



Thème 3 : Localiser un endroit et le nommer.

Cours 1 : Nommer et demander l'endroit où se trouve quelqu'un / quelque chose.

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

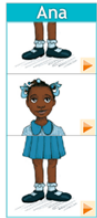
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches 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.	

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

Ecran 1

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et 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 :

3. Localiser un endroit et le nommer

1. **Nommer et demander l'endroit où se trouve quelqu'un/quelque chose.**
2. Demander à quelqu'un l'endroit où il va.
3. Bilan : la localisation
4. Jeux et communication

Sommaire des activités du cours :

Je découvre



Activité 1 : Découvrir des phrases qui permettent de localiser quelqu'un ou quelque chose.

Je m'entraîne



Activité 2 : Demander où se trouve un personnage et le déplacer selon la réponse.



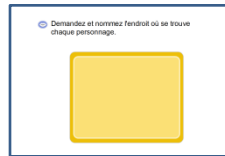
Activité 3 : Nommer l'endroit où se trouve un animal.



Activité 4 : Associer une consigne écrite (décrivant un lieu) à une image.



Activité 5 : Ordonner des mots pour former des phrases cohérentes.



Activité 6 : Demander à quelqu'un où quelqu'un est et répondre à la question.

Je retiens

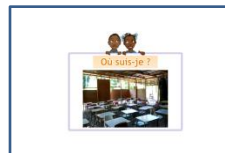


Activité 7 : Retenir la façon dont on demande et on nomme l'endroit où se trouve quelqu'un .



Activité 8 : Retenir du vocabulaire sur l'endroit où se trouve quelqu'un.

Je joue



Activité 9 : Nommer l'endroit où je me trouve.

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à regarder l'illustration et à décrire ce qu'ils voient en utilisant leurs propres mots / vocabulaire.	Regarder l'illustration et la décrire en utilisant ses propres mots / vocabulaire.
2	Inviter les élèves à écouter attentivement ce qui va suivre.	Écouter attentivement ce qui suit.
3	Cliquer sur le point d'interrogation pour écouter la question. Cliquer ensuite sur le personnage présent sur la photo qui correspond au point d'interrogation. NB : L'image est séparée en quatre parties chacune composée d'une photo, d'un personnage et d'un point d'interrogation. Faire écouter ce que dit chaque personnage dans l'ordre : le marché, la classe, l'école, la rue. NB : Cliquer autant de fois que nécessaire sur chaque endroit cliquable afin que les élèves repèrent les structures de phrase qui permettent de demander et nommer le lieu où se trouve quelqu'un / quelque chose.	
4	Demander aux élèves de raconter ce qu'ils ont entendu.	Raconter ce qui a été entendu.
5	Demander aux élèves de répéter les structures de phrase qui permettent de localiser quelqu'un ou quelque chose.	Répéter les structures de phrase qui permettent de localiser quelqu'un ou quelque chose.

1

2

3

4


5

6

7

8

9

 Écoutez.


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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à décrire ce qu'ils voient et ainsi les amener à remarquer qu'il s'agit de la même illustration que pour l'exercice précédent. Leur demander de nommer les lieux.	Décrire l'illustration et remarquer qu'il s'agit de la même illustration que pour l'exercice précédent. Nommer les lieux.
2	Demander aux élèves de rappeler les phrases qui permettent de localiser quelqu'un ou quelque chose : « Où es-tu? », « Je suis... »....	Rappeler les phrases qui permettent de localiser quelqu'un ou quelque chose : « Où es-tu? », « Je suis ... »....
3	Lire la consigne : « Placez les personnages au bon endroit ».	Ecouter attentivement la consigne.
4	Inviter un élève à venir au tableau. Demander à l'élève de choisir un personnage, le nommer, lui poser la bonne question et cliquer sur le personnage choisi. Demander à l'élève de déplacer le personnage selon sa réponse.	Venir au tableau pour choisir un personnage, le nommer, lui demander où il est et cliquer dessus. Déplacer le personnage choisi en tenant compte de sa réponse.
5	Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse en justifiant leur choix.	Valider ou invalider la réponse en justifiant son choix.
6	Réaliser de nouveau les étapes 3, 4, et 5 avec trois autres élèves pour les trois personnages restant.	Venir au tableau pour choisir un personnage, le nommer, lui demander où il est et cliquer dessus. Déplacer le personnage choisi en tenant compte de sa réponse.
7	Réaliser les étapes 1, 3, 4 et 5 pour l'écran suivant.	Venir au tableau pour choisir un personnage, le nommer, lui demander où il est et cliquer dessus. Déplacer le personnage choisi en tenant compte de sa réponse.

