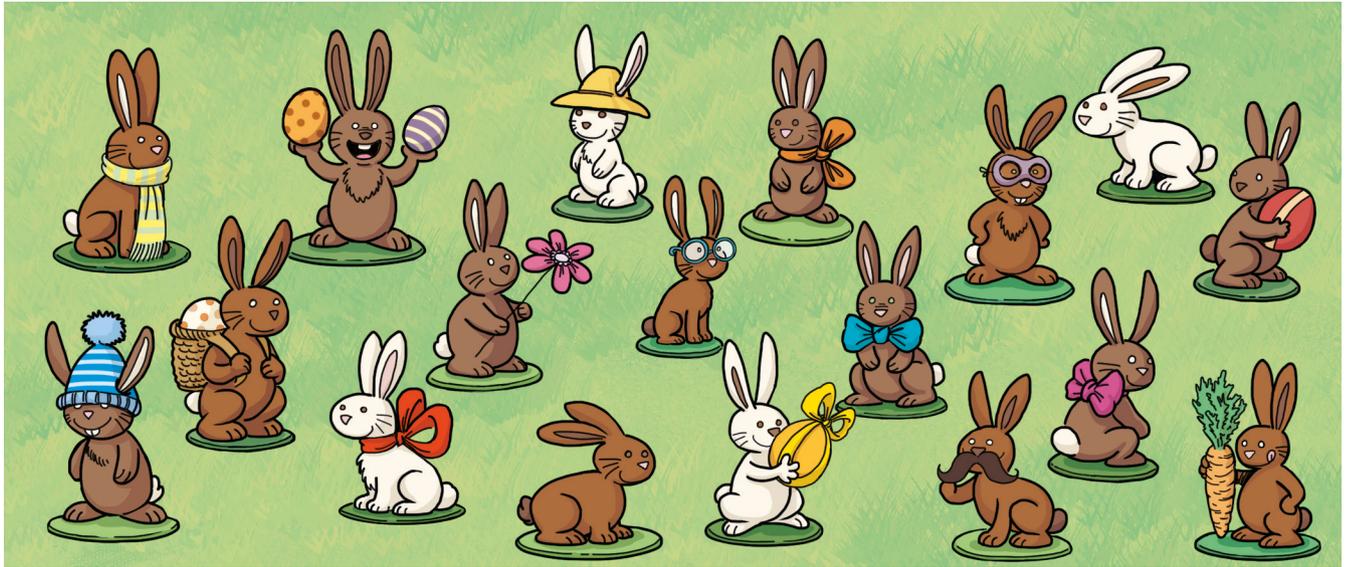


L'attention DÉVELOPPER L'ATTENTION SÉLECTIVE

Les consignes

Écoute la consigne et entoure les lapins indiqués.



Écoute la consigne et entoure les gâteaux indiqués.



