

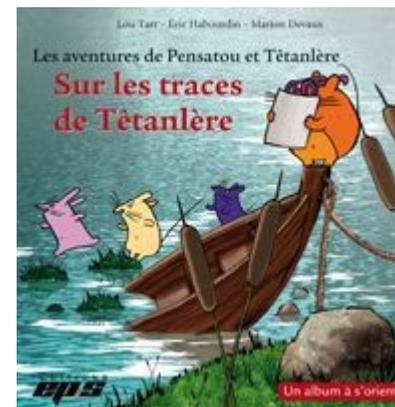
Animation pédagogique : S'orienter dans l'espace en GS, CP & CE1

Utilisation d'un outil – L'album à s'orienter : « *Sur les traces de Têtanlère* »

Circonscription de Saintes – Olivier ROUSSEL

Plan du document

- 1 - Le matériel autour de l'album à s'orienter.
- 2 - Quelques idées fortes de démarches avec nos élèves.
- 3 - Trois espaces différents.
- 4 - Trois étapes capitales de l'apprentissage.
- 5 - Des activités en amont.
- 6 - Un scénario de découverte de l'album proposé par le guide du maître.
- 7 - Pour des situations communes d'exploration de l'espace avec les intervenants extérieurs.



- . Des expériences d'orientation dans le méso-espace pour commencer à prendre des repères fixes et à les organiser entre eux.
- . Des expériences d'orientation dans le méso-espace (cour, salle de jeux, gymnase...) avec fléchage, balisage permettant d'aller de point en point jusqu'à une destination finale, en utilisant un plan.
- . Des expériences d'orientation pour observer, se déplacer et explorer des espaces non-familiers (parcs, cour d'une autre école...).

1 - Le matériel

- ✓ Un album (avec deux sens de lecture).
- ✓ Un guide de l'enseignant.
- ✓ 5 posters (Vue de l'habitat des souris – Vue des galeries – Vue du potager – Vue de la mare – Vue générale de l'espace global)
- ✓ Un site avec des outils en ligne (Les 5 vues en couleurs – Les 5 vues en noir&blanc – Plan et vues du potager – Jeu étiquettes N°1 – Jeu étiquettes N°2)

2 - Des démarches pour nos élèves

Cinq idées :

- (1) L'espace se conquiert par l'action & la perception en mettant en jeu l'ensemble des sens et, progressivement, par une prise de distance sur l'espace d'action.
- (2) Les apprentissages relatifs à l'espace comportent une forte dimension d'abstraction, mais leur construction repose au cycle 2, sur une dimension concrète et palpable des situations proposées (espace reconstitué par des maquettes, objets, photos, traces graphiques).
- (3) La construction de l'espace se fait progressivement par l'action, la manipulation et la lecture de représentation : il s'agit d'un aller-retour constant entre le réel et ses différentes formes de symbolisation.
- (4) Les progrès dans les situations proposées sont conditionnées par le sens qu'elles prennent pour les élèves (projet de déplacement). Les activités réalisées permettront de passer de perceptions fragmentaires de l'espace à des mises en relations progressives. Plus tard, le cycle 3 sera l'occasion d'introduire des rapports entre l'espace parcouru, les modes de déplacement et le temps écoulé.
- (5) Les différentes traces élaborées doivent conserver une dimension fonctionnelle. Elles doivent prendre en compte la construction du point de vue de l'autre au sens topologique du terme, puisque deux personnes placées à deux endroits différents d'un espace donné n'en ont pas la même perception.

Des notions centrales :

- **Du fragmentaire au global** : Quatre posters plaçant le lecteur en surplomb (ce n'est pas le cas des personnages de l'histoire pendant leur quête), offrant quatre vues fragmentaires du lieu où se déroule le récit. Un poster plaçant le lecteur en surplomb offrant une vue générale du lieu.
- **Des effets zoom** : Les lieux sont représentés à des échelles différentes selon les pages du livre, les quatre posters fragmentaires et le poster général.
- **La notion de point remarquable**
- **La position relative des points remarquables entre eux.**
- **La position relative de soi avec ces points.**
- **La notion de point de vue**
- **La notion d'itinéraire et de possibles différents pour se rendre d'un point à un autre.**
- **La notion de codage de déplacements et d'itinéraires.**
- **La notion de représentations symboliques de l'espace.**

Structurer l'espace c'est :

Découvrir et prendre en considération les relations qui existent entre les personnes et les objets, entre les objets entre eux ou bien entre les personnes entre elles.

