

## Défi n°2 : Mem'O Maison

### Déplacements

### Ce qu'il faut faire

**Dispositif** : réaliser un plan représentant différentes formes géométriques sur une feuille de papier A4 (1 forme par pièce de la maison). [ANNEXE 1](#)

Disposer des objets de façon identique au plan dans un espace bien délimité (si on joue dans la maison on peut imaginer que les objets sont placés dans la pièce concernée sinon attribuer un espace distinct à chaque forme géométrique).

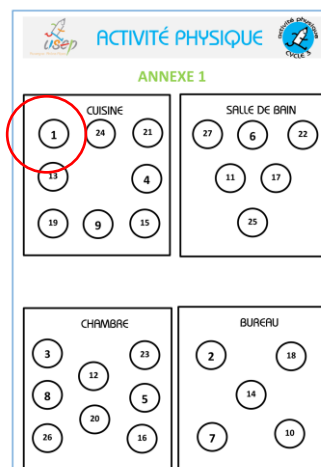
Chaque joueur dispose d'un carton de contrôle différent. [ANNEXE 2](#)

### Consignes :

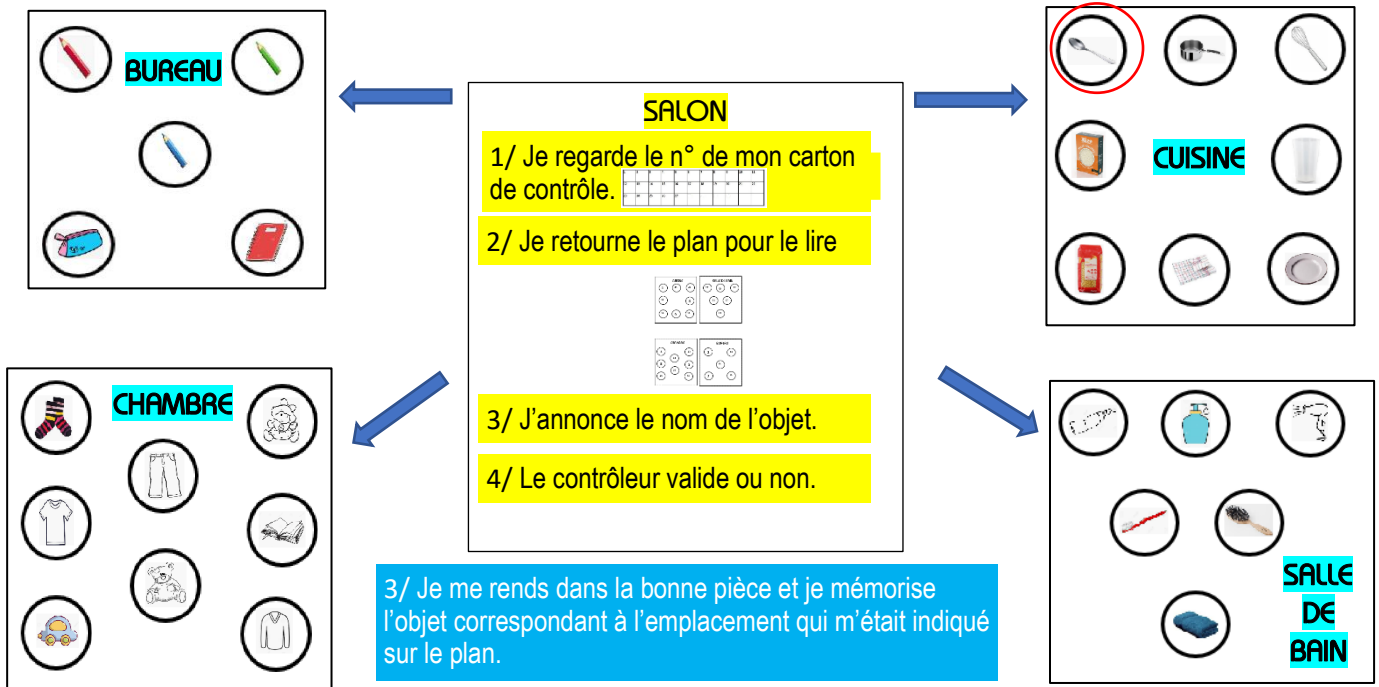
- Je regarde le numéro inscrit dans la première case de mon carton de contrôle. [ANNEXE 2](#)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19			

- Je retourne le plan ([ANNEXE 1](#)) et je mémorise l'emplacement de l'objet correspondant au numéro de la 1ère case de mon carton de contrôle.



- Je me rends en marchant dans la bonne pièce (sans le plan), je mémorise l'objet et je reviens au départ pour donner le nom de la pièce et celui de l'objet.
- Le contrôleur valide (un O dans la case du carton de contrôle) ou pas (une X dans la case du carton de contrôle) ([ANNEXE 3](#)).



## Rôles à tenir

**Joueur** : j'effectue les allers-retours entre le salon et les différentes pièces pour cocher toutes les cases de mon carton de contrôle.