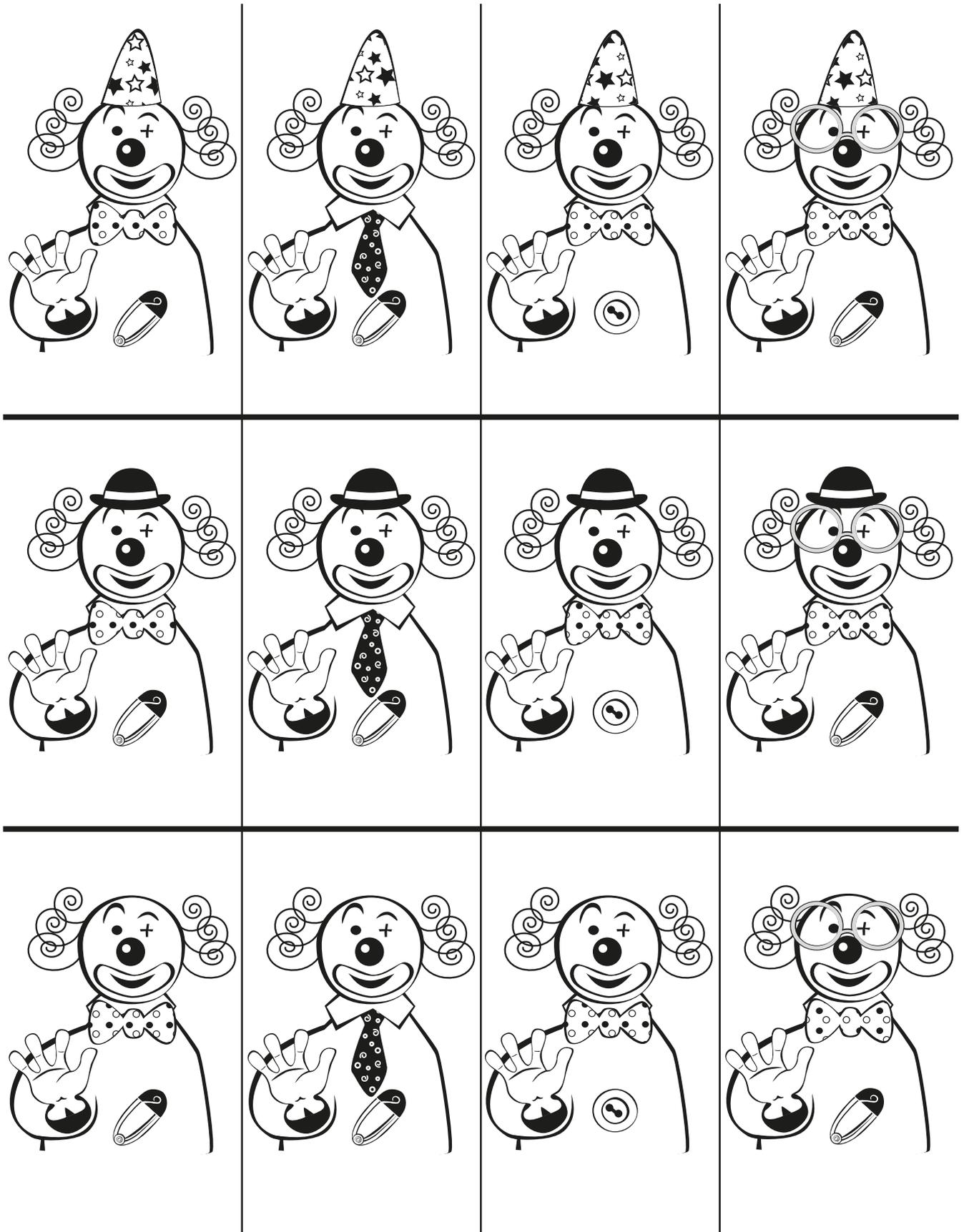
Écoute la consigne et entoure les citrouilles indiquées.



La perception CRÉER DES REPRÉSENTATIONS MENTALES

Qui est-ce ?

Colorie le clown qui a été décrit par l'enseignant.

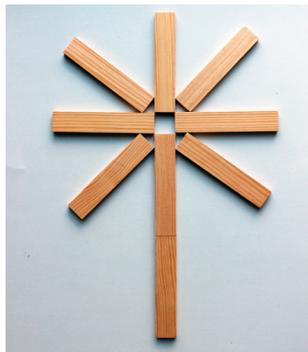


Les kaplas

Avec 6 kaplas.



Avec 9 kaplas en 2D.



