



Thème 2 : Les personnes et les choses de son environnement.

Cours 3 : Identifier les pièces et les objets de la maison (partie 2).

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 .


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

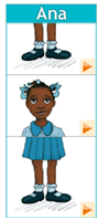
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches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

Place de l'activité dans le cours.

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

Ecran 1
Ecran 1 corrigé

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 :

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 découvre

🔍 Découvrez une maison de campagne grâce à la présentation de la maison du jeu.



Activité 1 : Découvrir le nom de différentes pièces d'une maison de campagne Haïtienne.

🏠 Nommez les objets.



Activité 2 : Découvrir des objets présents dans une maison de Haïtienne de campagne.

Je m'entraîne

🏠 Nommez les objets que vous pouvez trouver dans une galerie. À quoi servent-ils ?



Activité 3 : Nommer des objets qui se trouvent dans une maison de campagne Haïtienne.

🏠 Nommez chaque objet. Lequel ne se trouve pas dans une maison ?



Activité 4 : Reconnaître des objets de la maison parmi d'autres objets.

🏠 Quels sont les points communs et les différences entre ces deux cuisines ?



Activité 5 : Trouver la différence entre maison de ville et maison de campagne.

🏠 Regroupez les objets qui vont ensemble.



Activité 6 : Regrouper des objets.

Je retiens

🏠 Nommez chaque objet.



Activité 7 : Retenir le nom de certains objets de la maison.

















Je joue

🏠 Nommez les objets qui ne sont pas dans la bonne pièce.



Activité 8 : Reconnaître des objets qui ne sont pas placés dans la bonne pièce.

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		
Je me fais évaluer		

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.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

Horloges à copier pour
estimer le temps.

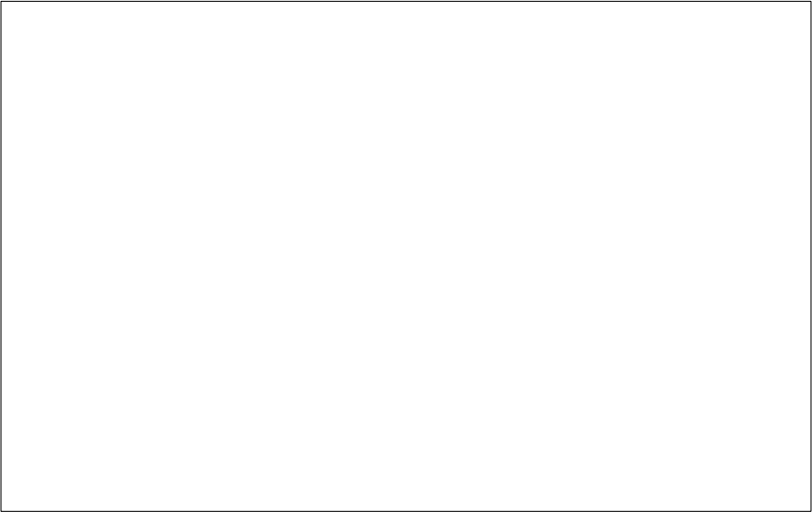


Tableau des étapes de l'activité, horloges et cadres pour captures.

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 + Stylet	En classe	collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Découvrez une maison de campagne grâce à la présentation de la maison de Jan. » Expliquer aux élèves qu'ils vont observer l'album photo de la maison de Jan. Expliquer que la maison de Jan est une maison de campagne.	Écouter attentivement la consigne et les explications.
2	Demander aux élèves d'observer et de décrire la photo sur la couverture de l'album.	Observer et décrire la photo sur la couverture de l'album.
3	Cliquer sur la flèche pour passer à la page suivante de l'album.	
4	Demander aux élèves de décrire la photo de la pièce sur la page de gauche et de la nommer. Cliquer sur la photo pour entendre la présentation de la pièce par Jan.	Décrire la photo de la page de gauche et nommer la pièce.
5	Inviter les élèves à écouter le nom de la pièce présentée pour vérifier la réponse donnée précédemment. NB : cliquer sur la photo pour lancer le son.	Écouter le nom de la pièce présentée pour vérifier la réponse donnée précédemment.
6	Inviter les élèves à nommer les objets qui sont sur la page de droite. Demander aux élèves de citer des objets qu'ils ont dans leur cuisine.	Nommer les objets de l'album puis des objets qui se trouvent dans leur cuisine.
7	Cliquer de nouveau sur la flèche puis renouveler les étapes 4, 5 et 6 pour les autres pièces.	Décrire les photos, nommer les différentes pièces présentées puis les objets qu'on trouve dans chacune d'elles.

