



## FICHE TECHNIQUE : Go / No-Go

A partir des travaux d'O.Houdé et de G.Borst

Niveau : Cycles 1, 2 et 3

Matériel : Aucun

**Organisation** : Passation collective en deux groupes (groupe expérimental et groupe contrôle). Les élèves doivent se tenir face à vous, en position assise ou debout, dans le coin regroupement par exemple.

**Principe général** : Le Go/No-Go est un jeu de réaction à un signal donné. Vous allez taper votre poing dans le creux de votre main, et vos élèves devront agir en fonction du nombre de fois où vous aurez tapé dans votre main (vous pouvez également faire cet exercice en tapant dans vos mains).

**Procédure** : Vos élèves vont vous regarder taper dans votre main et ils devront agir en fonction du nombre de fois où vous avez tapé. Pour chaque groupe, les consignes seront différentes :

- Groupe expérimental : « On va jouer à un jeu où il faut taper dans les mains, comme ça (*montrez-leur le mouvement en mettant votre poing droit dans votre main gauche*). Lorsque je tape une fois dans ma main, vous devez faire comme moi, et taper une fois dans votre main. Mais, quand je tape deux fois dans ma main, vous devez rester immobile et ne pas taper dans votre main » - Faire un exemple de chaque

- Groupe contrôle : « On va jouer à un jeu d'imitation, où il faut taper dans les mains, comme ça (*montrez-leur le mouvement en mettant votre poing droit dans votre main gauche*). Lorsque je tape dans ma main (une ou deux fois), vous devez m'imiter et taper aussi dans votre main, le même nombre de fois que moi. » - Faire un exemple

**Pour complexifier la tâche** : Au bout de la 2ème séance, rajoutez une troisième consigne :

- Groupe expérimental : « Cette fois nous rajoutons une règle : lorsque je tape trois fois dans ma main, vous aussi vous devez taper dans la vôtre, mais seulement deux fois » - Faire un exemple.

- Groupe contrôle : Rester sur la même règle d'imitation : lorsque vous tapez trois fois dans votre main, vos élèves aussi.

Jouez 3 à 4 minutes avec chaque groupe.

**Attitude à adopter** : Demandez à vos élèves d'aller le plus vite possible en essayant de ne pas se tromper : faire vite et bien.