

SÉQUENCE 1

Se repérer dans l'école

QUESTIONNER LE MONDE : ESPACE

Gabriel GROSSI
Littérature Portes Ouvertes



COMPÉTENCES TRAVAILLÉES (BO 2020)

- ◆ Se repérer dans son environnement proche.
- ◆ Produire des représentations des espaces familiers.
- ◆ Lire des plans, se repérer sur des cartes.
- ◆ Connaître les éléments constitutifs d'une carte : titre, échelle, orientation, légende.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Revoir le repérage spatial travaillé dans les deux premières années du cycle 2.
- Passer de l'espace vécu à l'espace représenté.
- Effectuer des jeux de repérage spatial et d'orientation dans la cour de l'école.
- S'entraîner à lire les différents plans présents dans l'école (plans d'évacuation, lien avec les exercices PPMS).
- Lire et compléter un plan de l'école.

PRÉSENTATION DES SÉANCES

	INTITULÉ	OBJECTIFS
Séance 1	Je dessine l'école	• Prise des représentations initiales des élèves • Confrontation des différentes perceptions de l'école par les élèves • Comparaison avec un plan "officiel"
Séance 2	Lire un plan de l'école	• Compléter un plan de l'école. • Connaître les éléments constitutifs d'une carte : titre, échelle, orientation, légende. • Identifier la position de différents lieux sur le plan de l'école. • Coder un déplacement dans l'école.
Séance 3	Course d'orientation (1)	• Découvrir les règles de la course d'orientation dans la cour. • Noter sur un plan l'emplacement des balises disposées dans la cour. • Mise en commun des procédures pour un repérage précis.
Séance 4	Course d'orientation (2)	• Revoir les règles de la course d'orientation dans la cour. • Reprendre le jeu de la semaine précédente : noter sur un plan l'emplacement des balises disposées dans la cour. • Poursuivre avec le jeu inverse : placer dans la cour les balises placées à l'endroit indiqué sur le plan.
Séance 5	Évaluation	• Compléter un plan de l'école et sa légende. • Donner la définition de quelques termes (échelle, orientation, légende). • Identifier la position de différents lieux de l'école sur le plan.

