

SÉANCE SUR LA REPRÉSENTATION SPATIALE

Séance d'éducation par la motricité

Objectif de la séance : l'élève soit capable d'utiliser différents types de relations spatiales (topologiques, cartésiennes, projectives) dans ses actions.

Étapes de la démarche	Description schématique des activités correspondant à chacune des étapes de la démarche	Organisation matérielle, schémas et recommandations
<p>EX 1 : L'élève utilise l'ouïe pour distinguer les sons et la provenance de ceux-ci. Il utilise l'audition pour se représenter dans l'espace.</p> <p>EX 2 : L'élève utilise les relations spatiales euclidiennes en se référant à un système de plan cartésien. Il doit se déplacer dans un plan d'axes orthogonaux. Il doit localiser des objets par rapport aux repères cartésiens.</p>	<p><u>1. Mise en éveil</u></p> <p>EX 1 : <i>Entraînement spatial (réchauffement)</i> Les élèves sont dispersés dans le gymnase et ont les yeux fermés ou bandés. Selon les directives données par l'enseignant, l'élève doit effectuer les mouvements demandés dans la direction d'où proviennent les sons.</p> <p><u>2. Corps de la séance</u></p> <p>EX 2 : <i>Bataille spatiale</i> Les élèves sont divisés en deux équipes différentes. De chaque côté du terrain, il y a 25 cerceaux qui représentent les données du plan cartésien. Le terrain est séparé par un gros matelas bleu qui empêche les équipes de se voir. Dans chacune des équipes, il y a un capitaine qui dirige ses joueurs. Au début du jeu, le capitaine décide avec ses joueurs de l'emplacement de ses vaisseaux spatiaux sur le plan cartésien. Ensuite, lorsque le jeu débute, le capitaine dit les coordonnées de l'endroit où il croit que l'autre équipe peut avoir placé ses vaisseaux spatiaux. Un de ses joueurs se rend à cet endroit et attend de voir la réponse du capitaine de l'autre équipe (touché ou manqué). Si la cible est touchée, le joueur met un jeton rouge, et si elle est manquée, il met un jeton blanc. Les équipes jouent ainsi à tour de rôle et la première équipe à avoir touché les 5 vaisseaux spatiaux de l'équipe adverse est l'équipe gagnante.</p>	<p>EX 1 : Matériel = objets faisant des sons (clavier, accordéon)</p> <p>L'élève doit porter attention à la provenance des sons afin de savoir dans quelle direction ou quels membres il doit mettre en action pour s'échauffer.</p> <p>EX 2 : Matériel = un gros tapis bleu, 50 cerceaux, 50 jetons blancs, 50 jetons rouges, 10 images représentant les vaisseaux spatiaux.</p> <p>L'élève doit être attentif aux réponses de l'autre équipe pour s'assurer de ne pas répéter 2 fois la même coordonnée. De plus, l'élève doit être capable de bien se repérer dans un plan cartésien.</p>

<p>EX 3 : L'élève utilise et parfait le vocabulaire des divers concepts spatiaux. L'élève se représente visuellement l'objet choisi pour pouvoir le décrire le plus précisément possible au dessinateur. L'élève établit des relations topologiques de localisation, de position, de voisinage, etc. Il établit des relations spatiales projectives et apprécie les caractéristiques spatiales intrinsèques et extrinsèques.</p>	<p>EX 3 : <i>Reproduisons les objets</i> Sur un tapis de sol sont disposés divers objets facilement reconnaissables par les élèves. Ce tapis est caché par un gros coussin pour que personne ne le voie dès le départ du jeu. On forme des équipes de 4 personnes. Chaque équipe devra désigner un dessinateur. Cette personne aura le rôle de dessiner tous les objets sur le tapis sans toutefois pouvoir y jeter un coup d'œil. Les autres membres de l'équipe devront à tour de rôle aller voir les objets du tapis et en choisir un. Ils devront ensuite revenir près du dessinateur pour lui expliquer où est situé cet objet par rapport à l'objet central que nous dessinerons à l'avance sur la feuille de dessin, dans ce cas-ci, un jeu de cartes. Ils devront ainsi utiliser un vocabulaire juste pour que l'explication soit la plus rapide possible puisqu'il s'agit d'une course entre toutes les équipes. Les élèves n'auront en aucun cas le droit de pointer sur la feuille où se trouve l'objet qu'ils décrivent. La première équipe à avoir terminé son dessin gagnera la partie. Nous fournirons aux élèves une feuille de vocabulaire pour leur donner des exemples de mots à utiliser pour décrire l'emplacement de certains objets.</p>	<p>EX 3 : Matériel = un tapis de sol, divers objets familiers (ballon, jeu de cartes, rondelles, cerceaux, cylindre, boîte, etc...), un gros tapis pour cacher le tapis de sol, une feuille de dessin par équipe, crayons, effaces, un banc pour que les dessinateurs puissent écrire, une feuille de vocabulaire par équipe.</p> <p>L'élève doit prendre conscience qu'il est important d'utiliser un vocabulaire précis et approprié pour décrire l'emplacement de certains objets.</p>
<p>EX 4 : L'élève fait appel à l'intégration plurisensorielle. Il doit porter attention à la musique, à l'aide de l'audition, afin de savoir quand il doit arrêter son action. De plus, l'élève utilise sa vision afin de distinguer chacune des images (caractéristiques intrinsèques des objets) dans les coins.</p>	<p>EX 4 : <i>Les coins spatiaux</i> Un maître du jeu est situé au centre du gymnase avec 4 images de personnes extra-terrestres. Au son de la musique, les enfants doivent se déplacer en courant ou en marchant et ce, jusqu'à ce que la musique s'arrête. À ce moment, les enfants arrêtent à l'endroit où ils sont et attendent que le maître de jeu présente l'image et le nom du personnage extra-terrestre. À ce moment les enfants ont 3 secondes pour se rendre à l'un des 4 coins du gymnase identifiés par les images des personnages extra-terrestres. Les images dans les coins sont présentées par</p>	<p>EX 4 : Matériel = 5 ensembles de 4 images, bande sonore.</p> <p>L'élève doit porter attention à la musique lors de ses déplacements. Lorsque la musique joue, il doit se repérer dans l'espace en portant attention visuellement et verbalement au personnage extra-terrestre présenté par le maître du jeu et le</p>

des élèves responsables au moment où le maître de jeu divulgue sa carte. Les élèves qui sont incapables de se retrouver dans le ou les coins correspondants deviennent les responsables des images personnages extra-terrestres et doivent danser durant que la musique joue. S'il y a plus que 4 personnes (4 coins) qui ne sont pas parvenues dans le coin montré par le maître du jeu, les enfants qui n'ont pas les cartons doivent danser sur place.

repérer dans l'un des 4 coins.

