

# Se repérer dans l'espace de la classe au CP

Une séquence associant découverte du monde,  
mathématiques et enrichissement lexical

Gabriel Grossi

2022

# Se repérer dans l'espace de la classe au CP

Gabriel Grossi

## Domaines convoqués et compétences associées (programmes 2020)

Découverte du monde : l'espace	Mathématiques : Se repérer dans l'espace	Français : Enrichir le lexique
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se repérer dans son environnement proche.</li> <li>✓ Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.</li> <li>✓ Maîtriser le vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest...).</li> <li>✓ Maîtriser le vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...).</li> <li>✓ Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties).</li> </ul>	<p><b>Compétences travaillées par cette séquence :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.</li> <li>✓ Situer les uns par rapport aux autres des objets ou des personnes qui se trouvent dans la classe ou dans l'école en utilisant un vocabulaire spatial précis : à gauche, à droite, sur, sous, entre, devant, derrière, au-dessus, en-dessous.</li> <li>✓ Utiliser quelques modes de représentation de l'espace (maquettes, plans, photos).</li> <li>✓ Produire des représentations d'un espace restreint et s'en servir pour communiquer des positions.</li> </ul> <p><b>Cette séquence permet aussi de préparer les compétences ultérieures :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire.</li> <li>✓ Utiliser ou produire une suite d'instructions qui codent un déplacement sur un tapis quadrillé, dans la classe ou dans l'école en utilisant un vocabulaire spatial précis : avancer, reculer, tourner à droite, tourner à gauche, monter, descendre.</li> <li>✓ Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mobiliser des mots en fonction des lectures et des activités conduites, pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire.</li> <li>✓ Constituer des répertoires.</li> <li>✓ Commencer à catégoriser les mots selon différents critères et à les mettre en résonnance.</li> </ul> <p><b>Termes à travailler</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Des noms d'objets</b> qui permettent de se repérer dans l'espace de la classe : <i>armoire, placard, étagère, bureau, bibliothèque, porte, fenêtre, casier...</i></li> <li>▪ <b>Des prépositions et adverbes de position</b> : <i>(au) dessus, (en) dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, (à) gauche, (à) droite...</i></li> <li>▪ <b>Des verbes</b> pour se déplacer dans la classe : <i>avancer, reculer, tourner, aller, s'asseoir, se baisser, se lever...</i></li> </ul>

## La séquence en un coup d'œil

Séquence inspirée de celle proposée sur [Éduscol](#).

1	<b>Découverte du lexique à travers un jeu de repérage</b> - Commencer, grâce à une situation ludique, à se repérer dans l'espace de la classe. - Savoir nommer les différents meubles de la classe. - Respecter les règles du jeu.
2	<b>Tri de photos</b> - Distinguer, parmi les photos, celles qui ont été prises dans la classe, et celles qui ont été prises dans d'autres classes. (Justifier en utilisant le vocabulaire approprié.) - Déterminer l'endroit d'où ont été prises les photos de la classe. (Notion de point de vue : il y a plusieurs façons différentes de représenter l'espace de la classe.)
3	<b>Le vocabulaire pour décrire la classe : Structuration du lexique</b> - S'entraîner à mémoriser et écrire le nom des différents meubles de la classe. Associer l'image et le mot. - Production d'affichages collectifs et d'une trace écrite individuelle.
4	<b>Une première représentation de la classe : le dessin</b> - Dessiner la classe, de façon à ce que l'on voie toute la classe. - Légendier le dessin en utilisant le répertoire de mots. - Confronter les différents travaux des élèves et parvenir à la conclusion qu'il faudra s'outiller pour parvenir à une représentation plus précise.
5	<b>Construction de maquettes</b> - Reprendre la comparaison des différents dessins des élèves. - Élaboration collective d'une liste des éléments qui doivent apparaître sur une représentation de la classe. - Faire construire des maquettes par petits groupes. - Confrontation des maquettes (est-ce que la maquette permet de repérer tel objet, telle position dans la classe ?)
6	<b>De la maquette au plan</b> - Parvenir à une maquette collective. Reprise du jeu initial avec la maquette. - De la maquette au plan : recouvrir de farine - Obtenir un plan en traçant le contour des objets de la maquette - Prendre une photo de dessus de la maquette et afficher au vidéo-projecteur : transformer les volumes en figurés plats
7	<b>Structurer le plan</b> - Réutilisation du lexique en légendant le plan
8	<b>Utiliser le plan</b> - Reprise du jeu initial (séance 1) avec le plan, dans les deux sens (du plan à la réalité, et de la réalité au plan) - Commencer à coder des déplacements avec le plan (→ lien vers la séquence suivante)
9	<b>Évaluation</b> - Être capable de légendier le plan. Être capable de placer les repères demandés sur le plan.