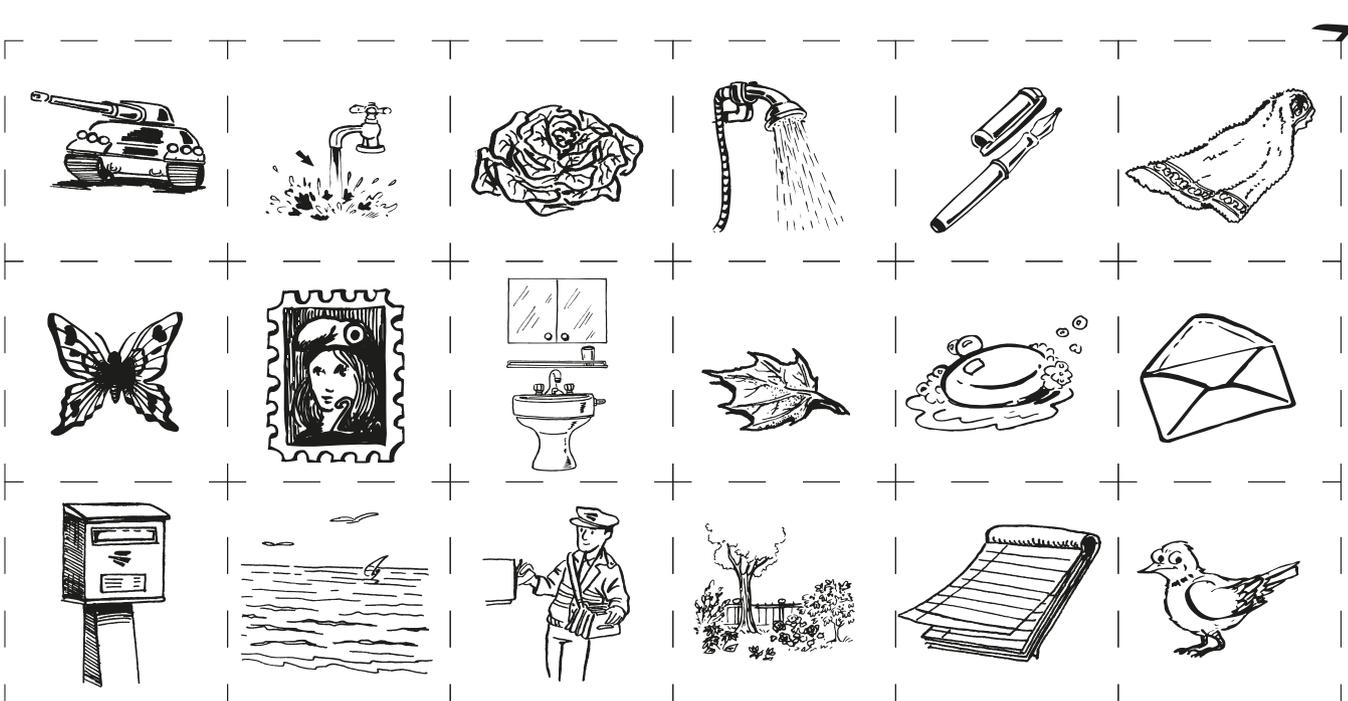
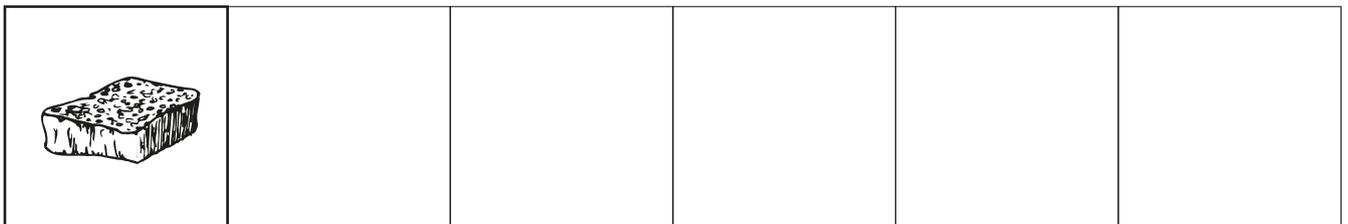
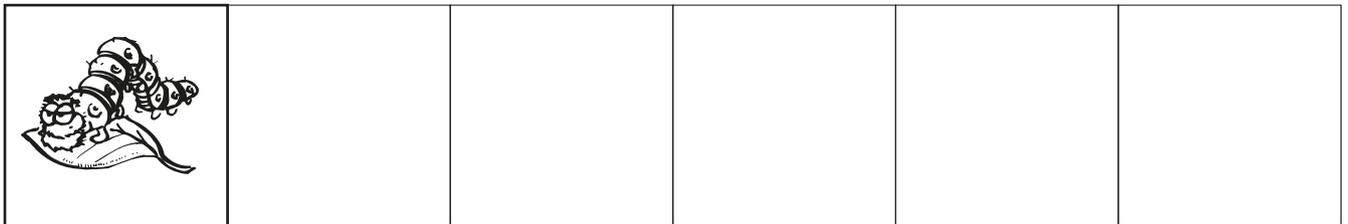
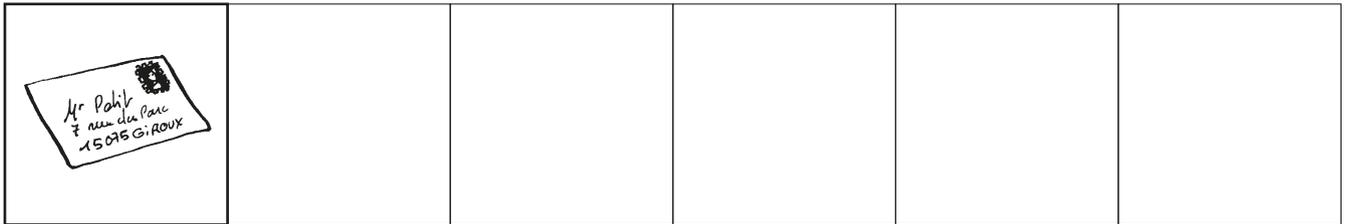
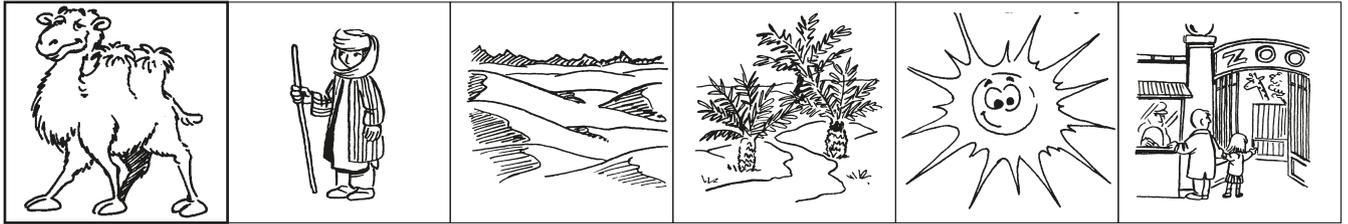
Avec 9 kaplas en 3D.



