

MÉM'O RELAIS

But du jeu

Effectuer, en relais, un parcours d'orientation, en mémorisant successivement sur un plan les balises à poinçonner.

Objectif

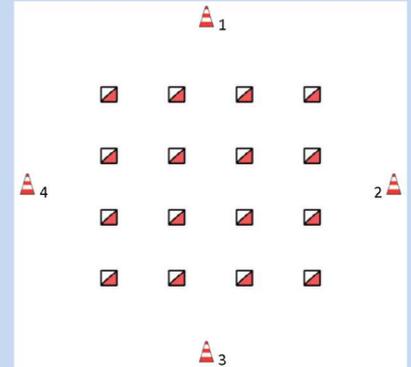
Etre capable de mémoriser correctement et rapidement l'emplacement d'une balise située sur un plan simplifié.

Dispositif - Matériel

- par équipe de 3.
- 1 carré de 16 balises (cerceaux + balises (cartes alphabet))
- 4 plots de départ (pour que 4 équipes puissent jouer en même temps).
- 3 cartes par équipe, 1 par équipier/relayeur.

IMPORTANT : les cartes restent au point de départ, le coureur peut revenir autant de fois qu'il veut pour consulter celle du parcours qu'il a à faire.

- chaque équipier/relayeur a 5 balises à prendre en **ordre imposé** de 1 à 5
—> 150 points max par équipe.



Consignes

« Chaque équipe se rend à son cône de départ. »

« Au top départ, le 1^{er} relayeur retourne la carte n°1 qui est devant lui. Il mémorise l'emplacement des balises qu'il doit poinçonner et, de mémoire, court au bon endroit sur le terrain.

Une fois qu'il a poinçonné **dans l'ordre** ses balises, il revient au départ et passe le doigt électronique au 2nd relayeur qui retourne la carte n°2. Il mémorise l'emplacement de ses balises et, de mémoire, court au bon endroit sur le terrain. Et c'est pareil pour le 3^{ème} relayeur.

Attention, vous n'avez pas le droit d'emmener la carte avec vous. La carte doit rester au point de départ. Par contre, vous avez le droit de revenir au départ voir la carte autant de fois que vous voulez.

Le jeu prend fin lorsque le dernier relayeur poinçonne sa balise n°5 puis vient jusqu'à la balise d'arrivée pour arrêter le temps. »

Critère de réussite

Nombre de points marqué par l'équipe sachant que chaque balise vaut 10 points et que l'équipe a 15 balises à poinçonner (3/équipier).

- > Le nombre maximum de points que peut marquer une équipe : **150 points**.