

A l'école des neurones

Un an d'école



Objectif : développer les compétences nécessaires au « métier d'élève »

Compétences des programmes : ce n'est pas au programme, mais c'est nécessaire à la réussite de l'ensemble des compétences.

Matériel : - plateau de jeu (format A4 ou A3)


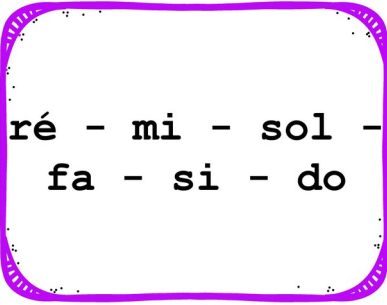
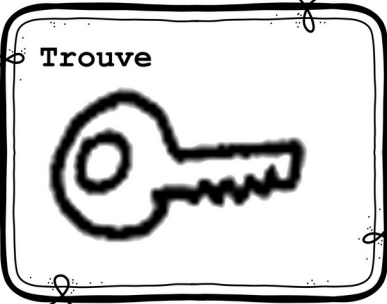
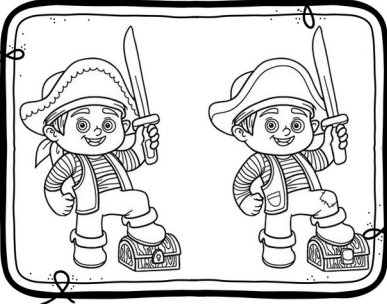
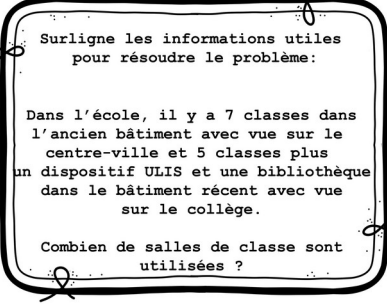
- un pion par élève (mais pas obligatoire)
- une plaquette école avec salles de classes vides par élève
- des jetons neurones
- le dé ou la roulette

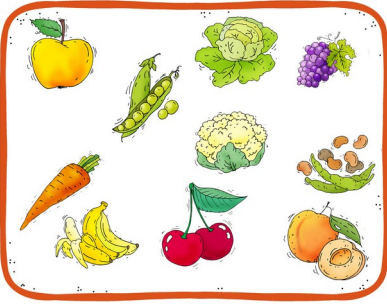


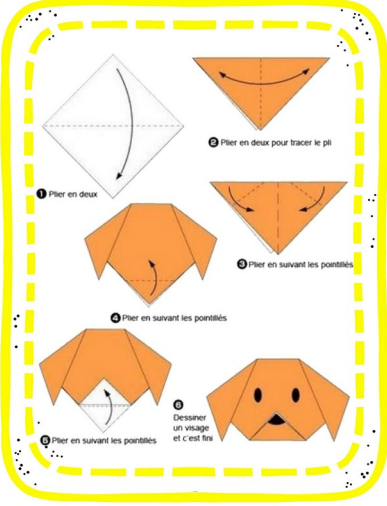
But du jeu : être le premier à placer un neurone dans chaque salle de classe

Le premier joueur lance le dé ou tourne la roulette. Il place son pion dans la classe correspondante. L'adulte propose une carte adaptée au niveau de l'élève (on ne donne pas une carte mémoire visuelle de niveau rouge à n'importe quel élève). Que l'élève réussisse ou non (car le but est l'entraînement), il gagne le neurone correspondant à mettre dans sa salle de classe. Si au deuxième tour, il reste dans la même classe il devra réaliser une épreuve équivalente mais ne gagnera pas de neurone.

