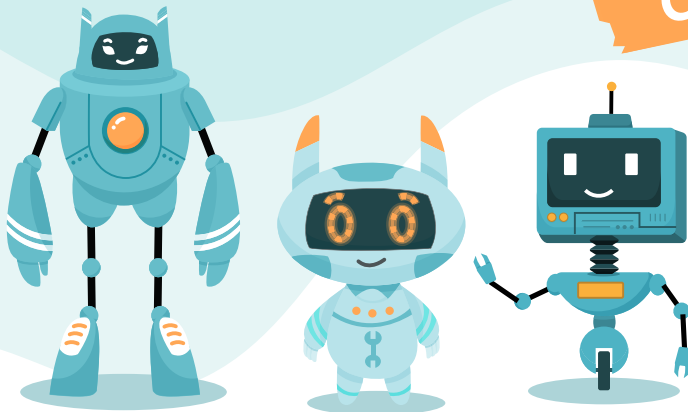


e-Rituel

LA GRANDE AVENTURE

CE1

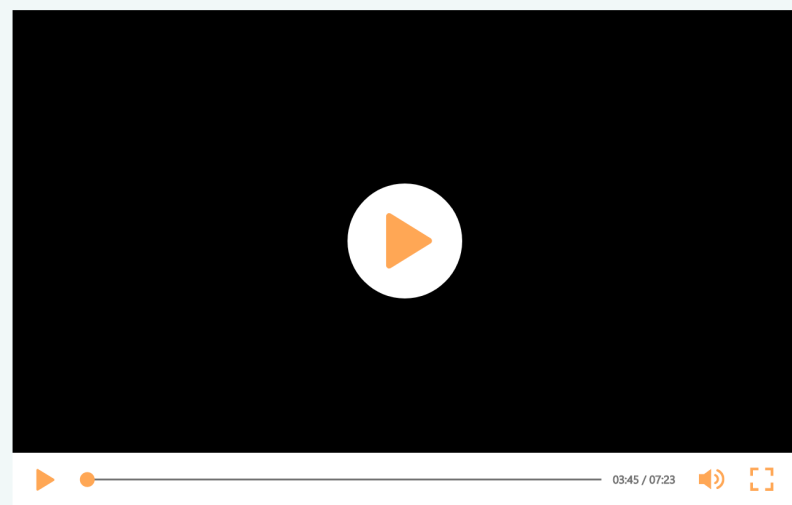


LIVRET PEDAGOGIQUE

- Livret de prise en main rapide
- Guide des séances
- Dossier pédagogique

SOMMAIRE

Retrouvez la vidéo tutoriel *e-Rituel* pour une prise en main rapide de l'application.



Lien : g5.re/3mw

Présentation de l'application	4
La pédagogie <i>e-Rituel</i>	4
L'application <i>e-Rituel</i>	6
Organisation temporelle	12
Livret de prise en main rapide	14
Premières connexions	14
Écrans principaux	16
Guide des séances	18
Séance type	18
Séance avec énigme	20
Liste des rituels	21
Dossier pédagogique	26
Progressions Français	26
Progressions Mathématiques	28
Réponses aux énigmes	30

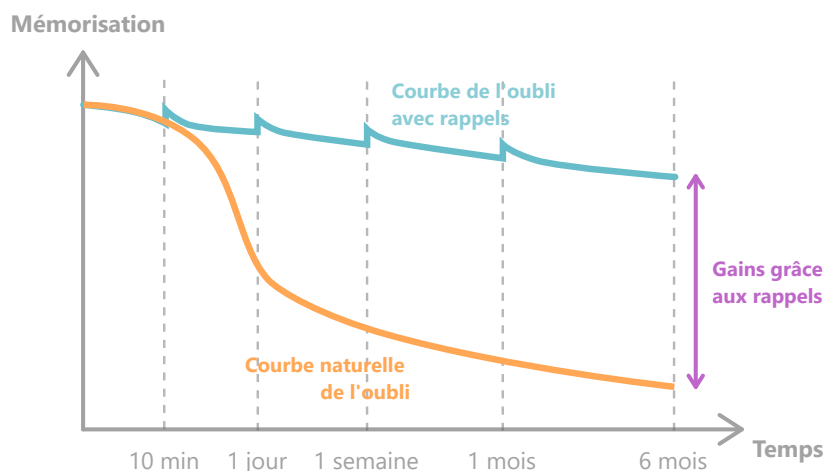
PRÉSENTATION

La pédagogie *e-Rituel*

L'application *e-Rituel* propose une pédagogie de réactivation et d'automatisation des compétences clés du Cycle 2. Cette méthode repose sur des activités ritualisées au travers de situations de réinvestissement actives, ludiques et variées.

• La réactivation

Sans rappels réguliers, tout apprentissage s'efface avec le temps. L'objectif premier d'un rituel est de combattre ce phénomène en réactivant de manière régulière chaque acquis afin d'en consolider sa mémorisation.



Courbe de l'oubli d'Ebbinghaus

• L'automatisation

La pédagogie d'*e-Rituel* se base sur les résultats de recherches récentes (neuropédagogie) qui confirment l'importance du transfert régulier et répété des connaissances acquises afin de les automatiser.

C'est par cette répétition que l'élève pourra transformer ses acquis encore fragiles en automatismes (mémoire à long terme) et libérer ainsi l'espace de traitement nécessaire pour apprendre de nouvelles choses.

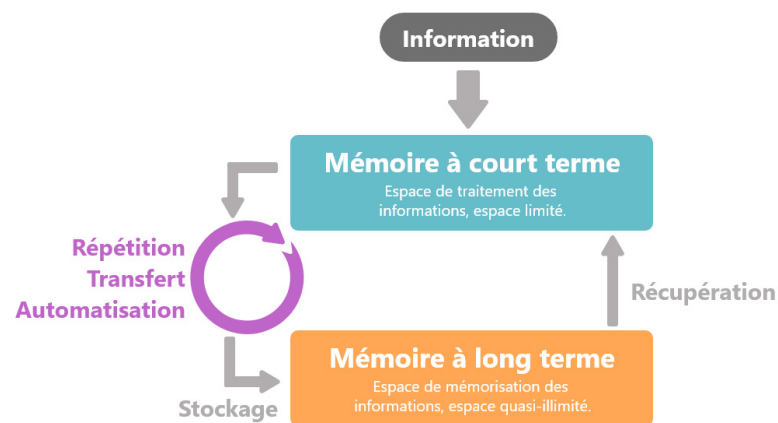


Schéma de la mémorisation

• La gamification

La particularité de l'approche d'*e-Rituel* est la gamification des rituels sous forme d'un jeu numérique scénarisé (fil rouge sur la totalité de l'année). L'objectif est l'implication psychoémotionnelle de l'élève (via scénarisation et travail de groupe).

