



JE ME REPERE

DOCUMENT ENSEIGNANTS
ET ANIMATEURS

Le développement cognitif de l'enfant passe par une bonne maîtrise de son corps et de ses repères spatiaux. Ici, l'espace propose des activités corporelles où l'enfant va utiliser le mouvement pour explorer le monde, passer du plan à la réalisation en trois dimensions, évoluer entre la représentation réduite et la taille réelle. A travers ces activités, l'enfant développe sa motricité dans son ensemble.

Cité des enfants 2 - 7 ans Nouvelle Génération

Cycle 1

Cycle 2

SOMMAIRE

Je me repère

<i>Présentation des îlots</i>	p 3
<i>Les parcours</i>	
Le parcours des petits	
Contourner	
Suivre	p 5
Ramper	
Equilibre	
Le parcours des grands	p 6
Le labyrinthe	p 8
Les grands pliages	p 9
Les pions géants	p 12
La maquette	p 13

Thème

L'îlot L'élément

page

Je me repère

Les parcours

Le parcours des grands consiste en une expérimentation ludique du corps.

« Le parcours des petits » développe la motricité des plus jeunes. Il consiste en quatre activités au cours desquelles les enfants vont changer de positions. Cette activité est centrée sur le jeu de contourner, ramper, être en équilibre et suivre.

Le corps entier expérimente la notion d'espace grâce aux changements de position, de hauteur, de posture et de perspective, mais aussi de cadence d'obstacle à franchir.

Dans « le labyrinthe », l'enfant cherche son chemin pour atteindre la sortie.

« Les grands pliages » développent chez l'enfant le sens de l'organisation spatiale. Il aménage des petites maisons pour se cacher, construire et modeler des espaces à sa taille ou encore se délimiter un territoire. Ce dispositif est l'occasion pour lui d'expérimenter différents volumes à partir de leur forme développée.

En utilisant une maquette, l'enfant s'entraîne à changer de point de vue. Sur l'élément « les pions géants », l'enfant est amené à retrouver un objet dans un décor symbolique à partir d'une petite maquette. Pour résoudre ce problème, il doit savoir établir la correspondance entre ce qui est représenté sur la maquette et les objets à taille réelle. En même temps, l'enfant peut se familiariser avec la maquette, qui sert à la fois à l'orientation et au repérage dans l'espace.



Je me repère

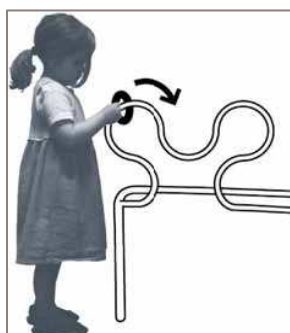
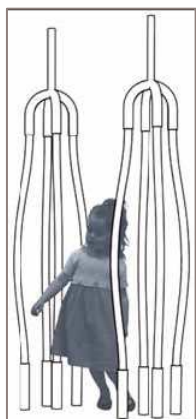
LE PARCOURS DES PETITS

CONTOURNER

SUIVRE

RAMPER

EQUILIBRE



OBJECTIFS

Permettre à l'enfant de 2-3 ans de vivre le plaisir du corps qui bouge et qu'il maîtrise.
Sensibiliser l'enfant aux relations entre le corps et l'espace.



ACTIVITES DE L'ENFANT

Découvrir les capacités de son corps.

Prendre conscience de son corps en mouvement.

Utiliser différents déplacements.

Répéter une action pour la maîtriser.



Elément particulièrement
adapté aux 2/3ans.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant découvrir librement les différents postes de ce parcours.

Cette découverte peut se faire par l'action ou par l'observation.

Le jeune enfant a besoin de se rassurer en pratiquant une activité connue ou qu'il maîtrise avant d'oser tenter une activité moins connue ou qui lui paraît plus audacieuse.

Laisser le faire et refaire car c'est dans la répétition que l'enfant va apprendre à maîtriser son corps et à adapter son geste, son déplacement, à l'activité proposée.

Rassurer l'enfant et l'encourager tout en respectant son rythme.

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.

Je me repère



LE PARCOURS DES GRANDS

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.



ACTIVITES DE L'ENFANT

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.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant entrer et progresser librement dans le parcours.

Le rassurer, si nécessaire, en lui expliquant qu'à tout moment, il peut sortir de ce parcours.

Inciter l'enfant à respecter le rythme de progression des autres enfants.

Il peut faire et refaire le parcours ce qui lui permettra de prendre des repères dans l'espace, de se situer dans son déplacement (dessous, dessus, à côté...).

Lui suggérer d'oser prendre des risques en s'essayant à des gestes, à des déplacements qu'il maîtrise moins bien.

