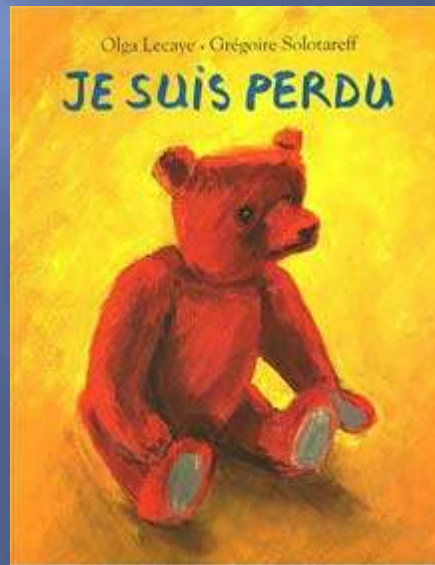


ESPACE ET TEMPS AU CYCLE 1



Cadre institutionnel
Activités

Plan de la présentation

- ▣ Que disent les programmes ?
- ▣ Se repérer dans le temps:
 - Quelles compétences ?
 - Quelles difficultés ?
 - Exemples d'activités pour chaque niveau.
- ▣ Se repérer dans l'espace:
 - Quelles compétences ?
 - Exemples d'activités pour chaque niveau.

Compétences attendues au palier 1 du socle commun

- ▣ Distinguer le passé récent du passé plus éloigné;
- ▣ Découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays;
- ▣ Géométrie: situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement;
- ▣ Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée.

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable :

- ▣ d'utiliser des repères dans la journée, la semaine et l'année ;
- ▣ de situer des événements les uns par rapport aux autres ;
- ▣ de se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi , à autrui, à un autre objet ;
- ▣ de se repérer dans l'espace d'une page ;
- ▣ de comprendre et d'utiliser des indicateurs spatiaux et temporels.

La structuration du temps



Progressivité des apprentissages

Apprendre à se repérer dans :

- ▣ la journée,
- ▣ la semaine,
- ▣ le mois,
- ▣ l'année.

Construire les notions de :

- ▣ chronologie,
- ▣ simultanéité,
- ▣ durée.

Le temps pour le jeune enfant

La notion de temps n'est accessible que dans le présent: le temps vécu. Par contre, le passé doit être remémoré et l'avenir anticipé.

La notion de temps est une compétence transversale qui se construit dans tous les domaines d'activités de l'école maternelle.

La relation du jeune enfant au temps est fortement physiologique et affective (goûter, récréation, l'heure des parents, sieste...).

Le travail mené à l'école maternelle doit permettre à l'enfant de passer du temps vécu sur le plan affectif à une représentation mentale du temps qui passe.

Comment faire en classe ?

- ▣ C'est dans les diverses activités de la classe et la régularité de leur enchaînement que l'enfant commence à construire les notions de **chronologie**, **durée**, **rythme** (aspect cyclique) ; à partir de situations concrètes : plantations, élevages, cuisine, chant, rondes, parcours, récits ...
- ▣ L'accompagnement par le langage est primordial qu'il soit formulé par le maître pour les plus jeunes ou par les enfants dès que possible.
- ▣ La représentation du temps est très progressive. Elle s'appuie sur un événement attendu par l'enfant et le codage est adapté à ses compétences.

C'est quand l'heure des parents ?

Se repérer dans la journée



- En PS, l'emploi du temps est constitué de photos de la matinée. Une pince à linge permet de se repérer. Il permet aux petits d'anticiper « l'heure des parents » puis quelques moments de la matinée et enfin à se représenter la matinée. Le vocabulaire maintenant, avant, après est introduit.

- ▣ Au fur et à mesure, le matin est distingué de l'après-midi et les termes aujourd'hui, hier et demain sont introduits.
- ▣ En MS, des images peuvent remplacer les photos et relatent toute la journée.
- ▣ En GS un codage peut être élaboré et une roue permet de montrer l'aspect cyclique.
- ▣ Des comptines et jeux aident à la mémorisation des noms des jours.

Quel jour sommes-nous ?

