

Entraîner le cerveau à résister - Lecteurs

EAN 13 **9782095021467**
CODE UGAP



Entraîner le cerveau à résister, une méthode innovante pour favoriser les apprentissages et éviter les erreurs courantes pour les élèves de cycles 2 et 3 : des activités pour entraîner efficacement les élèves au contrôle inhibiteur.

L'inhibition c'est la capacité de notre cerveau à résister aux habitudes, automatismes, tentations et distractions. C'est le signal « STOP » qui permet à l'enfant d'apprendre à s'arrêter s'il va trop vite dans sa réflexion et de ne pas tomber dans un piège.

À la ferme

But du jeu : gagner des cartes en repérant le plus rapidement un point commun : soit dans la disposition des personnages, soit dans la nature de la famille.

Principe d'inhibition travaillé : visuelle, motrice.

Organisation

Ateliers autonomes
Salle de classe

Rôle de l'enseignant

L'enseignant observe
et régule

Matériel

Jeu de cartes
(version téléchargeable
sur [Lea.fr](#))

Préparation

Constituer des groupes de 4 élèves.

Prévoir pour chaque groupe d'élèves un jeu de carte ainsi qu'un objet facilement préhensible (un tube de colle par exemple) ou un signal sonore, de type sonnette, sur lequel appuyer.



Déroulé

SÉANCE D'INTRODUCTION

Présenter collectivement les cartes aux élèves. Remarquer qu'il existe trois familles d'animaux : les poules, les lapins, les vaches. Chaque famille est composée d'un père, d'une mère et d'un enfant. Montrer que la disposition des trois personnages varie selon les cartes. Bien différencier les différents agencements des trois personnages d'une même famille.

Identifier également l'objet à attraper, ou l'objet produisant un signal sonore.

Donner le but du jeu : gagner un maximum de cartes.

Expliquer alors la manière de gagner des cartes : chacun dispose d'un tas de carte, qu'il place face cachée devant lui. Le totem, ou le signal sonore, est au milieu de la table. Chacun son tour, un élève retourne la carte qui est sur le dessus de son paquet et la pose, face visible devant lui.

Trois cas de figure :

- ❖ Si deux cartes retournées sont identiques, c'est-à-dire qu'elles représentent la même famille ET que les membres de la famille sont disposés dans le même ordre, il faut attraper le plus vite possible le totem ou faire sonner le signal. Le premier des quatre joueurs qui attrape le totem ou fait sonner le signal sonore gagne la paire de cartes similaires et les place sous son propre paquet. Le jeu continue alors et le joueur suivant retourne une nouvelle carte.
- ❖ Si aucune carte retournée n'est identique à une autre, il ne faut pas attraper le totem ou faire sonner le signal. Le jeu continue alors et le joueur suivant retourne une nouvelle carte.
- ❖ Si aucune carte retournée n'est identique à une autre, mais qu'un élève attrape le totem ou fait sonner le signal, il doit donner une carte issue de son paquet à chacun des autres joueurs. Le jeu continue alors et le joueur suivant retourne une nouvelle carte.



Le gagnant est l'élève qui, à l'issue du temps de jeu (temps fixé par l'enseignant), possède le plus de cartes dans son paquet.

S'assurer de la bonne compréhension des règles par tous les élèves.

Installer les élèves par groupes de 4 autour d'une table. Placer le totem ou signal sonore au centre de la table, de manière à ce que chaque joueur puisse l'attraper.

Distribuer l'ensemble des cartes. Les placer en tas, faces cachées, devant chaque joueur.

Jouer une partie.

Suite à la première partie, mener un bilan concernant l'appropriation des règles du jeu et les difficultés éventuellement rencontrées par les élèves à ce sujet.

SÉANCES D'ENTRAÎNEMENTS

Annoncer aux élèves qu'ils vont rejouer au jeu **A la ferme**.

Rappeler la règle du jeu :

- ❖ Quel est le matériel nécessaire pour jouer ?
- ❖ Quel est le but du jeu ?
- ❖ Comment jouer ?
- ❖ Comment sait-on que le jeu est terminé ?
- ❖ Qu'a-t-on oublié de dire ?

Jouer à **A la ferme**.

Attitude de l'enseignant

Observer les élèves et s'assurer du respect des règles.
Encourager les élèves à jouer le plus vite possible, en essayant de ne pas se tromper.

Faire évoluer le jeu

Si le jeu présente trop de difficultés, on pourra le simplifier en ne gardant que 3 ou 4 dispositions identiques.

Réflexion métacognitive

Afficher le personnage Heuristique. Demander aux élèves : *Dans cette situation, quelle était la règle que l'on connaît bien, que l'on applique de manière automatique parce qu'elle fonctionne souvent, mais qui aboutit parfois à une erreur ?*

→ Réagir rapidement à la vision d'un point commun à deux cartes.

Afficher le personnage de Capitaine Inhibition. Demander aux élèves : *Quel était le piège qui a alerté Capitaine Inhibition ?*

→ Il faut prendre en compte les deux critères : nature et disposition de la famille.

Afficher le personnage Algorithme. Demander aux élèves : *Comment le cerveau a-t-il raisonné pour ne pas se tromper ?*

→ Prendre le temps d'effectuer une double comparaison : nature et disposition des familles.

Faire des liens : *À quelle(s) autre(s) situation(s) ce jeu vous fait-il penser ?*

→ On pourra évoquer toute situation dans laquelle il convient de prendre en compte et croiser plusieurs critères avant d'agir.

Exemples : consignes complexes, problèmes avec données multiples, analyse de documents...

Jeux fonctionnant avec des principes similaires : Attrape le totem, Les trois couleurs.