

Mémo-relais

<http://bla-bla.cycle3.pagesperso-orange.fr/EPSSModuleCO.htm>

Mémo relais : *(plan cour de récré/gymnase)*

D'après une situation tirée du document **O'rencontre**
FFCO/USEP page 39 : <https://usep.org/index.php/2017/09/06/orencontre/>

Objectifs : mémoriser correctement et rapidement l'emplacement d'un plot situé sur un plan simplifié.

But : Découvrir, une par une, les lettres cachées sous des plots en mémorisant leur emplacement successivement sur un plan.

Dispositif : Réaliser un plan représentant différentes formes géométriques sur une feuille de papier A4. Disposer les plots (assiettes) de façon identique au plan, sur un terrain bien délimité (cours de récréation, hand, basket, 1/2 terrain de foot, etc.). Chaque équipe dispose d'un carton de contrôle numéroté différemment. L'exercice s'effectue **en mémorisant** chaque plot les uns après les autres.

Déroulé :

Les joueurs appartiennent à une équipe mais jouent à tour de rôle ; les joueurs en attente sont dans leur zone d'attente (éloignés les uns des autres). Chaque joueur reçoit un carton de contrôle vierge où sont indiqués des numéros de poste ; ce carton de contrôle reste dans la zone de départ puisque le joueur doit MEMORISER l'emplacement du poste avant de s'y rendre.

Au signal du départ, 1 joueur de chaque équipe se rend au 1^{er} n° de poste pour y découvrir la lettre qui s'y trouve cachée, il la mémorise et revient inscrire le nom de la lettre sur son carton de contrôle. Quand il a terminé, il passe le relai à un joueur de son équipe et doit retrouver le mot formé avec les lettres trouvées.

Le départ se fait par les plots de départ, au centre et le retour OBLIGATOIREMENT par les plots de sortie et les extérieurs de la zone pour éviter tout contact.

Matériel

Pour le dispositif	Par équipe	Pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none">▪ 31 plots sur lesquels sont inscrits, dessous, des lettres codées + 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 ANNEXE 1▪ 1 jeu de cartons de contrôle numérotés différemment pour éviter que les équipes se retrouvent sur le même plot ANNEXE 2	<ul style="list-style-type: none">▪ 1 plan du jeu▪ 1 crayon▪ 1 carton de contrôle	<ul style="list-style-type: none">▪ 2 à 3 cartons de contrôle correction

Consignes

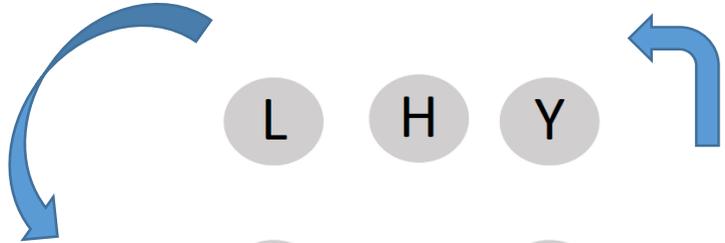
« Au top départ, retournez la carte qui est devant vous. Mémorisez l'emplacement du plot correspondant au numéro de la 1ère case de votre carton de contrôle. De mémoire, courez au bon endroit sur le terrain.

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 mémorisée.

La partie prend fin lorsque les équipes ont découvert toutes les lettres cachées sous les plots et ont réussi à retrouver le mot mystère.

Critères de réussite : La première équipe à découvrir le mot mystère a gagné.



