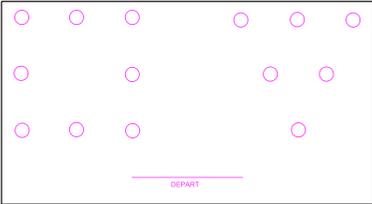
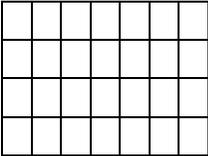


<p><b>Attendus de fin de cycle :</b>  Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.</p> <p>Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.</p>		<p><b>Objectifs :</b>  Mémoriser un plan et faire le lien avec le terrain  Gagner en rapidité et en justesse de lecture</p>	
	<b>DISPOSITIF</b>	<b>BUT</b>	<b>RELANCES</b>
<p><b>MÉMO-RELAIS</b></p> <p><b>Cycle 2</b></p>	<p><b>Matériel :</b>  Des cartons de contrôle différents  Des plans de l'aire de jeu  Des planchettes  26 plots avec des « <b>symboles</b> »  Des plots de départ  Des plans de l'aire de jeu A / B  Des cartons de contrôle numérotés différemment  Des planchettes  Par binôme : un carton de contrôle  un plan de l'aire de jeu  un crayon</p> <p><b>Déroulement :</b>  A l'aide du plan, chaque joueur, à tour de rôle :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ mémorise l'emplacement du plot correspondant au numéro de la première case du carton de contrôle</li> <li>▪ se rend ou se dirige au plot mémorisé</li> <li>▪ mémorise le symbole du plot</li> <li>▪ revient vite au départ</li> <li>▪ passe le relais à son coéquipier qui a mémorisé le plot suivant.</li> <li>▪ reporte le symbole sur le carton de contrôle</li> </ul>	<p><b>De mémoire, découvrir un par un, les symboles des plots.</b></p> <p><b>Remplir correctement son carton de contrôle, le plus rapidement possible.</b></p>  <p><b>Équipe EPS1 72</b></p> <p><b>2018/2019</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Réduire ou augmenter le nombre de figures (carré, triangle, rectangle, autre...)</li> <li>○ Agrandir ou réduire les distances entre chaque figure ou chaque plot</li> <li>○ Réduire ou augmenter le nombre de plots par figures</li> <li>○ Imposer un temps de jeu</li> <li>○ Obliger un passage dans une porte d'entrée, matérialisée par 2 plots à l'extérieur du dispositif (appeler Muriel !!!!)</li> <li>○ Augmenter le nombre de joueurs par équipe</li> <li>○ Varier les couleurs de plots des figures</li> <li>○ Chronométrer le temps de chaque équipe et ajouter un temps supplémentaire (1 minute) si symbole erroné</li> <li>○ Réaliser le parcours à l'aide du plan</li> <li>○ Remplacer les symboles par des symboles d'une carte de course d'orientation.</li> </ul>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>		<p><b>Critères de réussite</b>  Je réussis à retrouver les bons codes-réponses.</p> <p><b>Critères de réalisation</b>  Je suis capable d'orienter mon plan correctement en prenant des repères extérieurs.  Je suis capable de mémoriser un itinéraire pour revenir au point de départ.</p>

**Attendus de fin de cycle :**  
**Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.**

**Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.**

**Objectifs :**  
**Mémoriser un plan et faire le lien avec le terrain**  
**Gagner en rapidité et en justesse de lecture**

**DISPOSITIF**

**MÉMO-RELAIS**  
  
**Cycle 3**

**Matériel :**  
 Des cartons de contrôle différents  
 Des plans de l'aire de jeu  
 Des planchettes  
 26 plots avec des « **symboles** »  
 Des plots de départ  
 Des plans de l'aire de jeu A / B  
 Des cartons de contrôle numérotés différemment  
 Des planchettes  
 Par binôme : un carton de contrôle  
 un plan de l'aire de jeu  
 un crayon

**Déroulement :**  
 A l'aide du plan, chaque joueur, à tour de rôle :

- mémorise l'emplacement du plot correspondant au numéro de la première case du carton de contrôle
- se rend ou se dirige au plot mémorisé
- mémorise le symbole du plot
- revient vite au départ
- passe le relais à son coéquipier qui a mémorisé le plot suivant.
- reporte le symbole sur le carton de contrôle

