



Stratégies d'organisation comportementale

- Avant d'entreprendre un jeu, expliquez les règles clairement.
- Faites une démonstration visuelle et verbale du déroulement du jeu.
- Afin de réduire les distractions, effectuez les exercices de motricité en salle de classe plutôt qu'à l'extérieur. En général, les élèves sont plus réceptifs aux consignes en classe.
- Délimitez l'espace réservé à chaque enfant si le jeu s'y prête. Utilisez des carrés de tapis, des marques à la craie ou du ruban adhésif.
- Délimitez l'aire de jeu, comme un grand cercle ou des lignes de départ et d'arrivée, à l'aide d'une corde, de ficelle, de ruban adhésif ou de marques à la craie.
- Utilisez des signaux pour maintenir le contrôle de l'activité. Par exemple, deux coups de sifflet indiqueront aux élèves de s'immobiliser et d'écouter vos consignes.
- Entre les tours de jeu, prenez quelques instants pour vous assurer que tous les élèves y participent activement ou pour regagner l'attention de ceux qui sont distraits ou désintéressés.
- Donnez une seule consigne à la fois. Lorsque tous les élèves ont suivi la consigne, passez à la suivante. Par exemple : « Placez-vous en rang! » (*pause, en attendant que tous les élèves se placent en rang*); « Maintenant, nous allons... » (*pause en attendant que cette consigne soit exécutée*).
- Effectuez les activités de motricité à environ la même heure tous les jours. Les élèves comprendront mieux les attentes comportementales et sauront à quoi s'attendre.
- Formez des groupes de 6 à 8 élèves selon un système de codage (couleurs, chiffres, animaux).
- Gardez en réserve un jeu déjà connu des élèves si la nouvelle activité que vous présentez ne fonctionne pas comme prévu ou suscite peu d'intérêt. N'abandonnez pas la nouvelle activité pour autant! Réfléchissez aux améliorations possibles et revenez à la charge quelques jours plus tard.