

# Des activités pour s'orienter dans le micro-espace...

Un exemple de mise en oeuvre : Le jeu du diamant...

Olivier ROUSSEL - Conseiller pédagogique Saintes

# Phase I : La découverte d'un quadrillage volume...

- ★ Par groupe de six.
- ★ Diamant, meuble et table dans coin regroupement.

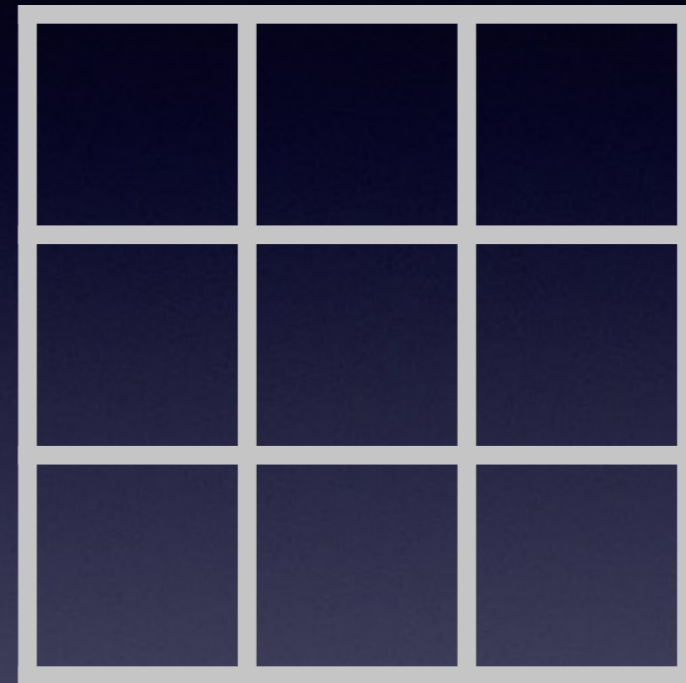
- Découvrir les notions case, colonne & ligne.
- Commencer à formuler des structures interrogatives.
- S'essayer à la logique de déduction.



Se mettre d'accord sur des sens conventionnels d'observation : La première, la deuxième, la troisième.

