

## Le coin véhicules, comment le faire évoluer de la PS à la GS ?



Le coin véhicules est un espace qui sollicite considérablement les règles sociales et peuvent mettre en scène la vie de famille, l'environnement, le paysage etc. Objet utilitaire ou accessoire d'apparat, la voiture est généralement un symbole de puissance et de liberté. Organiser un parcours routier urbain en variant l'architecture (maison immeubles, parc, magasins) ou rural en variant le paysage (plaine, montagne, lac, campagne, forêt etc.) sera le terreau d'histoires qui peuvent arriver. Il est fréquent de voir des enfants jouer aux accidents avec des voitures, et il faut se saisir de ces questions pour travailler un code de « vivre ensemble », mais aussi aborder la prévention routière, le respect de l'autre, la gestion du conflit. Avec des automobiles permettant d'y mettre des personnages, on a la possibilité de mettre en scène la vie de famille avec le rythme de travail de la semaine, déposer les enfants à l'école, aller au travail, faire les courses etc., ce qui permettra de parler de la séparation et des retrouvailles, de jouer

à la marchande et d'aborder d'autres domaines comme l'arithmétique, l'alimentation etc. Le dimanche, la famille peut aller visiter une ferme, aller au zoo etc. Autant de situations où l'automobile est un moyen de déplacement d'un lieu à un autre, d'une activité à une autre, d'un savoir à un autre, et un prétexte à l'enseignant pour développer en situation des compétences sociales et des savoirs scolaires chez les enfants.

### Mise en pratique

Le coin véhicule peut être localisé dans la classe et/ou hors de la classe : il peut être mobile. En effet, il n'y a pas de voiture sans moteur et ce coin peut s'avérer bruyant. Ce coin peut donc aussi trouver sa place à l'extérieur de la classe, dans une pièce attenante ou dans la cour de récréation au beau temps.

#### Matériel

Le matériel doit être en bon état :

- des petites voitures, voitures démontables, camions, engins de chantier...
- des objets articulés qui soulèvent, déplacent, transportent, poussent...
- des rangements : boîtes, bacs, étagères
- des éléments de circuit : ponts, routes, plan inclinés...
- un garage ou un tapis de voiture



L'enseignant doit être vigilant au type de tapis qu'il choisit. En effet, beaucoup de tapis croisent des représentations diverses (plane, profil, trois-quarts) qui peuvent nuire, chez le jeune enfant, à l'intégration de la perception plane. Il est préférable de choisir un support sans dessin sur lequel on intégrera des éléments en 3D.

L'enseignant doit penser à multiplier les possibilités de jeu. L'espace doit être vaste pour que les enfants puissent circuler autour et se positionner de différentes manières (les enfants jouent debout si le circuit est mis sur une table, ils sont à quatre-pattes ou allongés si le tapis est au sol).

Pour permettre la richesse du jeu et son évolution dans le temps, il faut veiller à :

- maintenir en état toutes les voitures, les éléments du circuit...
- apporter des éléments différents de ceux que les enfants ont chez eux
- varier la taille, le type des éléments (camions de pompier, engins de travaux...)
- apporter des personnages, des animaux, des bâtiments, des jeux de construction (par exemple des kapla pour faire des circuits, des légos pour construire un village...)

Section de petits	Section de moyens	Section de grands
<p>L'enfant découvre le jeu consistant à faire rouler un véhicule, à suivre une route, à ranger les véhicules dans des parkings identifiés.</p> <p>Il faut donc pouvoir proposer aux enfants un grand nombre et un grand choix de véhicules de toutes tailles, des pistes et des objets variés.</p> <p>Les garages peuvent être très simples ( des boîtes ou étagères suffisent).</p> <p>L'enseignant peut prévoir les mêmes véhicules de différentes tailles et de différentes couleurs. En fin d'année, la taille des routes et des véhicules peuvent diminuer.</p>	<p>L'enfant découvre le rôle de metteur en scène, il crée son propre cadre.</p> <p>L'enseignant peut alors apporter progressivement des éléments à agencer, à organiser comme des ponts, des tunnels.</p> <p>Les garages sont plus complexes avec des places de parking de différentes largeurs et de différentes longueurs. Ils induisent d'autres manipulations.</p> 	<p>Les jeux de rôles sociaux sont différents au sein d'un petit groupe. C'est le moment de proposer un cadre enrichi avec des personnages, des petits véhicules, des maisons avec des circuits plus complexes, faisant référence au code de la route (tracés, panneaux...). L'enseignant peut introduire des fiches techniques de montage de circuits, de labyrinthes, de rangement des véhicules plus complexes.</p> 

