

SE REPÉRER DANS L'ESPACE.

En ce qui concerne les apprentissages mathématiques, ce domaine est, rappelons-le, le domaine-roi de l'année de Moyenne Section. À ce titre, il sera mis en œuvre à travers les cinq domaines de l'école maternelle¹, à commencer par l'activité physique, sous-tendue, comme toujours, par le langage oral, présent en filigrane à chaque instant de la journée.

Une fois cette direction posée, nous nous orienterons différemment. Nous oublierons volontairement le découpage artificiel en « *disciplines scolaires* » qui seraient enseignées de manière linéaire à des moments explicitement ciblés de l'emploi du temps. En effet, le développement global² de l'enfant de moins de cinq ans se faisant « en étoile », cette division en domaines arbitrairement fixés convient très mal aux premières années³ de l'école maternelle.

Il vaut mieux que l'enseignant ait mémorisé toutes les composantes de chaque sous-domaine et qu'il s'applique à les présenter fréquemment, sous divers habillages (corporels, sensoriels, langagiers, réflexifs) et en diverses circonstances. Le repère principal sera alors l'activité des enfants, à tous moments de toute journée de classe, dans l'alternance de temps collectifs ou individuels, de moments dirigés par l'enseignant ou en autonomie libre⁴. L'établissement de ce nouveau mode de fonctionnement nous dirigera vers une trame d'actions éducatives à mettre en place pour influencer sur ce développement.

¹ Voir [Programme de l'École Maternelle, 2015](#).

² Développement moteur tout d'abord, sensoriel ensuite, langagier bien entendu et cognitif finalement.

³ TPS, PS et MS.

⁴ Moments pendant lesquels les élèves choisissent réellement l'activité qu'ils vont mener sans être soumis à un « plan de travail » élaboré par l'enseignant.

A. EXPÉRIENCE DE L'ESPACE

Situer des objets par rapport à soi

Situer des objets entre eux

Situer des objets par rapport à des objets repères

Se situer par rapport à d'autres

Se situer par rapport à des objets repères

Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés : devant, derrière, sur, sous, dedans, dehors, dessus, dessous, à côté, contre, entre...

[surligner les mots utilisés]

Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis

Cette partie du « programme » concernera toute l'année scolaire, d'abord seule, pendant le premier trimestre de l'année scolaire et la moitié du deuxième. Puis complétée et affinée par l'accès à la représentation de l'espace par la maquette, le dessin, le plan, le schéma et le symbole, elle se prolongera jusqu'à la fin de l'année scolaire.

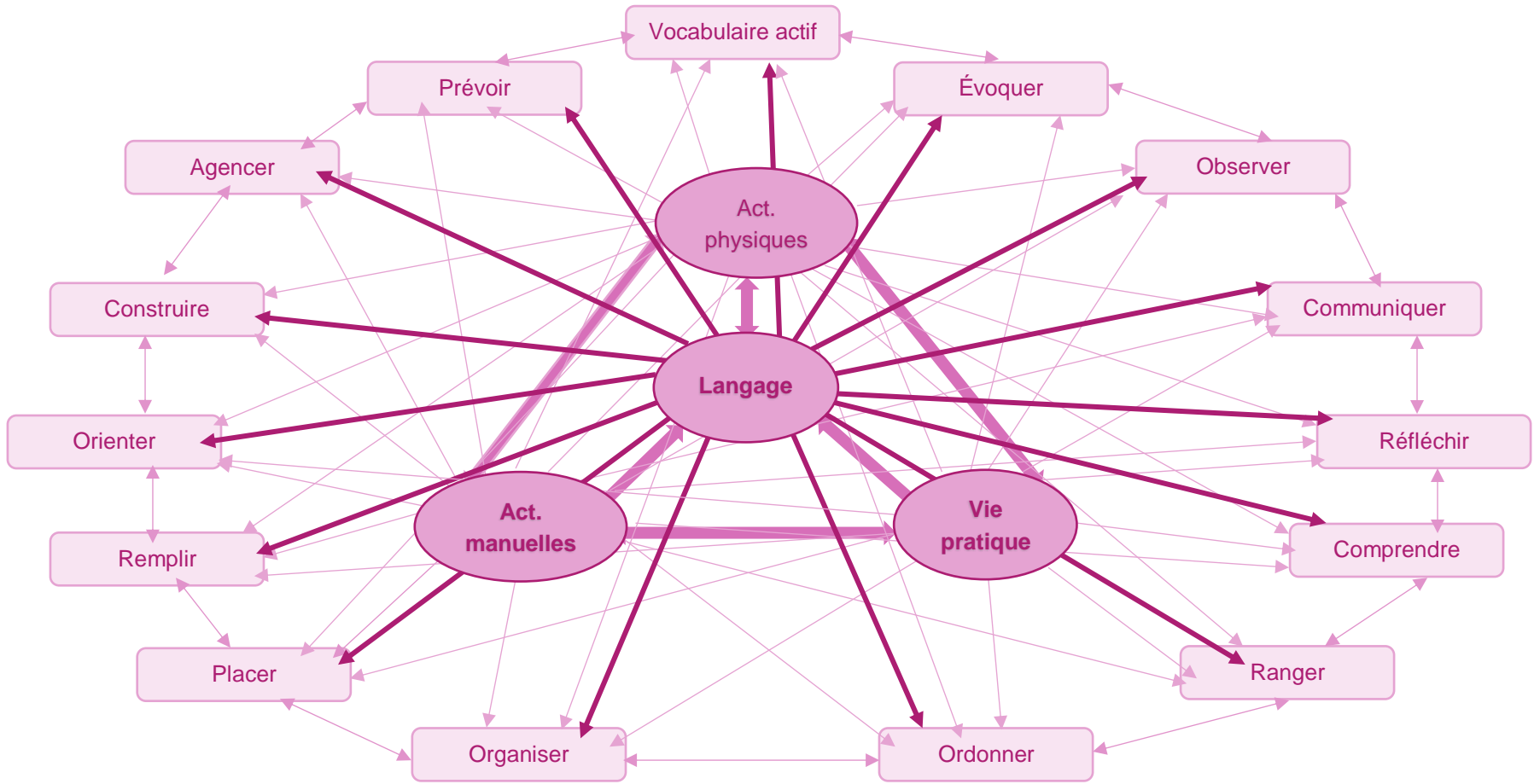
Cette expérience de l'espace est déjà très importante en elle-même, parce qu'elle offre aux jeunes enfants l'occasion de se situer parmi les êtres et les choses et par là-même, celle de prendre à la fois conscience de leur individualité et de leur appartenance à un groupe.

