



# 444 cartes d'orientation spatiale

Marcel Favre

ancien conseiller  
pédagogique EPS

*M'inspirant de la pratique réflexive, j'ai conçu, avec la collaboration technique de Francis Barbier, un matériel pédagogique destiné à l'apprentissage de l'orientation spatiale chez les jeunes élèves. Cette réalisation permet d'exploiter le procédé connu des «trajets dessinés schématiquement entre 4, 5 ou 6 repères constituant des réseaux». La caisse contient notamment 444 croquis d'itinéraires au format des cartes à jouer et des accessoires didactiques.*

Les parcours privilégient une approche globale du «sens de l'orientation». La motricité de locomotion et l'agilité sont sollicitées par ces courts trajets qui nécessitent de se repérer. Cette approche est à la fois physique et intellectuelle, requérant attention, mémoire et raisonnement. Les jeux et exercices consolident progressivement une compétence des plus utiles au quotidien : s'orienter. Le présent article propose un choix d'exercices et d'activités d'orientation spatiale tirés de la «caissette aux cent trésors».



## Découvrir le matériel

Les quatre activités décrites ci-après peuvent servir de courses dans le cadre d'une mise en train. Elles peuvent également être proposées lors d'un ou de plusieurs moments de la leçon d'éducation physique.

### *Feuille, fleur, caillou, pomme*

4 cartons portant les dessins sont déposés librement, mais de façon visible dans la salle (par exemple insérés dans des plots de bois) et orientés correctement. La maîtresse indique un dessin à repérer en disant par exemple «fleur !» Les élèves courent jusqu'au repère,

le contournent et reviennent au point de départ sans se bousculer.

### *D'un point à l'autre*

Se déplacer tous ensemble en ligne droite. La consigne est donnée oralement par l'enseignant ou par un élève.

Variante: diviser la classe en 4 groupes. Chaque groupe est conduit par un «décideur» qui indique le parcours. Changer de «décideur» au signal de la maîtresse.

### *Les 4 coins d'un rectangle*

Disposer les 4 repères en rectangle (exemple : terrain de volley; prévoir suffisamment de dégagement à l'extérieur des coins !).

Situer les quatre repères (coins) dans la salle; les nommer :

- |              |           |             |
|--------------|-----------|-------------|
| • la feuille | chiffre 1 | ou le jaune |
| • la pomme   | chiffre 2 | ou le bleu  |
| • la fleur   | chiffre 3 | ou le beige |
| • le caillou | chiffre 4 | ou le vert  |

Faire le tour du rectangle en citant le nom des objets représentés :

- dans le sens des aiguilles d'une montre
- en sens inverse
- en courant successivement dans les deux sens, décrire un huit autour des 4 repères et en dire les noms
- idem en sens inverse du huit.

### *Les Indiens partent en flèche...*

Dessiner un modèle de carte au tableau. Les élèves sont groupés par deux. Chaque paire dispose d'une carte à 4 repères, mais comportant un trajet différent. Faire découvrir l'itinéraire: une flèche définit un trajet (parcours, déplacement, etc.). Repérer le chemin sur la carte. Essayer de suivre individuellement le trajet indiqué. Revenir au départ. La maîtresse fait repérer, dans la salle et sur la carte, les quatre objets (coins), le point de départ, la flèche proprement dite, le point

d'arrivée. Attention: pour «orienter la carte», se servir du nombre inscrit au verso et qui indique, par convention, où est le haut de la carte. Parcourir ensemble le trajet.



## S'exercer, courir, concourir

### Contrôleurs et contrôleuses

Les élèves effectuent individuellement plusieurs trajets différents de suite. Placés hors des repères, à un endroit fixe, les contrôleuses et contrôleurs, soit 4-5 élèves qui ont déjà bien compris le procédé, distribuent eux-mêmes une carte à leurs camarades et contrôlent s'ils effectuent correctement les parcours indiqués. Au besoin, ils donnent les explications nécessaires. Ce «jeu de rôle» est lui aussi un apprentissage pour les contrôleuses et contrôleurs qui portent un signe distinctif (sautoir, casquette, etc.).

### Les nombres magiques

Utiliser la série de cartes comportant des trajets à 3 repères utilisés sur les 5 disponibles. Les documents didactiques portant les nombres 1 à 5 sont disposés dans la salle de façon visible et correspondant bien à l'emplacement des nombres (voir la couleur des cartes). Au verso de la carte figure un nombre indiquant dans quel ordre les repères (chiffres) doivent avoir été «visités». Exemple: 2 5 4.

La découverte s'effectue par paires.

- A effectue le trajet en passant successivement aux postes 2, 5 et en s'arrêtant au 4.
- B, qui n'a pas vu la carte, observe A et note sur un papier la suite des nombres des 3 repères successivement «visités». Au retour de A, B communique son nombre à A. A et B comparent alors les chiffres. Le parcours de A a été correctement effectué et B a observé avec soin si les 2 nombres correspondent. Le trajet est ensuite effectué une nouvelle fois, «de mémoire», par les deux enfants courant ensemble.
- Variante avec bloc de feuillets : en observant A, B peut aussi dessiner le trajet observé sur un feuillet

du bloc A6 approprié, puis l'exprimer en l'écrivant au moyen du nombre adéquat. A et B comparent ensuite les parcours et les chiffres figurant sur la carte et sur le feuillet.

### Facteurs et boîtes aux lettres, le contrôle «en couleur»

La couleur de chaque carte est déterminée par l'emplacement occupé par le dernier repère du parcours, celui qui se situe à l'extrémité de la flèche. Le code des couleurs, un code pour chaque type de fiche, figure dans la notice accompagnant ce matériel.



