

Repérage spatial en maternelle : 20 jeux PS-MS-GS à imprimer

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	PS, MS et GS
Durée	10 à 25 minutes
Matériel	supports grand format, matériel manipulable et fiches A4
Contenu	20 jeux de positions, flèches, plans et parcours

Repérage spatial en maternelle : 20 jeux PS-MS-GS à imprimer doit permettre à l'enfant de comprendre ce qu'il fait avant de lui demander de réussir une fiche. La progression proposée commence par la manipulation ou le grand geste, passe par la verbalisation, puis utilise le papier comme trace et non comme point de départ.

Fiches d'activité

Chaque fiche ci-dessous possède une mécanique identifiable, un matériel annoncé et un repère de réussite. Imprimez uniquement les pages nécessaires à votre séance.

1. Sur et sous

Durée : 10-15 min Matériel : figurine, 2 objets, cartes de positions

Pour « Sur et sous », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mettez en scène 'Sur et sous' avec un petit personnage et deux objets réels avant de passer au dessin. Un enfant donne la consigne, un autre place le personnage, puis les rôles s'inversent.

Repère : La position finale correspond exactement au mot spatial annoncé.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

2. Devant et derrière

Durée : 8-12 min Matériel : figurine, 2 objets, cartes de positions

Pour « Devant et derrière », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mettez en scène 'Devant et derrière' avec un petit personnage et deux objets réels avant de passer au dessin. Un enfant donne la consigne, un autre place le personnage, puis les rôles s'inversent.

Repère : La position finale correspond exactement au mot spatial annoncé.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

3. Dans et hors

Durée : 10-15 min Matériel : figurine, 2 objets, cartes de positions

Pour « Dans et hors », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mettez en scène 'Dans et hors' avec un petit personnage et deux objets réels avant de passer au dessin. Un enfant donne la consigne, un autre place le personnage, puis les rôles s'inversent.

Repère : La position finale correspond exactement au mot spatial annoncé.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

4. Près et loin

Durée : 10-15 min Matériel : figurine, 2 objets, cartes de positions

Pour « Près et loin », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mettez en scène 'Près et loin' avec un petit personnage et deux objets réels avant de passer au dessin. Un enfant donne la consigne, un autre place le personnage, puis les rôles s'inversent.

Repère : La position finale correspond exactement au mot spatial annoncé.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

5. À gauche et à droite

Durée : 8-12 min Matériel : figurine, 2 objets, cartes de positions

Pour « À gauche et à droite », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mettez en scène 'À gauche et à droite' avec un petit personnage et deux objets réels avant de passer au dessin. Un enfant donne la consigne, un autre place le personnage, puis les rôles s'inversent.

Repère : La position finale correspond exactement au mot spatial annoncé.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

6. Entre deux objets

Durée : 12-20 min Matériel : figurine, 2 objets, cartes de positions

Pour « Entre deux objets », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mettez en scène 'Entre deux objets' avec un petit personnage et deux objets réels avant de passer au dessin. Un enfant donne la consigne, un autre place le personnage, puis les rôles s'inversent.

Repère : La position finale correspond exactement au mot spatial annoncé.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

7. Au-dessus et au-dessous

Durée : 12-20 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Au-dessus et au-dessous », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Au-dessus et au-dessous', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

8. Suivre un chemin

Durée : 10-15 min Matériel : figurine, 2 objets, cartes de positions

Pour « Suivre un chemin », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mettez en scène 'Suivre un chemin' avec un petit personnage et deux objets réels avant de passer au dessin. Un enfant donne la consigne, un autre place le personnage, puis les rôles s'inversent.

Repère : La position finale correspond exactement au mot spatial annoncé.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

9. Décrire une position

Durée : 5-8 min Matériel : cartes visuelles ou grille imprimée

Pour « Décrire une position », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Décrire une position', montrez d'abord un exemple avec seulement trois choix. L'enfant observe silencieusement quelques secondes, pointe sa réponse puis décrit l'indice visuel utilisé avant de retourner la carte de correction.

Repère : L'enfant peut nommer un détail précis - orientation, contour, taille, position - qui justifie son choix.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

10. Reproduire une construction

Durée : 8-12 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Reproduire une construction », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

11. Coder un déplacement

Durée : 10-15 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Coder un déplacement », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

12. Lire une flèche

Durée : 12-20 min Matériel : figurine, 2 objets, cartes de positions

Pour « Lire une flèche », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mettez en scène 'Lire une flèche' avec un petit personnage et deux objets réels avant de passer au dessin. Un enfant donne la consigne, un autre place le personnage, puis les rôles s'inversent.