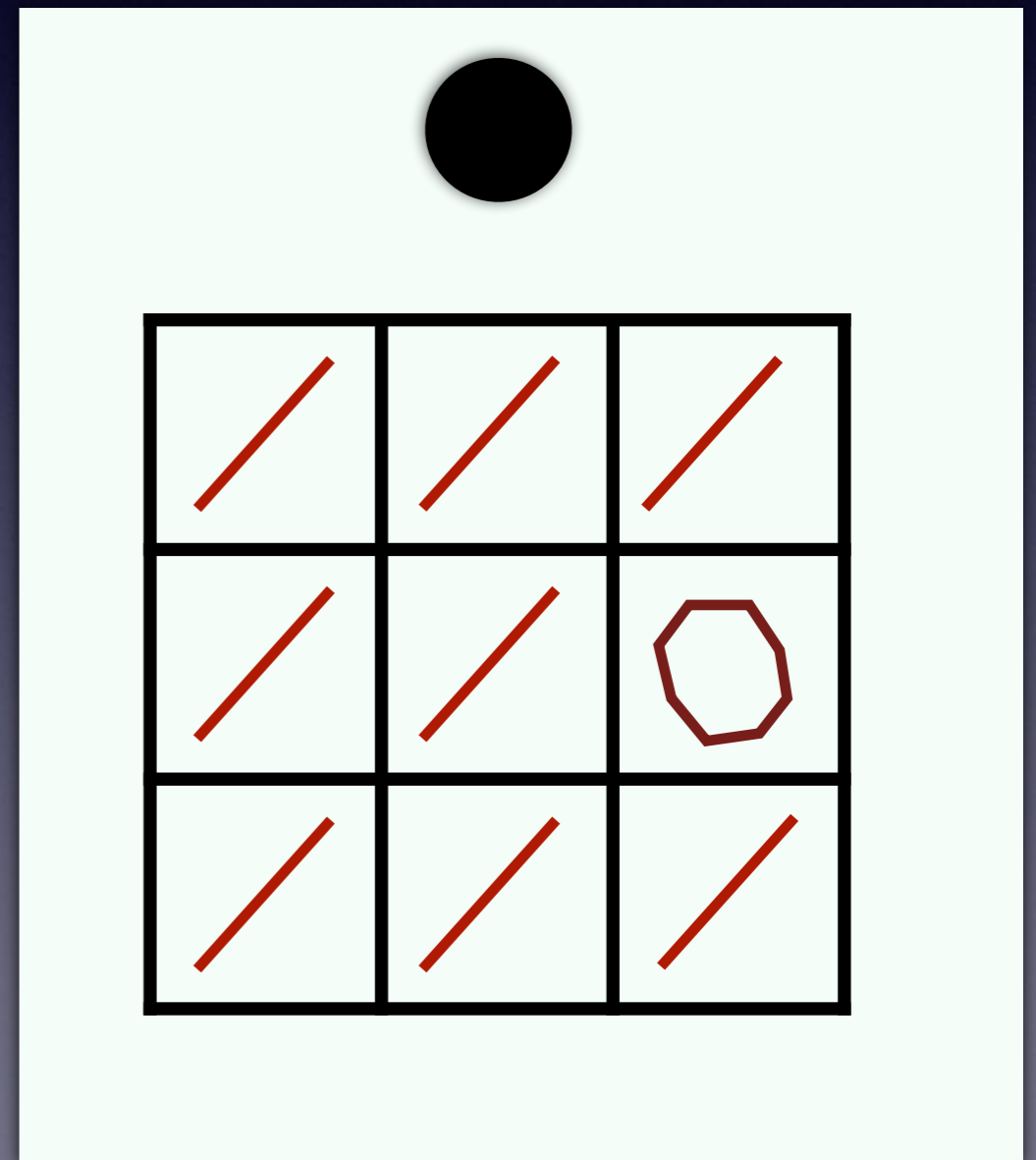


# Phase 2 : Du volume au plan par des essais de représentation.



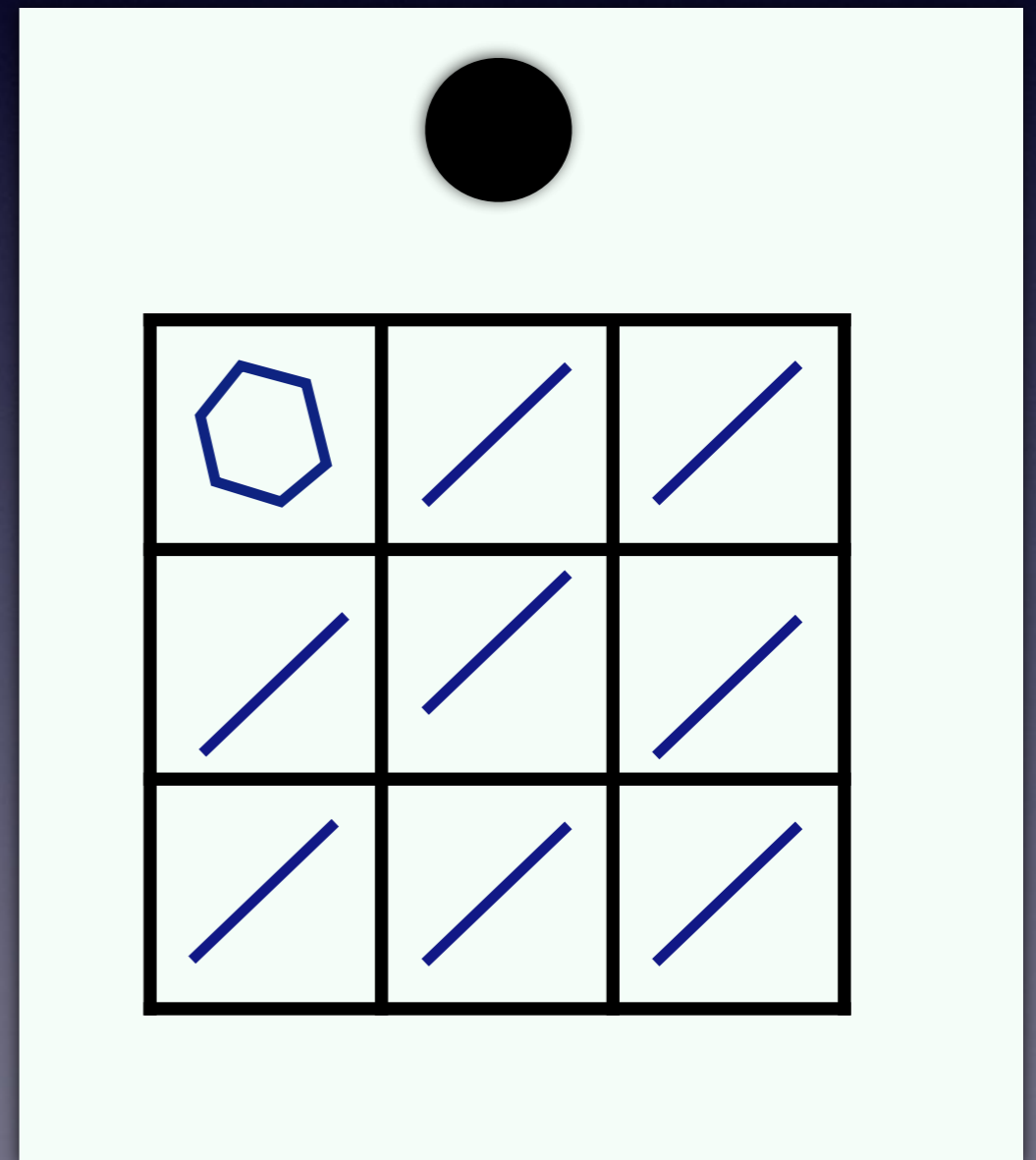
- Percevoir des formes élémentaires à dessiner dans une complexité spatiale.
- Tâtonner pour reproduire à l'identique le bon nombre de cases, lignes et colonnes.