# Séance 1 : un jeu de repérage

Gabriel Grossi

## Compétences (programmes 2020) :

- Se repérer dans son environnement proche.
- Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
- Maîtriser le vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin...).

## Objectifs :

- Commencer, grâce à une situation ludique, à se repérer dans l'espace de la classe.
- Savoir nommer les différents meubles de la classe.
- Respecter les règles du jeu.

## Matériel :

- Une petite balle en mousse

## Lieu :

- Dans la classe

## Durée totale :

35 à 40 min

## Déroulement

### Phase 1 : présentation des consignes du jeu

(Collectif, oral, 5 min)

- Le maître annonce que l'on va commencer une nouvelle séquence, qui durera plusieurs séances, afin de bien apprendre à se repérer dans l'espace de la classe. Le maître annonce que l'on va commencer aujourd'hui par un jeu : le maître dirigera la première partie, et les élèves prendront en charge les suivantes. Le maître montre la petite balle en mousse. Cet objet sera caché dans la classe. Il appartiendra aux élèves, en posant des questions, de trouver où se trouve la balle. Le maître ne pourra répondre que par oui ou par non.

### Phase 2 : première partie

(Collectif, oral, 10 min)

- Le maître cache la balle en mousse pendant que les élèves ont les yeux fermés. Il fait plusieurs fois le tour de la classe, en manipulant plusieurs meubles, afin que les élèves n'aient pas d'idée précise de l'endroit où la balle est cachée. Quand les élèves ouvrent les yeux, les élèves posent des questions. Le maître ne répond qu'à des questions correctement formulées. Il dit simplement : « je ne peux pas répondre, parce que ce n'est pas une question ».

### Phase 3 : recherche de façons d'améliorer le jeu

(Collectif, oral, 5 min)

- Le maître pointe les dysfonctionnements qui ont rendu le jeu difficile : difficulté à nommer les différents meubles, difficulté à orienter les questions (passer de questions larges à des questions plus précises), difficulté à utiliser le vocabulaire et la syntaxe adéquats, difficulté à tenir compte des réponses déjà données (il faut s'écouter mutuellement). La discussion maître-élèves pose les stratégies appropriées, et l'on se met d'accord sur la façon de nommer les meubles. Les élèves se rendent compte de l'intérêt qu'il y a à nommer les meubles de façon précise (le placard n'est pas l'armoire...).

### Phase 4 : parties suivantes

(Collectif, oral, 10 min)

- C'est maintenant à un élève de cacher la balle en mousse. Le jeu reprend de la même façon qu'en phase 2. C'est à l'élève joueur qu'il revient d'interroger ses camarades et de répondre par oui ou par non. Le maître ne fait que rappeler ponctuellement les stratégies qui ont été décidées en phase 3.

### Phase 5 : synthèse

(Collectif, oral, 5 min)

- Rappel des stratégies qui permettent de jouer à ce jeu de façon efficace : ne pas tricher, bien écouter les questions et leurs réponses, poser des questions correctement (« Est-ce que la balle se trouve dans/sur/à côté de... »).
- Faire trouver l'objectif de la séance : pourquoi est-ce que je vous ai fait jouer à ce jeu ?

# Séance 2 : des photos dans la classe

Gabriel Grossi

## Compétences (programmes 2020) :

- Se repérer dans son environnement proche.
- Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
- Maitriser le vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin...).

