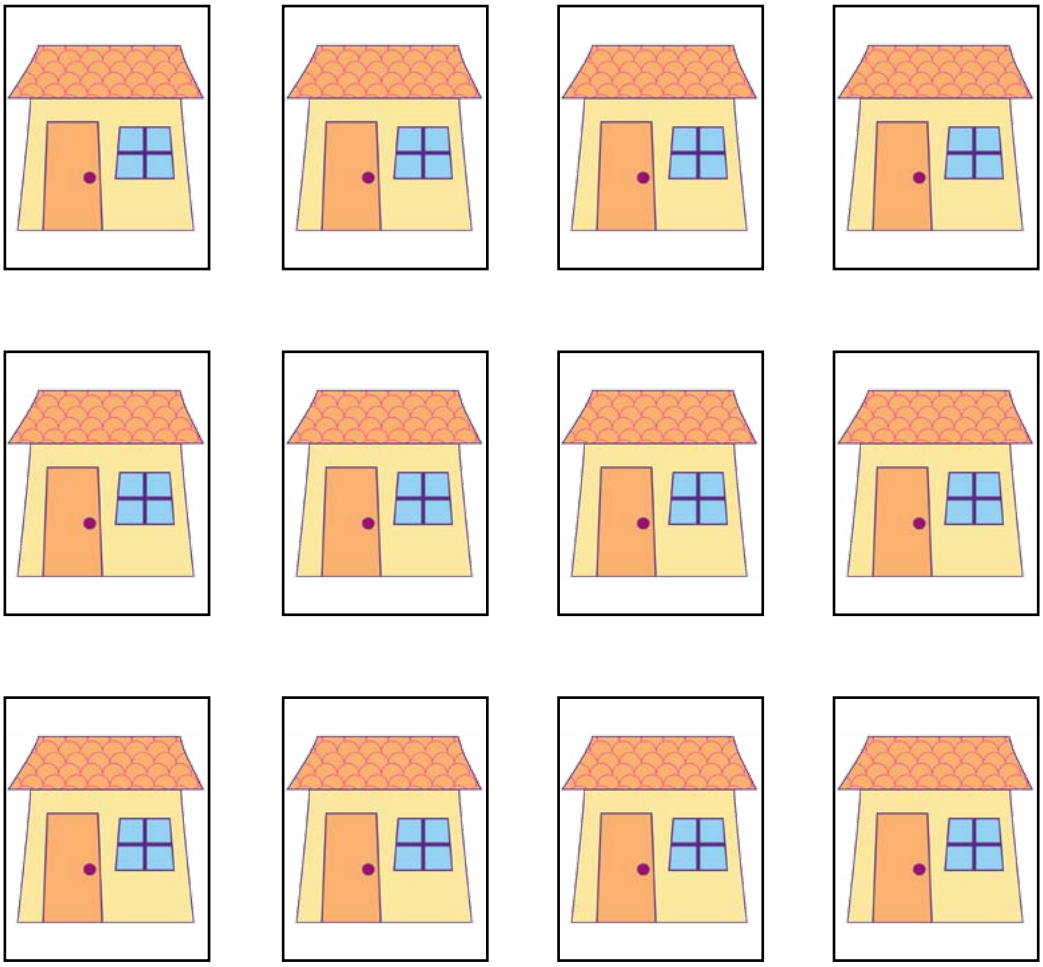
Annexe VII

Éléments d'illustration à découper



Annexe VIII

Éléments d'illustration à découper

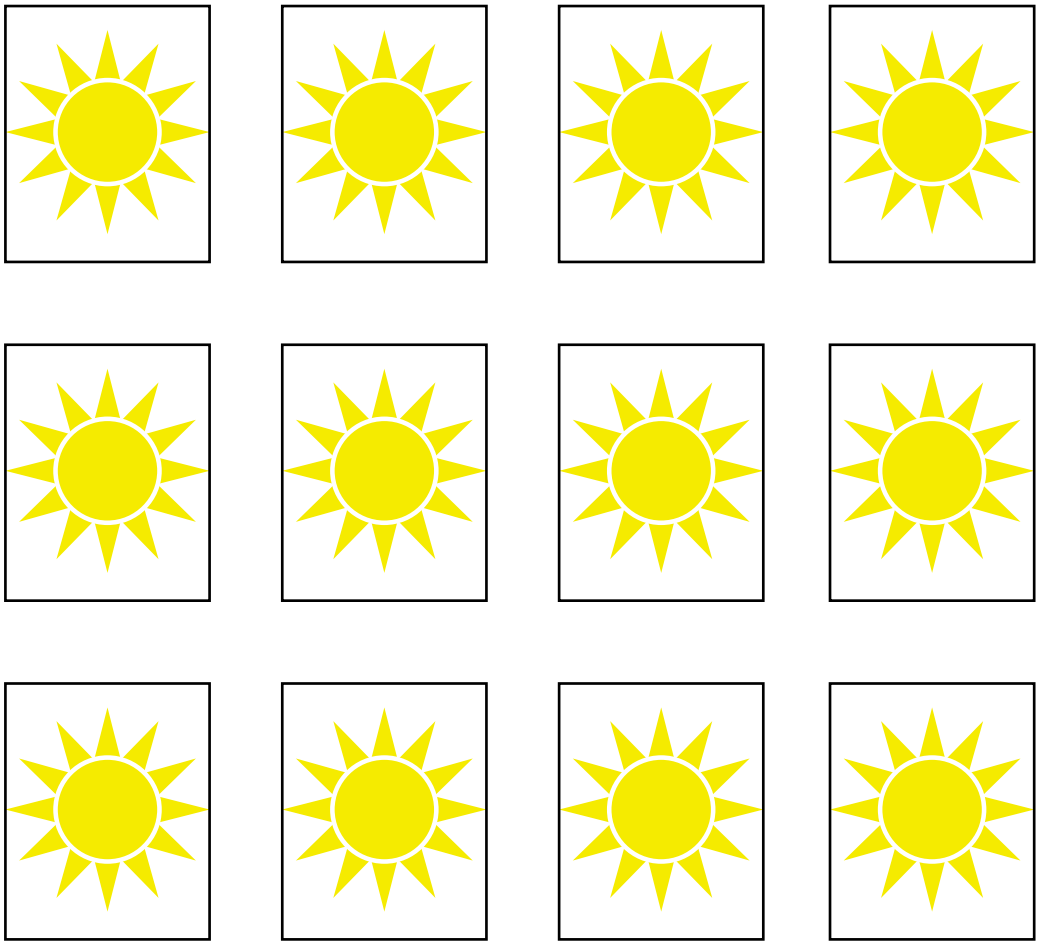


Annexe IX

Éléments d'illustration à découper

