

MINI-GUIDE DE
SENSIBILISATION
À L'ANIMATION
DE SÉQUENCES
IMPLIQUANT LA NOTION
d' **ESPACE**

OBJECTIF

permettre aux
apprenants de mieux
se repérer
dans l'espace

DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

• PARTIR

- de ce que sont et de ce que savent les apprenant-e-s
- de la façon dont ils-elles se situent dans l'espace,
- des représentations qu'ils-elles s'en font
- des repères qu'ils-elles utilisent

• ALLER

- de l'espace proche, familier, connu et investi
- vers l'espace moins familier ou inconnu (inconnu qui peut être source d'angoisse « je n'ai plus de repères, je ne sais pas où je suis » « je suis perdu-e » « je vais me perdre »)

• À PARTIR D'ACTIONS, DE MANIPULATIONS ET D'EXPLICITATION, leur proposer un travail

- sur la prise de repères spatiaux
- sur différentes représentations de l'espace

• LEUR PERMETTRE

- de prendre conscience de leurs représentations
- d'en découvrir d'autres

• CONNAÎTRE ET MULTIPLIER LES REPRÉSENTATIONS DE L'ESPACE

Elles sont diverses, établies chacune en fonction d'un point de vue, d'un usage ... (ex. différence entre plan de ville, carte d'un département, d'un pays, carte touristique, plan du réseau de bus...), elles ont chacune leur intérêt et leurs limites : cela permet aux apprenant-e-s de continuer à élaborer une « construction mentale », les concepts de l'espace, un système complexe intégrant les différentes représentations.

- Mieux connaître l'espace, mieux s'y situer, se l'approprier, c'est pouvoir y prendre pleinement sa place.

- Utiliser le plus possible, surtout avec des apprenant-e-s non francophones, des gestes, des désignations, des images, du mime, des objets, des modèles réduits (exemple silhouettes représentant les apprenant-e-s, leur faire écrire leur nom dessus), des mouvements dans l'espace.

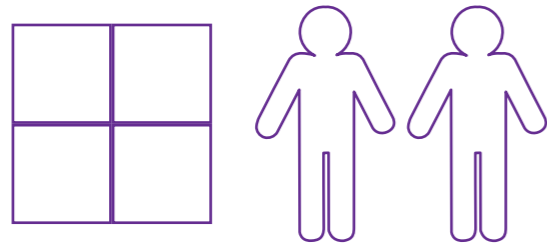
Les propositions ci-dessous ne sont pas exhaustives, chaque groupe devra :

• LES ADAPTER À SON CONTEXTE GÉOGRAPHIQUE RÉEL

• LES DÉCLINER EN FONCTION DES COMPÉTENCES ET BESOINS DES APPRENANTS

MATÉRIEL

- **QUATRE CARRÉS DE CARTON PLUME** de 25 x 25 cm (à assembler, avec du scotch toilé pour former un carré de 50 x 50 cm). Ce socle servira de « maquette » sommaire



- **DES SILHOUETTES À DÉCOUPER**, chaque apprenant-e inscrit son nom sur celle qu'il, elle choisit



- **BUS, AUTO, VÉLO** (les plus petits modèles réduits)



- **DES PUNAISES À TÊTE** de différentes couleurs ou **DES PETITS PIONS**

• éventuellement **DES PETITS BÂTONS** genre pique apéritif en haut desquels on peut coller une petite photo

- **DES CARTES DE LA VILLE** ou du quartier, deux de la même taille que le socle en carton plume (50 x 50 cm) plus toute autre carte de la ville ou du quartier présentant un intérêt, ex. carte touristique avec dessin ou photo des monuments. Imprimer les cartes Google Maps dans leurs deux formes, plan et vue satellite.



- **UN CALQUE** ou un transparent de la même taille que le socle (50 x 50 cm) sur lequel sont tracés des cercles concentriques

- **FIL ET BANDES DE PAPIER** que l'on pourra tailler de différentes longueurs

DÉROULEMENT

- 1- **LE SOCLE EST POSÉ SUR LA TABLE** et le formateur place une punaise au centre en disant « *C'est ici que nous sommes* » (le lieu de la formation : le dire, le montrer, le nommer, nom de l'association, centre social, l'organisme de formation...).