# Phase 3 : Rejouer à trouver le trésor pour mobiliser les transferts spatiaux.

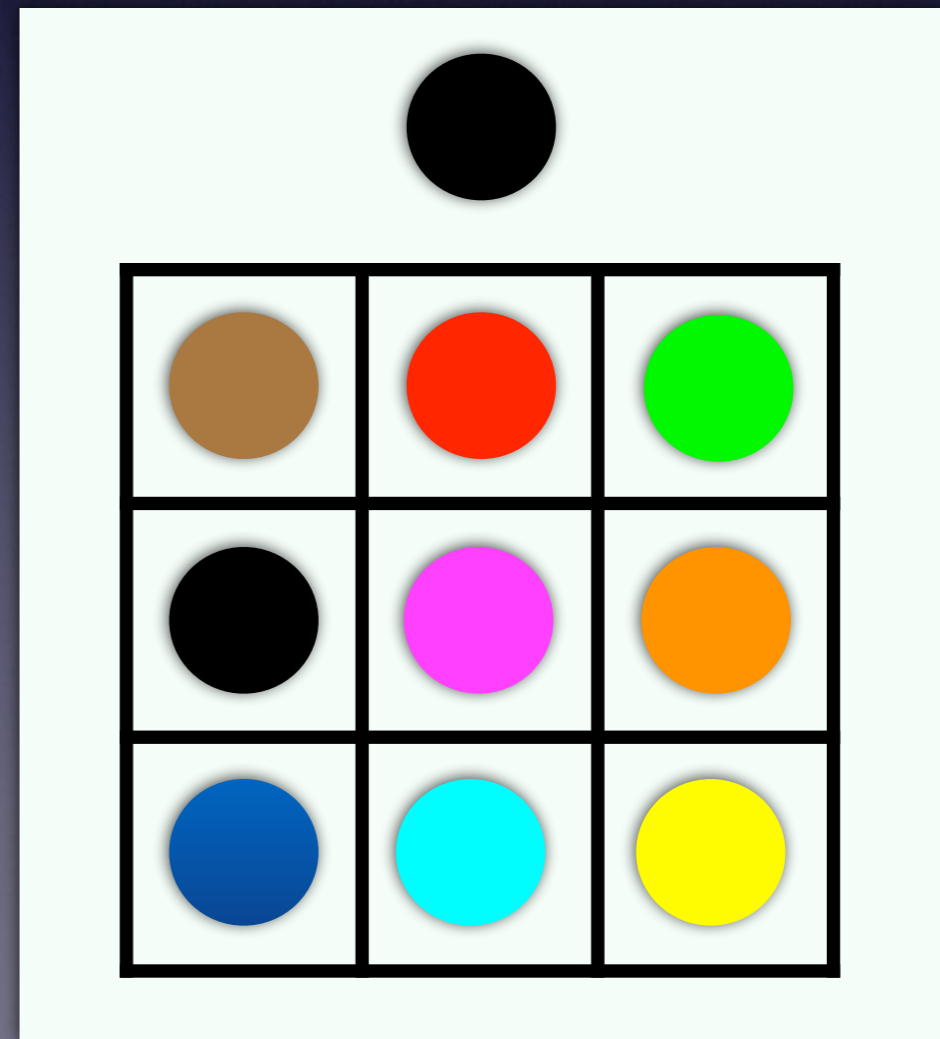
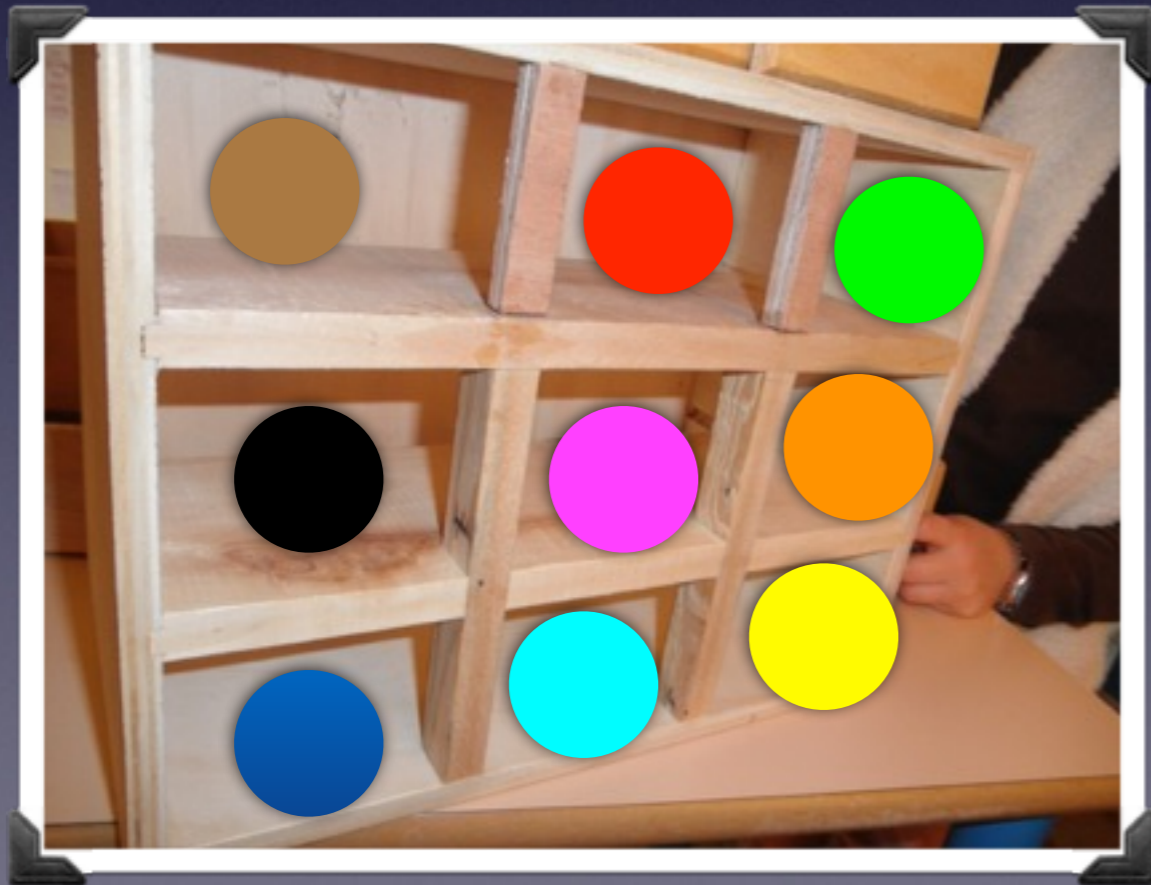