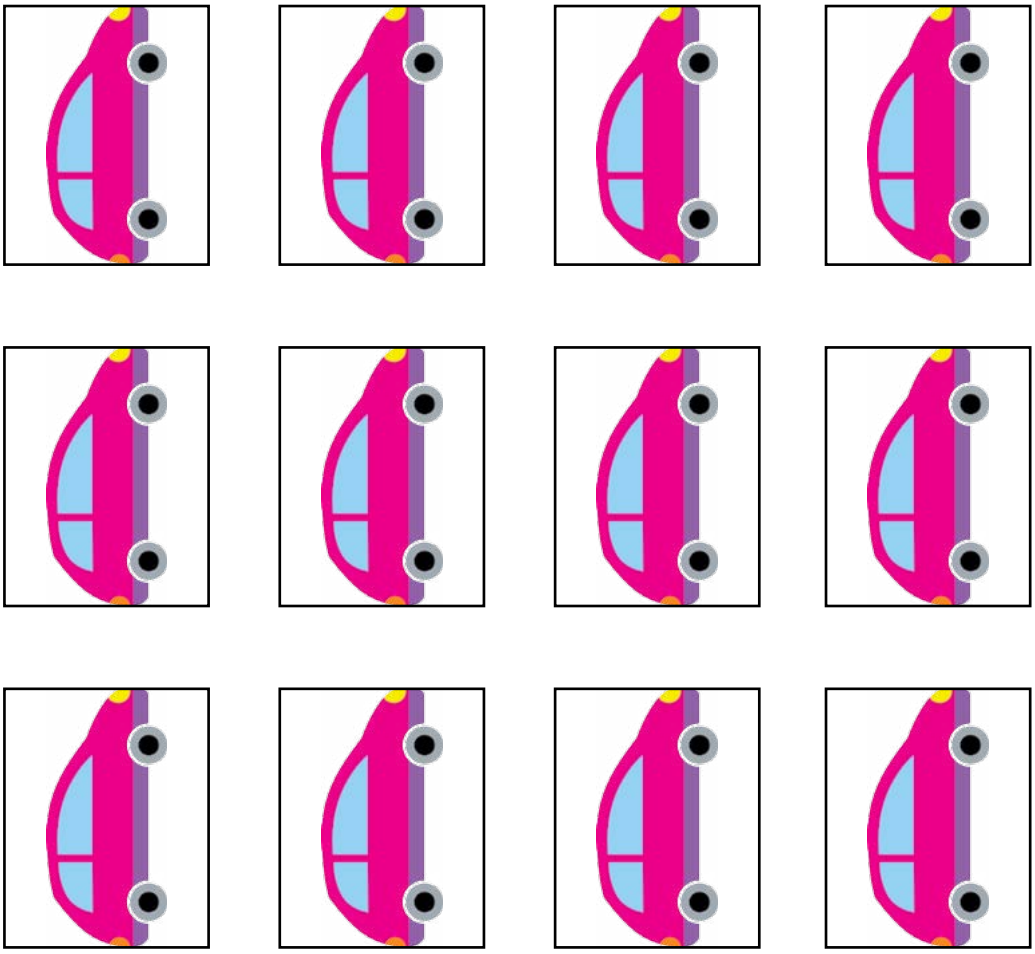
Annexe X

Éléments d'illustration à découper



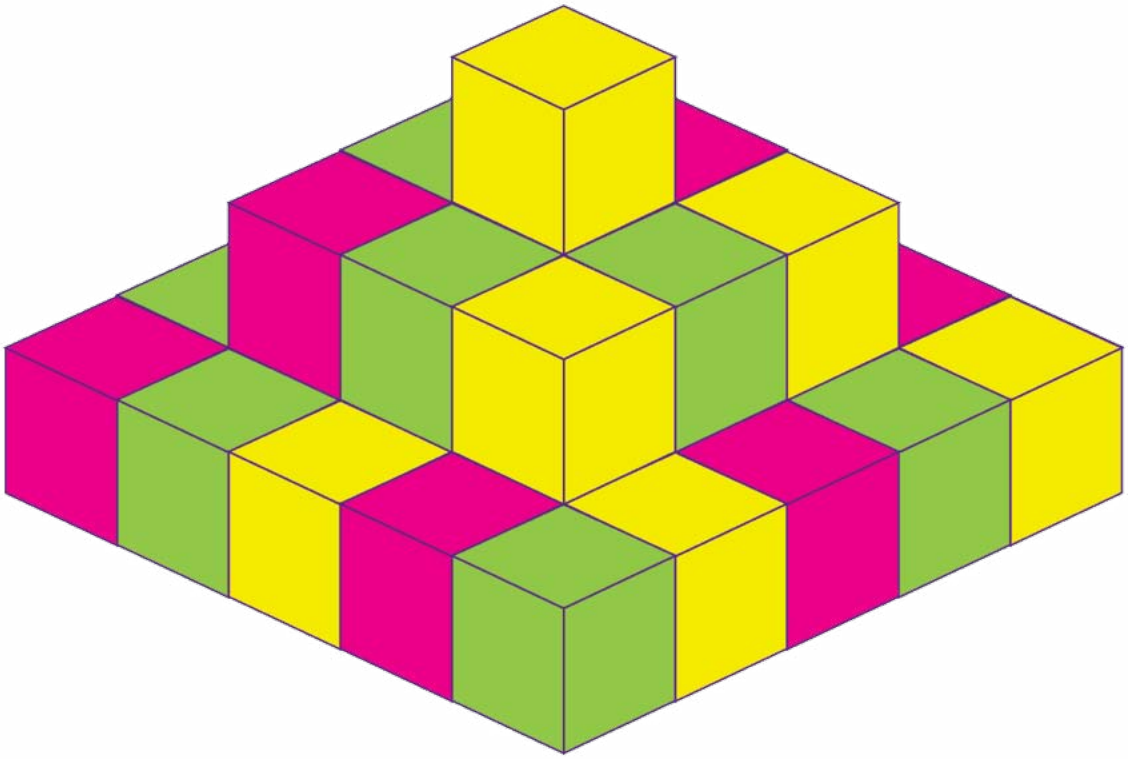
Annexe XI

Éléments d'illustration à découper



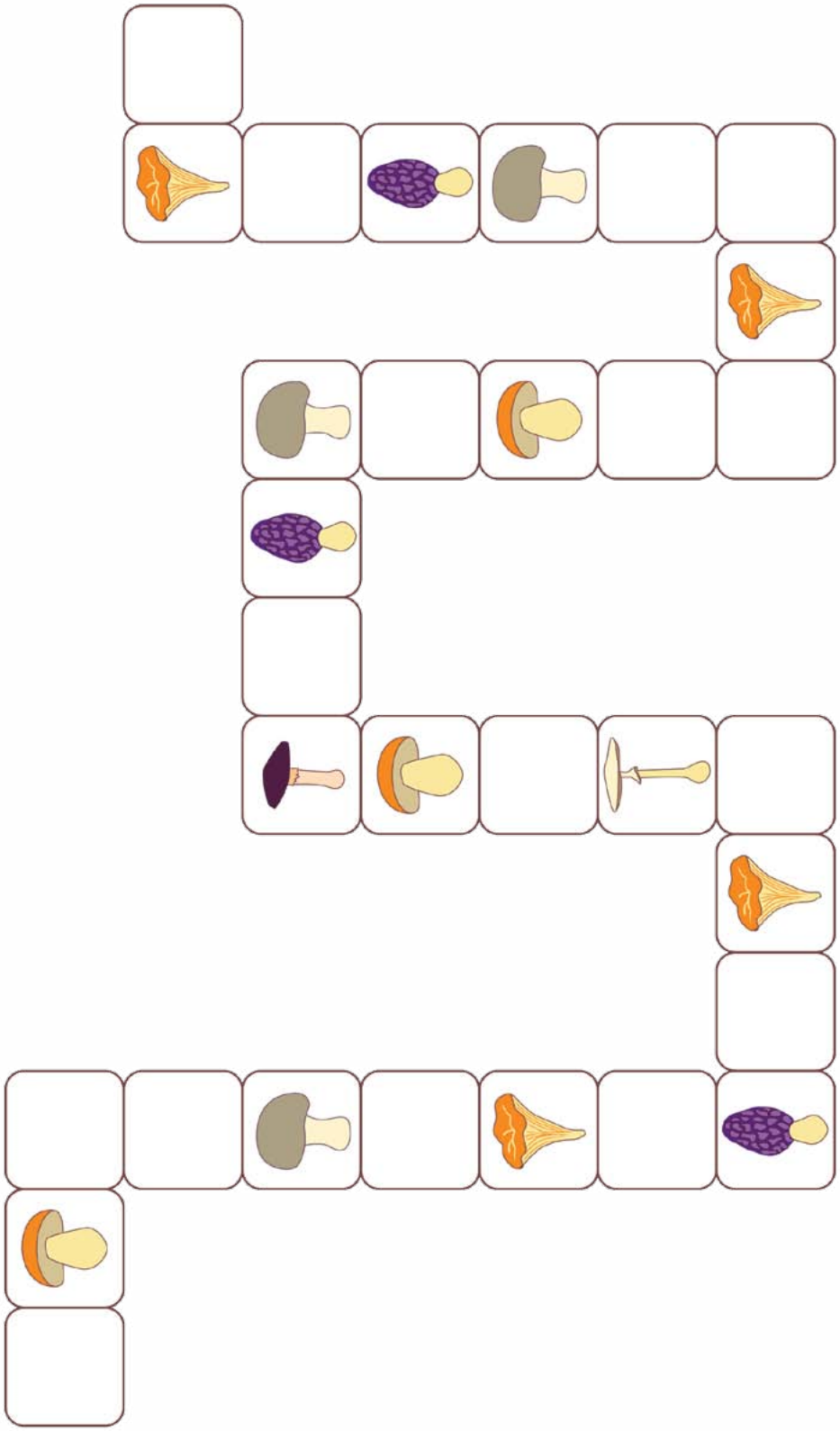
