



---

# S'APPROPRIER L'ESPACE ET LE TEMPS, DES MOYENS DE COMMUNIQUER POUR GRANDIR.

---

DOCUMENT ENSEIGNANTS

C'est par le développement de ses capacités motrices, de ses compétences spatiales et temporelles et par l'appropriation des différents moyens de communication (la langue orale, les images, la communication gestuelle) que l'enfant va pouvoir peu à peu maîtriser son environnement spatial et social.

On va lui donner ainsi les moyens de devenir autonome et d'entrer dans l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.

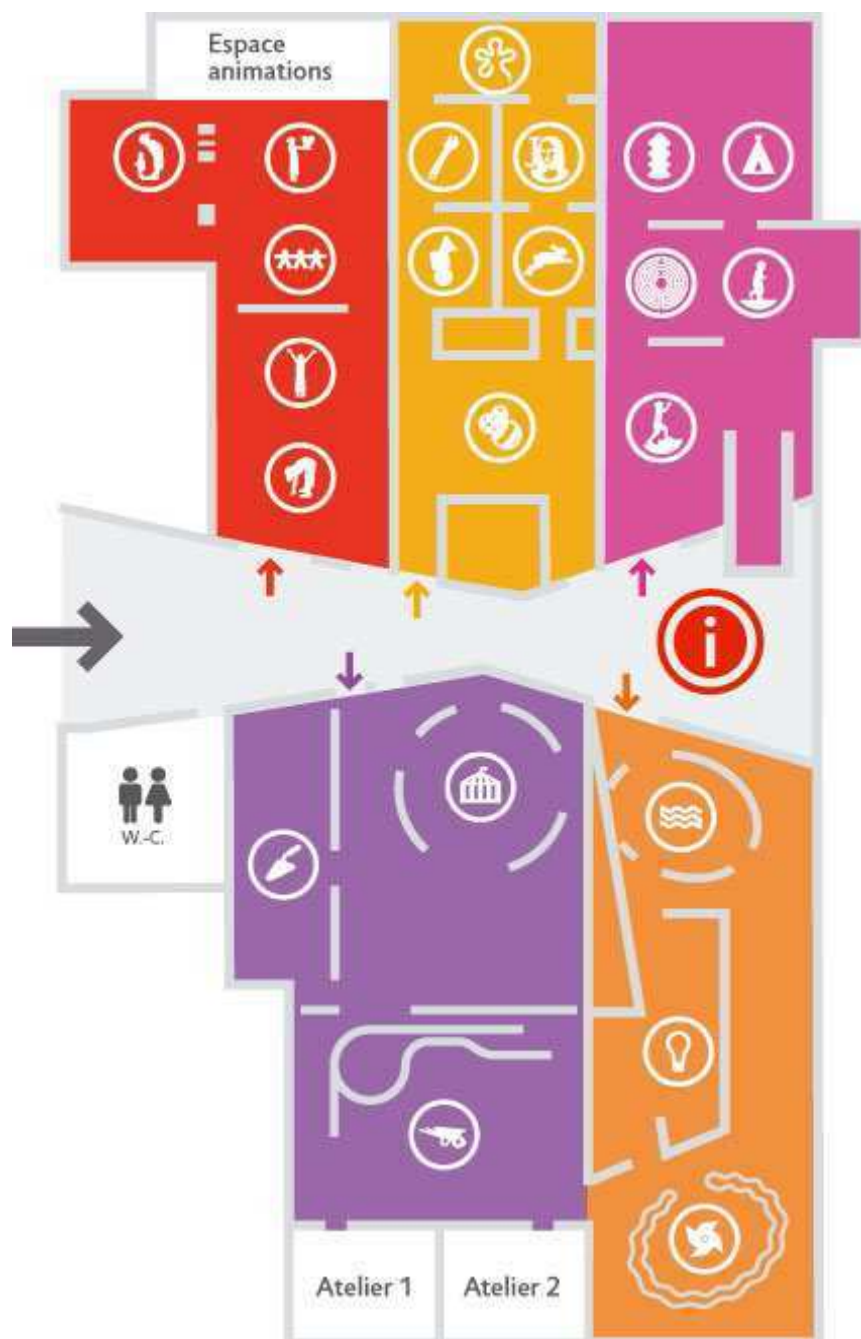
## OBJECTIFS

- Observer des déplacements d'objets sur un parcours linéaire.
- Découvrir l'organisation d'un espace par la mise en jeu de son corps dans un parcours (déplacements et actions motrices variés).
- Prendre des repères pour se déplacer d'un bout à l'autre d'un labyrinthe.
- Prendre des repères sur une maquette pour se repérer dans un espace.
- Prendre conscience du temps qui passe en associant la taille d'un objet à la taille d'une personne.
- Prendre conscience du temps qui passe en observant les tailles des personnes selon leur âge.
- Utiliser l'amplitude de son geste pour faire des tracés dans l'espace.
- Maîtriser son geste pour dessiner sur un support horizontal limité.
- Associer un graphème à un phonème.
- Découvrir le sens d'une image à partir d'un détail, d'un indice.
- Compléter un récit imagé pour permettre à un personnage de résoudre un problème.
- Modifier le sens d'un récit imagé en introduisant un élément perturbateur.
- Découvrir un objet, un animal, un aliment, un élément naturel par l'observation d'un mime.
- Découvrir un autre mode de communication que le langage.

## CONSEILS avant la visite

- Prévoir une fiche de visite et un plan par accompagnateur
- Préparer la visite avec l'ensemble des accompagnateurs et leur donner les consignes suivantes :
- Laisser les élèves découvrir les éléments par eux-mêmes
- Leur demander de verbaliser leurs découvertes, leurs expériences
- Si besoin, aider les enfants à découvrir les notions ou phénomènes scientifiques développés par l'élément, par un questionnement sans dévoiler directement les réponses
- Noter les réactions des enfants pour garder une trace réutilisable en classe