### Rôle de l'enseignant et scénarios

L'enseignant est là pour solliciter l'enfant, le questionner, l'encourager, verbaliser ce qu'il fait. Progressivement, suivant le développement des enfants, l'enseignant proposera des nouveaux scénarios et les encouragera à en construire eux-mêmes. Il complexifiera les échanges en attribuant des rôles différents à chacun et en s'impliquant lui-même dans le jeu (*autres scénarios liens vers [fiche sciences et jeux](#)*).

Scénarios simples	Scénarios intermédiaires	Scénarios complexes
 <p>L'enseignant dit par exemple : « au garage, on peut faire rouler les voitures sur les routes et les garer sur les parkings qui sont de la même couleur que la voiture (ou sur le parking sur lequel il y a la photo de la voiture), il faut faire attention sinon on peut avoir un accident, chacun prend une voiture et joue. »</p> 	<p>L'enseignant propose des scénarios plus complexes : « il y a une voiture en panne au milieu de la route, que faut-il faire ? »</p> <p>Si l'enseignant met suffisamment de matériel à disposition des élèves (légo, kapla...) les enfants créent leur cadre, ils sont metteurs en scène. Ils mettent en place des mécanismes d'imitation et d'identification.</p> 	<p>L'enseignant propose aux élèves de tenir différents rôles : « on va jouer au garage, moi je fais le policier, toi le papa qui part au travail, toi le garagiste... »</p> <p>Les enfants deviennent capables de jouer des rôles sociaux connus et variés (famille, invités...) au sein d'un petit groupe. Le coin voiture peut s'enrichir de jeux de construction variés qui vont permettre à l'enfant d'imaginer et de construire son propre cadre (des routes qui se croisent, les bâtiments).</p> 

## Sur le plan du langage oral

Section de petits	Section de moyens	Sections de grands
<p>Développer les jeux d'imitation : faire rouler, faire du bruit, percuter, ...</p> <p>Dire ce qu'il fait, a fait, va ou veut faire...</p> <p>Nommer les objets, verbaliser les actions.</p> <p>Ranger et utiliser les véhicules à bon escient.</p> <p>Appliquer les consignes données par l'adulte (faire rouler la voiture sur la route puis la garer dans un parking de même couleur, ...).</p> <p>Classer les véhicules suivant les couleurs, le nombre de roues (2 ou 4) .</p>	<p>Nommer les objets, verbaliser les actions.</p> <p>Dire ce qu'il fait, a fait, va ou veut faire...</p> <p>Répondre à des consignes : une voiture en panne au milieu de la route, que faut-il faire ? ...</p>	<p>Nommer les objets, verbaliser les actions.</p> <p>Participer à des jeux de rôles : le dépanneur et le chauffeur ; ...</p>

## Compétences syntaxiques

(Cf. P.BOISSEAU «Enseigner la langue orale en maternelle » Retz

Vocabulaire de base - PS : mots extraits des 750 mots – MS : mots extraits des 1750 mots – GS : mots extraits des 2500 mots

Lors des échanges langagiers, les enfants doivent être encouragés à utiliser de plus en plus de complexification lexicale. Celles-ci sont introduites par le maître à défaut d'emploi par les enfants.