Se repérer dans la semaine



Cette activité est introduite dès qu'on a besoin de repérer un événement ponctuel ou répétitif : bibliothèque, intervenant, gymnase, piscine...

- le petit train des jours introduit à l'aide d'une comptine ou d'une histoire,
- en MS, les enfants reconstituent le jour puis la date,
- en GS, la date est écrite tous les jours .

C'est quand la sortie à la ferme ?

Se repérer dans le mois

- ▣ Le calendrier de l'Avent puis le changement d'année civile est l'occasion de découvrir les calendriers et leur organisation: suite des jours, des semaines, des mois.
- ▣ Une feuille A3, préparée par l'enseignant reprend ces éléments , les événements vécus ou prévus dans le mois y sont consignés.
- ▣ Les feuilles sont reliées en juin et constituent une mémoire de l'année scolaire écoulée.

C'est quand mon anniversaire ?

Se repérer sur l'année

- ▣ Le petit train des anniversaires est introduit dès le premier anniversaire de la classe. Il permet de repérer les autres anniversaires, d'anticiper, se remémorer.



- ▣ La roue des mois/des saisons visualise l'aspect cyclique de la représentation du temps et de certains phénomènes naturels.

La notion de chronologie

- ▣ Les bilans permettent de rappeler les activités réalisées, événements, sorties en tenant compte de la succession chronologique réelle;
- ▣ La mise en projet d'activités ou d'événements permet de se projeter et d'élaborer une chronologie;
- ▣ Productions d'écrits pour le cahier de vie par exemple;
- ▣ Restitution d'histoires connues en respectant la suite des événements;
- ▣ Rondes et jeux dansés;
- ▣ Images séquentielles en 3 étapes : actions comme s'habiller ou construire une tour;
- ▣ Activités culinaires, technologiques, plantations;
- ▣ Le vocabulaire: d'abord, ensuite, puis, à la fin...

La notion de simultanéité

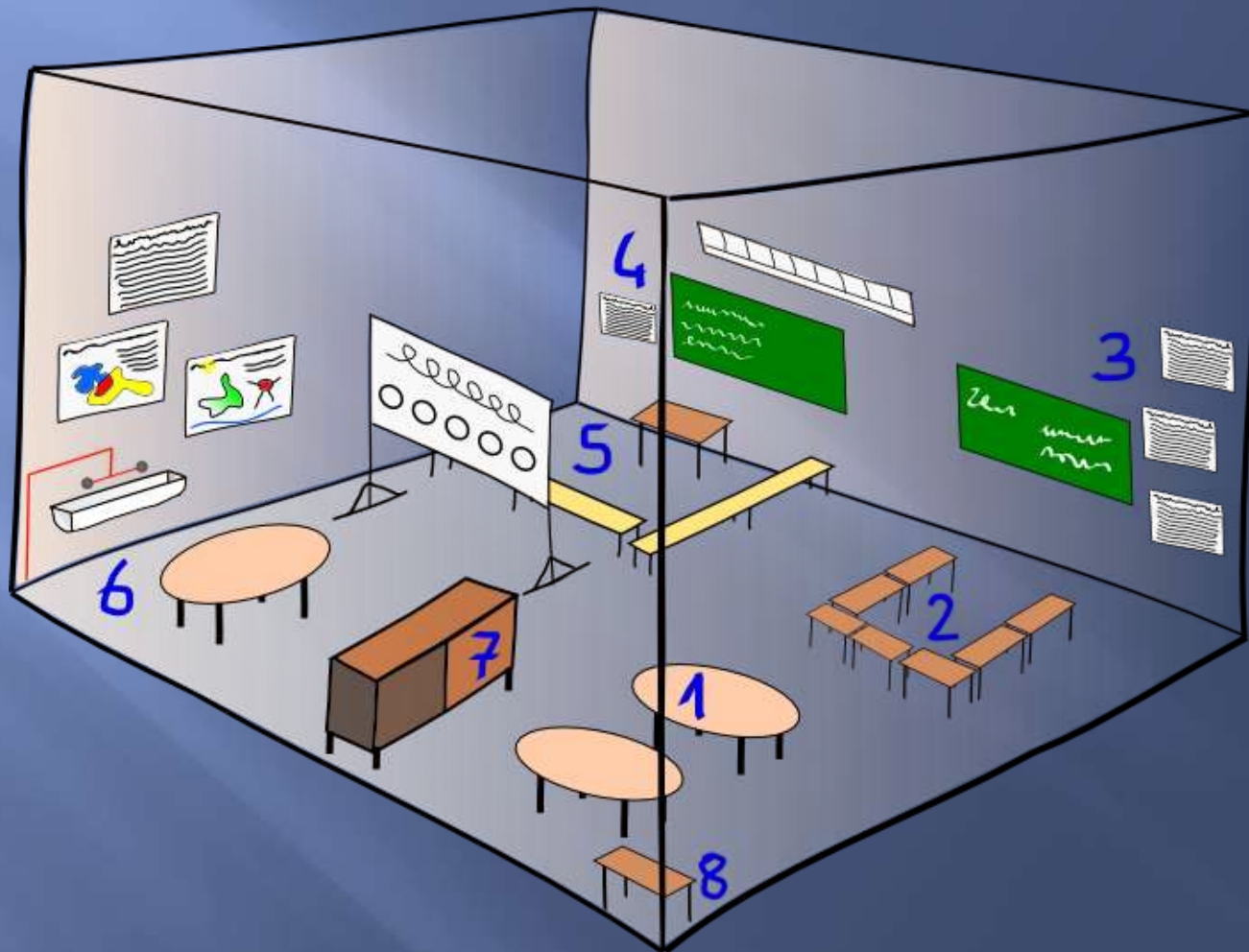
L'enfant apprend à se décentrer.