Elle leur permet par ailleurs d'appréhender intuitivement les petits nombres. En effet le travail d'opposition entre les marqueurs spatiaux (devant/derrière ; sur/sous ; dedans/dehors ; etc.) met à l'honneur le nombre 2 et la notion de couple ou de paire ; puis, dès que nous rajoutons les termes *milieu*, *entre* et *à côté*, nous accédons au nombre 3. La situation par rapport à des objets repères introduit la notion de nombre ordinal : le premier, le deuxième, le troisième.

Les jeux de construction, les jouets, les activités motrices qu'ils pratiqueront auront souvent l'occasion de croiser celles qui les entraîneront vers d'autres découvertes mathématiques concernant formes et grandeurs.

Le langage écrit, présent dès le début d'année par l'intermédiaire des nombreux contes et albums contés quotidiennement, ancre ces découvertes internes à la classe dans le monde extérieur et les convainc de l'indispensabilité de la maîtrise de ces concepts pour s'assurer une bonne intégration sociale.

Situer des objets – Se situer – Orienter



Comprendre et utiliser les marqueurs spatiaux

Attention, pour des raisons pratiques, les sous-sous-domaines sont placés les uns à la suite des autres. Ils doivent cependant être traités concomitamment. On n'apprend pas *d'abord* à situer des objets par rapport à soi, *puis* entre eux, puis par rapport à un objet repère pour *ensuite* apprendre à se situer par rapport à des camarades et *enfin* à des objets ; on avance *au cœur de l'espace* environnant, tout doucement, à très petits pas parfois, dans un repérage de plus en plus fin parmi les êtres et les objets qui nous entourent visuellement et virtuellement.

❖ *Pour situer des objets par rapport à soi – entre eux – par rapport à un objet repère*

Langage oral :

- en situation de communication duelle ou de groupe :
 - *préciser et faire préciser où, à quel endroit se trouve ou doit se trouver l'objet concerné*
 - *questionner et faire se questionner sur la **place** d'un objet*
 - *demander à un enfant ou un groupe d'enfants de guider un ou plusieurs camarades pour les aider à **ranger, placer, déplacer, situer** un objet*
 - *habituer les enfants à associer geste montrant la **place d'un objet** et **mots** qui servent à désigner ce lieu*

- *entraîner à articuler les **prépositions et adverbess de lieu** clairement⁵*
- *donner l'occasion de **s'organiser** à plusieurs et de **coordonner** ses actions avec celle des autres pour **installer** un parcours, du matériel de jeu, **placer** un objet lourd, **ranger** un lieu, **trier** du matériel, le **classer**, **l'ordonner**, **l'orienter***
- comprendre et apprendre :
 - *utiliser et faire utiliser **prépositions et adverbess de lieu** :*
 - *lors de l'**observation** et de la **description** d'objets, animaux, plantes, scènes illustrés,*
 - *lors du **montage, démontage** d'un objet, d'un puzzle ou d'une construction*
 - *lors de la **production** d'un dessin, d'une œuvre plastique en deux ou trois dimensions*
 - *lors de la **création** d'un parcours sportif, d'une chorégraphie, d'un jeu sportif pour **prévoir, organiser, coordonner** ses actions avec celles des autres*
- échanger et réfléchir avec les autres :
 - *sur la **place des objets** par rapport à soi, entre eux, par rapport à une repère fixe*
 - *sur la **place à donner à un objet**, argumenter, justifier*

⁵ Attention, certains enfants disent « sour » pour sur/sous.

