



RÉGION ACADÉMIQUE
GUADELOUPE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



MISSION
MATERNELLE
971



La 10^{ème} SEMAINE DE LA MATERNELLE
« Mon cerveau, ma boîte à trésor »



Du lundi 25 au vendredi 29 avril 2021

Présentation de la 10^{ème} édition de la semaine de la maternelle

La Mission Maternelle de Guadeloupe a orienté les temps forts de l'année autour de la thématique "A la découverte de mon cerveau". Grégoire Borst (Professeur de psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation) a animé deux conférences en distanciel, l'une à destination des Formateurs (mardi 25 janvier 2022) et l'autre à destination des enseignants et des ATSEM (mercredi 26 janvier 2022). Au cours de ces deux conférences, il a pu donner un éclairage précieux sur les avancées de la recherche concernant le fonctionnement du cerveau, sa croissance et les stratégies de pensée impliquées dans les processus d'apprentissage.

Voici le lien de la conférence du mercredi 26 février 2022 :

<https://tube-outramer.beta.education.fr/videos/watch/2cd3ce0f-fff8-450c-a3ba-bc5462afb93a>

De nouvelles pratiques pédagogiques sont maintenant à explorer. La réflexion continue maintenant dans les classes ! C'est la raison pour laquelle, nous vous proposons cette banque de pistes pédagogiques. Elles ont pour objectif de permettre aux élèves de **découvrir le fonctionnement de leur cerveau et de s'entraîner à être attentif, à mémoriser, à raisonner ou encore à résister aux automatismes.**

Lors de la 10^{ème} édition de la semaine de la maternelle, **qui se déroulera du 25 au 29 avril 2022** sur la thématique « **Mon cerveau, ma boîte à trésor** », ces nouvelles découvertes pourront être partagées avec les parents. Le principe est de renforcer la liaison école-famille, **en permettant aux parents de mieux « comprendre le fonctionnement et les spécificités de l'école maternelle »**, (Programme BO N°25 du 24-06-2021). C'est notamment l'occasion de mettre en relief la place essentielle du langage et de faire découvrir les différentes modalités spécifiques d'apprentissage (apprendre par le jeu, la résolution de problèmes, l'entraînement et la mémorisation). Avoir une bonne connaissance du cerveau qui apprend peut aussi avoir un impact positif sur **l'implication des parents dans la scolarité de leurs enfants, dès le plus jeune âge**. Ce qui est un gage de réussite scolaire.

Nous vous proposons donc de **réaliser avec vos élèves des productions diverses** (dessins, récits, documentaires, chants, comptines, reportages photos, comptes rendus...) **dans le cadre d'un projet pédagogique simple**. Ces productions pourront être présentées aux parents selon plusieurs modalités soit par le biais du numérique (articles, films, diaporamas, enregistrements), soit sous forme d'actions en présentiel (rencontres, expositions, ateliers...) **en fonction des conditions sanitaires**, . On peut aussi envisager une rencontre dans le cadre de la liaison cycle1-cycle 2.

En espérant que ce guide puisse enrichir votre réflexion. Nous vous souhaitons, bon Jeu !
Et nous espérons que vous pourrez nous partager vos expériences !

Pourquoi s'intéresser au fonctionnement du cerveau ?

Comprendre comment le cerveau fonctionne

Mieux comprendre la façon dont les élèves apprennent : les freins et les leviers
mieux connaître les processus d'apprentissage

POUR L'ENSEIGNANT, C'EST

Mieux comprendre les difficultés
Mieux les accepter
Mieux en tenir compte
-le manque d'attention
-la surcharge cognitive
-l'oubli
-le statut de l'erreur
Ils sont au cœur du processus d'apprentissage

Des gestes professionnels plus adaptés

Proposer aux élèves dans tous les domaines des supports, des situations d'apprentissage et des démarches propices aux apprentissages

Une pédagogie et des parcours d'apprentissage mieux adaptés

Permettre aux élèves de développer leur pouvoir d'apprendre :
Entraîner les élèves à
-être attentif,
-mémoriser,
-raisonner,
-inhiber certains automatismes selon le contexte.

Des situations d'entraînement pour développer les fonctions cognitives

POUR L'ELEVE, C'EST

Prendre conscience de son pouvoir d'agir sur ses apprentissages, développer le goût de l'effort

Gagner en confiance en soi

Etre plus efficace dans ses apprentissages

Un meilleur engagement et une plus grande efficacité dans ses apprentissages.

Un enseignement plus efficace

**Progresser
Réussir**

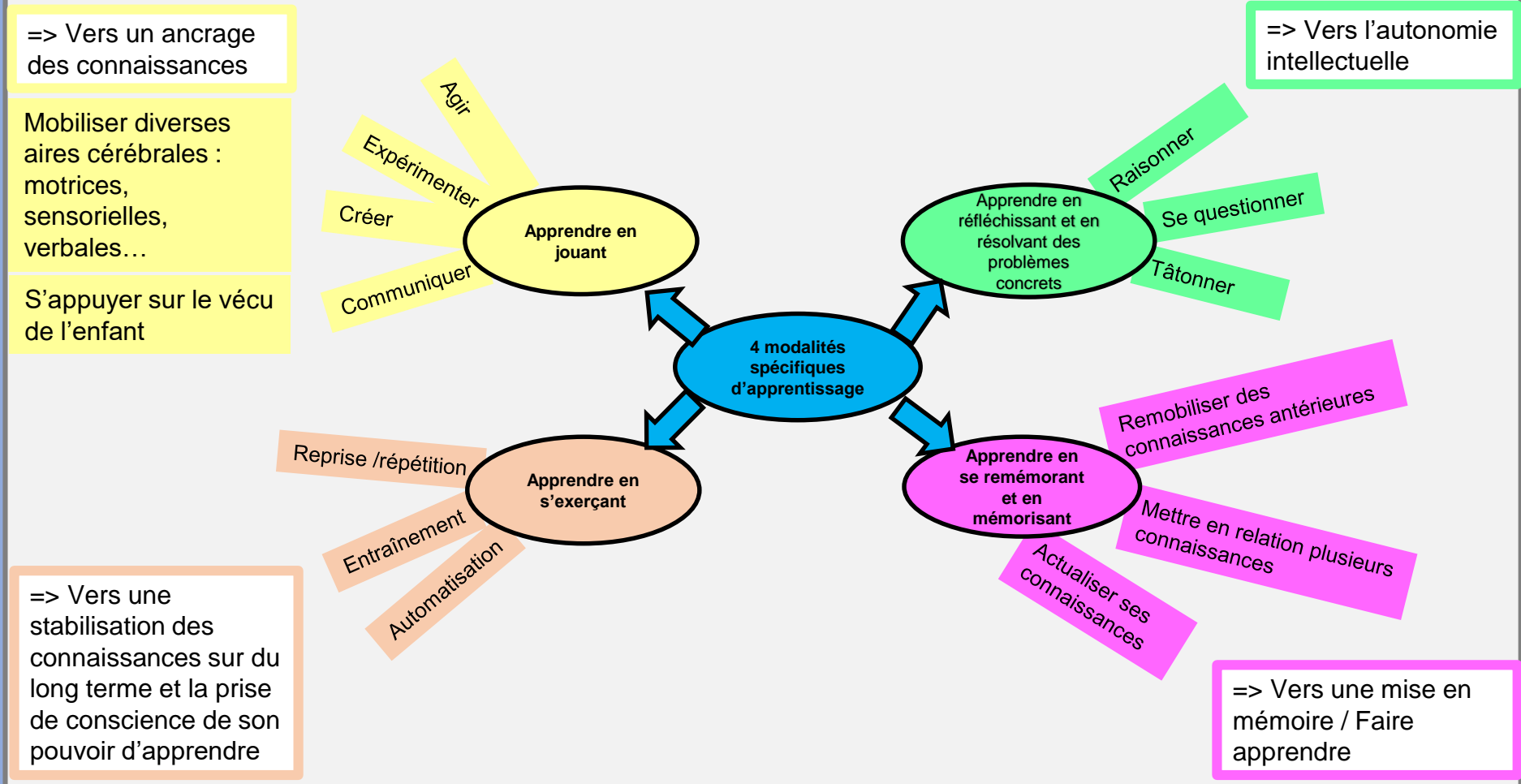
Mieux accompagner les élèves vers la réussite

Prendre du plaisir à apprendre

Que disent les programmes ?

Programme d'enseignement de l'école maternelle
[Bulletin officiel n°25 du 24-6-2021](#)

Les 4 modalités spécifiques d'apprentissage s'appuient sur les processus d'apprentissage : comprendre, raisonner, mémoriser, automatiser



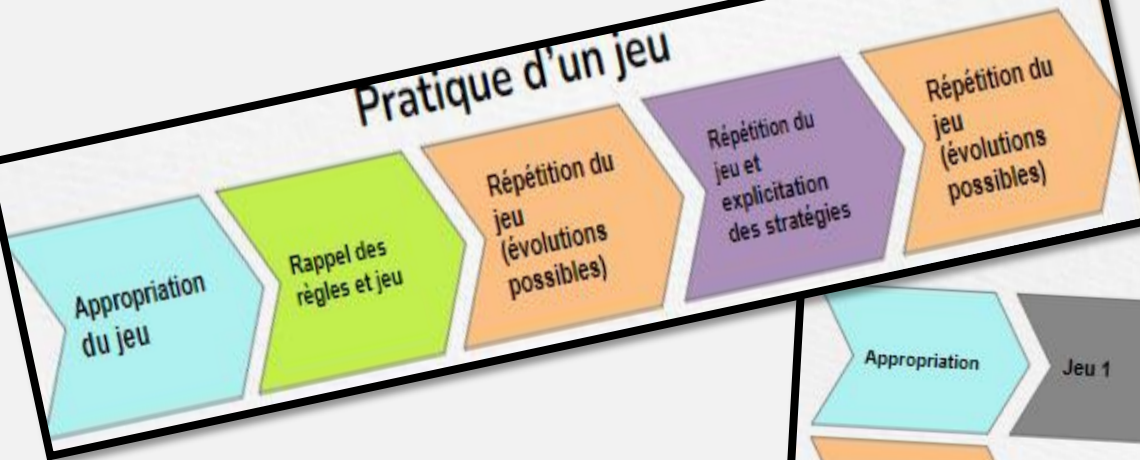
Les modalités de mise en œuvre des jeux d'entraînement

Les différents jeux pourront être proposés sous forme **d'activités ritualisées collectives, 10 à 15 minutes par jour** en plaçant un tapis de jeu (ex sortie de lit) au centre du coin regroupement . Ils pourront aussi être **repris en autonomie à l'accueil**. La découverte d'un jeu peut se faire sur une semaine pour permettre une meilleure appropriation tout en jouant sur quelques variables.