- ▣ Différents ateliers fonctionnent en parallèle, mise en projet et bilan permettent aux élèves d'en prendre conscience;
- ▣ Dans les histoires : le Petit Chaperon Rouge cueille des fleurs pendant que le loup court chez la grand-mère...
- ▣ Le vocabulaire: pendant que, en même temps que.

La notion de durée

- ▣ Une musique permet de donner un temps limité au rangement,
- ▣ la suite des nombres peut déterminer une durée : compter jusqu'à 10 dure plus longtemps que jusqu'à 3,
- ▣ sablier et minuterie permettent d'objectiver la durée d'un jeu (course, jeu de langage...),
- ▣ une horloge en carton permet de visualiser la fin d'une activité.

La structuration de l'espace



Progressivité des apprentissages

1. Se repérer dans la classe et dans l'école.
2. Se situer dans l'espace.
3. S'orienter:
 - dans l'école puis autour (cour et alentour),
 - suivre un parcours en motricité.
4. Représenter l'espace:
 - décrire un parcours, le modéliser, le représenter,
 - de la maquette au plan : de la classe, de l'école, de la cour.
5. Découvrir un environnement plus lointain

Se repérer dans la classe

- ▣ Des photos prises au cours des activités sont visionnées sur l'ordinateur : qui fait quoi, où ?
- ▣ Pour introduire une activité dans un coin-jeu, on peut prélever quelques objets qui seront découverts en langage : d'où viennent-ils, à quoi servent-ils ? allons les essayer.
- ▣ La mascotte a caché le matériel nécessaire pour une activité, heureusement elle a photographié l'endroit : retrouvons-le !
- ▣ En variant les points de vue, on complexifie l'activité.

Se repérer dans l'école

Objectif : identifier les lieux de l'école et leur fonction. Savoir se déplacer en autonomie.

- ▣ La mascotte fait découvrir l'école aux enfants, une photo est prise dans chaque endroit et servira de support pour les ateliers de langage.
- ▣ Des doudous ont été perdus dans l'école : chaque groupe explore un lieu puis raconte aux autres où se trouvait le doudou.
- ▣ La mascotte a disparu mais elle nous a laissé une photo de l'adulte chez qui elle s'est rendue.

Se situer dans l'espace

Jeux collectifs : sur/sous, dans des cartons. Chat perché, chacun sa maison...

Rondes et jeux dansés

Jeux d'empilement, de construction

- ▣ PS : construction libre, description, reproduction d'un modèle.
- ▣ MS : reproduction d'un modèle proche ou éloigné , description.
- ▣ GS : décrire pour faire identifier un modèle puis pour le faire reproduire.