# LE PLAN



# LE PARCOURS

## S'approprier l'espace et le temps

### Je sais faire

<i>Boules</i>	La machine à boules	p 5
	La tour du temps	p 6
	La tour boule	p 7

### Je me repère

<i>J'explore</i>	Le parcours des petits	p 8
	Le parcours des grands	p 9
	Le labyrinthe	p 10
<i>J'organise</i>	Les grands pliages	p 11
<i>Je me repère</i>	La maquette	p 12

### Je me découvre

<i>Grandir</i>	Les mains	p 14
	Les manteaux	
	Les vélos	
	Les chaises	

## Dessiner et jouer avec des images pour communiquer

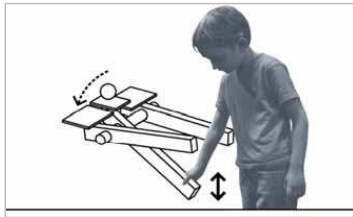
### Je sais faire

<i>Traits</i>	Les stylos à roulettes	p 16
	Le fil aimanté	p 18
	La peinture au doigt	p 19
<i>Lettres</i>	Les lettres parlantes	p 20
<i>Images</i>	L'image cachée	p 21
	Les histoires en images	p 22
	Les images sans parole	p 23

## S'approprier l'espace et le temps

## Je sais faire

## Boules



Découvrir le monde

Maîtrise de la langue

A plusieurs

## LA MACHINE A BOULES

## OBJECTIFS

Faire fonctionner une machine grâce à différents systèmes de levage.  
Trouver la position et l'action adéquate au cheminement de la boule.

## DOMAINE &amp; COMPETENCES

Savoir manipuler les différentes manettes et pédales.  
Associer la manipulation au déplacement de la boule.  
S'approprier la succession d'actions à accomplir pour permettre le déplacement de la boule.

Utiliser des indicateurs spatiaux et des marques verbales de la temporalité.

## SUGGESTION D'EXPLOITATION

Laisser les élèves découvrir et manipuler la machine. Leur demander d'expliquer ce qu'il faut faire. Puis préciser l'objectif du jeu : faire cheminer la boule du point de départ au point d'arrivée. La répétition des manipulations va permettre aux élèves d'intégrer la notion de successions et d'irréversibilité des étapes de progression de la boule. On peut proposer à chaque élève d'occuper un poste. Cela fait intervenir la notion de travail en équipe où chacun a une action précise à accomplir à un moment déterminé.

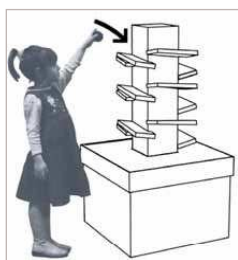
## OBSERVATIONS DES ÉLÈVES

## S'approprier l'espace et le temps

### Je sais faire

#### Boules

## LA TOUR DU TEMPS



Découvrir le monde

Pour les 2/3 ans

### OBJECTIFS

Observer la descente progressive d'une boule.