- 2- **PREMIÈRES QUESTIONS** (rappel : soutenues par désignations, gestes, mimes, objets...) :

→ Comment êtes-vous venu-e ?

→ Vous êtes parti-e-s d'où ?

→ C'est loin ? Pas loin ?

→ Pour venir, c'est long ? Pas long ?

→ Qu'est-ce qui vous aide pour venir ici ?

→ Qu'utilisez-vous ?

→ Quel(s) repère(s) ?

→ Que voyez-vous quand vous venez ?

Être bien sûr ouvert et attentif aux comparaisons que peuvent exprimer certain-e-s apprenant-e-s avec le pays d'origine, où les repères spatiaux peuvent être très différents.

- 3- **TROUVER ENSEMBLE DES REPÈRES communs, connus de tous, au moins deux** (par exemple à Clermont-Ferrand, la place de Jaude), ce qui permettra « *Je passe par cette place* » « *Non je ne passe pas là* ».

Pour cela on peut partir des questions :

→ Qu'est-ce que vous connaissez autour d'ici (ex. boulangerie, poste, école, église) ?

→ Qu'est-ce que vous voyez quand vous venez ?

- 4- **DEMANDER AUX APPRENANT-E-S de placer sur le socle une punaise de couleur sur le lieu d'où ils viennent**, avec aide si besoin (on peut alors se référer aux cartes pour situer ce lieu de départ).

Avec les cercles concentriques, sur transparent, on peut comparer à ce moment-là qui vient de plus près, de plus loin. On peut aussi matérialiser ces distances par des fils, bandes de papier.

5- QUESTIONS

→ Pouvez-vous retracer (avec le doigt, votre silhouette, éventuellement dessiner...) votre trajet pour venir ici (expression orale, mimes, utilisation des silhouettes, et éventuellement des modèles réduits de bus par exemple).

→ Comment faites-vous pour connaître le bon chemin ? Faire expliciter « *J'ai fait le chemin la première fois avec un copain, je sais qu'il faut que j'aille jusqu'à la place, après je prends le bus il y a trois arrêts et je marche encore un peu en descendant* », « *J'utilise mon téléphone portable* », (demander à l'apprenant-e s'il-elle sait saisir l'adresse de départ et de destination ou s'il-elle demande à quelqu'un), « *Je sais qu'il faut aller jusqu'à l'école de mes enfants, et après tourner sur la place du marché à côté de la pharmacie et marcher encore jusqu'à la grande rue* ».

→ À propos des représentations et outils numériques (téléphone portable) : l'apprenant-e établit-il, elle des correspondances entre ces représentations et celle de type plan, maquette etc. a-t-il, elle aussi l'idée de l'ensemble du trajet ?

→ Correspondances entre les différentes représentations (de l'espace travaillé) qui sont à disposition : de la maquette à un plan, à un autre plan ou carte, à l'écran de l'ordinateur ou du téléphone portable et inversement : situer un endroit, tracer un trajet.

→ Point d'attention : travailler dans un premier temps avec maquette, plans, cartes, orientés tels que de sa place on perçoit l'espace, puis maquettes, plans, cartes sont « tournés », orientés d'une autre façon, et demander aux apprenant-e-s de se situer, puis d'effectuer un trajet.

→ Autre question : comment faites-vous quand vous devez aller à un endroit que vous ne connaissez pas, où vous n'êtes jamais allé-e-s ?

→ Que connaissez-vous dans le quartier, la ville... ? Qu'auriez-vous envie de connaître, où aimeriez-vous aller ?

6 - REPRISE ORALE ET ÉCRITE DES ACTIVITÉS RÉALISÉES

À PARTIR DE CES OBJETS, ACTIONS, MANIPULATIONS ET QUESTIONS, VOUS POUVEZ...

