

Une boîte à trésors

Plastique, malléable



Attention

Inhibition

Flexibilité

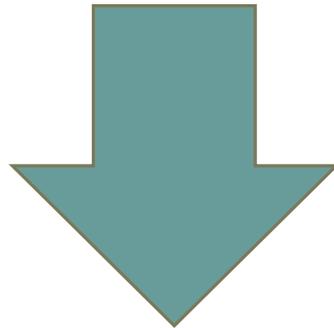
Mémoire

DÉCOUVRIR LE CERVEAU AU CYCLE 1

*Activités pour la classe
CYCLE1*

Apprendre l'élève à mieux se connaître

Faire prendre conscience aux élèves de leur cerveau,
du rôle qu'il a dans les activités cognitives et de sa
plasticité



Développer leurs habilités métacognitives

LA MÉMOIRE

* Fonction mentale qui permet d'encoder, de stocker (ou consolider), et de rappeler des informations.

Découvrir le cerveau cycle1



L'ATTENTION

- * Fonction du contrôle cognitif
- * Capacité de focaliser son attention sur une tâche tout en ignorant les distracteurs

L'INHIBITION

* Amener les élèves à s'imposer un délai de réflexion pour pouvoir juger de la situation et répondre de façon adéquate

UNE BOÎTE À TRÉSORS

- * Faire prendre conscience aux élèves de leur cerveau
- * Développer des connaissances sur son anatomie, son fonctionnement et son rôle dans les apprentissages

LA FLEXIBILITÉ

Capacité de :

- * Passer d'une tâche cognitive à une autre,
- * Passer d'un comportement à un autre, en fonction des exigences
- * Réfléchir à plusieurs possibilités à un moment donné pour résoudre les problèmes.

LE CERVEAU : UNE BOÎTE À TRÉSORS

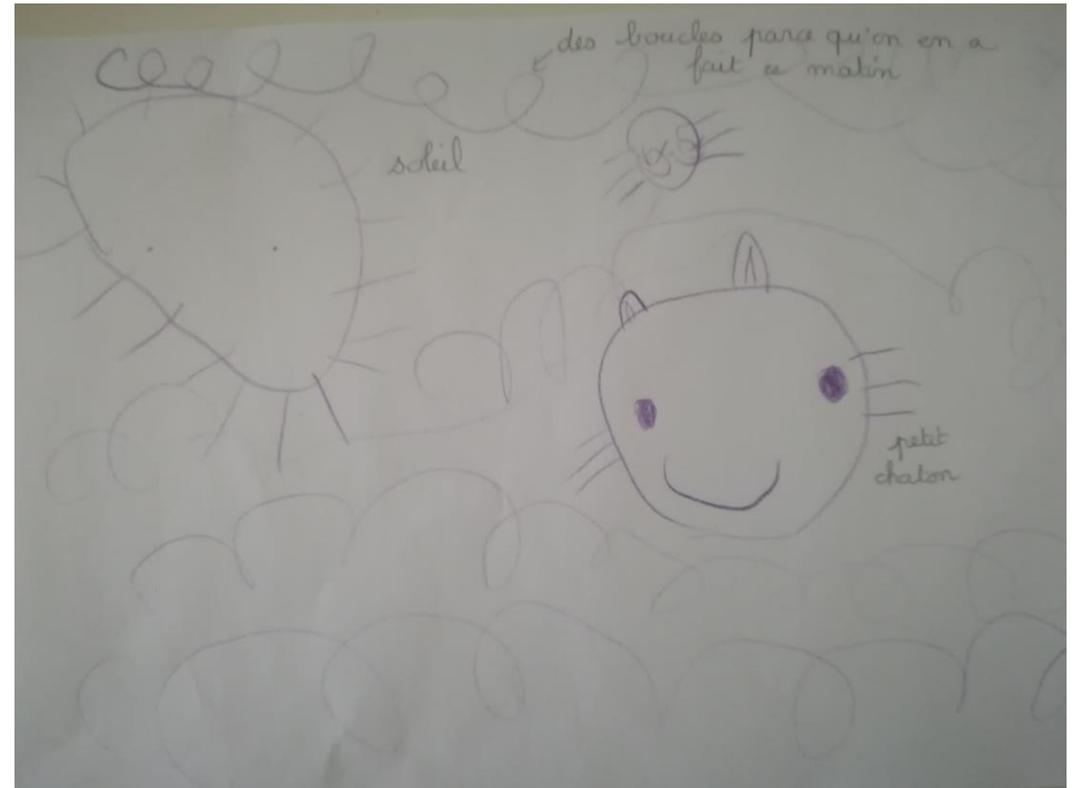
Représentations des élèves : Dessine ce qu'il y a dans ta tête.

