



EXPLORER LE MONDE

Explorer l'espace

Enveloppe

Une ressource
produite en
collaboration avec
le ministère de la
Culture

Où est la mascotte ? Quel chemin a-t-elle pris pour se cacher ?

L'intérêt de cette séquence est de faire explorer la salle de classe aux élèves tout en leur apprenant à désigner quelques meubles et éléments importants (porte, fenêtre, plafond, sol...). Progressivement, les enfants se familiarisent aussi avec des pictogrammes qu'ils utiliseront à d'autres occasions, comme par exemple pour le codage d'un parcours. La ressource présente une seule séance qui peut être transposée en variant les lieux, les positionnements, les objets à découvrir... L'ensemble des séances constitue ainsi une séquence d'apprentissage.

Domaines d'apprentissage

Cette séquence s'inscrit prioritairement dans le domaine **Explorer le monde** :

- « Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications. »¹

Elle s'inscrit également dans le domaine **Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions** :

- « Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. »²

1. Programme de l'école maternelle, Bulletin officiel n° 25 du 24 juin 2021

2. Ibid.

Situations

Cette séquence met en œuvre diverses situations envisagées par le programme de l'école maternelle : « situation d'apprentissage », « situation de découverte », « situation langagière », « situation ludique », « situations de projet, de résolution de problèmes », « situations concrètes », « situations vécues », « situations d'observation ».

Domaine en architecture

Le domaine travaillé dans cette séquence apparaît en gras dans le tableau des trois composantes essentielles en architecture (le sol, l'enveloppe et les percements).

COMPOSANTES	DOMAINES
Sol	
Enveloppe	<ul style="list-style-type: none"> • Volumétrie ; • limites / formes et surface ; • ambiance ; • assemblage, techniques et matériaux ; • fonction / usages (destination d'un lieu et utilisation) ; • repérage - orientation - observation ; • techniques et matériaux ; • représentation.
Percements	

Organisation de la séance

2 - 4 ANS	4 - 6 ANS
La séance « Où est la mascotte ? » est une version possible de chasse au trésor ou de jeu de piste.	Le choix des pictogrammes et des autres activités est plus exigeant pour les 4 – 6 ans et est à adapter aux capacités des élèves.

Dispositif

En classe entière et en petits groupes.

Matériel

- La mascotte de la classe ;
- le mobilier de la salle de classe ;
- des pictogrammes ou autres symboles du parcours de la mascotte.

Durée

40 minutes qui peuvent être fractionnées dans la même journée.

Déroulement de la séance

Installation de la situation

La situation est introduite par l'enseignant : la mascotte n'est plus à l'endroit habituel. Espiègle, curieuse et indépendante, celle-ci s'est déplacée et veut jouer à être suivie et retrouvée. Plusieurs autres hypothèses peuvent expliquer son absence : elle a décidé de faire une promenade et s'est perdue ; elle veut jouer à cache-cache...



Comment retrouver la mascotte ? Elle a laissé des indices (pictogrammes, dessins, photographies ou autres repères) à chacune de ses étapes. Il s'agit de faire découvrir les lieux de la salle de classe, voire de l'école, en se livrant à un jeu de piste.

Ce qui est attendu de l'élève :

- écouter ;
- se centrer sur l'activité qui commence ;
- observer.

Phase de découverte

En classe entière, les élèves constatent que la mascotte n'est plus là mais qu'elle a laissé un petit mot. Celui-ci est lu par l'enseignant : « J'ai envie de jouer à cache-cache. Je suis dans la salle de classe. Trouvez-moi, je laisse des indices de mon passage. Je commence par l'étagère des livres. »

L'enseignant propose un temps d'échanges qui conduit au repérage de l'étagère citée. Un élève est chargé de trouver l'indice laissé par la mascotte.

Ce qui est attendu de l'élève :

- observer la salle de classe, chercher l'étagère de livres, la signaler s'il la repère.

Lancement de l'activité : que veut-on faire ?

Pour retrouver la mascotte à partir des indices qu'elle a laissés d'étape en étape, la recherche est conduite dans au moins cinq endroits successifs.

L'enseignant lit l'indice laissé par la mascotte ou le montre aux élèves s'il s'agit d'un pictogramme, d'une photo ou d'un objet à interpréter.