Vocabulaire :	Vocabulaire :	Vocabulaire :
<p><u>Noms</u> : garage, auto, voiture, route, roue, vitesse, feu, accident, moto, camion, car, voyage, avion, roues...</p> <p><u>Verbes</u> : partir, rouler, passer, avancer, reculer, tourner, écraser, conduire, ouvrir, voler, se poser, jouer, casser, donner, prêter, prendre, rendre, garder, réparer ...</p> <p><u>Adjectifs</u> : un, deux, trois, ...dix, premier, deuxième, troisième, dernier, blanc, noir, gris, bleu, rouge, jaune , vert, petit, gros, même, pareil, seul, solide, neuf ...Petit, grand.</p> <p><u>Adverbes</u> : vite, lentement, à côté, loin, en bas/en haut, au-dessous/ au-dessus, au milieu, autour</p> <p><u>Prépositions</u> : à, au, de, du, dans, sur/sous, avant/après, devant/derrière</p>	<p><u>Noms</u> : pneu, volant, frein, phare, carrefour, embouteillage, bouchon, virage, zigzag, panne, parking, vélo, engin, grue, quai, aéroport, pilote, hélicoptère, fusée, pédales, rond-point, panneaux, stop, feux de circulation, sens interdit, passage pour piétons, bateau...</p> <p><u>Verbes</u> : démarrer, dépasser, se croiser, s'envoler, décoller, atterrir, s'arrêter, se garer, transporter, charger, manquer, disparaître, s'amuser, échanger, tendre, freiner, klaxonner, dépasser, traverser..</p> <p><u>Adjectifs</u> : moyen, abîmé, ancien, cassé, tricolores. long, court, petit, moyen, grand.</p> <p><u>Adverbes</u> : à droite/à gauche</p> <p><u>Prépositions</u> : à côté de, près, vers, loin de, en bas de/en haut de, au-dessous de/au-dessus de, au milieu de, autour de</p>	<p><u>Noms</u> : véhicule, pont, tunnel automobiliste, coffre, clignotant, pont, croisement, circulation, cycliste, bulldozer, plaisir, bombe, astronaute, cosmonaute, chauffeur, vitre, guidon, ceinture de sécurité, portière, capot, moteur...</p> <p><u>Verbes</u> : se déplacer, circuler, accélérer/ralentir, stopper, s'approcher, rattraper, doubler, s'enfuir, bloquer, contenir, récupérer</p> <p><u>Adjectifs</u> : fragile, furieux triangulaire, carré... large, étroit</p> <p><u>Adverbes</u> : à droite/à gauche</p> <p><u>Prépositions</u> : à l'intérieur de, à travers, entre, à droite de/à gauche de</p>

## Syntaxe

<p><u>Pronoms</u> : utiliser différents pronoms : il, elle, ils, elles, on</p> <p><u>Temps</u> : utiliser les trois temps : présent, passé, futur proche. (je tourne..., j'ai tourné..., je vais tourner...).</p> <p><u>Adjectifs</u> : utiliser les adjectifs au masculin et au féminin.</p> <p><u>Prépositions</u> : utiliser des prépositions : dans le parking, sur la route, elle va au garage ...</p>	<p><u>Pronoms</u> : comme en PS en ajoutant je et tu</p> <p><u>Prépositions</u> : utiliser des prépositions (cf lexicque).</p> <p><u>Complexités</u> :</p> <p>-parce que « parce qu'elle est en panne »</p> <p>-que « je veux que tu roules »</p> <p>-infinitif « je veux doubler »</p> <p>-pour +infinitif « pour aller se promener</p> <p>-qui relatif « la voiture qui » je veux que...</p>	<p><u>Pronoms</u> : comme en MS en ajoutant nous et vous</p> <p><u>Temps</u> : utiliser le conditionnel.</p> <p><u>Prépositions</u> : utiliser des prépositions (cf lexicque).</p> <p><u>Complexités</u> :</p> <p>-pour que,</p> <p>-pour + infinitif,</p> <p>-quand, comme,</p> <p>-relatives en que et où</p>
---	--	---

## Albums

Les transports, Belineau, Michelet  
 Ma voiture, Byron Barton, Ecole des loisirs  
 Dans la voiture. Au fond du jardin. Sur la branche, Claude Ponti, Ecole des loisirs  
 L'homme au camion, Bruno Munari, Seuil Jeunesse  
 Ca roule, Agnès Vandewiele, Larousse  
 Les machins qui roulent, Agnès Larousse Rosentiel et Marie Aubinais, Larousse  
 Voitures, tracteurs et camions..., Gérard Browne, Bayard  
 Je conduis une voiture, Pierrick Bisinski, Nathan

## Imagiers

Mon imagier des véhicules de Nathalie Choux, Nathan  
 Mon tout premier imagier des véhicules de Fiona Land, Nathan  
 Mon imagier des transports de Agence Colibri, Milan Jeunesse  
 Mon très grand imagier : les véhicules (1DVD) de R. Randall et B. Teckentrup, Hatier Jeunesse  
 Regarde, Plein de véhicules ! de Yayo Kawamura, Ballon

### *Ressources pédagogiques*

- Document « le langage à la Maternelle »
- Les coins jeux et apprentissage de la langue, Sophie Briquet-Duhazé, Nathan;
- Enseigner la langue orale en maternelle, Philippe Boisseau, Retz.

