

Se repérer dans l'espace

Définitions de l'espace :

- L'espace pour l'homme de la rue: un environnement, un milieu dont l'existence est révélée par les sens; c'est le domaine du perspectif
- L'espace pour le mathématicien: un espace idéal avec des propriétés physiques identiques
- L'espace physique:
 - L'espace vécu; lien direct avec expérience propre (ici)
 - L'espace perçu; percevoir l'espace en observant(là-bas)
 - L'espace conçu; il est appréhendé par des règles abstraites (ailleurs)

Développement de l'enfant et notion d'espace :

- De la naissance à 2 ans :Construction d'un **espace sensori-moteur**
 - notion d'objet permanent,
 - construction mentale des principales formes perceptives,
 - > acquisition des constances des formes et des grandeurs.
- De 2 ans à 7 ans :Construction d'un **espace intuitif**:
 - Intériorisation des actions spatiales,
 - localisation subjective des objets,
 - les notions relatives (connait sa droite et sa gauche, mais pas de celui qui lui fait face),
 - > acquisition des rapports des objets entre eux, premières esquisses de représentation.
- De 7 ans à 11 ans : Construction d'un **espace concret**
 - 1.Objectivation des relations topologiques (relations de voisinage, de séparation, d'ordre, et de continuité entre éléments d'une même figure)
 - 2.Objectivation des relations projectives (situer les objets et leurs configurations les uns par rapport aux autres)
 - 3.Objectivation des relations euclidiennes (notion de distances et de mesures)-> acquisition de la conservation des longueurs, des surfaces et des volumes.

ESPACE VÉCU / ESPACE PERÇU / ESPACE CONNU

1/ L'enfant vit physiquement les situations et développe des capacités à traiter des informations venues de l'extérieur (facteurs sensoriels externes)

2/L'enfant commence a percevoir les situations spatiales et les orientations avec un début de mémorisation (développement des facteurs dits internes pour construire ces notions par l'abstraction de quelques repères sensoriels)

3/ L'enfant désigne les situations et les orientations par un vocabulaire spatial : résultat d'une acquisition langagière des notions.

Toute notion devrait être abordée par l'enfant selon trois niveaux successifs:

Corporellement : c'est **le niveau vécu**

En manipulant : c'est **le niveau manipulé**

En représentant : c'est **le niveau représenté**

Les programmes 2008 : se repérer dans l'espace

- Apprendre à se déplacer
 - dans l'espace de l'école
 - dans son environnement immédiat,
- Se situer par rapport à des objets ou à d'autres personnes,

- Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères (se décentrer pour adopter un autre point de vue que le sien propre),
- Distinguer la gauche et la droite (fin de maternelle),
- Effectuer des itinéraires en fonction de consignes variées et en rendre compte (récits, représentations graphiques)
- Passer du plan horizontal au plan vertical et inversement, en conservant les positions relatives des objets ou des éléments représentés.
- Se repérer dans l'espace d'une page ou d'une feuille de papier, sur une ligne orientée, en lien avec la lecture et l'écriture

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

- *se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi ;*
- *se repérer dans l'espace d'une page ;*
- *comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace.*

3 espaces de travail :

- le MICRO ESPACE

C'est l'espace de la feuille de papier ou de la surface de la table

Le sujet est extérieur à ce type d'espace (il regarde l'espace = vision exhaustive directe, peut agir sur lui)

- le MESO ESPACE

C'est l'espace de la salle de classe

Le sujet est à l'intérieur, il a une vision globale il peut s'y déplacer et peut l'appréhender. Les objets contenus dans cet espace sont des points de repère

On peut le conceptualiser pour mieux le comprendre à l'aide d'une maquette.

- le MACRO ESPACE

C'est l'espace créé par un quartier dans la ville,

Le sujet est à l'intérieur en a une vision globale mais partielle , il faut donc coordonner ces informations pour en avoir une meilleure compréhension

La conceptualisation se fait à l'aide d'un plan

Une progression détaillée / selon niveaux et proposition d'activités

voir lien :

activités cycle 1

Objectifs	Activités
Apprendre à se déplacer dans l'école, dans son environnement proche,	
Se situer par rapport à des objets, à d'autres personnes,	
Situer des objets ou des personnes les uns par rapports aux autres, par rapport à d'autres repères,	
Distinguer la gauche et la droite,	
Effectuer des itinéraires,	
Passer du plan horizontal au plan vertical et inversement,	
Se repérer dans l'espace d'une page,	

Types d'activités : STRUCTURATION DE L'ESPACE

1°) Activités pour apprendre à effectuer des **repérages** dans l'espace réel :

- situer des « objets » par rapport à soi,
devant moi, à ma gauche, derrière moi, à ma droite, à côté de moi
- se situer par rapport à des « objets »,
*Le centre de repère est l'objet (et non pas L'élève) : **je suis** devant... **je suis** à côté ...*
- situer des « objets » les uns par rapport aux autres,
Tout dépend du centre du repère utilisé :
en haut... en bas ... = sens de direction verticale
droite... gauche.... = sens de direction horizontale
- se repérer quand on se déplace....