1

2

3


4

5


6

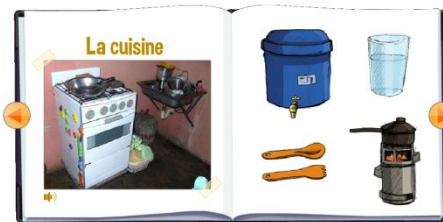
7

8


 Découvrez une maison de campagne grâce à la présentation de la maison de Jan.



 Découvrez une maison de campagne grâce à la présentation de la maison de Jan.



Exemples d'écran

 Découvrez une maison de campagne grâce à la présentation de la maison de Jan.



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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez les objets. »	Écouter la consigne.
2	Montrer un objet présent sur le TNI et inviter un élève à le nommer.	Nommer l'objet 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	Répéter les étapes 2, 3, 4 et 5 avec les quatre autres objets.	
5	NB : si possible, avant le cours, amener des objets ou des photos d'objets d'une maison de campagne afin de les montrer aux élèves après l'activité. Demander aux élèves de les nommer en utilisant les structures de phrases vues auparavant.	

1

2

3

4

5

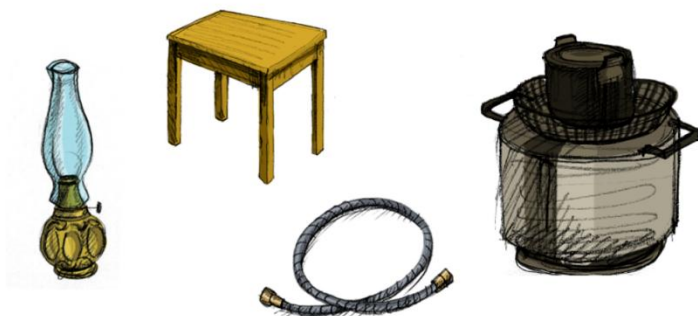
6

7

8



Nommez les objets.



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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez les objets que vous pouvez trouver dans une galerie. A quoi servent-ils ? »	Écouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau. Lui demander de nommer un objet ou un meuble sur la photo tout en le montrant. Possibilité de l'entourer à l'aide du stylet.	Venir au tableau. Nommer un objet ou un meuble. L'entourer avec le stylet.
3	Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Inviter un nouvel élève pour renouveler l'étape 2 jusqu'à ce que les objets principaux de la pièce soient tous nommés.	Venir au tableau. Nommer un objet ou un meuble. L'entourer avec le stylet.
5	Passer à l'écran suivant puis renouveler les étapes 2, 3 et 4.	Venir au tableau. Nommer un objet ou un meuble. L'entourer avec le stylet.

1

2

3


4

5

6


7

8

 Nommez les objets que vous pouvez trouver dans une galerie. A quoi servent-ils ?




Ecran 1

 Nommez les objets que vous pouvez trouver dans une cuisine de maison de campagne.



Ecran 2

 Nommez les objets que vous pouvez trouver dans une chambre de maison de campagne.



Ecran 3

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez chaque objet. Lequel ne se trouve pas dans une maison ? »	Écouter la consigne.
2	Inviter un élève à nommer les quatre objets.	Nommer les quatre objets.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider les réponses données.	Valider ou invalider les réponses données.
4	Cliquer sur chaque objet pour vérifier leur nom.	Ecouter attentivement le nom de chaque objet.
5	Inviter un élève à nommer l'objet qu'on ne trouve pas dans une maison en justifiant son choix. Réponse attendue : « <i>le lampadaire</i> ».	Nommer l'objet qu'on ne trouve pas dans une maison en justifiant son choix.
6	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
7	Passer à l'écran suivant puis répéter les étapes 2, 3, 4, 5 et 6. Réponse attendue : « <i>le tableau</i> ».	Nommer l'objet qu'on ne trouve pas dans une maison en justifiant son choix.

1

2

3


4

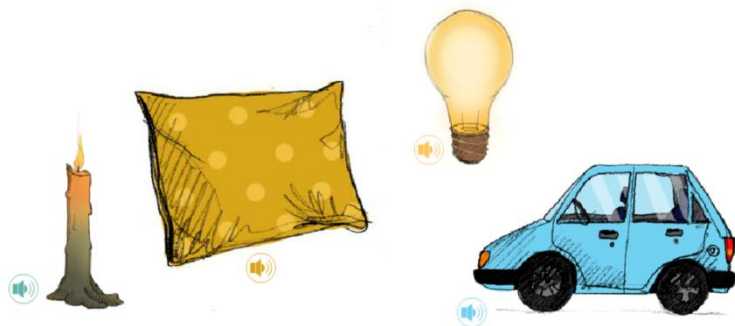
5

6


7

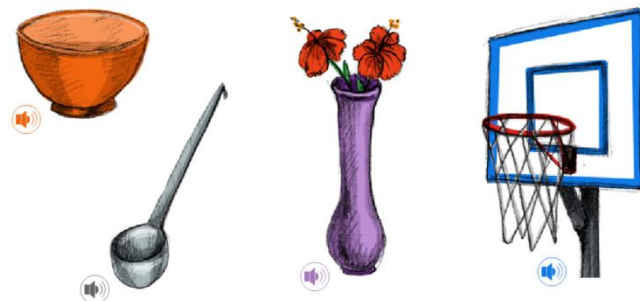
8

 Nommez chaque objet.
Lequel ne se trouve pas dans une maison ?