## Modalités de fonctionnement:

- Par petits groupes (apprentissages langagiers, découverte des objets, élaboration de scénarii...)
- En libre occupation, pendant les ateliers, à l'accueil (manipulation reprise de scénarii, utilisation spontanée..)
- affichages en lien avec la thématique, regroupant différents supports (publicité, photographies, dessins, peintures, fiches techniques de garagiste...) et représentation
- Il conviendra de mener de réelles séances d'apprentissages en langage, mathématiques (tri, déplacement, espace)...



## ESPACE VOITURE- GARAGE

### Mobilier

- Bacs de couleurs différentes pour le rangement
- Murs aménagés d'étagères
- Différents moyens de transports (bateau, voitures, camions, véhicules qui portent, poussent, transportent, pelleuse...) dans **différentes matières et couleurs**
- Garages
- Tapis de circulation
- Kapla pour créer des parcours
- grandes feuilles et feutres pour dessiner des parcours
- Cartes lieux pour créer des voyages

### Localisation :

- Espace assez large pour permettre des déplacements et les parcours
- Endroit un peu calfeutré
- Peu être installé à côté d'un autre espace calme mais ne demandant pas trop de concentration
- Peu être externalisé (salle de sieste libre, couloir...)

### Compétences :

- Communiquer avec les autres
- Acquisition d'un vocabulaire spatial
- Acquérir un vocabulaire spécifique
- Utiliser le langage en situation
- Développement de l'imaginaire
- Favoriser l'imitation puis la coopération
- Catégoriser, trier, ranger, compter, associer
- Respecter le matériel
- Acquérir des règles sociales (partage, code de la route, civilité...)
- Créer des situations

### Evolution :

- Le mobilier
- Les affichages de référence
- La durée de présence
- Renouvellement régulier des véhicules
- Liens avec les apprentissages de la classe
- Les activités : séances de langage, tri, classement, rangement, réalisation et création de parcours
- Apporter progressivement les éléments d'agencement (ponts, tunnels, croisements...)
- Proposer un cadre enrichi (maison, immeubles, arbres, tracés, panneaux...)
- Activités à visée technologique (montage,

## POUR...

S'initier à l'espace

Développer l'habileté manuelle

Participer à des activités autonomes en lien avec les activités mathématiques, technologiques, langagières.

Partager les objets

Expérimenter, créer des parcours

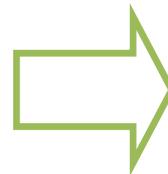
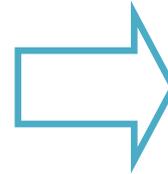
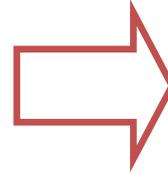
Apprendre à se connaître, avoir envie de partager des temps communs.

Rendre le rangement facile

Assurer le respect des objets

Permettre à l'enfant de construire ses repères sociaux (civilité sur la route, code de la route...)

Aborder les dangers de la route (accidents, chutes...)



## PENSER A...

Rendre l'espace accessible et accueillant.

Utiliser des tapis isolant pour limiter le bruit

En début d'année limiter le nombre de véhicules proposés même si ceux-ci sont variés

Offrir des moyens de rangement fonctionnels. Mettre des bacs de couleurs étiquetés suivant le rangement choisi

Afficher des dessins, affiches, publicités,

Renouveler régulièrement le stock.

Penser à proposer des véhicules où l'on peut installer des personnages

Concevoir un espace d'affichage lisible et fonctionnel mettant en évidence les apprentissages réalisés (tris, classements, rangements, associations, comptage...)

Proposer des éléments de circuits variés (ponts, arbres, plans inclinés...)

Proposer des supports parcours variés (tapis parcours, cartons ou plaques en plastic avec parcours dessinés par l'enseignant puis par les élèves.

L'enseignant doit être vigilant au type de tapis qu'il choisit. En effet, beaucoup de tapis croisent des représentations diverses (plane, profil, trois-quarts) qui peuvent nuire, chez le jeune enfant, à l'intégration de la perception plane. Il est préférable de choisir un support sans dessin sur lequel on intégrera des éléments en 3D.

