

Cycle 2	JEUX D'ORIENTATION	POUR BIEN JOUER ...
---------	--------------------	---------------------

### DES ACTIVITES de construction et/ou de renforcement des repères spatiaux.

- Faire prendre conscience qu'un même objet peut se présenter sous différentes apparences selon le point de vue que l'on a (appairer objets et photos vue de dessus, de dessous, de côté, de  $\frac{3}{4}$ , etc ; appairer objet et sa trace, son ombre, jeu d'ombres chinoises...)
- Faire observer puis dessiner un objet simple en plan (boîte à chaussure à l'intérieur de laquelle on dispose un cylindre et un parallélépipède ; toutes les faces de la boîte peuvent s'abaisser pour observer aussi "en élévation") puis complexifier l'objet (ajout de plusieurs solides dans la boîte...)
- Faire le lien entre vue d'avion et vue en plan (du quartier par exemple, par le biais de "Google Earth") puis d'espaces inconnus représentés sous ces deux formes (nombreux exercices dans livres de maths...)
- Elaborer une maquette de la classe avec des boîtes de différentes tailles pour figurer les tables, armoires, étagères, bureau... (utiliser des boîtes d'allumettes de différentes tailles, des emballages... et un sol fait de papier noir ; voir la suite.)
- Dessiner le plan de la classe à partir de cette maquette (1- "Enfariner" la maquette puis retirer les boîtes pour obtenir ainsi un dessin en noir des éléments du mobilier. 2- Faire prendre l'empreinte par les élèves de tous les éléments du mobilier qui ont été retirés puis découper ces formes. 3- Placer ces rectangles de papier avec de la pâte à fixer sur la maquette enfarinée puis aspirer la farine. 4- Enlever les "murs" de la maquette et afficher le "plan" au tableau)
- Se repérer sur le plan de la classe : à partir de ce plan, demander aux élèves de repérer leur table en collant son nom dessus par exemple puis complexifier les approches (un objet est caché dans le casier d'une table ; il faut le retrouver en regardant le plan sur lequel la table cachette est marquée d'une croix ; Il faut refaire dans la classe un parcours indiqué sur le plan, etc...)
- Faire le lien entre espace réel connu/classe (3 dimensions) et espace photographié (2 dimensions) : Un groupe prend des photos dans la classe et un autre retrouve où le photographe était positionné dans la classe pour les prises de vue. Les élèves peuvent s'aider d'un carton percé d'un petit rectangle pour retrouver le cadrage.
- Faire le lien entre un espace réel nouveau dans lequel on ne peut pas physiquement circuler / une maquette créée avec des légos, par exemple (3 dimensions) et des photographies de cet espace (2 dimensions) : même démarche que précédemment avec une vérification en posant un appareil numérique à l'endroit supposé juste (là où la photo de référence aurait été prise)
- Autres activités : 1- Positionner un personnage sur la maquette comme on le voit sur la photo 2- Un élève décrit la position d'un personnage sur la maquette pendant qu'un autre le place au bon endroit...
- Le lien entre la photographie d'un espace dans lequel on ne peut pas physiquement circuler/la maquette (2 dimensions) et un plan (2 dimensions) : repérer le lieu de la prise de vue sur le plan...  
Autres activités : 1- Appairer plans et photos de maquettes différentes. 2- Changer des éléments de la maquette pour qu'elle apparaisse comme sur sa photographie en plan 3- Faire le plan de la maquette à partir de plusieurs photographies...
- On peut ensuite poursuivre certaines de ces activités sur l'ensemble des bâtiments de l'école, la cour puis dans un espace moins connu des enfants, le parc municipal par exemple...