**BUT**

**De mémoire, découvrir un par un, les symboles des plots.**

**Remplir correctement son carton de contrôle, le plus rapidement possible.**

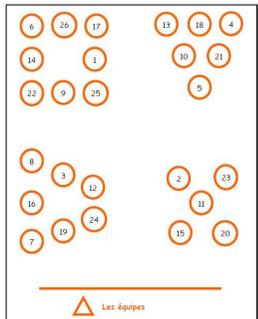


**Équipe EPS1 72**

**2018/2019**

**RELANCES**

- Réduire ou augmenter le nombre de figures (carré, triangle, rectangle, autre...)
- Agrandir ou réduire les distances entre chaque figure ou chaque plot
- Réduire ou augmenter le nombre de plots par figures
- Imposer un temps de jeu
- Obliger un passage dans une porte d'entrée, matérialisée par 2 plots à l'extérieur du dispositif (appeler Muriel !!!!)
- Augmenter le nombre de joueurs par équipe
- Varier les couleurs de plots des figures
- Chronométrer le temps de chaque équipe et ajouter un temps supplémentaire (1 minute) si symbole erroné
- Réaliser le parcours à l'aide du plan
- Remplacer les symboles par des symboles d'une carte de course d'orientation.



Balise	15	4	10	23	5	1	16	11	20	6	24	13	18
Lettre													
Balise	9	22	2	21	12	25	17	7	3	19	14	26	8
Lettre													

**Critères de réussite**  
 Je réussis à retrouver les bons codes-réponses.

**Critères de réalisation**  
 Je suis capable d'orienter mon plan correctement en prenant des repères extérieurs.  
 Je suis capable de mémoriser un itinéraire pour revenir au point de départ.



DEPART

## MÉMO RELAIS C2

Équipe N° : .....

1	4	5	6	9	10	13
14	17	18	21	22	25	28

Équipe N° : .....

17	18	21	22	25	28	1
4	5	6	9	10	13	14

Équipe N° : .....

14	17	18	21	22	25	28
1	4	5	6	9	10	13

Équipe N° : .....

6	9	10	13	14	17	18
21	22	25	28	1	4	5

Équipe N° : .....

21	22	25	28	1	4	5
6	9	10	13	14	17	18

Équipe N° : .....

18	21	22	25	28	1	4
5	6	9	10	13	14	17

Équipe N° : .....

5	6	9	10	13	14	17
18	21	22	25	28	1	4

Équipe N° : .....

28	1	4	5	6	9	10
13	14	17	18	21	22	25

FICHE RÉPONSE C2

<b>1</b> <b>N</b>	<b>4</b> <b>GE</b>	<b>5</b> <b>JE</b>	<b>6</b> <b>I</b>	<b>9</b> <b>E</b>	<b>10</b> <b>LE</b>	<b>13</b> <b>HE</b>
<b>14</b> <b>P</b>	<b>17</b> <b>M</b>	<b>18</b> <b>BE</b>	<b>21</b> <b>QU</b>	<b>22</b> <b>C</b>	<b>25</b> <b>F</b>	<b>28</b> <b>O</b>

FICHE RÉPONSE C2

<b>1</b> <b>N</b>	<b>4</b> <b>GE</b>	<b>5</b> <b>JE</b>	<b>6</b> <b>I</b>	<b>9</b> <b>E</b>	<b>10</b> <b>LE</b>	<b>13</b> <b>HE</b>
<b>14</b> <b>P</b>	<b>17</b> <b>M</b>	<b>18</b> <b>BE</b>	<b>21</b> <b>QU</b>	<b>22</b> <b>C</b>	<b>25</b> <b>F</b>	<b>28</b> <b>O</b>

FICHE RÉPONSE C2

<b>1</b> <b>N</b>	<b>4</b> <b>GE</b>	<b>5</b> <b>JE</b>	<b>6</b> <b>I</b>	<b>9</b> <b>E</b>	<b>10</b> <b>LE</b>	<b>13</b> <b>HE</b>
<b>14</b> <b>P</b>	<b>17</b> <b>M</b>	<b>18</b> <b>BE</b>	<b>21</b> <b>QU</b>	<b>22</b> <b>C</b>	<b>25</b> <b>F</b>	<b>28</b> <b>O</b>

6 26 17

14 1

22 9 25

13 18 4

10 21

5

8 3 12

16 24

7 19

2 23

11

15 20



Les équipes

Équipe N° : .....

