

Tous les jours

Les rituels du matin

1. Au coin regroupement

- Date et programme de la journée
- Le mur des nombres

Les élèves commencent ces rituels sur le temps de l'accueil, en autonomie



2. Chacun à sa place



LUNDI

La découverte du jour :
Quoi de neuf ?

Défi du jour :
Production d'écrit flash

MARDI

La découverte du jour :
Un lieu dans le monde

Défi du jour :
Copie flash

JEUDI

La découverte du jour :
Une œuvre musicale

Défi du jour :
Dictée réflexive flash

VENDREDI

La découverte du jour :
Le mot mystère

Défi du jour :
Jeux flash

Tous les jours



La date et le programme de la journée



La date :

- Un élève est chargé d'**écrire la date** sur le tableau du regroupement pendant le temps de l'accueil. En tout début d'année, il est possible d'écrire seulement la "petite date" en chiffres.
- La date est lue (et corrigée si besoin) lors du regroupement. La case correspondante dans le **calendrier** collectif de la classe est cochée.

Se repérer dans le temps



Jeudi 5 septembre

05/09



Structurer la journée

Le programme :

- J'affiche le programme de la journée chaque **matin**.
- Je lis le programme aux élèves lors du **regroupement**. Il est toujours bien d'indiquer également les objectifs de chaque séance, mais ce n'est pas toujours réalisable en niveau du temps.

Questionner monde

Enseignement Moral et Civique

Arts

Musique

Arts plastiques

Accueil

Rituels

Code

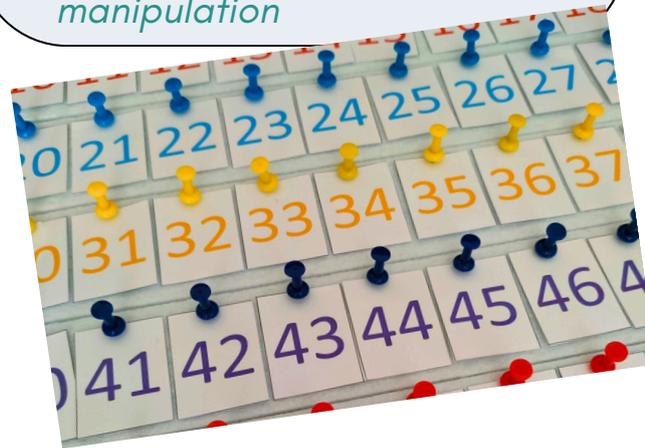
Le mur des nombres (1)



La fiche individuelle :

- Chaque élève dispose d'une **fiche individuelle** à remplir sur le temps de l'accueil, où il note le nombre du jour, le décompose, et effectue les calculs associés. Cette fiche permet de garder une trace des apprentissages et de revoir les nombres précédents. Les exercices évoluent dans l'année.

- 
- Développer la compréhension de la numération et des relations entre les nombres
 - Renforcer le calcul mental et les compétences de décomposition
 - Encourager l'engagement actif et l'apprentissage par la manipulation



La mise en oeuvre collective :

- **Présentation du nombre du jour** : Dévoiler le nombre du jour, le positionner et le décomposer. Cette phase permet de reprendre tous les exercices présents de la fiche individuelle des élèves.
- **Le défi du jour** : Chaque jour, un ou plusieurs défis mathématiques sont proposés à partir du mur des nombres. Cela peut être :
 - Repérer, décomposer et comparer des nombres entre eux (exemples : trouver un nombre plus petit que le nombre du jour, repérer des nombres pairs, donner le chiffre des dizaines, etc.)
 - Se déplacer sur le mur ou la frise (exemples : avancer de 10, reculer de 1, déplacer un pion avec un dé, etc.)
 - Réaliser des petits calculs (exemples : réaliser des sauts de grenouille, trouver les doubles et les moitiés, etc.)

Tous les jours



Le mur des nombres (2)



Comment le mettre en place ?

J'ai utilisé :

- Des bandes patafixées au mur (magnétiques, en liège, en feutre, etc.)
- Des cartes nombres de 1 à 100
- Des punaises



Quelle est la plus-value de ce rituel ?

