



Mémo' potager

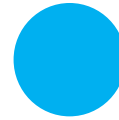
orientation



Objectif : Mémoriser et se repérer sur une figure géométrique

Lieu : Espace délimité

Dispositif : atelier



Durée : 30 min

Matériel

- 30 coupelles
- 4 plots de couleur différente (PC)
- Légumes ou fruits à cacher sous les balises
- Cartons de contrôle à chaque PC
- Tas de cartes Mémo pour chaque figure

Organisation

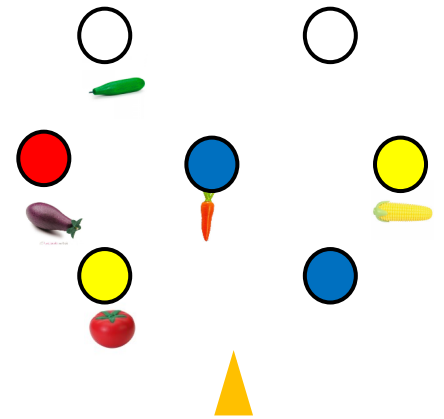
- Disposer les coupelles pour tracer les 4 figures (plan)
- Cacher un fruit ou légume sous les coupelles correspondantes
- 2 binômes par figure : 1 binôme « joueur » et 1 binôme « maître de la validation », soit 16 enfants.

Niveau 1: coupelles de couleurs différentes (Cf plan)

Niveau 2: toutes les coupelles sont identiques

Déroulement

- Chaque binôme « joueur » se place à un plot (PC) face à une figure.
- Le 1er enfant de l'équipe prend la 1ère carte Mémo, il identifie la coupelle où il doit se rendre (étoile sur le plan), mémorise son emplacement et laisse la carte sur place.
- Il va à la coupelle indiquée, regarde le fruit ou légume caché dessous, le laisse en place et revient au point de contrôle annoncer le légume trouvé au binôme « maître de la validation ».
- Puis, son coéquipier regarde à son tour une carte et réalise les mêmes actions. Les 2 joueurs se relaient ainsi jusqu'à épuisement des cartes.
- Les deux binômes changent ensuite de figures et inverse les rôles : Les maîtres de la validation deviennent joueurs...



Consigne

Chacun votre tour, prenez une carte pour savoir quelle coupelle vous devez soulever... reposez la carte avant d'aller jusqu'à la coupelle pour regarder ce qui est caché dessous! Revenez dire quel fruit ou légume vous avez trouvé !

But

- Trouver le bon fruit ou légume sous la coupelle désignée.

Critères de réussite

- Nombre de fruits et légumes trouvés.

Adaptations possibles

en fonction des singularités

- Coupelles identiques ou non
- Espacement des coupelles
- Enchaîner 2 coupelles sans revenir au point de départ;
- Se remémorer les noms de fruits et légumes avant de jouer.



Maître de la validation

Le binôme vérifie la réponse annoncée grâce au plan de contrôle. A chaque bonne réponse, il dépose un bouchon dans le seau de l'équipe.

Annexe

- [Plans de contrôle](#) (2 niveaux de difficulté)
- [Cartes Mémo](#) (2 niveaux de difficulté)