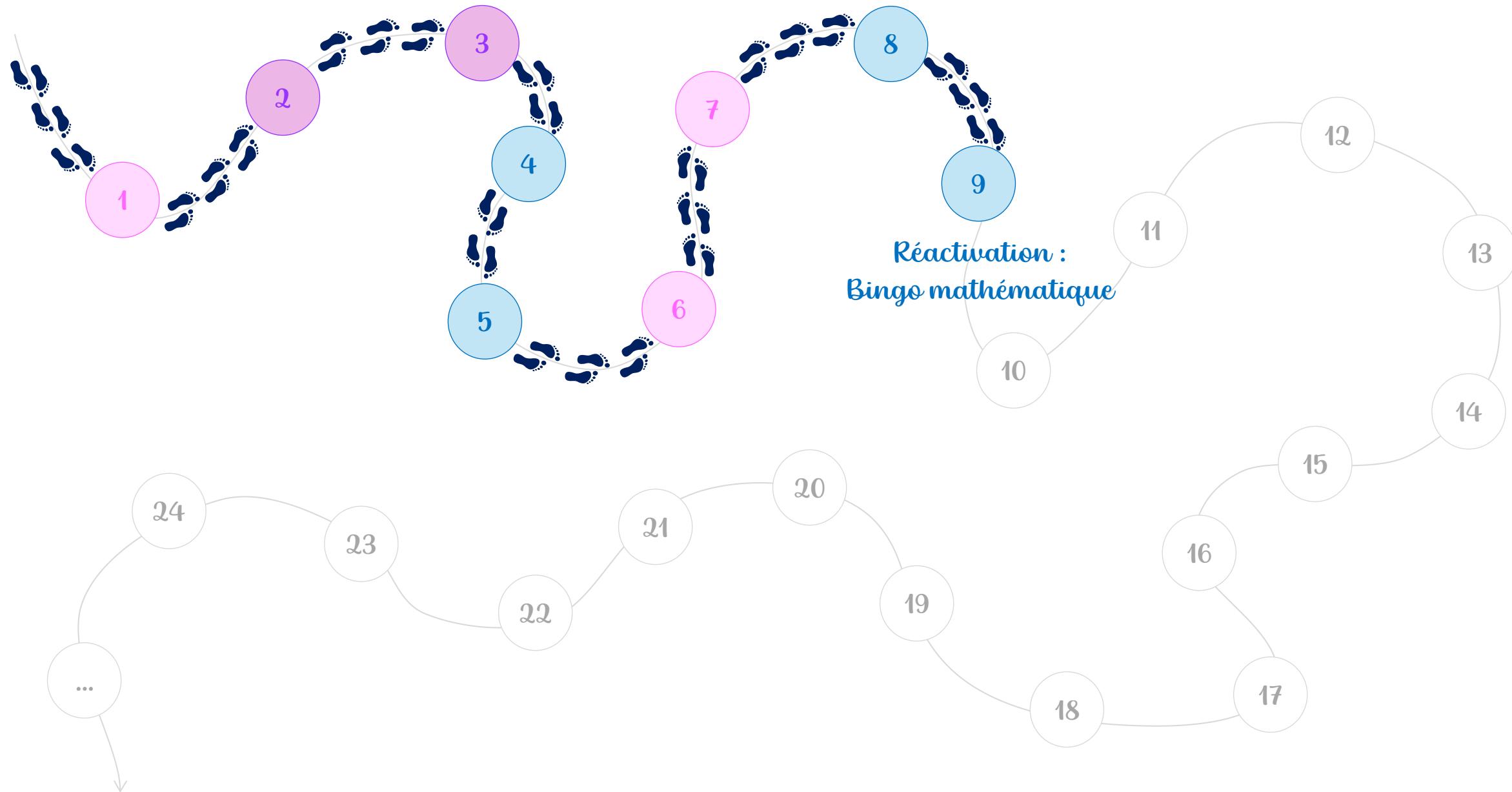


# Des petits pas en petit pas sur le chemin des CPS (année scolaire 2025-26)



CPS Cognitives	CPS émotionnelles	CPS Sociales	Approche CPS...
<b>COGNITIVES</b> 	<b>ÉMOTIONNELLES</b> 	<b>SOCIALES</b> 	<b>Décrochée du cours</b>
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	CS1.1 Communiquer de façon efficace et positive	<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	CE1.2 Identifier les émotions	CS1.2 Communiquer de façon empathique	<b>Connaissances</b>
CC1.5 S'auto-évaluer positivement		CS1.3 Développer des liens et des comportements prosociaux	<b>Notions ciblées par les questions du bingo</b>
CC1.6 Renforcer sa pleine attention			<input checked="" type="checkbox"/> Temps de classe
Renforcer sa maîtrise de soi et son accomplissement	Réguler ses émotions et son stress	Résoudre des difficultés relationnelles	<input checked="" type="checkbox"/> Entrée en classe au retour de vacances
<b>CC2.1 Atteindre ses buts personnels</b>	CE2.1 Exprimer ses émotions de façon constructive	CS2.1 S'affirmer et résister à la pression sociale par l'assertivité et le refus	<input type="checkbox"/> Début de cours <input type="checkbox"/> Changement d'activité <input type="checkbox"/> Mise en activité <input type="checkbox"/> Avant une évaluation
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 (2) : bingo mathématique