2°) Activités où on lit et on élabore des **représentations** de l'espace.

3°) Activités pour apprendre à reconnaître, manipuler et représenter des formes.

Positions et orientations :

1) RECONNAITRE

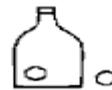
2) REPRODUIRE

Des situations faisant appel à :

A) la position

B) l'orientation

C) le déplacement

Position	Situations vécues	Objets	Vocabulaire
Situations par rapport à un objet			Dessus Dessous haut Bas
relation mutuelle de deux objets			Dedans Dehors
Relations entre individus ou entre objets			Entre au milieu de au centre de
Situation d'un objet par rapport à un sujet ou à un autre objet			à côté de

Orientation	Situation vécue	Vocabulaire
	Mouvements ; représentations sur une moquette	
Posture		Debout Assis Couché Vertical Horizontal
Orientation du sujet par rapport à des repères fixes		Aller vers devant , derrière en avant , en arrière à droite , à gauche ...
Orientation du sujet par rapport à un autre		Montre la droite de à côté de en face face à face
Orientation du sujet par rapport à des objets orientés ou non		Passer à droite de entre ...
Orientation des objets les uns par rapport aux autres		Mettre à la droite de entre au milieu de au centre de

En Petite section :

- Espace proche connu
- Position : Repérage par rapport à soi ou à des repères fixes.
- Comprendre et utiliser le vocabulaire : *Proche/lointain, sur/sous, dedans/dehors, à côté de/loin, d'un côté/ de l'autre côté*
- Observer, reconnaître, commenter des photos et des images représentant l'espace connu.
- Situer les événements dans l'espace.

Pistes d'activités en PS

- Jeux d'empilement et d'emboîtement.
- Recherche d'objets cachés ou déplacés.
- Parcours simples.
- Aller se placer à un endroit montré sur une photo

En moyenne section

- Dans l'espace élargi à l'école.
- Repérage par rapport à un objet fixe éventuellement orienté ou une personne.
- Choisir ses repères pour localiser oralement un objet (ou une personne)
- Décrire un espace de son point de vue
- Comprendre et utiliser le vocabulaire : *devant, derrière, près de, entre, en haut, en bas*
- Utiliser diverses représentations de l'espace (dessin, schéma, maquette et sa représentation, approche du plan)

Pistes d'activités en MS

- Utilisation de jeux collectifs ou de danses
- Communiquer oralement à un camarade la position d'un objet caché, dans l'espace réel puis sur l'espace représenté.
- Jeux de Memory
- Jeux de Kim visuels
- Réaliser un parcours passant par quatre endroits indiqués par des photos
- Retrouver une cachette indiquée sur une représentation.

En grande section

- Dans l'espace élargi au quartier :
- Repérage d'éléments les uns par rapport aux autres
- Sensibilisation à l'existence de plusieurs points de vue
- Comprendre et utiliser le vocabulaire : *au dessus de /en dessous de, à droite de/ à gauche de*
- Décrire, reproduire et représenter des positions dans un espace, ou des assemblages d'objets
- Savoir distinguer ligne ouverte ou fermée, notion de frontière.
- consignes écrites (codées)
- Évolution sur quadrillage.
- Produire des représentations d'espace : maquettes, schémas, plans simples.

Pistes d'activités GS

- Pilotage d'objets programmables ou d'enfants jouant les robots
- Course au trésor
- Mise en place d'un parcours d'après des indications écrites
- Utilisation de notices de montage
- Déplacements, placements, ou reproduction de configurations sur quadrillage au sol

La confrontation à des problèmes où l'enfant doit communiquer oralement à un autre camarade la position d'un objet l'amène à choisir des repères (orientés ou non) et à utiliser le vocabulaire adéquat pour exprimer la localisation de l'objet par rapport aux repères choisis
Ce type d'activité oblige à un effort de décentration pour adopter le point de vue d'une autre personne

Se repérer dans l'espace : Exemples d'activités : MELI MELO non organisé !!

Ex : jeu d'orientation (l'objet caché)

PS : le maître guide les élèves pour qu'ils retrouvent les objets cachés dans la classe.

MS : les élèves cachent les objets et décrivent à l'aide d'un vocabulaire topologique le chemin à utiliser pour retrouver les objets. On peut donner des contraintes pour que la description du chemin soit accessible sans indiquer les lieux d'arrivée.

GS : les élèves cachent des objets dans l'école, indiquent le lieu sur un plan et transmettent le plan aux autres enfants qui doivent retrouver les objets cachés.

