



Thème 1 : Activités fondamentales.

Cours 8 : Ordonner des objets en utilisant les termes « juste avant » et « juste après ».

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

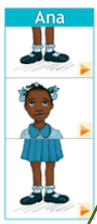
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches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




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

Jan



Ana



Écran 1
Écran 1 corrigé

Étapes 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 figures à l'aide d'une caractéristique.
4. Trier et classer des figures à l'aide de plusieurs caractéristiques.
5. Connaître sa droite et 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. Intérieur et extérieur.
12. Maîtriser les notions « sur » et « au-dessus ».
13. Maîtriser les notions « sur », « au-dessus » et « sous ».

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

Déplacez les bulles au bon endroit.



Activité 1 : Rappeler les termes « avant », « après » et « entre ».

Je m'entraîne

Nommez les nombres qui viennent juste avant et juste après.



Activité 5 : Nommer les nombres qui viennent juste avant et juste après le nombre proposé.

Je découvre

Expliquez ce que vous avez vu.



Activité 2 : Découvrir les termes « juste avant » et « juste après ».

Cochez l'image qui vient juste avant.



Activité 6 : Repérer une image qui vient juste avant ou juste après une image de référence.

Je m'entraîne

Décrivez l'image en utilisant "juste avant" et "juste après".



Activité 3 : Utiliser les termes « juste avant » et « juste après ».

Je retiens

Déplacez les bulles au bon endroit.



Activité 7 : Retenir l'essentiel sur les termes « juste avant » et « juste après ».

Utilisez "juste avant" et "juste après".



Activité 4 : Repérer la place d'objets en utilisant les termes « juste avant » et « juste après ».















Je joue

Nommez votre place d'arrivée.



Activité 8 : Nommer sa place d'arrivée en utilisant les termes « juste avant » et « juste après ».

Frise et marqueurs de la progression pédagogique.

Rubriques	Chevron en cours	Chevrons déjà vus
Je me souviens		
Je découvre		
J'observe		
J'expérimente		
Je m'entraîne		
Je retiens		
Je joue		

Pour reprendre la bonne couleur, utiliser le pinceau  [Reproduire la mise en forme](#) .

Copier – coller la frise dans le GDM et ôter les chevrons inutiles.
Conserver la taille des chevrons.
Les chevrons des pages pas encore vues sont en noir et blanc.
Lors de la conception, éviter de faire plus de 13 activités.



Horloges à copier pour estimer le temps.

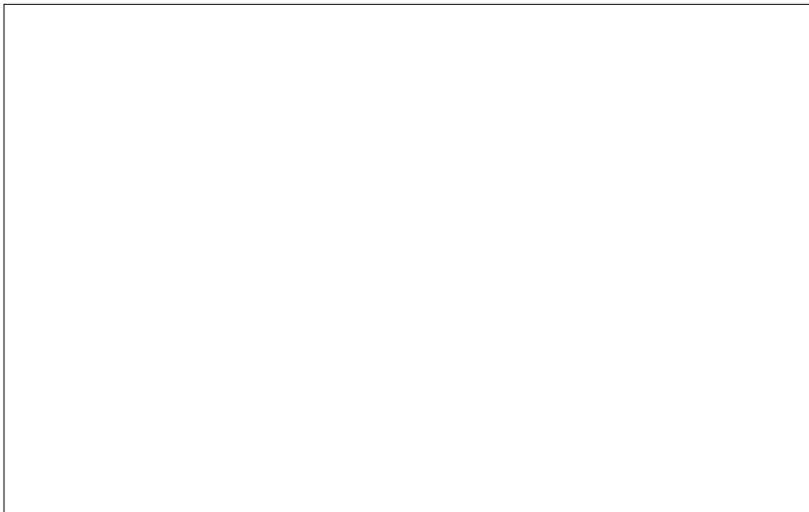


Tableau des étapes de l'activité, horloges et cadres pour captures.