**Mode :** Rituel INTÉGRÉ

**Durée :** 10' maxi d'activité (moins si quelqu'un termine avant) et 10' de retour réflexif et correction

**Quand ?** Au premier cours de retour de chaque quinzaine de vacances scolaires

**Déroulement :**

Une grille de 12 ou 16 cases est distribuée à chaque élève. Chaque case reprend un essentiel des chapitres étudiés sur la période précédente (ici un chapitre, une couleur).

Les élèves ont 10' pour trouver quelqu'un qui sait répondre à la question posée. Ils doivent trouver autant de prénoms différents que de cases sur la grille.

Lorsqu'un élève estime avoir récupéré toutes les bonnes réponses par autant de camarades différents, il dit « bingo ». Le chronomètre continue de tourner pendant la vérification. Si tous les critères sont remplis, l'activité s'arrête, sinon il repart trouver ses erreurs et corriger avec les camarades identifiés ou d'autres.

**Compétences en jeu :**

- CPS cognitives : « savoir penser de façon critique » car il ne s'agit pas de recopier une réponse fausse. Si un(e) élève estime qu'une réponse est fausse, il(elle) en discute avec son(sa) camarade pour se mettre d'accord dessus. Il y a aussi la compétence « atteindre ses buts personnels » dans l'appropriation d'essentiels d'une leçon du fait de la réactivation, reformulation et répétition à d'autres camarades
- CPS sociale : « développer des liens et des comportements prosociaux » et « communiquer de façon efficace et positive » (cf fiche précédente).

**Quelques mots :**

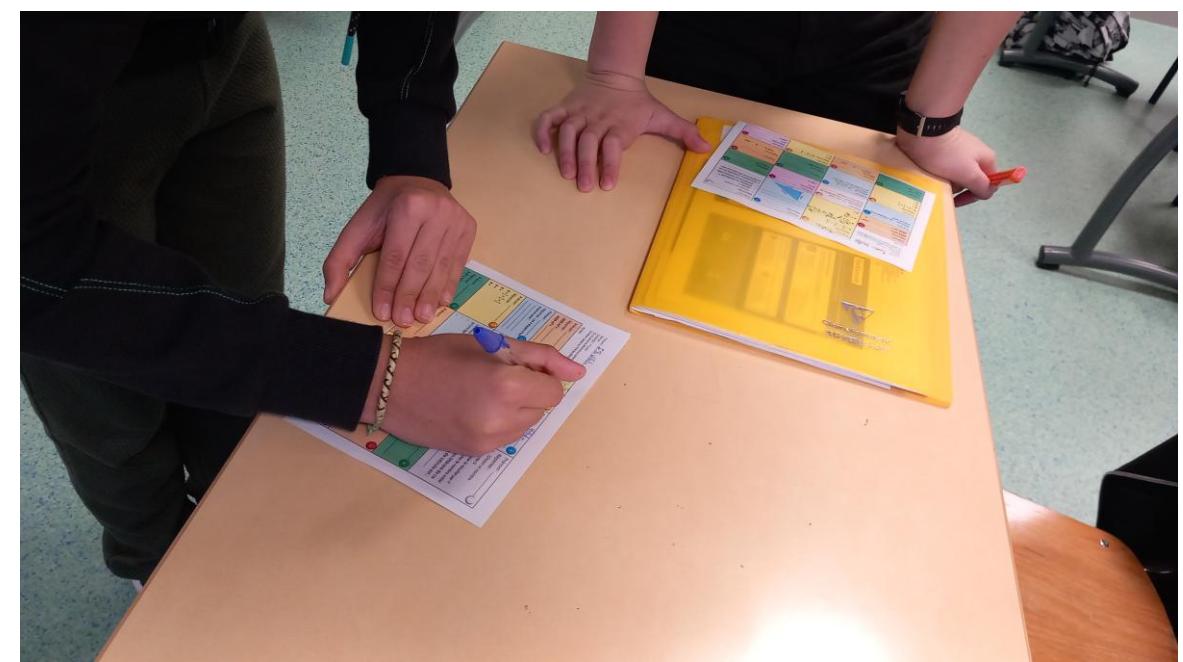
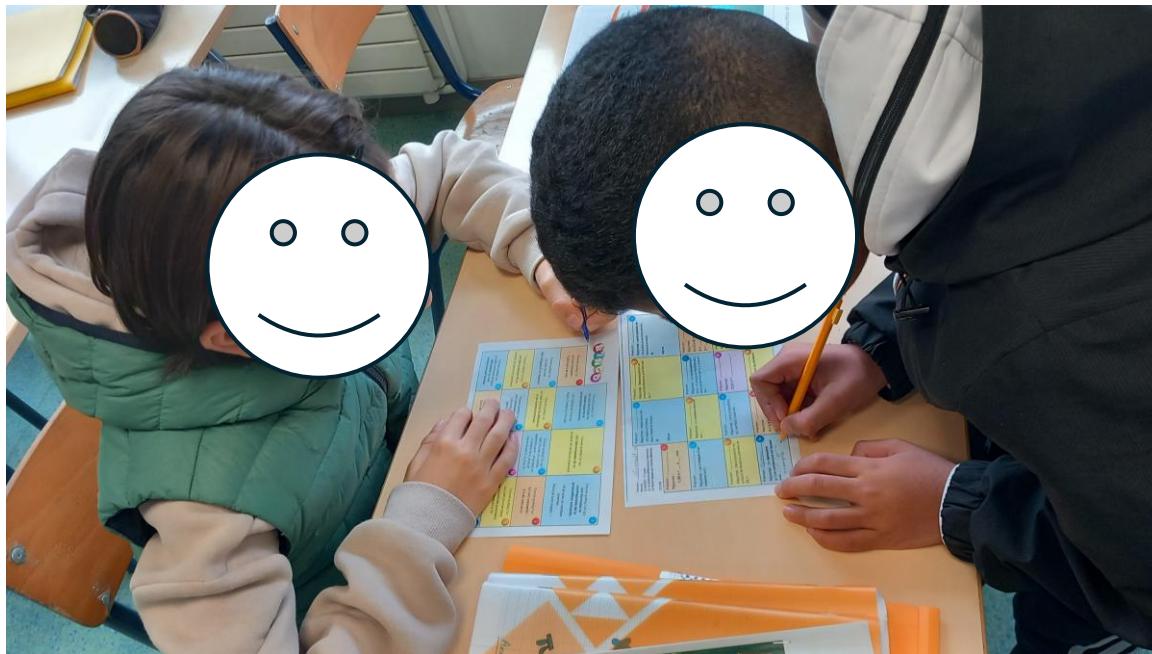
Cette activité est introduite en rappelant le bingo de début d'année (cf J3 et les activités du pêle-mêle déjà pratiquées). La difficulté augmente progressivement avec l'introduction de plusieurs thématiques (et non plus une seule) et des interactions plus nombreuses et toutes différentes (le nombre de cases (12 ou 16) assez élevé amènent les élèves à sortir de leur cercle d'affinité habituel).