- Le mur des nombres permet aux élèves de travailler non seulement le **nombre du jour**, à la façon du "chaque jour compte", mais aussi l'ensemble de la **suite numérique** de 1 à 100. Les élèves peuvent comparer, manipuler, et visualiser la relation entre les nombres selon différentes modalités : tableau des nombres, frise numérique horizontale ou verticale.
- Grâce à son aspect **modulaire**, ce rituel permet une manipulation directe. Les élèves peuvent **déplacer** les nombres, créer des suites et résoudre des problèmes.



Ce matériel sera aussi utile lors des séances de maths, et c'est un excellent outil de remédiation



LUNDI



La découverte du jour : Quoi de neuf ?



Le concept :

- Mon objectif est d'offrir aux élèves un moment pour **présenter** des idées, des objets, des projets, des anecdotes, etc.
- **Maitresse Freinette** propose un article très intéressant pour présenter ce rituel avec de très belles idées.

- 
- Développer les compétences orales
 - Favoriser l'écoute et la compréhension de l'oral
 - Encourager l'expression personnelle et la confiance en soi

Le déroulé :



Il est possible de mettre en place un système d'inscriptions pour réguler le passage des élèves.

- Un élève **responsable** ouvre et clôture ce rituel, il s'occupe également du temps grâce à deux sabliers de 2 minutes (temps de présentation de l'élève puis temps des questions des camarades).
- **Présentation** d'un objet, d'un livre, d'une chanson, d'un projet, d'une sortie, d'une idée ou d'une anecdote personnelle en regroupement.
- Je garde une **trace** : photos, mots clés au tableau, etc.
- Puis, les élèves peuvent **poser des questions**, demander des précisions, réagir et partager leur opinion, etc.

Systématiquement, j'essaie de **faire le lien** avec un apprentissage déjà réalisé ou à venir. Certaines présentations sont même l'occasion de "déclencher" une nouvelle séquence d'apprentissage.

Exemple : Une élève apporte un livre sur les saisons ; ce sera une notion étudiée prochainement en QLM.





Le défi du jour :

Production d'écrit flash



Le concept :

- Il s'agit d'une activité "flash", qui est donc mise en oeuvre sur un temps **très court**.
- Un **thème** est proposé par le PE ou par les élèves, en lien avec un élément abordé lors d'un "Quoi de neuf ?" ou en lien avec la vie de la classe.
- En début d'année, une phrase est **construite** par la classe autour de ce thème (dictée à l'adulte) puis noté au tableau. Les élèves la copient dans le cahier de production d'écrits.
- La phrase produite est relue, corrigée, **améliorée** et enrichie.

- *Renforcer les compétences d'écriture : tracé, copie, production d'écrits*
- *Développer l'orthographe lexicale et grammaticale*

- **Progressivement**, les élèves sont amenés à construire eux-mêmes la phrase sur leur ardoise ou directement dans leur cahier.

Exemples de phrases produites par les élèves :

1. Eddie a pris "Le livre de la jungle".
2. Nous sommes allés au parc.
3. Malika a apporté une place de cinéma.
4. La semaine prochaine, nous partirons en classe de découverte.





La découverte du jour : Un lieu dans le monde



Le déroulé :

- A l'oral, les élèves **décrivent** ce qu'ils voient en utilisant un vocabulaire adapté. Ils posent également des questions. (exemples : *Je vois du sable, est-ce que c'est dans le désert ? Il y a des palmiers et je reconnais des maisons fabriquées en terre*).
- Je **révèle** quel est le lieu, je le présente et nous le localisons sur une carte.

- Développer la culture géographique et l'ouverture au monde
- Acquérir des mots de vocabulaire et des compétences langagières



Une simple photographie à décrire pour permettre aux élèves de se questionner et d'émettre leurs hypothèses.



La fiche réponse avec des informations sur le lieu et des photos supplémentaires.

