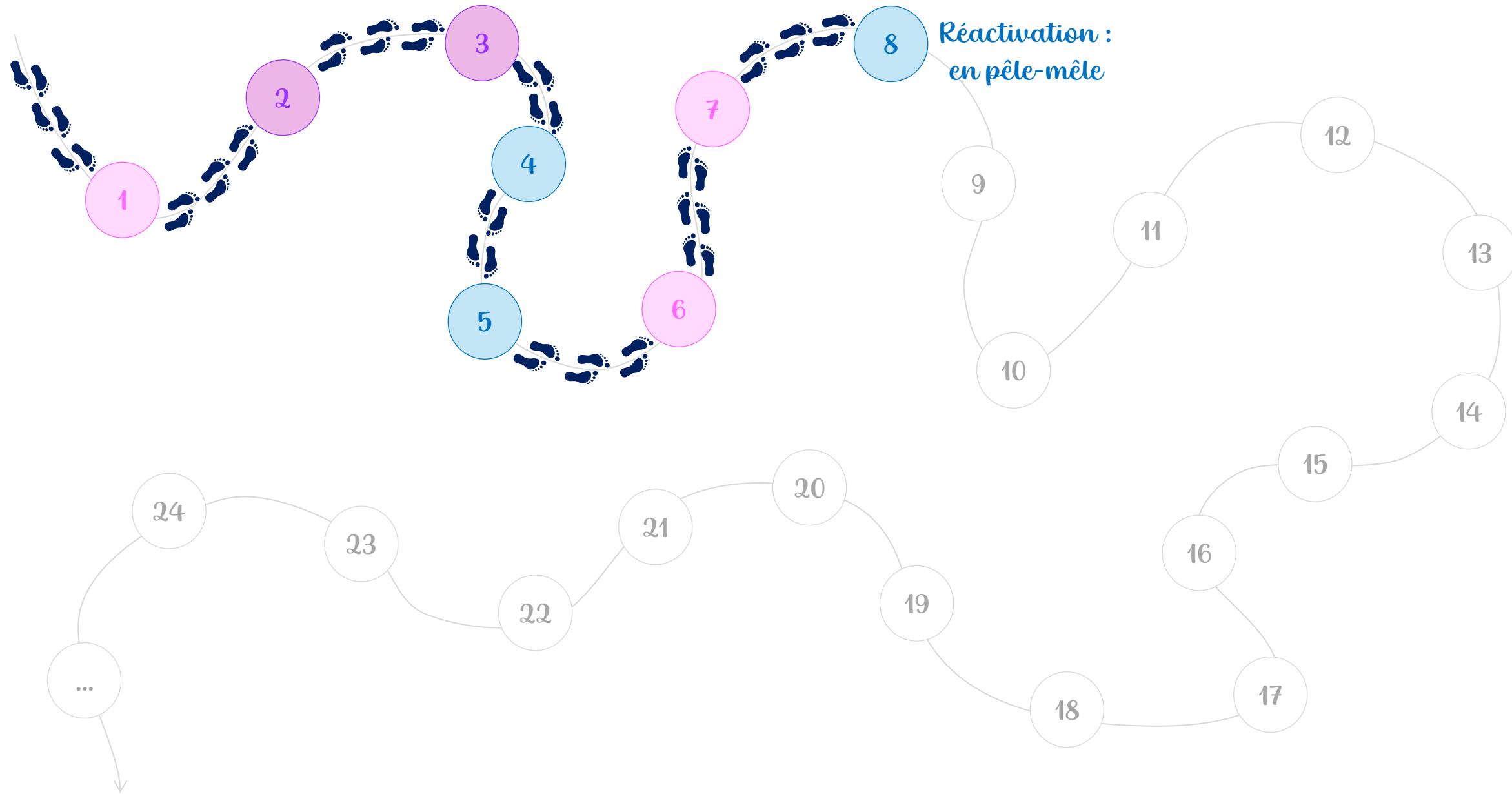


Des petits pas en petit pas sur le chemin des CPS (année scolaire 2025-26)