Autres situations possibles :

Description de positions sur des images en fonction du point de vue ;

Course au trésor, schémas, plans, codages, décodages ; Travail sur le quadrillage, lecture de notices de

montage ; Repérage sur une page (reconstitution d'une couverture d'album, utilisation de l'espace

feuille pour une activité graphique, de dessins ou de compositions plastiques...)

- avec la mascotte PS MS GS [lien doc](#)
- garder en mémoire le parcours de motricité grâce à la maquette du parcours
- Jeu salle de motricité : Dans la mare :
Matériel : 1 cerceau par élève (qui représente la mare), 4 équipes
Disposition : les cerceaux dispersés dans la salle
Consigne : Selon la consigne, sur la rive, dans la mare, les élèves doivent sauter au bon endroit (à l'intérieur ou à l'extérieur du cerceau). Si on se trompe, on fait perdre un point à son équipe.
On joue plusieurs parties. L'équipe qui garde le plus de points a gagné.
- Jeu salle motricité : Les lapins dans la clairière :
Matériel : des "carottes" (au centre de la ronde, moins que de lapins)
Disposition : une ronde, les élèves par 2, 1 "lapin" assis par terre, 1 "terrier" debout derrière jambes écartées (qui représente la porte ouverte du terrier).
Consigne : Au signal, les lapins doivent sortir de leur terrier par la porte ouverte, courir autour de la ronde et rentrer dans leur propre terrier sans se tromper pour attraper une carotte. Les lapins qui ont attrapé une carotte gagnent un point pour leur équipe.
On change les rôles à chaque partie. On joue plusieurs parties. On fait le total des points gagnés par équipe.
- Repérer la gauche, la droite, entre / GS / situer un objet par rapport à un autre



Un enfant choisit une photo et décrit ce qu'il voit à un groupe de 3 ou 4 enfants.

Le groupe d'enfants doit placer les différents objets en respectant les indications données.

Les enfants vérifient avec la photo.

- GS

- Jouer librement avec les éléments.
- Placer les éléments comme sur la photo.
- Trouver la photo correspondant à l'installation choisie



- MS

idem



- PS

- Découverte libre des photos.
- Placer les personnages comme sur la photo (photo d'abord placée verticalement puis horizontalement).
- Associer chaque photo au personnage correspondant.
- Trouver les deux personnages qui sont dans la même position.



- Fabriquer l'**imagier des espaces de l'école** à partir de photo.
- reconstituer sa journée (ou demi-journée) à partir de l'imagier des espaces de l'école



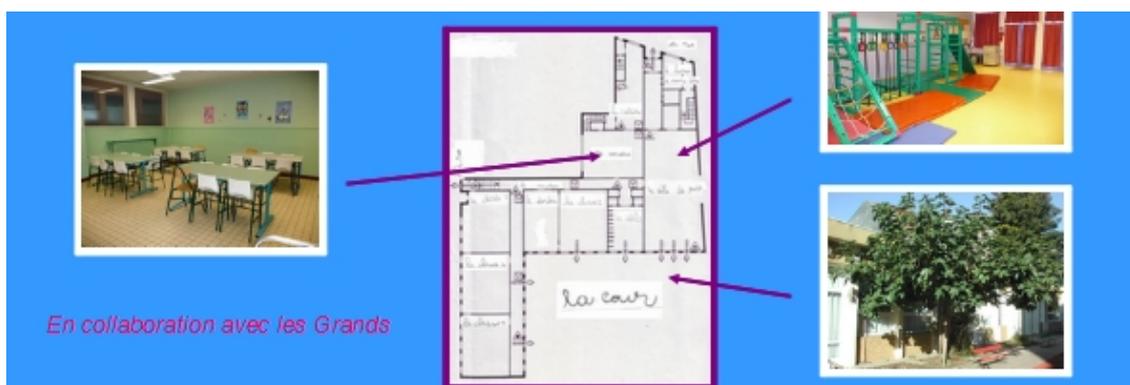
- Construction d'un **imagier** des positions à partir de playmo



- construction d'un imagier des contraires



- Jeux en salle de motricité , Matériel : divers cartons de différentes formes et tailles. Les plus grands permettent aux élèves d'entrer dedans. Explorer toutes les possibilités. Jeu du chef d'orchestre avec les cartons. comprendre des consignes d'ordre spatial , prise de photographies pour entrer dans le langage et évoquer, création d'un album « où sont les enfants ? » à partir des photos.
- De l'espace vécu :Salle de motricité : matériel : des bancs, jeu « jacques a dit » vers l'espace représenté, avec des playmobils (bancs en légo), même jeu Jacques a dit
- A partir du plan de l'école, y insérer les photos des différents espaces reconnaître et utiliser des représentations d'espaces connus :



