

Situer un objet



Domaine d'apprentissage : Explorer le monde - Se repérer dans le temps et l'espace

Compétences : Situer un objet par rapport à soi, par rapport à un objet orienté

Objectif principal : Situer des objets par rapport à soi, par rapport à un objet orienté

ACTIVITÉ N°1								
	Objectif : Produire le son sur l'instrument qui est placé à l'endroit indiqué par l'enseignant							
	Consigne : Joue de l'instrument qui se trouve à				Matériel : de 1 à 5 instruments			
	Dispositif : par groupe de 4 à 6 élèves encadré par l'enseignant / passage 1 par 1. L'enfant est assis avec un instrument sous ses jambes, à côté de lui, devant lui, derrière lui, sur sa tête							
	Variables : nombre d'instruments proposés en fonction du vocabulaire / devant la classe entière							
Critère de réussite : validation par l'enseignant ou par le groupe. L'instrument utilisé correspond à la position annoncée.								

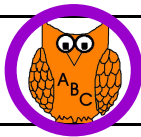
ACTIVITÉ N°2								
	Objectif : Mettre le chapeau sur l'enfant qui est devant soi (derrière soi) ou sur sa tête.							
	Consigne : Mettez-vous en file, assis les uns derrière les autres. Mets le chapeau sur ta tête ou sur la tête de l'enfant devant/derrière-toi...				Matériel : un chapeau			
	Dispositif : par groupe de 4 à 6 encadré par l'enseignant							
	Variables : nombre d'enfants / nombre de positions travaillées / en classe entière avec spectateurs							
Critère de réussite : validation par l'enseignant. Le chapeau est bien placé.								

ACTIVITÉ N°3								
	Objectif : Retrouver la carte sur laquelle le chapeau est placé au bon endroit par rapport au Playmobil coloré.							
	Consigne : Va chercher la carte sur laquelle la place du chapeau est la même. Regarde bien le bonhomme coloré. Tu dois faire le moins de voyages possibles				Matériel : cartes, cartes problèmes numérotées, fiche de suivi (nombre de voyages et de réussites)			
	Dispositif : par groupe de 4 à 6 encadré par l'enseignant ou l'atsem							
	Variable : distance entre la carte problème et les cartes							
Critère de réussite : validation par l'adulte. La carte rapportée correspond à la situation représentée sur la carte / un seul voyage a été effectué.								

ACTIVITÉ N°4								
	<p>Objectif : Trouver deux paires de cartes identiques.</p>							
	<p>Consigne : Vous allez jouer au memory. Il faut retrouver le plus de paires possibles.</p>				<p>Matériel : Memory avec un enfant et un cube dans des positions différentes par rapport à lui</p>			
	<p>Dispositif : par groupe de 6 en autonomie Variables : nombre de cartes / les positions relatives du cube</p>							
<p>Critère de réussite : validation par l'enseignant à la fin de la partie. Les cartes sont identiques.</p>								

ACTIVITÉ N°5								
	<p>Objectif : Classer les chenilles suivant la position du chapeau par rapport au Playmobil coloré.</p>							
	<p>Consigne : Chacun d'entre vous a des chenilles dans sa barquette. Mettez-vous d'accord pour faire les maisons.</p>				<p>Matériel : grande affiche avec 4 maisons (sur, à côté, devant, derrière), barquettes avec des cartes chenilles</p>			
	<p>Dispositif : par groupe de 4 en autonomie Variables : nombre de colonnes sur l'affiche et nombre de positions du chapeau</p>							
<p>Critère de réussite : verbalisation du critère de classement lors de la mise en commun. validation par l'enseignant lors de la mise en commun.</p>								

ACTIVITÉ N°6								
	<p>Objectif : Constituer des paires de cartes sur lesquelles la position des chapeaux est la même.</p>							
	<p>Consigne : Vous avez 3 à 5 dans les mains. Le 1er tire une carte chez son voisin, s'il a 2 cartes où les chapeaux sont au même endroit, il les pose sur la table. Celui qui garde l'intrus à la fin a perdu la manche.</p>				<p>Matériel : cartes chenilles par paire, une carte chenille seule, (fiche de score)</p>			
	<p>Dispositif : par groupe de 4 en autonomie Variables : nature des cartes (chenilles identiques ou non, de même longueur ou non) / nombre de cartes dans les mains</p>							
<p>Critère de réussite : validation par les pairs. Les cartes posées sur la table ont les chapeaux au même endroit</p>								



ACTIVITÉ N°7

Objectif : Mettre en commun le vocabulaire adéquat des positions et les stratégies mises en place

Consigne : Je voudrais que ceux qui ont travaillé dans la maison des chenilles nous expliquent leurs choix

Matériel : grandes affiches de la maison des chenilles, un chapeau, des élèves

Dispositif : en groupe classe. L'enseignant fait verbaliser le classement et les procédures. L'explication peut s'appuyer sur la réalisation concrète d'une chenille avec les élèves. Comparaison avec les cartes et institutionnalisation du vocabulaire

Variables : nombre de positions concernées / présence de support matériel

Critère de réussite : validation par l'enseignant

Bilan du module :