### DOMAINE & COMPETENCES

Observer le déplacement du haut vers le bas de la boule.

Aborder et comprendre qu'une boule placée sur un plan inclinée roule vers le bas.

### SUGGESTION D'EXPLOITATION

Laisser les élèves découvrir le jeu.  
L'action répétitive est source de plaisir pour le jeune enfant.

Elle lui permet d'acquérir la maîtrise du geste et de s'assurer du pouvoir qu'il a sur les objets : à chaque fois qu'il pose la boule en haut de la tour, la même action se produit.

Il peut suivre visuellement et physiquement le parcours de la boule.

### OBSERVATIONS DES ÉLÈVES

## S'approprier l'espace et le temps

### Je sais faire

#### Boules



Découvrir le monde

Pour les 2/3 ans

## LA TOUR BOULES

### OBJECTIFS

Amener l'enfant à faire disparaître un objet puis à le retrouver.

### DOMAINE & COMPETENCES

Découvrir et jouer avec le caractère aléatoire de l'élément.

### SUGGESTION D'EXPLOITATION

Laisser les élèves découvrir le jeu.  
En plus de la répétition, l'effet de surprise ajoute au plaisir du jeune enfant.  
En effet, l'apparition de la boule se fait de manière aléatoire sur l'une des 4 faces au bas de la tour.

### OBSERVATIONS DES ÉLÈVES

## S'approprier l'espace et le temps

## Je me repère

*J'explore***LE PARCOURS DES PETITS****OBJECTIFS**

Découvrir les capacités de son corps.

**DOMAINE & COMPETENCES**

Découvrir les capacités de son corps.  
Prendre conscience de son corps en mouvement.  
Utiliser différents déplacements.  
Répéter une action pour la maîtriser.

Agir et s'exprimer  
avec son corps

Maîtrise de la langue

Acquérir et utiliser un vocabulaire spécifique.

**SUGGESTION D'EXPLOITATION**

Laisser les élèves découvrir librement les différents postes de ce parcours.

Laisser les faire et refaire car c'est la répétition qui permettra aux enfants de maîtriser leur corps et d'adapter leurs gestes, leur déplacements aux activités proposées.

A plusieurs, les enfants peuvent s'observer, s'imiter, se comparer, c'est souvent un moyen de se rassurer et de s'entraîner à faire autrement et à se dépasser chacun à sa mesure.

Lorsqu'un enfant a trouvé une nouvelle idée lui demander d'expliquer ce qu'il a fait et comment. Cela lui permettra d'acquérir et d'utiliser un vocabulaire spécifique lié aux actions motrices et aux parties du corps.

**OBSERVATIONS DES ÉLÈVES**



## S'approprier l'espace et le temps

## Je me repère

*J'explore***LE PARCOURS DES GRANDS**

Agir et s'exprimer  
avec son corps

Maîtrise de la langue

A plusieurs

**OBJECTIFS**

Sensibiliser l'enfant aux relations topologiques vécues entre son corps et l'espace.  
Permettre à l'enfant de vivre le plaisir du corps qui bouge et qu'il maîtrise.

**DOMAINE & COMPETENCES**

Se déplacer d'un bout à l'autre d'un parcours.  
Expérimenter les capacités physiques de son corps.  
Adapter son mode de déplacement au parcours.

Décrire un déplacement en utilisant des indicateurs spatiaux

**SUGGESTION D'EXPLOITATION**

Laisser les élèves entrer et progresser librement dans le parcours.

Inciter les enfants à respecter le rythme de progression des autres enfants.

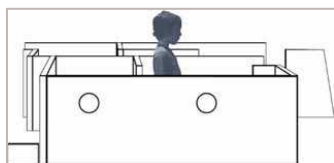
Ils peuvent faire et refaire le parcours ce qui leur permettra de prendre des repères dans l'espace, de se situer dans leur déplacement (dessous, dessus, à côté...).

On peut proposer qu'un enfant soit le guide, il donne des indications topologiques et d'activités qui doivent être reproduites par les autres.

**OBSERVATIONS DES ÉLÈVES**

## S'approprier l'espace et le temps

## Je me repère

*J'explore***LE LABYRINTHE**

Découvrir le monde

Maîtrise de la langue

A plusieurs

**OBJECTIFS**

Inciter l'enfant à trouver un chemin pour regagner la sortie du labyrinthe.