Annexe

Assemblage de cubes



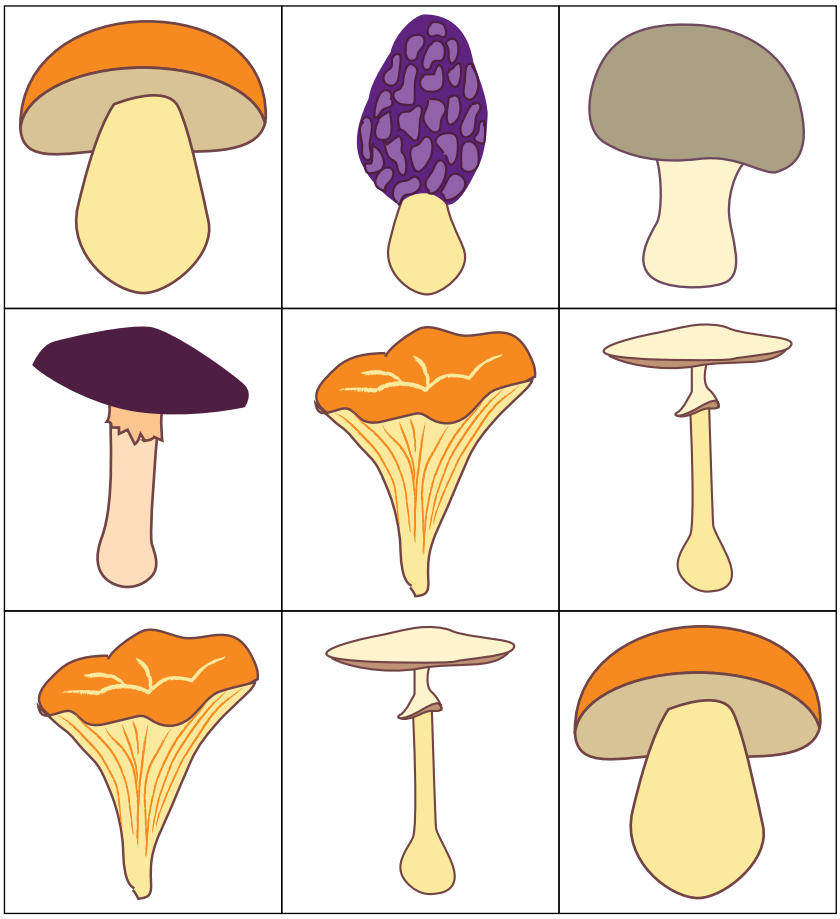
Annexe I

Plateau de jeu



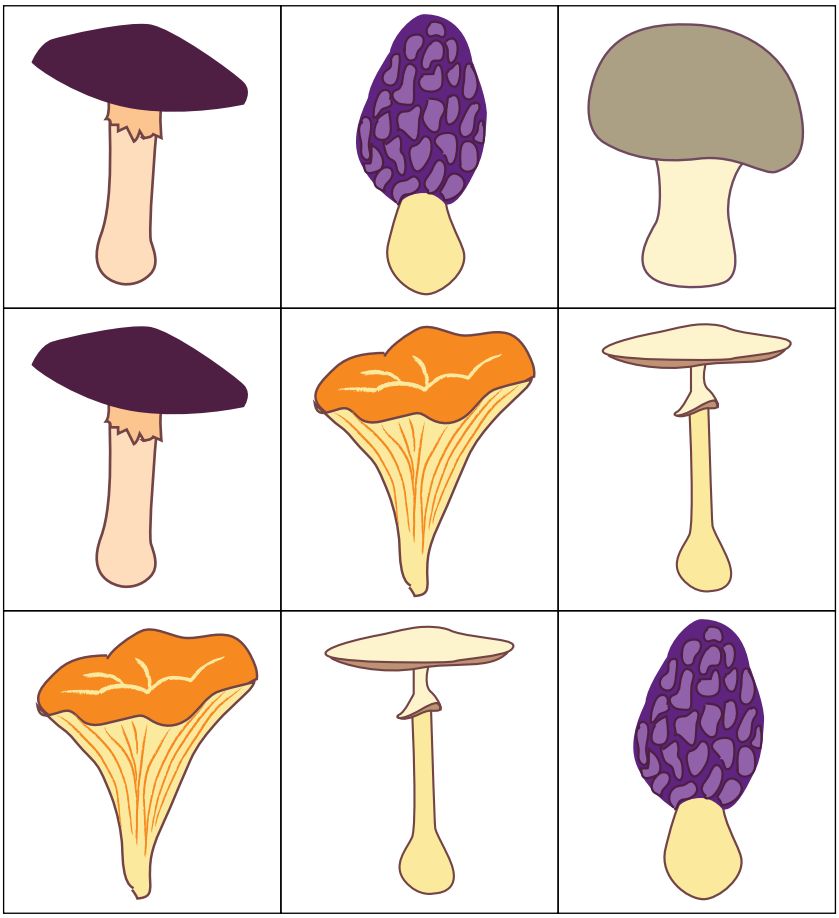
Annexe II

Plaques de jeu



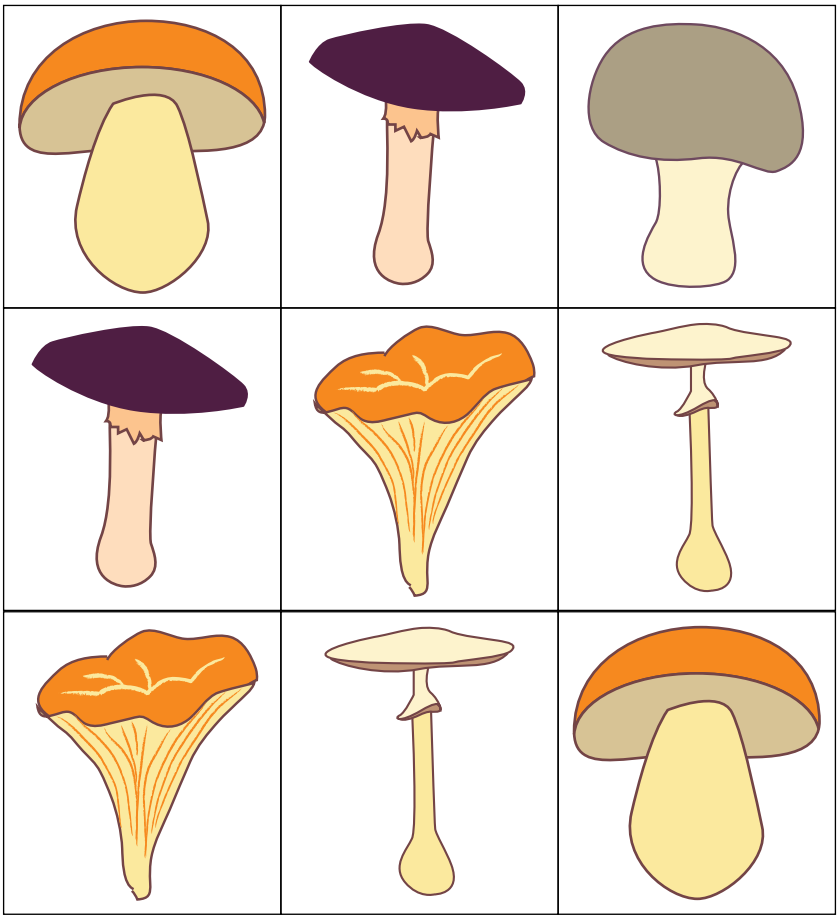
Annexe II (suite)

