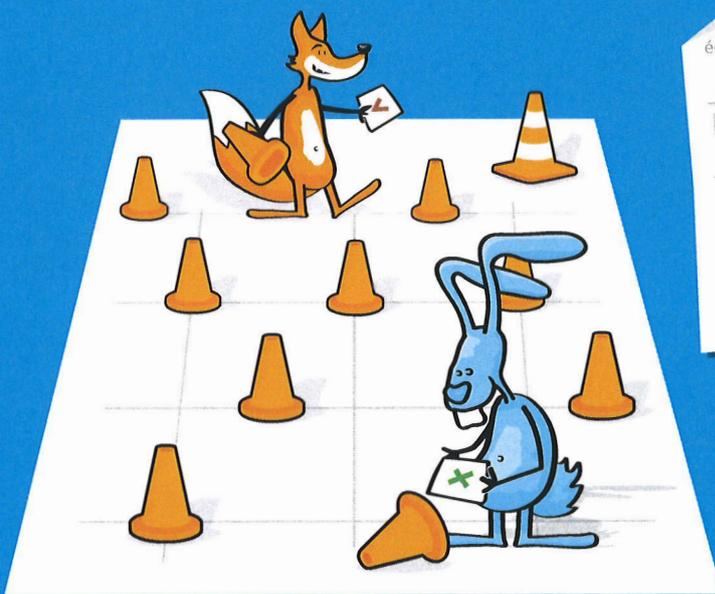


Mémoire



Fino et Nigo découvrent le symbole caché sous un des plots, et reviennent au départ le noter sur leur plan de l'aire de jeu. Puis repartent soulever un autre plot, etc.

Ont-ils noté le symbole découvert dans la bonne case ?

But du Jeu

Mémoriser sur une aire de jeu des symboles puis les associer à leur signification pour apprendre à connaître et interpréter la légende de la carte.

difficulté



durée



matériel





objectif

Connaître les symboles de la carte d'orientation.

Course d'Orientation
Fédération Française
siteweb : www.ffcoorientation.fr
mail : contact@ffcoorientation.fr



dispositif (durée estimée du jeu : 40 mn)

Dessiner un plan de l'aire de jeu. Réaliser en 2 exemplaires un jeu de 10 à 12 symboles différents tirés de la légende d'une carte d'orientation. Vous retiendrez, dans un premier temps, les symboles que vous serez amené à utiliser le plus souvent dans l'apprentissage, et ceux qui sont les plus compréhensibles par les jeunes. Disposer les plots sur l'aire de jeu en correspondance avec le plan réalisé. Faites plusieurs aires de jeu selon le nombre de participants.

C'est parti !

Un des 2 titis d'une équipe va retourner une carte symbole située sous un des plots, il mémorise le symbole, repose la carte sous le plot, et vient dessiner le symbole à l'emplacement exact du plot sur son plan. Il passe le relais à son partenaire qui va retourner un autre plot, pour découvrir (et mémoriser) un nouveau symbole. Une fois le plan complété avec l'ensemble des symboles, les 2 titis vont à tour de rôle relever 2 plots en espérant découvrir 2 symboles identiques.

				point d'eau	limite de végétation	clôture franchissable	rocher
				souche	affut de chasse	chemin	marais
				ruine	talus	bâtiment	trou
				objet particulier	butte	clôture infranchissable	clairière
				borne	route	mare étang	ligne électrique

Exemple d'un jeu de cartes «symbole», et les cartes «signification» correspondantes (voir § consignes, 2ème partie du jeu).



matériel

pour le dispositif

- ▶ 2 exemplaires d'un jeu de 10-12 symboles différents tirés de la légende de la carte d'orientation.
- ▶ 1 exemplaire avec la signification des symboles.
- ▶ 16 plots + 1 plot de référence (pour orienter le plan).
- ▶ Une légende des symboles utilisés.

par équipe

- ▶ Un plan représentant l'aire de jeu, un crayon.
- ▶ Une légende des symboles utilisés.



consignes

1ère partie du jeu : « Vous devez trouver 2 symboles identiques. Pour cela, par équipe de 2, vous allez devoir à tour de rôle vous déplacer sur l'aire de jeu et retourner une carte située sous l'un des plots. Vous mémorisez le symbole, remplacez la carte sous le plot et vous revenez au départ. En orientant bien votre plan, vous positionnez, en le dessinant, le symbole à l'emplacement prévu sur votre plan et correspondant à sa position sur l'aire de jeu. Vous passez, ensuite, le relais à votre équipier qui doit réaliser la même tâche ».

« Une fois la carte complétée avec l'ensemble des symboles, il faut retrouver sans se déplacer avec le plan (mémorisation) deux symboles identiques sur l'aire de jeu. Chaque équipe marque un point à chaque réussite ».

2ème partie du jeu : « Vous devez associer un symbole et sa signification. Pour cela, vous disposez d'un plan et d'une légende. La règle du jeu est la même que précédemment sauf qu'il faut associer le symbole (dessin) à sa signification (mot) à l'aide de la légende. Une fois la carte complétée, il faudra, sans se déplacer avec le plan (mémorisation) retrouver et associer le symbole et sa signification sans l'aide de la légende ».



variantes

- ▶ Nombre de plots (et de symboles) figurant sur l'aire de jeu.
- ▶ Complexité du plan (emplacement des plots).
- ▶ Réaliser le même exercice pour l'apprentissage des définitions de postes («*mémory définition*»).

Justesse du positionnement des symboles sur le plan.

Nombre de réussites.

Éventuellement rapidité d'exécution.