La recherche démontre en effet que plus un élève est impliqué dans une tâche, plus il est motivé, attentif et plus il mémorise facilement les contenus présentés.

L'application *e-Rituel*

• Un outil pensé pour les élèves... et les enseignants !

L'application *e-Rituel* est un outil au service de l'enseignant. **Clé en main**, il a été conçu pour une prise en main rapide grâce à son interface intuitive. Pensée pour éviter toute charge de travail supplémentaire, l'application ne demande **aucune impression**, **aucune correction** : les rituels sont présentés automatiquement et donnent un retour immédiat aux élèves de votre classe.



• Matériel

De quoi ai-je besoin pour utiliser *e-Rituel* en classe ? Un **ordinateur connecté** à internet et un **vidéoprojecteur**, c'est tout ! Une fois votre inscription en ligne effectuée, vous n'avez plus qu'à vous laisser guider. Et pour vos élèves ? Une simple ardoise suffit !

• Organisation et déroulé

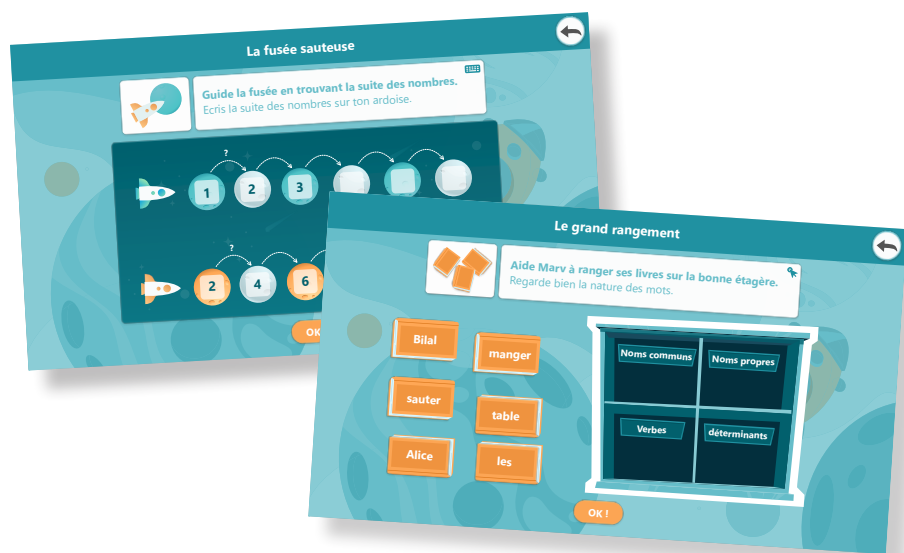
Chaque jour, *e-Rituel* propose **4 défis** à votre classe : deux rituels de français et deux rituels de mathématiques. Ces rituels peuvent être travaillés en une séance de 35 min ou découpés en plusieurs sessions (15 min le matin et 20 min l'après-midi par exemple).



- > **Proposer 35 min de rituels par jour vous semble trop long ?** Pas de problème ! Vous pouvez sauter un rituel si le temps vous manque.
- > **Vous avez une journée très chargée (évaluations, sortie...)** et vous ne pourrez pas mener votre séance de rituels aujourd'hui ? Pas de panique, nous avons pensé à tout ! Anticipant les journées bien remplies des classes de cycle 2, la programmation d'*e-Rituel* vous laisse une marge de manœuvre : vous pouvez « sauter » jusqu'à 8 jours de rituels en moyenne par période sans risquer de prendre du retard (cf. p.12).

• Les rituels

Les rituels proposés dans notre application portent sur des compétences clés du Cycle 2, en français et en mathématiques, et sont conformes aux programmes de 2020. L'objectif d'*e-Rituel* est la **révision** de compétences qui ont déjà été travaillées en classe en les transférant sous une nouvelle forme ludique.



Pensée pour la révision, la **programmation** d'*e-Rituel* est conçue en conséquence (décalage de quelques semaines à plusieurs mois avec les recommandations officielles).

Afin de **s'adapter à la liberté pédagogique** des enseignants (ordre/rythme d'apprentissage des compétences du programme), nous avons choisi de vous laisser maître du contenu de certains rituels (comme pour la correspondance grapho/phonologique par exemple).

Les rituels proposés pour ces domaines d'apprentissages particuliers sont donc flexibles et sauront s'adapter à vos choix pédagogiques ainsi qu'au rythme de votre classe.

- > **Un rituel aborde un point que vous n'avez pas encore travaillé en classe ?** Aucun problème ! Vous pouvez soit le sauter, soit l'aborder comme une introduction à votre future séquence d'enseignement.

En tout, *e-Rituel* propose plus de **30 types de rituels** différents qui se répètent de manière **cyclique** tout au long de l'année. N'ayez donc pas peur, si vous avez besoin d'en sauter de temps en temps : le rituel 'manqué' sera de nouveau proposé plus tard.

La progression ainsi que le contenu des rituels sont adaptés au niveau de votre classe (CE1). Vous retrouverez ces progressions ainsi que les objectifs pédagogiques visés pour chaque rituel à la fin de ce livret (p.26).

• L'histoire de B2, fil rouge d'*e-Rituel*

Chaque jour, une fois les 4 rituels réussis, votre classe gagne l'accès à une page de l'histoire de B2, le petit robot, mascotte d'*e-Rituel* (mini-vidéo de 30 sec). À la fois fil conducteur et renforçateur positif à chaque séance, ce conte contemporain est un élément clé de l'application, qui assure l'implication des élèves.



B2 le petit robot vit dans l'espace, sur l'astéroïde A38-D. Quelle surprise de découvrir un jour, dans une boîte tombée du ciel, un petit écureuil terrifié ! Une grande aventure commence alors, semée d'embûches et de magnifiques rencontres, afin de raccompagner le petit animal sur Terre.

