



Thème 2 : Les personnes et les choses de son environnement

Cours 6 : Jeux et communication

Présentation du Guide du Maître

Numéro, nom et catégorie de l'activité.

Matériel nécessaire pour réaliser l'activité.

Activité de groupe ou individuelle ?

Dans la classe ou à l'extérieur ?

Nombre d'écrans dans l'activité.

Estimation de durée de l'activité. Elle varie entre 1, 2 et 3 .

Place de l'activité dans le cours.

Je m'entraîne Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain.

3/10

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
3	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches pour remettre une partie de corps à sa place.
3	Commenter les réponses des élèves, demander à l'élève d'expliquer pourquoi il pense que c'est la bonne réponse.	Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.	

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan



Ana



Ecran 1

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan



Ana



Ecran 1 corrigé

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

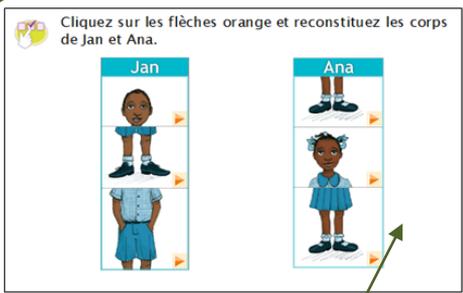
Présentation du Guide du Maître

Je m'entraîne				Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain.		3/10
Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)		
🕒 🕒 🕒	TNI et stylet	En classe	Collectif	1		
Étape	Actions du maître		Actions de l'élève			
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.		Ecouter la consigne et regarder le TNI.			
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.		Cliquer sur les flèches pour remettre une partie de corps à sa place.			
3	Commenter les réponses des élèves, demander à l'élève d'expliquer pourquoi il pense que c'est la bonne réponse.		Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.			
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.					

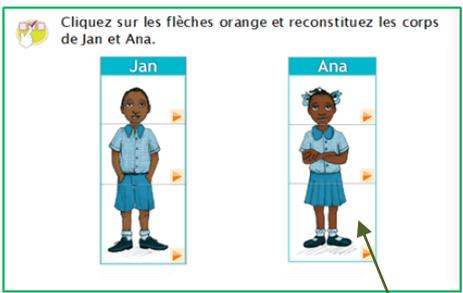
Etapes de l'activité pour guider le maître.

Actions du maître tout au long de l'activité, étape par étape.

Actions de l'élève tout au long de l'activité, étape par étape.



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

Visuel de l'activité. Il peut parfois y avoir plusieurs écrans.

Correction de l'activité lorsque c'est utile.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Voici le thème et le nom du cours que vous allez travailler avec les élèves :

2. Les personnes et les choses de son environnement
 1. Identifier les personnes et les objets de l'école
 2. Identifier les membres de la famille
 3. Identifier les pièces et les objets de la maison partie 1
 - 3 Bis. Identifier les pièces et les objets de la maison partie 2
 4. Identifier les lieux de vie et les personnes associées
 5. Bilan : l'identification
 - 6. Jeux et communication**

Sommaire des activités du cours :

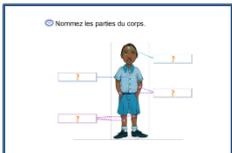
Je m'entraîne



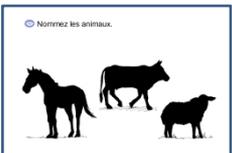
Activité 1 : Identifier et nommer un animal.



Activité 2 : Identifier et nommer un fruit.



Activité 3 : Identifier et nommer les parties du corps.



Activité 4 : Identifier et nommer des animaux.

Je joue



Activité 5 : Nommer des objet et les lieux dans lesquels on peut les trouver.



Activité 6 : Identifier des objets et des animaux et les nommer.

Je retiens



Activité 7 : Retenir du vocabulaire.

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez l'animal. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour retrouver l'animal qui se cache sous l'énigme : « qui galope et qui cavale »?	Venir au tableau pour retrouver l'animal qui se cache sous l'énigme.
3	Inviter l'élève à nommer l'animal.	Nommer l'animal.
4	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
5	Passer à l'écran suivant et répéter les étapes 2, 3 et 4.	Venir au tableau pour retrouver l'animal qui se cache sous l'énigme.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Nommez l'animal.

Qui galope
et qui cavale ?

Ecran 1

Nommez l'animal.

Qui galope
et qui cavale ?

Le cheval

Correction écran 1

Nommez l'animal.

Qui est noir
et tout rond ?

Le cochon

Correction écran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Identifiez le fruit. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à nommer le fruit caché sous la carte.	Nommer le fruit caché sous la carte.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Cliquer sur la carte pour vérifier la réponse.	Observer la réponse
5	Passer à l'écran suivant et répéter les étape 2, 3 et 4.	Nommer le fruit caché sous la carte.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Identifiez le fruit.

Ecran 1

Identifiez le fruit.