S'orienter dans l'école

Séance 1 : 4 parcours à travers toute l'école sont balisés avec différents objets. En fin de parcours, un jouet.

- ▣ Déroulement : 4 binômes partent dans différentes directions. Au retour, ils chuchotent à l'oreille de l'enseignant le nom du lieu.
- ▣ Lorsque tous les enfants ont exploré les chemins, ils essaient de les décrire, de nommer les endroits où sont installés les balises et le lieu d'arrivée.
- ▣ Progressivité : de la petite à la grande section, on augmente le nombre de balises qui seront mieux dissimulées, on complique les chemins.

S'orienter autour de l'école

Séance 2 : chaque binôme reçoit la photo d'un lieu de l'école, il s'agit de nommer le lieu et sa fonction puis de s'y rendre pour récupérer une image.

- ▣ Progressivité : des lieux couramment fréquentés pour les petits aux lieux moins connus pour les grands, différents points de départ, sens et direction. Des photos d'ensemble pour les petits aux détails pour les grands (la rampe, une table en cantine...).

Jeux d'orientation à l'extérieur : les mêmes jeux sont reproduits dans la cour de récréation puis autour de l'école.

Les parcours en motricité

- ▣ Suivre un parcours, verbaliser : départ/arrivée, d'abord, ensuite, à la fin, sur/sous, devant/derrière, à côté, entre, dans/autour...
- ▣ Réinvestir ce vocabulaire pour décrire les photos en PS, les trier en fonction d'un indicateur en MS, trouver des critères de tri en GS.
- ▣ Modéliser le parcours avec du matériel en PS, le dessiner en MS, le schématiser en GS.
- ▣ Réaliser un parcours à partir de photos en PS, d'une description en MS, d'une représentation en GS.
- ▣ Des jeux de topologie, loto des positions...

Intérêts de la modélisation

La représentation matérielle d'un parcours (modélisation, maquette) permet à l'élève d'agir sur des objets, de les déplacer facilement en fonction de ce qu'il voit.

Cette étape favorise une attitude de décentration (l'enfant n'est pas dans l'espace mais devient observateur) et permet une transition avec l'espace graphique (ou représenté).

De la maquette au plan

Comment communiquer l'agencement de la classe aux correspondants ?

- Aucune photo ne montre tous les points de vue.
- Faire l'inventaire du mobilier et décrire sa position est long et compliqué.
- Les dessins des élèves sont tous différents.

Une solution : réaliser une maquette puis la photographier ou tracer les contours avec une craie et réaliser une légende.

Jouer avec le plan pour retrouver un objet caché.

De la classe à l'école

- ▣ Réaliser ensemble un plan simplifié de l'école avec sa légende (codage couleur des différentes pièces).
- ▣ Organiser une chasse au trésor. Cacher des enveloppes contenant une lettre chacune dans différents lieux et marquer ces endroits d'une croix sur le plan. Faire suivre un parcours pour retrouver les lettres dans l'ordre et reconstituer le mot mystère pour gagner le jeu.

Représenter la cour en GS

- ▣ Dans la cour : repérer et nommer les aménagements, différents points de vue permettent de constater la permanence de l'aménagement.
- ▣ Comme pour la classe, on peut faire une maquette avec différents objets, la photographier de dessus, aborder la notion de plan et de légende.
- ▣ La cour vue d'en haut : dessiner ce que l'on voit d'une fenêtre au premier étage de l'école.
- ▣ Une nouvelle représentation : disposer les symboles du mobilier pour schématiser la cour.

Découvrir l'environnement

- ▣ Des jeux de piste autour de l'école avec des photos ou des indices (couleurs, textures...).
- ▣ Une chasse au trésor aux alentours des châteaux d'Andlau et du Spesbourg en guise de sortie de fin d'année.
- ▣ Des albums et contes d'ailleurs permettent de découvrir un espace plus lointain, différent du nôtre: Plouk et le Pôle Nord, Les trois grains de riz et la Chine, Les 3 boucs et la Norvège...
- ▣ Projet autour des maisons du monde.

Merci de votre attention !



C'est par où la sortie ?