... décliner, inventer, construire de multiples activités selon les niveaux et besoins des apprenant-e-s, telles que :

- **La découverte de** la notion de plan qui peut être inconnue de certains : faire une photographie vue de dessus de la « maquette » et par superposition, dessiner le plan, puis le rapprocher des plans, cartes à disposition
- **La recherche, l'explicitation et la représentation** de différents trajets :
 - le trajet retour (du lieu de formation au domicile)
 - autres trajets connus, ou à découvrir, à imaginer
- **L'observation de différents plans**, cartes : leurs caractéristiques, leurs usages, leurs limites. Que voyez-vous ? Que connaissez-vous ? Qu'utilisez-vous ? À quoi sert ce plan, cette carte ? Si vous voulez aller à... (adresse dans une ville, autre ville, autre pays...), de quelle carte, de quel plan, avez-vous besoin ?
- **Les outils numériques**, les connaître, éventuellement les découvrir, et apprendre à les utiliser par exemple les GPS des téléphones, les sites dédiés aux transports en commun (urbains ou ferroviaires) avec recherche d'itinéraires.
 - À chaque étape, faire agir, puis faire redire, puis faire écrire à l'apprenant-e ce qu'il, elle voit et /ou fait, ex. : « je vais sur mon téléphone, sur Google Maps », « j'écris (je tape sur le clavier) », « je clique sur », « je vois », « j'appuie sur »... Penser aux ressources de la fonction « prononcer » des téléphones et ordinateurs : à montrer pour utilisation éventuelle. Puis reprendre en évocation ce qui s'est passé, l'ensemble de la procédure ou par parties successives. Dialoguer et préparer avec lui, elle ce qui va lui permettre de mémoriser et d'utiliser ce qu'il-elle a appris. Garder des traces avec des captures d'écran.
- **L'extension des espaces travaillés** : quartier, ville, département, pays, continent, planètes...

Coordination : Elisabeth PELLOQUIN
praticienne-chercheuse

Références théoriques et pédagogiques : travaux de Jean Piaget et Bärbel Inhelder (*La représentation de l'espace chez l'enfant*, PUF, 1948, *La géométrie spontanée de l'enfant*, PUF 1948, réédité 1973), de Marie-Germaine Pécheux, *Le développement des rapports des enfants à l'espace*, Nathan Université coll. Psychologie 1990) et de Bernadette Guéritte-Hess.

À CHAQUE ÉTAPE,
CHAQUE EXERCICE,
ÊTRE ATTENTIF
AUX GESTES MENTAUX

1

Orienter l'attention
en présentant l'activité et son objectif

2

Donner une consigne précise

3

Faire agir (manipulation)

4

Puis évoquer en silence
et hors perception

5

Favoriser image mentale
par des questionnements,
« qu'avez-vous fait ? », des
sollicitations telles que « et si... ? »

6

Reprendre les actions effectuées
et de ce qui a été découvert, appris,
consolidé...

7

Envisager des utilisations futures
dialogue sur les besoins

8

Annoncer le travail qui suivra

JEU « EXPLORER MA VILLE »

**CETTE RESSOURCE
SE PRÉSENTE EN TROIS ÉTAPES**

- 1 Fabrication
- 2 Découverte
- 3 Création

FABRICATION

Des intervenants (bénévoles ou professionnels) fabriquent un premier support pour proposer une activité aux apprenants autour de la notion d'espace ; le but est de savoir petit à petit se repérer dans la ville, pour se rendre à un rendez-vous administratif.

DÉCOUVERTE

Les participants découvrent cette proposition d'activité en solo ou en équipe. Ils se familiarisent avec le support et les différents éléments qui constituent le jeu. Les participants découvrent aussi des lieux de service public et les situent dans la ville.

CRÉATION

Un jeu thématique est créé par le groupe à partir de la même trame. Les participants du groupe font l'inventaire des lieux qu'ils connaissent : espaces économiques, culturels, sportifs... et expérimentent dans la ville.



