



# Thème 5 : Mesures.

## Cours 1 : L'heure (1).

# 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.	1
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.	2
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.	3
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.		4
			5
			6
			7
			8
			9
			10

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

# Présentation du Guide du Maître

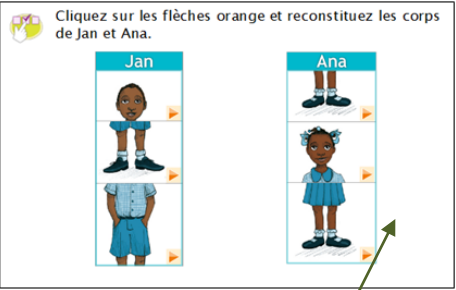
**Je m'entraîne**    Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain.    3/10

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 ».

### 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 découvre



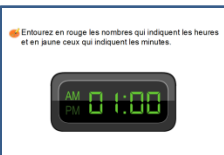
**Activité 1 :** Découvrir des instruments qui permettent de mesurer le temps.

### Je m'entraîne



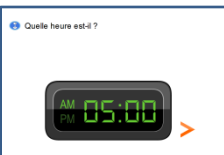
**Activité 2 :** Connaître l'utilisation des instruments qui mesurent le temps.

### Je me souviens



**Activité 3 :** Rappeler ce qu'on connaît sur les horloges digitales..

### Je m'entraîne



**Activité 4 :** Lire l'heure sur une horloge digitale.

### Je découvre



**Activité 5 :** Découvrir les moments de la journée.

### Je découvre



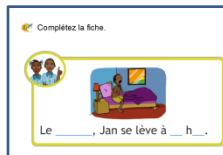
**Activité 6 :** Découvrir les activités réalisées au long d'une journée.

### Je m'entraîne



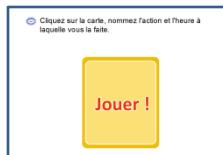
**Activité 7 :** Associer une heure à une activité.

### Je retiens



**Activité 8 :** Retenir l'essentiel sur l'heure.

### Je joue



**Activité 9 :** Nommer des actions et les heures associées.

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 objets qui permettent de mesurer le temps ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter les élèves à observer l'écran et leur expliquer qu'il s'agit d'instruments qui permettent de mesurer le temps.	Observer l'écran et écouter les explications données par le maître.
3	Montrer un des instruments et inviter un élève à le nommer.	Nommer l'instrument montré par le maître.
4	Nommer l'instrument.	Écouter le maître.
5	NB : les instruments sont : un sablier, un calendrier, une horloge (analogique), une montre, un réveil, un chronomètre, un portable.	Nommer les instruments qui permettent de mesurer le temps.

1

2

3

4


5

6

7

8

9

 Nommez les objets qui permettent de mesurer le temps.



Durée  	Matériel TNI et stylet	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 4
--	---------------------------	-------------------	------------------------------	------------------------


Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « quel instrument utilise-t-on pour chaque situation ? ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour cocher l'instrument qu'on utilise pour mesurer le temps d'une course. Écran 1 : une course. Écran 2 : le passage du bus. Écran 3 : un rendez-vous.	Venir au tableau pour cocher l'instrument qu'on utilise pour mesurer le temps d'une course.
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 cocher l'instrument qu'on utilise pour chaque situation.


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

 Quel objet utilise-t-on pour chaque situation ?




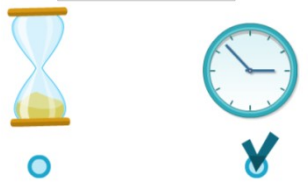
Ecran 1

 Quel objet utilise-t-on pour chaque situation ?




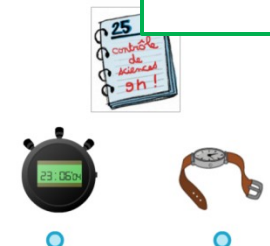
Correction écran 1

 Quel objet utilise-t-on p...



Correction écran 2

 Quel objet utilise-t-on p...





Correction écran 3

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « entourez en rouge les nombres qui indiquent les heures et en jaune ceux qui indiquent les minutes ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour entourer en rouge les nombres qui indiquent les heures et en jaune ceux qui indiquent les minutes.	Venir au tableau pour entourer en rouge les nombres qui indiquent les heures et en jaune ceux qui indiquent les minutes.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider les réponses données.	Valider ou invalider les réponses données.
4	Passer à l'écran suivant et lire la consigne : « quelle heure est-il ? Qu'est-ce qui permet de savoir si on est le matin ou l'après-midi »?	Écouter attentivement la consigne.
5	Inviter un élève à lire l'heure.	Lire l'heure.
6	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
7	Inviter un élève à expliquer ce qui permet de savoir si on est le matin ou l'après-midi.	Expliquer ce qui permet de savoir si on est le matin ou l'après-midi.
8	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
- 8
- 9

 Entourez en rouge les nombres qui indiquent les heures et en bleu ceux qui indiquent les minutes.