Les élèves apprécient aussi beaucoup cette activité pour les mêmes raisons que dans l'activité du pêle-mêle. Par ailleurs, il arrive que des élèves coincent sur les questions et ne peuvent pas tout de suite offrir des réponses. En allant trouver quelqu'un qui les connaît, leur explique et leur offre, ils deviennent alors à leur tour force de proposition pour leurs camarades. En expliquant à d'autres une fois, deux fois, etc. ils s'approprieront et approfondiront la mémorisation... et muscleront leur confiance en eux.

À l'inverse, il est possible que des élèves très à l'aise et compétitifs, veuillent tout faire tout seuls et très vite. Il y a un intérêt à glisser un ou deux pièges pour donner un peu de fil à retordre à la fin (sans leur dire où se situe cette difficulté). Dans le retour réflexif, on pourra alors aussi insister sur les compétences sociales en jeu (observer, analyser, transférer) avant de passer à la correction mathématique sur les points qui le nécessitent.

<b>BINGO</b>	
<p>Trouve quelqu'un qui sait donner l'égalité de Pythagore</p>	<p>Trouve quelqu'un qui sait reconnaître graphiquement une situation de proportionnalité.</p>
<p>Trouve quelqu'un qui sait calculer :</p> $A = \frac{1}{7} + \frac{2}{7} \times \frac{4}{3}$	<p>Trouve quelqu'un qui sait reconnaître graphiquement une situation de proportionnalité.</p>
<p>Trouve quelqu'un qui sait réduire :</p> $9x + 8y - 7 + 11x - 2y + 5$	<p>Trouve quelqu'un qui sait citer tous les éléments caractéristiques d'une translation.</p>
<p>Trouve quelqu'un qui sait convertir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <math>2025 \text{ m}^3</math> en <math>\text{cm}^3</math>,</li> <li>• <math>2025 \text{ m}^3</math> en L.</li> </ul>	<p>Trouve quelqu'un qui sait donner l'écriture littérale du programme suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Choisir un nombre</li> <li>• Ajouter 5</li> <li>• Multiplier le résultat par 7</li> <li>• Retrancher le nombre initial</li> </ul>
<p>Trouve quelqu'un qui sait décomposer 180 en produit de facteurs premiers</p>	<p>Trouve que quelqu'un qui connaît la notion (et son symbole) qui permet de retrouver le nombre dont le carré est 49.</p>

Une activité transférable pour tous les niveaux, dans toutes les matières



## Une activité idéale pour un mode classe dehors