C'est coordonner différents espaces perceptifs : Il se constitue un espace vécu dit « sensible » vers un espace géométrique. Ce qui permet de passer de l'un à l'autre c'est d'amener nos élèves à travailler et expérimenter dans un espace intermédiaire dit espace expérimental. Il va permettre :

- . D'agir, d'anticiper (voire expliquer) ce qui se passe dans l'espace sensible.
- . De commencer à travailler sur des représentations des objets de l'espace sensible, et de se détacher progressivement de la manipulation des objets réels pour commencer à raisonner sur des représentations mentales.

3 - Trois espaces différents

. Le micro-espace : c'est un espace proche de l'enfant dont il a une vue exhaustive. Il peut voir, toucher et déplacer les objets : la table, le tapis de jeux, la feuille... L'enfant est à l'extérieur de l'espace et il n'est pas nécessaire de conceptualiser l'espace pour l'appréhender.



Le méso-espace : c'est un espace accessible à une vision globale, l'enfant est acteur à l'intérieur de cet espace : la classe, la cantine, la salle de jeux ou gymnase, la cour... Les objets sont fixes ou mobiles et visibles selon diverses perspectives. L'enfant peut se déplacer à l'intérieur de cet espace pour l'observer selon différents points de vue. Une conceptualisation est utile pour appréhender les relations spatiales qui composent ce méso-espace : maquette ou plan.



Le macro-espace : c'est un espace qui n'est accessible à l'enfant que par des visions locales, parcellaires, fragmentaires, des points de vue particuliers : le quartier, le village, la ville, l'école (pouvant être un macro-espace pour de jeunes enfants, puis devenant progressivement un méso-espace). Les objets sont fixes, parfois de grande dimension et une partie seulement est perçue par la vue. Le sujet est à l'intérieur de cet espace mais doit cette fois-ci coordonner des informations partielles. Une conceptualisation est indispensable pour appréhender le macro-espace (plan ou carte).



4 - Trois étapes capitales de l'apprentissage

C'est dans ces trois espaces que l'enfant va commencer à vivre et à agir, à faire ses premières expériences, à construire des représentations spatiales, à structurer l'espace.

Étape 1 : Des activités motrices globales où le corps tout entier de l'enfant est sollicité (salle de motricité, cour de récréation) dans le méso-espace.

Étape 2 : Des activités motrices restreintes, qui mettent surtout en jeu les membres supérieurs (mains, poignets, avant bras et bras) dans le micro-espace (matériel et jeux).

Étape 3 : Des activités de représentation mentale par des mises en relation d'informations apportées par des perceptions diverses (rappel mental de perceptions qui ne sont plus présentes).

5 - Des activités en amont

- Des déplacements et des actions pour s'orienter dans le méso-espace (cacher-retrouver et recommencer à chaque fois dans un endroit différent...).
- Établir des liens entre le réel (micro-espace, méso-espace) et ses représentations (maquette, photographies, traces).
- Réaliser la maquette et le plan de la classe.
- Réaliser la maquette et le plan de la cour (ou de l'école).
- Exploiter et réaliser des manipulations avec le matériel pédagogique existant en jeux de topologie.
- Aborder la notion de point de vue.
- Travailler avec les familles à partir du trajet domicile-école.