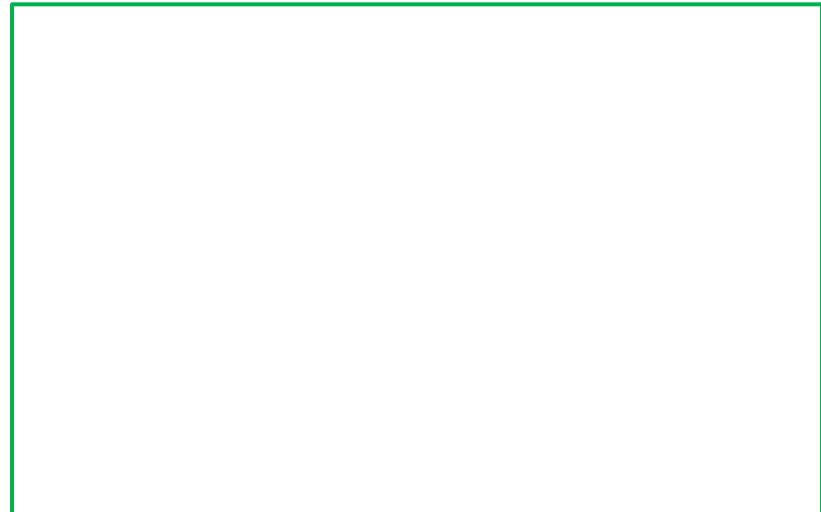
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1		
2		
3		
4		

Copier – coller le tableau dans le GDM. Au besoin, supprimer ou rajouter des lignes.
Ne pas déplacer le tableau.

Exemple de cadres pour captures d'écran.
Lorsque le manque de place ne permet pas d'avoir des captures de grandes tailles, privilégier la taille de l'écran corrigé.



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

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 bulles au bon endroit ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour écouter la première bulle puis la déplacer au bon endroit.	Venir au tableau pour écouter la première bulle puis la déplacer au bon endroit.
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 bulles.	Venir au tableau pour écouter la première bulle puis la déplacer au bon endroit.

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

Déplacez les bulles au bon endroit.



- Je vais rentrer **après** Ana et Yvon.
- Je vais rentrer **avant** Yvon et Jan.
- Je vais rentrer **entre** Jan et Ana.

Déplacez les bulles au bon endroit.



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 : « expliquez ce que vous avez vu ».	Écoutez attentivement la consigne.
2	Inviter les élèves à observer et écouter l'animation. NB : cliquer sur l'animation pour la lancer. NB : lancer l'animation au minimum trois fois pour que les élèves intègrent les nouvelles notions.	Observer et écouter l'animation.
3	Inviter un élève à expliquer ce qu'il a vu. <i>Réponse attendue : c'est une animation qui permet de découvrir les notions juste avant et juste après.</i>	Expliquer ce qui a été vu.
4	Inviter le reste de la classe à compléter l'explication en cas de besoin. NB : lancer de nouveau l'animation en cliquant dessus.	Compléter l'explication en cas de besoin.
5	NB : il y a possibilité de refaire l'animation en réel en demandant à quatre élèves de venir au tableau et de nommer sa place d'arrivée. <i>Réponses attendues :</i> - Je suis entré juste avant ... - Je suis entré juste après ... - Je suis entré juste avant et juste après ...	Venir au tableau et nommer sa place d'arrivée.

1

2

3

4

5

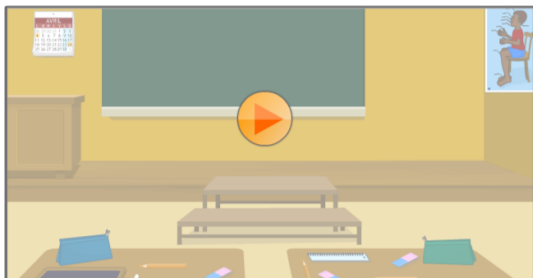
6

7

8



Expliquez ce que vous avez vu.



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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « décrivez l'image en utilisant juste avant et juste après ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter les élèves à observer l'image.	Observer l'image.
3	Inviter un élève à nommer les quatre personnages.	Nommer les quatre personnages. <i>Réponses attendues : Eddy, Ana, Jan et Yvon.</i>
4	Inviter un élève à décrire l'image en utilisant les termes « justes avant » et « juste après ». NB : descriptions attendues : - « Eddy va entrer juste avant Ana ». - « Ana va entrer juste avant Jan et juste après Eddy ». - « Jan va entrer juste avant Yvon et juste après Ana ». - « Yvon va entrer juste après Jan ».	Décrire l'image en utilisant les termes « juste avant » et « juste après ».
5	Inviter les élèves à écouter les réponses attendues. NB : cliquer sur le haut-parleur pour lancer le son.	Écouter les réponses attendues.
6	Passer à l'écran suivant et répéter les étapes 2, 4 et 5. NB : descriptions attendues : - « Jan va arriver juste avant Eddy ». - « Eddy va arriver juste avant Yvon et juste après Jan ». - « Yvon va arriver juste avant Ana et juste après Eddy ». - « Ana va arriver juste après Yvon ».	Décrire l'image en utilisant les termes « juste avant » et « juste après ».

