

*Des petits pas en petit pas sur le chemin des CP5 (année scolaire 2025-26)*

*Le chemin se poursuit...*

25

26

27

27

*J'ai !  
Qui a ?*

### CPS Cognitives

#### COGNITIVES



Renforcer sa conscience de soi

CC1.1 Accroître sa connaissance de soi  
**CC1.2 Savoir penser de façon critique**

CC1.3 Connaître ses valeurs, besoins et buts  
 CC1.4 Prendre des décisions constructives

CC1.5 S'auto-évaluer positivement

CC1.6 Renforcer sa pleine attention

Renforcer sa maîtrise de soi et son accomplissement

CC2.1 Atteindre ses buts personnels

**CC2.2 Gérer ses impulsions**

CC2.3 Résoudre des problèmes de façon créative et efficace  
 CC2.4 Savoir demander de l'aide

### CPS émotionnelles

#### ÉMOTIONNELLES



Renforcer sa conscience des émotions

CE1.1 Comprendre les émotions

CE1.2 Identifier les émotions

Réguler ses émotions et son stress

CE2.1 Exprimer ses émotions de façon constructive

**CE2.2a Réguler ses émotions agréables**  
 CE2.2b Réguler ses émotions désagréables

CE2.3 Comprendre et gérer son stress

### CPS Sociales

#### SOCIALES



Développer des relations constructives

**CS1.1 Communiquer de façon efficace et positive**

CS1.2 Communiquer de façon empathique

CS1.3 Développer des liens et des comportements prosociaux

Résoudre des difficultés relationnelles

CS2.1 S'affirmer et résister à la pression sociale par l'assertivité et le refus

CS2.2 Résoudre les conflits de façon constructive

### Approche CPS...

Décrochée du cours

**Intégrée au cours**



#### Mathématiques

##### Compétences

- Chercher**
- Représenter
- Modéliser**
- Raisonner
- Calculer**
- Communiquer

##### Connaissances

**Chapitre sur les fonctions, détermination d'images, d'antécédents par différentes méthodes**

#### Temps de classe

- Entrée en classe
- Début de cours
- Changement d'activité
- Mise en activité
- ...

**Mode** : approche INTÉGRÉE

**Durée** : séance entière de 20'

**Quand ?** En fin de chapitre sur les fonctions

**Objectifs :**

- Réactiver les différentes notions étudiées sur ce chapitre sur les fonctions
- Entraîner des compétences mathématiques : calculer, communiquer, représenter
- Nourrir le plaisir à faire des mathématiques avec une activité ludique
- Renforcer les habiletés sociales des élèves

**Compétences en jeu :**

- CPS sociale « communiquer de façon efficace et positive »
- CPS cognitive : « gérer ses impulsions » dans les interactions pour ne pas couper la parole, « savoir penser de façon critique » en s'interrogeant sur la validité de la réponse proposée.

**Règles du jeu**

Les élèves jouent par groupe de 4 (ou de 3). Ils se répartissent des cartes équitablement qu'ils disposent de manière visible devant eux. Ces cartes sont composées de deux parties. La première, intitulée « J'AI » donne la réponse à une question. La seconde, intitulée « QUI A ? » pose une question. L'élève qui a la carte « J'AI : DÉPART » pose sa carte au centre et lance le jeu avec une première question inscrite sous le drapeau de départ. L'élève qui a la carte qui répond à sa question la pose alors à côté de la sienne, et le jeu se poursuit comme un jeu de dominos. À chaque dépôt de cartes, les quatre élèves valident ou pas la réponse, ils peuvent aussi s'entraider.

**Lien avec la théorie de l'autodétermination**

Dans une précédente fiche, nous avons déjà évoqué la théorie de l'Autodétermination de Deci et Ryan. Les trois besoins psychologiques fondamentaux qui nourrissent une motivation intrinsèque sont satisfaits ici. En évoluant en groupe et en pouvant s'entraider, le besoin de proximité sociale des élèves est satisfait. En pouvant s'autoévaluer, valider ou invalider, les élèves nourrissent leur besoin de compétence. En étant à l'origine de leur groupe, de leur choix de cartes, de leurs actions, ils cultivent leur autonomie.