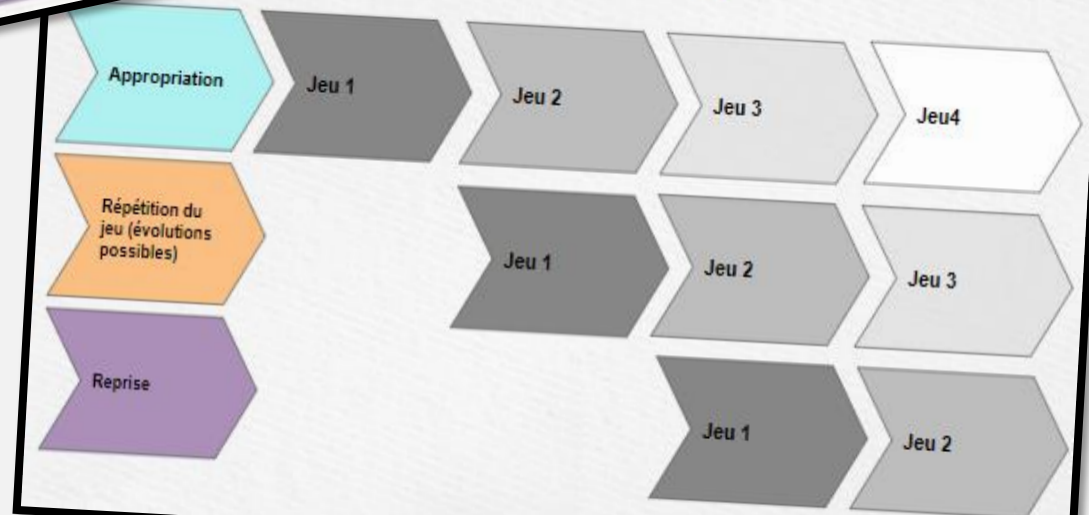
Vous pouvez construire avec vos élèves **une boîte « mon cerveau, ma boîte à trésor »** pour ranger vos découvertes. **Un espace dédié** pourra aussi être envisagé pour permettre aux élèves d'accéder aux différents jeux en autonomie.

Il y a certainement beaucoup de jeux que vous mettez déjà en place dans vos classes et qui sont connus de vos élèves. L'idée est de permettre aux élèves par la verbalisation **de prendre conscience de ce que ces jeux leur permettent de travailler**. Des temps de **métacognition** permettront d'explicitier leur procédure : « Explique-nous comment tu as fait pour réussir / réaliser »

Pratique d'un jeu



Programmation



6 axes de travail

1 C'est quoi, un cerveau ?



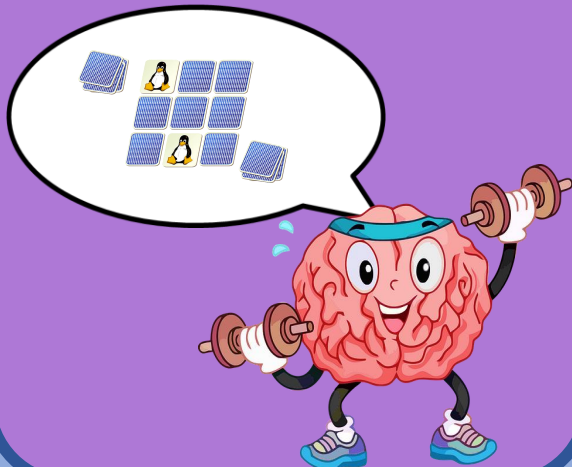
2 Un cerveau en pleine forme !



3 Fais attention !



4 Entraîne ta mémoire !



5 Je cherche, tu cherches, nous trouvons !



6 Stop, réfléchis avant d'agir !



1

C'est quoi **un cerveau** ?



Objectif : Découvrir le cerveau, l'organe qui permet d'apprendre



Qu'est-ce qu'un cerveau ?

<https://www.youtube.com/watch?v=bpMEZ5pjkos>



Les hommes et les animaux possèdent tous un cerveau dans leur tête !

On ne s'en rend pas compte car le cerveau est silencieux !

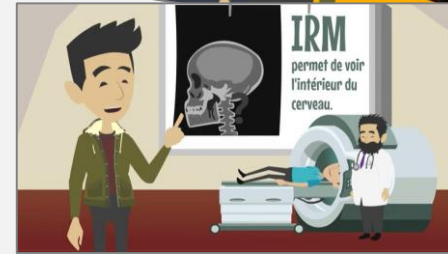
Il fonctionne 24h sur 24h, même la nuit.



<https://www.youtube.com/watch?v=bpMEZ5pkos>

Le cerveau ressemble à une noix protégé par une coquille.

Il existe une machine qui permet de voir à l'intérieur de mon cerveau pour comprendre comment il fonctionne : c'est l'IRM
Les médecins s'en servent pour repérer des maladies.



Le cerveau sert à tout.

Le cerveau grandit et se modifie quand on grandit et apprend.

Je peux l'aider à mieux apprendre, il faut l'entraîner.

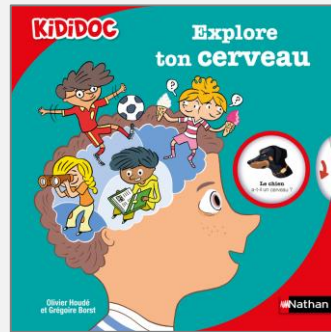


Pour la classe !

Découvrir le cerveau à partir de documentaires

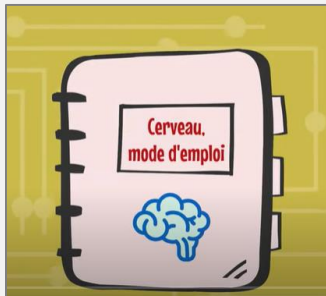
Créer une affiche, une boîte ou un livre documentaire
pour garder la mémoire de nos découvertes

Album documentaire



Capsule vidéo

<https://www.youtube.com/watch?v=bpMEZ5pjkos>



2

Un cerveau en pleine forme !



Objectif : Apprendre les bons gestes pour prendre soin de notre cerveau



Pour la classe !

Découvrir comment garder son cerveau en bonne santé à partir de documentaires !

Choisir des images ou des objets de référence pour illustrer les 8 conseils pour garder son cerveau en bonne santé

Capsule vidéo : un cerveau en pleine forme

<https://www.youtube.com/watch?v=WN75IL2Pd6k&t=5s>



**ATTENTION
À LA TÊTE !**



**ATTENTION
AUX SUBSTANCES
DANGEREUSES !**



BIEN DORMIR



BOUGER

Pour garder ton cerveau en bonne santé, il faut ...



BIEN SE SOIGNER



APPRENDRE



**MANGER
ÉQUILIBRÉ**



**VOIR
ses AMIS
ET SA FAMILLE**

Remarque : fractionner la découverte de la vidéo en plusieurs séances



Pour la classe !

Mémoriser des chansons motivantes pour mieux apprendre

La chanson de Dany

Si quelque chose te pose des problèmes.
Ne laisse pas tomber, continue quand même.
Tu deviendras de plus en plus fort.
Entraîne-toi, entraîne-toi encore.

Entraîne-toi, entraîne-toi encore. (bis)
Entraîne-toi et tu progresseras, entraîne-toi.

Quand on découvre une nouvelle activité.
On a parfois des difficultés.
Mais on arrive à tout avec des efforts.
Plus on s'entraîne plus on s'améliore.

LE VILLAGE DE DANY - Chanson " Plus on s'entraîne, plus on s'améliore" <https://www.youtube.com/watch?v=A8fe9jNEUtw>

Pour apprendre et bien comprendre

Pour apprendre et bien comprendre
On ouvre grand ses yeux
Pour apprendre et bien comprendre
On ouvre grand ses oreilles
Sans oublier de réfléchir,
De chercher de s'investir
Sans oublier de réfléchir,
De chercher de s'investir,
De s'investir, de s'investir.

Pour apprendre et bien comprendre
On ouvre grand ses yeux
Pour apprendre et bien comprendre
On ouvre grand ses oreilles
Il faut aussi participer
Et demander pour être aidé
Il faut aussi participer
Et demander pour être aidé
Pour être aidé, pour être aidé.

Christelle CHAHIM

3

Fais attention !



Objectif : Apprendre à fixer son attention



Comment fonctionne l'attention ?

«L'attention, c'est la capacité à maintenir la conscience (pilotage des actes et des pensées) sur une seule cible, la cible la plus pertinente au milieu de multiples sollicitations et sur un temps long sans se laisser distraire .»

Jean-Luc BERTHIER

L'attention est **SELECTIVE.**

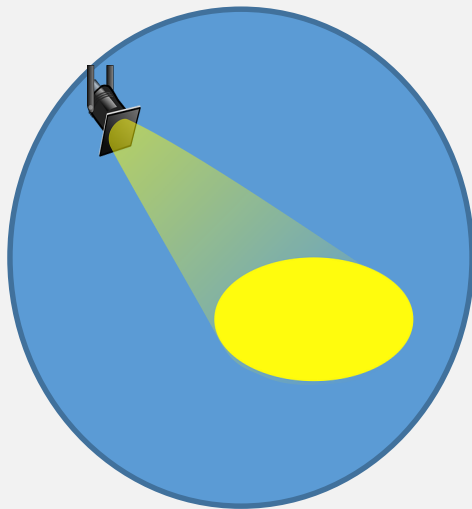
On se focalise sur quelque chose, quelqu'un ou une idée, tout ce qu'il y a autour n'a pas d'importance.

