

Zeitschrift: Mobile : la revue d'éducation physique et de sport
Herausgeber: Office fédéral du sport ; Association suisse d'éducation physique à l'école
Band: 7 (2005)
Heft: 2

Artikel: S'orienter par jeu et par défi
Autor: Favre, Marcel
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-995793>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 13.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

S'orienter par jeu et par défi

L'orientation dont il est question dans cet article traite des situations d'apprentissage qui mettent en rapport un trajet à effectuer et le croquis de ce trajet. Nous évoluons ici dans le monde proche de la géométrie plane et dans une perspective familière de la course d'orientation.

Marcel Favre

S'orienter, c'est se situer ou situer un objet de manière volontaire et consciente dans un environnement déterminé. C'est aussi être capable de décrire, en termes corrects et compréhensibles par d'autres, où l'on se situe dans cet environnement, et d'où l'on observe. Pour les petits, cela nécessite un long travail!

L'ensemble des opérations mentales qui permettent de se situer par rapport à un plan a fait l'objet de nombreuses études et interprétations. S'orienter est l'apprentissage long et complexe d'un processus qui relève de plusieurs compétences mais qui reste intimement lié à un déplacement. Ce processus nécessite la coordination de plusieurs mécanismes de l'intelligence, à la fois pratiques et abstraits. C'est pourquoi j'ai eu l'idée de concevoir, avec la collaboration technique de Francis Barbier, un matériel pédagogique destiné à l'apprentissage de l'orientation spatiale chez les plus jeunes. Il sera présenté par la suite, avec un choix d'exercices appropriés.

Jeu de patience

Dès les premières semaines, le nouveau-né s'est construit des images et des perceptions spatiales. Il les a mémorisées et utilisées, sous forme de représentations dans des situations variées. Il s'est constitué peu à peu une sorte de cartographie mentale, au point de pouvoir se diriger «les yeux fermés» dans des espaces familiers. Beaucoup de temps s'écoule jusqu'à ce que l'enfant dispose des outils intellectuels, logiques et verbaux, pour se «situer mentalement» dans un espace évoqué avec des mots, des sons, des illustrations, des schémas, des croquis, des plans ou des moyens combinant ces divers supports d'informations.

Ce que l'on nomme «sens de l'orientation» correspond donc à un ensemble d'opérations. Il ne s'acquiert pas par des «recettes» prêtes à l'emploi. Il ne se réduit pas non plus à une méthodologie ou un matériel uniques. Certes, des prédispositions ou des vécu personnels différents facilitent l'acquisition et la consolidation progressive de cet ensemble de compétences.

Des pas... vers l'abstraction

Durant l'enfance, les déplacements, activités très concrètes, satisfont une partie du besoin de bouger, de se dépenser et de jouer. Ils contribuent à consolider les acquis de l'expérience sensori-motrice. Quel que soit le caractère de ces pratiques – ludique, sportif, chorégraphique, verbal, etc. –, toutes sont susceptibles d'aider à construire cette compétence.

Une étape décisive vers l'abstraction requise est franchie au moment où la représentation graphique peut être mise en parallèle avec l'image mentale d'un trajet à accomplir.

D'autres enseignements développent les capacités d'abstraction et d'expression: la rythmique, l'éducation motrice, physique et sportive, les jeux, les activités créatrices et manuelles, la langue maternelle (vocabulaire approprié), les mathématiques (topologie, géométrie), l'étude de l'environnement. Dans cette patiente construction inter-, voire transdisciplinaire, corps et mouvement sont constamment présents.

La caissette aux cent trésors

M'inspirant de la pratique réflexive, je suis parti du principe «privilégier les situations concrètes et l'activité motrice des enfants pour observer un apprentissage en cours et l'influencer». J'ai donc tenté, grâce au matériel créé, d'exploiter le procédé connu des «trajets dessinés schématiquement entre 4, 5 ou 6 repères constituant des réseaux». En utilisant systématiquement trois types de réseaux et la combinatoire mathématique de tous les trajets réalisables dans ces réseaux, j'ai développé une série d'accessoires didactiques propres à approcher ce domaine de l'éducation motrice.

Une première version de ce matériel destiné surtout aux cycles primaires a été réalisée, partiellement dans le cadre du Service EPS, avec l'aide de la CADEV (Centrale d'achats de l'Etat de Vaud).

La caissette contient 444 croquis d'itinéraires au format des cartes à jouer et des accessoires didactiques. Une notice didactique présente diverses formes d'emploi du matériel utilisable en salle ou en plein air.

Les parcours dans des réseaux de 4, 5 ou 6 repères 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.

L'essentiel de ce matériel a été confectionné dans deux institutions et ateliers protégés.

Marcel Favre est membre du comité de rédaction de «mobile».