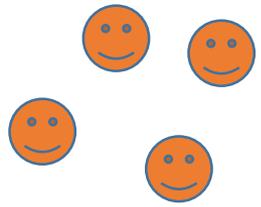
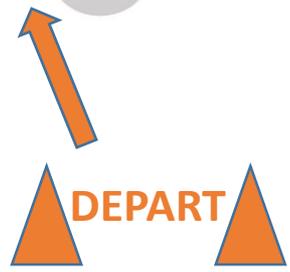
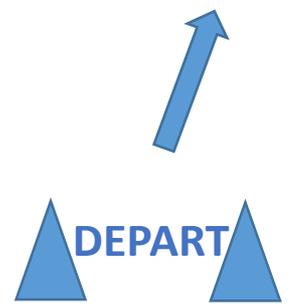
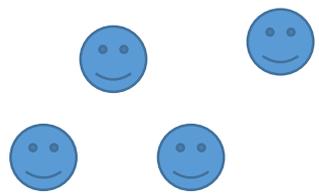
L H Y
U A
M V X

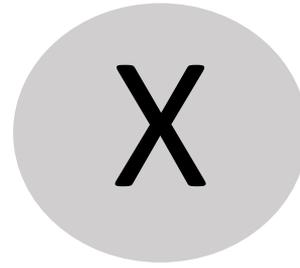
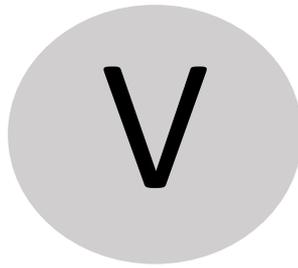
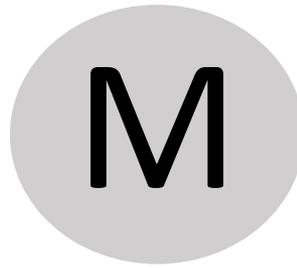
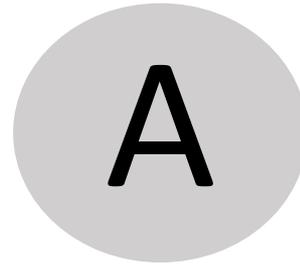
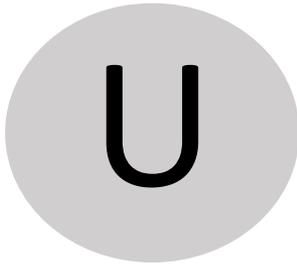
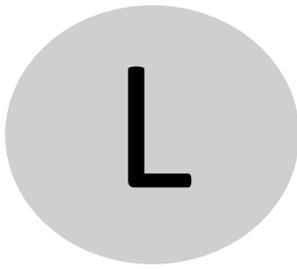


J A D
O E
I

Z
E I
S T
W
F R

O C
B P
U
N K
Q G





J

A

D

O

E

I

Z

E

S

I

W

T

F

R

O

C

B

P

U

N

K

Q

G

1	2	3	4	5	6	7	8
A	B	E	D	I	L	O	R
9	10	11	12	13	14	15	16
V	C	U	F	J	U	N	S
17	18	19	20	21	22	23	24
Y	A	Z	G	E	M	P	T
25	26	27	28	29	30	31	
X	O	W	H	K	I	Q	

Carte mère

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

Cartons contrôle série 1

3	23	24	1	6	15	21	28

15	7	3	28	22	21	3	5

4	3	17	8	15	4	21	5

24	1	21	28	8	15	14	7

Cartons contrôle série 1-CORRECTION

3	23	24	1	6	15	21	28
E	P	T	A	L	N	E	H

15	7	3	28	22	21	3	5
N	C	E	H	M	E	E	I

4	3	17	8	15	4	21	5
D	E	V	R	N	D	E	I

24	1	21	28	8	15	14	7
T	A	E	H	R	N	U	C

Cartons contrôle série 2

10	15	23	3	21	15	8	16

22	8	4	21	7	3	8	5

2	7	6	18	21	8	1	24

6	7	10	1	28	26	24	7

Cartons contrôle série 2-CORRECTION

10	15	23	3	21	15	8	16
O	N	P	E	E	N	R	S

22	8	4	21	7	3	8	5
M	R	D	E	C	E	R	I

2	7	6	18	21	8	1	24
B	C	L	A	E	R	A	T

6	7	10	1	28	26	24	7
L	C	O	A	H	O	T	C