Le Vieux Lyon et Fourvière

Le Vieux Lyon est le quartier médiéval et Renaissance de Lyon. Il est situé en bordure de Saône, au pied de la colline de Fourvière en rive droite de la Saône. C'est des quartiers les plus vastes concernant cette période médiévale et Renaissance (avec Venise) qui est encore resté intact jusqu'à nos jours. La basilique Notre-Dame de Fourvière surplombe la ville de Lyon depuis le sommet de la colline de Fourvière depuis la fin du XIXe siècle. La basilique constitue un des repères les plus visibles de l'agglomération, et un des symboles de la ville de Lyon. Deux millions de touristes sont accueillis chaque année dans la basilique.



MARDI

Le défi du jour : Copie flash



Le concept :

- Ce rituel est très simple et se présente comme un petit défi d'écriture : les élèves doivent copier ce qui est affiché au tableau en écrivant le **mieux** possible et en étant le plus **rapide** possible.
- Ce rituel se fait sur l'ardoise ou dans le cahier du jour, selon le **temps** qu'on souhaite lui consacrer.

- Copier des lettres, des mots ou des phrases en suivant la progression des correspondances graphophonémiques étudiées
- Mettre en oeuvre des stratégies de copie efficaces



Période 1

S'approprier les gestes de base de l'écriture et les premières stratégies de copie

Stratégies et activités de copie		Propositions
1	Copie guidée - L'enseignant commente les gestes d'écriture (sens du mouvement, lever de crayon).	
2	Copie guidée - L'enseignant commente les gestes d'écriture (sens du mouvement, lever de crayon).	
3	Copie-transcription - Les élèves copient des mots en script en cursive.	
4	Copie-transcription - Les élèves copient des mots en script en cursive.	
5	Visualisation des mots - Les élèves épellent et visualisent mentalement des mots.	
6	Visualisation des mots - Les élèves épellent et visualisent mentalement des mots.	
7	Copie encadrée - Les élèves copient avec un modèle partiellement caché pour favoriser la mémorisation.	

Période 2

Développer la mémorisation et l'orthographe des mots

Stratégies et activités de copie		Propositions
1	Copie encadrée - Les élèves copient avec un modèle partiellement caché pour favoriser la mémorisation.	La pomme est mûre.
2	Copie encadrée - Les élèves copient avec un modèle partiellement caché pour favoriser la mémorisation.	Il a acheté la peluche.
	Copie encadrée - Copier des mots avec le modèle derrière les élèves pour encourager la mémorisation.	moto - bouée - niche - chat
		même - près - pour - la-bas
		affolé - hurle - forêt - pâtée
		Tu as joué au loup et tu as perdu.
		deux - malheur - pompon - beau

Période 4

Affiner les compétences de copie avec des tâches plus complexes

Stratégies et activités de copie		Propositions
1	Copie sélective - Copier seulement la phrase qui décrit un personnage.	Il est bleu et blanc. /Il est roux et tigré. /Il est sage.
2	Copie sélective - Copier seulement la phrase qui parle d'un chien.	Il miaule très fort. /Il ronfle son os. /Il achète un pull.
3	Copie à trous - Copier une phrase où certains mots sont manquants, à remplir de mémoire ou à partir d'un support.	L'été est ___ et les soirées sont ___ (p. 86 manuel)
4	Copie à trous - Copier une phrase où certains mots sont manquants, à remplir de mémoire ou à partir d'un support.	Ils ont vu ___ les ___ et ___ dauphins. (p. 92 manuel)
5	Copie effacée - Copier d'une phrase lue et analysée au tableau. Effacer progressivement la phrase pendant que les élèves copient.	Les quilles sont renversées au sol.
6	Copie effacée - Copier d'une phrase lue et analysée au tableau. Effacer progressivement la phrase pendant que les élèves copient.	C'est une nappe à carreaux jaune et rose.
7	Copie chrono - Les élèves copient le mieux possible une phrase dans un temps imparti.	Les abeilles ont besoin de l'aide des enfants.





