

## Présentation du matériel didactique CREOS (cartes et réseaux d'orientation spatiale) élaboré par Marcel Favre

La maîtrise de l'espace est un vaste domaine.  
Apprendre à s'orienter grâce à l'éducation physique et sportive.

Dans notre enseignement en salle de gymnastique, en plein air ou en piscine, nous sommes continuellement confrontés à des situations directement liées à l'espace. (mise en place, rangement du matériel etc...).

**Objectifs : L'enfant sera capable de s'orienter dans la salle de gymnastique en respectant un chemin donné, tout en travaillant son endurance.**

*Attention, ne pas oublier de contrôler l'objectif au cours de la leçon !*

Découverte du matériel :

1<sup>ère</sup> partie, mise en train.

**Feuille, Fleur, caillou, pomme, ou 1, 2, 3, 4, 5, 6 ou 4 (6) couleur(s)...**

**Cela va dépendre de l'âge des enfants !**

4 cartons portant les dessins, les numéros (1 à 6) ou 6 couleurs sont disposés dans la salle de manière visible.

- Indiquer un dessin (ou n° ou couleur).

Les élèves courent jusqu'au repère, le contournent et reviennent au point de départ.

### **D'un point à l'autre**

- Se déplacer tous ensemble en ligne droite, avec ou sans ballons.
- Variante : Diviser la classe en 3 groupes (3 couleurs de sautoirs).

*(Distribution de sautoirs sous forme de poursuite=formation des équipes !)*

- Chaque groupe effectue un tour du rectangle en citant le nom des objets représentés (ou nombre)
- sens des aiguilles d'une montre
- en sens inverse
- en courant dans les 2 sens, décrire un huit autour des 4 repères et dire les noms.

**Expliquer sur un tableau les 6 points.**

### **S'exercer, courir et concourir**

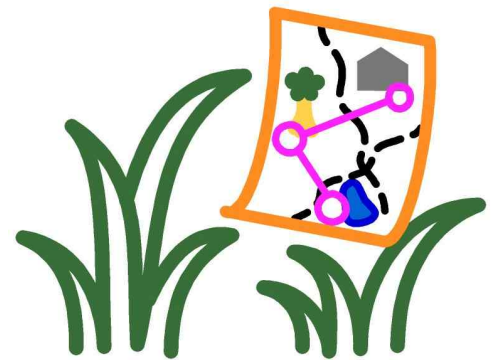
#### *Contrôleurs*

Les élèves effectuent individuellement plusieurs trajets différents de suite. Placés hors des repères, à un endroit fixe, les contrôleurs, soit 4-5 élèves qui ont bien compris le procédé, distribuent eux-mêmes une carte à leurs camarades et contrôlent s'ils effectuent correctement les parcours indiqués. Les contrôleurs portent un sautoir.

#### *Les nombres magiques*

Les documents didactiques portant les nombres 1 à 5 sont disposés 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 - 6

La découverte s'effectue par paires.



- A effectue le trajet en passant successivement aux postes 2, 5, 4 et en s'arrêtant au 6.
- 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 leurs chiffres. Le parcours de A a été correctement effectué et B a observé avec soin si les 2 chiffres correspondent. Le trajet est ensuite effectué de mémoire, par les 2 enfants courant ensemble.
- Variante avec bloc de feuillets : en observant A, B peut dessiner le trajet observé sur un feuillet.

Effectuer un **contrôle** pour voir si l'enfant a compris et fait correctement l'exercice souhaité.

*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.

Les cartes sont placées sur des bancs.

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

*Le temps presse, jouons Fair-Play*

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

*Variante : 6 contrôleurs (ou le (la) moniteur(trice) peuvent intercepter brièvement les facteurs et contrôler s'ils respectent les parcours prévus.*

*Un coup de dé*

Par 3 : chaque groupe (trois groupes) a un dé et 6 cartes à jouer. Le début avec le même repère. Chacun fait son parcours en fonction du nombre sur les dés. EX : 3 = 3 fois le parcours.

La fin : chacun est assis à son poste dès qu'il a fini ses 6 cartes (2 lancers chacun).

*Combiner avec un tournoi de jeu*

*2 terrains, 3 équipes*

Sur un terrain **A** : « au repos » : une équipe effectue des parcours. Ce qui donnera le nombre de points par trajets effectués. Compter les cartes.

Sur terrain **B** : 2 équipes, ballon derrière la ligne.

Qui gagne ? Course aux points ? Ballon derrière la ligne ? Les deux ?

<b>Concours avec 3 équipes (orientation/endurance + balle brûlée)</b>						
	<b>Réseau nb cartes</b>	<b>points*</b>	<b>balle brûlée 1er match</b>	<b>balle brûlée 2e match</b>	<b>Total</b>	<b>Rang final</b>
<b>Equipe Rouge</b>						
<b>Equipe Bleue</b>						
<b>Equipe Verte</b>						
* Plus grand nombre de cartes = 3 points						
0 point par match perdu, 1 point par match nul, 3 points par match gagné						

## Retour au calme

### *Nuits 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 tient la main de A, effectue un des trajets. A l'arrivée, il ôte le bandeau de A qui doit choisir la carte correspondant au trajet parcouru. Puis les élèves effectuent à nouveau ensemble le trajet et inverser les rôles.

### *Dessine-moi un trajet*

Par deux. Chacun dispose de 3 à 5 cartes de même type. A est couché sur le ventre. B, s'inspirant d'une carte, dessine avec le doigt et sur le dos de A le trajet figurant sur la carte en appuyant plus fortement à chaque repère. B se représente le trajet. Puis B se lève et de mémoire essaie de trouver la carte correcte et de la réaliser en marchant. A contrôle.

Inverser les rôles.

*A la fin de la leçon, si vous pouvez répondre OUI à ces 3 questions, votre leçon est TOP !*

- *L'enfant a-t-il eu du plaisir ? 😊*
- *L'enfant a-t-il transpiré ?*
- *L'enfant a-t-il appris quelque chose ?*

### Références :

Favre Marcel, CADEV 444 VD, 2004, CREOS.

N°CADEV 53961 pour boîte avec le matériel didactique.

*Carole Du Bois, le 24.04.2016*