- Aborder la notion de point de vue
Travailler avec un **album** de littérature :
Sens dessus dessous de P Pillion et E Parizeau éd Circonflexe pour aborder la notion de point de vue. Imagier. Avec Sens dessus dessous, l'enfant découvre des situations et des objets du quotidien sous différents angles.
À lui de retrouver les quatre points de vue d'une même scène ou d'un même objet : devant, dessus, derrière, dessous !
Réaliser un album de la classe. Réalisation individuelle d'un album:
jeux sur les positions:vues de face,de dos, du dessus, du dessous...
- Le chef d'orchestre : imiter les gestes proposés par le maître, par un camarade, en verbalisant ses gestes
- Jouer avec le jeu toporama (ludothèque) et réaliser un jeu semblable au toporama pour la classe en utilisant des figurines et des éléments de décor pris en photo

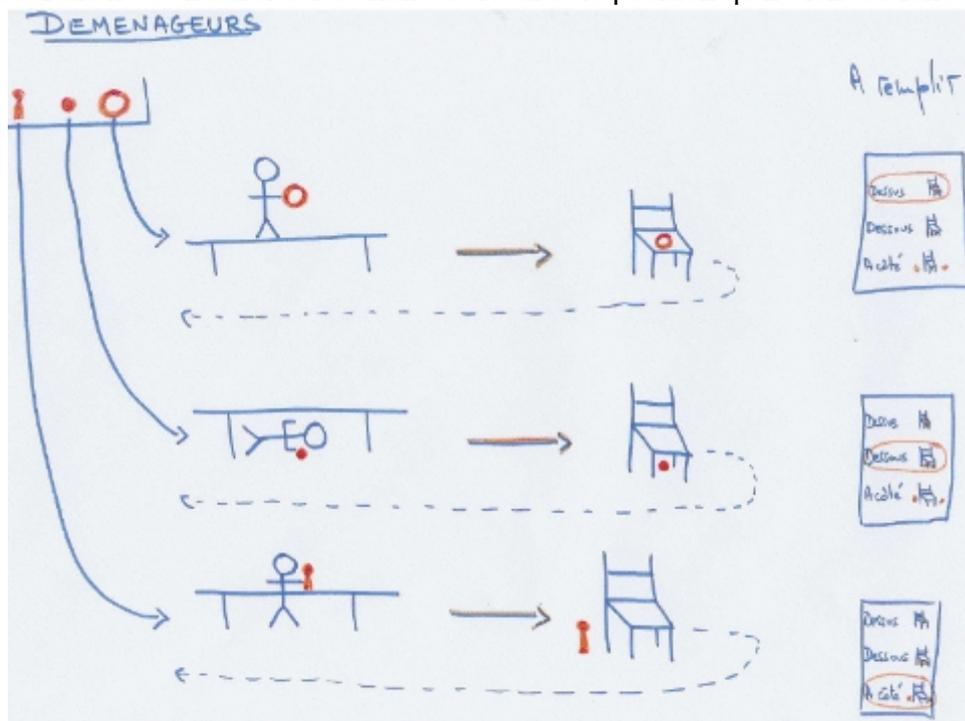


lien activités

- **Description d'une œuvre d'art.** Ex le balcon de Manet. Affichage de l'oeuvre description. Ou est le chien !, Puis certains éléments ont été effacés, les élèves doivent retrouver ce qui a disparu et où ils étaient placés. « Il y avait un monsieur derrière; Il y avait un chien sous la chaise de la dame; La dame, elle avait un chapeau; Quelle dame ? Peux-tu me dire où était son chapeau ?
La dame à côté de l'autre dame qu'est assise avait son chapeau sur sa tête; Un chapeau en fleur... ». Des éléments manquants qu'ils vont replacer sur le tableau en oralisant leur action. Variante: leur demander de reconstituer le tableau physiquement, par petits groupes, en se plaçant "comme" sur le tableau.
- **Loto des positions** (évaluation diagnostique)
Une planche de quatre photos différentes. Martine leur présentait une carte. Ils devaient dire si elle appartenait à leur planche et pourquoi.
- **Que peu-on faire avec une chaise ?** Chacun sa chaise en salle de motricité. - Faire reproduire des attitudes intéressantes observées chez des élèves par les autres pendant la phase de manipulation, Aborder le vocabulaire de la spatialisation, Phase de retour au calme. Lien **album « la chaise bleue » de Claude Boujon**. Lecture album. Le lendemain faire rappeler aux élèves ce que font les personnages de l'histoire avec la chaise. Salle motricité: Redécouvrir la chaise et des positionnements par rapport à cette chaise, Les élèves orientent leur chaise dans la même direction toutes tournées face à la maîtresse. Celle-ci dit "devant",

"derrière", etc... et l'élève réalise la position demandée par rapport à sa chaise, Phase de retour au calme.

- **Jeu du déménageur** : dans une caisse, on trouve des balles, des anneaux et des quilles.
 - 1) Un élève prend une balle, passe au dessus d'un banc et va déposer sa balle sur la chaise. Puis il va entourer sur sa fiche de résultat la position qu'il vient de faire.
 - 2) Cet élève va prendre un anneau, passe sous un banc et va déposer son anneau sous la chaise. Puis il va entourer sur sa fiche de résultat la position qu'il vient de faire.
 - 3) Cet élève va prendre une quille, passe à côté d'un banc et va déposer sa quille à côté de la chaise. Puis il va entourer sur sa fiche de résultat la position qu'il vient de faire.



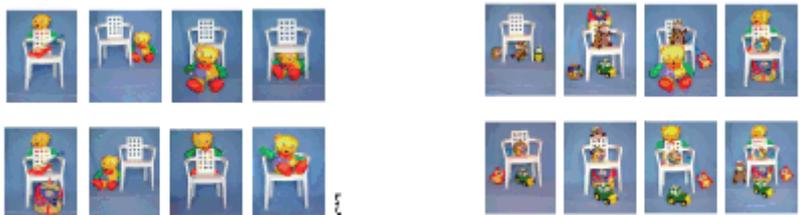
- **Jeu des photos** :

Consigne :Voici des planches sur lesquelles sont prises les photos d'une chaise et d'objets positionnés par rapport à cette chaise. Il faut bien observer et retrouver la carte correspondante à la photo montrée par l'ATSEM.

Mise à disposition à l'accueil, certains matins, à partir du jeudi 2 décembre, des 9 planches de deux photos et des cartes-photos correspondantes.

Consigne :Je te donne une carte-photo. Tu décris ce que tu vois. tu utilises les objets et la petite chaise à ta disposition pour reproduire dans la réalité le même positionnement que sur la carte-photo.

Variante GS : changer le point de vue de la photo



- **Jeu de piste** : La chasse à l'ours (/Album litt jeu)

But du jeu : rassembler un puzzle d'ours de six pièces en réalisant des défis en groupe à l'appui d'un carnet de route pour se déplacer. Partir à la quête des pièces du puzzle : Pour

obtenir chaque pièce, votre groupe devra réussir un défi. Attention à respecter la couleur et l'ordre des défis. Dans les pages du carnet qui vous a été donné, vous trouverez des explications pour chaque défi ainsi que les lieux sur lesquels vous devez vous rendre.

Les défis :

Tracer le chemin (labyrinthe),



remettre les photos dans l'ordre de déplacement,



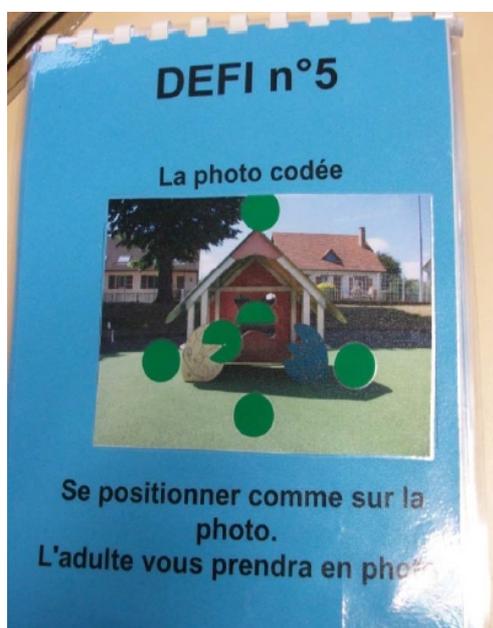
construire un élément du parcours à partir d'une photo



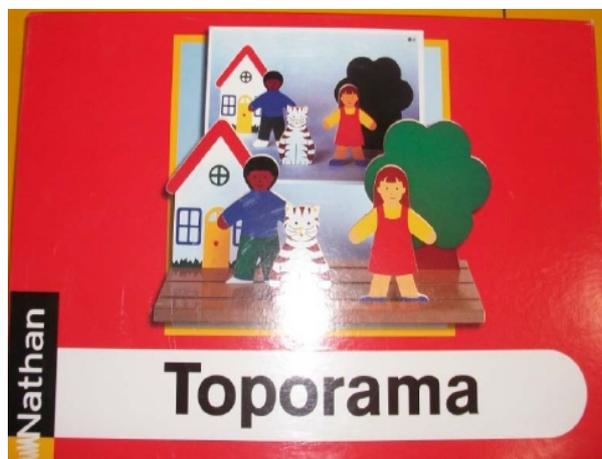
le jeu des positions



La photo codée



Jeu Toporama



- Utiliser une maquette pour imaginer un parcours de motricité

- Mon imagier « du plus proche au plus lointain » ou inversement. A chaque page un lieu plus éloigné de la classe. Coin, Classe, lieux collectifs, école, (quartier, ville pour les MS GS)
- **Séquence TBI :**
Obj : Parvenir à se situer par rapport à des objets ou à d'autres personnes, à situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères, ce qui suppose une décentration pour adopter un autre point de vue que le sien propre.
Distinguer sa gauche et sa droite.
Repérer des objets dans l'espace d'une page ou d'une feuille de papier
Tâche : Décodage d'un parcours proposé par des flèches directionnelles.