- *sur les effets de la **place donnée à un objet** dans une construction, un puzzle, un parcours, une piste de jeu, un coin jeu, une réalisation plastique, un tri, un rangement, un classement*

Langage écrit :

- écouter de l'écrit et comprendre
 - *utiliser et faire utiliser **prépositions et adverbess de lieu** en racontant et faisant raconter des contes, des histoires, des écrits documentaires, des comptines, des poèmes, des chants, des notices de montage, des recettes de cuisine, ...*
 - *faire jouer des contes à l'aide de personnages, de sacs à conter, de marottes et organiser les **placements d'objets***
 - *discuter, argumenter, justifier l'importance du **lieu**, de la **place**, de l'**agencement** des objets dans le déroulement d'une histoire*
 - *faire mimer comptines, chants et poèmes grâce à des **objets à placer***
- commencer à produire de l'écrit
 - *dans les communications avec l'extérieur dictées à l'adulte (commenter un dessin, écrire aux familles, présenter un travail collectif, ...), donner l'habitude de **préciser le lieu** et la **position relative** des objets, animaux, personnages et plantes mis en scène*

Vie pratique :

- Dans le vestiaire :
 - *suspendre un vêtement **sur** la patère*
 - *ranger des chaussures **sous** la patère, **dans** la boîte ou le sac*
 - *mettre le bonnet et l'écharpe **dans** la manche, la boîte*
 - *etc.*
- Dans la salle d'eau :
 - *poser le savon, le gobelet, l'essuie-main **sur** le porte-savon, l'étagère, le crochet*
 - *jeter **dans** la poubelle, la cuvette des toilettes*
- Dans la classe :
 - *ranger les objets **dans, sur, sous, à côté, derrière, devant, contre, entre, au-dessus de, au-dessous de, en haut de, en bas de, près de, loin de, plus près, plus loin, ...***
 - *verser **dans** le pot, la boîte, le verre*
 - *balayer, éponger, nettoyer **autour de, derrière, devant, sous, sur, près de, loin de, ...***

- *ramasser les objets qui ont roulé **sous, derrière, contre, près de, loin de, ...***
- *aller chercher le matériel **dans, sur, derrière, contre, entre, au-dessus de, au-dessous de, en haut de, en bas de, plus haut que, plus bas que, près de, loin de, plus près, plus loin, ...** ; l'installer **dans, sur, derrière, contre, entre, en bas, en haut, plus haut que, plus bas que, près de, loin de, plus près, plus loin, ...***
- *manipuler, consulter, placer les livres, les feuilles de papier, les fiches d'exercices en les tenant **à l'endroit**, commencer **en haut, au début**, repérer **la fin***
- *Dans la cour, dans la salle de motricité : aller chercher le matériel **dans, sur, derrière, contre, entre, au-dessus de, au-dessous de, en haut de, en bas de, près de, loin de, plus près, plus loin, ...** ; l'installer **dans, sur, derrière, contre, entre, au-dessus de, au-dessous de, en haut de, en bas de, près de, loin de, plus près, plus loin, ...** ; laisser le matériel **à l'intérieur, à l'extérieur, dans, au-dessus de, au-dessous de, en haut de, en bas de, près de, loin de, plus près, plus loin, ...***

Activités physiques :

- Agir sur les objets :
 - **ranger, placer, agencer** pour utiliser un matériel individuel (balle, ballon, cerceau, anneau, foulard, bâton, palet, sac de graines, ..., mais aussi gros jeux de construction, objets des coins-jeux, dînette, mobilier, poupées, vêtements de poupées, véhicules, ...) :
 - librement
 - selon une consigne donnée par l'enseignant (Jacques a dit, jeux d'ordres)
 - selon une consigne décidée avec un ou plusieurs camarades
 - **organiser, ordonner, orienter, agencer, construire** un parcours, un obstacle, une scène, à l'aide d'objets divers placés librement ou selon une consigne ; verbaliser ses actions
 - **évoquer, observer, réfléchir, ordonner, organiser, placer** des objets pour **réagencer** un modèle mémorisé (parcours, scènes, puzzles et encastremets figuratifs ou à base d'éléments géométriques)
- Collaborer, coopérer, s'opposer :
 - **observer, communiquer, réfléchir, évoquer, comprendre** pour **prévoir, agencer, construire, orienter, placer** plusieurs objets en fonction d'un projet commun :
 - parcours
 - chorégraphies

