

# Emploi du temps

CP	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
10'	8h20 - 8h30 <b>Accueil</b> dans la classe			
15'	8h30 - 8h45 <b>Rituels</b> du lundi	<b>Rituels</b> du mardi	<b>Rituels</b> du jeudi	<b>Rituels</b> du vendredi
35'	8h45 - 9h20 <b>Etude du code / voc, gram, ortho</b> 📖 Jour 1	<b>Etude du code / voc, gram, ortho</b> 📖 Jour 2	<b>Etude du code / voc, gram, ortho</b> 📖 Jour 1	<b>Etude du code / voc, gram, ortho</b> 📖 Jour 2
20'	9h20 - 9h40 <b>Ateliers n°1</b> 🌱 Groupe 1 : Lecture dans le manuel avec le PE et fluence    Groupe 2 : Exercices de code dans le livret    Groupe 3 : Jeux d'automatisation français et maths			
15'	9h40 - 9h55 <b>Anglais</b> 🌹			
	9h55 - 10h10 <b>Récréation</b>			
20'	10h10 - 10h30 <b>Ateliers n°2</b> 🌱 Groupe 1 : Exercices de code dans le livret    Groupe 2 : Jeux d'automatisation français et maths    Groupe 3 : Lecture dans le manuel avec le PE et fluence			
20'	10h30 - 10h50 <b>Maths : manipulation, recherche</b> 🔍 Demi-classe n°1 avec le PE	<b>Maths : manipulation, recherche</b> 🔍 Demi-classe n°2 avec le PE	<b>Maths : manipulation, recherche</b> 🔍 Demi-classe n°1 avec le PE	<b>Maths : manipulation, recherche</b> 🔍 Demi-classe n°2 avec le PE
25'	10h50 - 11h15 <b>Maths : institutionnalisation et entraînement</b> 🎯 En classe entière			
20'	11h15 - 11h35 <b>Ateliers n°3</b> 🌱 Groupe 1 : Jeux d'automatisation français et maths    Groupe 2 : Lecture dans le manuel avec le PE et fluence    Groupe 3 : Exercices de code dans le livret			
5'	11h35 - 11h40 <b>Rituel de vocabulaire</b> 📖			
	11h40 - 13h30 <b>Pause déjeuner</b>			
10'	13h30 - 13h40 <b>Accueil</b> dans la classe et <b>copie</b> des devoirs 📝			
35'	13h40 - 14h15 <b>Etude des stratégies de compréhension</b> 📖	<b>Questionner le monde</b> 🌍	<b>Etude des stratégies de compréhension</b> 📖	<b>Questionner le monde</b> 🌍
15'	14h15 - 14h30 <b>Calcul mental</b> ⏳			
	14h30 - 14h45 <b>Récréation</b>			
45'	14h45 - 15h30 <b>Enseignement musical</b> 🎵	15h30 - 15h50 <b>Education physique et sportive</b> ⚽	<b>Education physique et sportive</b> ⚽	14h45 - 15h30 <b>Arts plastiques</b> 🎨
20'	15h30 - 15h50 <b>Education morale et civique</b> 🍷			15h30 - 15h50 <b>Education morale et civique</b> 🍷
25'	15h50 - 16h15 <b>Ecriture</b> 📝 Jour 1	<b>Ecriture</b> 📝 Jour 2	<b>Ecriture</b> 📝 Jour 1	<b>Ecriture</b> 📝 Jour 2
15'	16h15 - 16h30 <b>Relecture</b> collective de la page du manuel, défi de <b>lecture flash</b> , bilan de la journée, préparation des <b>cartables</b>			

# Durées hebdomadaires

Disciplines						Durée hebdomadaire officielle (Sans récréation)	Durée hebdomadaire effective (Avec récréation)
<b>Français</b>						10h00	Environ 9h50
Rituels	 Rituel de vocabulaire	 Etude du code (ou EDL)	 Ecriture	 Etude des stratégies de compréhension	 Ateliers		
<b>Mathématiques</b>						5h00	Environ 4h45
Rituels	 Calcul mental	 Maths : manipulation et recherche	 Maths : institutionnalisation et entraînement	 Ateliers			
 Education Physique et Sportive + APQ						3h00	Environ 2h30
 Questionner le monde			 Enseignement Moral et Civique			2h30	Environ 2h10
 Arts plastiques			 Enseignement musical			2h00	Environ 1h30
 Anglais						1h30	Environ 1h00
						24h00	22h00



## Accueil du matin

### **Parfois, les élèves doivent :**

- Réaliser une activité individuelle avec le PE, généralement à visée évaluative (fluence, numération, poésie, etc.)

### **Les élèves peuvent :**

- Terminer un travail ou une activité en cours dans un cahier ou dans leur pochette d'autonomie ;
- Rejoindre un coin de la classe : bibliothèque, écoute, informatique, arts plastiques, etc.
- Prendre une activité autonome (Smartgame, puzzle, etc.)



## Accueil de l'après-midi

### **Les élèves doivent :**

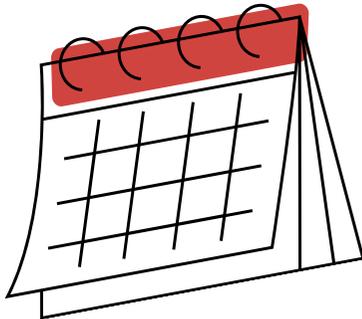
- Copier leurs devoirs dans le cahier du soir

### **Les élèves peuvent :**

- Terminer un travail ou une activité en cours dans un cahier ou dans leur pochette d'autonomie ;
- Rejoindre un coin de la classe : bibliothèque, écoute, informatique, arts plastiques, etc.
- Prendre une activité autonome (Smartgame, puzzle, etc.)

# Les rituels du matin

## Au coin regroupement :



- Date et programme de la journée
- Décompte des jours d'école et étude du nombre du jour



## A sa place :

LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
La découverte du jour : Quoi de neuf ?	La découverte du jour : Un lieu dans le monde	La découverte du jour : Une œuvre musicale	La découverte du jour : Un mot, un concept
Défi d'écriture : Production d'écrit flash	Défi d'écriture : Copie flash	Défi d'écriture : Dictée réflexive flash	Défi d'écriture : Jeux flash (pendu, etc.)