



EXPLORER LE MONDE

Explorer l'espace

Introduction

Une ressource
produite en
collaboration avec
le ministère de la
Culture

Les jeux

De nombreux jeux sur l'espace, l'architecture et les matériaux peuvent être créés et adaptés pour chaque école et enrichis d'année en année. Ils servent de supports d'apprentissages dans les séquences et les temps de jeux libres. Ils permettent d'installer des « moments de langage à plusieurs » où il y a « argumentation, explication, questions, intérêt pour ce que les autres croient, pensent et savent. »¹

Les lotos

Les jeux de loto présentés ici permettent aux élèves d'« identifier des caractéristiques susceptibles d'être catégorisées »². « Très tôt, les enfants regroupent les objets, soit en fonction de leur aspect, soit en fonction de leur utilisation familière ou de leurs effets. À l'école, ils sont incités à « mettre ensemble ce qui va ensemble » pour comprendre que tout objet peut appartenir à plusieurs catégories et que certains objets ne peuvent pas appartenir à celles-ci »³.

1. Extraits du programme de l'école maternelle, Bulletin officiel n° 25 du 24 juin 2021.
2. Ibid.
3. Ibid.

Le loto des matériaux



Ce loto donne aux élèves l'occasion de reconnaître les matériaux autant par le toucher que par la vue. « Les enfants enrichissent et développent leurs aptitudes sensorielles, s'en servent pour distinguer des réalités différentes selon leurs caractéristiques [ici] tactiles [...] et visuelles. Chez les plus grands, il s'agit de comparer, classer ou ordonner ces réalités, les décrire grâce au langage, les catégoriser. »⁴

Plusieurs familles peuvent être constituées : les matériaux pour le sol, pour les murs, les ouvertures, l'intérieur de la maison, l'extérieur, les sensations tactiles (le froid, la douceur, la rugosité...), les couleurs, les usages dans les différentes pièces, etc.

Le jeu peut être fabriqué en classe et se compose :

- de cartes, découpées dans un grand carton, recouvertes d'un morceau de matériau collé. Pendant le jeu, celles-ci sont en tas, face cachée sur la table ;
- de cartons de lotos fabriqués en collant des photographies de matériaux. Ils peuvent comprendre trois, quatre ou six images. Pendant le jeu, chaque joueur reçoit un carton.

Le jeu se déroule ensuite selon les règles habituelles du loto. L'attention est ici portée sur le langage et les perceptions tactiles et / ou visuelles. L'élève, meneur de jeu, tire une carte et la montre en nommant ce qu'elle représente (du carrelage, par exemple). Le joueur qui a une photo correspondant sur son carton de loto se signale. Il dit à quoi ce matériau peut servir pour gagner la carte et la poser sur son carton (les élèves avec l'enseignant discutent de la pertinence de la réponse). Si personne ne demande la carte, elle est remise dans le tas. Le premier qui remplit son carton gagne la partie.

4. Extraits du programme de l'école maternelle, Bulletin officiel n° 25 du 24 juin 2021.

Le loto des maisons du monde



Ce loto permet de familiariser les élèves avec des formes d'habitations variées, du pavillon à la yourte, de l'immeuble à l'igloo... Ainsi, comme l'indiquent les programmes : « À partir des expériences vécues à l'école et en dehors de celle-ci par les enfants de la classe et des occasions qu'il provoque, l'enseignant favorise également une première découverte de pays et de cultures pour les ouvrir à la diversité du monde ».

Les cartons de jeu peuvent regrouper les habitations selon leur forme, les matériaux qui les constituent, leur taille, etc. À chaque tirage, le joueur qui a la même image sur son carton se signale puis répond à une question pour gagner la carte.

D'autres jeux de loto peuvent être conçus autour du thème de la maison et constituer autant de possibilités de catégoriser :

- les pièces (cuisine, salle d'eau, chambre, salle à manger...);
- les matériaux utilisés (au sol, au mur, au plafond...);
- les usages (dormir, manger, se laver, se rencontrer...);
- les formes d'habitat (pavillon, immeuble).

Les jeux de mémoire

Fondés sur la mémoire et la discrimination visuelle, ces jeux adaptés ici à l'exploration de l'espace proche sensibilisent les élèves à la découverte des matériaux, des formes, des couleurs, des textures, etc. Ils peuvent être fabriqués en collant divers matériaux ou images d'éléments architecturaux sur du carton prédécoupé.

Pour débiter la partie, toutes les cartes sont mélangées et déposées régulièrement ou non, face contre la table, de façon à ce que les images ne soient pas visibles. Le premier joueur découvre deux cartes, si elles sont identiques, il les conserve sinon il les cache à nouveau en les reposant au même endroit. Le joueur suivant retourne deux cartes et ainsi de suite. Il s'agit de se souvenir de l'emplacement des cartes déjà retournées, pour en associer deux identiques et les conserver. Quand un joueur remporte une paire, il rejoue. La partie est terminée quand toutes les paires sont trouvées. Celui qui possède le plus de cartes gagne la partie.