- *scénettes*
- *jeu libre à règle collective*
- *jeux dans un espace organisé :*
 - *campes,*
- *marelles*
- *tableau à double entrée*
- *coins-jeux, ...*

➤ *Jeux de **déplacements d'objets** d'un lieu à un autre selon une consigne précise :*

- | | | |
|---------------------------------|--|--|
| ▪ <i>ballons déménageurs</i> | ▪ <i>lancers (cibles)</i> | <i>en fonction d'un projet ...</i> |
| ▪ <i>jeux de relais</i> | ▪ <i>adresse et équilibre avec objets</i> | ▪ <i>jeux de société sur piste (type jeu de l'oie)</i> |
| ▪ <i>chandelle</i> | ▪ <i>Kim vue</i> | |
| ▪ <i>béret</i> | ▪ <i>installations temporaires en classe</i> | |
| ▪ <i>jeu des pinces à linge</i> | | |
| ▪ <i>cache-tampon</i> | | |

Activités manuelles et de structuration de la pensée :

- Dessiner :
 - *Dessin libre et dictée à l'adulte :*
 - *représenter progressivement un **espace de plus en plus organisé***
 - *le montrer en précisant le lieu et en utilisant les **marqueurs spatiaux** pour expliquer la place⁶ des éléments du dessin*
 - *Dessiner, colorier, barrer en respectant une consigne⁷ spatiale sur fiches AIM plastifiées ou fiches photocopiées à usage unique :*
 - *colorie l'objet, l'animal s'il est placé **sur, sous, contre, à côté, etc., de ...***
 - *dessine un objet, colle une gommette **sur, sous, contre, à côté, etc., de ...***
 - *barre les objets, les animaux, les ... s'ils ne sont pas **sur, sous, contre, à côté, etc., de ...***
 - *etc.*

⁶ Attention, la représentation de l'espace par l'enfant suit une évolution venue parfois du fond des âges. Pour s'en persuader et comprendre ce à quoi on peut s'attendre, on observera [des peintures rupestres primitives](#), des représentations spatiales réalisées par de grands artistes avant l'ère de la perspective : [Le jardin de Nebamon \(v. -1350\)](#) - [Mosaïque de Palerme \(1160\)](#)

⁷ Attention, ce type d'exercices fait presque partie de la partie « Représenter l'espace » puisqu'on demande à l'enfant de passer d'une relation spatiale à trois dimensions à un espace à deux dimensions ou l'inverse.

- Graphisme décoratif :
 - *frises et pavages libres :*
 - *en dessinant, coloriant les **objets***
 - *à l'aide de petits **objets placés** librement*
 - *à l'aide de petits **objets placés** sur un matériel prévu à cet effet (abaques – grille de Colorado® – plaque de Lego® – ...)*
 - *frises et pavages dirigés en respectant une consigne ou en **recopiant un modèle**⁸ sur des fiches AIM plastifiées ou des fiches photocopiées à usage unique :*
 - *réalisés à la main*
 - *à l'aide de petits **objets placés** librement*
 - *à l'aide de petits **objets placés** sur un matériel prévu à cet effet (abaques – grille de Colorado® – plaque de Lego® – ...)*

⁸ Voir note 7. Attention à ne pas proposer en plus de passage du plan vertical au plan horizontal ou l'inverse.

- Compositions plastiques planes ou en volumes⁹

- « Patouille¹⁰ » :

- *représenter progressivement un **espace de plus en plus organisé***
- *le montrer en précisant le **lieu** et en utilisant les **marqueurs spatiaux** pour expliquer la **place** des éléments*

- *Jeux de construction de toutes sortes (à base d'éléments en bois, plastique dur, mousse, etc. ; à usage libre¹¹ ou plus organisé¹²) :*

- *représenter progressivement un **espace de plus en plus organisé***
- *le montrer en précisant le **lieu** et en utilisant les **marqueurs spatiaux** pour expliquer la **place** des éléments*

- *Jeux de société :*

- *jeux sur **piste**, avec dés : jeu de l'oie, jeu des petits chevaux, ...*
- *jeux sur **tableau** : dames, échecs, memory, ...*
- *jeux de **placements** ou **déplacements** : dominos, mikado, ...*

⁹ Avec ou sans composante artistique.

¹⁰ Ensemble des activités libres de tâtonnement expérimental autour de la matière et des matériaux (peinture, modelage, découpage-collage à plat et en volume de papier, bois, carton, petits éléments, fils et tissus, ...)

¹¹ Duplo®, Lego®, Kapla®, Polydron®, Clipo®, blocs de toutes sortes, ...

¹² Éléments prévus pour un usage et un seul, comme ceux du matériel Montessori ou Froebel , ou les réglettes Cuisenaire.