6 - Un scénario proposé dans le guide de l'enseignant

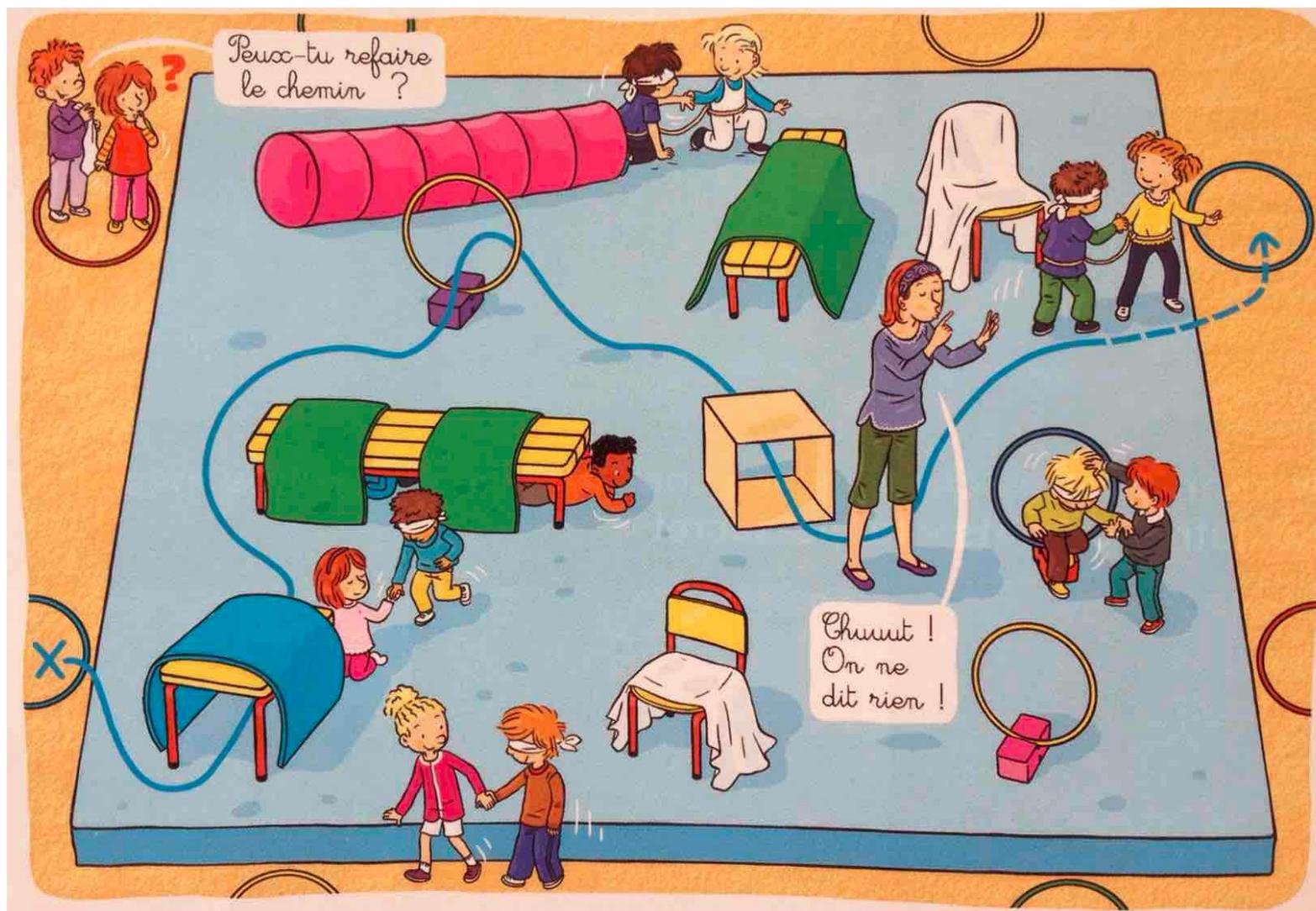
ATTENTION : Avant d'amorcer la découverte de l'album, on peut choisir de présenter la vue générale du cadre du récit. Cela peut permettre de donner sens à du lexique complexe utilisé dans le récit (champ, monticules de terre, moulin, jardin potager, allée centrale, parterre, cabane, chêne, serre, treille, murette, pigeonier, marécage, joncs, nénuphars, saule pleureur, ponts, chemins, route, ruisseau, forêt, colline...)