Exemple de jeu de mémoire réalisé avec du papier peint

Les jeux de reconnaissance et de catégorisation

De nombreuses photographies sont utilisées dans les ressources sur **Explorer l'espace**. Au-delà de leur fonction d'illustration, elles peuvent être associées, triées, classées selon des consignes variées et ainsi permettre aux élèves de catégoriser.

Consulter la ressource « [À propos d'architecture](#) »

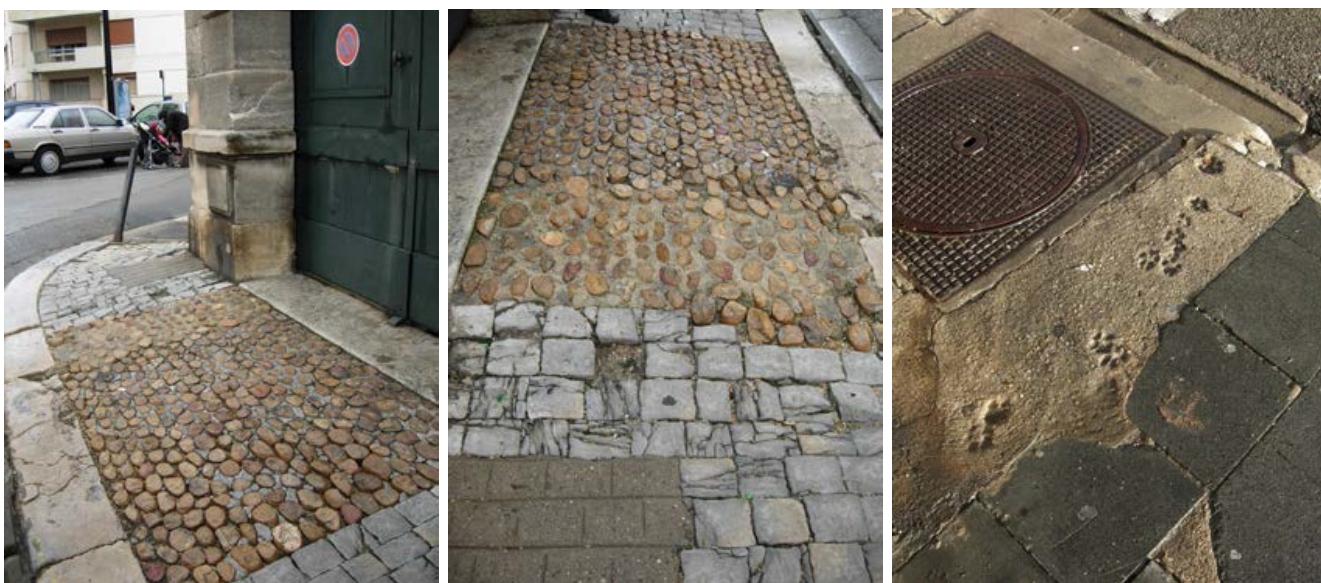
De plus, une série de photographies réunies dans un lexique illustré (à venir) offre un large éventail d'éléments utiles pour travailler sur l'espace bâti et aborder les composantes communes à tous les édifices (sol, enveloppe et percements) à partir d'exemples divers.

Les enseignants peuvent également enrichir cet ensemble par des photographies prises dans l'école, le quartier, éventuellement les lieux de visite, cadres quotidiens des élèves pour ancrer leur découverte du monde dans leur espace proche.

Autour du thème de l'espace bâti et de ses usages, les élèves peuvent, à partir des photographies reproduites et plastifiées, s'exercer à reconnaître, à nommer et à constituer des catégories sur :

- les matériaux : ce qui est en pierre, brique, terre, métal, béton... ;
- les usages différents d'un même matériau ;
- les matériaux utilisés pour le sol, les murs, le toit, les ouvertures... ;
- les éléments architecturaux : les portes, les fenêtres, les toits, les murs, les cheminées... ;
- les habitations (en lien avec les maisons du monde) ;
- les bâtiments de la ville ; les boutiques ; le mobilier urbain ;
- l'intérieur des pièces d'une habitation : la salle de bain, la chambre, la cuisine... ;
- ce qui concerne leur école, leur quartier, leur ville ;
- les usages : ce qui sert à bâtir, à habiter, à se déplacer, à monter et descendre, à entrer et sortir...

Les images de la collection peuvent également servir de supports pour s'entraîner à décrire et à utiliser le vocabulaire travaillé : par exemple, décrire les trottoirs en calade de Nîmes (matériaux, assemblages, traces d'usage...).



Les trottoirs en calade à Nîmes

Retrouvez Éduscol sur

