



Cet élément propose de tester son temps de réaction à un stimulus visuel. L'élève doit appuyer sur le plus de boutons lumineux possibles dans un temps donné. Un afficheur décompte les secondes et indique le résultat final.

Mots-clés :

- Temps de réaction
- Entraînement
- Champ visuel
- Score/performance

Que faire avec ?

Les élèves (1 actif pour deux observateurs) les plus jeunes pourront tester leur temps de réaction avec l'élément circulaire à gauche, les plus grands utiliseront celui de droite où les points lumineux s'allument aussi de façon aléatoire, mais à intervalles irréguliers. Les élèves jouent chacun leur tour puis peuvent noter et comparer leurs scores.

L'astuce de l'animateur

Lors d'un deuxième essai, proposez aux élèves de se placer à une distance équivalente de leur longueur de bras et de regarder le milieu de l'élément. Grâce à la vision périphérique, leurs résultats devraient s'améliorer.

Actions	Notions et compétences
<p>Taper le plus rapidement possible sur les points lumineux et observer son score.</p> <p>Identifier quels paramètres interviennent dans la réalisation du score et voir s'ils sont modifiables.</p> <p>Agir sur un paramètre modifiable et observer l'effet attendu.</p>	<p>Temps de réaction.</p> <p>Entraînement et performance.</p> <p>Les facteurs qui influencent le temps de réaction.</p> <p>Initiation à la réalisation d'une démarche d'investigation.</p>

Question d'investigation

Peut-on dire que l'élève au meilleur score a de bons réflexes ?

Réponse possible :

Non, parce qu'un réflexe est une réaction musculaire involontaire suite à un stimulus, par exemple la contraction des pupilles à la lumière. Dans notre exemple nous décidons de taper les touches : il s'agit d'une action volontaire.

Itinéraire thématique en lien avec cet élément :

« Ça bouge ! » et « Ensemble, c'est tout ! »