12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9	10	11		

Équipe N° : .....

14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12	13		

Équipe N° : .....

9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	1	2	3	4	5	6	7	8		

Équipe N° : .....

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8	9	10		

Équipe N° : .....

26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25		

Équipe N° : .....

20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19		

Équipe N° : .....

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20		

Équipe N° : .....

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30	31		

Équipe N° : .....

4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1	2	3		

Équipe N° : .....

8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5	6	7		

Équipe N° : .....

5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2	3	4		

Équipe N° : .....

15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12	13	14		

Équipe N° : .....

7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4	5	6		

Équipe N° : .....

17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15	16		

Équipe N° : .....

27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26		

Équipe N° : .....

23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22		

Fiche réponse du mémo relais

<b>1</b> <b>N</b>	<b>2</b> <b>S</b>	<b>3</b> <b>L</b>	<b>4</b> <b>GE</b>	<b>5</b> <b>JE</b>	<b>6</b> <b>I</b>	<b>7</b> <b>Z</b>	<b>8</b> <b>J</b>	<b>9</b> <b>E</b>	<b>10</b> <b>LE</b>	<b>11</b> <b>V</b>
<b>12</b> <b>AF</b>	<b>13</b> <b>HE</b>	<b>14</b> <b>P</b>	<b>15</b> <b>U</b>	<b>16</b> <b>H</b>	<b>17</b> <b>M</b>	<b>18</b> <b>BE</b>	<b>19</b> <b>K</b>	<b>20</b> <b>A</b>	<b>21</b> <b>QU</b>	<b>22</b> <b>C</b>
<b>23</b> <b>Y</b>	<b>24</b> <b>X</b>	<b>25</b> <b>F</b>	<b>26</b> <b>R</b>	<b>27</b> <b>Q</b>	<b>28</b> <b>O</b>	<b>29</b> <b>AZ</b>	<b>30</b> <b>G</b>	<b>31</b> <b>T</b>		

Fiche réponse

<b>1</b> <b>N</b>	<b>2</b> <b>S</b>	<b>3</b> <b>L</b>	<b>4</b> <b>GE</b>	<b>5</b> <b>JE</b>	<b>6</b> <b>I</b>	<b>7</b> <b>Z</b>	<b>8</b> <b>J</b>	<b>9</b> <b>E</b>	<b>10</b> <b>LE</b>	<b>11</b> <b>V</b>
<b>12</b> <b>AF</b>	<b>13</b> <b>HE</b>	<b>14</b> <b>P</b>	<b>15</b> <b>U</b>	<b>16</b> <b>H</b>	<b>17</b> <b>M</b>	<b>18</b> <b>BE</b>	<b>19</b> <b>K</b>	<b>20</b> <b>A</b>	<b>21</b> <b>QU</b>	<b>22</b> <b>C</b>
<b>23</b> <b>Y</b>	<b>24</b> <b>X</b>	<b>25</b> <b>F</b>	<b>26</b> <b>R</b>	<b>27</b> <b>Q</b>	<b>28</b> <b>O</b>	<b>29</b> <b>AZ</b>	<b>30</b> <b>G</b>	<b>31</b> <b>T</b>		

## Fiche réponse

<b>1</b> <b>N</b>	<b>2</b> <b>S</b>	<b>3</b> <b>L</b>	<b>4</b> <b>GE</b>	<b>5</b> <b>JE</b>	<b>6</b> <b>I</b>	<b>7</b> <b>Z</b>	<b>8</b> <b>J</b>	<b>9</b> <b>E</b>	<b>10</b> <b>LE</b>	<b>11</b> <b>V</b>
<b>12</b> <b>AF</b>	<b>13</b> <b>HE</b>	<b>14</b> <b>P</b>	<b>15</b> <b>U</b>	<b>16</b> <b>H</b>	<b>17</b> <b>M</b>	<b>18</b> <b>BE</b>	<b>19</b> <b>K</b>	<b>20</b> <b>A</b>	<b>21</b> <b>QU</b>	<b>22</b> <b>C</b>
<b>23</b> <b>Y</b>	<b>24</b> <b>X</b>	<b>25</b> <b>F</b>	<b>26</b> <b>R</b>	<b>27</b> <b>Q</b>	<b>28</b> <b>O</b>	<b>29</b> <b>AZ</b>	<b>30</b> <b>G</b>	<b>31</b> <b>T</b>		