La chasse au trésor

- Jeu de Jacques a dit... :
1. Par rapport a son propre corps : la main, le bras, le pied, la jambe...
Devant/derriere, en haut/en bas, a droite/a gauche...
2. Par rapport a l'espace en lui-meme : portes, fenetres, murs, placards, filets, bancs, chaises, tables...
A cote/contre, pres/loin, devant/derriere, en haut/en bas...
3. Par rapport a un espace amenege :
Devant/derriere, en haut/en bas, a droite/a gauche, a l'interieur/a l'exterieur, sur/sous, au bord/au milieu, par-dessus/par-dessous, entre/autour ...
- Autre ex de livre GS « Dans tous les sens »



- Le mémory des contraires



- Se repérer et se déplacer dans un espace aménagé
Décrire et représenter un parcours simple

1/ Agir dans un espace aménagé (parcours salle de motricité)



2/ En classe, décrire et représenter un parcours simple (Maquette)



3/ Dessin (schéma) formes, couleurs, positions relatives et orientation



- Lexique spatial



Pour apprendre à lire les mots, il faut d'abord les placer au bon endroit sur la table en repérant et en

lisant le modèle collectif placé dans la classe.
Puis, sans se tromper, il faut placer les mots au bon endroit sur la figurine.

On peut aider l'enfant à structurer l'espace en travaillant différentes fonctions :

[lien doc](#)

A- L'occupation de l'espace

L'enfant explore l'espace afin d'en percevoir les dimensions, la forme, les limites, la disposition des lieux, des obstacles...et ceci dans le but de pouvoir en disposer selon ses besoins.

Il explore d'abord l'espace sans l'analyser précisément, ni utiliser de vocabulaire spécifique.
A ce niveau, on peut aider l'enfant en lui apprenant à occuper tout un espace (*le remplir*), tout en respectant les limites (*ne pas dépasser telle ligne*).

Des exemples d'activités pour la vivre

De 3 à 5 ans :

- Se promener librement dans une salle
- Courir partout dans la cour
- Jouer sur un espace restreint (un tapis)
- Laisser des traces de pieds talqués partout sur un tapis
- Courir sans dépasser les limites d'un terrain
- Courir jusqu'à une ligne, puis sauter jusqu'à une deuxième ligne,...

Des exemples d'activités de manipulation

De 3 à 5 ans :

- Remplir l'intérieur d'un cerceau avec des objets
- Recouvrir le fond d'une bassine avec du sable ou du riz
- Coller des gommettes ou du papier déchiré sur une surface
- Remplir le fond d'une boîte rectangulaire avec des cubes
- Faire rouler une balle partout dans la salle
- Effacer complètement un tableau ou une ardoise avec une éponge mouillée
- Couvrir différentes surfaces avec des morceaux de papier en les pliant pour qu'ils ne dépassent pas les limites de chaque surface

Des exemples d'activités de représentation

De 3 à 6 ans :

- Remplir une forme avec de la peinture « à doigt »
- Colorier en allant bien partout
- Colorier sans dépasser les limites du dessin
- Dessiner en occupant tout l'espace de la feuille
- Arrêter son trait de crayon à une limite donnée
- Ecrire entre 2 lignes du cahier.

Les troubles

- L'enfant empiète sur la partie de table ou de banc du voisin
- Il n'occupe pas tout l'espace de la salle de jeux
- Il n'occupe pas tout l'espace disponible d'une feuille lorsqu'il dessine ou au contraire sort de la feuille (Il ne limite pas son écriture à l'espace donné par les lignes du cahier)

B- La connaissance et mémoire des notions spatiales

- L'enfant apprend à se situer dans son environnement (*ex : je suis devant ma chaise*)
- Il apprend à situer les objets par rapport à lui-même (*ex: la balle est devant moi*)
- Et par rapport à d'autres objets (*ex : le ballon est à côté de la chaise*)
- Ces **situations** l'amènent à utiliser des **prépositions** (devant, près de, loin de, à côté de,...)

Elle se fait à **3 niveaux** :

Celui de la **perception** des notions spatiales

Celui de leur **mémoire**

Celui de leur **connaissance**

Important : La succession de ces trois niveaux correspond à la démarche mentale effectuée par l'enfant afin d'intégrer toute nouvelle connaissance.