Deux jours par période, les rituels sont remplacés par une énigme de type **escape-game pédagogique** en lien direct avec l'histoire (cf. p.18). En la résolvant, les élèves aideront B2 à avancer dans sa quête (ouvrir une porte, trouver un code...). Vous pouvez retrouver le tapuscrit modifiable [sur ce lien](#).

• Étoiles et récompenses

Autre renforçateur positif proposé par l'application : votre classe gagne une **étoile** pour chaque rituel réussi. Les étoiles sont comptabilisées tout au long de l'année dans la jauge ci-dessous. Lorsque certains paliers sont atteints, la classe gagne une **récompense**.



Ces récompenses sont **personnalisables**. Pour les choisir, vous pouvez, par exemple, organiser un vote avec vos élèves lors de la première séance, ou les définir vous-même en amont. Voici quelques exemples de récompenses :

<p>Récompenses de Niveau 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 minutes en plus à la récréation. - La maîtresse lit un album à la classe. 	<p>Récompenses de Niveau 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir sa place pour une journée. - 10 min de temps libre en classe.
<p>Récompenses de Niveau 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 coloriage offert à chaque élève. - Organiser un jeu collectif en sport. 	<p>Récompenses de Niveau 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organiser un goûter de classe. - Organiser une journée pyjama.

Lorsque la jauge est pleine, elle se vide automatiquement. La classe recommence alors à accumuler des étoiles. À tout moment, vous pouvez modifier les récompenses proposées.

• Gestion de classe

L'application *e-Rituel* propose également un **tableau de gestion de classe** où vous pourrez inscrire chacun de vos élèves et leur donner des étoiles **individuellement**. Vous pourrez ainsi récompenser le travail et le comportement des élèves tout au long de la journée. Toute étoile donnée individuellement sera également ajoutée à la jauge de la classe (l'idée défendue ici est que c'est par nos actions individuelles que nous améliorons la vie de classe).



Important : afin de protéger les données personnelles de vos élèves, merci de n'entrer que leur prénom (accompagné d'une initiale si besoin).

- > **J'ai déjà un système de gestion de classe et je ne souhaite pas en cumuler deux.** Vous n'êtes pas du tout obligé de rajouter des étoiles individuelles. Si vous souhaitez tout de même rajouter des étoiles à la jauge collective pour récompenser votre classe en dehors des rituels, il vous suffit de cliquer sur le bouton «+1 étoile bonus» qui se trouve sur la page *gestion de classe*.

Organisation temporelle

• Mon année avec e-Rituel

L'organisation temporelle d'e-Rituel suit les cinq périodes de l'année scolaire.

Comme expliqué sur le schéma ci-dessous, chaque période d'e-Rituel est composée de **5 chapitres***. Chaque chapitre comporte **4 jours**. Et chaque jour, l'application vous proposera **4 rituels** (ou une énigme, cf. p.20) :

Période				
Chapitre 1	Chapitre 2	Chapitre 3	Chapitre 4	Chapitre 5
J1 : 4 rituels	J1 : 4 rituels	J1 : 4 rituels	J1 : 4 rituels	J1 : 4 rituels
J2 : 4 rituels	J2 : 4 rituels	J2 : 4 rituels	J2 : 4 rituels	J2 : 4 rituels
J3 : 4 rituels	J3 : 4 rituels	J3 : 4 rituels	J3 : 4 rituels	J3 : 4 rituels
J4 : 4 rituels	J4 : 4 rituels	J4 : 1 énigme	J4 : 4 rituels	J4 : 1 énigme

Pour plus de souplesse et d'adaptabilité à votre emploi du temps, libre à vous de décider comment répartir ces 20 jours d'e-Rituels dans chacune de vos périodes. Voici deux propositions d'organisation possible :

Option A : 4 jours d'e-Rituel (= 1 chapitre) par semaine

Cette organisation vous laissera 1 à 2 semaines de battement, sans e-Rituel, à chaque période. Cette marge peut vous être utile si vous avez besoin de «sauter» une séance e-Rituel (semaine d'évaluations, sortie...) ou si vous souhaitez exceptionnellement étaler sur 2 jours une séance qui a pris plus de temps que prévu. C'est la répartition que nous vous recommandons en priorité, pour plus de souplesse.

Option B : 3 jours d'e-Rituel par semaine

C'est l'organisation que nous vous conseillons si vous travaillez en semaine de 4 jours et que vous souhaitez réserver une journée par semaine à un autre rituel ou un autre type d'activité. Cependant, cette organisation ne vous laissera pas de jour de battement dans l'année.

- > **Je souhaiterais réserver une journée par semaine à un autre rituel (dictée bilan...) est-ce compatible avec e-Rituel ?** Tout à fait ! Si vous travaillez sur une semaine de 4 jours, il vous suffit de choisir l'option B évoquée ci-dessus. Par contre, si vous travaillez sur 5 jours, préférez l'option A et consacrez une journée pour votre rituel.
- > **J'ai découvert e-Rituel en milieu d'année et je souhaite l'utiliser jusqu'à la fin de l'année, est-ce possible ?** Vous pouvez tout à fait attaquer e-Rituel en cours d'année : vous retrouverez sur notre application une vidéo-résumé de l'histoire que vous avez manquée, à regarder avec vos élèves. N'hésitez pas à nous contacter directement pour plus d'informations concernant les abonnements en cours d'année.

• Répartition des matières pour chaque chapitre

	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4
Français	Orthographe	Lecture / Phono	Orthographe	Phono / Etude de la langue
	Etude de la langue	Vocabulaire / Production écrite	Etude de la langue	Compréhension
Maths	Calcul	Numération	Calcul	Numération
	Numération	Problèmes	Mesures / géométrie	Problèmes

Premières connexions

• Avant votre première séance en classe



...01

Créez un compte

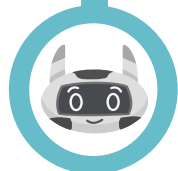
Rendez-vous sur le site de *Génération 5* pour commander le logiciel *e-Rituel* et obtenir vos identifiants.



...02

Connectez-vous

Suivez le lien qui se trouve sur votre mail de confirmation ou connectez-vous directement au site *e-Rituel* CE1 (g5.re/cqz) avec votre identifiant et votre mot de passe.



...03

Créez votre classe

En amont de votre première séance en classe, il est recommandé d'entrer vos élèves dans l'outil de gestion de classe (*menu, gestion de classe*).

