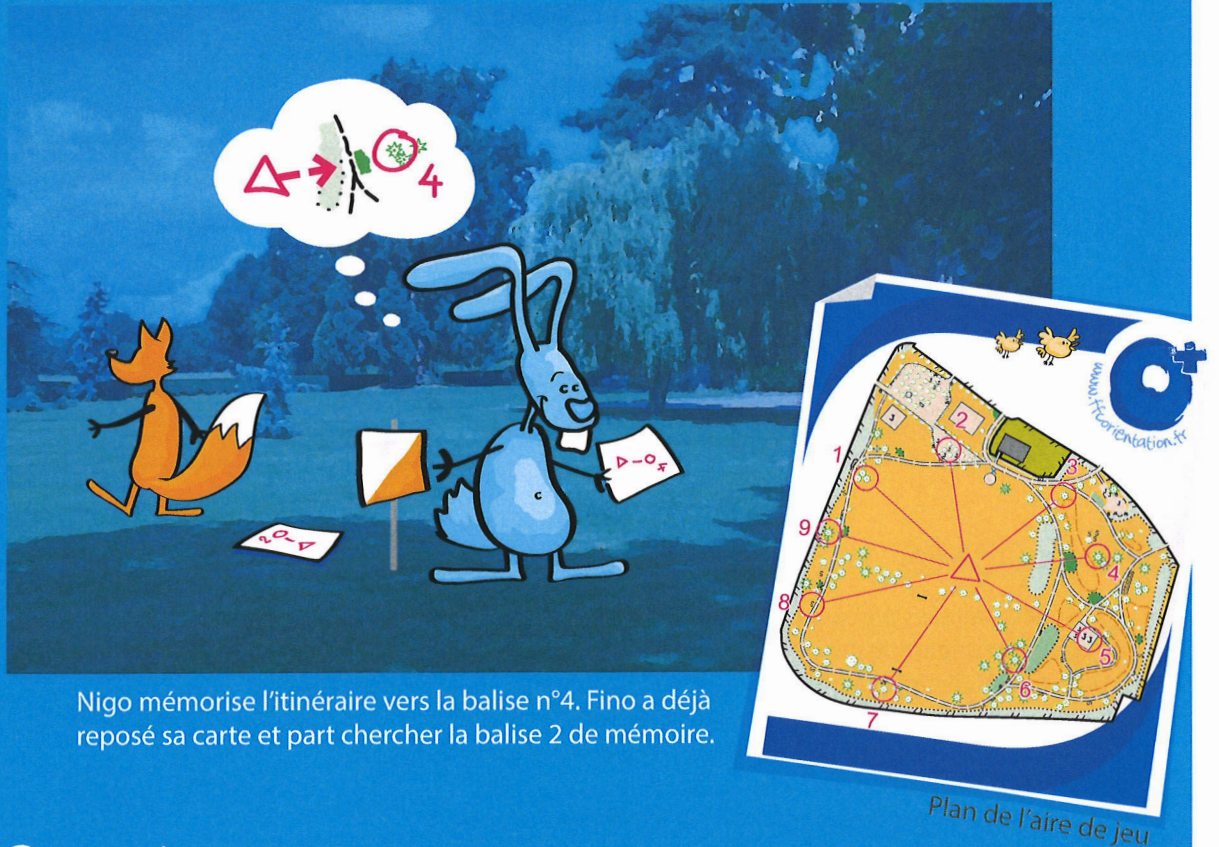


# L'iti-Mémo



Nigo mémorise l'itinéraire vers la balise n°4. Fino a déjà reposé sa carte et part chercher la balise 2 de mémoire.

Plan de l'aire de jeu

## But du jeu

*Mémoriser par cœur un itinéraire afin de le réaliser sans carte.*

difficulté



durée



matériel







## objectif

**Apprendre à structurer et simplifier la construction d'un itinéraire. Apprendre à mémoriser les éléments pertinents nécessaires à l'orientation.**



## dispositif

(durée estimée du jeu : 60 mn)

Mettre en place un parcours sous forme d'étoile.  
 Confectionner autant de cartes que de branches d'étoile.  
 Sur chaque carte apparaîtra un itinéraire à réaliser (triangle de départ + le poste à trouver).

Lors de la première mise en place d'un tel exercice, il est nécessaire de bien respecter le niveau 1 de traçage de la méthode fédérale.



### C'est parti !

Le titi retourne la carte désignée par l'animateur, et découvre le départ et une balise. Il doit réfléchir à un itinéraire pour aller à la balise, mais en plus le mémoriser et s'y rendre sans la carte. Hum, pas facile ! Une fois l'itinéraire choisi et mémorisé, le titi pose la carte et se rend à la balise de tête. Il poinçonne puis revient au départ faire contrôler son carton. Il va ensuite mémoriser une seconde balise, et ainsi de suite. Si le titi oublie son itinéraire en cours de route, il a le droit de revenir consulter la carte.



## matériel

pour le dispositif	pour les jeunes	pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carte par itinéraire à mémoriser.</li> <li>▶ Des balises avec pinces.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 carton de contrôle par jeune.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Plusieurs cartons de contrôle de correction.</li> </ul>



## consignes

« Vous allez faire les parcours l'un après l'autre. Pour cela, observez bien la carte désignée au départ de chaque branche de l'étoile et mémorisez l'itinéraire. »  
 « Une fois l'itinéraire mémorisé, posez la carte et courez jusqu'à la balise, poinçonnez la et revenez au point de départ vérifier le poinçon. »  
 « En cas d'échec, revenez au départ pour observer à nouveau la carte, et réessayez jusqu'à trouver la balise. »  
 « Recommencez la même opération sur le parcours suivant. »



En cas d'échecs répétés demander à ce que le jeune raconte à l'animateur comment il va réaliser son itinéraire



## variantes

- Au retour, faire tracer au jeune l'itinéraire réalisé.
- Réduire petit à petit le temps de mémorisation.

Nombre de parcours effectués, sans erreur et avec erreurs.



### ► Pour complexifier la situation :

Sous forme de parcours en papillon. Le principe est le même mais chaque parcours comporte plusieurs balises. Former alors des équipes de 4 coureurs. Au départ se trouvent les cartes qui indiquent l'emplacement de la première balise de chaque circuit, et sur chaque balise la carte qui permet d'aller à la balise suivante et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée. 3 balises = 4 parcours partiels à mémoriser (3 balises + retour au point de départ).

- **1ère possibilité de « roue de secours »** : 3 cartes vierges par équipe qui sont utilisées par les coureurs (suiveurs) et qui peuvent le cas échéant être demandées par le coureur meneur (« roue de secours ! ») en cas de perte de mémoire. Chaque enfant est à tour de rôle le meneur. Changer l'ordre au sein du groupe à chaque circuit. Faire, si possible, autant de circuits que de groupe de 4 jeunes.
- **2ème possibilité de « roue de secours »** : les suiveurs n'ont qu'une seule carte vierge par équipe qui est portée par le 4ème au début puis par le 1er puis le 2ème puis enfin le 3ème. Cette carte vierge est la « roue de secours » de l'équipe.