## Objectifs :

- Observer et décrire des milieux proches (la classe).
- Utiliser le vocabulaire adéquat pour décrire et comparer les photos.
- Aborder la notion de point de vue.

Matériel :	Lieu :	Durée totale :
- Des photos de la classe - Des photos d'autres classes - Tablette tactile ou appareil photo numérique	- Dans la classe	30 min

## Phase 1 - Reprise du jeu de la séance précédente

(Collectif, oral, 5 min)

- Interroger un ou deux élèves qui vont cacher la balle en mousse dans la classe, pendant que les autres ont les yeux fermés. Les autres élèves interrogeront l'élève joueur en posant des questions correctes. L'élève joueur répond par oui ou par non, jusqu'à ce que la localisation de la balle soit trouvée.

## Phase 2 - Passation des consignes

(Collectif, oral, 5 min)

- Montrer les différentes photos, faire parler les élèves à leur sujet, leur faire trouver la consigne.

## Phase 3 - Tri des photos par groupes

(Binômes, oral et support photographique, 10 min)

- Par groupes, les élèves trient les photos en deux catégories : celles qui représentent notre classe, celles qui représentent d'autres classes.

## Phase 4 - Mise en commun

(Collectif, oral et support photographique, 10 min)

- Même travail au vidéoprojecteur. Les élèves doivent justifier leurs choix en décrivant les photographies. Ils sont amenés à réutiliser le vocabulaire découvert lors de la séance précédente, en particulier les noms des meubles et le lexique des adverbes et prépositions de position (devant, derrière, à côté, à gauche, à droite...).

- Sur le vidéoprojecteur, on pourra légendier les photos avec les noms des meubles (pour préparer une séance suivante).

## Phase 5 - Retrouver le point de vue

(Collectif, oral et support photographique, 10 min)

- Ne conserver que les photographies de la classe. Demander aux élèves de retrouver le point de vue, d'abord sans se déplacer, en faisant des remarques qui impliquent de remobiliser le vocabulaire spatial (« je pense que la photo a été prise près du tableau parce qu'on voit le fond de la classe »).
- On vérifie ensuite en se déplaçant. Chaque groupe a une photo et un cadre (qui permet d'observer dans le cadre). Quand les élèves ont trouvé l'endroit, ils se figent dans cette position et lèvent le doigt. Faire passer les groupes les uns après les autres.
- Quand les élèves sont prêts, ils prennent la photo avec une tablette ou un appareil photo numérique.

# Séance 3 : le vocabulaire pour décrire la classe

Gabriel Grossi

## Compétences (programmes 2020) :

- Se repérer dans son environnement proche.
- Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.

## Objectifs :

- Observer et décrire des milieux proches (la classe).
- Utiliser le vocabulaire adéquat pour décrire et comparer les photos.
- Lien avec l'enseignement de vocabulaire/lexique : savoir nommer le mobilier de la classe.

## Matériel :

- Des photos des différents mobiliers de la classe (bureau, tableau, placard, étagère...)
- Trace écrite individuelle à coller.

## Lieu :

- Dans la classe

## Durée totale :

40 à 45 min

## Phase 1 - Reprise du jeu de la séance précédente

(Collectif, oral, 5 min)

- Interroger un ou deux élèves qui vont cacher la balle en mousse dans la classe, pendant que les autres ont les yeux fermés. Les autres élèves interrogent l'élève joueur en posant des questions correctes. L'élève joueur répond par oui ou par non, jusqu'à ce que la localisation de la balle soit trouvée.

## Phase 2 - Passation des consignes

(Collectif, oral, 5 min)

- Montrer les différentes photos, montrer les étiquettes, indiquer qu'il faudra coller l'étiquette sous les bonnes photos.

## Phase 3 - Réflexion par groupes

(Groupes, oral et écrit, 10 min)

- Par groupes, les élèves tentent d'associer les étiquettes avec les images. C'est un travail faisable même avec des non-lecteurs, du moment qu'ils identifient la première lettre (P comme Placard, etc.). Pour aider les élèves à besoins particulier, les étiquettes sont écrites avec la police OpenDyslexic. Les élèves ne collent pas.