Créer des parcours urbains (maisons, rues, immeubles...) et ruraux (arbres, champs, rivières...)

Fournir dans le coin bibliothèque des albums, des imagiers sur le thème des moyens de locomotion.

## **Pour aller plus loin :**

- Éléments de progressivité proposés par les collègues du département
- Coin voiture de la Sarthe
- Document « le langage à la Maternelle »
- *Les coins jeux et apprentissage de la langue*, Sophie Briquet-Duhazé, Nathan
- Enseigner la langue orale en maternelle, Philippe Boisseau, Retz.

Document de travail :  
Ecole maternelle Saint  
Exupéry

## FICHES PROGRESSIONS Espace Garage



Matériel : Garage Vicking City 57€

Seau de 25 mini véhicules (7cm de large) 55€

Accessoires supplémentaires : éléments pour construire les routes, caserne des pompiers, hôpital

Documents utilisés :

- [Des coins de jeu aux espaces éducatifs](#)
- [Les coins jeux](#)
- [VOCABULAIRE DE 1750 MOTS](#)  
(d'après Philippe Boisseau)



Utilisation : Parfois posé sur le sol avec le tapis de circulation

Parfois posé sur une table



Jeux d'imitation 

Jeux moteur

Jeux de construction 

Jeux de manipulation 

Jeux sensoriel

Niveau de classe TPS

PS 

MS

GSD

Périodes	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Évaluation
1	Voiture, Tapis de circulation	1 « Range par couleur » 2 « Range ensemble les véhicules qui roulent , ceux qui volent et ceux qui vont sur l'eau. » 3 « Suivre les routes sur le tapis. »	- <b>Trier, classer des objets</b> - Expliciter la (les) catégorisation(s) opérée(s) - Classer selon plusieurs critères Lexique voitures (roues, carrosserie...), couleur, type de véhicules, lexique spatial (en ligne, côte à côte, ...) <b>Lexique des couleurs</b>	- Proposer des sous-catégories	- Capacité à catégoriser en rangeant
2	Voitures, garages, tapis de circulation,	1 « Jeux de déplacements verbalisés par l'adulte ou les élèves » 2 « Range les voitures dans le garage » les uns derrière les autres	- <b>S'approprier le langage</b> : lexique et syntaxe en lien avec les noms, les verbes d'actions, adverbes... (partir, rouler, passer, avancer, reculer, tourner, écraser, conduire, ouvrir, se poser, jouer, casser, donner, prêter, prendre, rendre, garder)  <b>Lexique du garage</b> <b>Travailler la motricité globale</b>	- Exigences lexicales et syntaxiques en fonction des compétences langagières des élèves	- Produire des phrases correctes en employant un lexique approprié
3	Voitures, garages, personnages et tapis	1 « Donne un personnage à chaque voiture »	<b>Faire une correspondance terme à terme :</b>	- Varier la quantité demandée en fonction des compétences des élèves	- Comparer des quantités Dénombrer en pointant correctement
4	Voitures, camions, motos, vélos, garage, tapis de circulation	1 « Trie les véhicules en fonction du nombre de roues. »	<b>Estimer des quantités</b> -dénombrer, comparer des quantités	-Aide de l'enseignant si nécessaire	- Comparer des quantités Dénombrer en pointant correctement - Retenir une quantité
5	Voiture, garage, tapis de circulation,	Place x véhicules dans un étage donné du garage ou sur un lieu donné du tapis.	<b>Dénombrer une quantité</b> réaliser des collections	- varier la quantité demandée en fonction des compétences des élèves	Réaliser la tâche demandée