Les différentes sortes de cartes

| | Objectif | Mode d'emploi |
|--|---|--|
| <p>Quelles sont les étapes pour faire un bonhomme de neige ?</p> <p>Directeur</p> | <p>Apprendre à planifier</p> <p>Inciter l'enfant à se visualiser lui-même dans sa tête en train de réaliser l'action.</p> | <p>- Donner un maximum d'étapes dans l'ordre.</p> <p>Le maître note si l'enfant donne les étapes dans l'ordre et s'il est capable de réaliser de petites étapes.</p> |
| <p>Tu pars en vacances à la plage. Qu'emmènes-tu ?</p> <p>Directeur</p> | <p>Apprendre à s'organiser</p> <p>Inciter l'enfant à se visualiser lui-même dans sa tête en train de préparer.</p> | <p>- lister le matériel nécessaire à...</p> <p>Le maître peut noter le nombre d'objet que l'enfant est capable de citer.</p> |
| <p>Numérote dans l'ordre.</p> <p>Directeur</p> | <p>Apprendre à planifier</p> <p>Inciter l'enfant à se raconter l'histoire.</p> | <p>- Remettre les images dans l'ordre en les numérotant au feutre effaçable.</p> <p>Le maître guide en rappelant à l'enfant de bien repérer la première et la dernière image. De raconter l'histoire. Il note le nombre d'images classées.</p> |
| <p>Voici un neurone et ses différentes parties.</p> <p>Documentaliste</p> | <p>Mieux connaître le fonctionnement du cerveau pour mieux l'utiliser.</p> | <p>- l'élève n'a rien à faire</p> <p>Le maître explique</p> |
| | <p>Travailler la mémoire visuelle</p> <p>Inciter l'enfant à balayer son regard de manière ordonnée.</p> <p>Inciter l'enfant à prendre une photo.</p> | <p>- l'élève mémorise la carte pendant 30 secondes maximum, le maître cache la carte et il doit redire les éléments.</p> <p>Il y a plusieurs niveaux : vert : 4 images bleu : 5 images</p> |

| | | |
|--|--|---|
|  <p>Professeur d'arts</p> | | <p>orange : 6 images rouge : 8 images</p> <p>Le maître note l'empan de mémoire visuelle</p> |
|  <p>Professeur de musique</p> | <p>Travailler la mémoire auditive</p> <p>Inciter l'enfant à les répéter en boucle après la première écoute.</p> | <p>- écouter le maître répéter 2 fois la suite de mots et les répéter.</p> <p>Niveau 1 les notes Niveau 2 les mots Niveau 3 les consignes</p> |
|  <p>Professeur de sciences</p> | <p>Se concentrer, être attentif</p> <p>Inciter l'enfant à balayer le regard de manière ordonnée.</p> | <p>- Sur la grande fiche A4 chercher l'élément indiqué par la carte.</p> <p>Le maître note le temps passé à chercher, observe le regard de l'enfant.</p> |
|  <p>Professeur de sciences</p> | <p>Se concentrer, être attentif</p> <p>Inciter l'enfant à balayer le regard de manière ordonnée.</p> | <p>- Trouver rapidement au moins deux différences. Les entourer au feutre effaçable.</p> <p>La carte peut être réutilisée pour un prochain joueur.</p> |
|  <p>Professeur de sciences</p> | <p>Se concentre sur l'utile</p> <p>Autoriser l'enfant à rayer au feutre effaçable.</p> | <p>- Surligner les informations importantes</p> <p>Le maître lit une première fois tout le problème. Puis il lit chaque partie et demande si c'est important pour résoudre le problème.</p> |

| | | |
|--|---|---|
|  <p>Professeur de sport</p> | <p>Catégoriser</p> <p>Inciter l'élève à verbaliser à quelle catégorie appartient chaque élément.</p> | <p>- Donner les 2 catégories.</p> <p>Niveau 1 images Niveau 2 mots</p> <p>Le maître note la rapidité d'exécution de la tâche.</p> |
| <p><i>Quel est l'intrus ?</i></p>  <p>Professeur de sport</p> | <p>Repérer les similarités</p> <p>Inciter l'élève à repérer les points communs et les différences.</p> | <p>- Trouver l'intrus</p> <p>Niveau 1 images Niveau 2 mots</p> |
| <p>La panophtobie est la peur de tout.</p>  <p>Secrétaire</p> | <p>Gérer sa mémoire sans la surcharger.</p> <p>Expliquer à l'enfant qu'on ne peut pas se souvenir de tout. Il faut trier.</p> | <p>Pour chaque information dire si elle est importante à mémoriser (on la range sur l'étagère), elle est importante pour un moment seulement (on la pose sur le bureau, on le jettera ou rangera plus tard), elle est inutile (on la jette)</p> |
|  <p>Professeur de technologie</p> | <p>Appliquer des instructions dans l'ordre</p> <p>Montrer que si les instructions ne sont pas réalisées dans l'ordre, la réalisation est impossible.</p> | <p>- Réaliser l'origami.</p> <p>Le maître aura pris soin de préparer des feuilles de brouillon carrées et rectangulaires. Il aidera les enfants les plus en difficulté au niveau moteur mais les obligera à verbaliser.</p> |