Plaques de jeu



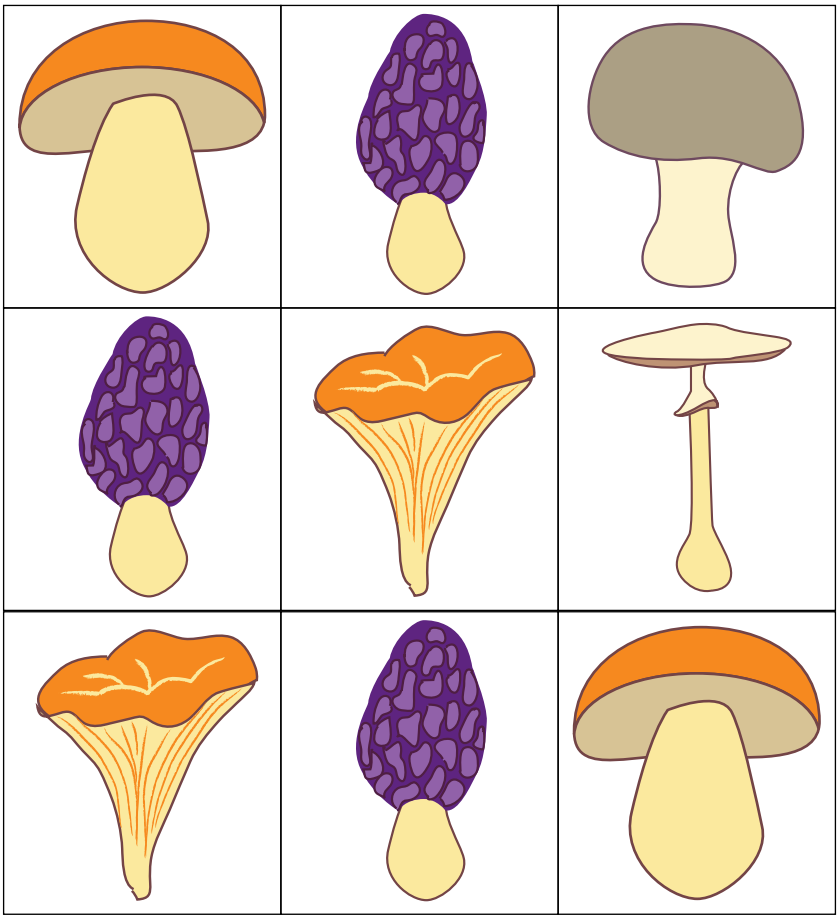
Annexe II (suite)

Plaques de jeu



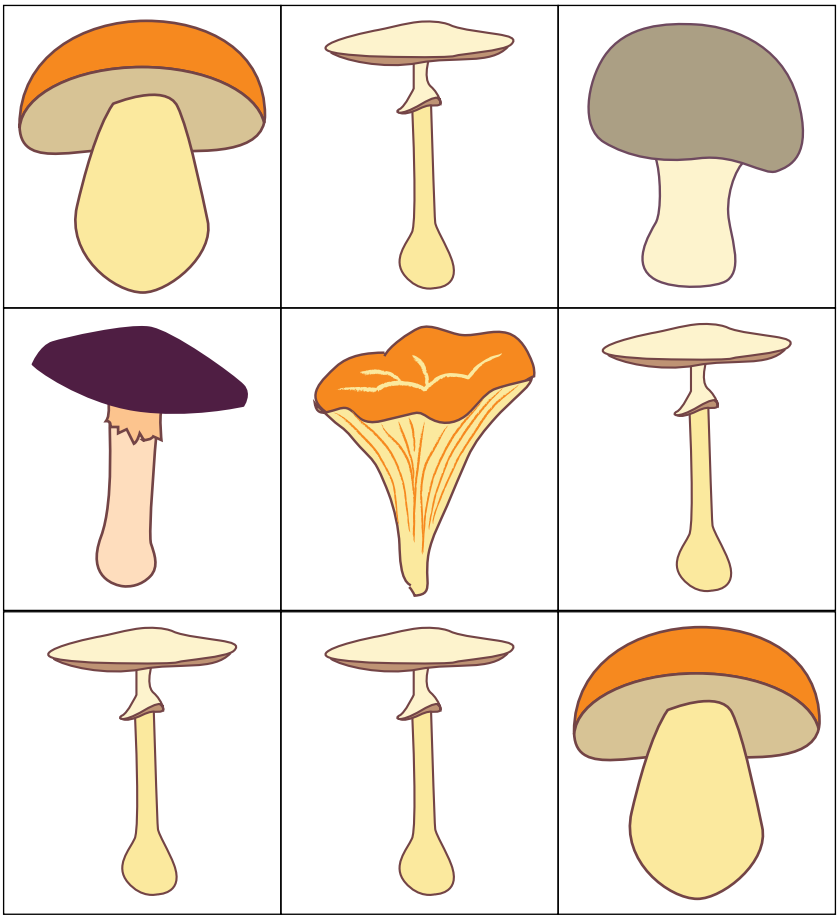
Annexe II (suite)

Plaques de jeu



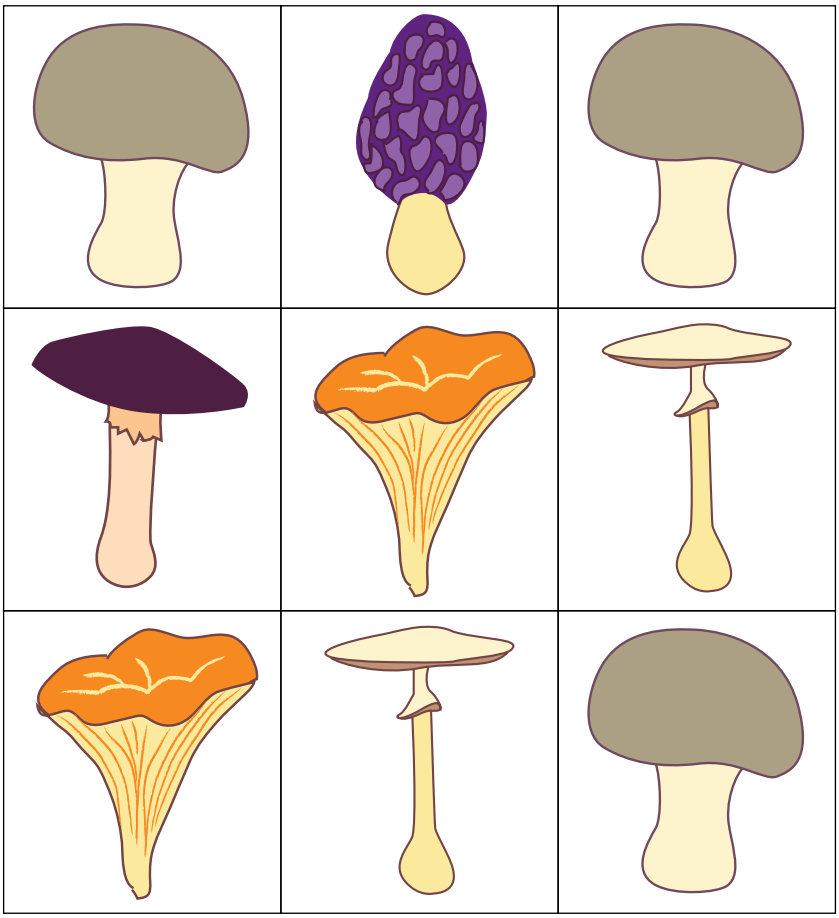
Annexe II (suite)

