

Ces propositions de rituels et d'activités propres aux temps de transition sont modifiables, adaptables et personnalisables à l'infini... selon son niveau de classe, ses acquisitions en cours ... et ses envies propres !



RITUELS & TEMPS DE TRANSITION

Caroline PAYRE
Charlotte RAMALHOSA – ROUX
P.E.M.F
Circonscription Tournus

Les rituels

Les rituels peuvent être vus comme une perte de temps mais lorsqu'ils sont présentés de manière ludique et que l'enseignant y met des objectifs précis, c'est souvent pour l'élève une sorte de mise en appétit intellectuel... Malheur si nous venions à les oublier !

Les rituels sont des moments d'échanges et de partage très appréciés des élèves. Ils permettent de commencer tranquillement la journée en faisant, en douceur, le lien maison/école.

Ils conditionnent très souvent l'atmosphère générale de la journée.

Les rituels peuvent évoluer au cours de l'année ou même être remplacés par d'autres.

Ils sont très courts (environ 15 minutes).

Chaque matin, un élève lance le dé de français pour réaliser le « rituel français », puis le dé de maths pour réaliser le « rituel maths ».

➤ **Mot de vocabulaire**

- ❖ **Mot difficile rencontré** dans un album et expliqué auparavant par la maîtresse : l'élève choisit une étiquette « mot » dans la boîte à mots et doit l'expliquer à ses camarades.

- ❖ **Mot inconnu, jamais rencontré** : l'élève choisit une étiquette « mot » dans la boîte à mots, afin d'en faire deviner le sens à ses camarades. Pour cela, il dispose de la définition. Il leur propose alors une phrase avec le mot « inconnu » et ils lui font différentes propositions qu'il valide ou non (parfois avec l'aide de la maîtresse). Ensuite, collectivement, nous rédigeons la définition de ce mot, que nous notons dans notre cahier de vocabulaire.

- ❖ **Cycle 3 - la figure secrète** : l'enseignant distribue à chacun une fiche plastifiée sur laquelle sont dessinées 24 figures géométriques. Un élève en choisit une sans la montrer. Les autres doivent lui poser des questions sur les propriétés géométriques pour essayer de deviner de quelle figure il s'agit. La réponse ne peut-être que « oui » ou « non ».

Les temps de transition

➤ **Inférences**

- ❖ L'élève ou l'enseignant lit un texte spécifique aux inférences. Il le lit à voix haute à ses camarades. Ensuite, il doit répondre à la question qui lui est posée en réalisant une inférence. Il note les indices qui lui ont permis de faire cette inférence.
- ❖ 2- Les élèves doivent résoudre une enquête de l'inspecteur Lafouine en trouvant le coupable.

➤ **Géométrie mentale**

L'enseignant lit deux fois un court texte décrivant une figure géométrique. Sur son ardoise, à main levée, l'élève trace la figure correspondante. La validation est faite en confrontant les différentes figures et en justifiant les choix.

➤ **La bonne étoile**

L'enseignant propose une opération sur le TBI dans laquelle une étoile cache un chiffre. Sur l'ardoise, l'élève doit découvrir de quel chiffre il s'agit en posant l'opération. La réponse est validée en soulevant l'étoile.

➤ **Les secrets des maths**

- ❖ **Cycle 2 - le nombre secret** : un élève choisit un nombre entre 1 et 100. Les autres doivent trouver ce nombre en posant le moins de questions possibles.

Comment les gérer ? Soit on arrive à bien différencier et tout le monde finit en même temps mais ... souvent, on n'y arrive pas !

On peut anticiper ce moment en acceptant que certains élèves aient fini avant d'autres, en ne cherchant pas à tout prix à boucher les trous de leur emploi du temps par des exercices supplémentaires, mais en leur prévoyant des activités autres, souvent auto-correctives d'ailleurs. Les moments de transition entre les activités se passent généralement mieux car la tâche prévue par l'enseignant est réellement terminée pour la plupart des élèves, ce qui est satisfaisant à la fois pour l'élève et pour l'enseignant !

➤ **Jeux de multiplication**

Un plateau et des cartes sont à disposition sur une table dédiée à ce jeu. Le plateau du jeu est constitué de cases contenant les résultats des tables de multiplication, sur les cartes sont écrits les produits. A tour de rôle, chacun doit poser une de ses cartes-produits sur le bon résultat. Une des variantes est de proposer les produits sur le plateau de jeu et les résultats sur les cartes

➤ **Anticoloriage**

Un ensemble de scénarii inattendus est proposé à chaque élève. Par exemple, « Dessine l'intérieur de ton estomac après un bon déjeuner », « Dessine le jour de

ton mariage » ou « Comment seras-tu dans vingt ans ? Dessine-toi ! » ...

➤ **Dominos et triominos**

Un classique de nos classes ! Ces jeux peuvent être déclinés à l'infini selon les acquisitions en cours ... Par exemple, dominos des contraires, des synonymes, des genres en grammaire, des additions, soustractions, multiplications, des compléments à 10, 20, 100 ...

➤ **Loto de lecture**

Chaque image correspond à un mot ou une phrase (selon le niveau de lecture de l'élève) à faire correspondre d'après le principe du loto.

➤ **Jeu des sardines**

Matériel :

- ❖ **des grandes cartes** sur lesquelles figurent 6 opérations posées en lignes et effectuelles mentalement.
- ❖ **des petites cartes** sur lesquelles figurent les résultats de ces opérations.

Les grandes cartes sont placées faces non visibles au centre de la table, les petites cartes sont réparties entre les différents joueurs. Un élève retourne une grande carte pendant environ 30 secondes puis il la cache de nouveau. Les joueurs doivent alors poser devant eux les petites cartes possédant les résultats des opérations qui figuraient sur la grande carte. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes.

- être automatisés. Cependant dans les