**DOMAINE & COMPETENCES**

Trouver son chemin dans le labyrinthe pour atteindre la sortie.  
Prendre des repères dans l'espace pour s'orienter dans le labyrinthe.

Décrire un déplacement en utilisant des indicateurs spatiaux

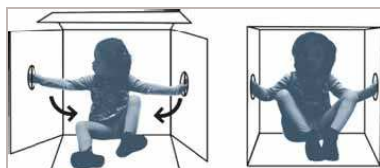
**SUGGESTION D'EXPLOITATION**

Avant que les élèves n'entrent dans le labyrinthe, leur nommer le lieu et leur demander d'expliquer ce qu'ils doivent y faire.  
Pour les plus grands, leur demander de se situer sur les plans placés à l'entrée et à l'intérieur du labyrinthe.  
Un enfant peut être le guide des autres et leur donner des indications topologiques pour les aider à trouver la sortie ou au contraire pour les empêcher de sortir.

**OBSERVATIONS DES ÉLÈVES**

## S'approprier l'espace et le temps

## Je me repère

*J'organise*

Découvrir le monde

Maîtrise de la langue

Vivre ensemble

Pour les plus grands

**LES GRANDS PLIAGES****OBJECTIFS**

Permettre à l'enfant de se construire un espace à sa taille qui l'invite à s'y poser.

Organiser et construire un espace qui passe du plat au volume en utilisant des formes géométriques simples.

**DOMAINE & COMPETENCES**

Plier et déplier des volumes dans lesquels on peut parfois se cacher.

Observer la forme et les caractéristiques des volumes.

Décrire et nommer les volumes.

Coopérer pour monter les pliages.

**SUGGESTION D'EXPLOITATION**

Proposer aux élèves de se mettre par 2 ou 3, de choisir une forme et de la mettre en volume. La coopération est indispensable pour réussir à monter ces pliages.

Les inciter à observer, à comparer les différents volumes et à les désigner ; les nommer si cela est nécessaire.

La répétition du montage et du démontage permet de faire le lien entre la forme développée et le volume.

L'observation et la description de la forme développée et du volume sont également des moyens d'intégrer le passage du plat au volume.

**OBSERVATIONS DES ÉLÈVES**

## S'approprier l'espace et le temps

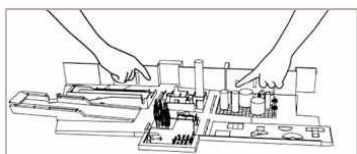
### Je me repère

*Je me représente*

## LA MAQUETTE

### OBJECTIFS

Permettre aux enfants de se situer dans un thème qui est la salle dans laquelle ils se trouvent, de retrouver les jeux qu'ils viennent de faire et leur localisation dans cette même salle



### DOMAINE & COMPETENCES

Observer l'espace visité et sa représentation sur une maquette.

Repérer les différents jeux sur la maquette et les situer dans la salle.

Découvrir le monde

Maîtrise de la langue

Utiliser des indicateurs spatiaux pour décrire un espace.

## SUGGESTION D'EXPLOITATION

Laisser les élèves faire des allers-retours visuels entre l'espace réel et sa représentation sur la maquette.

Ce sont les observations et comparaisons répétées entre l'espace réel et la maquette qui leur permettent d'établir le lien entre les deux.

Pour les aider à intégrer ce rapport, leur demander de décrire l'espace réel et de retrouver chaque jeu sur la maquette.

Plus la description est précise avec l'utilisation de vocabulaire topologique (à côté, devant, derrière ...), plus les enfants s'approprient des repères qui leur permettent de se repérer dans l'espace.

A plusieurs

On peut jouer au « téléguidage verbal » : un enfant choisit un jeu dans l'espace réel et doit le faire retrouver à un autre enfant, sans le nommer, en utilisant uniquement la description topologique.

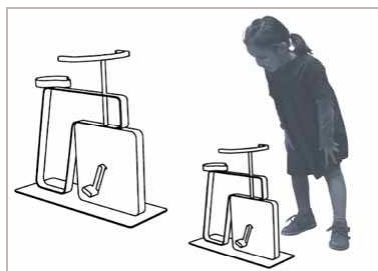
## OBSERVATIONS DES ÉLÈVES

S'approprier l'espace et le temps

Je me découvre

Grandir

**LES MAINS**  
**LES MANTEAUX**  
**LES VELOS**  
**LES CHAISES**



**OBJECTIFS**

A travers différentes empreintes, objets et vêtements, permettre à l'enfant de retrouver sa taille et de la comparer à celle des autres.