- Observer, comprendre et transformer des images
 - *évoquer, observer, réfléchir, ordonner, organiser, placer* des objets pour *réagencer* un modèle mémorisé (scènes, puzzles figuratifs ou à base d'éléments géométriques)
 - *observer* une réalisation plastique plate ou en volume, *comprendre* l'organisation spatiale choisie par l'artiste, *prévoir* et enfin *construire* en agencant des objets les uns par rapport aux autres selon les techniques observées dans l'œuvre originale

❖ *Pour se situer par rapport à d'autres – par rapport à des objets repères*

Langage oral :

- en situation de communication duelle ou de groupe :
 - *préciser et faire préciser **où, à quel endroit** où se trouve ou doit se trouver l'enfant concerné*
 - *questionner et faire se questionner sur sa **place** :*
 - *par rapport à d'autres*
 - *par rapport à des objets-repères*
 - *demander à un enfant ou un groupe d'enfants de **guider** un ou plusieurs camarades pour les aider à **se ranger, se placer, se déplacer, se situer***
 - *habituer les enfants à associer geste montrant **leur place** et **mots** qui servent à désigner ce lieu*
 - *entraîner à articuler les **prépositions et adverbess de lieu** clairement¹³*
 - *donner l'occasion de **s'organiser** à plusieurs et de **coordonner** ses actions avec celle des autres pour **s'installer, se ranger, se trier, se classer, s'ordonner, s'orienter***

¹³ Attention, certains enfants disent « sour » pour sur/sous.

- comprendre et apprendre :
 - *utiliser et faire utiliser **prépositions et adverbess de lieu** :*
 - *lors de l'observation et de la description de **misess en scèness** dont les enfants sont eux-mêmes les acteurs*
 - *lors de la mise en place de règles de **déplacements** et lors de l'exécution d'un parcours sportif, d'une chorégraphie, d'un jeu sportif pour **prévoir, organiser, coordonner** ses actions avec celles des autres*

- échanger et réfléchir avec les autres :
 - *sur **sa propre place** :*
 - *par rapport aux autres*
 - *par rapport à une repère fixe*
 - *sur la **place à occuper**, argumenter, justifier*
 - *sur les effets de la **place occupée** dans une mise en scèness, un parcours, un coin jeu, une réalisation plastique, un tri, un rangement, un classement*

Langage écrit :

- écouter de l'écrit et comprendre :
 - *utiliser et faire utiliser **prépositions et adverbess de lieu** en faisant mimer ou jouer des contes, des histoires, des écrits documentaires, des comptines, des poèmes, des chants*
 - *faire jouer des contes et **organiser les placements et déplacements** des personnages*
 - *discuter, argumenter, justifier l'importance du **lieu**, de la **place**, de l'**agencement** des personnages dans le déroulement d'une histoire*
 - *faire mimer comptines, chants et poèmes grâce à des **déplacements**, des **gestes***
- commencer à produire de l'écrit
 - *dans les communications avec l'extérieur dictées à l'adulte à la première personne du singulier ou du pluriel (commenter un dessin, écrire aux familles, présenter un travail collectif, ...), donner l'habitude de préciser le **lieu** et la **position relative** des personnes mises en scène*
 - *en autonomie et spontanément, matérialiser par le dessin des **chemins**, des **trajets**, des **plans***

- *sur des fiches AIM ou photocopiées à usage unique représentant des labyrinthes, matérialiser¹⁴ le déplacement d'un personnage par un tracé, un fil, des éléments mis bout à bout (allumettes, bâtonnets, fils, cure-pipe, ...)*

Vie pratique :

- Dans les déplacements : *venir se ranger **devant** la porte, **derrière** X..., **à côté** de Y..., **entre** A... et B..., **près** de Z... – marcher en **ligne**, à la **queue leu leu** – **avancer**, **reculer** – se **retourner**, faire **demi-tour** – aller **vers**¹⁵, **chez**...*
- Dans un lieu précis : *s'asseoir **sur** le banc, la chaise, le coussin ; se placer **devant**, **derrière**, **autour**, **contre**, **près**, **loin** ... ; se diriger **vers** ... ; aller **chez** ... ; ...*

¹⁴ Voir notes 7 et 8.

¹⁵ Droite et gauche seront vues en GS, mais rien n'interdit à l'adulte de les employer...