Petit test d'attention :

<https://vimeo.com/378095723>

https://www.youtube.com/watch?v=LfuRxwzF_MI

Pour expliciter aux élèves ce qu'est l'attention, on peut utiliser des symboles :



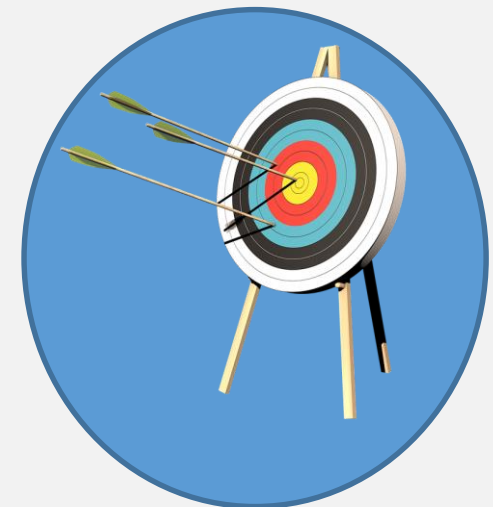
un projecteur

ou



Une loupe

ou

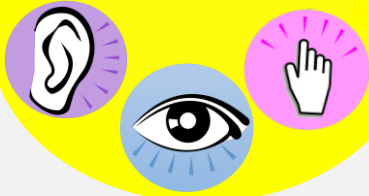


une cible



Etre attentif à l'école, c'est ...

Se focaliser
sur une perception



Attention visuelle
Attention auditive
Attention tactile

Se focaliser
sur un mot, une idée



Attention verbale
Attention sémantique

Se focaliser
sur un geste



Attention motrice

Les ennemis de l'attention sont les distracteurs :

EXTERNES

Environnement sonore (bruit, entendre son prénom...), visuel (mouvement, affichages...), olfactif (bonnes ou mauvaises odeurs)...

INTERNES

Fatigue (moment de la journée), pensées parasites





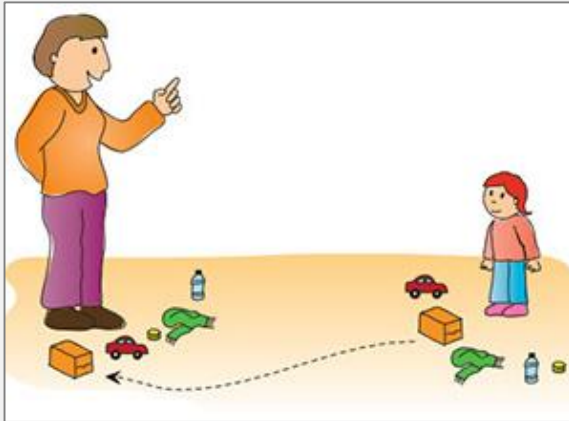
Pour la classe !

Le jeu des paires

Retrouver deux éléments identiques.

Se focaliser sur une perception

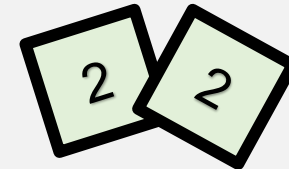
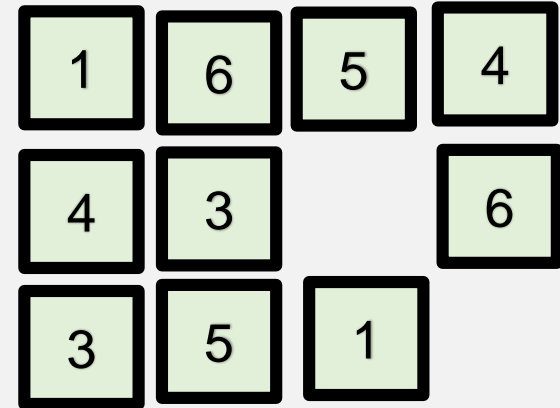
ATTENTION VISUELLE



Blog Naitre et grandir



Blog chez Camille : chaussettes à imprimer
<http://macas.over-blog.com/article-jeu-des-paires-de-chaussettes-123465192.html>



Variables :

- Les éléments à discriminer : objets / images / constellations / formes / chiffres / lettres...
- Sans contrainte de temps ou le plus vite possible
- Le nombre d'éléments

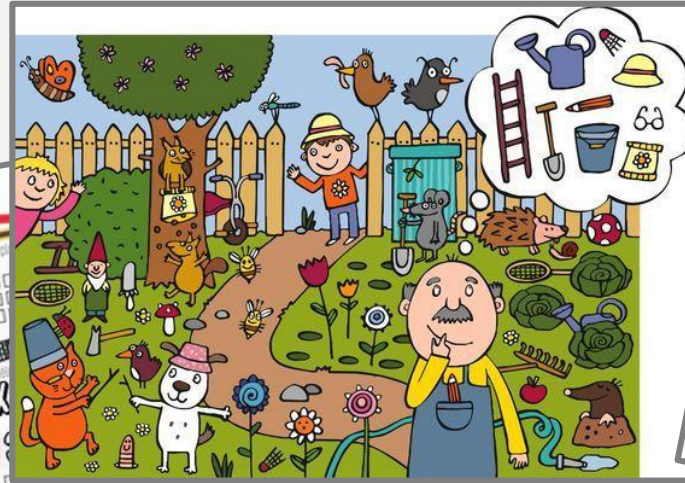


Pour la classe !

Cherche et trouve !

Retrouver un élément « caché » mais visible dans un ensemble d'éléments.

Se focaliser sur une perception
ATTENTION VISUELLE



Cherche et trouve à la maison

5X chaise
15X crayon
6X rouleau papier toilette
8X prise de courant
1X détecteur de fumée
2X ampoule
3X pognée de pain
3X miroir
15X boîte de mouchoirs
2X panneau rideau
4X orail

Blog Amélie Isabelle

Ed. Nathan : entraînement visuel

Variables :

- Les éléments à chercher : objets réels / images représentant un objet / images représentant une partie de l'objet / motifs graphiques / lettres / chiffres....
- Le nombre d'éléments
- Pas de contrainte de temps ou le plus vite possible



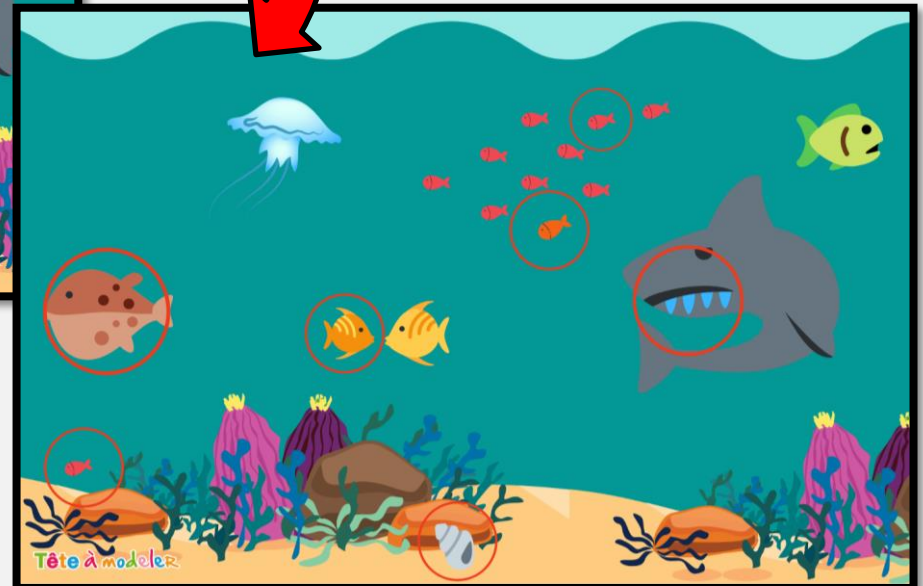
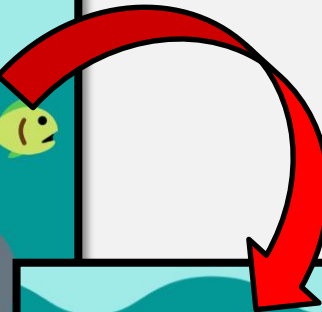
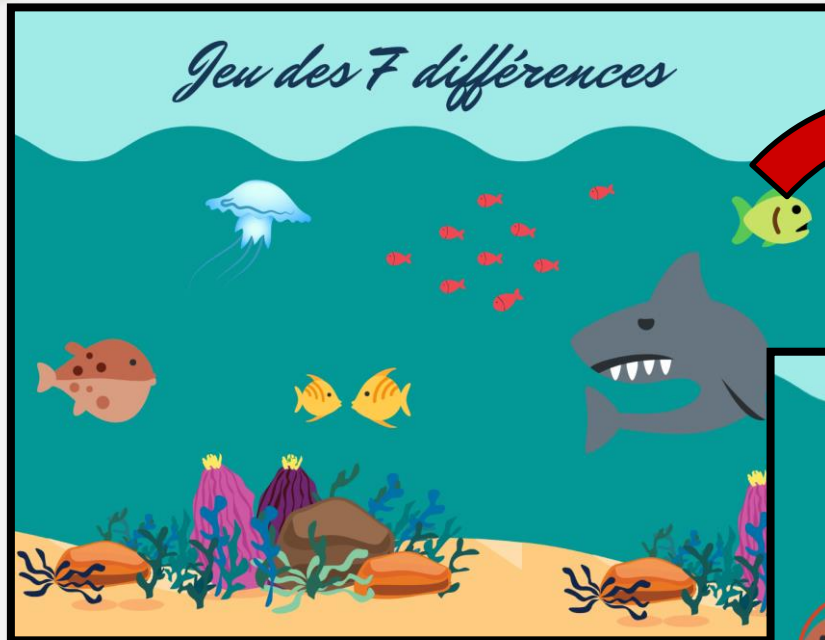
Pour la classe !