JEU « EXPLORER MA VILLE »

1 • FABRICATION DU JEU

Le formateur va fabriquer les supports pour la première étape ; les apprenants seront sollicités pour participer et "jouer" à cette première proposition, puis ensuite pour créer à leur tour d'autres versions de ce premier jeu.

Pour fabriquer et réaliser, il faut :

- Des paires de ciseaux (ou cutter), crayons, gommes, règles, rouleaux de scotch, bâtons de colle, feuilles de papier de grammages différents (80g et + si possible).
- Un appareil photo numérique ou un téléphone ou un ordinateur.
- Avoir accès à une imprimante.
- Des plans de la ville, du quartier (plan papier) option : plans numériques, à chercher en ligne.
- Un dé à jouer et des pions de jeu (1 par joueur, ou par équipe).

1°) Définir les axes et repères principaux de la ville ou du quartier que l'on souhaite aborder avec les apprenants (les places principales / les monuments connus de tous / la gare SNCF...) qui vont permettre de se donner des repères partagés.

- Utiliser la fiche A "repères connus"

(l'imprimer ou s'en inspirer) pour créer les cartes du jeu et les compléter : exemple pour Clermont-Ferrand, on va proposer comme repères connus la place de Jaude, la place de la Victoire, la statue de Vercingétorix, la Cathédrale, le Jardin Lecoq... , et le lieu connu de tous, l'association où ils viennent jouer = le CRI Auvergne, pour délimiter le centre-ville.

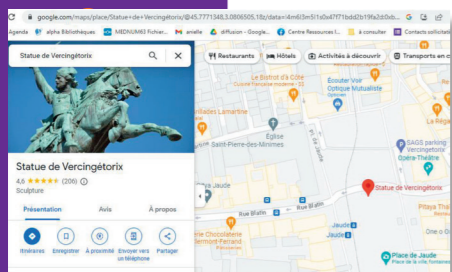
2°) Faire l'inventaire des services publics nécessaires pour les démarches administratives et indispensables à chaque apprenant : Préfecture / Mairie / CAF / CCAS / France Service... que l'on va retrouver dans le centre-ville ou le quartier choisi.

- Utiliser la **Fiche B** (imprimer les MISSIONS, les compléter si besoin, les découper)

Exemples de mission : « J'ai rendez-vous à la préfecture », « Je dois déposer des documents à la CAF », « Je vais à France Service pour UNE AIDE informatique »...

3°) Illustrer ces lieux, bâtiments, monuments afin de pouvoir les reconnaître facilement

On peut soit faire des photos ce qui nécessite un peu de temps et de mobilité (voir rubrique « conseils pour photographe » en fin de document), soit les retrouver sur une carte en ligne (exemple Clermont-Ferrand : la statue de Vercingétorix sur google map ou sur le site de l'office de tourisme), les copier/coller pour les imprimer au même format que les cartes « repères connus ».



IMPRESSION

Sur un papier épais (100g et +) de 3 couleurs différentes, si possible.

• Imprimer et découper les cartes « REPÈRES CONNUS » fiche A

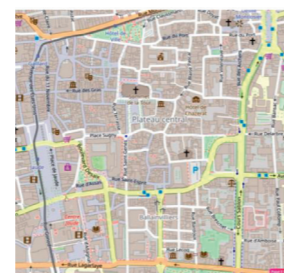
• Imprimer et découper les cartes « MISSIONS » fiche B

• Imprimer et découper les cartes « PAS À PAS » fiche C

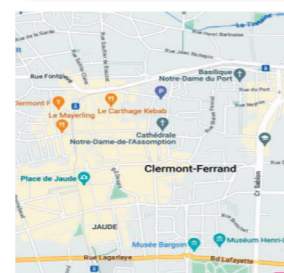
Placer les cartes «repères connus» sur une table, afin d'élaborer un premier plan (horizontal) de la ville, compléter par les 4 points cardinaux.