• Lors de votre première séance en classe



...01

Connectez-vous

Connectez-vous sur le site *e-Rituel* CE1 (g5.re/cqz) avec votre identifiant et votre mot de passe. Projetez l'application *e-Rituel* aux élèves.



...02

Vidéo de présentation

Le premier rituel de l'année est une vidéo de présentation à regarder avec vos élèves.



...03

Personnalisez vos récompenses

Le second rituel de l'année vous invitera à choisir vos récompenses (via proposition de l'enseignant ou vote des élèves). À vous ensuite de les entrer dans l'outil de gestion de classe (*Menu, Gestion de classe*).



...04

Résolvez les rituels

Relevez les deux défis-rituels restant avec votre classe. Rendez-vous en p. 18 pour découvrir le guide d'une séance-type.

ATTENTION : si vous commencez *e-Rituel* en cours d'année, voici deux tâches à faire avant votre première séance *e-Rituel* :

- Regarder, avec vos élèves, les vidéo-résumés des périodes manquées (*menu* → onglet *Ressources*).
- Personnaliser vos récompenses via proposition de l'enseignant ou vote des élèves (*menu* → onglet *Gestion de Classe*).

Écrans principaux

• Écran principal

Accéder aux jours précédents/suivants.
Un losange indique un jour avec énigme.

Un losange indique un jour avec énigme.

Période / chapitre
Indique la période et le chapitre en cours.

Accéder à la semaine précédente/suivante

Menu



Rituels du jour

Cliquez sur chaque rituel pour le résoudre en groupe-classe. Lorsqu'un rituel est terminé, il devient bleuté. Vous pouvez tout de même cliquer dessus pour voir vos réponses ou les effacer (dans le cas où vous auriez testé le rituel en amont par exemple).

Gestion de classe
Étoiles et récompenses

Page de l'histoire

Ce bouton vous permet de visionner la page du jour. Il s'active lorsque vous avez réussi les 4 rituels. Cependant, vous pouvez cliquer dessus avant son activation si vous souhaitez sauter un rituel et visionner la vidéo sans avoir résolu la totalité des défis.

• Écran de rituel

Symbole consigne
Il vous indique de quel type de rituel il s'agit :

Réponse cliquable.

Réponse à entrer au clavier.

Réponse validée par l'enseignant.*

Contenu du rituel

Titre, icône et consigne du rituel



Bouton OK

Il permet de vérifier vos réponses et donne aux élèves un retour immédiat :

Réussite

Message de félicitations.
Votre classe gagne une étoile.



Erreur

Un message propose aux élèves de corriger leur réponse.



Séance-type

01 Introduction : 2 min

- **Rappel** de l'histoire de B2 par un ou deux élèves.

Objectifs :

- > Recontextualiser l'histoire et réinvestir les élèves dans l'activité.
- > Vérifier la compréhension de l'histoire.
- > Travailler l'expression orale et la capacité à synthétiser une histoire.

02 Rituels : 30 min

Pour chaque rituel :

- **1. Lecture de la consigne** et de l'énoncé par un élève ou par l'enseignant. (1min)
- **2.** Chaque élève fait le **rituel** sur son ardoise (possibilité de travailler en binôme ou en îlot). (1 à 5 min selon le rituel)
- **3. Mise en commun** : l'enseignant recueille les propositions des élèves (à l'oral ou à l'écrit au tableau). Si les réponses divergent trop, demander aux élèves de verbaliser et confronter leurs démarches. L'enseignant guide (si besoin) la classe vers une proposition de **réponse commune** et la rentre dans le logiciel. (3min)

- **4.** L'enseignant clique sur le bouton '**OK**'. Si le feed-back est négatif : reprendre à l'étape 3.
- **5.** Lorsque le feed-back est positif, la classe peut **passer au rituel suivant**.

Lorsque les 4 rituels sont terminés, n'hésitez pas à aller sur la page **gestion de classe** pour motiver les élèves en leur montrant leurs progrès et/ou pour féliciter individuellement les élèves qui ont participé en leur donnant une étoile.

Objectifs :

- > Travailler l'objectif pédagogique propre au rituel (cf. p.19)
- > Savoir travailler seul, en binôme ou en groupe.
- > S'exprimer en groupe classe.
- > Expliquer sa démarche à ses camarades.

03 Écoute : 3 min

- **Visionnage de la vidéo** du jour (page de l'histoire). L'enseignant peut poser une question pour vérifier la compréhension ou demander aux élèves d'imaginer ce qui va se passer ensuite.

Objectif :

- > Comprendre un texte lu par l'adulte.

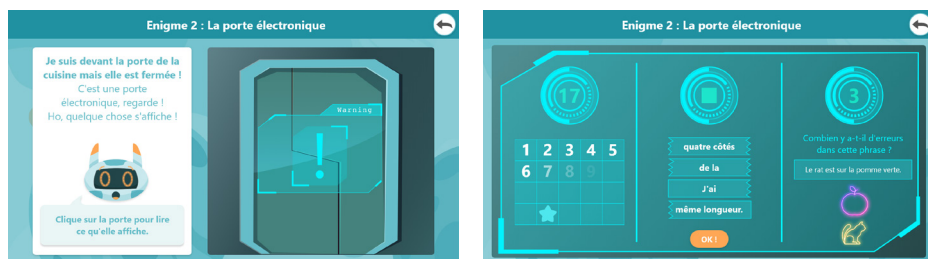
Remarque : Si une séance de 35 min vous semble trop longue, nous vous conseillons de la diviser en deux temps : 15 min le matin (Introduction+2 rituels) et 20 min l'après-midi (2 rituels + Écoute).

Séance avec énigmes

Onze jours dans l'année, les rituels habituellement proposés sont remplacés par des **énigmes de type «Escape-Game»**.

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
2 Énigmes (Chap. 3 et 5)	2 Énigmes (Chap. 3 et 5)	2 Énigmes (Chap. 3 et 5)	2 Énigmes (Chap. 3 et 5)	3 Énigmes (Chap. 3, 5, 7)

Implémentées afin de motiver les élèves, ces énigmes sont directement liées à l'histoire et votre classe devra les résoudre pour aider B2 et ses amis à avancer (ouvrir une porte, trouver un code...).



La durée et le déroulé de la séance sont les mêmes que pour une séance normale, mais l'énigme remplace les rituels (1. Introduction, 2. Énigme, 3. Écoute).