Les différences

Trouver les différences entre deux images en apparence proches

Se focaliser
sur une perception

**ATTENTION
VISUELLE**



Variables :

- La complexité de l'image
- Le nombre de différences
- Le temps de jeu
- Seul ou plusieurs



Pour la classe !

Le Dobble

Trouver le symbole commun entre la première carte de votre tas et celle qui est au milieu de la table (carte de référence).

Se focaliser
sur une perception

**ATTENTION
VISUELLE**



En collectif :

Placer une carte de référence au tableau piocher une carte et chercher le symbole commun. Lever le doigt pour donner sa réponse.

En binôme ou en petit groupe :

La partie commence, chacun des joueurs retourne une carte et cherche **le symbole commun entre la première carte de son tas et la carte de référence.**

Une fois l'élément identique repéré, il faut le nommer à haute voix et placer sa carte sur la carte de référence et ainsi de suite jusqu'à ne plus avoir de carte.

Variables :

- La ressemblance entre les éléments
- Le changement de couleurs des éléments
- Le changement de taille des éléments
- Seul ou à plusieurs





Pour la classe !

Le jeu des gobelets

Suivre des yeux un objet caché sous un gobelet

Se focaliser
sur une perception

**ATTENTION
VISUELLE**

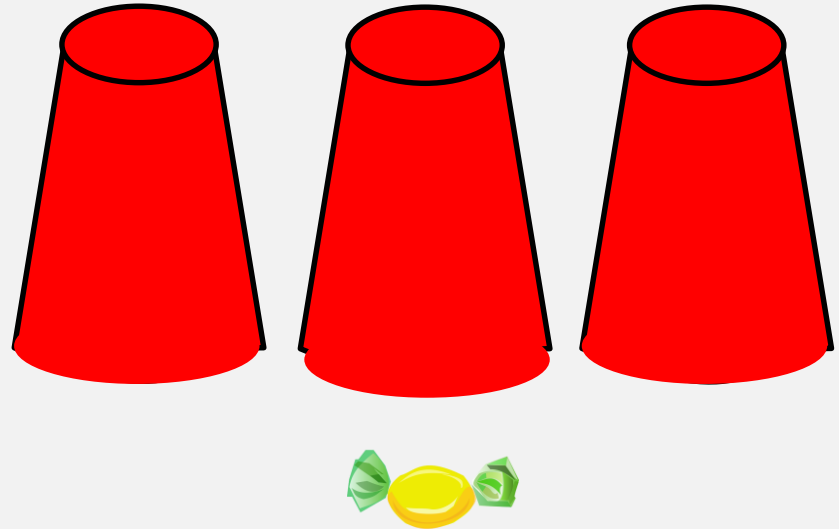


Aligner 3 gobelets en plastique opaques et placer un petit objet sous l'un des gobelets. Pendant que les enfants regardent attentivement, faire bouger les verres pour les interchanger.

Demander aux enfants où se trouve le petit objet.

Variables :

- Le nombre de gobelets
- La couleur des gobelets
- Le nombre de déplacements des gobelets
- La vitesse des déplacements





Jeux pour la classe

Le sac mystère

Trouver deux éléments identiques par le toucher

Se focaliser
sur une perception

**ATTENTION
TACTILE**

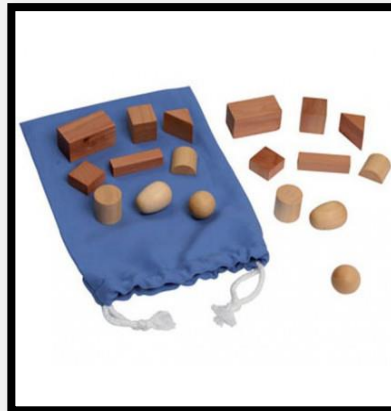


Toucher l'objet de référence.

Chercher le même objet en le touchant dans le sac opaque.

Variables :

- Les éléments du sac (objets du quotidien, cartes sensorielles, formes géométriques...)
- Seul ou à plusieurs
- Avec une contrainte de rapidité)





Pour la classe !

Le loto sonore

Trouver un son identique au son cible

Se focaliser
sur une perception

**ATTENTION
AUDITIVE**



Faire écouter un son cible.

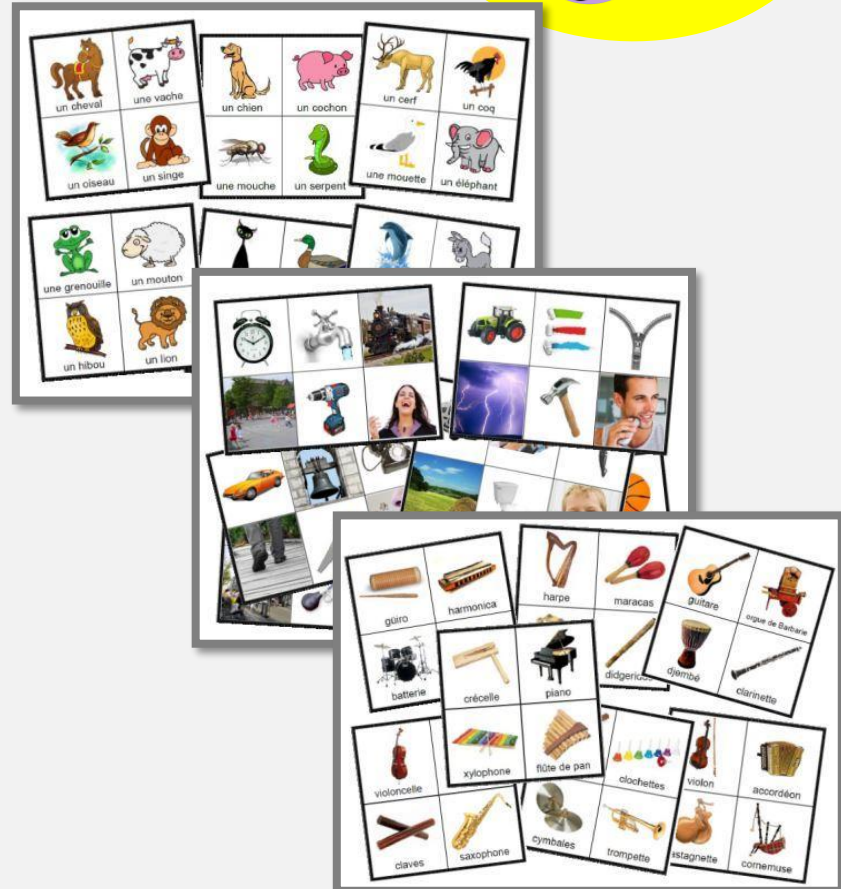
Faire écouter une suite de sons ou un environnement sonore, les élèves lèvent une image ou font un geste lorsqu'ils entendent le son cible.

On peut aussi demander aux élèves de prendre un jeton chaque fois qu'on entend le son cible.

Variables :

-Des sons plus ou moins familiers et/ou difficiles à identifier (cris d'animaux domestiques puis sauvages, les bruitages du quotidien, les instruments...)

-Des sons à identifier parmi des sons successifs ou dans un environnement sonore





Pour la classe !

Le jeu du loto ou le jeu du « recherche et trouve »

Trouver l'image correspondant au mot ou à la phrase cible

Se focaliser sur une perception

ATTENTION VERBALE & SEMANTIQUE

Image mentale

MOT

Dire un mot ou une phrase.

Les élèves doivent se créer une image mentale du mot ou de la phrase énoncée.

Les élèves doivent chercher sur leur planche de jeu l'image correspondante.

Variables :

- Des mots plus ou moins familiers
- Des mots phonétiquement proches ou éloignés
- Des structures de phrase plus ou moins simples

Cherche «la pelle »



Le loto des outils du jardinier par Dessine-moi une histoire - jenseigne.fr

Cherche « Le chien mange. »



Cherche « la petite fille qui demande de l'eau. . »





Pour la classe !

Le jeu des statues

Garder une position confortable le plus longtemps possible en évitant de bouger

Se focaliser
sur un geste

ATTENTION MOTRICE



Le challenge est réussi si le corps est au repos et que seuls les yeux bougent.

Créer un répertoire de statues (pas de statue trop compliquée ni trop difficile, l'objectif n'est pas de maintenir un équilibre comme en AECAP mais de contrôler les muscles de son corps en les mettant au repos).

Eviter de bouger de plus en plus longtemps (quelques minutes).
Utiliser un repère de temps : minuteur, sablier...

Variables :

- La difficulté de la position (allongé, assis, debout...)
- Le temps : une durée imposée, le plus longtemps possible
- Seul ou à plusieurs
- Ajouter des contraintes perceptives (une plume, des bruits...)





Pour la classe !