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



Ecran 1



Correction écran1



Correction écran2

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Demander aux élèves de nommer tous les animaux présents sur l'image. Les animaux sont: une colombe, un chat, un coq, un âne et un coq.	Nommer tous les animaux présents sur l'image.
2	Lire la consigne : « Où sont les animaux ? »	Ecouter attentivement la consigne.
3	Inviter les élèves à nommer chaque animal et les aider en cas de manque de vocabulaire. (colombe, coq, âne, crapaud, chat).	Nommer chaque animal présent sur l'image.
4	Inviter un élève à choisir un animal et à nommer l'endroit où il se trouve. NB : il existe plusieurs réponses ce qui peut permettre aux élèves de discuter sur l'endroit où se trouve chaque animal. Exemple pour le coq : il est sur le sol, il est devant l'âne.	Choisir un animal, le nommer et nommer l'endroit où il se trouve sur l'image.

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

Où sont les animaux ?



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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Où est Ana ? »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour décrire ce qu'il voit sur l'image et cocher une réponse.	Venir au tableau pour décrire l'image et cocher une réponse.
3	Demander à l'élève qui est au tableau d'entourer le mot qui l'a guidé dans son choix de réponse : « marché ».	Entourer le mot qui l'a guidé dans son choix de réponse : « marché ».
3	Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse de l'élève qui est au tableau.	Valider ou invalider la réponse de l'élève qui est au tableau.
4	Répéter les étapes 1, 2 et 3 pour les deux écrans suivants avec des élèves différents.	

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

Où est Ana ?



- Ana est au marché.
- Ana est à l'église.
- Ana est à l'école.

Ecran 1

Où est Ana ?



- Ana est au marché.
- Ana est à l'église.
- Ana est à l'école.

Correction écran 1

Où est Sara ?



- Sara est dans la classe.
- Sara est dans l'école.
- Sara est devant l'école.

Correction écran 2

Où est le chien ?



- Le chien est derrière le camion.
- Le chien est devant le camion.
- Le chien est sur le camion.

Correction écran 3

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Placez les étiquettes dans le bon ordre. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour décrire l'illustration et pour cliquer sur chaque étiquette. Ecouter attentivement le mot prononcé dans chaque étiquette.	Venir au tableau pour décrire l'illustration et cliquer sur chaque étiquette. Ecouter attentivement le mot prononcé dans chaque étiquette.
3	Déplacer les étiquettes afin de former une phrase qui permet de demander l'endroit où se trouve quelqu'un / quelque chose et une phrase qui permet de nommer l'endroit où se trouve quelqu'un / quelque chose.	Déplacer les étiquettes afin de former une phrase qui permet de demander l'endroit où se trouve quelqu'un / quelque chose et une phrase qui permet de nommer l'endroit où se trouve quelqu'un / quelque chose.
4	Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse de l'élève qui est au tableau.	Valider ou invalider la réponse de l'élève qui est au tableau.
5	Répéter les étapes 2, 3 et 4 pour les deux écrans suivants avec des élèves différents?	

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

Placez les étiquettes dans le bon ordre.

chien Où le est ?

le Le est camion chien devant .

Ecran 1

Placez les étiquettes dans le bon ordre.

Où est le chien ?

Le chien est devant le camion .

Correction écran 1

Placez les étiquettes dans le bon ordre.

Où est le papillon ?

