

Fonctions exécutives

Pratique : Le jeu de la marche

Sujet : Le jeu de la marche

Objectif : Développer l'inhibition, l'attention et la flexibilité.

Compétences :

- Transversales : Agir et réagir, traiter l'information
- Disciplinaires : Maîtriser son corps et ses mouvements. (PIASC)



Intérêt pédagogique : Permettre aux élèves d'exercer les fonctions exécutives en les mettant en mouvement et en action.

Fréquence de l'activité

Activité rituelle

Activité unique

Matériel

Il faut avoir une grande salle à disposition.

Cycle ou classe du public visé : Tous

Notes

Il y a toute sorte de variantes possibles: on peut remplacer la marche par la course, par sauter à cloche pieds...



Déroulement

1

Expliquer aux élèves le fonctionnement de l'activité.
Lorsque l'instituteur frappe dans les mains et dit « marche »: il faut marcher.
Lorsque l'instituteur frappe dans les mains et dit « stop: » il faut s'arrêter.
=> Les élèves réalisent l'activité.

2

Ajouter la variante du prénom : lorsque l'instituteur frappe dans les mains et dit « prénom »: les élèves doivent dire leur prénom à voix haute. => les élèves réalisent l'activité + variante.

3

L'instituteur ajoute une complexité en inversant 2 consignes : lorsqu'il dit « marche » : il faut s'arrêter. Lorsqu'il dit « stop » : il faut marcher. En revanche, lorsqu'on dit : « prénom », on doit toujours dire son prénom. => Réalisation.

4

Ensuite, on reprend les premières consignes afin de tester les capacités d'inhibition, d'attention et de flexibilité des élèves.

5

Débriefing avec les élèves : « Qu'est-ce qui était facile / difficile ? »



Les points positifs

Les élèves sont actifs et en mouvement.
Les fonctions exécutives sont mobilisées et exercées.
Cette activité permet toute sorte de variantes.
L'activité nécessite peu de matériel et de préparation.

- Pratique observée à l'ENCBW lors du module sur le cycle 5-8