Plaques de jeu



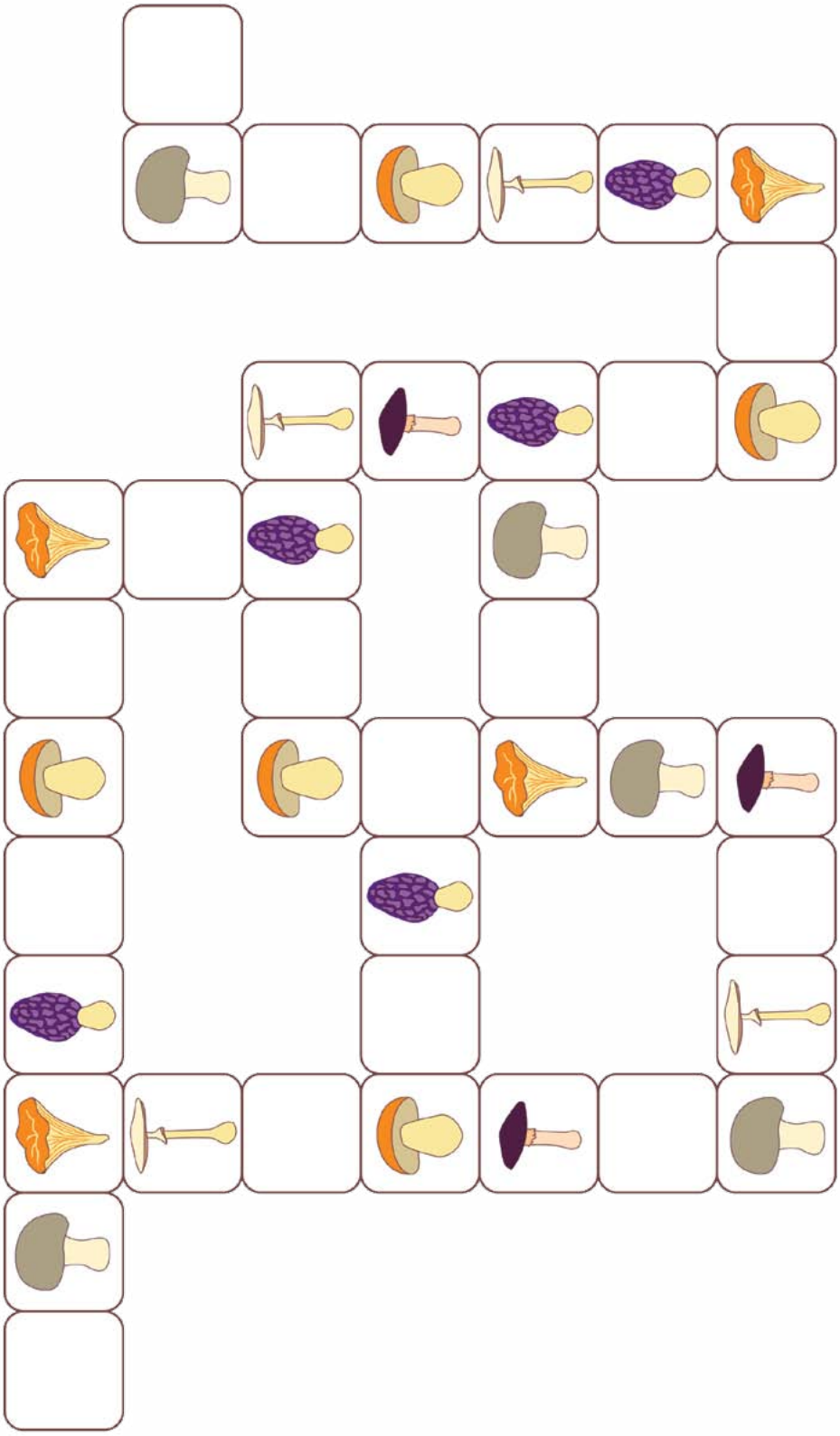
Annexe II (suite)

Plaques de jeu



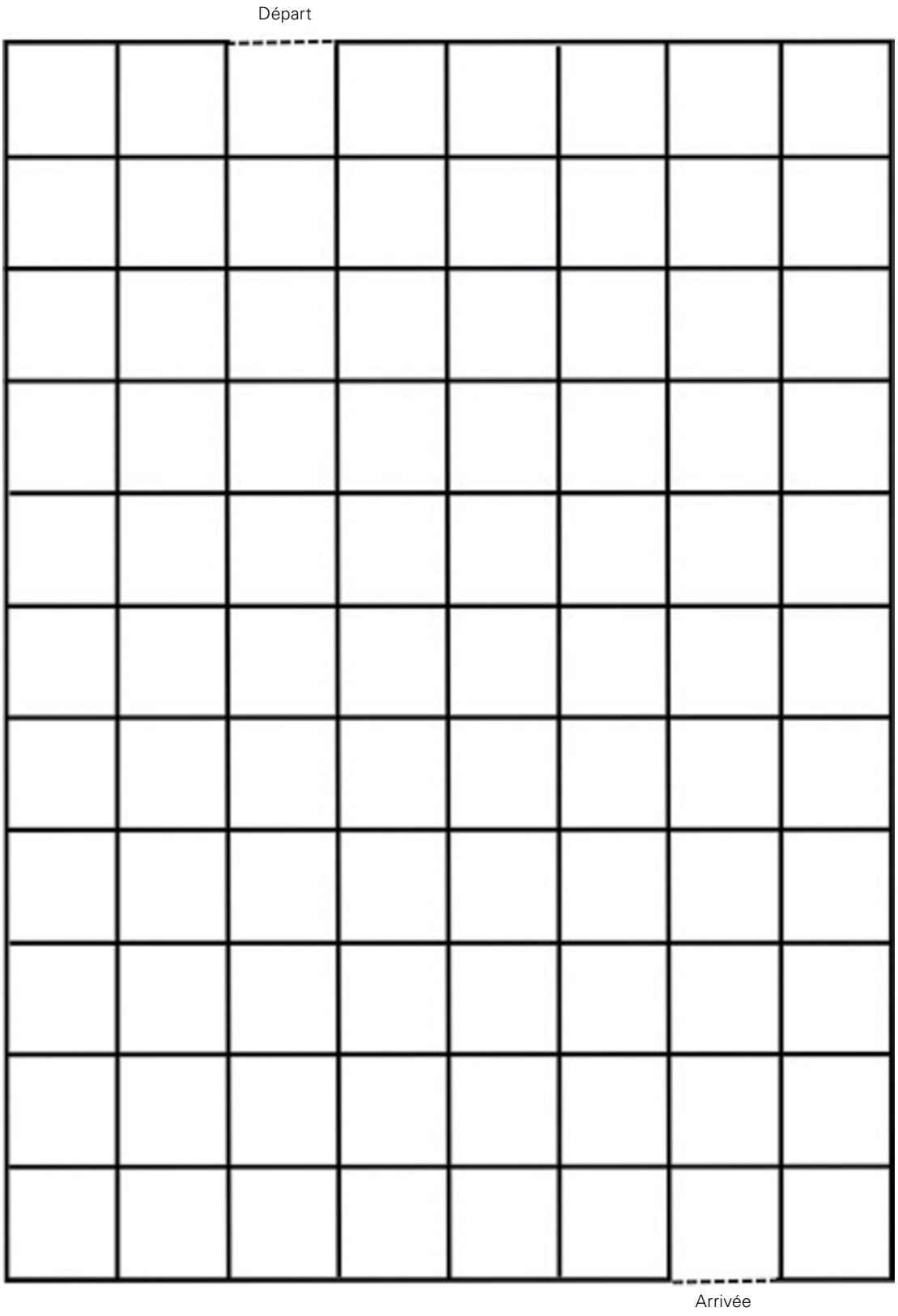
Annexe III

Plateau de jeu plus complexe



Annexe I

Quadrillage servant de plateau de jeu



Annexe II

Étiquettes lettres

Pour la grille	A	B	C	D	E	F	G	H
I	J	K	L	M	N	O	P	Q
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Pour les élèves	a	b	c	d	e	f	g	h
i	j	k	l	m	n	o	p	q
r	s	t	u	v	w	x	y	z
Pour les élèves	a	b	c	d	e	f	g	h
i	j	k	l	m	n	o	p	q
r	s	t	u	v	w	x	y	z
Pour les élèves	a	b	c	d	e	f	g	h
i	j	k	l	m	n	o	p	q
r	s	t	u	v	w	x	y	z