Une boîte aux lettres est fixée à chacun des piquets de démarcation. Une carte de couleur sans repères est déposée dans chaque boîte. Après avoir effectué son parcours, l'élève dépose la carte dans la boîte aux lettres fixée au piquet de démarcation.

Les cartes sont disposées sur un banc. Chaque élève tire une carte, effectue rapidement le trajet indiqué puis dépose sa carte dans la boîte aux lettres convenable. S'il a mal abouti, il peut s'en apercevoir lui-même sur-le-champ. Puis, il revient au banc et tire une nouvelle carte.



### *Le temps presse : nous jouons fair-play !*

Autre forme de l'activité précédente, par groupes : la classe est divisée en groupes de 4 facteurs. Chaque équipe dispose de 40 cartes. Elle doit les acheminer le plus vite possible dans les boîtes, mais en respectant scrupuleusement les trajets dessinés sur les cartes. L'équipe qui gagne est celle qui a fini de distribuer toutes ses cartes en premier, sans tricher.

Variante: 6 contrôleurs neutres peuvent intercepter brièvement les facteurs et contrôler s'ils respectent les parcours prévus. A effectuer toujours plus vite, sous la pression du temps. Lorsqu'elle est utilisée, la boîte aux lettres fixée à chaque piquet ne devrait comporter que des cartes de la même couleur.

### *Parcours «rendez-vous»*

Préparatifs de l'enseignante: constituer des groupes de 3 cartes. Les élèves sont groupés par trois. Chaque

groupe reçoit une série de 3 cartes et se rend au repère de départ. Les enfants se répartissent les cartes, étudient succinctement le parcours et attendent le départ. Au signal de l'enseignante, les trois élèves partent ensemble sur un parcours différent. Revenus au repère de leur départ, ils échangent leur carte et repartent. Le jeu est terminé au moment où, après que chacun ait effectué trois parcours différents, le dernier coureur est rentré.

Variantes:

- Le jeu peut être répété en changeant simplement les emplacements de départ, chaque groupe se voyant attribuer une nouvelle série de trois cartes et un nouveau «repère» initial.
- Le premier trajet s'effectue en courant, le deuxième en dribblant une balle, le troisième en portant un ballon lourd, etc. (plusieurs possibilités sont précisées !).



### *Réseaux intriqués*

Dans cette forme plus compliquée, on utilise simultanément 2 types de cartes.

Les réseaux de repères peuvent être partiellement ou totalement superposés, selon les quelques exemples proposés dans la notice.

Au départ, chaque élève dispose de 4 cartes, 2 d'un type et 2 d'un autre. Il effectue les parcours demandés en passant successivement d'un type de carte à l'autre. Il est recommandé de grouper les élèves par paires, ce qui facilite les échanges de cartes. Cette forme ne permet pas un contrôle systématique de l'exactitude des parcours effectués. Un contrôle est toutefois possible si les 2 coureurs effectuent successivement un parcours, l'un contrôlant ou aidant l'autre.

### **Retour au calme**

#### *Nuit et devinettes*

Par deux. B dispose de 2 cartes dont le trajet part du même repère. B bande alors les yeux de A qui n'a pas vu les cartes. B tenant la main de A, effectue l'un des trajets. A l'arrivée, il ôte le bandeau de A qui doit choisir la carte correspondant au

trajet parcouru. Les deux élèves effectuent alors calmement le 2ème trajet, en respirant profondément. Inverser les rôles.

### *Dessine-moi un trajet*

Par deux. Chaque paire dispose de 3 à 5 cartes de même type. A est couché sur le ventre. B, s'inspirant d'une des cartes, «dessine» avec le doigt et sur le dos de A le trajet figurant sur une carte en appuyant plus fortement à chaque repère. B tente de se représenter le trajet. Il peut demander à A de répéter son «dessin». Puis B se lève et, très calmement, de mémoire, tente de trouver la carte correcte puis de réaliser, en marchant et en respirant, le parcours dessiné sur son dos. A contrôle.

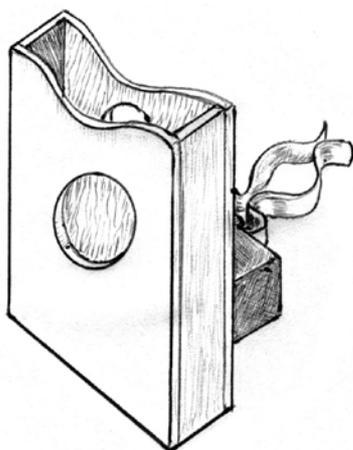


Inverser les rôles. Le moment se déroule «sans paroles» et demande beaucoup d'attention.

Plusieurs situations d'apprentissage ci-dessus peuvent être combinées, réalisées en franchissant de petits obstacles (par exemple: une corde magique tendue en travers), en portant un objet, en sautant à la corde après x trajets, en décrivant ses actions à voix haute, en dribblant ou en conduisant une balle, en courant en arrière, en se déplaçant par petits groupes, en mettant bout à bout deux ou trois parcours dont les derniers repères et les premiers sont communs, etc.

Les «espaces intriqués» de votre imagination et de votre bon sens en décideront.

Bonne découverte ! ■



Photographies : Daniel Käsermann, OFSPO

La caissette «444 cartes et réseaux d'orientation spatiale» peut être commandée à la CADEV via le dépositaire scolaire de l'établissement

CADEV, En Budron B6, Le Mont s/Lausanne, 1014 Lausanne, fax 021 316 41 32.

No de référence (CADEV) : 53 961 - Prix de vente : Fr. 290.-

Les caissettes commandées par les établissements scolaires du canton bénéficieront d'un subside octroyé par le SEPS. Prix de vente (établissement) : Fr. 150.-