Utiliser plusieurs plans de la ville et chercher quel est le meilleur support à partager avec les apprenants

À titre d'exemple voici 3 plans différents de Clermont-Ferrand :



Support numérique vision schématique
Source Openstreetmap



Support numérique vision des voies et bâtiments en schéma
Source GoogleMap



Support papier centre-ville de Clermont-Fd

Il peut être intéressant d'ajouter différents plans papier de la ville, pour comparer, aider à se situer...

Option pour aller plus loin :

Il est intéressant d'associer un repère géolocalisé à la photo d'un lieu. Pour cela il est possible d'utiliser Google map et de créer un lien QR Code.

EXEMPLE AVEC "LA POSTE"

a) Utiliser Google map sur un ordinateur

et trouver l'emplacement de La Poste (principale) de la ville.

b) Copier l'URL :

<https://www.google.fr/maps/@45.7803279,3.083012,3a,75y,338.31h,84.17t/data=!3m6!1e1!3m4!1s7hCBICZaUC-mG2r-S02KIZA!2e0!7i16384!8i8192?entry=tu>

c) Créer un QR code avec QR code generator

Dans un nouvel onglet ouvrir la page web :

<https://fr.qr-code-generator.com/>

• Coller l'URL copié dans l'emplacement "insérer..."

• À droite un QR code est créé. Il est téléchargeable en format JPG ou PNG.

• Le fichier ainsi obtenu peut être imprimé et collé au dos de la carte La Poste.

d) Pour lire un QR code il faut installer et utiliser une application de lecteur de QR code : QR & Barcode Scanner, QR lecteur, etc.



2 • DÉCOUVRIR MA VILLE, JOUER

1°) PHASE EXPLORATOIRE

Les cartes sont disposées devant les apprenants,

ainsi que les 4 points cardinaux ;

« À votre avis que va-t-on faire ? Que reconnaissez-vous ?

Quels sont les indices ? »

Laisser aux apprenants le temps de s'interroger...



Installation des lieux identifiés et les photos correspondantes



Plan avec les «pas» entre qui réunissent les différents lieux repérés

Moment collectif :

Avec les apprenants, sur une table, répartir les photos associées aux « repères connus ».

Commencer par disposer les cartes des lieux connus de tous (la place centrale de la ville ou du quartier choisi par exemple) Prendre l'avis de chacun.

OPTION : On peut s'aider des plans, numériques projetés avec un vidéoprojecteur et de plans papier, pour aider à se situer... ou à découvrir comment « lire » un plan, bien s'orienter.

Relier les différents lieux/monuments choisis avec les cartes « pas à pas » afin de construire un parcours entre chaque repère, et ainsi compléter le plan sur lequel on va se déplacer.

2°) PHASE JEU

Le formateur mène le jeu, il peut faire des choix selon le niveau des participants, leur maîtrise de l'oral, leur connaissance de la ville et des services ;

BUT du jeu : explorer la ville pour remplir une mission.

FIN du jeu à définir : On peut arrêter le jeu quand chaque joueur a rempli au moins 1 voire 2 missions, par exemple.

Les pions représentant chaque joueur/équipe sont placés sur la case DÉPART (préconisation : c'est le lieu connu de tous, le lieu où ils viennent apprendre)

Chaque joueur (ou chaque équipe) reçoit une carte **MISSION** ou la tire au sort.

Ex : « J'ai rendez-vous à la préfecture » et « Je dois déposer des documents à la CAF »

Il repère le lieu où il doit se rendre sur le plan réalisé, lance le dé et avance son pion sur les cartes "pas à pas", selon le chiffre affiché sur le dé. On poursuit ainsi la partie, à tour de rôle : chaque joueur doit se rendre sur la case du lieu où il pourra remplir sa mission.

Quand les joueurs sont à l'aise, on leur propose de donner des détails sur la mission une fois remplie : est-ce que vous connaissez la CAF ? à quoi ça sert ? quel atelier peut-on suivre à la mission locale ? pourquoi aller à la médiathèque ? ... même s'ils répondent avec très peu de mots.

Le joueur qui a terminé sa mission retourne à la case départ et peut en tirer au sort une nouvelle.