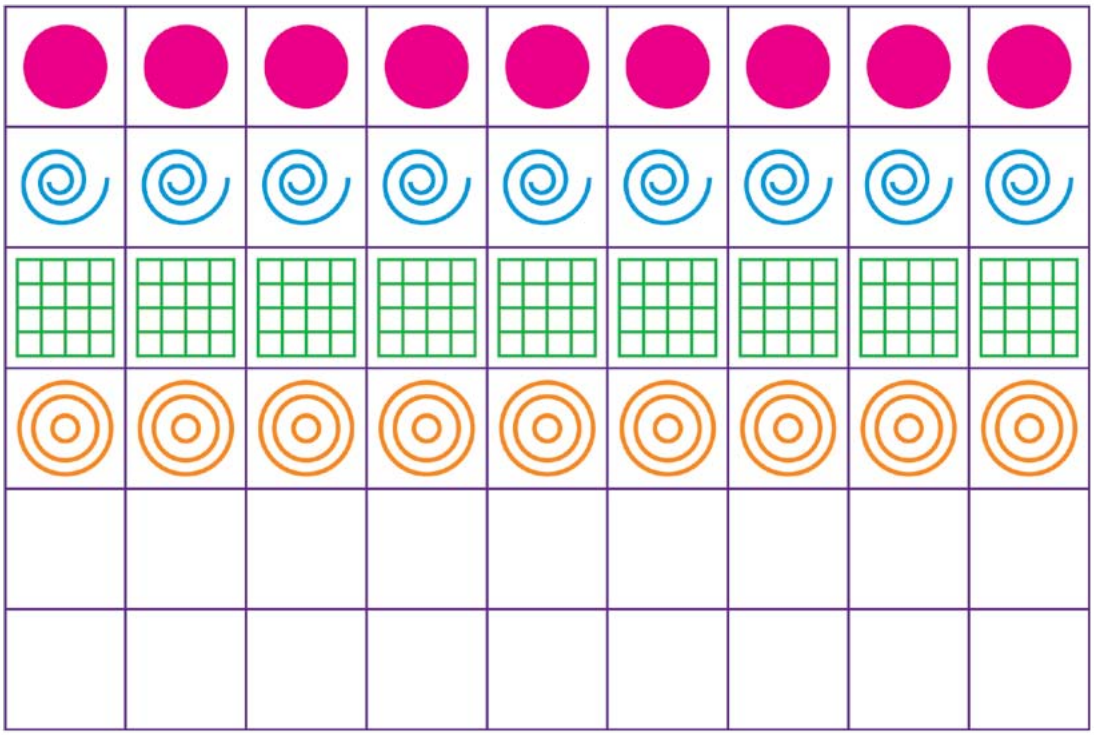
Annexe III

Étiquettes numériques

Pour la grille	1	2	3	4	5	6	7	8
Pour les élèves								
Pour les élèves								
Pour les élèves								
Pour les élèves								
Pour les élèves								
Pour les élèves								
Pour les élèves								
Pour les élèves								
Pour les élèves								
Pour les élèves								