**DOMAINE & COMPETENCES**

Comparer des objets selon leur taille.

Découvrir le monde

Associer la taille d'un objet à sa taille ou à celle d'un autre (enfant, adulte).

Etablir un lien entre la croissance et la taille des objets.

Maîtrise de la langue

Utiliser un vocabulaire précis pour décrire un objet, une taille, et exprimer une comparaison.

## SUGGESTION D'EXPLOITATION

Laisser les élèves explorer librement l'ilot.  
Proposer à chacun de choisir un ensemble d'objets, lui demander de nommer les objets et de les décrire.  
Lui demander de trouver celui de cet ensemble qui correspond le mieux à sa taille, celui qui est trop grand ou trop petit.  
Jouer ainsi avec des notions de taille et de comparaison.

Pour les 2/3 ans

Laisser l'élève découvrir et jouer avec les différents objets.  
Pour certains, l'observation est une activité à part entière, en effet la contemplation de ces collections d'objets aux tailles surprenantes est source d'étonnement et de plaisir pour le jeune enfant.

A plusieurs

Demander à l'un des élèves de décrire un objet que les autres doivent retrouver.

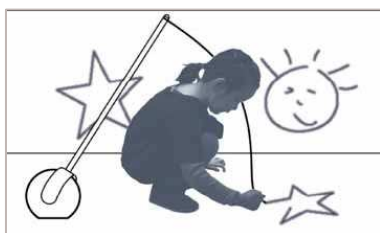
## OBSERVATIONS DES ÉLÈVES

Dessiner et jouer avec des images

Je sais faire

Traits

## LES STYLOS A ROULETTES



Le regard et le geste

### OBJECTIFS

Permettre aux enfants de délier leurs gestes.  
Laisser libre cours à l'imagination des enfants en leur permettant d'agir sur une surface étonnante

### DOMAINE & COMPETENCES

Tracer pour :

- le plaisir du geste,
- laisser une trace.

Utiliser tout son corps pour tracer dans un grand espace.

Découvrir un outil et une surface inhabituels.



## SUGGESTION D'EXPLOITATION

Laisser les élèves découvrir et jouer avec ce stylo lumineux.

Petit à petit, leurs gestes vont s'amplifier, les enfants se laissent aller au plaisir de la trace laissée par cet outil extraordinaire sur une surface étonnante.

Pour les plus grands, la création, l'observation de la relation entre geste et tracé, la comparaison avec les tracés des autres enfants sont source d'intérêt, d'analyse et d'étonnement.

Pour les 2/3 ans

Le jeune enfant prend du plaisir à bouger, reproduire des gestes qu'il maîtrise plus ou moins et à observer les traces faites volontairement ou involontairement au gré de ses mouvements.

La répétition, la surprise, la trace qui disparaît, celle qui apparaît sont autant d'éléments qui captivent le tout petit.

A plusieurs

On peut organiser des joutes graphiques, on peut superposer, associer, mettre en parallèle des tracés, ....

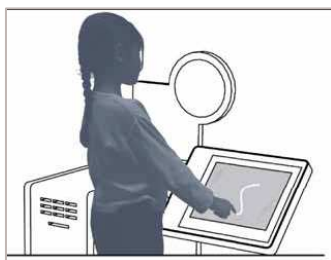
## OBSERVATIONS DES ÉLÈVES



## Dessiner et jouer avec des images

## Je sais faire

## Traits



## Le regard et le geste

## LA PEINTURE AU DOIGT

### OBJECTIFS

Expérimenter une interface virtuelle  
Donner la possibilité à l'enfant de tracer et dessiner ce qu'il souhaite.

### DOMAINE & COMPETENCES

Tracer pour représenter.

Maîtriser son geste pour réaliser son projet de représentation.