Le papillon est sur la fleur .

Correction écran 2

Placez les étiquettes dans le bon ordre.

Où est le pot à crayons ?

Le pot à crayons est sur le bureau .

Correction écran 3

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Demandez et nommez l'endroit où se trouve chaque personnage. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau. Lui demander de cliquer sur la carte. Demander à l'élève de nommer le personnage et le lieu où il se trouve. Demander à l'élève de demander au personnage où il se trouve (« Où es-tu ? »). Demander ensuite à l'élève de construire la phrase qui permet de nommer l'endroit où est le personnage. NB : les différents personnages sont : Ana, Jan, une coiffeuse, un maçon, un chien. Les différents lieux sont : une église, une école, un marché, la rue, une classe.	Venir au tableau, cliquer sur la carte et nommer le personnage et le lieu qui apparaissent. Demander au personnage « où es-tu ? » puis construire la phrase qui permet de nommer l'endroit où se trouve le personnage.
3	Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Répéter l'étape 2 à plusieurs reprises avec différents élèves afin de retenir les phrases qui permettent de demander et nommer l'endroit où se trouve quelqu'un / quelque chose.	

1

2

3

4


5

6

7


8

9

 Demandez et nommez l'endroit où se trouve chaque personnage.



Ecran 1

 Demandez et nommez l'endroit où se trouve chaque personnage.



Exemple correction écran 1

Durée 🕒 🕒	Matériel TNI et stylet	Lieu Classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 1
--------------	---------------------------	----------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Comment demande t-on à quelqu'un où sont Ana et Jan ? »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à dire comment on demande à quelqu'un où est Ana et ce qu'elle répondrait.	Demander à quelqu'un où est Ana et ce qu'Ana répondrait.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider les réponses données.	Valider ou invalider les réponses données.
4	Cliquer sur les étiquettes orange pour vérifier les réponses. NB : lire ce qu'il y a sur les étiquettes.	Observer le tableau et écouter le maître.
5	Répéter les étapes 2, 3 et 4 pour Jan.	Demander à quelqu'un où est Jan et ce que Jan répondrait.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

🗨 Comment demande t-on à quelqu'un où sont Ana et Jan ?



Ecran 1

🗨 Comment demande t-on à quelqu'un où sont Ana et Jan ?



Exemple correction écran 1

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Où sont les personnages ? »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Montrer une image et inviter un élève à nommer l'endroit où se trouvent le personnage.	Nommer l'endroit où se trouve le personnage sur l'image montrée 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'image pour vérifier la réponse donnée.	Ecouter attentivement la réponse.
5	Répéter les étapes 2, 3 et 4 pour toutes les images.	Nommer l'endroit où se trouve le personnage sur l'image montré par le maître.
6	Passer à l'écran suivant puis renouveler les étapes 2, 3 et 4 avec les animaux.	

1

2

3

4

5

6

7

8

9

 Où sont les personnages ?

Où sont-ils ?



Ecran 1

 Où sont les personnages ?

Où sont-ils ?


Ana est au marché.

Jan est dans la classe.

La maîtresse est devant l'école.

La maîtresse est dans la cour.

Correction écran1

 Où sont les animaux ?

Où sont-ils ?

Le chien est devant le camion.

Le chien est dans la rue.

Le papillon est sur la fleur.

Correction écran2

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Expliquer le jeu aux élèves. Un élève se place à un endroit dans la classe, sur une chaise, derrière le bureau, devant le tableau.... Un autre élève lui demande : « Où es-tu ? ». Le premier élève répond : « Je suis... ».	Ecouter attentivement les explications du jeu données par le maître.
2	Montrer un exemple. Aller se placer devant le tableau et inviter un élève à dire : « Où es-tu? ».	Regarder attentivement l'exemple.
3	NB : Faire le jeu avec le plus grand nombre d'élèves possible afin qu'il retiennent la structure : « où es-tu ? » et « je suis... ».	

1

2

3

4

5

6

7

8

9



Où suis-je ?