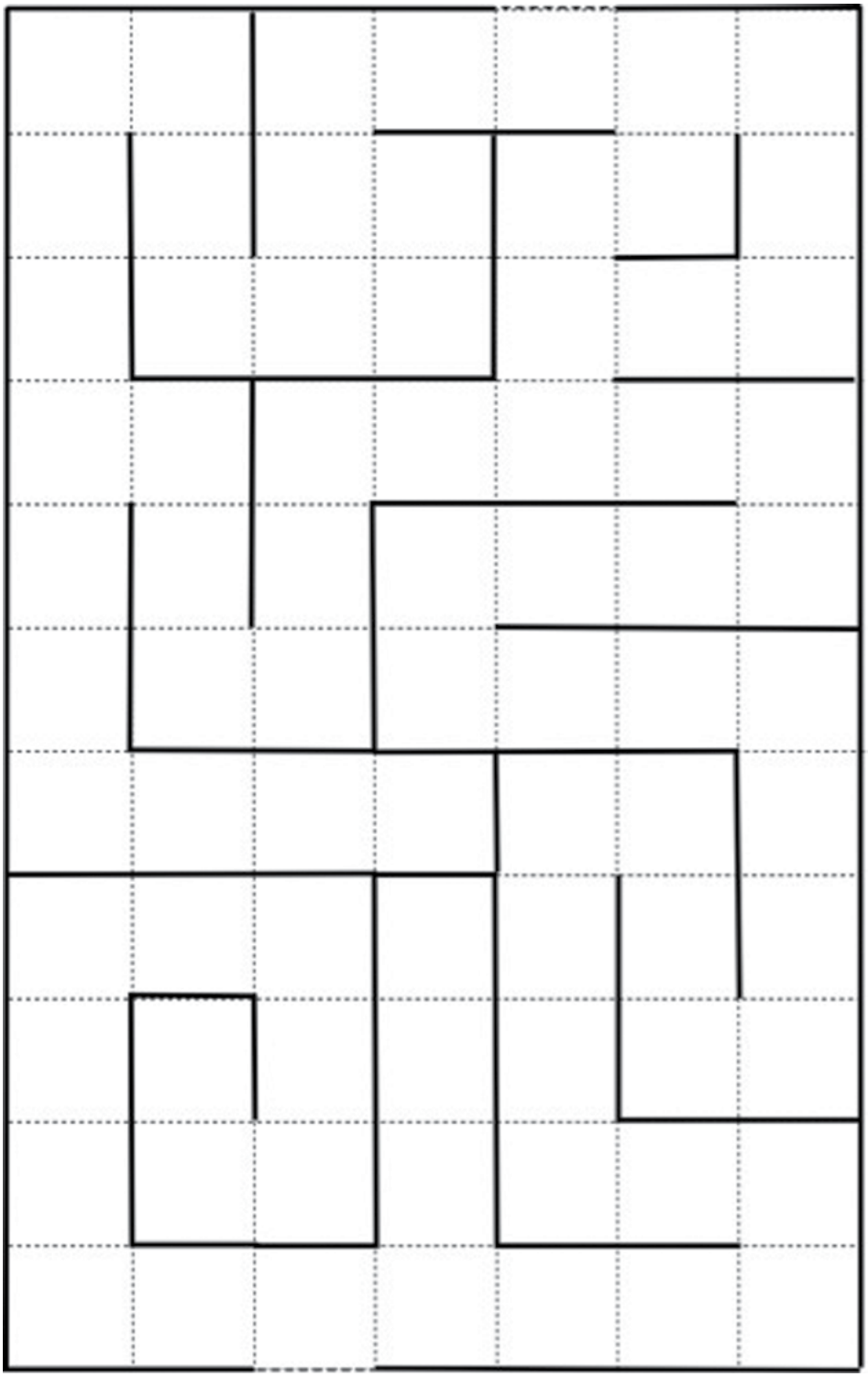
Annexe IV

Jetons de jeu



Annexe

Labyrinthe



Annexe I

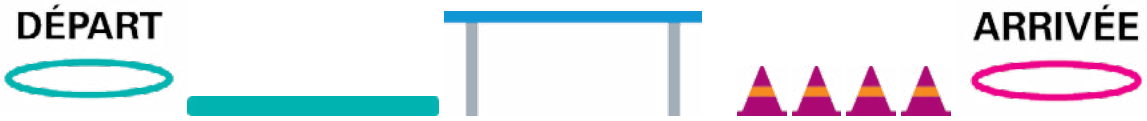
Parcours en ligne 1

Annexe II

Parcours en ligne 2

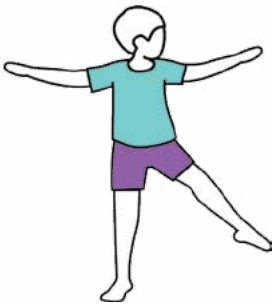
Annexe III

Parcours en ligne 3



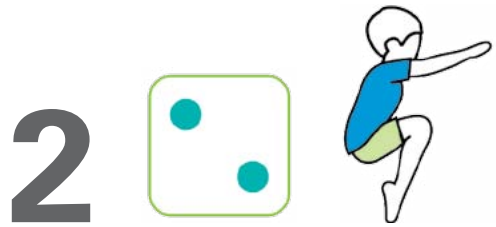
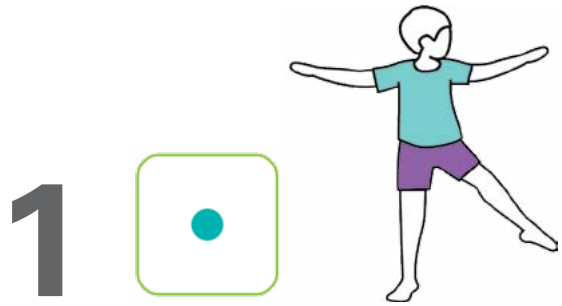
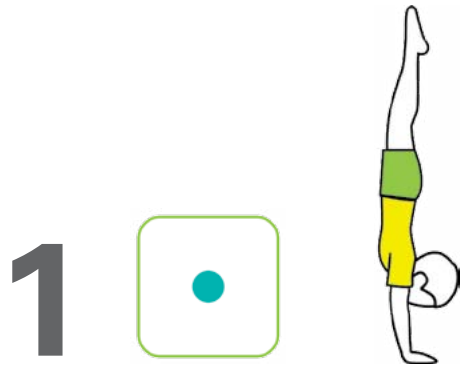
Annexe I

Schématisation construite avec les élèves

Actions		Matériel	
	ROULADE		TAPIS
	SAUT		BANC
	ÉQUILIBRE		LATTE
	RENVERSEMENT		MUR
			POUTRE

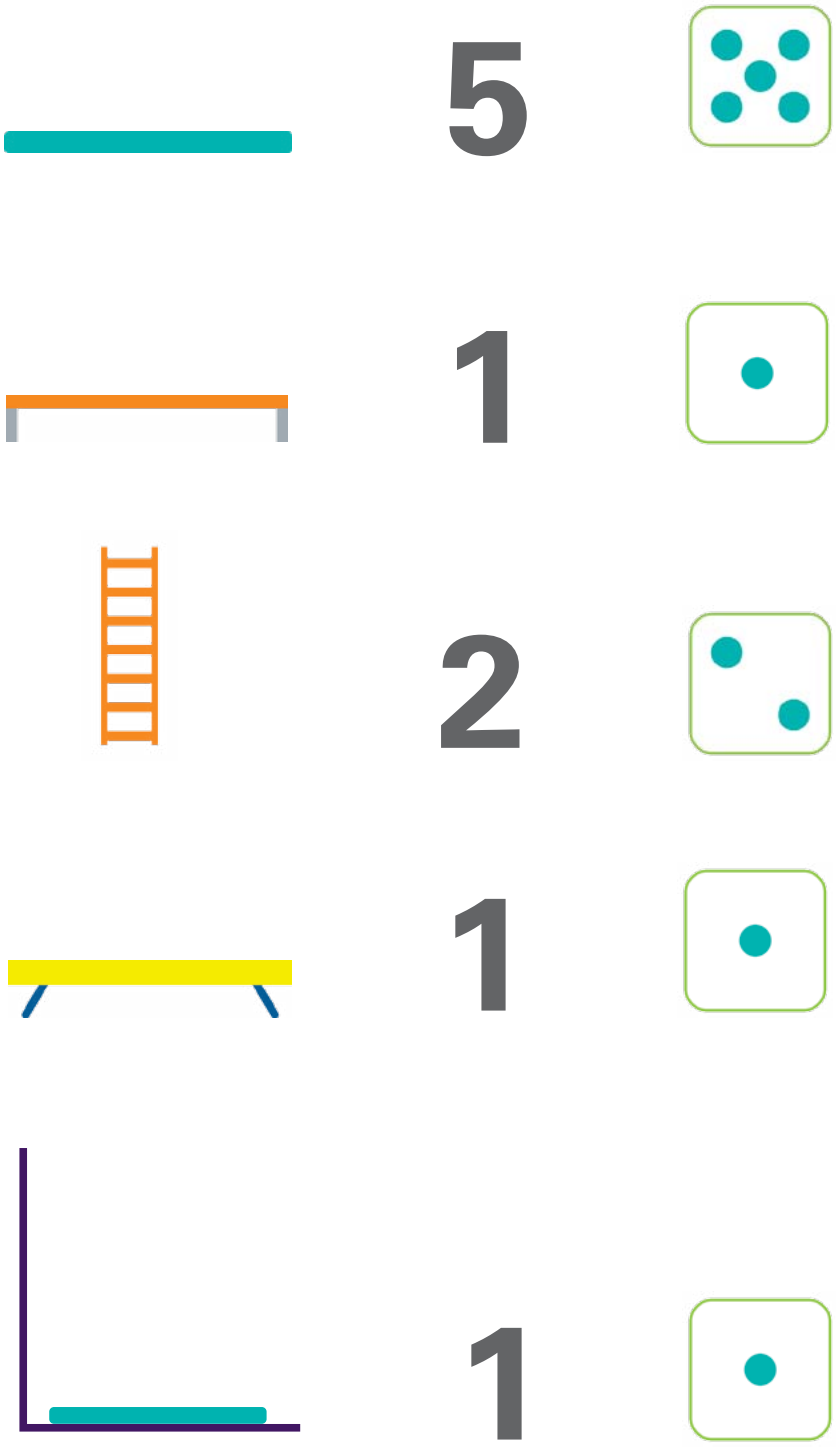
Annexe II

Liste du matériel en fonction des actions envisagées

Actions	Matériel
	
	
	