Repère : La position finale correspond exactement au mot spatial annoncé.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

13. Parcours sur quadrillage

Durée : 8-12 min Matériel : ardoise ou feuille quadrillée très large

Pour « Parcours sur quadrillage », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Tracez d'abord quatre lignes verticales parallèles, puis quatre horizontales qui les croisent. Faites verbaliser le changement de direction avant la seconde série.

Repère : Les deux familles de lignes se croisent et restent globalement parallèles.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

14. Plan de la classe

Durée : 10-15 min Matériel : figurine, 2 objets, cartes de positions

Pour « Plan de la classe », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mettez en scène 'Plan de la classe' avec un petit personnage et deux objets réels avant de passer au dessin. Un enfant donne la consigne, un autre place le personnage, puis les rôles s'inversent.

Repère : La position finale correspond exactement au mot spatial annoncé.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

15. Chercher depuis un point de vue

Durée : 5-8 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Chercher depuis un point de vue », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Chercher depuis un point de vue', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

16. Tourner un modèle

Durée : 10-15 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Tourner un modèle », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Tourner un modèle', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

17. Compléter une scène

Durée : 8-12 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Compléter une scène », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Compléter une scène', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

18. Placer selon trois consignes

Durée : 5-8 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Placer selon trois consignes », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Placer selon trois consignes', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

19. Expliquer un itinéraire

Durée : 10-15 min Matériel : figurine, 2 objets, cartes de positions

Pour « Expliquer un itinéraire », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mettez en scène 'Expliquer un itinéraire' avec un petit personnage et deux objets réels avant de passer au dessin. Un enfant donne la consigne, un autre place le personnage, puis les rôles s'inversent.

Repère : La position finale correspond exactement au mot spatial annoncé.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

20. Créer son propre parcours

Durée : 8-12 min Matériel : figurine, 2 objets, cartes de positions

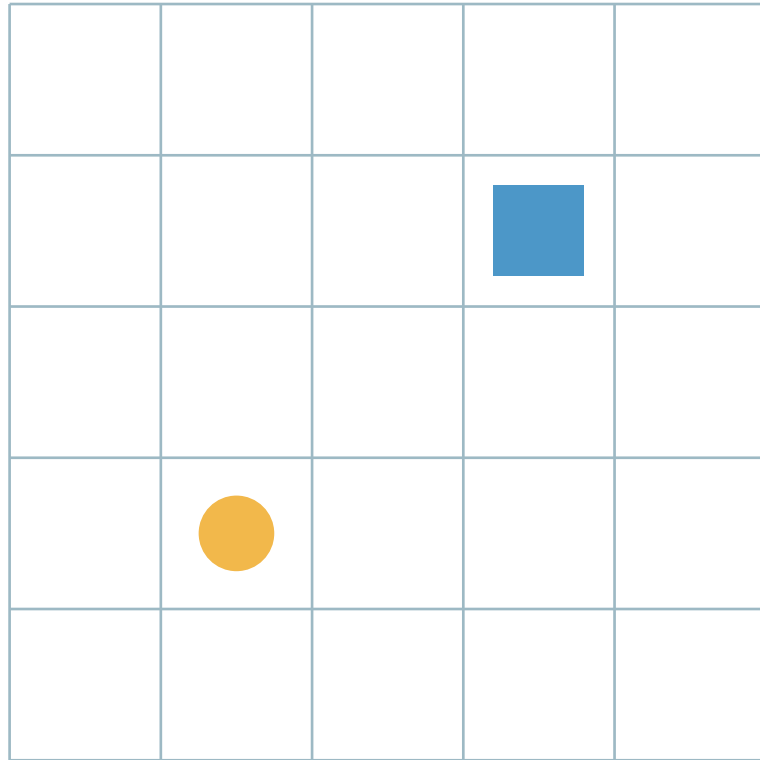
Pour « Créer son propre parcours », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Mettez en scène 'Créer son propre parcours' avec un petit personnage et deux objets réels avant de passer au dessin. Un enfant donne la consigne, un autre place le personnage, puis les rôles s'inversent.

Repère : La position finale correspond exactement au mot spatial annoncé.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

Quadrillage de déplacement

Consigne : pars du rond jaune, avance de 2 cases vers la droite puis 2 vers le haut.



Checklist avant utilisation

- ☐ Le matériel réel correspond à ce qui est annoncé.
- ☐ La consigne peut être expliquée en moins d'une minute.
- ☐ Le critère de réussite est visible avant de commencer.
- ☐ Une version plus courte est prévue si le groupe décroche.
- ☐ Le rangement ou l'arrêt de l'activité est anticipé.