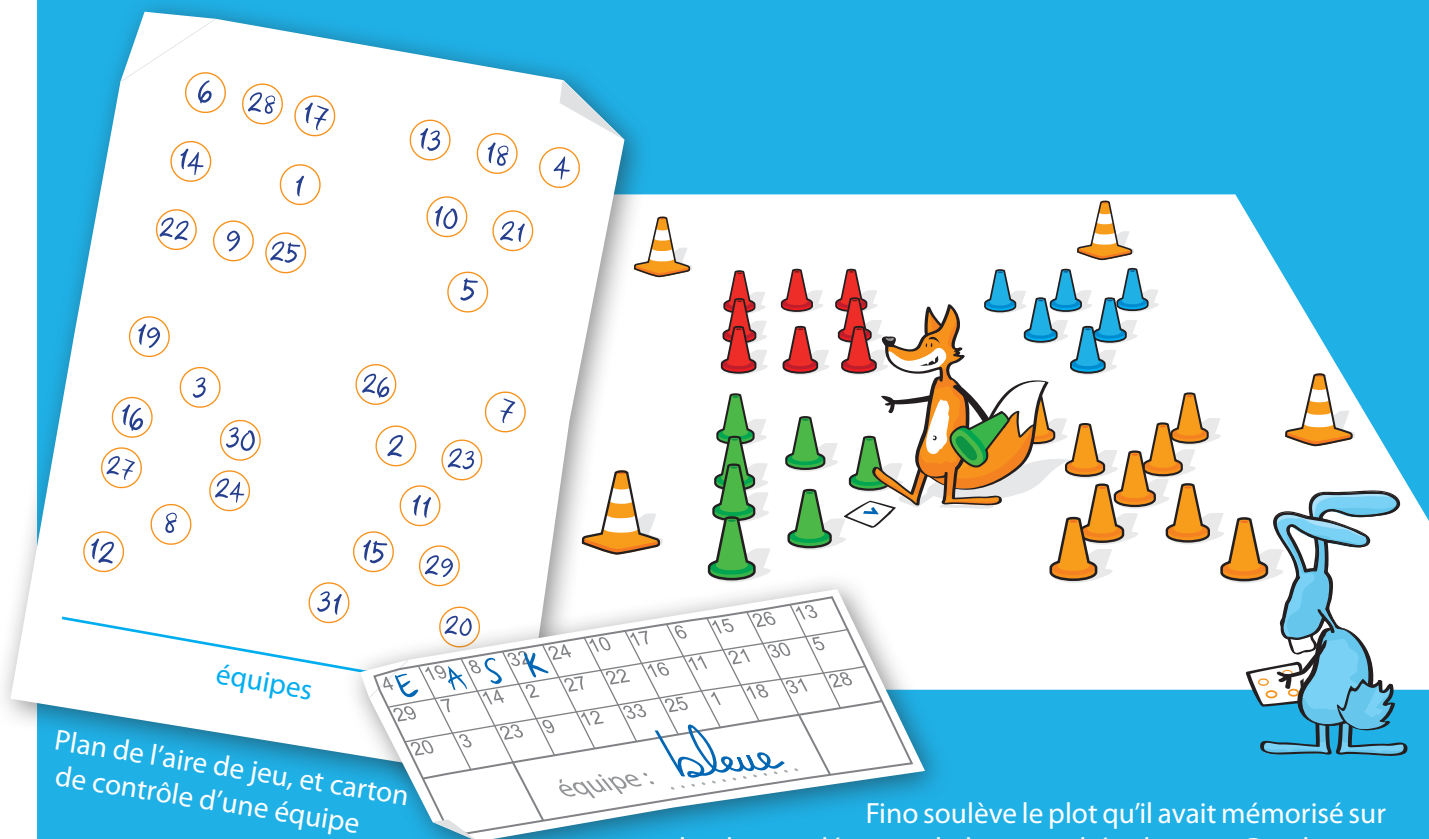


# Mémo relais



Plan de l'aire de jeu, et carton de contrôle d'une équipe

Fino soulève le plot qu'il avait mémorisé sur le plan, et découvre la lettre cachée dessous. Pendant ce temps là, Nigo mémorise l'emplacement du plot suivant. Grâce au plan et au carton de contrôle, sauras-tu dire *quel* plot Fino a-t'il soulevé ? Et où Nigo doit-il se rendre ensuite ?

## But du Jeu

Découvrir une par une, en se déplaçant de mémoire, les lettres cachées sous des plots.

difficulté



durée



matériel





## objectif

**Rapidité et justesse dans la lecture et la mémorisation du plan.**

Si vous pouvez, faites vos figures géométriques avec des plots de couleurs différentes. Elles seront plus faciles à identifier.



## dispositif (durée estimée 40 mn)

Réaliser un plan représentant différentes formes géométriques sur une feuille de papier A4. Disposer les plots de façon identique à votre plan sur un terrain bien délimité (*hand, basket, ½ terrain de foot, etc.*). Chaque équipe dispose d'un carton de contrôle numéroté différemment. L'exercice s'effectue en relais en mémorisant chaque plot les uns après les autres.



### C'est parti !

Chaque équipe, composée de 2 zèbres, dispose d'un plan de l'aire de jeu, d'un crayon et d'un carton de contrôle, qui doivent toujours rester au départ. Top départ ! A l'aide du plan, un des 2 zèbres mémorise l'emplacement du plot correspondant au numéro de la 1<sup>o</sup> case du carton de contrôle, et se rend à l'emplacement prévu. Il mémorise la lettre écrite sous le plot et revient vite vite au départ passer le relais à son coéquipier qui a mémorisé le plot suivant. Le petit zèbre n'oublie pas de recopier la lettre sur le carton de contrôle, et hop ! c'est reparti pour un tour...



## matériel

### pour le dispositif

- ▶ 31 plots sur lesquels sont inscrits des lettres codées en dessous + 4 cônes de contournement (cf. variantes).
- ▶ 1 plan de l'aire de jeu avec les plots, réalisé et photocopié avant la séance par l'animateur.
- ▶ 1 jeu de cartons de contrôle numérotés différemment pour éviter que les équipes se retrouvent sur le même plot.

### par équipe

- ▶ 1 plan du jeu.
- ▶ 1 crayon.
- ▶ 1 carton de contrôle.



## consignes

« Au top départ, retournez la carte qui est devant vous. Mémorisez l'emplacement du plot correspondant au numéro de la 1<sup>o</sup> case de votre carton de contrôle. De mémo, courez au bon endroit sur le terrain. Carte, carton de contrôle et crayon restent au point de départ. Soulevez le plot et mémorisez la lettre figurant dessous. Reposez le plot et revenez au départ passer le relais à votre équipier, qui a mémorisé le plot suivant. Recopiez ensuite dans la bonne case du carton de contrôle la lettre que vous avez mémorisé. Le jeu prend fin lorsque les équipes ont découvert toutes les lettres cachées sous les plots. »



## variantes

**Rapidité dans la mémorisation juste de la carte et dans l'exécution de l'exercice.**

### ▶ Pour simplifier la situation :

- Limiter le nombre de figures de votre aire de jeu, et/ou simplifier leur forme géométrique.

### ▶ Pour complexifier la situation :

- Faire contourner un plot avant d'entrer sur l'aire de jeu.
- Mémoriser les plots en ne regardant pas l'aire de jeu (les équipes sont donc dos au jeu).
- Remplacer les lettres par des symboles d'une carte de course d'orientation.