**Contrôleur** : je vérifie et valide les réponses du coureur.

**Poseur** : j'installe les objets dans les différents lieux en respectant le plan.

## Matériel

**Des objets** en rapport avec différentes pièces de la maison (objets ne présentant pas de danger) : 8 (différents) pour la cuisine + 6 pour la salle de bain + 8 pour la chambre + 5 pour le bureau.

**1 plan** de l'air de jeu avec l'emplacement des objets dans chaque pièce. [ANNEXE 1](#)

**1 ou plusieurs cartons de contrôle.** [ANNEXE 2](#)

**1 stylo + 1 fiche correction** (à modifier en fonction des objets choisis) [ANNEXE 3](#)

## Variantes

Plus ou moins d'objets.

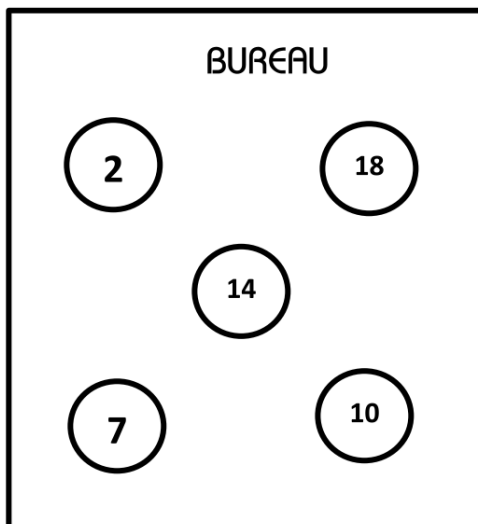
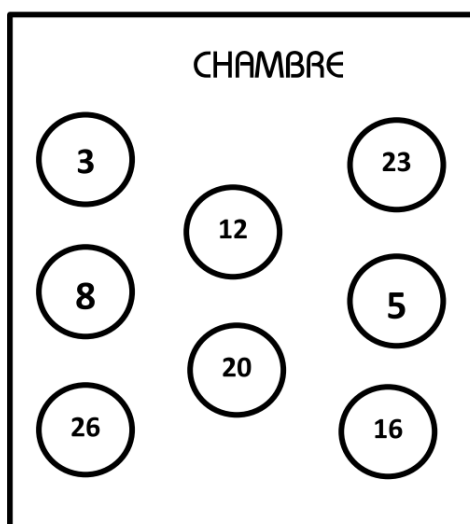
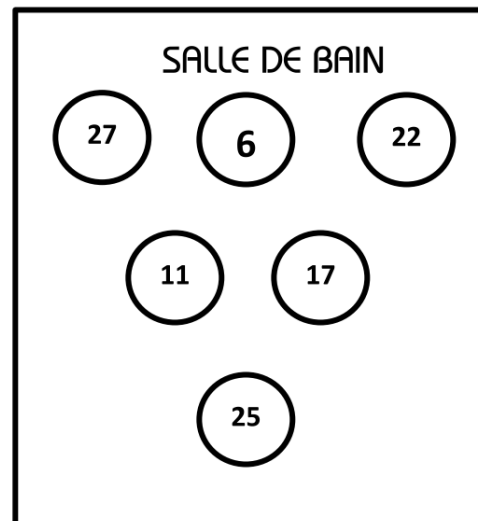
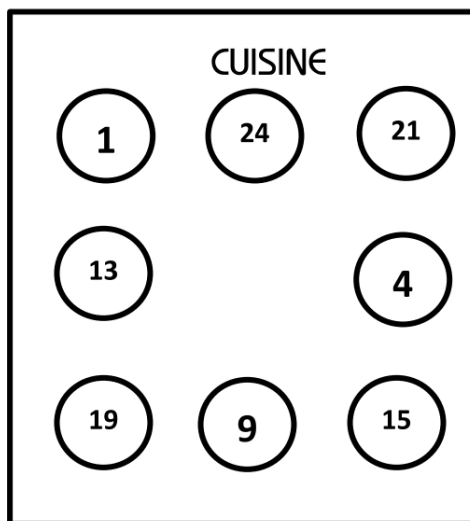
Plus ou moins de pièces.

Jouer sous forme de relais (1 contrôleur + 2 joueurs en relai par exemple).

Indiquer un temps de jeu contraint (dans ce cas c'est celui qui a validé le plus de cases de son carton de contrôle qui gagne).

Arrêter la partie quand le joueur a coché toutes les cases (on met alors en relation le temps et le nombre de cases validées).

## ANNEXE 1



## ANNEXE 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27						

4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	1	2	3						

22	23	24	25	26	27	21	20	19	18	1
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17						

## ANNEXE 3

CUISINE	
1	Petite Cuillère
4	Verre en plastique
9	Torchon
13	Paquet de riz
15	Assiette
19	Paquet de pâtes
21	Fouet
24	Casserole

SALLE DE BAIN	
6	Gel douche
11	Brosse à dent
17	Brosse à cheveux
22	Sèche-cheveux
25	Serviette
27	dentifrice

CHAMBRE	
3	Paire de chaussettes
5	Livre
8	Tee-shirt
12	pantalon
16	pull
20	peluche
23	poupée
26	Jouet : .....

BUREAU	
2	Crayon de couleur rouge
7	trousse
10	cahier
14	Crayon de couleur bleu
18	Crayon de couleur vert