Par exemple, sur l'étagère des livres, la mascotte a laissé un message composé d'une main indiquant le haut.



L'enseignant explicite le sens de l'indice :

« Où faut-il chercher ? À côté ? En dessous ? Au-dessus ? »

Ce qui est attendu de l'élève :

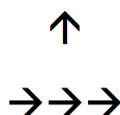
- réfléchir au sens de l'indice et participer au temps d'échanges en utilisant un vocabulaire précis ;
- observer et s'orienter pour trouver l'indice suivant.

Phase d'émission d'hypothèses : comment s'y prendre ?

Si les indices laissés sont des pictogrammes, les élèves cherchent leur sens (à gauche, à droite, en haut, en bas pour les flèches...).



Des combinaisons peuvent indiquer une direction puis un changement de niveau :



Si les indices sont des photographies d'un élément de la salle de classe, les élèves cherchent lequel et le nomment :



Dans le pot avec la fleur ?



Dans le carton jaune ?



Derrière l'ordinateur ?

À chaque étape, les élèves discutent, expliquent. L'enseignant anime un temps d'échanges pour dégager la bonne orientation des recherches. Il peut demander aux élèves de mimer le sens qu'ils donnent à l'indice.

Ce qui est attendu de l'élève :

- réfléchir au sens de l'indice et participer aux échanges en expliquant ses propositions ;
- observer et s'orienter pour trouver l'indice suivant.

Phase de recherche

La répétition de l'activité de recherche (cinq étapes, avec des indices variés : expressions, pictogrammes, photographies...) stimule l'intérêt des élèves et permet de se familiariser avec le repérage.

Le temps d'échanges animé par l'enseignant sur l'interprétation des indices laissés par la mascotte facilite l'emploi d'un vocabulaire adapté et précis.

Ce qui est attendu de l'élève :

- participer à la recherche et exprimer ses interprétations.

Phase de résolution du problème

Trouver la mascotte dans sa cachette résout le problème. La phase de restitution permet de réviser les notions utilisées.

Ce qui est attendu de l'élève :

- être assidu dans la recherche.

Phase de restitution

En petits groupes, les élèves reconstituent le parcours de la mascotte en remettant dans le bon ordre les indices qu'elle a laissés.

Ce qui est attendu de l'élève :

- restituer ses souvenirs ;
- classer par ordre chronologique les indices ;
- se mettre d'accord avec d'autres sur une proposition.

Évaluation

En classe entière, l'enseignant anime le temps d'échanges pour comparer les résultats des groupes. Le parcours de la mascotte est reconstitué.

Ce qui est attendu de l'élève :

- comparer les résultats des groupes ;
- exprimer clairement son avis quand il est interrogé.

Prolongements possibles pour les 4 – 6 ans

Raconter le voyage de la mascotte.

Dessiner la vue que la mascotte avait depuis sa cachette.



Ce qui est attendu de l'élève :

- exprimer un parcours par le récit, c'est-à-dire maîtriser des notions spatiales (haut, bas...) et temporelles (avant, après) ;
- dessiner en respectant une consigne : vue de haut...

Jouer à cache-cache avec la mascotte dans toute l'école où elle laisse des indices et des messages sur ses étapes. C'est une occasion de se déplacer et de se repérer dans l'école.

Le lexique qui pourrait être mobilisé

Le lexique suivant peut être « utilisé dans les interactions, en production et en réception, il permet aux enfants de communiquer, de comprendre, d'apprendre et de réfléchir. »³

Consulter le guide
«[Pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle](#)»

VERBES	SUBSTANTIFS	ADJECTIFS ET ADVERBES
Se cacher, chercher, comparer, découvrir, discuter, expliquer, interpréter, jouer, observer, s'orienter, reconstituer, réfléchir, regarder, retrouver...	Cachette, dessin, étagère, indice, interprétation, jeu, lieu, livre, mascotte, meuble, parcours, photographie, pictogramme, repère, salle de classe...	À côté, au-dessous, au-dessus, derrière, devant, droite, gauche...

Retrouvez Éduscol sur



3. Programme de l'école maternelle, Bulletin officiel n° 25 du 24 juin 2021