# Phase 4 : Les transferts spatiaux sans utilisation du quadrillage volume.

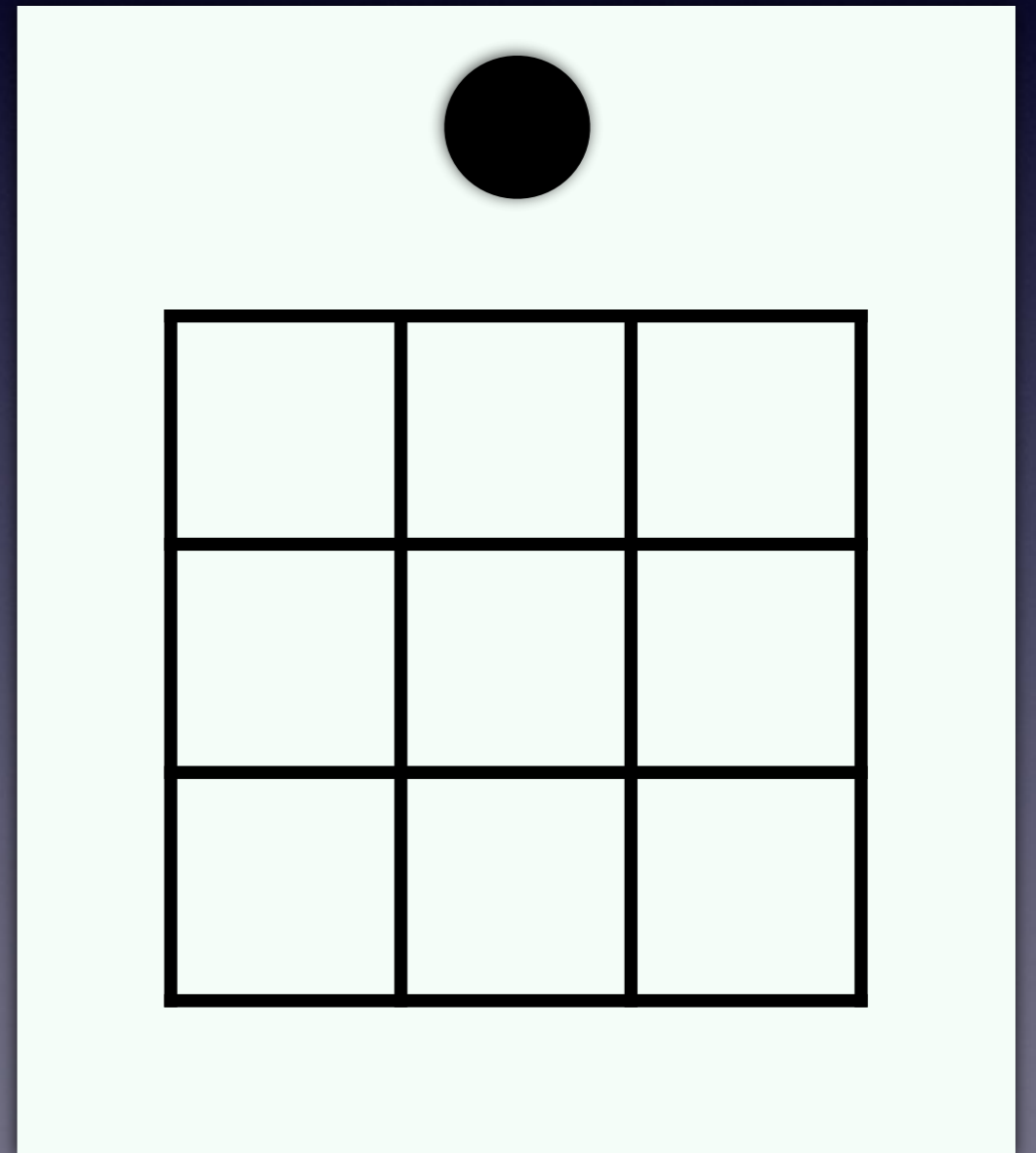
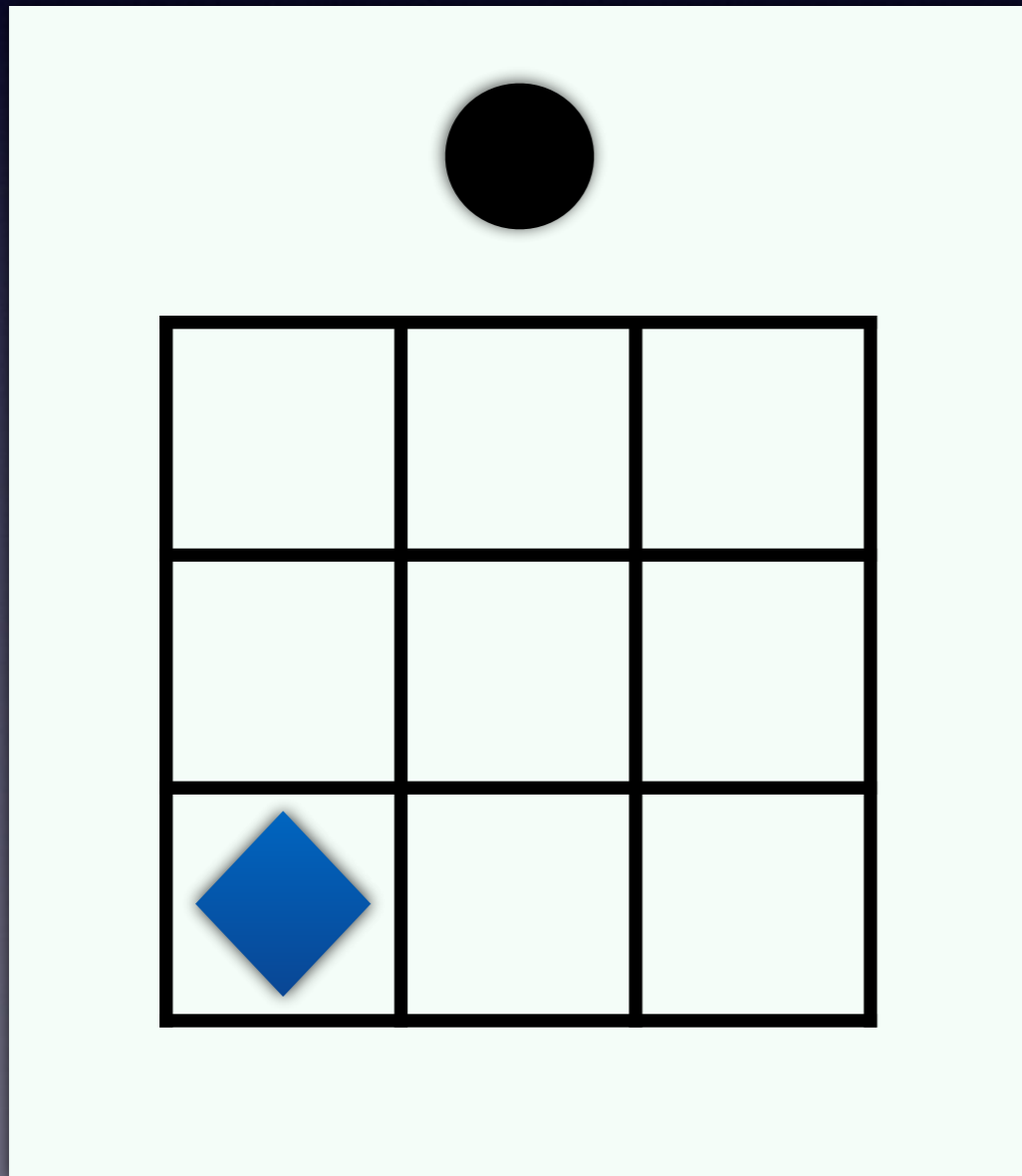
La feuille devient la mémoire des informations récoltées.



# Phase 5 : Une situation d'évaluation pour observer les transferts spatiaux de chacun.



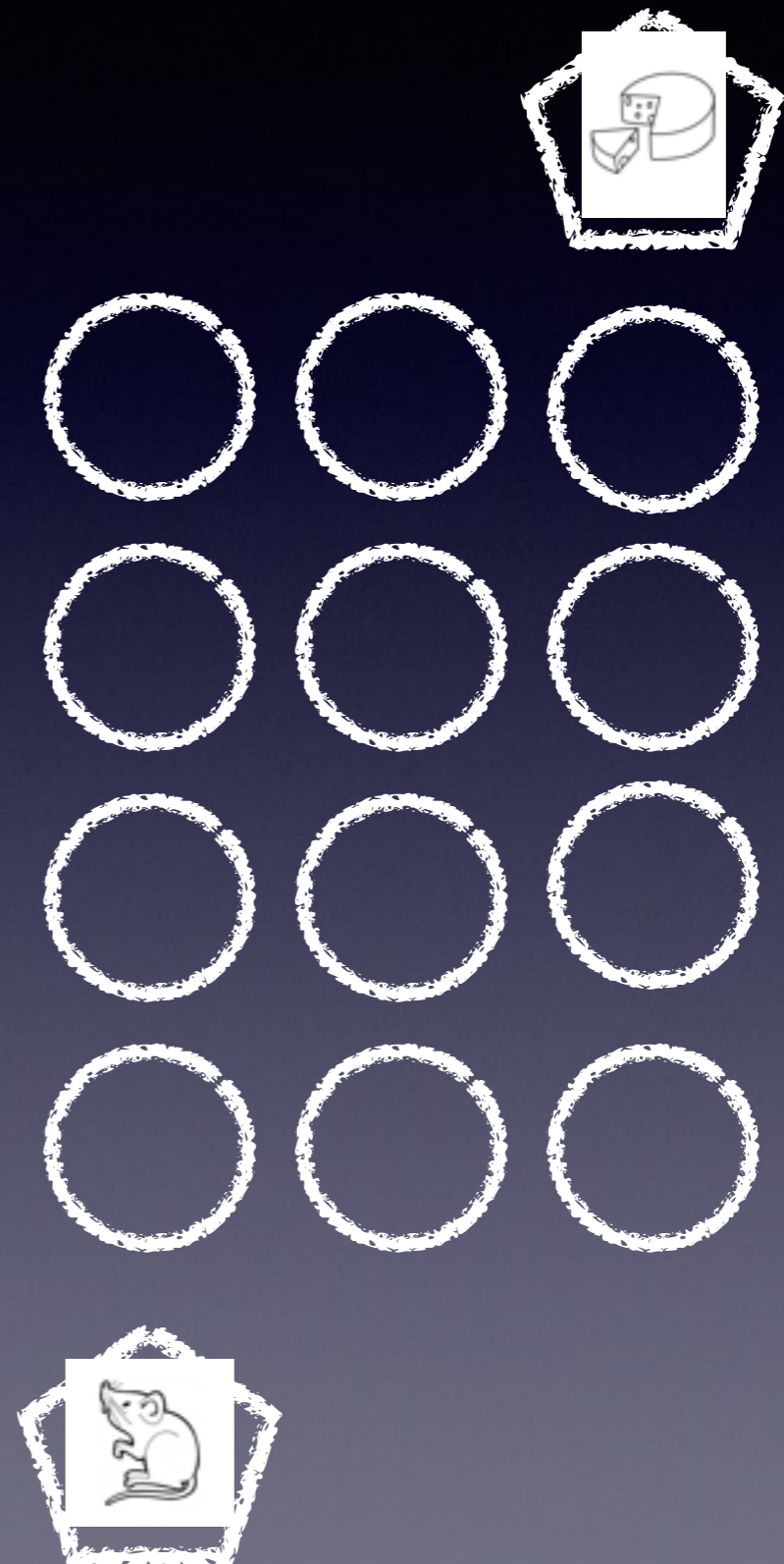
Phase 6: Deux à deux, feuille à  
feuille, les élèves se  
lancent des défis.