Les participants seront bientôt prêts à étendre leur connaissance de la ville à d'autres thématiques et à créer ainsi collectivement leur propre jeu.

JEU « EXPLORER MA VILLE »

3 • CRÉATION / EXPÉRIMENTATION

Apprenants et formateur se retrouvent pour fabriquer ensemble un nouveau jeu à partir de l'expérience "explorer ma ville" plus subjectif, où chacun pourra partager ses idées.

1° Définir ensemble une (des) thématique(s)

L'échelle d'une ville entière est une structure géographique, physique, topographique, trop importante pour l'appréhender en totalité. Il peut être intéressant de choisir une thématique et un territoire ensemble, c'est l'occasion de se découvrir des points communs, ou des lieux inconnus

Ex. : un quartier connu du groupe : on va repérer ensemble des services, les moyens de déplacement, l'école fréquentée par nos enfants mais aussi proposer des lieux économiques et pratiques : les commerces, les marchés, la ressourcerie, les loisirs : les lieux où jouent nos enfants (square, esplanade, manège...) culturels et sportifs (salle municipale, gymnase, piscine, bibliothèque...) les lieux que l'on aime : le banc où l'on se repose, le bistrot avec des amis, la boîte à livres que l'on connaît, notre panorama préféré de la ville...

2° Créer une organisation collective QUI FAIT QUOI ? QUAND ? COMMENT ?

- Définir et répartir la thématique retenue – rédiger les cartes.
- Définir et répartir les photos à réaliser.
- Envisager et organiser des démarches à l'extérieur du lieu d'apprentissage.
- Réaliser et imprimer les supports du jeu (textes / photos).
- Découvrir en jouant les photos réalisées par les membres du groupe.

3° Le matériel

Inventorier le matériel nécessaire :

- Smartphones, ordinateur (traitement de texte) et imprimante.
- Plans de la ville.
- Petit matériel (papier, ciseaux, colle, règle ...).
- Une boussole (facultative).

CONSEIL POUR RÉALISER DES PHOTOS

Règles de réalisation des photos :

- Cadrage depuis la rue, à proximité si possible sans obstacle (arbres, véhicule, panneau publicitaire ...)
- Angle neutre, hauteur des yeux (pas de plongée ou contre-plongée)
- Identification nette de l'intitulé du bâtiment, de l'administration quand cela est possible...
- Clarté suffisante (la lumière idéale en photo est le matin)
- Pas de personnes ou d'objets identifiables (passants, immatriculation de véhicule...)
- Le service doit être ouvert et en activité (éviter les jours de fermeture, volets, rideau de fer...)



FICHE A • CARTES REPÈRES CONNUS

LE CENTRE COMMUNAL D'ACTION SOCIALE (CCAS)	LA MAIRIE	LA MÉDIATHÈQUE
LE SQUARE	LE SQUARE	PÔLE EMPLOI
LA CATHÉDRALE	LA PRÉFECTURE	LA SOUS-PRÉFECTURE
LA PLACE	LA PLACE	LA PLACE
L'ÉGLISE	LE COMMISSARIAT	LE PONT
LA GARE SNCF	LA MISSION LOCALE	LA MAISON DE LA CULTURE
LA STATUE	LA STATUE	LE MONUMENT
LA GARE ROUTIÈRE	LA POSTE	LE LIEU D'APPRENTISSAGE

Je participe à un atelier à la Médiathèque	Je dois déposer des documents à la CAF (Caisse d'Allocations Familiales)
Je vais à France Service pour une aide informatique	J'ai rendez-vous au CCAS (Centre Communal d'Action Sociale)
J'ai rendez-vous à la Préfecture	Je dois me rendre au Commissariat de Police pour déclarer un vol
Je participe à un atelier à la Mission Locale	Je vais à la Gare Routière accueillir un ami
Je vais à la Poste pour envoyer un mandat	Je vais prendre le train à la Gare SNCF
Je vais rencontrer mon conseiller Pôle emploi

