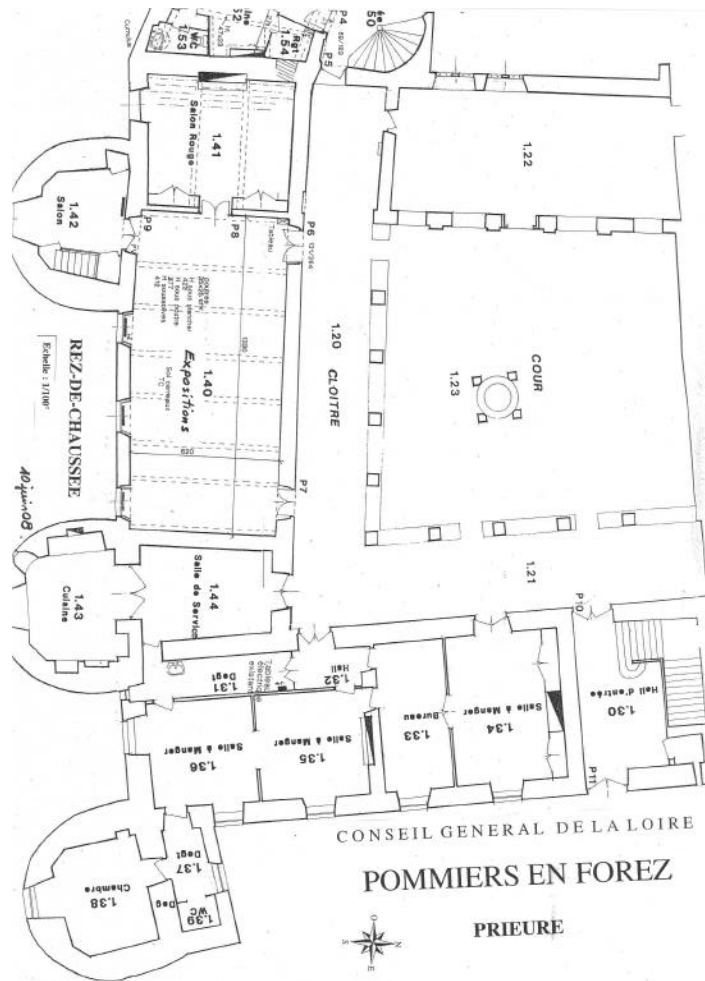


Découvrir et s'orienter dans le prieuré de Pommiers



A) Développer des compétences de repérage dans l'espace au C2, rapport aux programmes

Education physique et sportive : adapter ses déplacements dans des environnements variés

Attendu de fin de cycle : réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel.

Questionner le monde : se situer dans l'espace

Attendus de fin de cycle : se repérer dans l'espace et le représenter.

Mathématiques: espace et géométrie

Attendu de fin de cycle: se repérer et se déplacer en utilisant des repères et des représentations

Compétences associées :

- se repérer dans son environnement proche,
- situer des objets les uns par rapport aux autres,
- produire des représentations des espaces,
- lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.

B) Partis-pris pédagogiques :

- Construire une première représentation d'un espace familier : la classe
- Se projeter sur la découverte d'un espace inconnu
- Se déplacer dans cet espace
- Acquérir du vocabulaire spécifique en lien avec l'espace investi

C) Proposition de module pédagogique

1) Travailler sur le plan de classe

Travail en classe avec l'enseignant

Trois ressources peuvent vous permettre de construire votre séquence :

- un document repère Eduscol : **Questionner l'espace pour apprendre à le maîtriser**
- une séquence complète sur Eduscol : *la classe, un espace organisé qui se représente*, accessible ici : <https://eduscol.education.fr/175/questionner-l-espace-et-le-temps-explorer-les-organisations-du-monde>
- un module complet de 28 pages, réalisé par Christelle BOULOGNE, PEMF.

2) De la maquette au plan : se projeter sur la visite du prieuré

Travail en classe avec la médiatrice du Prieuré

Objectifs de cette étape :

- lier maquette et plan ;
- travailler la notion de point de vue ;
- investir un nouveau lieu ;
- découvrir et s'approprier un lexique spécifique.