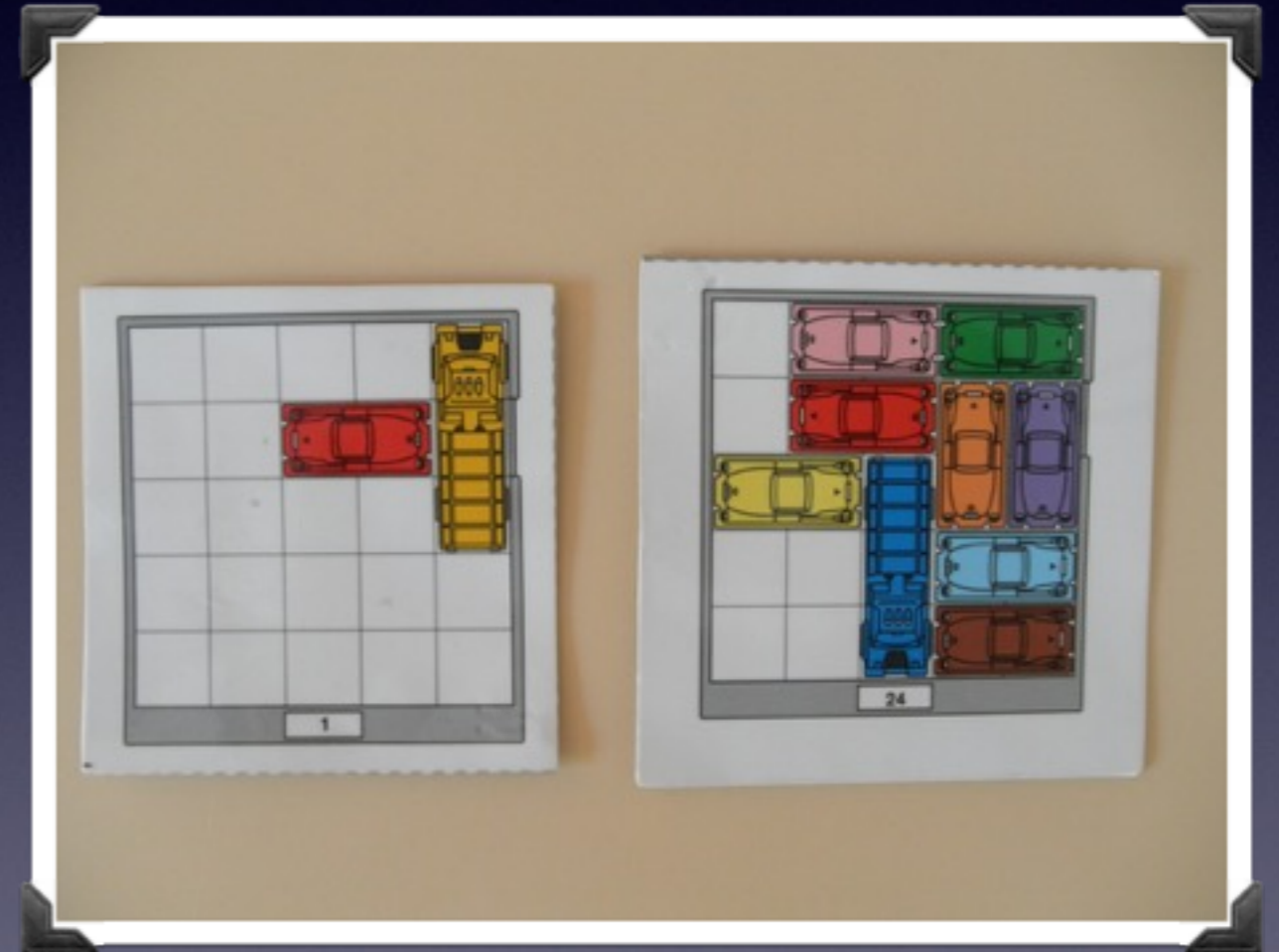


# Phase 7 : Déplacements sur quadrillage au sol

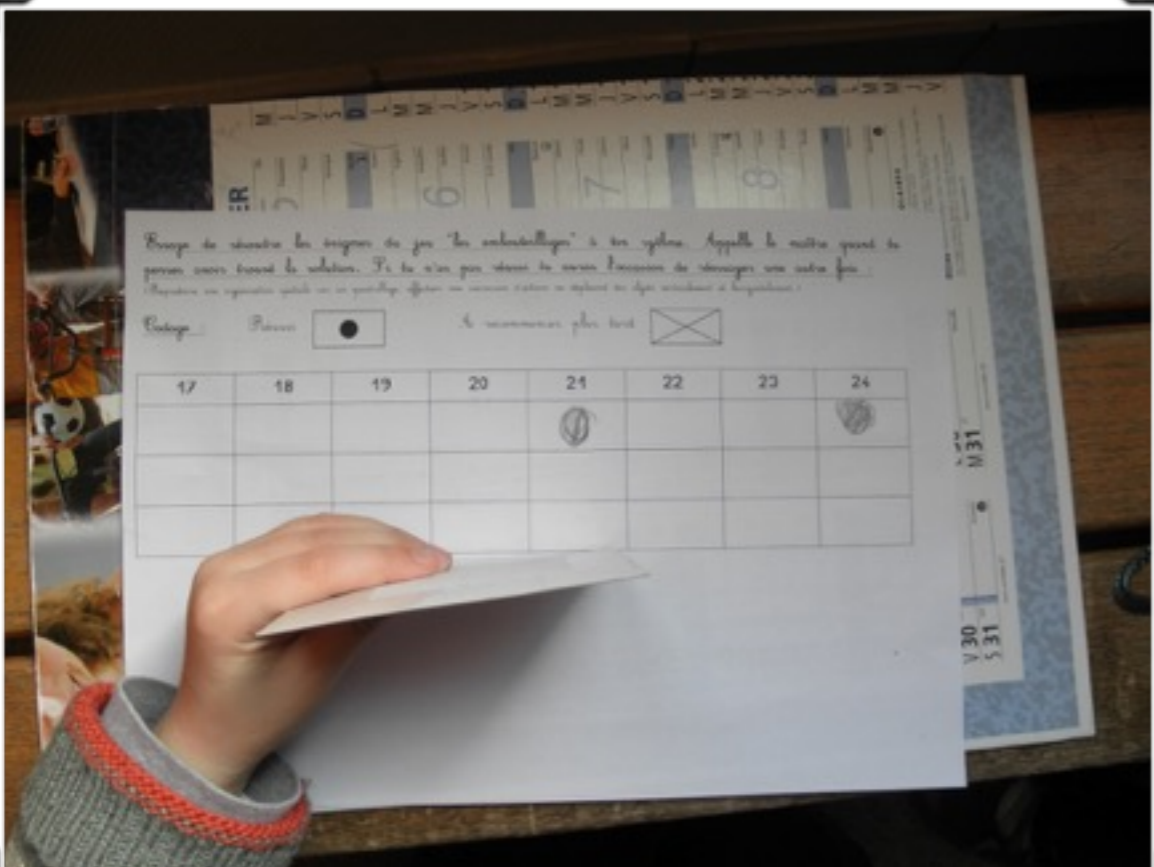
- **But** : Coder/Décoder des emplacements et des déplacements sur un quadrillage au sol (Cerceaux déposés au sol).
- **Nombreuses possibilités** : Reproduire le quadrillage par le dessin / Observer le déplacement d'un autre puis le coder / Coder un déplacement pour qu'un autre se déplace (par le dessin, par un carnet de route façon « Mirette La Taupe) / Rejouer au jeu du diamant en le cachant sous un des foulards disposés dans chaque cerceau...