Ces énigmes sont des problèmes de type **rallye maths / rallye français**. Pour la phase de résolution, nous vous encourageons à créer des groupes de 4 ou 5 élèves afin de les inciter à **coopérer, débattre et verbaliser leur démarche**. Idéalement, l'enseignant doit garder un rôle d'étayage (reformulation des consignes, aide à la coopération...) afin d'encourager l'autonomie. Si besoin, vous pouvez mettre à disposition du matériel de manipulation. Chaque groupe présentera ensuite sa proposition de réponse à la classe (phase de mise en commun avant d'entrer la proposition de la classe dans le logiciel).

Liste des rituels

Les rituels proposés dans *e-Rituels* sont **clé en main** et ne vous demanderont **aucune préparation**. Cependant, pour ceux qui voudraient en savoir plus, voici un tableau contenant la liste des rituels dans l'ordre alphabétique. Vous y trouverez leur domaine, les objectifs qu'ils visent, ainsi que quelques remarques les concernant.

Note : les objectifs présentés ci-dessous sont les objectifs visés en fin d'année. La progression par classe et par période est disponible à la page 28.

Liste des rituels de français

Rituel	Objectifs visés et Remarques
Comprendo Compréhension orale/écrite	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre l'implicite et les inférences d'une phrase. <p><i>Remarque : Il est important de pointer les indices et liens logiques qui permettent de comprendre l'implicite.</i></p>
Détector Lecture/écriture	<ul style="list-style-type: none"> Repérer des erreurs récurrentes au CE1 et les corriger. <p><i>Remarque : Vous pouvez aider les élèves en leur demandant d'entourer les mots/lettres qui changent d'une phrase à l'autre.</i></p>
Dictée Lecture/écriture	<ul style="list-style-type: none"> S'entraîner à écrire des sons/syllabes/mots (s'adapte à votre progression). <p><i>Remarque : Afin de s'adapter au mieux à votre progression, c'est à vous de choisir puis de vérifier les lettres/syllabes/mots dictés dans ce rituel.</i></p>
Dictée Flash Lecture/écriture	<ul style="list-style-type: none"> Mémoriser des mots-outils (s'adapte à votre liste de mots). <p><i>Remarque : Vous pouvez travailler ici les mots-outils de votre méthode de lecture ou de votre liste de mots hebdomadaire. Vous pouvez bien entendu faire plus de 10 sec. si vous le souhaitez.</i></p>

• Liste des rituels de français (suite)

Rituel	Objectifs visés et Remarques
En rang Vocabulaire	• Ranger des lettres et mots dans l'ordre alphabétique.
Étiquetage Etude de la langue	• Identifier si un GN est féminin/masculin, singulier/pluriel.
L'artiste Lecture/écriture	• Lire des phrases de plus en plus complexes. <i>Remarque</i> : La page de droite est laissée vierge pour qu'un élève puisse y proposer son dessin au tableau.
Lecto-mots Lecture/écriture	• Lire des syllabes et des mots contenant les sons étudiés en classe. <i>Remarque</i> : À vous d'écrire des syllabes ou mots qui s'accordent à votre progression. Vous pouvez également demander à un élève de venir écrire un mot (contenant un son particulier) pour que la classe le lise ensuite.
Le grand rangement Etude de la langue	• Trier des mots selon leur nature (noms communs, noms propres, verbes, déterminants, adjectifs, pronoms personnels). <i>Remarque</i> : Le plus simple est d'analyser chaque mot, l'un après l'autre. N'hésitez pas à présenter les mascottes nature de mots que vous utilisez habituellement en français.
Le mot du jour Vocabulaire	• Découvrir de nouveaux mots et les inclure dans une phrase (oral puis écrit). <i>Remarque</i> : Ne pas hésiter à lire la définition et expliciter les mots inconnus. Afin que chaque élève puisse s'exprimer, vous pouvez leur demander de lire leur phrase à leur voisin. Si vous manquez de temps vous pouvez également faire ce rituel à l'oral.
Le remplaçant Etude de la langue	• Identifier par quel Pronom Personnel remplacer un GN. • Identifier quel mot est remplacé par un pronom personnel.
Les enquêtes d'Eva Etude de la langue	• Identifier le verbe d'une phrase, son temps et son sujet. <i>Remarque</i> : N'hésitez pas à présenter les mascottes Sujet/Verbe que vous utilisez habituellement en français.

Le Transformator Etude de la langue	<ul style="list-style-type: none"> • Transposer un GN du singulier au pluriel (et inversement). <i>Remarque</i> : Faire la transposition à l'oral dans un premier temps puis à l'écrit sur l'ardoise. Vous pouvez entourer la chaîne d'accord au tableau afin d'aider les élèves à se la représenter. <ul style="list-style-type: none"> • Transposer une phrase au présent, à l'imparfait et futur (P5). <i>Remarque</i> : Laisser les élèves s'aider de leurs leçons de conjugaison est un excellent moyen de transférer leurs savoirs.
Message codé Etude de la langue	<ul style="list-style-type: none"> • Remettre une phrase dans le bon ordre. <i>Remarque</i> : Pour aider les élèves en difficulté de lecture, n'hésitez pas à faire lire les propositions par un élève lecteur.
Page quotidienne de l'histoire Comphéhension orale/écrite	<ul style="list-style-type: none"> • Être capable de résumer les évènements d'une histoire. • Être capable de répondre à des questions de compréhension sur une histoire écoutée. • Être capable d'émettre des hypothèses sur la suite d'une histoire. <i>Remarque</i> : Avant chaque séance e-Rituel, demandez à un ou deux élèves de résumer la dernière page visionnée. Après le visionnage de la nouvelle page, posez-leur une question de compréhension : qui est ce nouveau personnage ? Où sont nos héros ? Pourquoi agissent-ils ainsi ? Enfin, interrogez les élèves sur leurs hypothèses concernant la suite de l'histoire.
Quoi de neuf Expression orale/écrite	<ul style="list-style-type: none"> • Produire un court écrit pour raconter un évènement passé. <i>Remarque</i> : Cette activité reste un rituel court dont l'objectif est de décomplexer l'expression orale/écrite. Nous vous conseillons donc de limiter le temps (5 min) ou la longueur des productions et de ne pas relever les fautes d'orthographe. Afin de ne pas léser l'expression des élèves non-interrogés, proposez-leur de lire leur production à leur voisin.
Story Time Comphéhension orale/écrite	<ul style="list-style-type: none"> • Remettre dans l'ordre les évènements d'une histoire. <i>Remarque</i> : Pour aider les élèves en difficulté de lecture, n'hésitez pas à faire lire les résumés par un élève lecteur.
Synonymo Vocabulaire	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier le synonyme d'un mot. <i>Remarque</i> : Vous n'avez pas besoin d'avoir travaillé la notion de synonyme pour réaliser cet exercice. Dites simplement : «Trouve les mots qui ont le même sens».