L'association CHERCHER CE QUI VA ENSEMBLE

Associations d'idées

Découpe et classe les images qui vont ensemble.

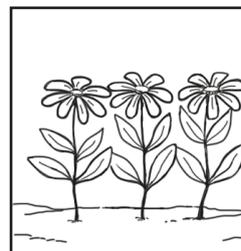
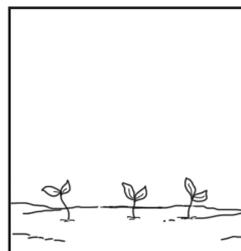
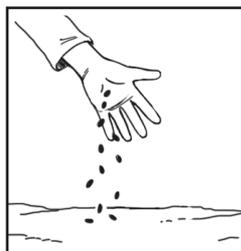
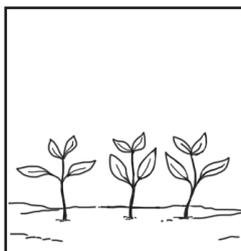
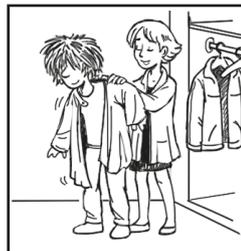
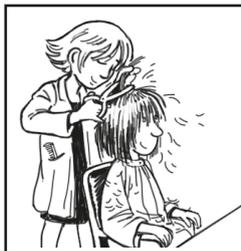
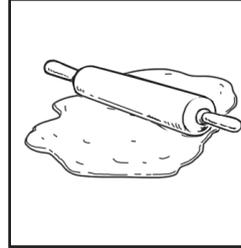


La structuration

CONNAITRE ET MANIPULER UNE STRUCTURE CHRONOLOGIQUE

Étape par étape

Pour chaque histoire, découpe les 5 images et place-les dans le bon ordre.