# Prolongement N°1 : Le jeu des embouteillages (Rush hour)







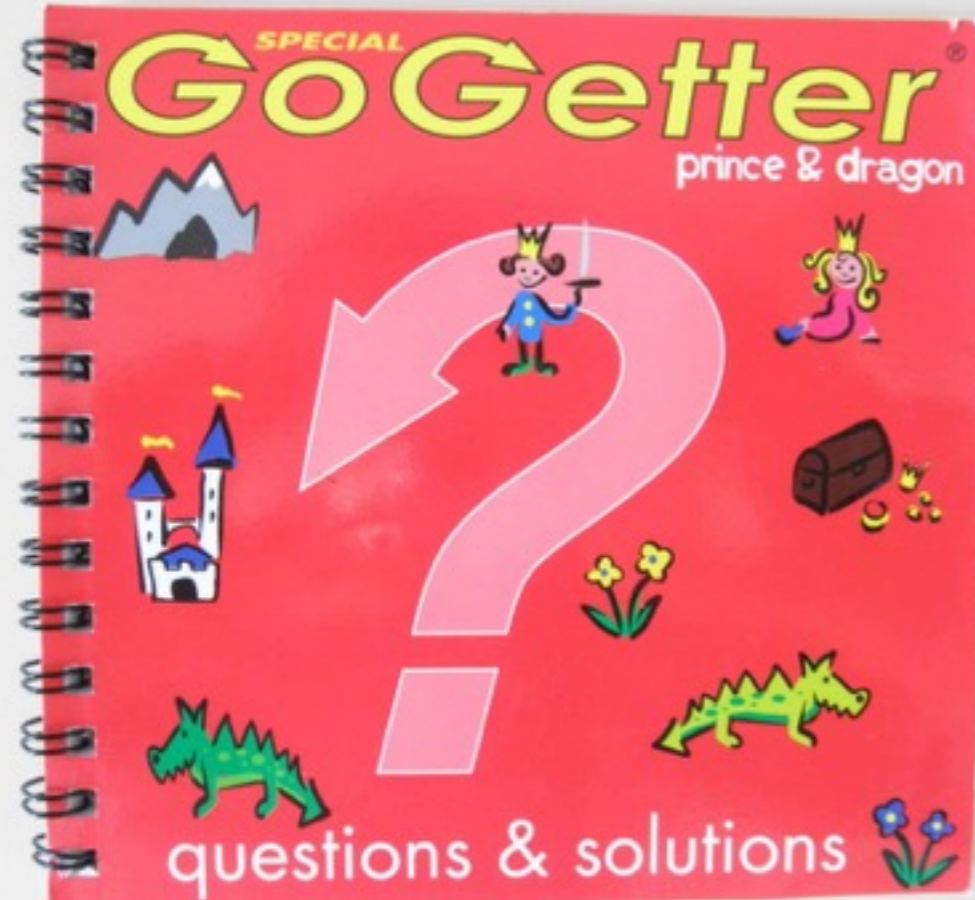


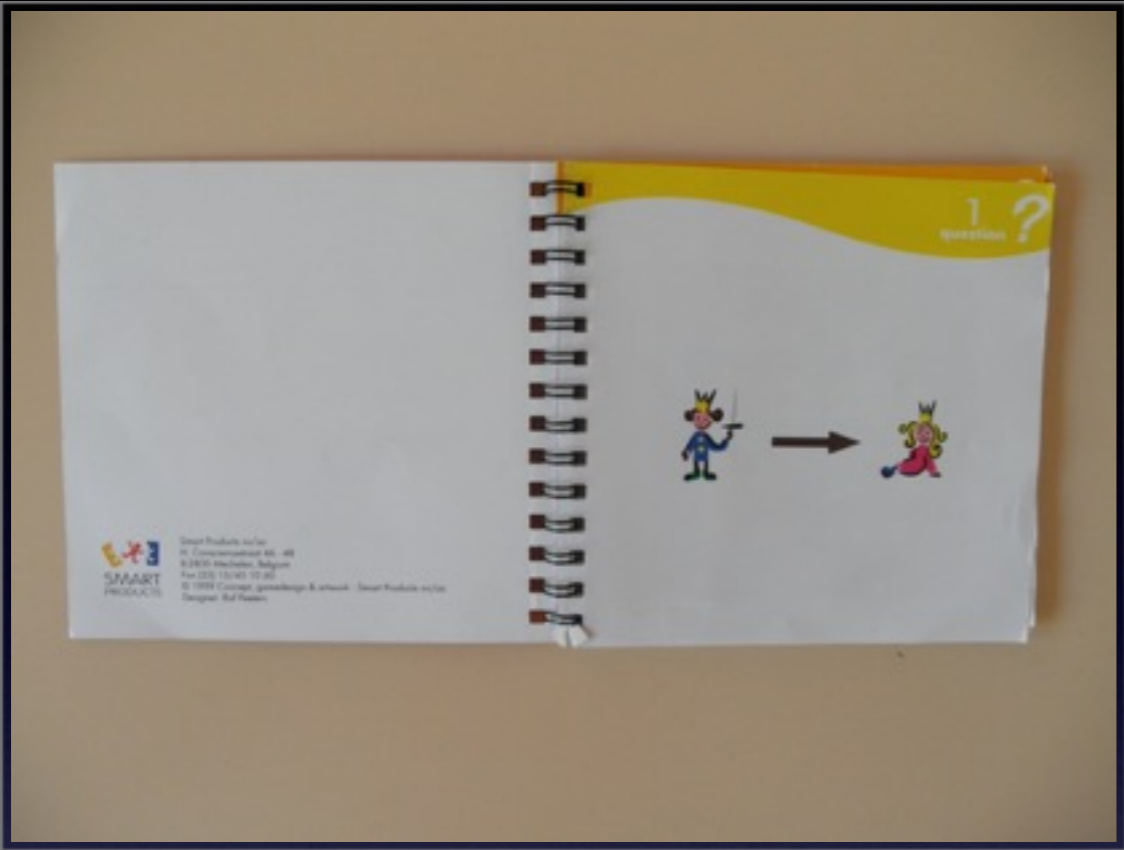
- 1 - Voiture rouge vers gauche.
- 2 - Voiture rose vers haut.
- 3 - Camion jaune vers droite.
- 4 - Voiture orange vers haut.
- 5 - Voitures marron, mauve & verte vers gauche.
- 6 - Camion jaune vers gauche.
- 7 - Voiture rose vers bas.
- 8 - Camion bleu vers bas.
- 9 - Voiture rouge vers droite pour sortir.

# Prolongement N°2 : Le jeu de la banquise...



# Prolongement N°3 : Go getter «Prince & dragon»...







# Prolongement N°4 : Les katamino...