Les jeux d'équilibre

Maîtriser son geste

Se focaliser
sur un geste

ATTENTION MOTRICE



Réaliser une construction / un assemblage d'éléments en équilibre sans les faire tomber :

Kapla (Oxybul éveil)



Dominos



Retirer délicatement les éléments d'une construction un par un sans les faire tomber :

*Balancier chat
(JBD jeux de société en bois)*



*Jeu de la tour infernale
(Jenga)*



Jeux Faugère



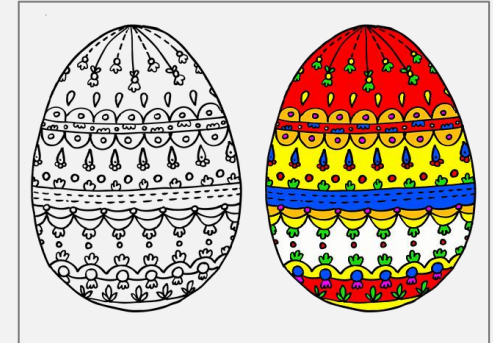
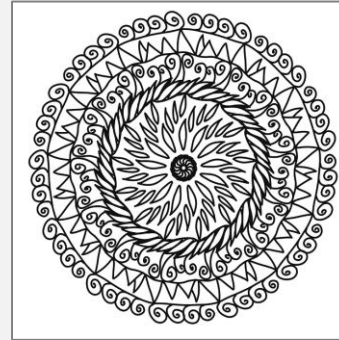
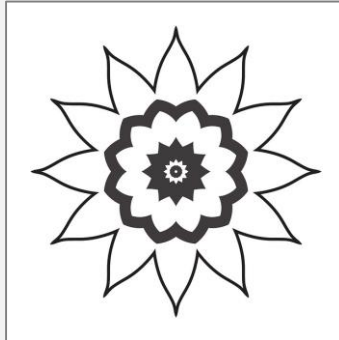
Pour la classe !

Les coloriages et mandalas

Développer sa motricité fine en contrôlant son geste

Se focaliser sur un geste et une perception

**ATTENTION
MOTRICE & VISUELLE**



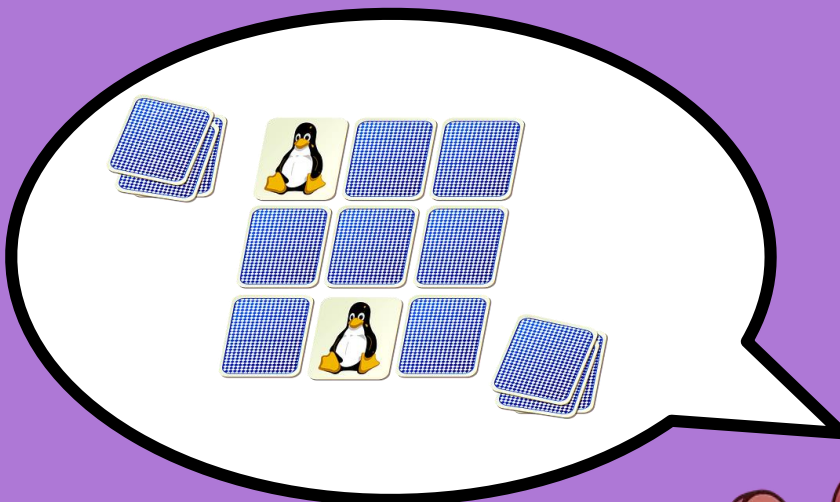
Variables :

- Des contours plus ou moins épais
- Des espaces plus ou moins larges
- Des contraintes de coloriage : des couleurs imposées, un nombre de couleurs imposé, suivre un modèle...

4

Entraîne ta

Mémoire !



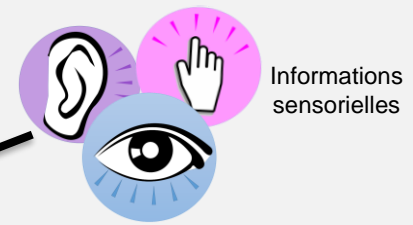
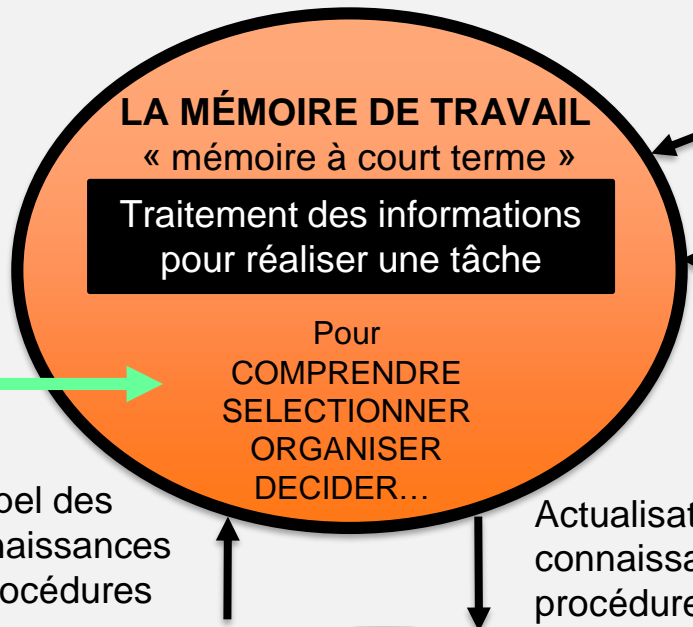
Objectif : S'entraîner à mettre et à récupérer en mémoire des informations.

Comment fonctionne la mémoire ?



L'ATTENTION

Facilitation



Rappel des connaissances et procédures

Actualisation des connaissances et procédures

LES MÉMOIRES A « LONG TERME »

Stockage des informations

Mémoire perceptive
Mise en mémoire de ce qui est perçu par nos **sens**
Rétention à long terme
Récupération automatique

Mémoire sémantique
Mise en mémoire des **savoirs / connaissances**
Rétention à long terme si consolidation et reprise
Récupération volontaire

Mémoire procédurale
Mise en mémoire des **savoir-faire / procédures**
Rétention à long terme si automatiser
Récupération automatique

Mémoire épisodique
Mise en mémoire des **événements vécus / souvenir**
Rétention : déformation au cours du temps
Récupération volontaire

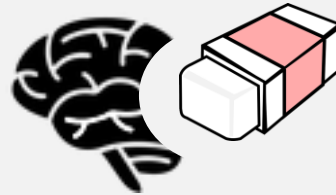
Pour aller plus loin :

Visite de la mémoire de travail 6/8 : <https://www.youtube.com/watch?v=YPqO0aUFUg0>

Mémoire de travail : https://www.youtube.com/watch?v=_OdmaOXGzM



Apprendre...oublier...apprendre...oublier!



Ce qu'on mémorise est voué à l'oubli



C'est donc normal d'oublier !

Mais tout est possible !

Le cerveau est **plastique**, il se reconfigure et se modifie grâce à l'apprentissage.



Tout le monde peut donc apprendre, il suffit de
-rester motivé
-maintenir ses efforts
-mettre en place des stratégies de mémorisation

Lorsqu'on entraîne sa mémoire,
elle devient plus performante.

Mémoriser, ça s'apprend !

Et ça s'enseigne !



Quelles sont les stratégies de mémorisation ?

Mémoriser, c'est ...

Mettre des connaissances en mémoire

Intégration

Pour faciliter l'intégration

- ✓ **Développer l'attention** pour améliorer la captation des informations et éviter les distracteurs
- ✓ **Un engagement actif**, (se questionner, retour sur l'erreur/feedback...)

Garder des connaissances en mémoire

Rétention

Pour faciliter la rétention

- ✓ **Refaire plusieurs fois** : à force de répétition, l'activation du chemin cognitif lui permet d'être plus accessible, c'est la consolidation mémorielle
- ✓ **Refaire souvent** : besoin de reprises fréquentes pour permettre de maintenir l'accès à la connaissance et ainsi d'éviter qu'elle s'efface

Faire revenir des connaissances qui étaient stocker en mémoire

Récupération

Pour faciliter la récupération

- ✓ **Créer des liens** entre plusieurs connaissances, on peut ainsi utiliser plusieurs chemins pour atteindre la connaissance
- ✓ **Créer des repères** : les indices de rappel fonctionnent comme des moyens mnémotechniques (construire des référents)
- ✓ **S'entraîner pour** réactiver la connaissance et créer des automatismes, lui permettre d'être accessible plus rapidement et de manière inconsciente

Pour aller plus loin :

Pratiquer la mémoire comme on marche dans une forêt - Magistère Mémorisation (1/8)

<https://www.youtube.com/watch?v=4gsYuhioH0Y>



Pour la classe !

Le memory

Etre attentif pour mémoriser la place de deux images identiques

Renforcer la
MEMOIRE VISUELLE

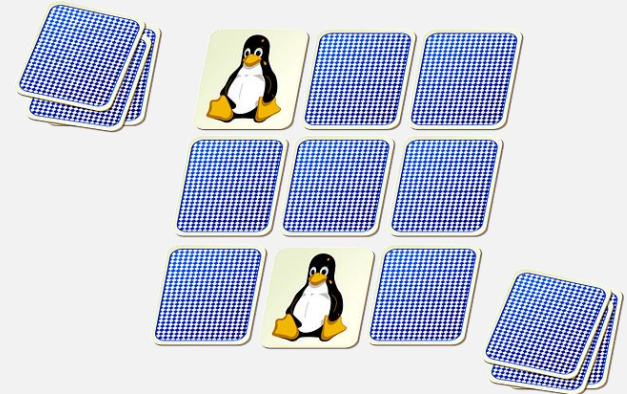


Laissez les élèves observer les cartes avant de les retourner.
Déposer les cartes sur la table bien organisées en ligne ou par terre sur le tapis du coin regroupement.

Il faut retourner chacun à son tour 2 cartes, si elles sont identiques, le joueur les garde et rejoue sinon il les repose à la même place.

Il existe des applications pour jouer au memory sur une tablette en autonomie.

On peut aussi créer ses propres jeux avec [LearningApps.org](https://www.learningapps.org/)



Variables :

- Le nombre de cartes : Commencez par 6 cartes seulement (3 paires) et augmenter progressivement
- La disposition des cartes
- Le contenu des cartes : images, graphismes, chiffres, lettres...



Pour la classe !

Qui a disparu ? Qu'est ce qui a changé ?

Etre attentif pour mémoriser un ensemble d'éléments ou leur organisation dans l'espace.