Phase 1

La médiatrice vient avec un support (plan géant, photos papier ou numérisées) pour que les élèves se projettent sur la découverte du lieu. Recueillir les représentations des élèves. Temps d'échange autour du support / apport de vocabulaire.

Phase 2

Travail en 4 groupes différents avec des trajets différents dans chacun des groupes :

Pour nommer les différentes parties, Marie peut apporter une figurine. Placer la figurine dans certains endroits que Marie nomme (*terrasse d'accueil, cour intérieure, galerie, place de l'église, mûrier platane, arcs brisés, puits, tour, grand escalier, escalier en spirale*). Puis, Marie peut indiquer des positions et les élèves doivent placer la figurine au bon endroit, pour travailler le vocabulaire en réception.

A l'aide d'une visionneuse, les élèves peuvent repérer ces différentes positions pour faire le lien avec le plan.

Par la suite, avec leur enseignante, les élèves peuvent déplacer la figurine pour lui faire réaliser un parcours. Ce chemin est tracé sur un plan du prieuré. Quatre tracés fléchés différents, sont réalisés, un tracé fléché pour chaque groupe, avec une couleur différente de tracé par groupe.

Les départs et arrivées des trajets doivent être différents.

Les différents trajets proposés par les enfants sont pris en photo selon les points de vue des enfants (4 à 5 photos par trajet, prises de vue réalisées par Marie).

3) Travail au prieuré, suivre des trajets en tenant compte de différents points de vue et s'approprier le lieu
Travail au Prieuré avec la Médiatrice du site

Phase 1 : Réinvestissement vocabulaire

Découverte de la maquette et restitution du vocabulaire appris lors de la visite de la médiatrice en classe.

Phase 2 : Réalisation des parcours

Les enfants doivent retrouver le trajet réalisé avec leur figurine en tenant compte du *road book* donné par Marie, qui reprend 4 à 5 points de vue remarquables.

Des pinces à linges avec des lettres sont disposés le long des trajets pour décodage (vérification du bon décodage du mot)

Une fois cette activité réalisée, ils peuvent investir le trajet d'un autre groupe ; ceci afin de parfaire leur connaissance du lieu et d'enrichir leur répertoire de points de vue sur celui-ci.

Phase 3 : Regroupement / consignes

Jeu de *flash cards*, centré autour du lexique ciblé, pour acquérir du vocabulaire. Renommer les lieux remarquables en collectif (une dizaine de photos).

Un temps de questions/réponse en collectif est proposé avant la phase suivante pour poser le groupe et donner les consignes en vue de la suite de la demi-journée.

Phase 4 : Courses

Différentes courses d'orientation sont proposées pour s'approprier le lieu :

a) Course à la photo, par deux :

- un élève reçoit une photo et une figurine et va cacher cette dernière à l'endroit indiqué sur la photo ;
- une fois de retour, l'autre élève reçoit la photo et doit aller chercher l'objet, sans communication orale du premier.

b) Course au plan :

- un élève reçoit un plan, avec la position d'un objet indiquée, et une figurine. Il va cacher cette dernière à l'endroit indiqué sur le plan, sous un plot ;
- une fois de retour, l'autre élève reçoit le plan et doit aller chercher l'objet, sans communication orale du premier.

c) Course à l'oral :

- un élève place un objet dans une « cache » marquée par un plot ;
- une fois de retour, l'autre élève doit aller chercher l'objet en suivant les consignes orales du premier.

Nb : selon le niveau de compétences des élèves l'enseignant peut jouer sur les modalités b) et c) pour différencier l'activité.

Matériel à réunir : photos, plans plastifiés, figurines différentes, plots.

4) Retour et valorisation du travail réalisé au Prieuré
Travail en classe avec l'enseignant

Objectifs de cette étape :

- réinvestir le vocabulaire travaillé,
- mettre en valeur le travail réalisé et les propos des élèves,
- écrire la description d'un trajet.