- A quoi ressemble un cerveau ? Peut-on voir le cerveau ? Comment ?
- Avons-nous tous un cerveau ?
- Est-ce que mon cerveau grandit ?
- A quoi sert un cerveau ?
- Qu'est ce qui se passe dans le cerveau quand je fais quelque chose ?
- Est-ce que je peux aider mon cerveau à mieux apprendre ?

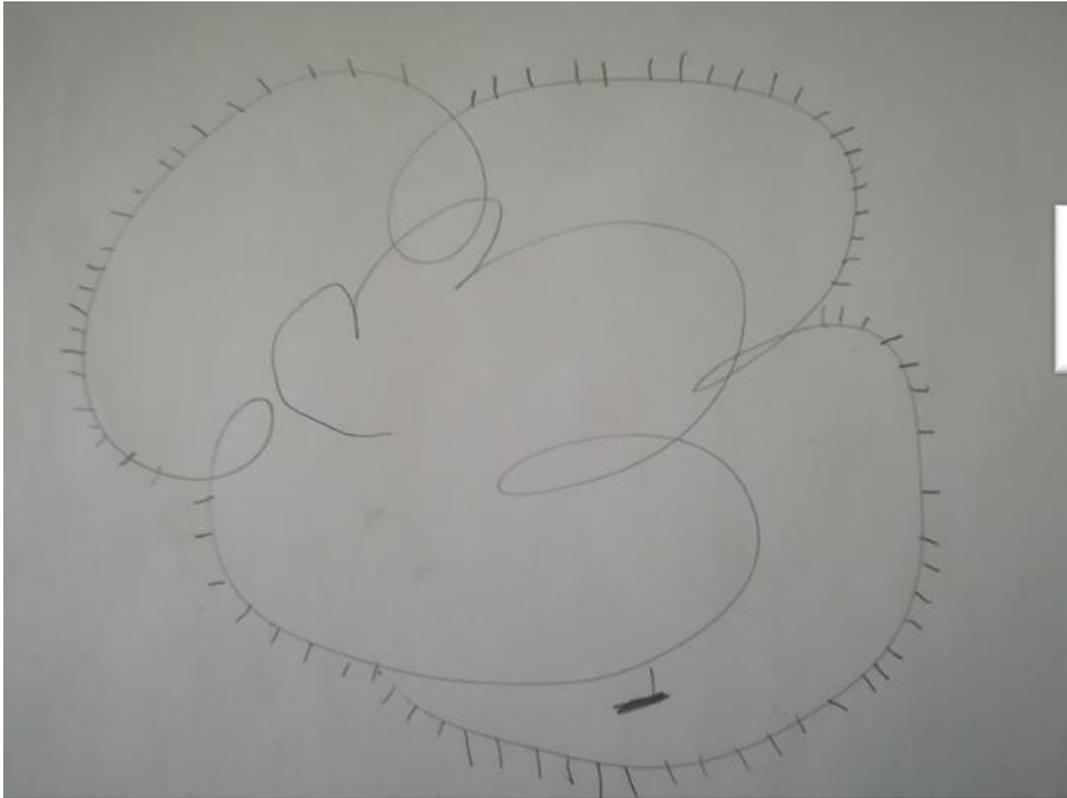


Représentations des élèves

Avant



Après

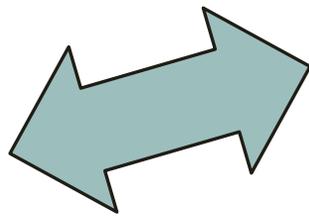


L'ATTENTION



- Mise en place d'un pictogramme : madame LOUPE
- Décomposer les tâches en une suite de « mini-missions » : planifier
- Expliciter la démarche pour se concentrer : petits modes d'emploi
Apprendre à contrôler son regard
- Développer des automatismes pour libérer l'attention
- Entraîner l'attention par divers jeux : jeux d'observation et de concentration : recherches visuelles ex : entourer tous les chiens identiques... jeu des 7 différences, jeu de tri par le toucher, écoute instrumentale)
- Mise en place d'exercices de méditation et yoga

LA FLEXIBILITÉ



- Motricité : répondre à des consignes différentes (ex quand je frappe dans les mains, frapper dans les mains, puis quand je frappe dans les mains se toucher la tête)
- Tracer son chemin sur une grille en alternant chiffres et lettres
- Jeux de tri et de classification
- Jouer aux cartes (Critères couleurs/chiffres)
- Trouver une autre suite à une phrase, une histoire
- Créer une histoire collective