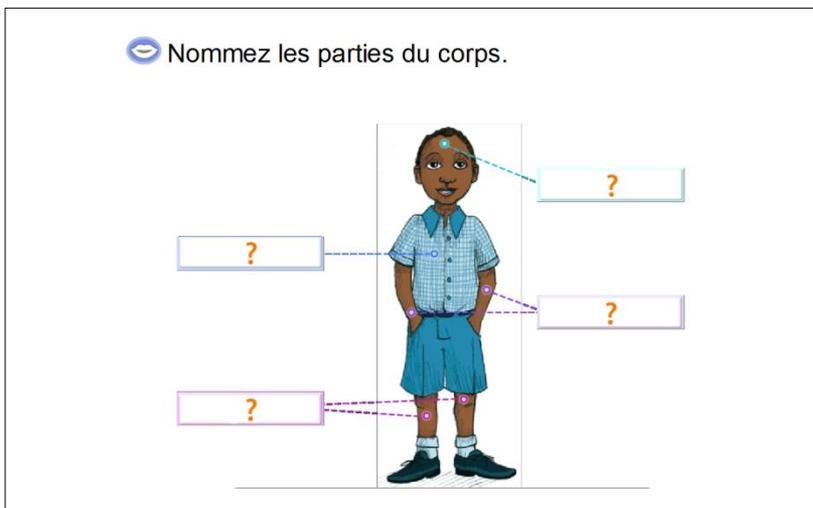
Correction écran 1

Identifiez le fruit.

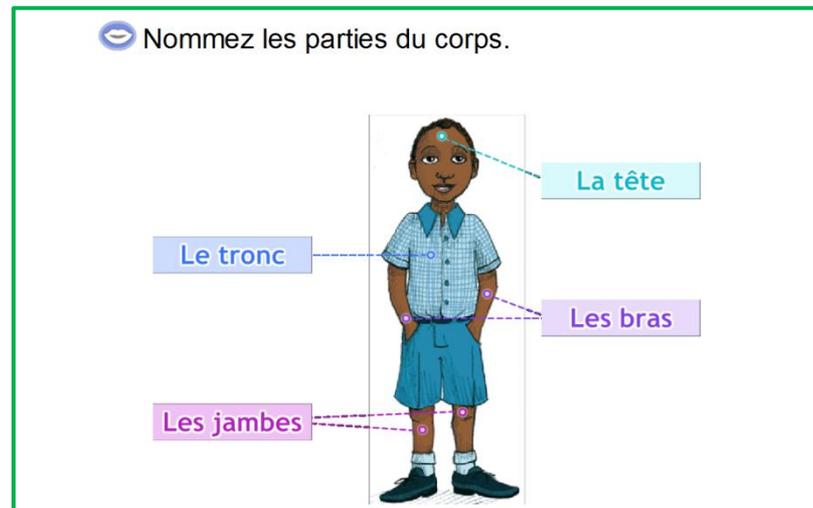
Correction écran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez les parties du corps. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour nommer une partie du corps.	Venir au tableau pour nommer une partie du corps.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Inviter l'élève qui est au tableau à cliquer sur l'étiquette pour vérifier la réponse.	Cliquer sur l'étiquette pour vérifier la réponse.
5	Répéter les étapes 2, 3 et 4 pour toutes les parties du corps.	Identifier et nommer les parties du corps.



Ecran 1

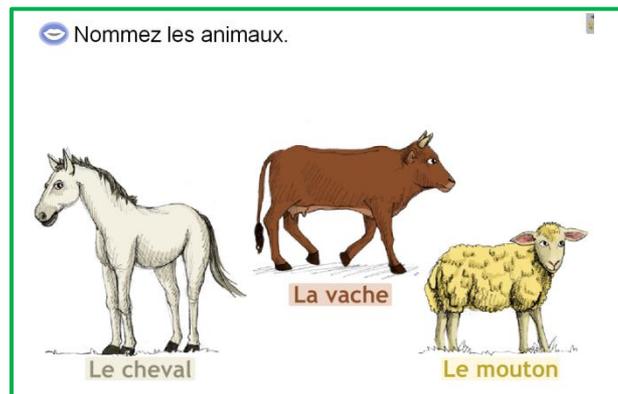


Correction écran 1

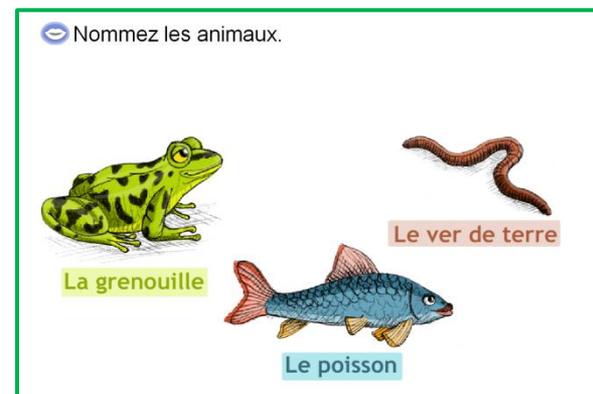
Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez les animaux. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Montrer un animal et inviter un élève à le nommer.	Nommer l'animal montré par le maître.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Cliquer sur l'animal pour vérifier la réponse.	Observer la réponse.
5	Répéter les étape 2, 3 et 4 pour tous les animaux (deux écrans).	Identifier et nommer les animaux.