• Liste des rituels de mathématiques

Rituel	Objectifs visés et Remarques
Au marché cosmique Grandeurs et mesures	<ul style="list-style-type: none"> Représenter/compter une somme d'argent avec les billets de 5 à 20 € et les pièces de 1 et 2 € puis de 10 c, 50 c. <i>Remarque : Généralement, deux objets sont acheteables avec la somme donnée (mais votre classe devra en choisir un seul).</i>
C'est l'heure ! Grandeurs et mesures	<ul style="list-style-type: none"> Lire l'heure (pile et demi).
Chrono Calc Calcul	<ul style="list-style-type: none"> Travailler le calcul mental (cf. progressions pour plus de détails). <i>Remarque : Pour les élèves en difficulté, proposez uniquement une ou deux colonnes .</i>
Dans le mille ! Calcul	<ul style="list-style-type: none"> Systématiser l'addition de C/D/U de tête. <i>Remarque : Vous pouvez demander aux élèves les plus rapides d'écrire le calcul (décomposition) et aux élèves en difficulté de dessiner les cubes/barres de dix.</i>
Devinette Numération	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître un nombre sous différentes représentations.
Dictée de nombres Numération	<ul style="list-style-type: none"> Écrire des nombres en chiffres ou en lettre (s'adapte à votre progression). <i>Remarque : À vous de dicter les nombres qui correspondent à votre progression et au niveau de votre classe.</i>
Droit devant Numération	<ul style="list-style-type: none"> Placer un nombre sur une ligne graduée.
Formule magique Géométrie	<ul style="list-style-type: none"> Reproduire de mémoire des formes géométriques ou suivre un programme de construction simple à main levée. <i>Remarque : À vous de valider les dessins des élèves et de leur faire constater que parfois, deux dessins qui ne se ressemblent pas répondent pourtant à la même consigne.</i>
La forme mystère Géométrie	<ul style="list-style-type: none"> Identifier une forme géométrique par l'énoncé de ses propriétés. <i>Remarque : Vous pouvez demander de dessiner la forme ou d'écrire son nom.</i>

La fusée sauteuse Numération	<ul style="list-style-type: none"> Compter de 2 en 2, 5 en 5, 10 en 10 (à l'endroit/rebours). <i>Remarque : Si besoin, faire réciter la comptine numérique correspondante à l'oral (jeu du furet) avant de commencer.</i>
Le compte est bon ! Calcul	<ul style="list-style-type: none"> Décomposer un nombre en calculs additifs, soustractifs, multiplicatifs <i>Remarque : Il peut y avoir plusieurs solutions possibles. À vous de les explorer si vos élèves vous les proposent.</i> <i>Différenciation : demandez aux élèves rapides de trouver toutes les solutions possibles.</i>
Le nombre du jour Numération	<ul style="list-style-type: none"> Représenter un nombre de différentes manières. <i>Remarque : Pour réaliser ce rituel plus facilement, nous vous conseillons d'imprimer et de plastifier la fiche «Nombre du jour» (disponible ici), une par élève (ou par binôme). Les cubes c/d/u sont à glisser/déposer pour remplir les verres correspondants. Les bulles oranges indiquent un encadrement à la dizaine (inférieure et supérieure au nombre du jour). La correction de la représentation libre et de l'écriture en lettre est laissée à votre jugement.</i>
Les copains du 10 Numération	<ul style="list-style-type: none"> Connaitre les compléments à 10. <i>Remarque : Jeu réalisable en APC avec des vraies cartes pour les élèves en difficulté.</i>
Les problèmes de B2 Problèmes	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre des problèmes de différents types (cf. progressions pour plus de détails). <i>Remarque : Les problèmes d'e-Rituels sont des photo-problèmes : afin d'encren l'énoncé dans une situation concrète, certaines informations sont présentes sur l'illustration et non dans le texte. Il est essentiel d'explicitier cette particularité aux élèves. Le logiciel ne vérifie que votre réponse finale (en chiffre, sans unité). Ce sera donc à vous de valider les calculs, schémas et phrase-réponses proposées par votre classe.</i>
Mesures Grandeurs et mesures	<ul style="list-style-type: none"> Identifier l'outil/l'unité pertinent(e) pour mesurer une masse/temps/longueur. <i>Remarque : Si besoin, vous pouvez présenter aux élèves les vrais outils de mesure (ou au moins une photo), sur lesquels ils pourront lire l'unité de mesure correspondante.</i>
Pelto-pagaille Numération	<ul style="list-style-type: none"> Compléter une suite numérique à l'écrit.
Range-planète Numération	<ul style="list-style-type: none"> Ranger des nombres dans l'ordre croissant/décroissant. <i>Remarque : Laisser les élèves qui en ont besoin dessiner les nombres (cubes) avant de les comparer.</i>