Ecran 1

 Entourez en rouge les nombres qui indiquent les heures et en bleu ceux qui indiquent les minutes.



Correction écran 1

...ce qui permet de savoir si  
...midi ?



Ecran 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 : « quelle heure est-il »?	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à lire l'heure indiquée sur l'horloge.	Lire l'heure indiquée sur l'horloge.
3	Valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Répéter les étapes 2 et 3 pour toutes les heures présentes sur le réveil. <b>NB</b> : pour changer l'heure cliquer sur la flèche orange.	Lire les heures indiquées sur l'horloge.

1

2

3

4


5

6

7

8

9

 Quelle heure est-il ?



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 : « reliez chaque image au moment de la journée qui correspond ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour relier chaque image au moment de la journée qui correspond.	Venir au tableau pour relier chaque image au moment de la journée qui correspond.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider les réponses données.	Valider ou invalider les réponses données.

1

2

3

4

5

6

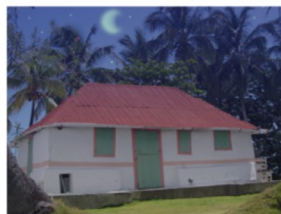
7

8

9



Reliez chaque image au moment de la journée qui correspond.

 Le midi Le soir

Reliez chaque image au moment de la journée qui correspond.

 Le midi Le soir

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 : « nommez chaque activité et les moments de la journée ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à nommer la première activité ainsi que le moment de la journée qui correspond. <i>Réponse attendue ; se lever, le matin.</i>	Nommer la première activité ainsi que le moment de la journée qui correspond.
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 les trois autres images avec des élèves différents. <i>Réponses attendues :</i> - <i>Se coucher, le soir.</i> - <i>Faire des mathématiques, à l'école, le matin (la réponse dépend de chaque élève).</i> - <i>Manger, le matin et le soir.</i>	Nommer l'activité représentée par chaque image ainsi que le moment de la journée qui correspond à chacune.

1

2

3

4


5

6

7

8

9

 Nommez chaque activité et les moments de la journée.



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 chaque horloge sous la bonne image ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour déplacer une horloge sous l'image qui correspond.	Venir au tableau pour déplacer une horloge sous l'image qui correspond.
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 trois autres horloges avec des élèves différents.	Venir au tableau pour déplacer une horloge sous l'image qui correspond.


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

Déplacez chaque horloge sous la bonne image.

Ecran 1

Déplacez chaque horloge sous la bonne image.

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 : « complétez la fiche ».	Ecouter attentivement la consigne.		
2	Inviter un élève à venir au tableau pour compléter la fiche.	Venir au tableau pour compléter la fiche.		
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider les réponses données.	Valider ou invalider les réponses données.		

1

2

3

4

5

6

7

8

9

 Complétez la fiche.



Le \_\_\_\_\_, Jan se lève à \_\_\_ h\_\_.

 Complétez la fiche.



Le matin, Jan se lève à 6 h00.

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « cliquez sur la carte, nommez l'action et l'heure à laquelle vous la faites ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour cliquer sur la carte, nommer l'action et l'heure à laquelle il fait cette action.	Venir au tableau pour cliquer sur la carte, nommer l'action et l'heure à laquelle il fait cette action.
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 actions présentes sur la carte.	Venir au tableau pour cliquer sur la carte, nommer l'action et l'heure à laquelle il fait cette action.
	<b>NB</b> : une fois que toutes les images de la carte sont passées, le maître peut lui même proposer des activités afin de prolonger l'activité de jeu.	

1

2

3

4


5

6

7


8

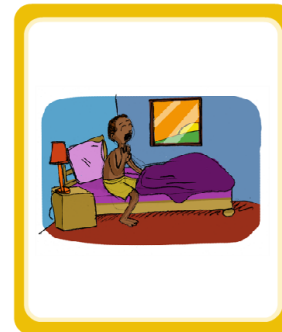
9

 Cliquez sur la carte, nommez l'action et l'heure à laquelle vous la faite.



Ecran 1

 Cliquez sur la carte, nommez l'action et l'heure à laquelle vous la faite.



Exemple d'écran