Phase 1 : en classe, réactiver le vocabulaire et raconter le trajet réalisé.

Réactiver le vocabulaire découvert à l'aide de la banque d'activités ci-dessous :

* Devinettes

Objectif : développer le vocabulaire des élèves en réactivant les liens sémantiques effectués au fil du module.

Matériel : cartes devinettes.

Social : le jeu se joue en collectif, puis peut se jouer en petit groupe.

Déroulement : l'enseignant lit la devinette d'un mot, écrit sur une carte. Les enfants doivent retrouver le mot dont il est question dans la devinette. Celui qui trouve la réponse à la devinette gagne la carte.

Variables :

- faire vivre le jeu au fil des séances, en fonction des mots rencontrés ; ou à la fin du module pour réactiver des connaissances lexicales ;
- le nombre d'indices donnés ;
- jouer sur la catégorisation en fonction du nombre d'indice et du capital de mots connus...

* Loto

Objectif : développer le vocabulaire des élèves en révisant les mots travaillés.

Matériel : des grilles de loto et des cartes à replacer dans ses grilles.

Social : le jeu se joue en petit groupe, d'abord en tutelle, puis en autonomie

Déroulement : un enfant tire une carte sans la montrer et pose la question « *qui a ... ?* ». Celui qui a l'image sur sa planche (et qui la nomme) gagne la carte. Ce n'est pas de l'appariement perceptif ; ce n'est pas « *je regarde, j'ai la même, je pose.* ».

Variables :

- le nombre de mots travaillé (possibilité d'en donner certains ou non) ;
- après une phase de découverte en tutelle, laisser l'atelier en libre accès à l'accueil.

* Jeu de cartes « j'ai... », « qui a ... ? »

Objectif : développer le vocabulaire des élèves en révisant les mots travaillés.

Matériel : cartes « *j'ai...* », « *qui a ... ?* ».

Social : le jeu se joue en petit groupe, d'abord en tutelle, puis en autonomie

Déroulement : à tour de rôle, chaque enfant nomme un mot (« *j'ai...* ») et demande aux autres enfants du groupe un autre mot, indiqué sur sa carte (« *qui a ... ?* »). L'enfant qui a le mot se signale et nomme le mot (« *j'ai ...* ») et demande un autre mot, indiqué sur sa carte.

Variables :

- ajouter des cartes au fil du module (en diminuant la boucle – voir la dernière page *Pour jouer avec moins de cartes*) ;
- après une phase de découverte en tutelle, laisser l'atelier en libre accès à l'accueil.

* Dénomination rapide

Objectif : développer le vocabulaire des élèves en révisant les mots travaillés.

Matériel : cartes lexique utilisées au fil du module.

Social : le jeu se joue en petit groupe, d'abord en tutelle, puis en autonomie

Déroulement : un élève montre les cartes les unes après les autres. Celui qui dit le mot juste en premier gagne la carte. Cette activité de dénomination peut se faire sans présence de l'adulte, au moment de l'accueil par exemple.

Variables :

- mode de groupement : en collectif, comme en échauffement au début des séances d'EPS, en petit groupe de besoin, pour démarrer une séance d'APC... ;
- le nombre de cartes utilisé.

Les élèves d'un même groupe racontent le premier trajet qu'ils ont réalisé. Ce recueil oral est enregistré sur tablette, à l'aide de *Com Phone*.

Une fois ces quatre enregistrements terminés, les autres groupes doivent reconnaître le trajet dont il s'agit. L'application *Com phone* permettra de valider ce travail.

Parcours d'éducation culturelle et artistique – Prieuré de Pommiers – Cycle 2

Phase 2 : en classe, décrire le trajet réalisé en production d'écrit

La description des trajets réalisés au Prieuré peut faire l'objet d'un module spécifique en production d'écrit.

Il faudra différentes écritures et réécritures en vue, par exemple, d'une publication dans l'école, ou sur support numérique, pour mettre en valeur le travail réalisé.