



Thème 5 : Mesures.

Cours 3 : L'heure (3).

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)
🕒 🕒 🕒	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.	

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

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.

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

Correction de l'activité lorsque c'est utile.

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

1. Activités fondamentales

1. Identifier un rond et un triangle.
2. Identifier un carré et un rectangle.
3. Trier et classer des objets à l'aide d'une caractéristique.
4. Trier et classer des objets à l'aide de plusieurs caractéristiques.
5. Trouver des objets placés à sa droite ou à sa gauche.
6. Trouver des objets placés à droite ou à gauche d'un autre objet.
7. Ordonner des objets en utilisant les termes « avant » « après » et « entre ».
8. Ordonner des objets en utilisant les termes « juste avant » et « juste après ».
9. Ranger des objets selon la taille et la grosseur.
10. Connaître le haut et le bas d'un objet.
11. Maîtriser les notions « d'intérieur » et « d'extérieur ».
12. Maîtriser les notions « sur » et « au-dessus ».
13. Maîtriser les notions « sur », « au-dessus » et « sous » / « au-dessous ».

4. Géométrie

1. Distinguer et tracer les différentes lignes.
2. Repérer et placer un objet dans un quadrillage.
3. Reconnaître des ronds, des triangles, des carrés et des rectangles.

5. Mesures

1. L'heure (1)
2. L'heure (2)
3. **L'heure (3)**

Sommaire des activités du cours :

Je me souviens



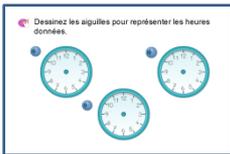
Activité 1 : Rappeler les éléments constitutifs d'une horloge analogique.

Je m'entraîne



Activité 5 : Afficher une heure donnée sur une horloge analogique et une horloge digitale.

Je m'entraîne



Activité 2 : Dessiner des aiguilles pour indiquer une heure donnée.

Je retiens



Activité 6 : Retenir l'essentiel sur l'heure.

Je me souviens



Activité 3 : Rappeler ce qui permet de savoir le moment de la journée.

Je joue



Activité 7 : Lire des heures sur une horloge analogique et une horloge digitale.

Je m'entraîne



Activité 4 : Repérer l'horloge analogique qui correspond à une horloge digitale.

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 : « rappelez les éléments constitutifs d'une horloge analogique ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à rappeler les éléments constitutifs d'une horloge analogique.	Rappeler les éléments constitutifs d'une horloge analogique.
3	Inviter le reste de la classe à compléter en cas de besoin.	Compléter en cas de besoin.



 Rappelez les éléments constitutifs d'une horloge analogique.

Lire l'heure



La **petite** aiguille indique les **heures**.
La **grande** aiguille indique les **minutes**.

1 heure = 60 minutes.

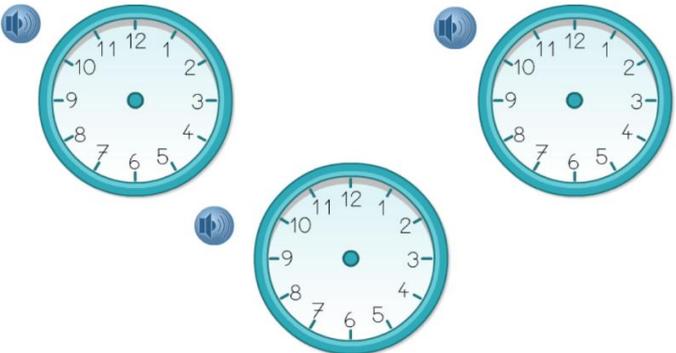
Il est **3h00**.

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 : « dessinez les aiguilles pour représenter les heures données ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour cliquer sur un haut-parleur et dessiner les aiguilles sur l'horloge pour indiquer l'heure donnée. NB : inviter l'élève à dessiner en rouge l'aiguille des heures et en bleu l'aiguille des minutes.	Venir au tableau pour cliquer sur un haut-parleur et dessiner les aiguilles sur l'horloge pour indiquer l'heure donnée.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Répéter les étapes 2 et 3 pour les deux autres horloges ainsi que pour l'écran suivant.	Venir au tableau pour cliquer sur un haut-parleur et dessiner les aiguilles sur l'horloge pour indiquer l'heure donnée.

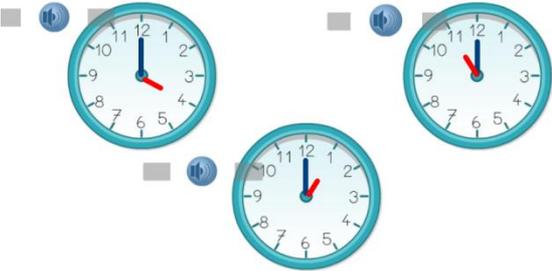
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

 Dessinez les aiguilles pour représenter les heures données.



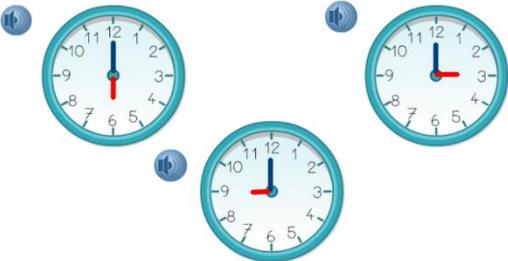
Ecran 1

 Dessinez les aiguilles pour représenter les heures données.