Activités physiques :

- Agir dans l'espace et sur les objets / Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou à des contraintes variées
 - *effectuer des déplacements libres ou dirigés sur terre, neige, glace ou dans l'eau, par soi-même ou sur un véhicule, en passant **sur, sous, entre, à travers, contre, à côté, derrière, devant, au-dessus de, au-dessous de, plus haut que, plus bas que, près de, loin de** un objet ou une suite d'objets*
 - *parcours*
 - *jeux libres*
 - *marelles*
 - *jeux à consignes*
 - *courses*
 - *se placer **dans, dedans, à l'intérieur de, à l'extérieur de, en dehors** un espace balisé*
 - *Dans la mare, sur la rive*
 - *La cage aux écureuils*
 - *Il est minuit dans la bergerie*
 - *Le fermier dans son pré*
 - *Prom'nons-nous dans les bois*
 - *La chandelle*
 - *Le filet du pêcheur*

- Collaborer, coopérer, s'opposer / Communiquer avec les autres au travers d'actions à visées expressives ou artistiques / Spectacle vivant
 - **observer, communiquer, réfléchir, évoquer, comprendre pour agencer, construire, placer plusieurs enfants en fonction d'un projet commun :**
 - *parcours*
 - *chorégraphies*
 - *scénettes*
 - *jeux dans un espace organisé : camps, marelles, tableau à double entrée*
 - *coins-jeux*
 - **jeux de déplacements d'enfants d'un lieu à un autre selon une consigne précise :**
 - *parcours*
 - *marelles*
 - *jeux en équipes*
 - *jeux de relais*
 - *chandelle*
 - *béret*
 - *quatre coins*
 - *jeux de lutte*
 - *cache-cache*
 - *jeux de poursuites et de « chat »*
 - *jeux d'adresse et d'équilibre*

Activités manuelles et de structuration de la pensée :

- Dessiner / Graphisme décoratif :
 - *se placer par rapport à la feuille*
 - *préhension du crayon : savoir **placer** ses doigts*
 - *choisir et reconnaître sa main dominante*
- Compositions plastiques planes ou en volumes¹⁶
 - *se situer dans l'espace de travail*
 - *préhension des outils : savoir **placer** ses doigts, ses mains*
 - *choisir et reconnaître sa main dominante*

¹⁶ Avec ou sans composante artistique.

B. REPRÉSENTER L'ESPACE

Espace

Réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage)

Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables

Cette partie du programme, comme toutes celles conduisant les enfants à coder ou décoder des symboles écrits, concernera uniquement les deux dernières périodes de l'année scolaire de Moyenne Section. En effet, si l'on veut s'assurer que tous les enfants soient capables de cette abstraction, il convient de la retarder à l'époque de l'année où tous ont franchi le cap des quatre ans et demi¹⁷. Elle sera reprise intégralement à l'identique au début de l'année de Grande Section.

On pensera à ajouter à ces deux compétences, une troisième, sans doute oubliée par les rédacteurs des programmes :
Passer du plan vertical au plan horizontal en fixant de manière conventionnelle le repère haut-bas.


Ces activités sont d'une importance capitale pour la formation des fonctions exécutives du futur élève de GS puis de CP. Elles vont l'entraîner à :

¹⁷ Celui des cinq ans serait plus prudent mais, à l'aune actuelle, hélas trop tardif. On limitera les « dégâts » en privilégiant les symboles simples (flèches directionnelles, croix, feux verts et rouges, icônes simplifiées d'objets réels, points, doigts de la main, ...) et en n'imposant qu'en toute fin d'année, et seulement si cela est nécessaire, la reconnaissance et l'usage des symboles conventionnels à double clé de lecture (chiffres et lettres).