Renforcer la
MEMOIRE VISUELLE

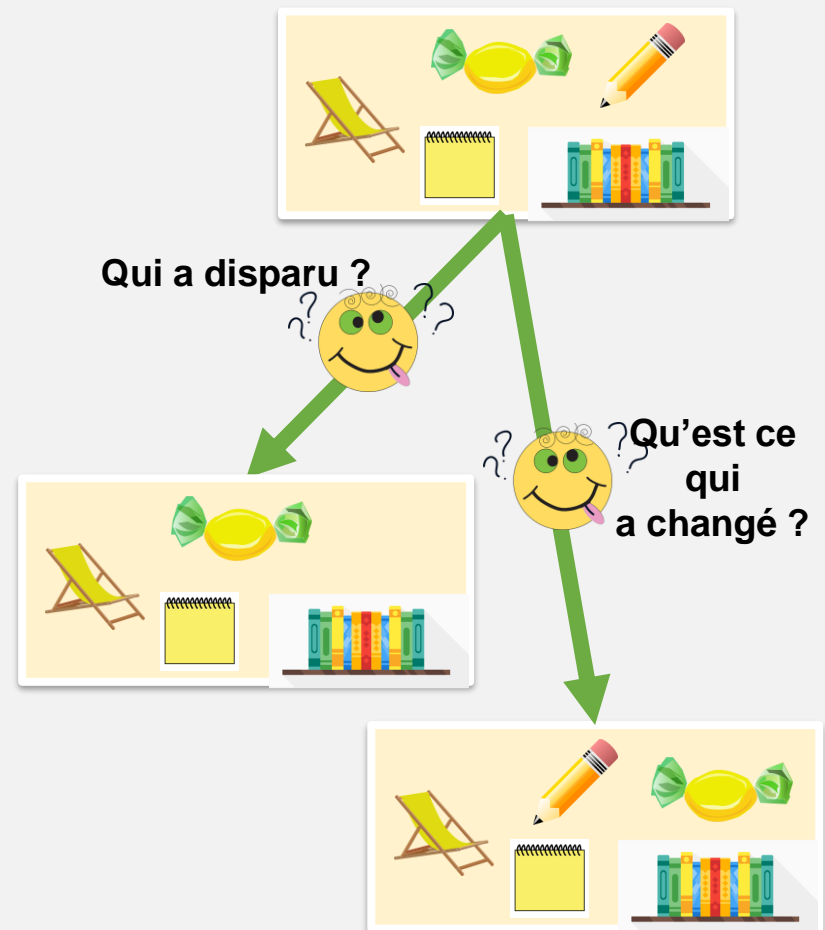


Demander aux élèves de mémoriser un ensemble d'objets ou d'images variés (ex: légumes, livres, voitures, crayons de couleur, etc.). Les placer sur le tapis du coin regroupement ou au tableau. Demander aux élèves de fermer les yeux et cacher un objet ou une image. Les élèves doivent trouver quel objet ou quelle image ont disparu.

D'autres variantes de ce jeu sont possibles : au lieu de cacher des objets, vous pouvez modifier leur place, vous pouvez demander de les remettre en place dans l'espace les uns par rapport aux autres vous pouvez aussi ajouter un autre objet, ou même enlever plusieurs éléments...

Variables :

- Le nombre d'éléments
- Pour faciliter la mémorisation vous pouvez présenter les objets un par un ou au contraire les proposer tous ensemble
- Les éléments : objets, images, graphismes, chiffres, lettres





Pour la classe !

La farandole

Etre attentif pour mémoriser une succession de sons / de gestes / de mots /ou d'image afin de restituer l'enchaînement

Renforcer la
**MEMOIRE VERBALE,
VISUELLE, AUDITIVE
& MOTRICE**



La farandole de mots (à l'oral)

Choisissez un thème (ex les animaux, les fruits...). Le premier élève dit un mot, le second répète le mot précédent et en ajoute un autre et ainsi de suite. On s'arrête quand quelqu'un ne peut pas se souvenir de tous les mots.

La farandole de sons/gestes

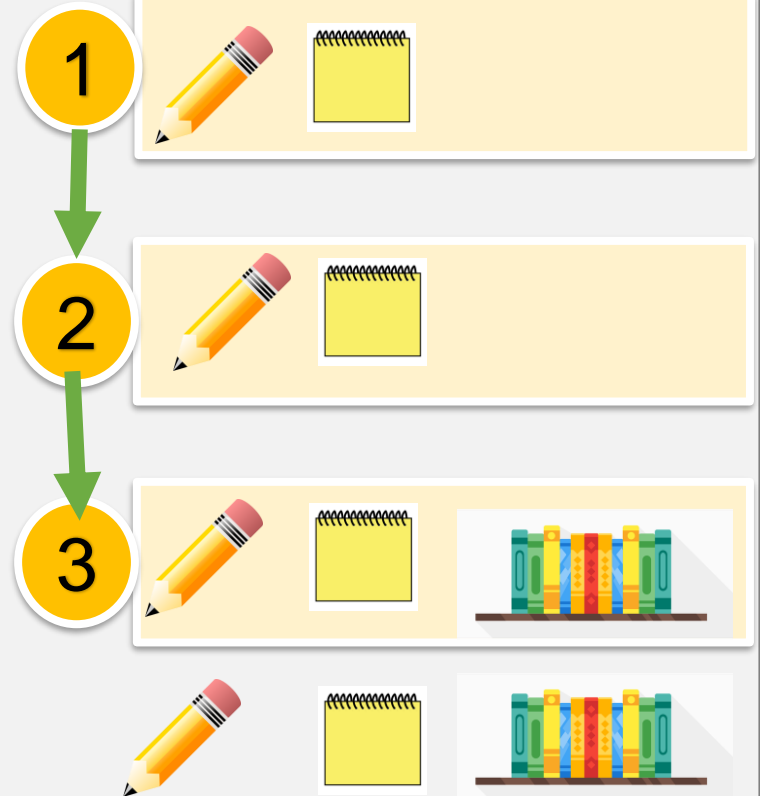
C'est le même principe que ci-dessus mais avec des sons ou des gestes (claquement des doigts, applaudissement...)

La farandole d'images

Construire une farandole d'images. Les cacher une par une en nommant toutes les images une par une à partir du début à chaque fois (ex crayon / crayon, carnet/crayon, carnet, livre...) A la fin, les élèves doivent reconstituer la farandole à l'identique

Rq : Jouer à la marchande est aussi un bon moyen de travailler la mémoire. On peut demander aux élèves de mémoriser une liste de course.

Variable : le nombre d'éléments





Pour la classe !

Comptines et chansons

Etre attentif pour mémoriser une chanson, une comptine

Renforcer la
MEMOIRE VERBALE,
VISUELLE, AUDITIVE
SEMANTIQUE &
MOTRICE



On peut faciliter la mémorisation d'une comptine en faisant appel à plusieurs formes de mémoire (c'est ce qu'on appelle les indices de rappel):

- mémoire sémantique** : comprendre pour mémoriser (ce qu'évoque la chanson, le sens des mots)
- mémoire verbale** (faire prendre conscience d'une structure syntaxique répétitive ou de la présence d'un refrain)
- mémoire visuelle** (images séquentielles pour mémoriser la chronologie)
- mémoire auditive** (jouer sur les sonorités, le débit, la modulation de la voix)
- mémoire motrice** (ajouter une gestuelle)

Variable :

Découper la comptine en plusieurs unités d'apprentissage

Une souris verte

Une souris verte qui vivait dans l'étable
 Je l'ai tuée par les queues
 Je la mettais à son intention
 Ses moustaches me donnaient
 l'impression de deux bâtons
 En fin de compte tout était
 Je la mets dans mon lit
 Elle me dit qu'il faut être attentif
 Je la mets dans mon lit
 Elle me dit qu'il faut être attentif
 Je la mets dans mon lit
 Elle me dit qu'il faut être attentif
 Je la mets dans mon lit
 Elle me dit qu'il faut être attentif

LA FOURMI M'A PIQUÉ LA MAIN

LA FOURMI M'A PIQUÉ LA MAIN, LA COQUINE, LA COQUINE,
 LA FOURMI M'A PIQUÉ LA MAIN,
 LA COQUINE ELLE AVAIT FAIM !

L'ARAGNÉE M'A PIQUÉ LE NEZ, LA COQUINE, LA COQUINE,
 L'ARAGNÉE M'A PIQUÉ LE NEZ,
 LA COQUINE ELLE ÉTAIT FÊCHÉE !

ET L'ABEILLE M'A PIQUÉ L'ŒILLE, LA COQUINE, LA COQUINE,
 ET L'ABEILLE M'A PIQUÉ L'ŒILLE,
 LA COQUINE N'AVAIT PAS SOMMEIL !

LE BOURDON M'A PIQUÉ LE MENTON, LE COQUIN, LE COQUIN,
 LE BOURDON M'A PIQUÉ LE MENTON,
 LE COQUIN VOULAIT UN BONBON !

ET L'OISEAU M'A PIQUÉ LE DOS, LE COQUIN, LE COQUIN,
 ET L'OISEAU M'A PIQUÉ LE DOS,
 LE COQUIN ÉTAIT UN MOINEAU !

Dans tes bras

Dans tes bras,
 Mon papa,
 Je me sens
 Plus grand,
 Moins peureux,
 Plus heureux,
 Je t'adore,
 Plus encore,
 Mon papa.

La petite fleur

La petite fleur s'ouvre
 (poing fermé puis paume vers le haut,
 ouvrir la main et écarter les doigts)

Un papillon arrive
 (avec l'autre main, bouger les doigts)

Il se pose
 (poser les doigts sur la main restée ouverte)

Et s'en va
 (puis bouger les doigts)

La petite fleur est triste

Elle se ferme
 (fermer la main)

Elle se fane
 (laisser le poing fermé)

Et tout disparaît
 (cacher dans le dos)



Pour la classe !