### SUGGESTION D'EXPLOITATION

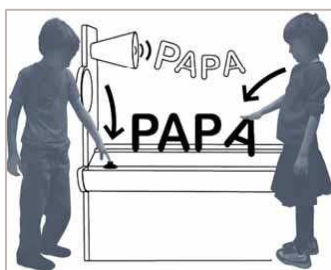
Laisser l'élève découvrir le jeu multimédia.  
L'inciter à toucher l'écran s'il n'ose pas le faire spontanément.  
Le laisser dessiner ce qu'il veut, lui suggérer d'utiliser les différentes couleurs puis le laisser expérimenter les différentes possibilités du jeu

### OBSERVATIONS DES ÉLÈVES

Dessiner et jouer avec des images

Je sais faire

Lettres



Maîtrise de la langue

## LES LETTRES PARLANTES

### OBJECTIFS

Amener l'enfant à réaliser qu'une série de lettres posées les unes à côté des autres et lues de gauche à droite peut constituer un mot compréhensible.

### DOMAINE & COMPETENCES

Positionner des lettres pour écrire.

Associer lettre et son.

### SUGGESTION D'EXPLOITATION

Laisser l'élève manipuler les lettres et les placer comme il veut sur les supports prévus à cet effet. Les associations peuvent être fortuites ou choisies.

En écoutant les sons produits par les lettres puis les syllabes, l'enfant constate que certaines associations sont connues (PA) et peuvent même parfois former un mot (PAPA).

On peut leur suggérer d'écrire un mot connu (prénom ou autre mot familier bonbon, ...).

### OBSERVATIONS DES ÉLÈVES

Dessiner et jouer avec des images

Je sais faire

*Images*

## L'IMAGE CACHEE

### OBJECTIFS

Découvrir le sens d'une image à partir d'un indice.  
Développer l'esprit critique.

### DOMAINE & COMPETENCES

Maîtrise de la langue

Découvrir un détail, un indice d'une image cachée et l'interpréter.

Faire une hypothèse sur l'image à découvrir.

Vérifier l'hypothèse.

### SUGGESTION D'EXPLOITATION

Laisser l'élève découvrir le jeu multimédia.  
L'inciter à toucher l'écran s'il n'ose pas le faire spontanément.

Après avoir découvert 2 ou 3 images, solliciter la verbalisation des hypothèses pour aider l'enfant à comprendre que l'interprétation d'une image peut varier en fonction des indices découverts.

### OBSERVATIONS DES ÉLÈVES

## Dessiner et jouer avec des images

## Je sais faire

*Images***LES HISTOIRES EN IMAGES****OBJECTIFS**

Résoudre un problème simple inscrit dans une narration.

**DOMAINE & COMPETENCES**

Regarder attentivement une saynète et comprendre le problème posé.

Choisir un élément et l'intégrer pour résoudre le problème.

Vérifier la pertinence du choix.

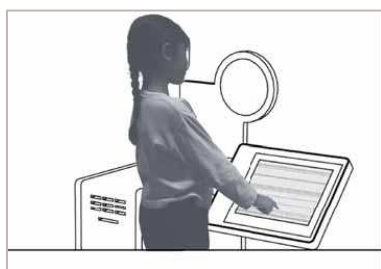
**SUGGESTION D'EXPLOITATION**

Laisser l'élève découvrir le jeu multimédia.

L'inciter à toucher l'écran s'il n'ose pas le faire spontanément.

Lui demander de décrire la saynète présentée et d'expliquer le problème rencontré par le personnage. Laisser l'enfant faire son choix librement et en vérifier la pertinence.

L'humour des situations permet de relativiser la notion de réussite, il s'agit davantage de permettre à l'enfant de comprendre que l'on peut modifier le sens d'une histoire en intégrant différents éléments.



Maîtrise de la langue

**OBSERVATIONS DES ÉLÈVES**

## Dessiner et jouer avec des images

Je sais faire

*Images*

# LES IMAGES SANS PAROLE

## OBJECTIFS

Permettre à l'enfant de comprendre et associer deux types de représentation d'un élément (image et mime).

Sensibiliser l'enfant à une communication non verbale.

## DOMAINE & COMPETENCES

Observer une image.

Regarder et comprendre un message gestuel.

Associer image et geste.

Découvrir un autre mode de communication que le langage.

Maîtrise de la langue

## SUGGESTION D'EXPLOITATION

Laisser l'élève découvrir le jeu multimédia.

L'inciter à toucher l'écran s'il n'ose pas le faire spontanément.

Lui demander d'expliquer ce qu'il doit faire.

Laisser l'enfant désigner seul l'image qui lui semble correspondre à la représentation gestuelle.

Dans ce jeu au-delà de la réussite ce qui est important c'est la découverte et l'approche ludique d'un autre mode de communication.

## OBSERVATIONS DES ÉLÈVES