

# Questionner le monde - Le vocabulaire spatial

## CP - Cycle 2 - Questionner l'espace

### OU EST LE TRESOR DE LA SORCIERE ?

#### Thème 2 : Se repérer dans l'espace et le représenter

★ Utilisation du vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en-dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, ...)

## PROGRAMMES OFFICIELS

### PRATIQUER DES DEMARCHES SCIENTIFIQUES

\* Pratiquer, avec l' aide des professeurs, quelques moments d' une démarche d' investigation : questionnement, observation, expérience, description, raisonnement, conclusion.

*Domaine du socle : 4*

### PRATIQUER DES LANGAGES

\* Communiquer en français, à l'oral et à l'écrit, en cultivant précision, syntaxe et richesse du vocabulaire.

*Domaine du socle : 1*

### ADOPTER UN COMPORTEMENT ETHIQUE ET RESPONSABLE

\* Développer un comportement responsable vis-à-vis de l' environnement et de la sante grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance.

\* Mettre en pratique les premières notions d'éco-gestion de l' environnement par des actions simples individuelles ou collectives : gestion de déchets, du papier et économies d'eau et d'énergie (éclairage, chauffage...).

*Domaine du socle : 3, 5*

### SE SITUER DANS L'ESPACE ET DANS LE TEMPS

\* Construire des repères spatiaux : se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique ; utiliser et produire des représentations de l'espace.

*Domaine du socle : 5*

# Questionner le monde - Le vocabulaire spatial

## CP - Cycle 2 - Questionner l'espace

### SÉANCE 1

#### Etape 1 : Discussion collective et identification du vocabulaire de position

La PE aura préparé une situation avec 2 boîtes et des alphas (dans les différentes positions : devant, derrière, entre, à l'extérieur, à l'intérieur, sur, sous, à droite, à gauche) face aux élèves.

Faire observer et décrire la scène.

Proposer de jouer au jeu « la chose » : la PE pense à un alpha, mais ne dit pas lequel. Il faut poser des questions pour identifier de quel alpha il s'agit.

A chaque fois qu'une question utilise un vocabulaire de position, le noter sur une affiche où sont dessinées les 2 boîtes.

Au fur et à mesure, les élèves peuvent eux-mêmes conduire le jeu.

#### Etape 2 : Jeu « la pioche »

Proposer ensuite de jouer au jeu « la pioche ». Un paquet d'étiquettes avec le vocabulaire de position est disponible. Un élève pioche et positionne l'alpha là où l'étiquette lui indique de le faire. On valide collectivement, et on discute dans le cas où il peut y avoir plusieurs situations.

Mettre les élèves dans le coin regroupement à ce moment, afin de leur permettre de voir qu'en fonction des positions, ils ne voient pas la droite et la gauche au même endroit.

#### Etape 3 : Construire des situations

Proposer de jouer à un troisième jeu : par groupe de 4, les élèves disposent de 2 livres, 2 gommes, 2 alphas, 2 feutres et 2 cubes. Ils doivent construire un montage au milieu du coin regroupement.

Refaire le jeu de « la chose » avec ces situations (ex : je pense à la construction où il y a une gomme sous le livre, un stylo à droite du cube etc... jusqu'à ce que les élèves trouvent). Les élèves peuvent ensuite mener eux-mêmes le jeu.

#### Etape 4 : Se localiser sur un quadrillage

On jouera ensuite au quatrième jeu « le sort magique des animaux ». La carte des animaux est projetée. La PE indique de quel animal on part, puis les déplacements : deux fois au-dessus, une fois à gauche, trois fois en dessous, 5 fois à droite... Et les élèves doivent trouver à quel animal on arrive.

# Questionner le monde - Le vocabulaire spatial

## CP - Cycle 2 - Questionner l'espace

### SÉANCES 2, 3 ET QUATRE

#### Des ateliers tournants

6 ateliers tournants. Les élèves réalisent 2 ateliers par séance. Ils inscrivent les ateliers faits sur une fiche de suivi afin de se souvenir de ce qu'ils ont fait aux séances suivantes.

#### □ TWISTER

Pour bien identifier la droite et la gauche



#### □ TABLEAU DES SORCIÈRES

Pour se repérer sur un quadrillage

A1	A2	A3	A4	A5
A6	A7	A8	A9	B1
B2	B3	B4	B5	B6
B7	B8	B9	C1	C2
C3	C4	C5	C6	C7

#### □ LE SORT MAGIQUE DES ANIMAUX

Pour se déplacer sur un quadrillage



#### □ LA PIOCHE AUX POSITIONS

Pour utiliser et mémoriser les positions spatiales



#### □ LES PERSONNAGES

Pour identifier la droite et la gauche dans différentes positions



#### □ JEU EN LIGNE

Pour utiliser le vocabulaire de position :

<http://www.pepit.be/exercices/primaire1/francais/vocabspatial/page.html>



# Questionner le monde - Le vocabulaire spatial

## CP - Cycle 2 - Questionner l'espace

### SÉANCE 5

#### Etape 1 : Trace écrite

On constitue avec les élèves un lapbook sur le vocabulaire de position.

#### Etape 2 : Exercices écrits

Les élèves réalisent individuellement les exercices écrits.

### SÉANCE 6

#### Etape 1 : Evaluation

Les élèves réalisent l'évaluation individuellement. On expliquera les consignes au fur et à mesure en projetant l'évaluation au VPI.

#### Etape 2 : Les bonbons de la sorcière

La maîtresse cache un bon dans la classe et grâce au vocabulaire de position, elle indique à deux élèves où le trouver. Le premier qui le trouve le gagne pour la classe. Si personne ne le trouve, il est perdu.

Les élèves peuvent ensuite prendre en charge ce jeu.