Contact: marcel_favre@bluewin.ch

« S'orienter c'est se situer ou situer un objet de manière volontaire et consciente dans un environnement déterminé. C'est aussi être capable de décrire, en termes corrects et compréhensibles par d'autres, où l'on se situe dans cet environnement, et d'où l'on observe. »



Le cours ASEP No 4405 organisé le vendredi 20 mai 2005 à Yverdon-les-Bains présentera ce matériel et son emploi. Renseignements et inscriptions aux adresses suivantes: ASEP, Baslerstrasse 74, 4600 Olten, tél. 062 205 60 10 ou à info@svss.ch.



Le matériel fait l'objet d'une étude de projet dans le cadre de la collaboration ASEP- Ingold Editions; «mobile» et la newsletter de l'ASEP vous renseigneront en temps opportun.

Du plan au mouvement

L'ensemble des étapes décrites ci-dessous améliore graduellement le «sens de l'orientation». Cet ensemble d'opérations, indissociables du mouvement, représente à lui seul un outil ouvrant sur les stratégies d'apprentissage. Comment s'orienter d'après un plan ou un croquis?

- en moissonnant les expériences de déplacements dans des réseaux de repères propres à ce croquis ou ce plan,
- en apprenant à observer et à situer les repères les uns par rapport aux autres, puis par rapport à un ensemble de repères (réseau),
- en apprenant à mémoriser une portion, ou la totalité d'un itinéraire simple,

- en résolvant des situations toujours plus compliquées,
- en ajoutant des tâches motrices ou mentales diverses aux jeux et exercices d'orientation,
- en réalisant ces jeux et exercices sous diverses stimulations et «pressions»: chronomètre, regard des autres, difficulté intrinsèque des tâches, etc.,
- en communiquant le plus souvent possible avec un partenaire, de manière à expliciter (mettre en mots) ce que l'on a appris,
- en créant soi-même, à l'intention d'un camarade, des parcours ou itinéraires à suivre.

Découvre ton pays!

Voici quelques exercices issus du coffret didactique.

Jeux d'observation et de découverte

■ Se déplacer librement en repérant au passage les cartes «feuille», «pomme», «fleur», «caillou».

■ Par petits groupes, inventer des trajets à trois repères en les mentionnant simplement. Exemple: «feuille-fleur-caillou».

Pilote et co-pilote

Par deux. A choisit une carte, mémorise le trajet, donne sa carte à B. Les deux effectuent le parcours. B contrôle et corrige au besoin.

La bonne couleur

Les repères (piquets) sont équipés de boîtes aux lettres. Chacune a sa couleur. Tous les

joueurs tirent une carte et effectuent le trajet dessiné, au terme duquel ils la déposent dans la boîte. La couleur de la carte doit correspondre à la couleur figurant dans la boîte. Cette correspondance lui indique s'il a trouvé correctement le dernier repère du parcours. Exercice autocorrectif.

Planifier et y aller!

Par groupes de trois élèves. Chaque groupe reçoit six cartes de parcours et se voit attribuer un emplacement de départ et d'arrivée dans la salle. Il relève d'abord la liste des nombres figurant au dos des cartes pour permettre un contrôle éventuel en cas d'erreurs. Après un temps de réflexion et d'organisation, le départ est donné. Quel groupe sera le premier à avoir déposé ses cartes dans les boîtes aux lettres?

Suivez le guide!

Par deux, A se déplace avec sa carte, selon les consignes données par B. Exemple: «tout droit, tourner un quart de tour à gauche, tout droit, etc.». Cette forme peut aussi s'effectuer en bandant les yeux de A. Jeu d'expression et de mouvement.

En file indienne

Un joueur d'une équipe de trois tire une carte. Le parcours est étudié en commun. Un autre joueur lance le dé. L'équipe effectue le parcours autant de fois que le dé l'indique. Répéter plusieurs fois le lancer du dé. Entraînement de l'endurance.

Parcours secret

Par deux. A tire une carte, étudie le parcours, retourne sa carte et communique à B le nombre figurant au dos de la carte. B effectue seul le parcours, puis observe A qui le réalise à son tour. B et A vérifient sur la carte qu'ils ont bien accompli le même trajet. A et B refont ensemble le parcours avant de tirer une nouvelle carte et d'inverser les rôles. Décoder et courir.

L'inventeur d'arabesques

Par deux. Sur une feuille de bloc, A dessine un parcours sinueux à l'intention de B. Les deux élèves marchent ou courent ensemble pour effectuer le parcours imaginé. Inverser les rôles. On peut aussi effectuer un tour autour de chaque piquet avant de passer au repère suivant. Exercice d'agilité et de vélocité.

Photos: Daniel Käsermann



*Le programme d'entraînement «Le 11»:
pour que la partie ne se termine pas à l'hôpital*



suvaliv!
Vos loisirs en sécurité

Le programme d'entraînement «Le 11» se compose de 10 exercices et de beaucoup de fair-play. En l'appliquant régulièrement, vous augmenterez vos performances et vous réduirez le risque de blessure. www.suva.ch