Correction écran 1

...r représenter les heures



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 : « déplacez les étiquettes au bon endroit ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour déplacer les étiquettes au bon endroit.	Venir au tableau pour déplacer les étiquettes au bon endroit.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider les réponses données.	Valider ou invalider les réponses données.
4	Inviter un élève à expliquer à quoi servent « AM » et « PM » sur une horloge.	Expliquer à quoi servent « Am » et « PM » sur une horloge.
6	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.

1

2

3

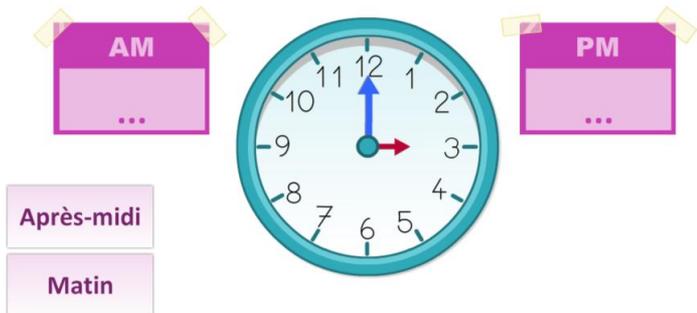
4

5

6

7

 Déplacez les étiquettes au bon endroit.



Ecran 1

 Déplacez les étiquettes au bon endroit.



Correction écran 1

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « cochez la bonne horloge ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour cliquer sur les haut-parleurs et cocher l'horloge analogique dont l'heure est la même que sur l'horloge digitale.	Venir au tableau pour cliquer sur les haut-parleurs et cocher l'horloge analogique dont l'heure est la même que sur l'horloge digitale.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Répéter les étapes 2 et 3 pour les deux écrans suivants.	Venir au tableau pour cliquer sur les haut-parleurs et cocher l'horloge analogique dont l'heure est la même que sur l'horloge digitale.

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

Cochez la bonne horloge.

Ecran 1

Cochez la bonne horloge.

Correction écran 1

Cochez la bonne horloge.

Correction écran 3

Cochez la bonne horloge.

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 : « indiquez l'heure donnée par le maître sur les deux horloges ». Expliquer aux élèves que les flèches sur l'horloge digitale permettent de changer AM en PM et les heures.	Écouter attentivement la consigne et les explications.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour afficher l'heure donnée sur les deux horloges. <i>Exemples de consignes :</i> - « Il est 10 heures du soir ». - « Il est 2 heures du matin ». - « Il est 4 heures du matin »...	Venir au tableau pour afficher l'heure donnée sur les deux horloges.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider les réponses données.	Valider ou invalider les réponses données.
4	Répéter les étapes 2 et 3 pour toutes les heures, avec des élèves différents. NB : pour complexifier l'activité ne pas utiliser que des heures mais aussi des moments de la journée qui correspondent aux activités vues dans le cours précédent. <i>Exemple de consigne :</i> « l'heure à laquelle vous vous couchez ».	Venir au tableau pour afficher l'heure donnée sur les deux horloges.

1

2

3

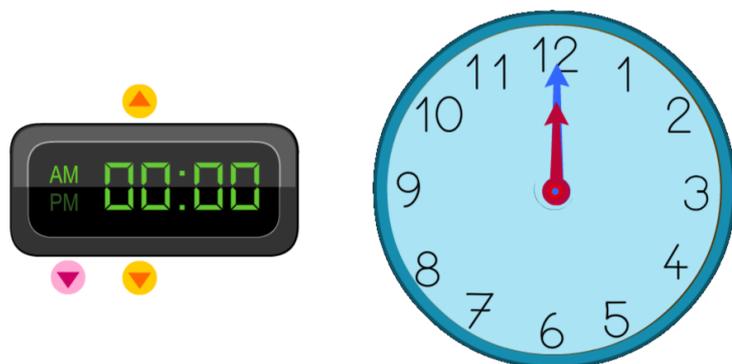
4

5

6

7

 Indiquez l'heure donnée par le maître sur les deux horloges.



Ecran 1

 Indiquez l'heure donnée par le maître sur les deux horloges.



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 : « lisez et expliquez la fiche ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter les élèves à lire la fiche.	Lire la fiche.
3	Inviter un élève à expliquer la fiche. <i>Explication attendue :</i> - « on utilise AM le matin. On dit : il est 8h00 du matin ». - « on utilise PM l'après-midi. On dit : il est 8h00 du soir ».	Expliquer la fiche.
4	Inviter le reste de la classe à compléter l'explication en cas de besoin.	Compléter l'explication en cas de besoin.

1

2

3

4

5

6

7

 Lisez et expliquez la fiche.



AM



Il est 8 heures du matin.

PM



Il est 8 heures du soir.

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	<p>Expliquer aux élèves qu'il s'agit d'un jeu de loto.</p> <ul style="list-style-type: none"> « former 3 équipes. 2 équipes de joueurs et 1 équipe d'élèves qui donnent les heures. Chaque équipe de joueurs a une carte de Loto (sur le TNI). Un joueur de chaque équipe va au tableau. Un élève de la 3^{ème} équipe donne une heure. L'élève qui a cette heure sur sa carte raye l'horloge. L'équipe qui a gagné est celle qui a toutes les horloges de sa carte rayées. <p>NB : possibilité de faire plusieurs parties en changeant les équipes.</p> 	Ecouter attentivement les explications du jeu.		
2	Inviter les élèves à commencer le jeu?	Commencer le jeu.		

1

2

3

4

5

6

7

 Jouons au loto.


Ecran 1

 Jouons au loto.


Ecran 2