GDM

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **JEUX TRADITIONNELS ET COLLECTIFS** proposés lors d’une rencontre USEP « Vous avez dit souris ? » | LES FONCTIONS EXECUTIVES | | | |
| L’inhibition | La flexibilité mentale | La mémoire de travail | La planification |
| **1,2,3 ... chat !**  (= 1/2/3 soleil) | L’enfant doit résister aux automatismes et aux émotions qui le poussent à se projeter vers la cible | Elle sera travaillée lors du changement de rôle au cours du jeu |  | L’enfant doit mettre en place une stratégie, définir les étapes qui lui permettront d’atteindre le « mur » |
| **Chat détective** |  | L’enfant doit au cours de ce jeu « jongler » entre plusieurs tâches : observer, mémoriser, trier des informations, se déplacer, mémoriser la disposition spatiale. | À chaque stade du jeu, l’enfant fait évoluer sa représentation de la situation : Il prend en compte les informations pertinentes sur la fiche-consigne, se déplace en accumulant des informations nouvelles, évalue leur pertinence, observe, mémorise | L’enfant doit intégrer les étapes nécessaires à sa réussite : observation, mémorisation, recherche, prise d’information, mimes, présentation/validation |
| **Chat ou souris ?** |  |  |  |  |
| **Les souris chantent** | La nécessité de réaliser le parcours en équipe induit de la part des plus petits un fort contrôle inhibiteur |  |  | Les parcours impliquent une anticipation nécessaire de l’action pour pouvoir la réaliser. |
| **La marelle des souris** |  |  |  |  |
| **Mmmmmmh...du fromage !!!!!!!**  (=les déménageurs) | \* |  | \*pour les PS (trajet) |  |
| **« Croque-souris »** | L’enfant doit accepter, comme au cours de nombreux jeux (sportifs ou pas) que son but (atteindre la ligne sans se faire attraper) soit contrarié par les autres. |  |  |  |

|  |
| --- |
| **La marelle des souris** |
| **Agir dans l’espace, dans la durée et sur les objets** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **OBJECTIF** | **\*actions motrices :** se déplacer en sautant (pieds joints, cloche pied...)  **\*connaissances** : se repérer dans l'espace  **\*attitudes** : accepter le parcours | |
| **DISPOSITIF** | **Lieu :** terrain stable  **Matériel :**  -une marelle tracée au sol ou sur moquette  **(Une marelle par équipe)**  **Organisation de la classe :**  2 équipes | * 1. ***Schéma*** |
| **BUT** | Suivre le parcours de la marelle en respectant les consignes de sauts | |
| **CONSIGNES** | Niveau 1 uniquement à pieds joints et écartés sur les cases doubles  Niveau 2 : à cloche-pied sur case simple, écartés sur doubles cases  Niveau 3 : avec palet, à cloche-pied sur case simple, écartés sur doubles cases | |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Exemple : **1 morceau de fromage** si réussite jusqu'à 5, 2 morceaux de fromage si réussite jusqu'à « fromage » | |
| **VARIABLES** | Consignes différentes / sauts différents / nombre de passages (aller et retour) / sauter en franchissant ( ex :ne pas mettre le pied sur la case 2) | |
| **EVALUATION** | Support élève : carte score fromages à colorier ou collage gommette  Support maître : grille observation réussite sauts | |

|  |
| --- |
| **« Croque-souris »** |
| **Collaborer, coopérer, s’opposer collectivement** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **OBJECTIF** | **\*actions motrices** : Réagir rapidement à un signal ; Atteindre une cible mouvante  **\*connaissances** : repérer son camp, réagir à un signal  **\*attitudes** : accepter de jouer au sein d'un groupe | |
| **DISPOSITIF** | **Lieu :** terrain stable  **Matériel :** 2 jeux en parallèle  -Chronomètre, foulards pour les queues de souris  -Un foulard par souris, accroché dans le dos à la ceinture.  **Organisation de la classe :**  2x 2 équipes (de 6 joueurs) | * 1. ***Schéma*** |
| **BUT** | Attraper la queue de la souris pour le chat. Pour les souris : se mettre à l’abri derrière leur ligne (territoire des souris). | |
| **CONSIGNES** | Au signal, les chats essaient d'attraper la queue de la souris avant le passage de la ligne. (Corde au sol par ex).  Les prises doivent concernées le foulard et non le vêtement « de la souris ».  Jeu en trois manches : les enfants vont vivre les deux rôles mais après les trois manches (surtout pour les PS) | |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Pour les souris : conserver leur queue  Pour les chats : attraper un maximum de queues de souris.  Sont comptabilisés les foulards attrapés par les chats.  Au départ, les chats ont les mains levées aux oreilles. | |
| **VARIABLES** | Distance entre les chats et les souris/distance entre souris et leur territoire  Temps, position de départ / Déplacement (ex : zone de déplacement à pieds joints par ex) | |
| **EVALUATION** | Support élève : carte score souris (pour foulards attrapés) à colorier ou collage gommette  Support maître : grille observation foulards rapportés par élève en un temps déterminé | |

→ travailler les piliers des apprentissages (Stanislas Dehaene) :

* Les **émotions** : contrôler ses émotions par la respiration. Savoir apprécier son état de débordement émotionnel ;
* Développer l’**attention**.

→ travailler les fonctions exécutives :

* favoriser la **mémorisation** et la concentration (en lien avec les émotions : sans émotion, pas de mémoire / trop d’émotion, difficultés de concentration) ;
* permettre l’inhibition : se recentrer pour ensuite pouvoir se concentrer ;
* capacité à planifier ses actes permise par une attention effective.