Pages de l'album	Lire et comprendre la narration	Lire et comprendre l'espace de la narration
<p>Les couvertures : Couverture et quatrième de couverture</p>	<p>Nombreux indices visuels et textuels à prendre en compte pour élaborer les premiers sens possibles et les premières hypothèses. Des liens différents se feront selon que les élèves ont déjà fait l'expérience ou non d'albums de la même collection.</p> <p>Apparition d'un document représenté : la carte.</p> <p>Apparition d'échelles différentes ou zoom.</p>	<p>En amont : forcément une expérience de l'orientation dans le méso-espace avec les premières utilisations de représentation (plan, dessin, maquette...)</p>
<p>Épisode 1 : Le village des souris</p> <p>Pages 3, 4 et 5.</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Des hypothèses sur la réunion secrète. . Identification possible ou non des personnages (Pensatou devient facilement identifiable grâce aux indices du texte, cela remet en perspective nos décodages des couvertures). . Identification du lieu de la réunion secrète. 	<ul style="list-style-type: none"> . Verbaliser les changements d'échelle et les effets zoom. . Imaginer et réaliser une représentation du village. . Mettre en relation les lieux familiers des élèves et les différents espaces identifiés dans le village du récit. . Si poster global connu, faire le lien entre différentes vues.
<p>Épisode 2 : Le départ de Têtanlère et des souris</p>	<p>. Activités diverses de compréhension : identification certaine de Têtanlère avec les</p>	<p>. Page 6 : Verbaliser l'effet zoom autour de la réunion secrète et expliciter</p>

<p>Pages 6 à 15</p>	<p>indices textes/images, hypothèses autour de l'idée lumineuse de Têtanlère, mise en mots de la situation problème du récit (retrouver Têtanlère).</p>	<p>« l'emboîtement des vues » : Vue projective globale, zoom sur chêne, zoom sur village, zoom sur réunion secrète. . Si poster global connu, faire le lien entre différentes vues : touffe d'herbe, champignon, barbelé... . Ouverture possible sur monde du vivant autour de la question suivante : quelles traces les animaux laissent-ils dans la nature ? (empreintes, restes de nourriture, déjections, habitats, pelage, plumage...)</p>
<p>Épisode 3 : Mirette la Taupe</p> <p>Pages 16 à 21</p>	<p>. Activités diverses de compréhension : lien texte images (point de départ, itinéraire emprunté, point d'arrivée), repérage des différents coins de la taupinière avec mise en mots pour les décrire, explicitation sur la nature des indices du carnet.</p>	<p>. En amont, être familier d'un codage particulier pour se guider : le fléchage (expérimenter dans le méso-espace et le micro-espace, des situations problèmes d'orientation avec fléchage ou balisage). . Si poster global connu, faire le lien entre différentes vues. . Reconstituer l'organisation spatiale de la taupinière à travers un choix de représentation (collage, dessin, maquette...). . Marquer sur la vue globale de la taupinière, l'itinéraire suivi grâce au carnet. . Inventer d'autres carnets « Taupe-secret » pour guider un personnage à l'intérieur de la taupinière. . Avec différents itinéraires, classer du plus court au plus long. . Inventer un carnet retour pour guider les souris dans le sens inverse.</p>

Proposition dans salle de jeux (Page 28 du guide) : Le jeu des galeries de Mirette

Construire un espace aménagé (mais non organisé) dans salle de jeux, gymnase, préau afin qu'un enfant guide un autre enfant privé de la vue (par la consigne verbale, par un plan, par une suite de repères représentés par le dessin ou la photo).



Épisode 4 : Ariane l'araignée

. Donner sens au projet de déplacement des souris en repérant les points

. Si poster global connu, faire le lien entre différentes vues.

banc, cerceaux...) qui servira au déroulement du jeu (d'après une fiche prescriptive, un plan, une maquette...). Cette phase permet d'intégrer des éléments remarquables du potager dans un nouvel agencement.

2 - Déroulement du jeu de prise ou un ou plusieurs chats affrontent des souris qui cherchent à récolter des fraises.

3 - Étape de comparaison de collections afin de déterminer les vainqueurs.