Périodes	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Évaluation
1	Voitures, véhicules autres, garage	1 « Range les véhicules dans le garage » 2 « Range ensemble les véhicules qui se ressemblent » 3 « Range par couleur et par type de véhicule... »	- <b>Trier, classer des objets</b> -Expliciter la (les) catégorisation opérée - Classer selon plusieurs critères <b>Lexique voitures</b> (roues, carrosserie...), couleur, type de véhicules, éléments du garage, lexique spatial (en ligne, côte à côte, en haut, en bas...)	- proposer des sous-catégories	- repérer des caractéristiques communes
2	Voiture, garage, tapis de circulation, personnages	1 « déplacement libre des voitures » 2 « déplacer et dire ce qu'on fait à un camarade » 3 « faire une course poursuite et un troisième élève commente »	- <b>s'approprier le langage</b> - <b>se déplacer sur une piste</b> - <b>situer un objet par rapport à d'autres</b> - <b>lexique</b> : se déplacer, circuler, panneau accélérer/ralentir, s'approcher, rattraper, doubler, se garer, stationner, s'enfuir, bloquer, accident, percuter, cogner, rond point, passage piéton, renverser, écraser	- exigences lexicales et syntaxiques en fonction des compétences des élèves	- Utilisation pertinente du lexique
3	Voiture ou autres véhicules et garage	1 « Placer une voiture à l'endroit demandé (à coté, devant, dessus ... le garage) 2 « Placer les voitures comme sur la photo « modèle » »	- <b>repérage spatial</b> <b>Lexique</b> à côté, sur sous devant derrière...	- verbalisation changer le point de vue	- Se repérer dans l'espace
4	Voitures, garages, personnages	1 « Donne une voiture à chaque personnage » 2 « Va chercher assez de voitures pour que chaque personnage en ait une » 3 « idem en un seul voyage »	<b>Estimer des quantités</b> -dénombrer une collection, mémoriser une quantité - résoudre des problèmes portant sur des quantités	- Varier les quantités en fonction des compétences des élèves	-Dénombrer une collection et la mémoriser
5	Voitures, personnages et garage	Placer un véhicule ou un personnage sur la place de parking chiffrée demandée les consignes peuvent être proposées par un enfant	- <b>situer des objets dans l'espace, Identifier un chiffre, s'approprier le langage</b> comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage dans l'espace	- Varier les chiffres	- Reconnaître les chiffres - Produire un énoncé compréhensible - comprendre un message

Jeux d'imitation Jeux moteur Jeux de construction Jeux de manipulation Jeux sensoriel Niveau de classe TPS PS MS GS 

Périodes	Matériel	Activité/consigne	Domaine et compétences visées	Différenciation	Évaluation
1	Voitures + autres types de moyens de transport	1 Jeu avec les nouveaux moyens de transport 2 « Ranger les véhicules »	<b>Catégorisation</b> Pour une activité ponctuelle : classer les moyens de transport (codage et affichages en lien) lexique des noms et des verbes d'action en lien	- pour certains élèves sous-catégories - classement avec deux critères	- repérer des caractéristiques communes - connaître les familles de moyens de transport
2	Camions benne, buches, voitures, tapis de circulation, garages, personnages	1 « Chaque camion doit transporter X buches jusqu'au garage, Va chercher le nombre exact de buches dans la réserve » 2 « Va chercher des personnages de manière à ce qu'il y ait autant de passagers dans chaque voiture »	<b>Estimer des quantités</b> - réaliser une distribution, résoudre des problèmes portant sur des quantités Lexique : : démarrer, dépasser, se croiser, s'arrêter, se garer, transporter, charger, manquer, disparaître, compter, échanger, compléter	- quantités variables suivant les compétences des élèves - restreindre le nombre de voyages	- réaliser une distribution -résoudre des problèmes portant sur des quantités
3	Voitures, garages, tapis de circulation avec des bâtiments bien identifiés (ajout de boites représentant une école , une mairie un square...)	1 « Suis l'itinéraire dicté par ton camarade»	<b>S'approprier le langage</b> - nommer et formuler en se faisant comprendre une action - comprendre un message et agir de façon pertinente - utiliser les adverbes de temps	- itinéraire dicté par l'enseignante aux élèves plus en difficulté	- énoncer un itinéraire - suivre un itinéraire oral
4	Voitures.(garages), tapis de circulation	1 « Dessine l'itinéraire que ton camarade a suivi » 2 « Suis l'itinéraire dessiné »	<b>Structurer l'espace</b> - coder et décoder un itinéraire, se repérer dans l'espace d'une page	- itinéraire imité ou non - représentations du tapis : photographies ou schémas	- suivre un itinéraire - représenter un itinéraire
5	Voiture, garage et bâtiments annexes un téléphone	Jeux de rôles : simulation d'un accident 1 « Appelle les secours , localise le lieu de l'accident, le nombre et le type de véhicules etc.... »	- <b>situer des objets dans l'espace,</b> - <b>apprendre à s'identifier</b> à se localiser APS :	-Situations plus ou moins complexes	- savoir localiser l'accident et alerter les secours