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

3 Décrivez l'image en utilisant "juste avant" et "juste après".



Ecran 1

3 Décrivez l'image en utilisant "juste avant" et "juste après".



Ecran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
Utilisez "juste avant" et "juste après".	TNI et stylet	En classe	Collectif	3

	Actions du maître	Actions de l'élève
	Présenter la consigne « utiliser juste avant et juste après ».	Écouter attentivement la consigne.
	Présenter les objets à observer attentivement le TNI et lancer l'animation. NB : pour lancer l'animation cliquer sur le bouton « play ».	Observer attentivement le TNI.
3	Inviter un élève à décrire l'ordre d'apparition des jouets en utilisant juste avant et juste après.	Décrire l'ordre d'apparitions des jouets en utilisant juste avant et juste après.
4	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider les réponses données.	Valider ou invalider les réponses données.
5	Répéter les étapes 1, 2, 3 et 4 pour les deux écrans suivant.	Décrire l'ordre d'apparition des vêtements et des formes géométriques.

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

Utilisez "juste avant" et "juste après".



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 nombres qui viennent juste avant et juste après ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour cliquer sur la carte et nommer les nombres qui viennent juste avant et juste après le nombre proposé.	Venir au tableau pour cliquer sur la carte et nommer les nombres qui viennent juste avant et juste après le nombre proposé.
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 tous les nombres proposés sur la carte.	Venir au tableau pour cliquer sur la carte et nommer les nombres qui viennent juste avant et juste après le nombre proposé.

1

2

3


4

5

6


7

8

 Nommez les nombres qui viennent juste avant et juste après.

Jouer !

Ecran 1

 Nommez les nombres qui viennent juste avant et juste après.

2

Exemple d'écran

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 : « cochez l'image qui vient juste avant ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour décrire les quatre images et cocher celle qui vient juste avant l'image de référence en justifiant son choix.	Venir au tableau pour décrire les quatre images et cocher celle qui vient juste avant l'image de référence en justifiant son choix.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Passer à l'écran suivant et répéter les étapes 1, 2 et 3.	Venir au tableau pour cocher l'image qui vient juste après l'image de référence en justifiant son choix.

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

Cochez l'image qui vient juste avant.

Ecran 1

Cochez l'image qui vient juste avant.

Correction écran 1

Cochez l'image qui vient juste après.

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 bulles au bon endroit ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour écouter la première bulle et la déplacer au bon endroit.	Inviter un élève à venir au tableau pour écouter la première bulle et la déplacer au bon endroit.
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 bulles.	Ecouter et déplacer les bulles au bon endroit.

1

2

3


4

5

6


7

8

 Déplacez les bulles au bon endroit.



-  Je vais arriver **juste après** Jan.
-  Je vais arriver **juste après** Ana.
-  Je vais arriver **juste avant** Ana.

 Déplacez les bulles au bon endroit.



-  Je vais arriver **juste avant** Ana.
-  Je vais arriver **juste après** Jan.
-  Je vais arriver **juste après** Ana.

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
  	TNI uniquement	A l'extérieur	Individuel	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
	Cette activité est à réaliser dans le cadre du cours de sport.	
1	Expliquer le jeu au élèves : « Il s'agit d'une course. Il faut constituer des groupes de cinq élèves. (Nommer le point de départ de la course et le point d'arrivée). Une fois la course terminée, demander au cinq élèves du groupe de nommer leur place d'arrivée en utilisant juste avant et juste après ». NB : le chemin de la course ne doit pas être trop long.	Écouter attentivement les explications du maître.
2	Demander au premier groupe de cinq élèves de se mettre au point de départ de la course. Lancer le départ.	Se mettre au point de départ et courir au lancement du départ.
3	Une fois les élèves arrivés, leur demander de nommer leur place en utilisant juste avant et juste après.	Une fois arrivé, nommer sa place d'arrivée en utilisant juste avant et juste après.
4	Corriger les élèves en cas d'erreur.	

1

2

3

4

5

6

7

8

 Nommez votre place d'arrivée.