Épisode 5 : Rainette la grenouille

. Des hypothèses sur ce qu'installe Rainette sur le muret ? A quoi cela peut-il bien

. Concevoir à la façon de Rainette une représentation du marécage avec le petit

<p>Pages 28 à 35</p>	<p>servir ?</p> <ul style="list-style-type: none"> . Mise en lien entre textes et images (P.30) entre les indications données par Rainette et les éléments installés sur le muret. . Des hypothèses à formuler sur ce que peut bien faire Pensatout avec sa feuille et son crayon (P.31). . Formuler toutes les actions successives faites par les souriceaux pour franchir le marécage (Possibilité d'écrire à la manière d'Ariane un guide de franchissement). 	<p>matériel de la classe (Légo, Kapla, cubes...).</p> <ul style="list-style-type: none"> . Mener des actions autour de la notion de zoom, de la notion de cadrage, de la position du photographe). . Si poster global connu, faire le lien entre différentes vues.
----------------------	---	---

Proposition dans salle de jeux (Page 40 du guide) : Le jeu du marécage de Rainette

1 - Jeu coopératif entre les élèves qui vont devoir à la manière des souriceaux, traverser un marécage sans jamais mettre les pieds dans « l'eau ».

- 2 - Des zones non couvertes par du matériel vont provoquer chez nos élèves une coopération afin de positionner des petits îlots à des endroits stratégiques du parcours.
- 3 - Dès qu'un souriceau a mis les pieds dans l'eau, tous les souriceaux doivent regagner la berge initiale afin de recommencer le défi.
- 4 - Le nombre d'enfants, la quantité de zones non couvertes, le nombre d'îlots disponibles en plus sont des paramètres sur lesquels on agit pour graduer le niveau des stratégies à développer.



Prolongement possible vers le jeu coopératif des volcans...

Épisode 6 : Les souris retrouvent Têtanlère et le second sens de lecture.

Pages 36 à 16 (Envers)

- . Grande découverte du changement de narrateur. On revoit l'histoire selon le point de vue de Têtanlère.
- . Découvrir également que ce récit nous ramène à des actions passées contrairement au premier récit exprimant le temps présent.

...

- . Expression du Macro-espace par Têtanlère, il ne comprend les liens entre tous les espaces explorés que parce que Pik la pie lui a fait prendre de la hauteur.
- . Synthèse possible de l'itinéraire de toutes les souris sur le vue générale.

...

7 - Pour des situations communes d'exploration de l'espace avec les intervenants extérieurs

. Des expériences d'orientation dans le méso-espace pour commencer à prendre des repères fixes et à les organiser entre eux :

- **Jeu « Je cache, je retrouve » niveau 1** : Je m'installe avec l'adulte à un point 1 particulier d'où je démarre pour cacher mon objet, je reviens auprès de l'adulte, puis je repars retrouver mon objet caché. Je recommence plusieurs fois en cachant à chaque fois à un endroit différent. Progressivement, je verbalise l'endroit où je l'ai caché à l'adulte, aux autres enfants. Cette verbalisation permet d'augmenter le temps de pause entre le moment où l'on revient et le moment où l'on repart retrouver son objet (mise en mémoire sur temps de plus en plus long).
- **Jeu « Je cache, je retrouve » niveau 2** : Idem mais quand je reviens après avoir caché mon objet, l'adulte a changé de place, il se trouve à un point 2 (du coup je ne vois plus l'espace du même point de vue).
- **Jeu « Je cache, un autre retrouve » niveau 3** : Même principe mais cette fois-ci, l'enfant qui a caché doit expliquer à un autre comment retrouver son objet (cela peut se faire oralement, mais aussi à partir de photos, de maquette, de dessin ou de plan).
- **Voir aussi dispositif du jeu « Les objets cachés » dans le guide page 49.**
- **Jeu du type « La chasse aux fraises » (Page 48 du guide)** : Retrouver dans un espace des objets cachés par l'adulte ou par d'autres enfants. Permet d'enrichir la finesse des repères et des lieux pour cacher (extension des lieux trouvés par les élèves au cours du jeu « Je cache, je retrouve »).
- **Le jeu « Du potager de Mistigri » (Page 32 du guide en lien direct avec l'avancée de l'album).**