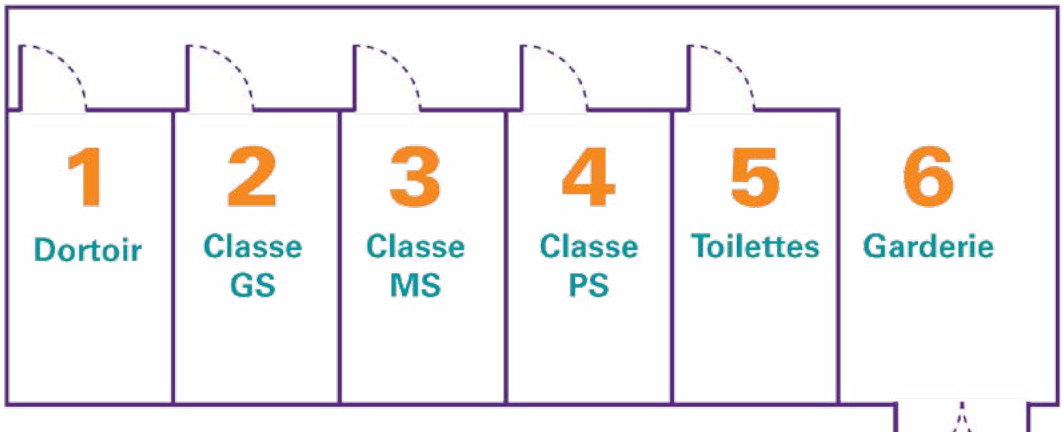
Annexe III

Liste du matériel utilisé



Annexe

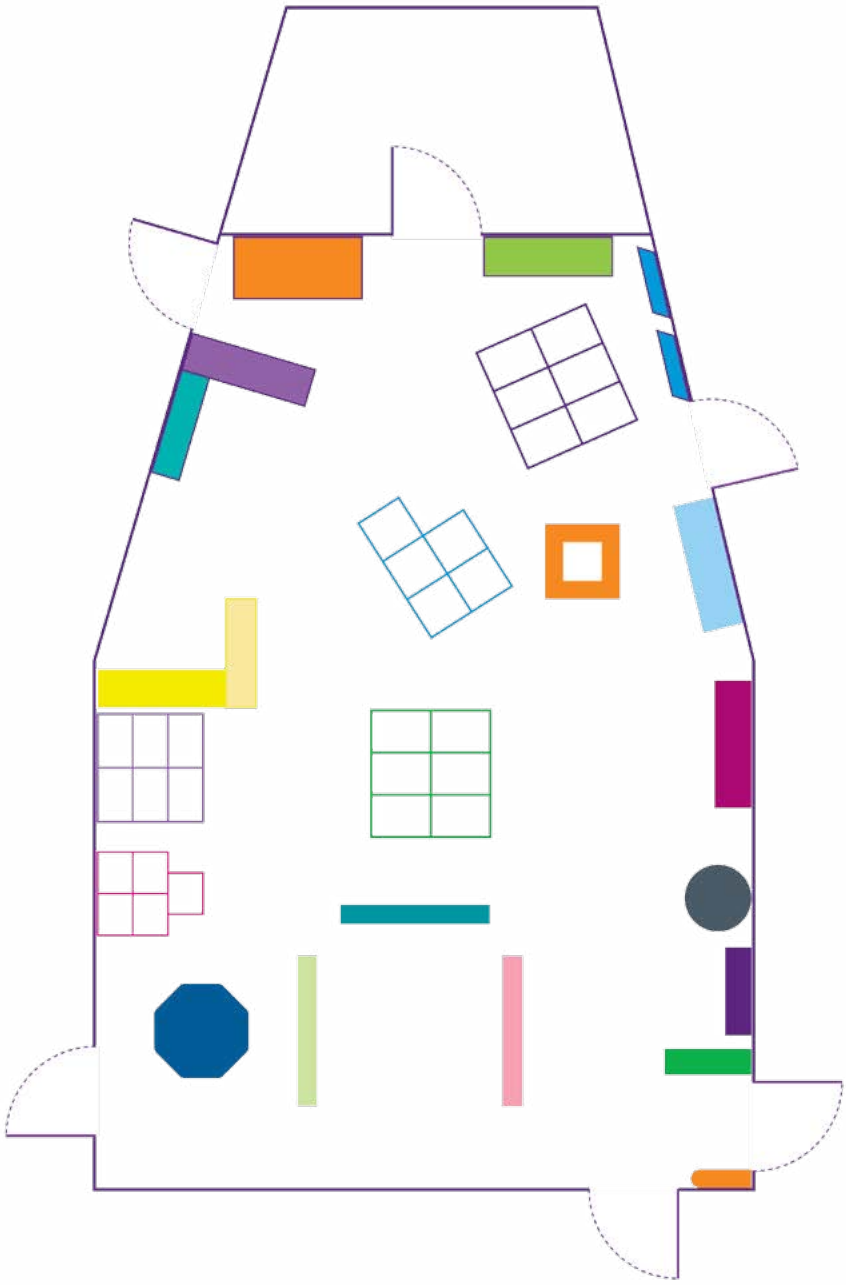
Maquette



1 → photo des lits
2 → photo de l'enseignant des GS
3 → photo de l'enseignant des MS
4 → photo de l'enseignant des PS
5 → photo des toilettes
6 → photo de la garderie
7 → photo des parents

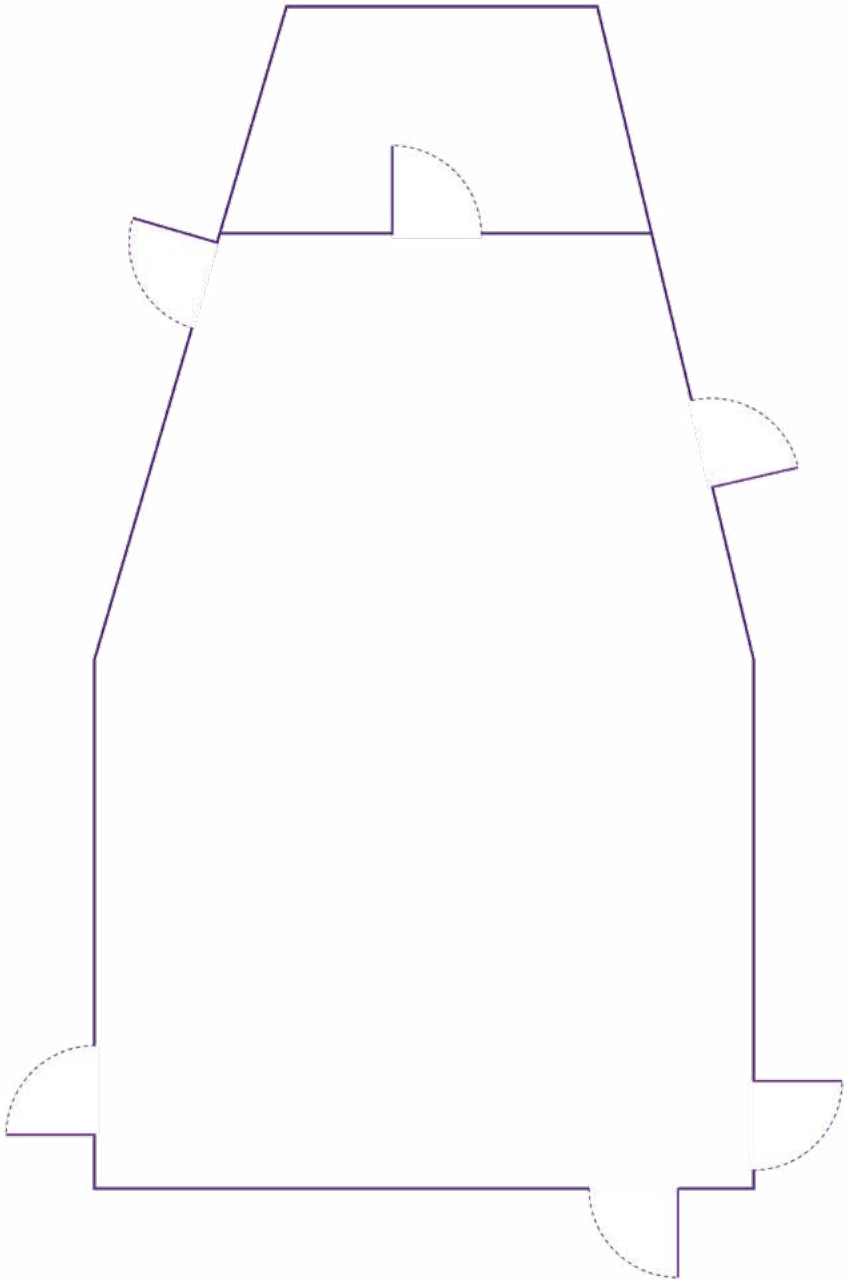
Annexe I

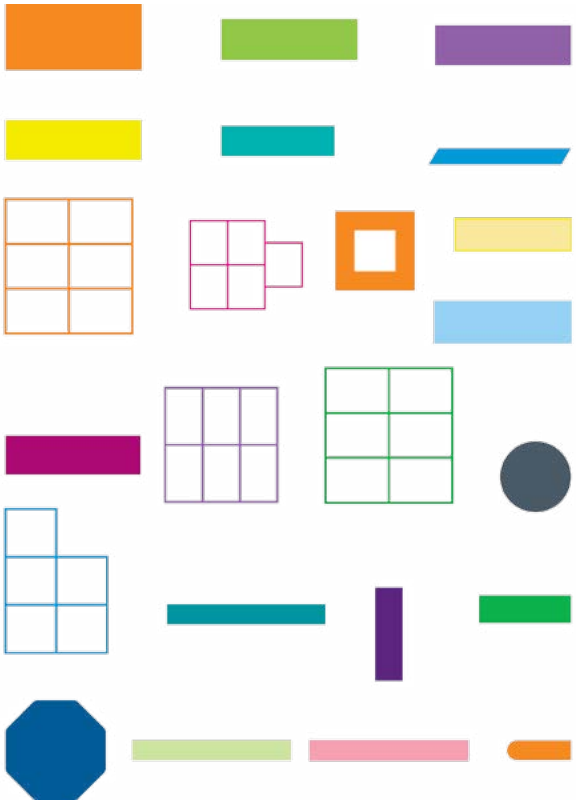
Plan de classe complet



Annexe II

Plan de classe nu



Annexe III

Modules