

## LA MÉMOIRE

### - 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, 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

## LA BOITE A TRESORS

-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 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