DOSSIER PEDAGOGIQUE

Progressions CE1 - Français

• Étude de la langue

Période	Compétences travaillées	Rituels
P1	<ul style="list-style-type: none"> Identifier par quel pronom personnel remplacer un GN (il/ils/elle/elles) Identifier quel mot est remplacé par un pronom personnel Identifier si un GN est féminin/masculin, singulier/pluriel Remettre une phrase dans le bon ordre Transposer un GN simple du singulier au pluriel (et inversement) 	<ul style="list-style-type: none"> Le remplaçant Étiquetage Message codé Transformator
P2	<ul style="list-style-type: none"> Identifier par quel pronom personnel remplacer un GN (il/ils/elle/elles) Identifier quel mot est remplacé par un pronom personnel Identifier si un GN est féminin/masculin, singulier/pluriel Remettre une phrase dans le bon ordre Identifier le verbe d'une phrase et son temps Transposer un verbe (1^{er} groupe, 3^{ème} personne, présent) du singulier au pluriel (et inversement) 	<ul style="list-style-type: none"> Le remplaçant Étiquetage Message codé Les enquêtes Transformator
P3	<ul style="list-style-type: none"> Identifier quel mot est remplacé par un pronom personnel Transposer une phrase (GN+verbe) au présent du singulier au pluriel (et inversement) Identifier le verbe d'une phrase et son sujet Trier des mots selon leur nature (noms communs, noms propres) Identifier si un GN est féminin/masculin, singulier/pluriel 	<ul style="list-style-type: none"> Le remplaçant Les enquêtes d'Eva Transformator Le grand rangement Étiquetage
P4	<ul style="list-style-type: none"> Identifier le verbe d'une phrase et son sujet Trier des mots selon leur nature (noms communs/propres, verbes, déterminants) Transposer une phrase simple du singulier au pluriel (et inversement). 	<ul style="list-style-type: none"> Les enquêtes d'Eva Le grand rangement Transformator
P5	<ul style="list-style-type: none"> Identifier quel mot est remplacé par un pronom personnel Trier des mots selon leur nature (noms communs/propres, verbes, déterminants, adjectifs, pronoms personnels) Transposer une phrase au présent, à l'imparfait et futur. Transposer un GN complet du singulier au pluriel (et inversement) Remettre une phrase dans le bon ordre 	<ul style="list-style-type: none"> Le remplaçant Les enquêtes d'Eva Le grand rangement Transformator Message codé

• Compréhension (orale et écrite)

Période	Compétences travaillées	Rituels
P1 à P5	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre l'implicite et les inférences d'une phrase Être capable de résumer les événements d'une histoire Être capable de répondre à des questions de compréhension sur une histoire lue ou écoutée Être capable d'émettre des hypothèses sur la suite d'une histoire Remettre dans l'ordre les événements d'une histoire 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendo Story Time Question sur l'histoire du jour

• Lecture/Écriture (orthographe et phonologie)

Période	Compétences travaillées	Rituels
P1 à P5	<p><i>Remarque : Face à la liberté pédagogique des enseignants (ordre/rythme d'apprentissage des graphèmes/phonèmes), nous avons choisi de vous laisser maître du contenu des rituels de lecture/écriture. Les rituels proposés pour ce domaine d'apprentissage sont donc très flexibles et sauront s'adapter à vos choix pédagogiques et au rythme de votre classe.</i></p> <p>Objectifs visés par ces rituels :</p> <ul style="list-style-type: none"> Maîtriser la correspondance graphème/phonème des sons étudiés en classe (adapté à votre méthode de lecture) Lire des syllabes et des mots contenant les sons étudiés en classe. Mémoriser des mots-outils (adapté à votre liste de mots) Repérer des erreurs récurrentes au CE1 et les corriger. S'entraîner à copier un mot du tableau sur son ardoise 	<ul style="list-style-type: none"> Dictée de lettres/syllabes/mots L'artiste Dictée Flash Detector Lecto-syllabes/mots

• Vocabulaire et production orale/écrite

Période	Compétences travaillées	Rituels
P1	<ul style="list-style-type: none"> Produire un court écrit pour raconter un événement passé Découvrir de nouveaux mots et les inclure dans une phrase 	<ul style="list-style-type: none"> Quoi de neuf Mot du jour
P2 et P3	<ul style="list-style-type: none"> Produire un court écrit pour raconter un événement passé Découvrir de nouveaux mots et les inclure dans une phrase Identifier le synonyme d'un mot 	<ul style="list-style-type: none"> Quoi de neuf Mot du jour Synonymo
P4 et P5	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir de nouveaux mots et les inclure dans une phrase Ranger des mots dans l'ordre alphabétique Produire un court écrit pour raconter un événement passé 	<ul style="list-style-type: none"> Mot du jour En rang ! Quoi de neuf

Progressions CE1 - Mathématiques

• Numération

Période	Compétences travaillées	Rituels
P1	<ul style="list-style-type: none"> Ranger des nombres dans l'ordre croissant Réciter la comptine numérique (à l'endroit et à l'envers) et compléter une suite numérique à l'écrit Ecrire des nombres en chiffres ou en lettres (s'adapte à votre progression) Compter de 2 en 2, de 10 en 10 (à l'oral et à l'écrit) Reconnaitre un nombre sous différentes représentations 	<ul style="list-style-type: none"> Range planète Pelto-pagaïlle Dictée de nombres La fusée sauteuse Devinette
P2 et P3	<ul style="list-style-type: none"> Ranger des nombres dans l'ordre croissant Réciter la comptine numérique (à l'endroit et à l'envers) et compléter une suite numérique à l'écrit Ecrire des nombres en chiffres ou en lettres Compter de 5 en 5 de 10 en 10 (à l'oral et à l'écrit) Reconnaitre et comparer des nombres sous différentes représentations Représenter un nombre de différentes manières 	<ul style="list-style-type: none"> Range planète Pelto-pagaïlle Dictée de nombres La fusée sauteuse Bataille Le nombre du jour
P4 et P5	<ul style="list-style-type: none"> Ranger des nombres dans l'ordre croissant Compléter une suite numérique à l'écrit Ecrire des nombres en chiffres ou en lettres Compter de 2 en 2, de 5 en 5 de 10 en 10 (à l'oral et à l'écrit) Représenter un nombre de différentes manières Identifier le nombre d'unités/dizaines/centaines d'un nombre. Placer un nombre sur une ligne graduée 	<ul style="list-style-type: none"> Range planète Pelto-pagaïlle Dictée de nombres La fusée sauteuse Le nombre du jour Droit devant

• Mesures et géométrie

Période	Compétences travaillées	Rituels
P1	<ul style="list-style-type: none"> Identifier l'outil pertinent pour mesurer une masse/temps/longueur Identifier une forme géométrique par l'énoncé de ses propriétés 	<ul style="list-style-type: none"> Mesures La forme mystère
P2 et P3	<ul style="list-style-type: none"> Représenter/compter une somme d'argent avec les billets de 5 à 20 € et les pièces de 1 et 2 € Reproduire de mémoire des formes géométriques à main levée Suivre un programme de construction simple à main levée 	<ul style="list-style-type: none"> Au marché Formule magique
P4 et P5	<ul style="list-style-type: none"> Représenter/compter une somme d'argent avec les billets de 5 à 20 € et les pièces de 10 c, 50 c, 1 et 2 € Reproduire de mémoire des formes géométriques à main levée Suivre un programme de construction simple à main levée Lire l'heure 	<ul style="list-style-type: none"> Au marché Formule magique C'est l'heure !