## Phase 4 - Mise en commun

(Collectif, oral et écrit, 5 min)

- Utilisation d'étiquettes grand format à placer sur les objets réels de la classe (placard, armoire, bureau, tableau, bibliothèque, etc.).

## Phase 5 - Trace écrite

(Groupes puis individuel, écrit, 10 min)

- Les élèves s'aident de ce qui a été dit et montré pendant la mise en commun pour vérifier le travail de leur groupe. Ils peuvent alors coller définitivement leurs étiquettes. Le maître passe dans les rangs pour vérifier.
- Les élèves collent une trace écrite individuelle à apprendre pour la fois prochaine (images et mots associés).

## Phase 6 - S'il reste du temps : faire des phrases

(Oral, écrit, 5 min)

- Les élèves interrogés font une phrase sur un mobilier de la classe (ex : le placard est au fond de la classe, l'armoire est à côté de la bibliothèque, etc.) → Approche du vocabulaire spatial.

# Séance 4 : une première représentation de la classe

Gabriel Grossi

## Compétences (programmes 2020) :

- Se repérer dans son environnement proche.
- Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.

## Objectifs :

- Commencer à réfléchir sur les façons de représenter un espace connu (la classe).
- Partir des représentations initiales des élèves : leur représentation à eux de la classe.
- Proposer une véritable situation de recherche : comment représenter *toute* la classe ?
- Donner du sens aux séances suivantes en montrant qu'il faudra se doter d'outils pour véritablement représenter toute la classe.

## Matériel :

- Papier vierge A4.

## Lieu :

- Dans la classe

## Durée totale :

40 à 45 min

## Phase 1 - Reprise du jeu de la séance précédente

(Collectif, oral, 5 min)

- Interroger un ou deux élèves qui vont cacher la balle en mousse dans la classe, pendant que les autres ont les yeux fermés. Les autres élèves interrogeront l'élève joueur en posant des questions correctes. L'élève joueur répond par oui ou par non, jusqu'à ce que la localisation de la balle soit trouvée.

## Phase 2 - Passation des consignes

(Collectif, oral, 5 min)

- À présent que nous nous sommes bien entraînés, lors des séances précédentes, à observer la classe, je voudrais que vous dessiniez la classe, mais attention, il faudrait que l'on voie *toute* la classe, tout ce qu'il y a dans la classe. Il faudra ensuite légendier le dessin, c'est-à-dire écrire le nom des différents objets (sans aide / avec outillage / en dictée à l'adulte).

## Phase 3 - Mise en activité des élèves

(Individuel, écrit, 20 min)

- Les élèves dessinent la classe. Le maître observe l'activité des élèves : certains auront une représentation très partielle de la classe, d'autres auront peut-être déjà l'idée de la vision par-dessus. Certains élèves diront qu'ils ont terminé au bout de deux minutes : il faut alors les encourager, leur montrer qu'il manque des éléments, les inviter à apporter de la couleur...

- **Différenciation** : Pour les élèves les plus avancés, on pourra leur demander de légendier le dessin en écrivant le nom des différentes pièces de mobilier (mots qui étaient à apprendre). Cependant, écrire reste difficile pour beaucoup d'élèves de CP en période 1 : ceux qui ont du mal pourront être aidés (étiquettes grand format placées sur chaque meuble de la classe). Ceux qui rencontrent d'importantes difficultés pourront travailler en dictée à l'adulte.

## Phase 4 - Mise en commun

(Collectif, oral, 15 min)

- Le maître sélectionne quelques dessins parmi ceux des élèves. On commente le niveau de détail intéressant : est-ce qu'il faut représenter les élèves, les trousse, les cahiers ?
- La classe fait des remarques bienveillantes sur les éléments présents et absents. On constate qu'il manque souvent des choses. Lancer la question : comment faire pour qu'il y ait vraiment *toute* la classe représentée ?
- Faire émerger l'idée qu'il va falloir se doter d'outils qui permettent de représenter la classe plus précisément : la maquette. Annoncer la séance suivante.