

La ferme

Projet autour de la construction de l'espace

- Objectifs spécifiques :**
- Placer un objet dans un espace en fonction d'une consigne orale.
 - Situer un objet par rapport à un autre.
- Compétences langagières :**
- Langage en situation
 - Décrire une position dans l'espace.
 - Formuler et comprendre des consignes orales.
 - Utiliser et comprendre le vocabulaire spatial.
 - Nommer du vocabulaire spécifique à un thème : la ferme.
 - Langage d'évocation
 - Se remémorer la situation pour se rappeler les informations reçues afin de comprendre ses erreurs.
 - Expliquer son action.
- Matériel :**
- Une collection d'objets identique pour chaque enfant : des personnages, des arbres, des animaux.
 - Une feuille support sur laquelle est dessiné un paysage comprenant une route, deux maisons (une grande et une petite), une rivière avec un pont, un champ, une mare.
 - Des paravents réalisés au moyen d'une pochette cartonnée coincée verticalement entre deux tables.

Première séance

En ateliers de 6 enfants, répartis en 2 groupes de 3

● Mise en situation

Les enfants connaissent le matériel et ont appris à nommer les différents éléments.

Ils sont divisés en 2 groupes de 3.

Chacun reçoit une collection identique d'objets.

Le meneur de jeu est placé entre les deux autres joueurs.

Dans un premier temps, il place les éléments un par un sur sa feuille et les autres doivent les placer à l'identique au fur et à mesure en regardant attentivement les positions. À la fin de la partie, les enfants comparent leurs feuilles pour s'assurer qu'ils ont tous la même organisation.

Rapidement, cette situation semble ne plus poser problème.

L'enseignant introduit un élément nouveau : il place entre les enfants un paravent qui les empêche de voir les éléments du meneur et leur position.

● Émergence du problème

Que doit faire le meneur de jeu pour que les autres aménagent l'espace de la même façon que lui alors qu'ils ne voient pas cet espace ?

● Phase de recherche et de verbalisation

Les enfants s'expriment et arrivent à deux constats :

« Comme ils ne voient pas ce que j'ai fait, je dis ce que je prends et où je le mets.

– Et nous, on prend le même et on écoute bien pour le mettre au même endroit qu'il a dit. »

● Phase de validation

Une partie de jeu est organisée.

Les enfants reformulent la consigne : le meneur de jeu doit nommer chacun des éléments et décrire sa position au fur et à mesure qu'il le place.

À la fin de la partie, les enfants enlèvent les paravents et comparent leurs installations.

Certains éléments ne sont pas bien placés. Il faut en chercher les raisons.

L'enseignant prend les trois installations en photo afin que toute la classe puisse rechercher les différences et les solutions pour réaliser des installations identiques.