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

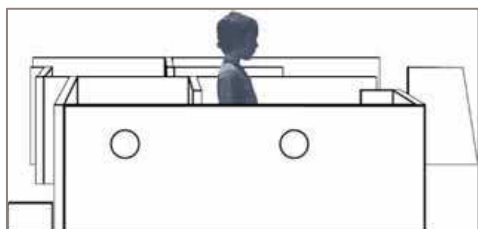
Je me repère



LE LABYRINTHE

OBJECTIFS

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



ACTIVITES DE L'ENFANT

Trouver son chemin dans le labyrinthe pour atteindre la sortie.

Prendre des repères dans l'espace pour s'orienter dans le labyrinthe.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Avant que l'enfant n'entre dans le labyrinthe, lui nommer le lieu et lui demander d'expliquer ce qu'il doit y faire.

Si cela est nécessaire, rassurer l'enfant en lui indiquant que vous pouvez le voir partout où il sera dans ce labyrinthe.

Il peut explorer plusieurs fois ce lieu pour prendre des repères topologiques qui l'aideront à s'orienter.

Pour les plus grands, leur demander de se situer sur les plans placés à l'entrée et à l'intérieur du labyrinthe.

A plusieurs, 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.

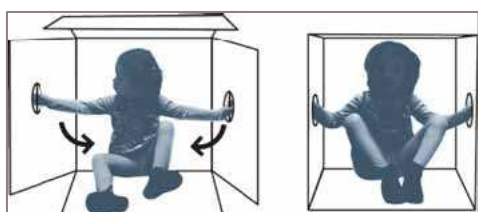
Je me repère



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.



ACTIVITES DE L'ENFANT

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.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant choisir un pliage.
L'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.

Pour les plus grands.

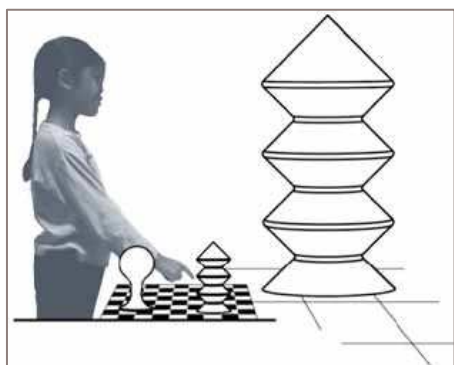
Je me repère



LES PIONS GEANTS

OBJECTIFS

Familiariser l'enfant avec l'utilisation des outils de représentation spatiale, en l'occurrence la maquette.



ACTIVITES DE L'ENFANT

Observer l'espace réel « le damier » et sa représentation sur une maquette.

Repérer sur la maquette le pion géant dans lequel est caché l'objet à trouver.

Utiliser la maquette pour situer ce pion géant dans l'espace.

Se déplacer dans l'espace pour trouver l'objet caché.

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant faire le tour du damier, découvrir les postes d'observation et les différents objets à retrouver.

Lui demander d'expliquer ce qu'il doit faire, lui apporter des précisions si cela est nécessaire.

Pour faire le lien entre la maquette et l'espace réel, l'enfant a besoin de temps pour s'approprier l'espace réel et l'espace représenté (la maquette) et prendre les repères qui l'aideront à atteindre son objectif.

Dans un premier temps, laisser l'enfant tâtonner, mettre en œuvre des stratégies de repérage et vérifier ses hypothèses.

Dans un deuxième temps, si cela est nécessaire, le guider dans sa lecture des 2 espaces, en lui demandant de décrire l'espace réel et de situer chacun des éléments sur la maquette.

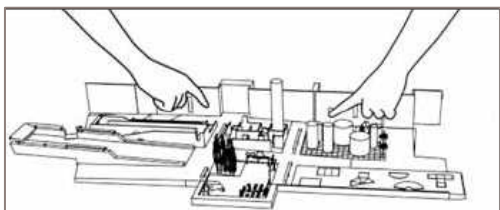
Après une première recherche guidée, le laisser réinvestir seul l'expérience vécue dans une deuxième recherche.

Je me repère

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.



ACTIVITES DE L'ENFANT

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

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

SUGGESTIONS D'EXPLOITATION

Laisser l'enfant faire des allers-retours visuels entre l'espace réel et sa représentation sur la maquette. Ce sont les observations et comparaisons répétées de l'espace réel et de la maquette qui lui permettent d'établir le lien entre les deux.

Pour l'aider à intégrer ce rapport, lui 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 l'enfant s'approprie des repères qui lui permettent de s'orienter 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 en utilisant uniquement la description orale.

Pour les plus grands, on peut complexifier le jeu en choisissant un objet ou un détail de l'espace réel.