Des activités pour la vivre

De 3 à 5 ans :

Se cacher **derrière** un meuble

Passer dans un tunnel très **long** ou très **court**

Ramper **sous** un banc

Passer **entre** deux obstacles, dans un passage **étroit** ou **large**

Des exemples d'activités de manipulation

De 3 à 5 ans : Ranger des livres les uns à côtés des autres

Des exemples d'activités de représentation

A 4 ou 5 ans : Réaliser des jeux de lotos de perceptions d'abord simples (*ex : un chien devant, à gauche, derrière,... sa niche*), puis plus complexes avec deux, puis trois variables (*ex : la fille et le chien sont dans des positions différentes par rapport à une maison*)

Réaliser des exercices de discrimination visuelle (*ex : entourer les maisons dont les éléments sont dans la même position que sur la maison modèle*)

C/ La mémoire des notions spatiales

Des activités pour la vivre

A partir de 4 ans :

Retrouver une place précédemment attribuée

Se placer selon des consignes préalablement donnée (*ex : le jeu du ciel, de la terre et de la mer* Les élèves marchent dans l'espace et prennent tout l'espace de jeu. Ils devront écouter ce que va dire le PE et faire ce qu'il demande. Ainsi, quand le PE, criera MER, les élèves se coucheront par terre ; quand ce sera TERRE, ils resteront debout sans bouger)

Attribuer un animal à différents coins de la salle, au cri de l'animal, courir dans ce coin.

A partir de 4 ans :

Ranger des objets à leur place habituelle

Jeu de Kim (découvrir l'objet qui a disparu, puis l'objet qui a changé de place parmi des objets rangés, puis parmi des objets éparpillés)

Montrer une construction ou un collage : l'enfant doit le reproduire sans modèle.

Des activités de représentation

A partir de 4 ans :

Retrouver une image de position, montrée puis cachée, parmi plusieurs images

Reproduire de mémoire des dessins de position précédemment montrés puis cachés

Exercice de discrimination visuelle avec le modèle montré puis caché.

Demander à l'enfant de raconter ce qu'il a fait en motricité (*ex: je suis passé sous le banc*)

Les troubles

(Rappel : L'enfant a vu le modèle, il ne l'a plus sous les yeux).

Il ne trouve pas sa place en classe, ne connaît pas la place des objets qui s'y trouvent

Il perd ses affaires ou ignore où elles sont rangées

D/ La connaissance des termes spatiaux

On travaille les locutions verbales fondées sur les oppositions dessus/dessous ; devant/derrière...

Des activités pour la vivre

A partir de 3 ans :

Demander à l'enfant de se placer à différents endroits selon des consignes verbales

Demander à l'enfant d'exprimer sa situation (je suis sur, sous, à côté de,...)

Demander à l'enfant d'exprimer ses actions en motricité (ex : je passe sur le banc)

Des activités de manipulation

A partir de 3 ans :

Placer des objets selon une position demandée

Décrire la position d'objets

Dire où est caché un objet

Réaliser des actions selon des consignes spatiales (ex : faire rebondir une balle dans un cerceau, jeter un sac de riz loin, près,...)

Des activités de représentation

A partir de 4 ans :

Coller des gommettes selon des consignes de position

Dessiner un élément selon une demande (ex : *dessine un arbre à côté de la maison*)

Réaliser un dessin sous la dictée

Décrire des positions représentées sur des images

F/L'orientation spatiale

L'enfant apprend à orienter son corps puis les objets dans l'espace.

C'est une variable qui s'ajoute à la situation

L'orientation peut-être « statique », mais aussi « dynamique » (ex : *marche vers l'avant, recule, lance la balle vers, ...*).

Elle indique une direction à suivre

Elle s'exprime souvent par des verbes : monter, avancer, se tourner vers, ...

Elle peut être représentée par des flèches

Tout comme la connaissance des notions spatiales, elle s'acquiert aussi selon 3 stades

Celui de la **perception** des orientations spatiales

Celui de leur **mémoire**

Celui de leur **connaissance**

C'est en reprenant étape par étape cette acquisition que le psychomotricien rééduque les enfants qui écrivent en miroir ou qui confondent b et d,...

La perception des orientations spatiales

Des activités pour la vivre

A partir de 3 ans :

Se placer dans la même direction que les autres (l'un derrière l'autre, l'un à côté de l'autre)

Suivre un chef de file et réaliser le même parcours que lui

Suivre un trajet fléché au sol

Réaliser une petite chorégraphie (pas en avant, en arrière, sur le côté, faire demi-tour,...)