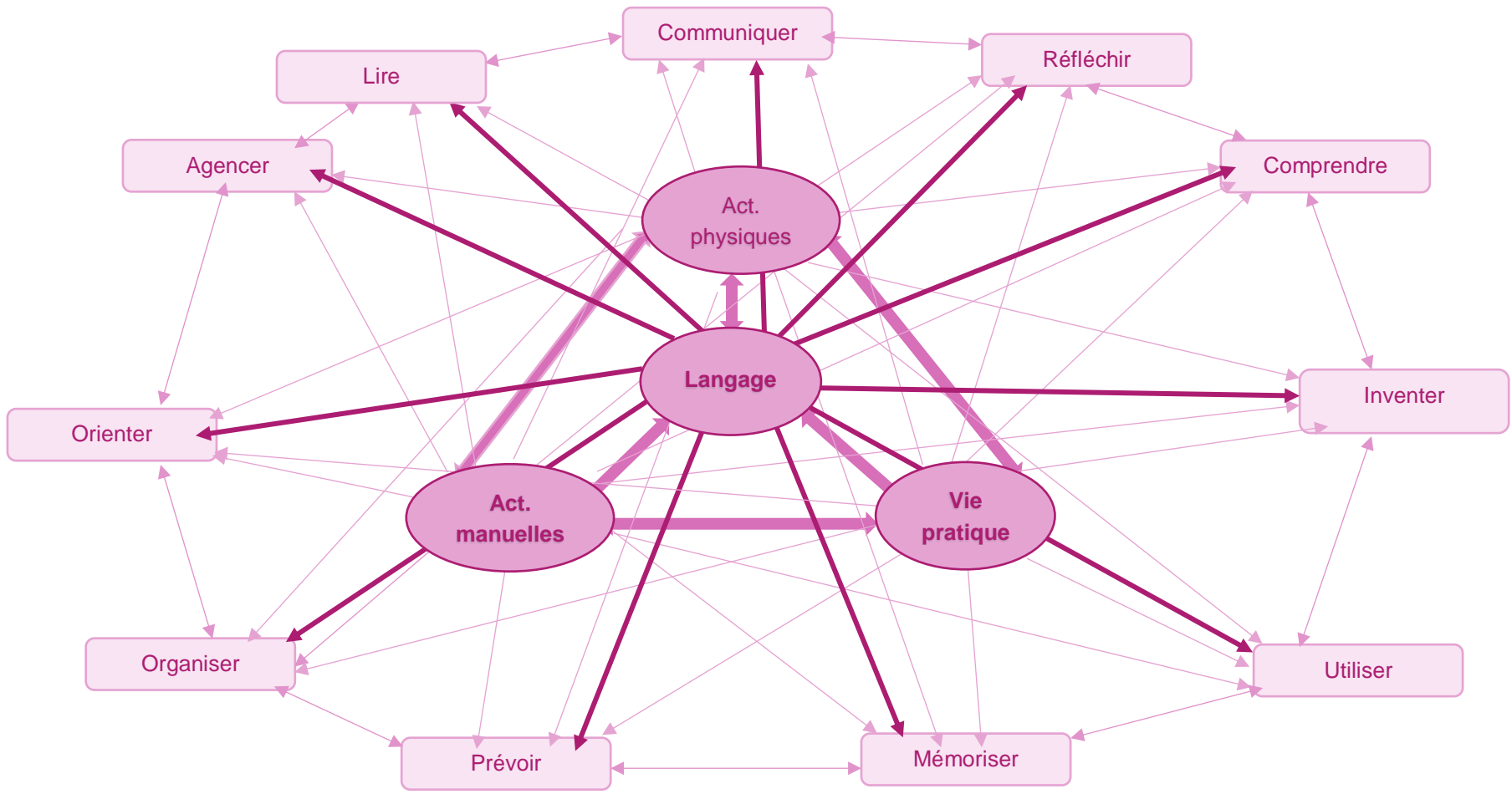
- affiner ses capacités de sélection visuelle
- soutenir son attention, maîtriser son impulsivité
- faire preuve de flexibilité cognitive
- entraîner sa créativité
- se sentir membre d'un groupe social
- exercer sa mémoire de travail
- exercer sa mémoire à long terme

Ces exercices de codage et décodage prépareront à bas bruit la découverte fondamentale de la Grande Section et du CP : la compréhension, l'acquisition et l'utilisation des deux codes « à clé » qui régissent les échanges humains savants depuis deux à trois millénaires : le code alphabétique et la numération de position, tout en n'en ayant ni le côté aléatoire¹⁸, ni les règles sophistiquées de combinaison.

Le tableau d'activités ne concernant que deux activités (coder et décoder) sera beaucoup moins touffu que le précédent. Il concernera essentiellement le domaine du langage écrit et celui liant activités manuelles et structuration de la pensée. Les autres domaines permettront toutefois de rendre vivantes les nouvelles compétences et de leur donner une épaisseur qu'elles ne peuvent acquérir lorsqu'elles sont travaillées « à vide » grâce à des fiches ou des activités individuelles de manipulation.

¹⁸ Ce symbole n'est un **A** que parce que nous le voulons bien. Celui-ci  est bien plus simple à comprendre et à combiner à d'autres tout aussi simples que lui.

Coder – Décoder :
une organisation spatiale – un déplacement



❖ *Réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin, codage)*

Langage oral :

- échanger et réfléchir avec les autres :
 - sur la nécessité de **prévoir** et d'**utiliser un code commun** à base de :
 - *gestes indiquant position ou déplacement*
 - *icônes simplifiées indiquant position ou déplacement*
 - *images indiquant position ou déplacement*
 - **inventer, réfléchir, argumenter** afin d'établir un **répertoire** de :
 - *gestes indiquant position ou déplacement*
 - *icônes simplifiées indiquant position ou déplacement*
 - *images indiquant position ou déplacement*
- comprendre et apprendre :
 - **utiliser, mémoriser, organiser, lire** les éléments de ce **répertoire** de :
 - *gestes indiquant position ou déplacement*
 - *icônes simplifiées indiquant position ou déplacement*
 - *images indiquant position ou déplacement*

- en situation de communication en groupe-classe :
 - *habituer les enfants à associer les **mots** qui servent à désigner un **lieu** ou un **déplacement** et les **symboles** montrant **cette place** à des :*
 - *gestes indiquant position ou déplacement*
 - *images indiquant position ou déplacement*
 - *icônes simplifiées indiquant position ou déplacement*

Langage écrit :

