

Organisation

2 équipes : JAUNE/ROUGE

Objectifs / Compétences développées lors de cette activité

Mémorisation, observation, initiation au repérage spatio-temporel, coordination et vitesse.

PRÉPARATION DE L'ACTIVITÉ/ORGANISATION SPATIALE

🌀 2x 12 Marques repère avec chiffres et formes géométriques (il est également possible de commencer avec 1x12 marques repère), 2 plots/cônes, Chasubles

Placer toutes les marques repère retournées, le chiffre et sa forme géométrique non visible sur une surface assez grande (intérieure ou extérieure) en les mélangeant.

Répartissez-les par couleur.

Mettre un plot numéroté de 1 et 2 pour chaque départ à environ 5 à 10 mètres.

RÈGLES DE L'ACTIVITÉ

Course relais

Le premier relayeur court retourner une marque repère en la montrant à ses équipiers et la repose face en l'air et revient taper dans la main de son partenaire. Le second essaie d'identifier parmi les 11 autres marques repère son double (soit au niveau du chiffre, soit au niveau de la forme).

- S'il l'identifie, il a le droit de les ramener dans son camp et tape dans la main de l'équipier suivant qui va retourner une nouvelle marque repère.
- S'il ne l'identifie pas, il la repose face vers le bas et il vient taper dans la main de l'équipier suivant qui va retourner une autre marque repère jusqu'à trouver son double, etc, etc, ...

Fin de l'activité :

Lorsque les marques repère d'une équipe sont toutes identifiées et ramassées, l'équipe qui a réussi à trouver en premier toutes les marques repère avec les deux visuels identiques gagne.

Variantes

- Identifier les marques repère et les numéros 1 à 6 dans un ordre aléatoire.
- Identifier les marques repère et les numéros 1 à 6 dans l'ordre 1 puis 2 puis 3 puis 4 puis 5 puis 6.
- Identifier les marques repère en composant un nombre exemple 246135 (Transversalité vers les mathématiques, apprendre la différence entre un chiffre et le nombre, pair et impair)
- Identifier les marques repère d'après les formes géométriques en utilisant le dé à jouer (Transversalité vers la géométrie : apprendre en jouant)
- Utilisation du MEMORY RELAIS sous forme de ZONE CIBLE (Ex : le rond central de la salle de sport ou tracer un cercle avec une craie) l'objectif est de lancer sa marque repère tel un FRISBEE afin qu'elle glisse dans le cercle. On comptabilise les points dans le cercle par couleur, l'équipe gagnante sera celle qui arrivera à 50 points.
- Utilisation sous forme de marquage au sol