Raconte-moi une histoire

Récupérer les informations stockées en mémoire pour restituer la trame d'une histoire

Renforcer la
**MEMOIRE VERBALE
& SEMANTIQUE**

Image
mentale

MOT

Redire une histoire connue pour prendre conscience de ce qu'on a retenu et compléter ce qu'on a oublié

Mémoriser par essai/erreur :

- Raconter chacun à son tour (chacun dit une phrase ou une action principale).
- Omettre des parties de l'histoire et demander aux élèves de dire ce qu'on a oublié
- Demander à un élève de restituer la trame de l'histoire les autres complètent les oublis
- Reprendre plusieurs fois la trame de l'histoire en ajoutant à chaque fois des détails supplémentaires (les émotions, les pensées, les dialogues des personnages)
- Demander de raconter l'histoire dans sa tête pour ranger dans l'ordre ou compléter des images séquentielles.

Il est important d'explicitier la récupération des informations en mémoire en faisant verbaliser leurs procédures.

« comment tu as fait pour réussir? »

« J'ai raconté l'histoire dans ma tête. »

« j'ai imaginé les images dans ma tête »

« Je me suis souvenu que le lapin est là en premier et le renard en dernier »

Faire verbaliser l'oubli et trouver des moyens de vérifier son propos pour corriger les éventuelles erreurs liées à l'oubli en retournant vers l'album ou le référent de la classe. Cela permet de prendre conscience de l'écart entre ce qu'on a mémorisé et l'histoire.

« Comment on fait pour vérifier? »

Il est intéressant de demander aux élèves de raconter l'histoire juste après une séquence d'apprentissage puis quelques semaines plus tard pour prendre conscience de ce qu'on a retenu.

On peut alors leur poser la question

« comment faire pour ne pas oublier ? »

Variables :

- Le temps entre la mémorisation et celui de la restitution
- Présence ou pas d'un temps de remobilisation des connaissances (utilisation des référents, écoute de l'histoire...)



Pour la classe !

Les paires de mots

Etre attentif pour mémoriser des mots reliés entre eux par des liens sémantiques

Renforcer la
**MEMOIRE VERBALE
& SEMANTIQUE**

Image
mentale

MOT

Ce jeu se fait à l'oral sans support visuel.

Constituer avec les élèves 5 à 10 **paires de mots liés par leur sens.**

Ex Eléphant-trompe, rivière-poisson, pomme-poire, etc.

Répéter ces mots plusieurs fois en leur demandant de créer une image mentale de ces mots dans leur tête et en insistant bien sur chaque paire : « fermez vos yeux, vous voyez l'éléphant et sa trompe »

Le jeu peut alors commencer, le meneur du jeu (enseignant ou élève) prononce les premiers mots de chaque paire.

Les élèves doivent se rappeler du deuxième mot qui permet de compléter chaque paire et le nommer.

Variables :

- Eventuellement des supports visuels pour la phase de mémorisation pour faciliter la création d'images mentales
- Le nombre de paires
- Le type de lien sémantique (champ lexical, hyperonyme, synonyme, antonyme, un objet/une partie de l'objet, emboitement...)



5

**Je cherche, tu cherches...
nous trouvons !**

RAISONNEMENT



LOGIQUE

Objectif : S'entraîner à utiliser un raisonnement, une pensée logique



Le système de la pensée logique permet de répondre à une situation problème en faisant appel à un raisonnement rationnel, réfléchi et conscient. Les jeux de logique apprennent aux enfants la **patience, le sens de l'observation et la réflexion**. Ils leur apprennent aussi à **faire des choix et à prendre des décisions**.

Ce type de jeux demande aux élèves d'adopter **une démarche de recherche de solutions par tâtonnement en mettant à l'épreuve leurs premiers modèles de pensée, en comparant les effets obtenus aux effets attendus et en tirant des conclusions de leurs erreurs afin d'améliorer leur modèle de pensée initiale**.

La **réflexion métacognitive, réfléchir sur sa propre réflexion**, a alors toute sa place. Pour les élèves les plus jeunes, elle est prise en charge par l'enseignant qui accompagne par la parole l'action de l'élève. Puis au cours du cycle, l'enseignant utilise le questionnement pour aider les élèves à prendre conscience de leurs procédures. Enfin, progressivement, les élèves prennent en charge cette réflexion en autonomie. Ils deviennent capable d'explicitier leurs démarches et d'en tirer des conclusions.

Il est important d'entraîner les élèves à raisonner, et cela, dès le plus jeune âge. Et une fois de plus, c'est en jouant que nous pouvons développer la logique de la manière la plus naturelle.



Pour la classe !

La forme mystère

Identifier une forme par déduction logique



LOGIQUE ET
RAISONNEMENT

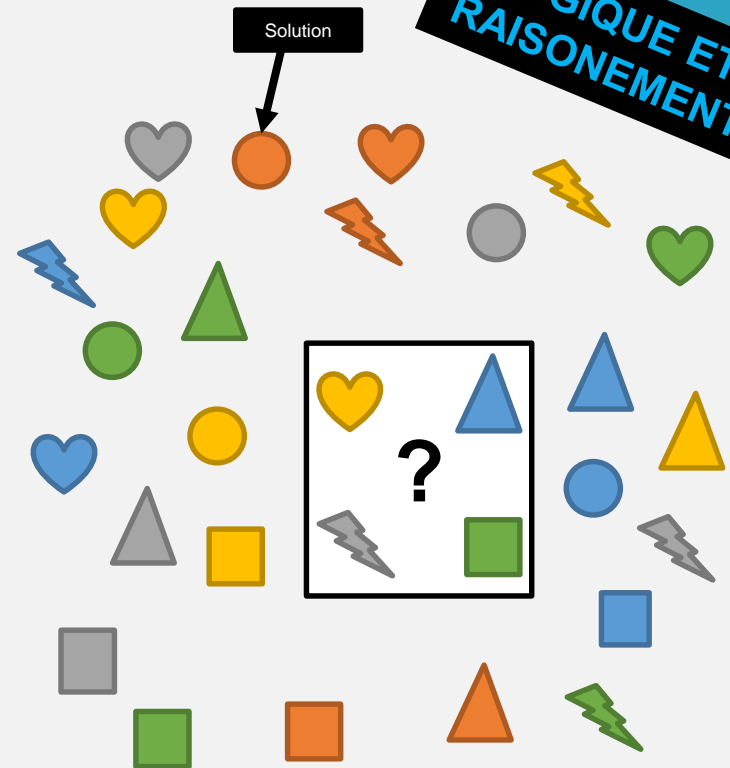
Poser 25 cartes face visible sur la table représentant 5 formes dans 5 couleurs différentes.

A chaque tour, on retourne une carte représentant quant à elle 4 formes en 4 couleurs (c'est à dire qu'une forme et une couleur sont absentes).

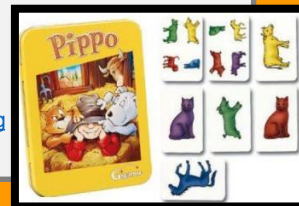
Il faut être le plus rapide à retrouver la carte qui combine la forme manquante et la couleur manquante.

Variables :

- Utiliser des objets (de jeux de construction) ou des cartes avec des images (animaux, fruits...), des chiffres, des lettres....
- Le nombre d'objets



Jeu inspiré du jeu Pippo de Gigamic :
https://www.youtube.com/watch?v=C_VAqWeIVZg





Pour la classe !

Les suites logiques

Identifier une organisation régulière et poursuivre son application



LOGIQUE ET RAISONNEMENT

Reconnaître et reproduire des suites organisées



Poursuivre une suites organisées



Ajouter un élément manquant



Rechercher l'erreur



Remarque :

Faire prendre conscience et verbaliser la présence d'un motif qui se répète ou d'une logique dans la succession des objets

Variables :

-Les objets : quantités, natures, tailles, couleurs positions, complexité de la succession

-Les modèles : objets réels, photos, symboles, dessins...

-Les consignes

-La distance avec le modèle : modèle proche (correspondance terme à terme), modèle éloigné (choisir un origine et un sens, verbalisation des positions, mise en mémoire)



Pour la classe !

Les tours

S'engager dans une résolution de problèmes de recherche : réaliser le plus de combinaisons possibles



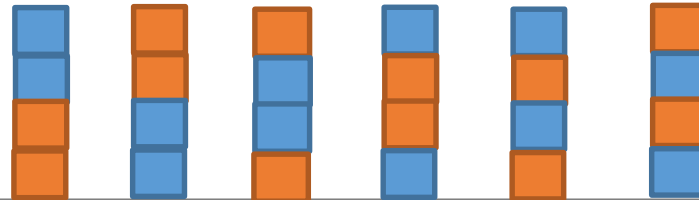
LOGIQUE ET
RAISONNEMENT

Rechercher par tâtonnement plusieurs combinaisons possibles pour construire des tours différentes.

Variables :

- Nombre de cubes par tour : 2, 3, 4 ...
- Nombre de couleurs : 2, 3, 4

Des tours de 4 cubes avec 2 couleurs



Le SUDOKU

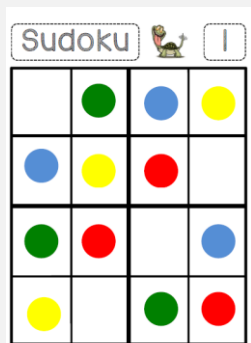
Faire preuve de logique pour compléter la grille en tenant compte des contraintes de remplissage



Pour la classe !



LOGIQUE ET
RAISONNEMENT



Blog le cartable de Prune :

<http://ekladata.com/EHwle0oX827D8gG0DNmmszAj1tE/Sudokus-PS-MS-GS.pdf>

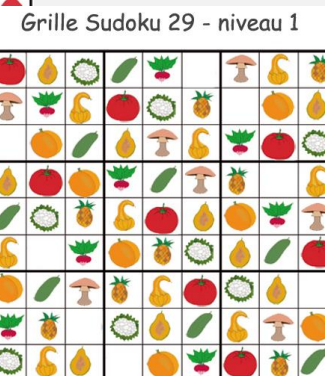


Blog la classe de Delphine :

<file:///C:/Users/cgibauts/Downloads/Fichier%20Sudoku%20niv1%20et%202.pdf>



Site tête-à-modeler



Il s'agit de compléter une grille subdivisée en région de 4, 6 ou 9 cases.
Chaque ligne, chaque colonne et chaque région ne doit contenir qu'une fois tous les éléments de la collection.

