

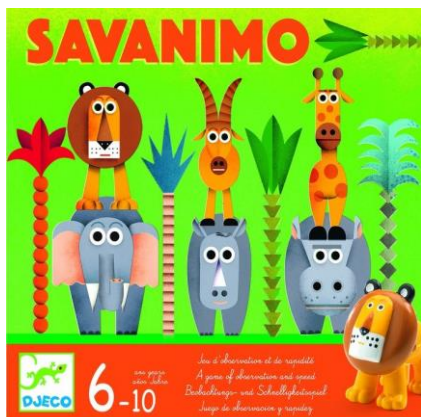
Atelier « Gestion de l'impulsivité autour du jeu » le jeudi 5 mars

Compte rendu

L'objectif de l'atelier est d'imaginer, en petits groupes et à partir de matériel de jeux existant, de nouvelles règles afin de viser le travail des compétences exécutives (auto-contrôle, inhibition, flexibilité, attention).

Voici quelques règles de jeu imaginées par les participants :

Jeu Savanimo



- ♣ *Faire défiler les jetons sur lesquels figurent les animaux un à un > demander à l'enfant de dire la couleur contraire (orange vs gris) ou de saisir une figurine d'animal dont la couleur est contraire à celle représentée sur le jeton. Dès 3 ans, travaille l'inhibition, privilégier la consigne de saisie en cas de difficultés langagières. Si min 75% de réussite, passer à la consigne suivante →*
- ♣ *Faire défiler les jetons sur lesquels figurent les animaux un à un (dire « Savanimo » pour certains jetons) > demander à l'enfant de dire/saisir la couleur contraire, sauf si on dit « Savanimo » alors dire/saisir la vraie couleur qui figure sur le jeton. Travaille l'inhibition et la flexibilité.*
- ♣ *Placer les figurines d'animaux par deux, en face à face > demander à l'enfant de lancer le dé et de saisir la figurine située face à celle indiquée par le dé. Travaille l'inhibition.*
- ♣ *Placer les figurines d'animaux au centre de la table > demander à l'enfant de saisir le plus vite possible l'animal qui n'est pas représenté sur les dés, sauf si 2x le même animal représenté par le dé, alors prendre celui-là. Travaille l'inhibition et la flexibilité.*

Zabifuzz



- ♣ *Placer toutes les cartes au centre de la table > demander à l'enfant de saisir toutes les chaussettes ou tous les vêtements de couleur x (idem avec autres couleurs ou vêtements).* Travaille l'attention sélective.
- ♣ *Placer toutes les cartes au centre de la table > demander à l'enfant d'attraper toutes les chaussettes sauf les rouges ou toutes les cartes rouges sauf les chaussettes (idem avec les autres couleurs/vêtements).* Travaille l'attention sélective et l'inhibition.
- ♣ *Demander à l'enfant de réaliser une tenue complète, sans utiliser deux fois la même couleur.* Travaille l'inhibition et la flexibilité.
- ♣ *Chaque enfant dispose d'un tas de carte > demander à l'enfant d'abattre ses cartes le plus vite possible dans l'ordre d'habillage.* Travaille l'inhibition (autocontrôle).

Pouet-Pouet



- ♣ *Placer les cartes au centre de la table > demander à l'enfant de saisir le plus vite possible toutes les cartes sauf celles avec un animal.* Travaille l'attention sélective et l'inhibition.
- ♣ *Faire défiler les cartes animaux et objets > demander à l'enfant de faire le bruit d'un animal pour les cartes objets et le bruit d'un objet pour les cartes animaux.* Travaille l'inhibition.
- ♣ *Faire défiler les cartes animaux > demander à l'enfant de faire un bruit d'animal, sauf celui de l'animal représenté sur la carte.* Travaille l'inhibition.

MOSQUITO



Bilboquet

- ♣ *Tous les joueurs retournent en même temps leurs cartes. Si 2 cartes identiques sont retournées (ou plus) par les joueurs, le premier à taper sur le moustique, ou poser l'abeille sur*

la fleur, ou prendre la pomme, suivant le cas, reçoit un jeton coccinelle. Celui qui se trompe doit en rendre un (si possible).

Clac-clac



- ♣ *Demander à l'enfant de lancer le dé couleurs et/ou le dé formes > demander à l'enfant de prendre le plus vite possible tous les jetons avec la forme et/ou la couleur apparue sur les dés. Travaille l'attention sélective.*
- ♣ *Demander à l'enfant de lancer le dé couleurs et/ou le dé formes > demander à l'enfant de prendre le plus vite possible tous les jetons sur lesquels la forme et/ou la couleur apparue sur les dés ne figure pas. Travaille l'attention sélective et l'inhibition.*

Des jeux moteurs peuvent également être réalisés (dès le plus jeune âge):

- ♣ Parcours moteur : marcher sur une ligne sinueuse, passer de plot en plot sans marcher sur les plots rouges...

Trucs et astuces :

- ♣ Pour les jeux qui travaillent l'inhibition : demander aux enfants de penser au Mr Stop.
- ♣ Pour les règles qui ne permettent qu'à un enfant de jouer : demander aux autres enfants de penser à leur détective (vérifier les productions de l'enfant qui joue).