Des activités de manipulation

A partir de 3 ans :

Orienter un encastrement simple représentant des choses concrètes (vêtements, animaux)

Orienter des petites voitures en fonction du trajet ou des personnages en fonction de leur

activité

Orienter des objets exactement comme sur un modèle

Orienter des blocs logiques comme sur un modèle

Des activités de représentation

A partir de 4 ans :

Relier d'un trait deux éléments sur une feuille

Entourer des dessins d'objets orientés dans le même sens

Discrimination visuelle d'objets identiques mais orientés différemment

Recopier un dessin en tenant compte des orientations

Dessiner des flèches pour indiquer des directions

La mémoire des orientations spatiales

Des activités pour la vivre

A partir de 4 ans :

Réaliser un trajet de mémoire

A un signal donné (mémorisé), prendre telle ou telle direction

Retenir les orientations demandées pour une chorégraphie

Des activités de manipulation

(L'enfant n'a plus le modèle sous les yeux)

A partir de 4 ans :

Placer de mémoire un objet dans une orientation donnée

Orienter des lettres mobiles

Des activités de représentation

A partir de 4 ans :

Entourer un dessin identique à un modèle vu précédemment

Reproduire un dessin orienté de mémoire

Ecrire des lettres sans modèle

La connaissance des termes d'orientation

Des activités à vivre

A partir de 4 ans :

Suivre un trajet dicté (avance d'un pas, tourne toi vers les fenêtres, ...)

Réaliser des actions proposées (monte, pousse la table, recule la chaise, ...)

Des activités de manipulation

A partir de 4 ans :

Conduire une voiture ou un autre objet mobile en suivant un trajet dicté

Orienter divers objets suivant des indications orales

Les troubles

G/L'organisation spatiale

C'est la combinaison des **situations** et des **orientations** des choses et des personnes **en vue d'une action donnée**.

C'est une **manière de construire l'espace** tout à fait **personnelle** : chacun organise l'espace en fonction de lui-même (de son corps, de son vécu, de sa manière de penser).

Des activités pour la vivre

A partir de 4 ans :

Inventer un trajet, un parcours d'obstacles

Laisser des traces avec les pieds pour dessiner sur le sol : une maison, un bateau,...

Des activités de manipulation

A partir de 4 ans :

Dresser la table au coin cuisine

Reproduire un modèle à l'aide de formes (ex : tangram)

Organiser le mobilier d'une maison de poupée

Des activités de représentation

A partir de 5 ans :

Reproduire par le dessin une figure complexe

Tableaux à double entrée

Labyrinthes

H/Compréhension des relations spatiales

Etape de stimulation de l'intelligence spatiale

L'enfant va **comprendre les liens** qui existent entre deux ou plusieurs représentations spatiales comme:

Des activités pour la vivre

A partir de 5 ans :

Des activités de manipulation

A partir de 3 ans :

Emboîter ou empiler des cubes

Placer l'objet manquant dans une série

Réaliser des puzzles

Jeu des allumettes (passer d'une forme à une autre en déplaçant le moins d'allumettes possible)

Des activités de représentation

A partir de 4 ans :

Réaliser des suites logiques

Comptines

Boogie boogie

Je mets ma main devant

Je mets ma main derrière

Je mets ma main devant

Je fais de tous petits ronds

Je fais le boogie boogie

Je fais le tour de moi-même

Et je vais en avant....

Dans ce carton

Dans ce carton,

Je peux cacher mon corps en rond.

Si vous voulez me voir, frappez trois coups

1, 2, 3 !

Coucou, c'est moi !

Voici ma tête, mon cou,

Ma poitrine et mes bras...

Et tout au bout, mes mains.

Voici mon ventre, mes jambes,

Et tout au bout mes pieds...

Hop ! Me voilà !

C'est moi, c'est bien moi !

Avec la colle, colle, colle...

Pour bien coller

Un bout de papier,

Avec la colle, colle, colle...

Je retourne la feuille

Bien comme il faut

A l'envers, je fais un petit point

Dans tous les coins

Avec la colle, colle, colle...

Dessus dessous
En haut, en bas,
En avant, en arrière,
Quel casse-tête ces mots-la !
Oh la la ! quelle galère !
A gauche, a droite,
Et dessus et dessous,
Voilà que ça se gâte !
Moi, je mélange tout !

QUAND TROIS POULES VONT AUX

Et pour que ça tienne mieux, J'en mets un au milieu, Un point de colle, colle, colle... Je retourne la feuille Bien comme il faut A l'endroit, Et avec mes mains, J'appuie bien, bien, bien, Sur tous les points, Où y'a d'la colle, colle, colle...	CHAMPS (Jeu chanté) Quand trois poules vont aux champs La première va devant La deuxième suit la première La troisième va derrière Quand trois poules vont aux champs La première va devant.
---	--

En prolongement
Lien activités cycle 2

cycle 2