Variables :

- Le nombre de cases par région : 4, 6 ou 9 cases
- Le nombre de cases manquantes (ligne, colonne, région)

6

Stop! Réfléchis avant d'agir !

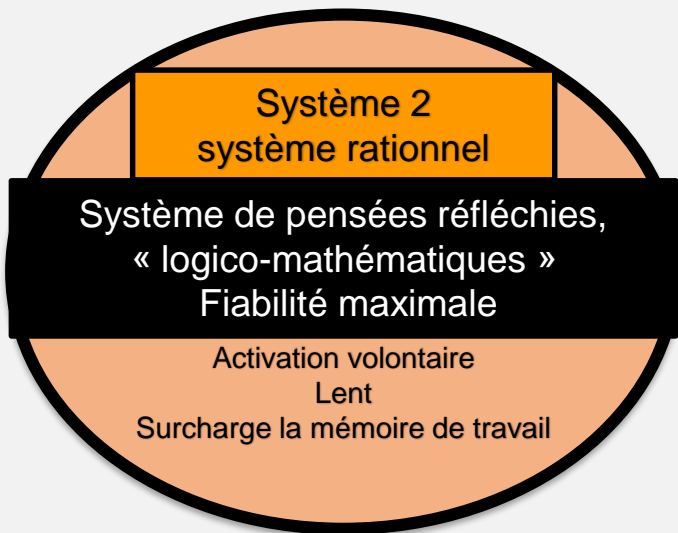
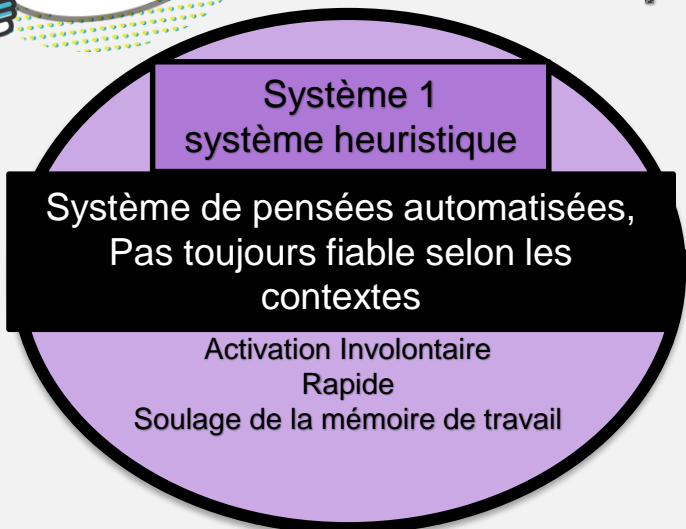


Inhibition

Objectif : s'entraîner à inhiber un automatisme pour activer un programme de pensées ou d'actions plus adapté



C'est quoi, l'inhibition?



Pour aller plus loin :

Que faut-il retenir des 3 systemes de la pensee ? - Magistere memorisation (4/8) :

https://www.youtube.com/watch?v=j_1ctEB8ySQ&list=PLE6VtlmQRwc3YAmncUkMUZCwS1lm3xJok&index=5



Pour la classe !

La chaise musicale

Arrêter de se déplacer et
s'asseoir à un signal sonore



En salle de motricité :

Faire 2 à 4 groupes d'élèves.

Placer 2 à 4 îlots de chaises, autant de chaises que d'enfants.

Les élèves sont assis sur les chaises.

Mettre la musique, cela indique aux élèves qu'ils doivent se lever et se déplacer en dansant autour des chaises.

Pendant ce temps, retirer une chaise dans chaque îlot.

Eteindre la musique, c'est le signal qui indique aux élèves d'aller vite s'asseoir. Ceux qui restent debout ont perdu.

Pour permettre l'entraînement et éviter l'élimination, donner 5 jetons aux élèves, lorsqu'ils perdent, ils doivent donner un jeton. Ils sont éliminés lorsqu'ils ont perdu tous leurs jetons

Variables :

-La durée de la musique

-Jouer sur le volume du son





Pour la classe !

Jacques a dit

Effectuer, ou non, une action suite à une consigne orale

En salle de motricité

Les élèves doivent suivre les consignes données par Jacques

ex : « Jacques a dit de taper des pieds. »

Ils doivent s'arrêter de bouger lorsque les consignes ne sont pas celles de Jacques

ex : « saute ! »

Exemples de consignes : Marcher, trotter, courir, sauter, pas chassés, comme une fourmi, à pas de géants, ramper, à quatre pâtes...

Lorsqu'un élève se trompe, l'enseignant lui fait remarquer mais il n'est pas éliminé.

Variables :

- La position, le déplacement, la direction
- Enchaîner rapidement plusieurs consignes
- Tout le corps ou une partie du corps
- Seul ou à plusieurs

INHIBITION MOTRICE &
SEMANTIQUE

Image
mentale

Jacques a dit
« sauter »



« sauter »





Pour la classe !

1, 2, 3 soleil

Courir le plus vite possible en arrêtant sa course pour ne pas être repéré

INHIBITION MOTRICE

En salle de motricité

Le meneur de jeu se place face au mur, dos au reste des élèves. Il dit « 1, 2, 3 soleil » et se retourne.

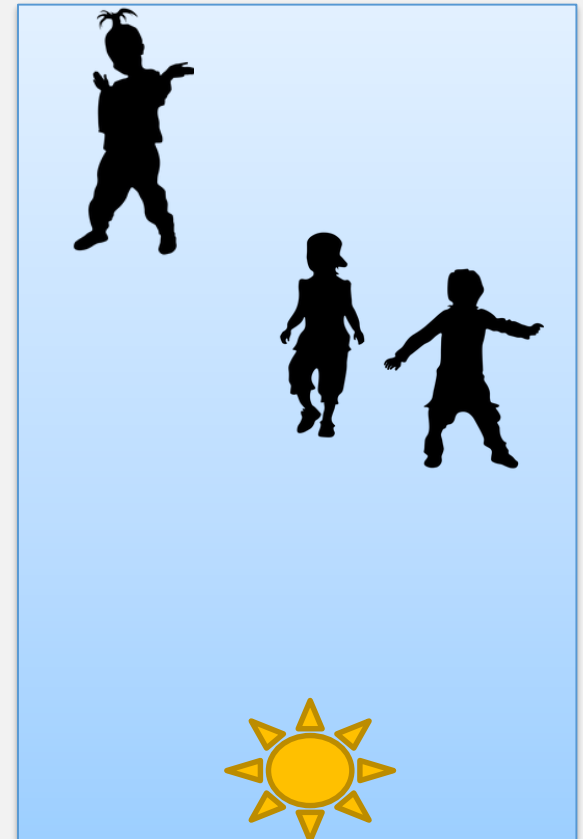
Pendant la comptine, les élèves peuvent avancer. A l'arrêt de la comptine, au moment où le meneur de jeu se retourne, les élèves doivent s'immobiliser.

Les élèves encore en mouvement retournent à la ligne de départ

Le premier élève qui arrive à toucher le mur a gagné.

Variables :

- Changer de meneur de jeu : enseignant puis enfants
- Seul ou à plusieurs
- Une position imposée ou libre



Qui est-ce?

Chercher à identifier un personnage en posant des questions fermées et en éliminant les personnages qui correspondent à la description inverse de la réponse donnée.



Pour la classe !



Préparer le matériel (des cartes « personnage », en double exemplaire de deux couleurs différentes)

Placer un lot de cartes « personnage » au tableau ou sur le tapis du coin regroupement.

L'enseignant pioche une carte dans le deuxième lot de cartes sans la montrer aux élèves.

Chacun à leur tour les élèves posent une question dont la réponse est oui ou non. Ils doivent ensuite éliminer les personnages qui correspondent à la description inverse de la réponse donnée.

Ex Question des élèves « Est-ce que ton personnage a un chapeau? »

Réponse de l'enseignant « oui, mon personnage a un chapeau » L'élève doit donc éliminer tous les personnages qui n'ont pas de chapeau. Le premier réflexe est souvent d'éliminer les personnages qui ont un chapeau.

Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un personnage.

Le jeu est gagné si le personnage restant est le même que celui de l'enseignant.

Variables :

-Le nombre de personnages

-L'enseignant peut-être remplacé par 2 élèves (en binôme pour plus de fiabilité)



[Jeu à imprimer. mome.net](http://jeu.à.imprimer.mome.net)



Vous trouverez certainement bien d'autres jeux.
L'essentiel est que vos élèves prennent plaisir à jouer et qu'ils se rendent compte grâce à l'explicitation qu'ils font travailler leur cerveau.

Ces jeux ne demande pas beaucoup de matériel et peuvent être utilisés dans les différents temps de la journée des enfants, à l'école mais aussi à la maison, à la périscolaire, au centre de loisir...

Faire connaître ces jeux de tous les membres de l'équipe éducative qui entourent les élèves (parents, enseignant, ATSEM, Dames de cantine, personnel de la périscolaire....), leur expliciter les enjeux de ces jeux sur le développement cognitif des élèves pourrait être un beau challenge pour cette 10^{ème} édition de la semaine de la maternelle.

La régularité et la répétition sont les clés de la réussite !

Soyez nombreux à participer à la 10^{ème} semaine de la maternelle !!

Renvoyez-nous votre fiche d'inscription

*Vous avez d'autres idées, alors
partagez-les avec nous en nous les
envoyant par mail.*

*Vous pouvez aussi nous faire des
retours des actions que vous aurez
menées dans votre école ou dans vos
classes.*



Chahim Christelle : christelle.chahim@ac-guadeloupe.fr
Jean-Charles Brigitte : brigitte.jean-charles@ac-guadeloupe.fr

Pour finir, quelques ressources pédagogiques

Bibliographie et sitographie

Lea.fr La boîte à idées des enseignants