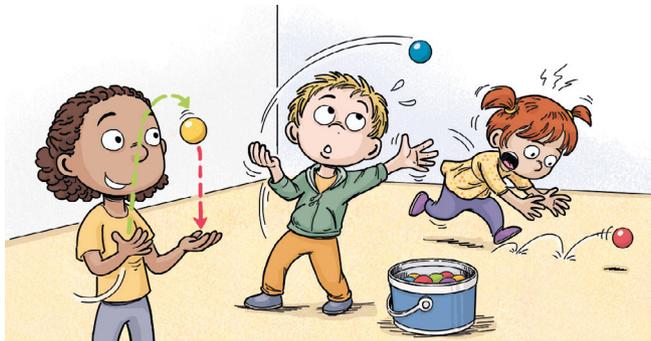


Jongler

La cascade

Matériel: une balle

- Prendre une balle en main droite.
- Faire un petit cercle pour la ramener au milieu du corps.
- Lancer la balle vers son épaule gauche, à hauteur de la tête.
- La réceptionner avec la main droite placée au niveau de la hanche.
- Refaire la même chose avec la main gauche et enchaîner.



S'exercer à des jeux d'adresse

Le mikado

Peut se jouer avec des pailles ou de petits bâtonnets avec une équipe de trois à cinq enfants.

- Prendre les pailles et les laisser tomber.
- Chaque enfant essaie, à tour de rôle, d'enlever une paille sans que les autres ne bougent.
- S'il a réussi, il peut rejouer. Sinon c'est à l'enfant suivant.

Autres jeux d'adresse: circuit fil de fer, jeux d'anneaux, de palets, jeux d'empilage...



Pratiquer des jeux de réflexe

Le jeu de la mouche

Matériel: balle

Les enfants sont assis en cercle, ils ont les mains jointes (une mouche est entre leurs mains et on ne veut pas qu'elle s'envole). L'enseignant est placé au milieu et lance une balle à l'enfant de son choix en l'appelant. (Il peut faire des feintes) Seul l'enfant à qui la balle a été lancée peut ouvrir les mains. Les autres doivent garder les mains jointes, sinon la mouche va s'envoler. Si l'enfant attrape la balle il va au milieu, sinon il va faire le tour du cercle avant de revenir s'asseoir.

Jouer aux autos

Matériel: cartons de couleur, rouge, jaune, vert.

Les enfants imaginent qu'ils conduisent une auto. Ils se déplacent dans la salle en respectant la signalisation.

Rouge: s'arrêter.

Jaune: marcher très lentement.

Vert: marcher rapidement.

Nombreuses variantes en changeant le mode de déplacement ou les consignes.

Imiter ou réaliser un mouvement

Privilégier des mouvements croisés mettant en œuvre la latéralité. Par exemple, lever un genou et le toucher avec le coude opposé en alternant.



Reproduire des postures par imitation d'un objet (l'avion, le pont) ou à un animal (le cheval, la grenouille).

Décomposer un mouvement

Chaque mouvement est réalisé au ralenti en le décomposant.

Des consignes adaptées aideront l'enfant.

- Tu es un chat. Tu viens d'apercevoir une souris et tu t'approches doucement.
- Tu marches tout doucement sans faire de bruit.
- Tu imites un automate ou un robot très lent.

Réaliser des graphismes

Le graphisme sert à rééduquer la concentration. Il est d'abord gestué dans l'espace pour en sentir la sensation, puis dessiné à la main et enfin exécuté mentalement. Voici quelques figures particulièrement intéressantes. Veiller à effectuer des tracés continus. Les gestes peuvent être effectués avec les mains droite et gauche.

- L'infini ou le huit couché. Commencer par le centre.
- La spirale concentrique ou coquille d'escargot. Commencer par le centre puis par l'extérieur.
- Les spirales concentriques. Dessiner une première spirale aussi large que possible de l'intérieur vers l'extérieur puis avec une autre couleur tracer une autre spirale à l'intérieur de la première en commençant juste à côté du point de départ. Insister sur l'importance du tracé continu qui demande une concentration soutenue.
- Exercice de dissociation. Réaliser un dessin en miroir avec les deux mains, par exemple un papillon. Cet exercice libère la latéralité droite/gauche et mobilise fortement la concentration.



Le rappel UTILISER UNE SUITE D'IMAGES COMME PLAN DE RAPPEL

Mémoriser une histoire à l'aide d'images

À l'aide de ces images, raconte l'histoire Bon appétit! Monsieur Lapin.



Bon appétit! Monsieur Lapin