CPS Cognitives	CPS émotionnelles	CPS Sociales	Approche CPS...
COGNITIVES 	ÉMOTIONNELLES 	SOCIALES 	<input type="checkbox"/> Décrochée du cours
Renforcer sa conscience de soi	Renforcer sa conscience des émotions	Développer des relations constructives	<input checked="" type="checkbox"/> Intégrée au cours ↓ <input checked="" type="checkbox"/> Mathématiques
CC1.1 Accroître sa connaissance de soi CC1.2 Savoir penser de façon critique	CE1.1 Comprendre les émotions CE1.2 Identifier les émotions	CS1.1 Communiquer de façon efficace et positive CS1.2 Communiquer de façon empathique CS1.3 Développer des liens et des comportements prosociaux	<input type="checkbox"/> Chercher <input type="checkbox"/> Représenter <input type="checkbox"/> Modéliser <input type="checkbox"/> Raisonner <input checked="" type="checkbox"/> Calculer <input type="checkbox"/> Communiquer
CC1.3 Connaître ses valeurs, besoins et buts CC1.4 Prendre des décisions constructives			Connaissances Notion ciblée par les cartes flash
CC1.5 S'auto-évaluer positivement			<input checked="" type="checkbox"/> Temps de classe
CC1.6 Renforcer sa pleine attention			<input type="checkbox"/> Entrée en classe <input checked="" type="checkbox"/> Calcul mental de début de cours ou <input checked="" type="checkbox"/> Pause active <input type="checkbox"/> ...
Renforcer sa maîtrise de soi et son accomplissement	Réguler ses émotions et son stress	Résoudre des difficultés relationnelles	
CC2.1 Atteindre ses buts personnels	CE2.1 Exprimer ses émotions de façon constructive	CS2.1 S'affirmer et résister à la pression sociale par l'assertivité et le refus	
CC2.2 Gérer ses impulsions	CE2.2a Réguler ses émotions agréables CE2.2b Réguler ses émotions désagréables	CS2.2 Résoudre les conflits de façon constructive	
CC2.3 Résoudre des problèmes de façon créative et efficace	CE2.3 Comprendre et gérer son stress		
CC2.4 Savoir demander de l'aide			

RÉACTIVATION (1) :

Le pêle-mêle

Mode : Rituel INTÉGRÉ

Durée : 3'

Quand ? En général, il y a deux types de moments :

- Soit en tout début de cours pour remplacer la séance de calcul mental traditionnel sur le cahier.
- Soit sur des créneaux de 2 heures consécutives en guise de pause active pour faire bouger les élèves.

Déroulement :

Une carte flash (consigne au verso, réponse au dos) est distribuée à chaque élève. Il y a 3 niveaux

de difficulté (carte verte 1 étoile niveau facile, carte orange 2 étoiles niveau intermédiaire, carte rouge 3 étoiles niveau avancé). Avant de lancer le chronomètre, les élèves répondent à la consigne de leur propre carte et vérifient leur réponse. Le top départ est alors lancé et ils disposent de 3' pour aller à la rencontre de leurs camarades. À chaque interaction, l'élève A pose la question de sa carte à l'élève B. L'élève B répond. En fonction de sa réponse, l'élève A le félicite ou l'encourage à formuler une autre réponse, puis le corrige. Ils inversent leurs rôles puis échangent leurs cartes pour aller former d'autres binômes.

Remarques :

- Cette activité est une mini-structure coopérative intéressante et facile à mettre en place. Je vous recommande la lecture des travaux de Céline Buchs à ce sujet : avec a minima cet article sur canope ([« Favoriser un climat scolaire positif avec des min-activités interactives »](#)) ou cette [lettre du passeur du CSEN](#). Cette courte [vidéo du CSEN](#) explique pourquoi et comment mettre en place des mini-structures coopératives en classe.
- Sur une même activité, je choisis de fixer une même thématique pour toutes les cartes. Néanmoins, il est envisageable de mélanger des thématiques.
- Les cartes pour cette activité sont réalisées par mes soins et plastifiées. Dans d'autres circonstances, des cartes flashs peuvent être conçues par les élèves.

Compétences en jeu :

- CPS cognitive : atteindre ses buts personnels (ici l'appropriation et l'automatisation d'une connaissance mathématique précise)
- CPS sociales : développer des liens et des comportements prosociaux et communiquer de façon positive (encouragements à reformuler en cas d'erreur, félicitations en cas de bonnes réponses, soin à saluer en début et fin d'interaction) et efficace (pour ne pas faire trainer en longueur et axer l'interaction sur la cible de l'activité).

Quelques mots :

Les élèves apprécient beaucoup cette activité qu'ils trouvent ludiques et aussi parce qu'elle les fait bouger, leur permet de communiquer entre eux, elle enlève une part de pression aux élèves qui bloquent à l'idée même du calcul mental. Ils sont également tous actifs et peuvent en 3' réaliser plusieurs questions. En repérant les couleurs de cartes, ils peuvent aussi choisir leur niveau de difficulté et monter progressivement en compétences.