• Calcul

Période	Compétences travaillées	Rituels
P1	<ul style="list-style-type: none"> Calcul mental (additions/soustractions de nombres avec un résultat < 20, additionner D+U, compléments à 10, doubles) Décomposer un nombre en calculs additifs Connaitre les compléments à 10 	<ul style="list-style-type: none"> Chrono-calc Le compte est bon Les copains du 10
P2	<ul style="list-style-type: none"> Calcul mental (révisions périodes précédentes, moitié, ajouter/retrancher des dizaines entières 10+10+10) Décomposer un nombre en calculs additifs Poser et résoudre une addition Systématiser l'addition de C/D/U de tête 	<ul style="list-style-type: none"> Chrono-calc Le compte est bon Super Women Dans le mille
P3	<ul style="list-style-type: none"> Calcul mental (révisions périodes précédentes, ajouter et retrancher 1 ou 10 à un nombre, presque-doubles, ajouter 5 à un multiple de 5) Décomposer un nombre en calculs additifs, soustractifs Poser et résoudre une addition, une addition à trou Systématiser l'addition de C/D/U de tête 	<ul style="list-style-type: none"> Chrono-calc Le compte est bon Super Women Dans le mille
P4	<ul style="list-style-type: none"> Calcul mental (révisions périodes précédentes, ajouter 9, ajouter 11, ajouter 12, ajouter/retrancher 100, ajouter 1 avec changement de dizaine, table de 2, table de 3) Décomposer un nombre en calculs additifs/soustractifs/multiplicatifs Systématiser l'addition de D/U de tête Poser et résoudre une addition, une addition à trou, une soustraction sans retenue 	<ul style="list-style-type: none"> Chrono-calc Le compte est bon Super Women
P5	<ul style="list-style-type: none"> Calcul mental (révisions périodes précédentes, complément à la dizaine supérieure, ajouter/retrancher des centaines à un nombre, tables de 2, 3, 4, 5, 10) Décomposer un nombre en calculs additifs/soustractifs/multiplicatifs Poser et résoudre une addition, une soustraction avec retenue 	<ul style="list-style-type: none"> Chrono-calc Le compte est bon Dans le mille Super Women

• Problèmes

Période	Compétences travaillées	Rituels
P1	<ul style="list-style-type: none"> Problèmes additifs et soustractifs : recherche de l'état final après ajout/soustraction d'une quantité 	<ul style="list-style-type: none"> Les problèmes de B2
P2	<ul style="list-style-type: none"> Révisions P1 Problèmes additifs et soustractifs : recherche d'une partie 	
P3	<ul style="list-style-type: none"> Révisions P1 et P2 Problèmes additifs et soustractifs : recherche d'une transformation, d'un état initial. Problèmes multiplicatifs simples (additions répétées). 	
P4	<ul style="list-style-type: none"> Révisions P1 à P3 Problèmes à étapes Problèmes multiplicatifs : recherche d'un résultat. 	
P5	<ul style="list-style-type: none"> Révisions P1 à P4 Problèmes de partages 	

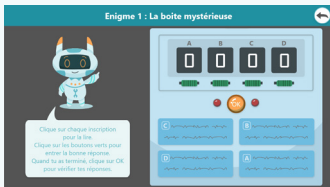
Réponses aux énigmes

Vous trouverez ci-dessous les réponses aux 11 énigmes de type «escape-game» qui ponctuent l'aventure *e-Rituel*.

Attention : sont présentées ici les réponses pour le CE1. Si vous souhaitez avoir accès aux réponses pour le CP merci de télécharger le livret correspondant à [cette adresse](#).

Période 1

Énigme 1 : La boîte mystérieuse



Cliquez sur les boutons verts pour entrer la **totalité du code** avant de valider à l'aide du bouton «ok». **Attention**, petit piège : les lettres ne sont pas dans l'ordre.

Réponse : 3 - 7 - 4 - 6

Énigme 2 : La porte électronique

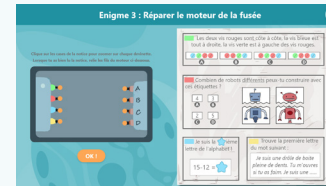


Cliquez sur les cercles pour faire défiler les réponses possibles. Entrez **les 3 réponses** avant de valider à l'aide du bouton «ok».

Réponse : 16  3

Période 2

Énigme 3 : Réparer le moteur de la fusée



Chaque couleur correspond à une devinette (cf. étiquette devant la consigne).

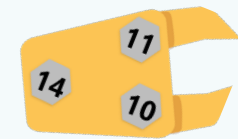
Réponse : Vert. D
Rouge. A
Bleu. C
Jaune. B

Énigme 4 : La pince de Pal



Cliquez sur les écrous pour faire défiler les réponses possibles. Réglez les 3 écrous avant de cliquer sur «ok».

Réponse :



Période 3

Énigme 5 : L'énigme du vieux Rob



Répondez aux trois énigmes avant de valider.

Réponse : 1. balance
2. 128
3. C

Énigme 6 : Décodage



Phrase décodée : «Je suis la lettre juste avant le K».

Réponse : J

Période 4

Énigme 7 : La boîte mystérieuse



Première énigme : $47 - 41 = ?$

Le pad fonctionne comme une calculatrice, entrez donc les 3 chiffres dans l'ordre suivant : bleu - rouge - vert

Réponse : 695

Énigme 8 : Cap sur la Terre



Entrez les 3 réponses avant de cliquer sur «ok».

Réponse : A : 590

B : 3

C : 5

Période 5

Énigme 9 : Réparer la station d'épuration



Reliez chaque réservoir (à gauche) à la lettre (à droite) correspondant à la réponse de sa devinette.

Réponse : 1. C

2. A

3. D

4. B

Énigme 10 : Encourager Eva



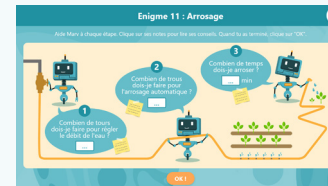
Entrez les 3 réponses avant de cliquer sur «ok».

Réponse : 1. réparer

2. 216

3. bateau (ou bateaux)

Énigme 11 : Arrosage



Cliquez sur les notes jaunes pour lire les devinettes. Répondez aux trois devinettes avant de valider.

Réponse : 1. 4

2. 8

3. 240