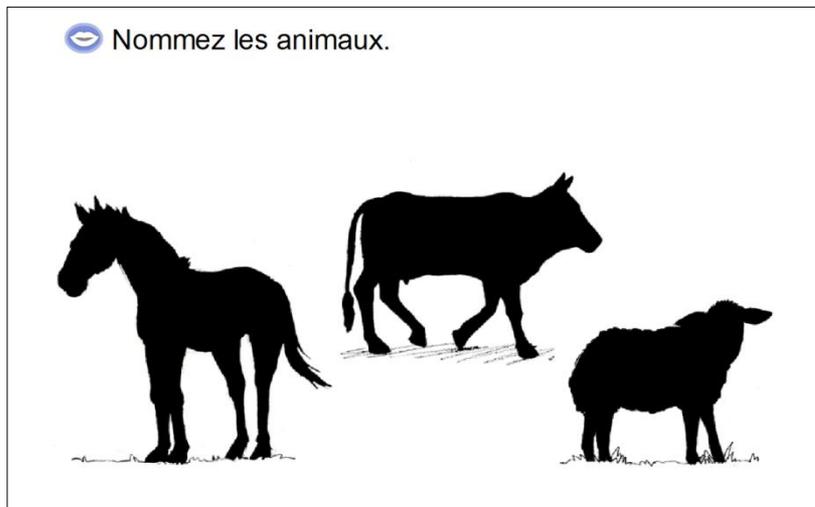
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7



Correction écran 1



Correction écran 2



Ecran 1

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Trouvez les six intrus dans la classe. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour nommer les objets qu'on ne trouve pas dans une classe.	Venir au tableau pour nommer tous les objets qu'on ne trouve pas dans une classe.
3	A chaque fois que l'élève qui est au tableau nomme un objet, inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Pour vérifier la réponse, inviter l'élève à cliquer sur l'objet. NB : si une croix apparaît cela signifie qu'on ne peut pas trouver cet objet dans une classe.	Observer la tableau.
4	Passer à l'écran suivant et répéter les étapes 1, 2, 3 et 4.	Venir au tableau pour cliquer sur tous les objets qu'on ne trouve pas dans un salon.

1

2

3

4

5

6

7

 Trouvez les six intrus dans la classe.



Ecran 1

 Trouvez les six intrus dans la classe.



Correction écran 1

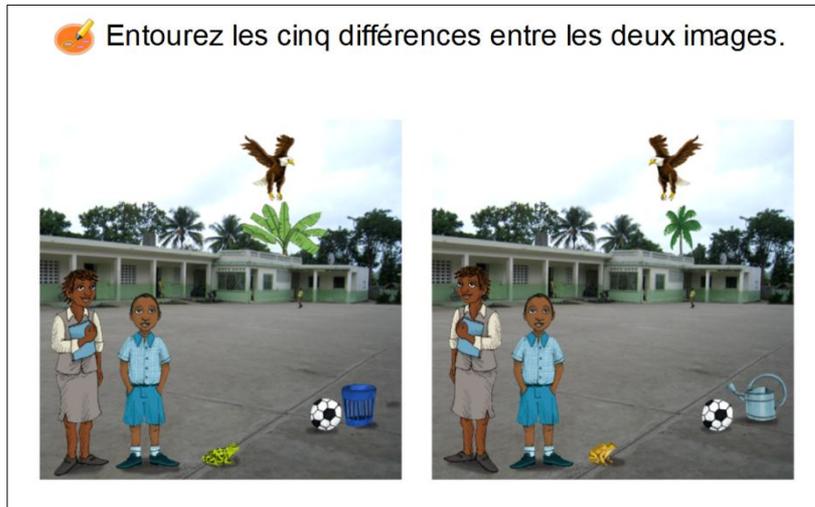
 Trouvez les cinq intrus dans un salon.



Correction écran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI uniquement	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Entourez les cinq différences entre les deux images. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter les élèves à observer attentivement les deux images.	Observer attentivement les deux images.
3	Inviter les élèves à expliquer les différences entre les deux images en identifiant et en nommant les objets et les animaux. NB : il y a possibilité d'entourer les différences entre les deux images.	Expliquer les différences entre les deux images en les identifiant et en nommant les objets et les animaux.
4	Valider ou invalider les réponses données.	Ecouter le maître.



Ecran 1



Correction écran 1

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez les animaux. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Montrer une image et inviter les élèves à nommer l'animal.	Nommer l'animal montré par le maître.
3	Cliquer sur l'image pour vérifier la réponse donnée.	Ecouter attentivement le nom de l'animal.
4	Répéter les étapes 2 et 3 pour tous les animaux. NB : une fois tous les animaux retournés il y a possibilité de recommencer l'activité afin que les élèves retiennent le nom des animaux présentés.	Prononcer le nm de l'animal montré par le maître.

1

2

3

4

5

6

7

 Nommez les animaux.

Les animaux



 Nommez les animaux.

Les animaux

