

4^{ème} principe - Mettre en relation différents contextes d'activités spatiales

Expériences vécues dans le quotidien de la classe, dans des espaces familiers

- dans la classe : rangement, déplacement, chasse au trésor...
- dans l'école : parcours de motricité, jeux dans la cours, aménagement d'un potager, création de circuits dans la cour ...

Histoires à partir de personnages réels ou fictifs :

- récits apportés par des histoires, chansons, albums :

PS : *Où (L. Lionni), Lou et Mouf, faut tout ranger, Loup y es-tu ?, L'école de Tchoupi,*

MS : Les nuits blanches de *Pacha,*

GS : *Sur les traces de Têtanlère, Le voyage de l'escargot)*

- mise en scène par les élèves ou des personnages du micro espace, en relation avec les expériences vécues des élèves (album « Lou et Mouf » et ranger la classe, cacher la mascotte de la classe, Pacha ou Têtanlère et parcours de motricité...).

Devine qui fait quoi.

Jeux

- manipulation et construction d'assemblages de solides ou formes géométriques planes
- Chemins : *Go Getter*

Variables :

- **tailles de l'espace : micro, méso, macro**
- **dimensions 1D, 2D, 3D**
- **types de supports et de représentations**

types de supports : objets de la classe (des différents coins) sur feuille, en maquette jeux (plateaux, objets)	types de représentation : - plus ou moins figurative Exemple pour représenter un parcours de motricité : à l'oral - à l'aide des mots (descriptions)
	En 2D ou en 3D : - en 3D : matériel ASCO identique à celui de la salle de motricité mais de petite taille ; des cubes, KAPLA, anneaux, formes découpées, modelées représentant le matériel - en 2D : photographier, dessiner (plus ou moins figuratif), coder

- **Contextes :**
 - expériences vécues dans des espaces quotidiens
activités ritualisées, activités fonctionnelles (ERMEL) : coins ; rangement, jeu de cache-cache, chasse au trésor...
 - activités construites : histoires à partir de personnages fictifs ; jeux ; coins...