La découverte du jour : Une œuvre musicale



Le déroulé :

- **Première écoute** : Les élèves sont assis à leur place et écoutent un extrait de la musique proposée, sans aucune autre information. Comme ce rituel ne dure que quelques minutes chez moi, les extraits sont généralement très courts (30 secondes à 1 minute).
- **Seconde écoute** : Une consigne est donnée aux élèves afin de favoriser l'écoute active. *Exemples : Quels sont les instruments que vous reconnaissez ? Combien y'a-t-il de personnes qui chantent ? Est-ce une musique grave ou aiguë ? D'après vous, quelle émotion le compositeur a-t-il voulu transmettre ? Etc.*

- Développer l'écoute active des élèves
- Enrichir la culture musicale et l'ouverture artistique
- Favoriser l'expression personnelle et la verbalisation des ressentis

Antonio Vivaldi - Les Quatre Saisons (Printemps)



Antonio Vivaldi (1678-1741) est un compositeur italien baroque, surtout connu pour ses concertos et son influence sur la musique orchestrale. "Les Quatre Saisons", composées en 1725, sont une série de quatre concertos pour violon, représentant chacune une saison. Le "Printemps", le plus célèbre des quatre, évoque le renouveau de la nature avec des mélodies vives et légères. Les violons imitent les chants d'oiseaux, les murmures des ruisseaux, et les éclats d'un orage, créant une ambiance joyeuse et dynamique. Les instruments principaux sont les violons, les altos, les violoncelles et le



Daft Punk - Get Lucky



Get Lucky sorti en 2015, est un titre emblématique de Daft Punk, en collaboration avec Pharrell Williams et Nile Rodgers. Mélangeant funk, disco et électronique, ce morceau met en guitares rythmiques, le synthétiseur, la basse et les voix créent une atmosphère dansante et optimiste. Les émotions principales sont la joie, l'énergie, et la nostalgie rétro.




- **Mise en commun** : Les élèves font part de leurs impressions, ressentis, remarques et réflexions.
- **Révélation** : J'indique aux élèves le titre et le compositeur/chanteur de la musique qu'ils viennent d'écouter. Je donne toutes les informations nécessaires (genre musical, contexte, etc.).

- **Troisième et dernière écoute** : Les élèves réécoutent l'extrait.





Le défi du jour : Dictée réflexive flash



Le concept :

- Les dictées réflexives sont de **courtes** dictées (*quelques mots ou une seule phrase très simple généralement en CP*) qui n'ont pas de visée évaluative.
- Leur objectif est de proposer des petits **problèmes orthographiques** que les élèves doivent résoudre.
- C'est donc un **exercice d'entraînement**, afin de renforcer les compétences en orthographe lexicale et grammaticale des élèves.
- Cet exercice peut prendre différentes formes pour proposer des **modalités** variées : la dictée négociée, la dictée préparée, la dictée à choix multiples, la dictée frigo, etc.

- Renforcer l'orthographe lexicale et grammaticale
- Développer des compétences de relecture et de réflexion orthographique
- Encourager l'autonomie et la coopération dans l'apprentissage de l'orthographe

Période 2	
<ul style="list-style-type: none"> • Exercer le lexique. • Commencer à identifier des notions de base en grammaire (pluriel, genre). 	
Modalités des dictées réflexives	
1	Dictée préparée - Liste de mots ou une phrase donnée à mémoriser en amont. Dictée suivie d'une relecture individuelle puis collective.
2	Dictée photo - Plusieurs mots ou phrases affichés dans la classe pour consultation en cas de doute. Les élèves écrivent individuellement en utilisant les ressources disponibles.
3	Dictée négociée - Phrases intégrant des notions simples comme le pluriel ("les...").
4	Dictée à choix multiples - Proposition de 2 ou 3 lectures possibles pour chaque mot ou phrase. Les élèves sélectionnent la bonne réponse après réflexion collective.
5	Dictée frigo - Une courte phrase simple dictée. Les élèves écrivent en binômes, composent et corrigent ensemble.
6	Dictée à choix multiples - Proposition de 2 ou 3 lectures possibles pour chaque mot ou phrase. Les élèves sélectionnent la bonne réponse après réflexion collective.
7	Dictée à choix multiples - Proposition de 2 ou 3 lectures possibles pour chaque mot ou phrase. Les élèves sélectionnent la bonne réponse après réflexion collective.

Période 1	
<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les dictées réflexives. • Travailler l'orthographe lexicale. • Développer des compétences de coopération (dictée négociée). 	
Modalités des dictées réflexives	
1	Dictée de graphèmes et de syllabes - Dictée de quelques graphèmes / syllabes en lien avec les correspondances graphème-phonème étudiés.
2	Dictée de graphèmes et de syllabes - Dictée de quelques graphèmes / syllabes en lien avec les correspondances graphème-phonème étudiés.
3	Dictée de graphèmes et de syllabes - Dictée de quelques graphèmes / syllabes en lien avec les correspondances graphème-phonème étudiés.
4	Dictée négociée - Une courte phrase simple dictée. Les élèves écrivent en binômes, composent et corrigent ensemble.
5	Dictée à choix multiples - Proposition de 2 ou 3 lectures possibles pour chaque mot ou phrase. Les élèves sélectionnent la bonne réponse après réflexion collective.
6	Dictée à choix multiples - Proposition de 2 ou 3 lectures possibles pour chaque mot ou phrase. Les élèves sélectionnent la bonne réponse après réflexion collective.
7	Dictée à choix multiples - Proposition de 2 ou 3 lectures possibles pour chaque mot ou phrase. Les élèves sélectionnent la bonne réponse après réflexion collective.

Exemple d'un GN dicté : **les petits loups**

Le problème d'orthographe grammaticale porte ici sur l'ajout des "s" muets au pluriel.

Exemple d'une phrase dictée : **L'imprimante tombe en panne.**

Le problème d'orthographe lexicale porte ici sur la règle du M devant M, B, P.



VENDREDI



La découverte du jour : Le mot mystère



Le déroulé :

- Les élèves doivent trouver quel est le mot mystère : **devinette**, image projetée, mime, etc. Je mène le rituel, puis les élèves peuvent prendre ma place en cours d'année.
- Les élèves **réagissent** à ce mot : Est-ce qu'ils le connaissent ? Est-ce que ce mot leur fait penser à quelque chose ? Etc.
- Le mot permet de **lancer** ou d'**enrichir** un corpus lexical dans la classe, en lien avec les thématiques travaillées. Je le choisis pour son intérêt linguistique et lexical, afin de susciter l'observation et les manipulations autour de la langue.



- Développer la conscience lexicale
- Acquérir du vocabulaire
- Comprendre les mots sont liés les uns aux autres et établir des corpus

Les petites vidéos de Lumni sont top pour faire découvrir certains mots ! 1 jour 1 question, etc.

Silence

COURAGE

BRAVO!

SUCRÉ

MOTIVATION

IMPORTANT!

- Par exemple, pour initier le corpus "arts visuels" dans Kit et Siam, je peux choisir le mot "peindre". Ce mot est ensuite **mis en relation** avec d'autres au sein d'un corpus présent dans la classe ou dans le cahier de production d'écrits des élèves (fleur lexicale, affiche, etc.).
- A l'oral, les élèves proposent des **phrases** où il est possible d'employer ce mot (mise en contexte).



Défi du jour : Jeux flash



Le concept :

- Ce rituel se présente sous la forme d'un petit jeu de lecture ou d'écriture, conçu pour durer environ cinq minutes. Ces jeux s'appuient sur les compétences en cours d'acquisition et permettent de **réactiver les connaissances**, tout en stimulant l'attention des élèves.
- Il se pratique à **l'oral**, sur **l'ardoise** ou dans le cahier, selon le jeu proposé et le temps disponible.
- Le but n'est pas la performance, mais **l'envie** de jouer avec les mots, les lettres, les sons et les phrases.



- *Consolider les compétences de lecture et d'écriture*
- *Réactiver les connaissances acquises en mobilisant la mémoire et l'attention.*
- *Favoriser l'engagement des élèves en début de journée*

Période 3

• Renforcer l'identification rapide et précise de mots.
• Développer la vigilance orthographique et la compréhension fine du lexique.

Jeux	Propositions
1 Vrai ou faux ? - Les élèves valident ou réfutent une correspondance entre un mot et une image, ou entre un mot et une définition simple.	Sours : c'est un petit animal qui aime le fromage. (VRAI) / Chausure : c'est un aliment qu'on met sur le pied. (FAUX)
2	Fantôme : personnage imaginaire souvent amusant. (FAUX) / Branche : partie d'un arbre. (VRAI)
3	Ci : partie de la bouche. (FAUX) / Citron : fruit salé. (FAUX)
4 Anagramme - Les lettres d'un mot connu sont mélangées ; les élèves doivent les remettre dans l'ordre pour retrouver le mot.	ANCRDA (canard) - TIEPAR (partie) - RADEFI (rapide)
5	TAGURE (guitare) - RAKOD (grand) - FRMAOCE (fromage)
6 Pendu - Les élèves devinent un mot lettre par lettre, en s'appuyant sur leurs connaissances phonographiques et orthographiques.	TIMBRE - DAUPHIN - SAFIR - SPLENDEIDE
7	JAMBE - CAROTTE - GIRAFE - TRAMPOLINE

Période 4

• Réactiver le lexique connu à partir de mots déclencheurs.
• Mobiliser l'encodage phonographique et l'orthographe lexicale à travers des jeux de production écrite.

Jeux	Propositions
1	Je mange une pi(zza) sur le ga(zon). / Tu as une mé(moire) de poi(sson)
2 Complète le mot - Un mot/une phrase est proposé avec une lettre ou une syllabe manquante ; les élèves doivent le compléter à l'oral ou à l'écrit.	Cet a(gneau) est mi(gnon). / La sorci(ère) est mé(chante).
3	Cette opéra(tion) est une a(dâ)tion. / Le mous(tique) m'a (pi)qué.
4 Mot écho - À partir d'un mot donné, les élèves proposent un mot appartenant à la même famille ou au même champ lexical.	marguerite (fleur, pâquerette, ramasser,...) - toboggan (jeu, extérieur, gl.) turquoise (couleur, bleu, vert, eau, ...)
5	chevalier (épée, cheval, roi,...) - neige (hiver, froid, blanc,...) - sentier (ch forêt, ...)
6 MotMinot - Jeu en ligne où les élèves doivent deviner un mot en proposant des lettres, avec des indices visuels et une validation immédiate, favorisant l'identification des graphèmes et l'encodage.	https://educojou.forge.apps.education.fr/motminot/
7	

Période 5

• Approfondir la compréhension du lexique.
• Renforcer les capacités d'encodage et d'analyse orthographique.

Jeux	Propositions
1 Intrus lexical - Les élèves repèrent, parmi plusieurs mots proposés, celui qui ne correspond pas au même champ lexical ou à la même catégorie.	gruille/griller/œuf/coquille (graphème ll) - cadre/grenouille/raie/billet (objets)
2	cantine/couloir/hall/taëble (lieux) - freiner/cannon/scooter/bateau (moyens de transport)
3 La farandole - À partir d'un mot donné, les élèves doivent trouver des mots qui commencent par la dernière syllabe de ce mot.	chemin (main, maintenant, maintien, ...) - beaucoup (couper, cour, course, couvrir, ...)
4	sympathique (tique, ticket, tiquer, tic-tac, ...) - copain (pain, peindre, peintures, pinceau,...)
5 Complète le mot - Un mot connu est proposé avec une lettre ou une syllabe manquante ; les élèves doivent le compléter à l'oral ou à l'écrit.	Le re(nord) se ca(che) de(mère) un ar(bre). / Les h(boua) hu(lent) pen(dant) la nu(t).
6	La mag(ienne) a une bo(guette). / Il y a(a)rt des (pop)ylus en E(gypte).
7 Pendu - Les élèves devinent un mot lettre par lettre, en s'appuyant sur leurs connaissances phonographiques et orthographiques.	ESCALIER - LONGTEMPS - COEUR - MUSCIEN
8	EXERCICE - XYLOPHONE - ENSEMBLE - EXPLORATEUR