- découvrir la fonction de l'écrit
 - *demander à un enfant ou un groupe d'enfants de **guider** un ou plusieurs camarades pour les aider à **se ranger, se placer, se déplacer, se situer** grâce à code commun composé de :*
 - *gestes*
 - *images*
 - *icônes simplifiées*
 - *demander à un enfant ou un groupe d'enfants de **ranger, placer, déplacer, situer des objets** ou de **se ranger, se placer, se déplacer, se situer** après avoir **décodé** un message réalisé à l'aide d'un code commun composé de :*
 - *gestes*
 - *images*
 - *icônes simplifiées*

- commencer à produire de l'écrit
 - *utiliser collectivement le **code commun** appris en classe pour réaliser des codages de **situations, rangements, placements, déplacements** d'objets ou de personnes sur :*
 - *un parcours*
 - *une marelle*
 - *un tableau à double entrée*
 - *une piste de jeu*
 - *un espace de rangement*
 - *un coin-jeu*

Vie pratique :

- Dans un lieu précis : *utiliser des **affichages codés** pour savoir comment **organiser, ranger, orienter, agencer** le matériel ou les objets*
- Dans un déplacement : *tenir compte des **affichages codés** pour **se diriger, se placer, s'orienter**.*

Activités physiques :

- Agir dans l'espace et sur les objets / Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou à des contraintes variées
 - *lire les **affichages codés***
 - *pour **reproduire une position** ou la **position d'un objet** en lisant le code commun*
 - *jeu du miroir (code gestuel)*
 - *Jacques a dit*

- pour effectuer des **déplacements** libres ou dirigés sur terre, neige, glace ou dans l'eau, soi-même ou sur un véhicule, en passant **sur, sous, entre, à travers, contre, derrière, devant, au-dessus de, au-dessous de, plus haut que, plus bas que, près de, loin de** un objet ou une suite d'objets
 - *parcours*
 - *marelles*
 - *déplacements sur piste*
 - *déplacement sur quadrillage*
 - *courses*
 - *jeux à consignes*
- se placer **dans, dedans, à l'intérieur de, à l'extérieur de, en dehors** un espace balisé en suivant des **consignes codées** :
 - *Dans la mare, sur la rive*
 - *Jacques a dit*
- Collaborer, coopérer, s'opposer / Communiquer avec les autres au travers d'actions à visées expressives ou artistiques / Spectacle vivant
 - **prévoir, réfléchir, organiser, orienter, agencer, utiliser une maquette, un plan, un marquage au sol pour créer, inventer, installer et mémoriser** :
 - *parcours*
 - *chorégraphies*
 - *scénettes*
 - *jeux dans un espace organisé : camps, marelles, tableau à double entrée*
 - *coins-jeux*

Activités manuelles et de structuration de la pensée :

- Dessiner
 - dessiner un **déplacement** dans un espace connu représenté :
 - librement (scène dessinée)
 - en respectant les limites d'un tracé (labyrinthe, piste à cases, tableau)
 - en tenant compte d'obstacles à éviter
 - en suivant un code représenté sur la feuille ou la plaque de jeu
 - dessiner un **plan** grâce à :
 - un pochoir de maquette
 - un pochoir d'éléments plats
 - dessiner un **plan** spontanément en autonomie¹⁹
- Graphisme décoratif :
 - **réaliser** une suite de gestes graphiques en suivant un **code** placé :
 - **horizontalement** devant soi
 - **verticalement** face à soi

¹⁹ Accueillir favorablement cette initiative mais ne pas l'imposer aux autres enfants.

- Compositions plastiques planes ou en volumes²⁰

➤ ***réaliser** des maquettes simples pour représenter un **lieu** ou une **installation** connus à l'aide de petits éléments :*

- *parcours*
- *scénette*
- *coin-jeu*
- *jardin ou plate-bande*
- *projet ponctuel*
- *...*

➤ ***réaliser** des plans simples pour représenter un **lieu** ou une **installation** connus à l'aide de papiers découpés :*

- *parcours*
- *scénette*
- *coin-jeu*
- *jardin ou plate-bande*
- *projet ponctuel*
- *...*

➤ ***réaliser** une composition plastique plane ou en volumes grâce à des consignes codées :*

- *tableaux ou objets à fabriquer en suivant des **gestes** montrés par l'adulte ou un **code** expliqué au préalable*
- *jeux de type puzzles, abaqes, perles à enfiler, Coloredo®, Lego®, fiches AIM ou photocopiées à réaliser conformément à un **modèle** fourni*

²⁰ Avec ou sans composante artistique.

- Observer, comprendre et transformer des images
 - observer une image, la **décoder** pour en percevoir les **éléments** et leurs **relations spatiales**, les **détourner**, les **réagencer**, les **réutiliser** pour créer une autre image
 - observer une image, la **coder** pour en percevoir l'**agencement global**, réutiliser cet agencement d'une autre manière : colorier, hachurer, recouvrir, ...