

## > QUESTIONNER LE MONDE

Se situer dans l'espace - Explorer les organisations du monde

# La classe, un espace organisé qui se représente

## Séquence au CP

### Séance 5. Se repérer dans une représentation de l'espace familial.

#### Les maquettes de la classe.

Il s'agit de permettre aux élèves de se repérer dans des constructions dont ils ne sont pas les auteurs. Cela les amène peu à peu à dépasser leur point de vue singulier et à comprendre que les autres ont aussi une vision singulière sur l'espace de la classe. Cette réflexion doit aussi leur permettre de prendre conscience qu'un point de vue général existe.

L'ensemble de la classe est réparti en 5 groupes.

Dans chacun des groupes se trouve au moins un représentant des groupes à l'origine des maquettes.

Situation 1 : 25 min  
Situation 2 : 20 min

Matériel :

- les maquettes identifiables par des lettres (A, B, C, D, E) ;
- le reliquat des matériaux utilisés pour la construction des maquettes ;
- des étiquettes des prénoms et des dessins d'objets à poser sur les maquettes (livre, fleur, trousse, ciseaux ...) ;
- une figurine.

#### Situation 1 : Repérage dans les maquettes

Les maquettes facilement transportables sont installées sur des tables dans le hall de l'école afin que les élèves puissent circuler autour pour observer et faire des commentaires. Ils s'expriment sur le positionnement des différents éléments de la classe (telle table n'est pas bien placée ...).

Ils remarquent que certains éléments du mobilier ont été oubliés (la table de la date, les trois tables du fond ...).

Ils s'étonnent de la façon dont le TNI ou le bureau de la maîtresse ont été représentés.

Consulter la vidéo :

[Retour sur la maquette](#)



Retrouvez Éduscol sur



Dans un deuxième temps, les élèves ont pour tâche d'aller placer, de manière individuelle, des étiquettes portant leur prénom sur l'élément qui dans chaque maquette, représente leur place. Le placement de l'étiquette prénom ne pose aucune difficulté, ce qui montre que tous sont capables de se repérer dans les diverses maquettes et y reconnaissent l'espace de la classe.

Enfin, ils se rassemblent ensuite (en demi-classe) autour d'une seule maquette pour des petits jeux de repérage et d'orientation.

- On va mettre des fleurs sur le bureau de la maîtresse.
- Pose ce livre sur la table de X.
- Où va-t-on ranger cette paire de ciseaux ?
- Mets la poubelle à côté de la table de la date.
- Une nouvelle maîtresse arrive dans la classe. Elle entre par la porte. Que voit-elle ?
- X va inventer un chemin et Y va faire déplacer la maîtresse sur la maquette : elle entre par la porte, va chercher un cahier sur l'étagère, le pose sur le banc, prend une craie sur le tableau vert ...

Consulter la vidéo :

[Repérage sur la maquette](#)



## Situation 2 : Repérage sur une représentation de la maquette. Passage de la 3D à la 2D

La photographie d'une des maquettes est projetée au TNI. Présentée à la vue de tous, elle est commentée et les concepteurs de celle-ci peuvent argumenter leurs choix, modifier leur proposition. Certains changements sont par ailleurs effectués en direct sur les maquettes.

Remarque : les élèves peuvent avoir chacun un exemplaire de la même photographie, sur lequel ils peuvent faire des annotations (écrire un début légende, dessiner un élément manquant ...).

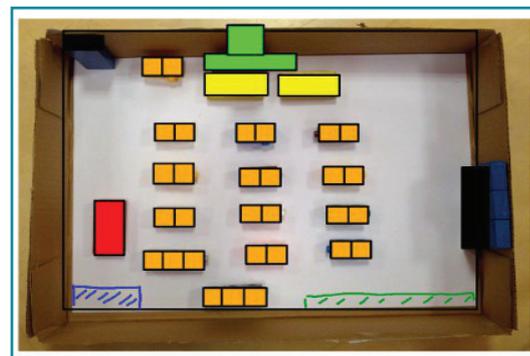
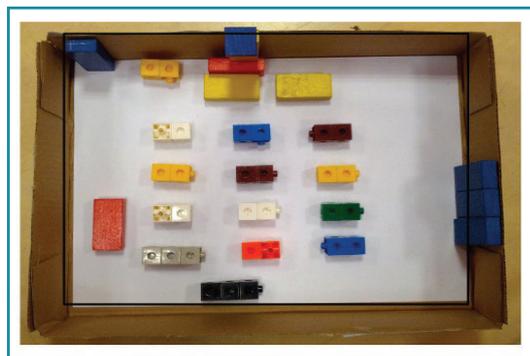
Consulter la vidéo :

[Discussion au TNI.](#)



Ce travail conduit à de nouvelles situations de repérage. Cela permet d'évaluer que tous les élèves se repèrent alors que l'on travaille sur un document en deux dimensions, présenté verticalement de surcroît (ce qui complexifie l'orientation).

Au fur et à mesure des discussions, un code de couleur est introduit pour identifier les différents éléments du mobilier.



Photographie de la maquette vue de dessus retravaillée au TNI.

Retrouvez Éduscol sur