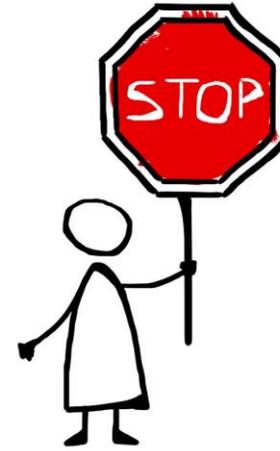
-Amener les élèves à s'imposer un délai de réflexion pour pouvoir juger de la situation et répondre de façon adéquate

-jeu du ni oui ni non

-jeu des instruments (modifier la consigne 1.jouer le même instrument que le maître, 2 . jouer un instrument différent du maître

-Jacques a dit

- jeu du chameau/chamois (motricité changement de consigne en cours de jeu)



L'INHIBITION



- **Développer les facultés perceptives :**

* Jeux de Kim, jeux des différences, deviner un détail à partir d'un ensemble, un ens à partir d'un détail trouver une suite, jeu du qui est-ce ?

- **Accroître l'empan mnésique de la mémoire de travail** en s'entraînant à effectuer des groupements :

* Jeux de classement, Groupements séquentiels, Reproduire des figures avec des pions, intrus, mémory...

- **Exploiter les possibilités de la mémoire à long terme en développant les capacités d'association et de structuration :**

* Associations d'idées, parcours visuels, structurer un document organiser les données...

- **Apprendre à mettre en œuvre des techniques de rappel :**

* Recherche de comptines ou d'histoires à partir d'indices, retrouver un détail dans un dessin, reproduire un déplacement, utilisation de grilles de rappel

LA MÉMOIRE



LA MÉMOIRE

- Développer les facultés perceptives :
 - * Jeux de Kim, jeux des différences, deviner un détail à partir d'un ensemble, un ensemble à partir d'un détail trouver une suite, jeu du qui est-ce ?
- Accroître l'empan mnésique de la mémoire de travail en s'entraînant à effectuer des groupements :
 - * Jeux de classement, Groupements séquentiels, Reproduire des figures avec des pions, intrus, memory...
- Exploiter les possibilités de la mémoire à long terme en développant les capacités d'association et de structuration :
 - * Associations d'idées, parcours visuels, structurer un document organiser les données...
- Apprendre à mettre en œuvre des techniques de rappel :
 - * Recherche de comptines ou d'histoires à partir d'indices, retrouver un détail dans un dessin, reproduire un déplacement, utilisation de grilles de rappel

L'INHIBITION

- Amener les élèves à s'imposer un délai de réflexion pour pouvoir juger de la situation et répondre de façon adéquate
- Jeu du ni oui ni non
- Jeu des instruments (modifier la consigne 1. jouer le même instrument que le maître, 2. jouer un instrument différent du maître)
- Jacques a dit
- Jeu du chameau/chamois (motricité changement de consigne en cours de jeu)



Découvrir le cerveau cycle1

- Représentations des élèves : Dessine ce qu'il y a dans ta tête.
- A quoi ressemble un cerveau ? Peut-on voir le cerveau ? Comment ?
- Avons-nous tous un cerveau ?
- Est-ce que mon cerveau grandit ?
- A quoi sert un cerveau,
- Qu'est ce qui se passe dans le cerveau quand je fais quelque chose ?
- Est-ce que je peux aider mon cerveau à mieux apprendre ?

L'ATTENTION

- Mise en place d'un pictogramme : madame LOUPE
- Décomposer les tâches en une suite de « mini-missions » : planifier
- Expliciter la démarche pour se concentrer : petits modes d'emploi
- Apprendre à contrôler son regard
- Développer des automatismes pour libérer l'attention
- Entraîner l'attention par divers jeux : jeux d'observation et de concentration (où est Charlie? Lynx, Dobble, Candy, fiches : recherches visuelles ex : entourer tous les chiens identiques... jeu des 7 différences, jeux de tri par le toucher, écoute instrumentale)
- Mise en place d'exercices de méditation et yoga

LA FLEXIBILITÉ

- Motricité : répondre à des consignes différentes (ex quand je frappe dans les mains, frapper, une histoire dans les mains ; quand je frappe dans les mains se toucher la tête)
- Tracer son chemin sur une grille qui comprend par exemple des lettres et des chiffres tracer un chemin en alternant chiffres et lettres
- Jeux de tri et de classification
- Jouer au UNO (Critères couleurs/chiffres)
- Trouver une autre suite à une phrase, une histoire
- Créer une histoire collective

Ce travail avec les élèves est riche et passionnant pour les enfants
mais aussi en tant qu'enseignant!!

GÉRALDINE MASSE

EMF

**Circonscription
de BETHUNE 3**