Domaine : Découvrir le monde	e
Se repérer dans l'espace	

Titre:		+^	IO C
	Lai	LU	113
	 	$\overline{}$	

Durée: 3*10 min

Semaine 1

Objectif général amener l'élève à	- se situer par rapport à des objets
Objectifs langagiers :	- indiquer sa position dans l'espace, utiliser le vocabulaire spatial : sur, sous, dans, devant, derrière, entre, à coté. Utiliser la formule : je suis Produire des phrases avec des indicateurs spatiaux.

COMPÉTENCES CYCLE 1

Etre capable de...

- reconnaitre, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages
- Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi

COMPÉTENCES SOCLE COMMUN (PALIER 1)

Etre capable de...

- Résoudre un problème simple
- Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement

Déroulement

Durée	supports / Matériel	Activités / Consignes	Tâches de l'élève	Dispositif
10 mn	Grands cartons et la mascotte	1. S'approprier le matériel Jouer avec les cartons et mettre en commun ses trouvailles et imiter ses camarades. L'enseignant observe les actions des élèves. Quelles sont les actions spontanées ? celles auxquelles on n'avait pas pensé ? Comment le carton est-il manipulé ?	- découverte motricité	Collectif en salle de Motricité
10 mn	de la classe	2. imiter la mascotte de la classe La mascotte propose une position que les élèves doivent reproduire Imiter la mascotte et se placer comme elle par rapport au carton. L'enseignant verbalise les actions en utilisant le vocabulaire spatial correspondant : sur, sous, dans, devant, derrière, à côté, entre Consigne : « Tu fais comme la mascotte »	-découverte motricité - se placer comme la mascotte par rapport au carton	
10 mn		3. jouer à « jacques a dit » On cache la mascotte et son carton derrière une chaise ou un panneau. Les élèves ne voient pas ce qu'elle fait. Un élève est chargé d'aller voir ce qu'elle fait, qu'elle est sa position puis de le rapporter au groupe qui doit l'imiter - La validation s'effectue en déplaçant la chaise pour comparer avec la position de la mascotte. -jouer à Jacques à dit. Le meneur de jeu se place face aux joueurs. Il donne un ordre précédé de la phrase « Jacques à dit »	consolidation	

Différenciation : Les situations mises en place par l'enseignant doivent permettre à chaque enfant de choisir son niveau de difficultés, de tenter de nombreux essais, de regarder comment les autres agissent.

Bilan: