

Rituels

Période 1	
Responsabilités (le lundi seulement)	<p>Compétence IO :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'impliquer dans un projet collectif : vie de classe. <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Être responsable. <p>Déroulement : L'enseignante distribue les responsabilités en fonction des portes de la réussite ouvertes et du tableau de suivi.</p>
Date En français En anglais	<p>Compétence IO :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans le temps : jour, mois, année, saison. <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecrire la date en entier et en abrégé. <p>Déroulement : Les responsables Jour écrivent, chacun à leur tour, la date en entier (français/anglais) et en abrégé au tableau. La date sera copiée entièrement sur le cahier du jour.</p>
Météo	<p>Compétence IO :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exprimer et exploiter les résultats d'une mesure. <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relever la température et l'inscrire dans un tableau à double entrée. <p>Déroulement : Les responsables Jour indiquent, chacun à leur tour, le temps qu'il fait et relèvent la température.</p>
Programme du jour	<p>Compétence IO :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans le temps <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organiser son travail sur une journée <p>Déroulement : Un élève lit le programme de la journée écrit par l'enseignante.</p>
Jokers	<p>Compétence IO :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter des règles de vie, de sécurité à l'école et en dehors de l'école. <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favoriser un comportement respectueux à l'école. <p>Déroulement : Un joker est attribué à chaque bilan attitude, lorsque toutes les clés sont vertes. D'autres jokers peuvent être gagnés lors d'importants efforts constatés par l'enseignant ou bien les surveillants. Les jokers sont à utiliser le matin, pendant le temps des rituels.</p>
Enigmes maths	<p>Compétence IO :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes engageant une démarche à une ou plusieurs étapes. <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Résoudre un problème mathématique en un temps court donné. <p>Déroulement : Un élève pioche une énigme et la lit. Une 2^{ème} lecture pourra être proposée par l'enseignante, accompagnée d'indice(s) pour inviter l'élève à organiser sa pensée, si l'énigme est complexe. Les élèves se servent de l'ardoise pour y répondre. Une fois le résultat trouvé, l'élève interrogé doit expliquer son raisonnement. L'énigme sera collée dans le cahier des rituels.</p>