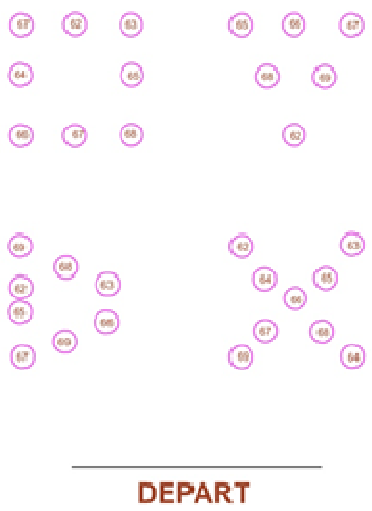
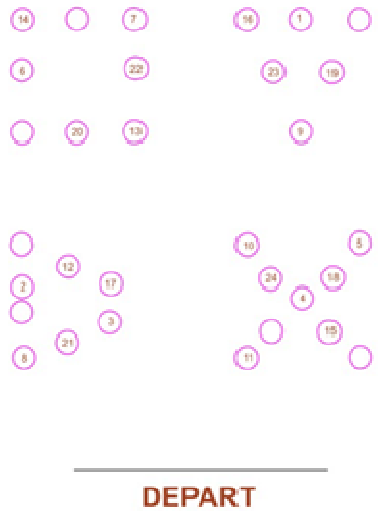
Parcours mémo (« Mémo Relais »)

Description de l'atelier : il s'agit pour l'élève de mémoriser des indices existants sur un document de référence (carte avec des postes matérialisés) afin de les indiquer sur son propre document (carte vierge) qui au départ est vierge d'indices.la distance entre les deux documents peut être variable, avec possibilité de mettre des obstacles.

Compétences travaillées : savoir lire une carte, savoir mémoriser des indices de manière logique et constructive.



Carte A



But du jeu : amener un maximum de cartes dans le bon plot.

Organisation matérielle :

Quatre espaces, formalisés par des piquets, sont disposés sur un demi terrain de foot : un triangle, un D, un carré et une croix.
Des étiquettes, indiquant des nombres, sont accrochées à des piquets : elles ne peuvent être lues que de prêt. 8 nombres se retrouvent sur ces piquets.
Derrière la zone de départ, 8 piquets sont disposés en cercle et dans le désordre. Ils correspondent aux 8 nombres retrouvés sur les formations. Une pince est disposée sur chacun de ces piquets.

Chaque équipe reçoit une fiche représentant les 4 formations, 20 piquets y sont numérotés de 1 à 20. Il s'agit du parcours de l'équipe.

But du jeu : poinçonner tous ces piquets en un temps restreint.

Déroulé : en relais, chaque joueur reconnaît la formation et va lire le nombre inscrit en haut du piquet en respectant l'ordre de déplacement indiqué par la fiche. Ce numéro indique le piquet « poinçonnable » à retrouver. Il poinçonne et remet son carton à son binôme qui part à son tour trouver le piquet suivant.

Fin du jeu : l'équipe qui a fini ses piquets note son temps. Tout le monde doit terminer son parcours.

Durée d'une partie : environ 20 minutes.

Décompte des points : On compte d'abord le nombre de piquets corrects. On départage les équipes au même nombre de points par le temps le plus court.

Variables didactiques : dimension du terrain, formes et nombre de formes, rôles dans l'équipe (jeux simultané ou alterné), nombre de bornes, nombre de bornes à la fois, droit de corriger ou non un carton (joker)…