- 1 - Aménager un espace particulier dans salle de jeux, gymnase, préau, cour pour mettre en place un agencement d'éléments (tapis, banc, cerceaux...) qui servira au déroulement du jeu (d'après une fiche prescriptive, un plan, une maquette...). Cette phase permet d'intégrer des éléments remarquables du potager afin dans un nouvel agencement.
- 2 - Déroulement du jeu de prise où un ou plusieurs chats affrontent des souris qui cherchent à récolter des fraises.
- 3 - Étape de comparaison de collections afin de déterminer les vainqueurs.

**. Des expériences d'orientation dans le méso-espace (cour, salle de jeux, gymnase...)
avec fléchage, balisage permettant d'aller de point en point
jusqu'à une destination finale, en utilisant un plan.**

- **Le jeu des « Galeries de Mirette » (Page 28 du guide en lien direct avec l'avancée de la lecture de l'album).** Il s'agit principalement pour un élève de guider un autre élève par différents moyens possibles.

- **Le jeu « Suivre le bon chemin » (Page 50 du guide)** avec guidage photos. Parcours en étoile. Retrouver des objets ou en déposer aux endroits indiqués par les photos.

- **Le jeu du « Vrai ou faux » (Page 51 du guide)** avec guidage plan. Parcours en étoile. Des complexifications peuvent être apportées tout au long de cette activité : des endroits indiqués sur la carte qui ne contiennent pas d'objets, deux endroits indiqués autour d'un même lieu remarquable (de chaque côté du bac à sable, il s'agit alors pour les élèves d'entourer sur leur carte lequel de ces deux endroits comportait bien un objet).

- **Le jeu de « Tracer son chemin » (Page 52 du guide)** avec support d'un plan. Association de photos et d'un plan pour tracer soi-même deux itinéraires différents d'un point de départ à un point d'arrivée passant par tous les points de repères fixes collés sur son plan.

- **Le jeu de « La course aux points » (Page 53 du guide)** avec support d'un plan ou de photos. Parcours en étoile. Trouver des balises comportant des bandelettes avec nombres croissants. Sur chaque balise déchirée le nombre du bas de la bandelette pour le coller sur le plan ou sous la photo. Introduction de la notion de temps pour trouver tous les points remarquables (il sera matérialisé par la somme des nombres collectés, plus le nombre est élevé et plus le groupe a trouvé la balise rapidement). Des d'intrus peuvent être insérés sur le plan ou les photos.

. Des expériences d'orientation pour observer, se déplacer et explorer des espaces non-familiers (parcs, cour d'une autre école...).

- **Le jeu de « La course aux foulards » (Page 54 du guide).** Explorer d'abord par des déplacements un nouvel espace pour en dégager les points remarquables. Le principe est que deux équipes s'affrontent. Chaque équipe dispose de foulards d'une couleur donnée et va les déposer (cacher) dans l'environnement. Une première phase de jeu consiste ensuite à demander à chaque équipe de ramener le plus vite les foulards qu'elle a cachés, une seconde phase consiste à ramener le plus vite possible les foulards de l'équipe adverse.

- **Le jeu de « Mon itinéraire » (Page 55 du guide).** Dans un lieu nouveau, il s'agit pour les élèves de retrouver des points remarquables donnés sous forme de photo, de les localiser sur le plan, puis de tracer l'itinéraire emprunté pour s'y rendre.

- **Le jeu « Des balises codés » (Page 56 du guide)** avec plan et parcours en étoile. Deux groupes avec chacun un adulte. Chaque groupe va déposer un objet-balise sur un point remarquable donné par une photo. Quand toutes les balises ont été préparées par les deux équipes, des petits groupes de deux ou trois enfants sont invités à aller trouver des balises conçues par les élèves de l'autre groupe. A chaque balise trouvée, le groupe revient vers l'adulte, lui présente le code et essaye de localiser sur un plan le lieu de la balise explorée.