Ecran 1

 Nommez chaque objet.
Lequel ne se trouve pas dans une maison ?



Ecran 2

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Quels sont les points communs et les différences entre ces deux cuisines. »	Écouter la consigne.
2	Inviter les élèves à observer l'image. Demander à un élève de citer un point commun ou une différences entre les 2 images.	Observer l'image. Citer un point commun ou une différence entre les 2 images.
3	Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse en justifiant son choix.
4	Continuer ainsi jusqu'à ce que les élèves n'aient plus de propositions.	
5	Passer à l'écran suivant puis renouveler les étapes.	

1

2

3

4

5

6

7

8



Quels sont les points communs et les différences entre ces deux cuisines ?



Quels sont les points communs et les différences entre ces deux chambres ?



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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Regroupez les objets qui vont ensemble. »	Écouter la consigne.
2	Inviter les élèves à observer l'image. Demander à un élève de venir au tableau faire un premier lot d'objets.	Observer l'image. Venir au tableau créer un premier lot d'objets.
3	Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse en justifiant son choix.
4	Continuer ainsi jusqu'à ce que tous les objets soient dans un lot.	

1

2

3

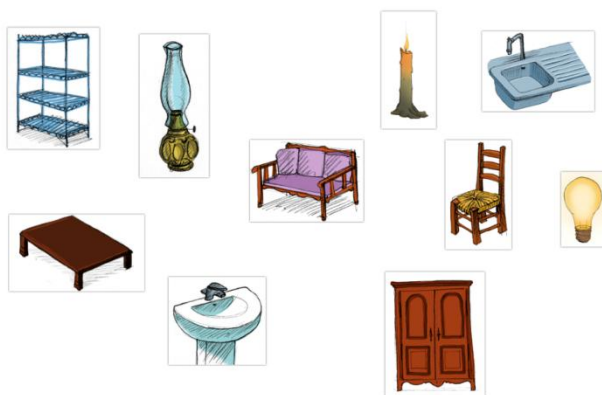

4

5

6

7

8

 Regroupez les objets qui vont ensemble.

 Regroupez les objets qui vont ensemble.


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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez chaque objet. »	Écouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau. Lui demander de nommer un des objets présents sur l'écran en le montrant.	Venir au tableau. Montrer un objet et le nommer.
3	Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse en justifiant leur choix.	Valider ou invalider la réponse en justifiant son choix.
4	Demander à l'élève de dire dans quelle pièce se trouve l'objet et si possible dans quel type de maison.	Nommer la pièce dans laquelle se trouve l'objet et si possible dans quel type de maison il est possible de le trouver.
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	Demander à tous les élèves de citer d'autres objets qui peuvent se trouver dans la pièce nommée.	Citer d'autres objets qui peuvent se trouver dans la pièce nommée.
7	Inviter un nouvel élève à venir au tableau puis renouveler les étapes 2, 3, 4, 5 et 6.	

1

2

3


4

5


6

7

8

 Nommez chaque objet.


Les objets de la maison


 Nommez chaque objet.

Les objets de la maison



Correction écran 1

 Nommez chaque objet.

Les objets de la maison



Correction écran 2

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez les objets qui ne sont pas dans la bonne pièce ». Expliquer le jeu aux élèves : « il faut identifier et nommer les objets qui ne doivent pas se trouver dans la pièce ».	Ecouter attentivement la consigne et les explications.
2	Inviter un élève à nommer la pièce.	Nommer la pièce.
3	Inviter un élève à identifier et nommer un objet qui ne doit pas se trouver dans la pièce proposée. <i>Les objets sont : un arrosoir, un seau, un aquarium, une casserole.</i> NB : il y a possibilité d'entourer l'objet nommé.	Identifier et nommer un objet qui ne doit pas se trouver dans la pièce proposée et nommer la pièce dans laquelle on peut le trouver.
4	Demander aux autres élèves de valider ou invalider les réponses données.	Valider ou invalider les réponses données.
5	Répéter les étapes 3 et 4 pour tous les objets qui ne doivent pas se trouver dans la pièce.	Identifier et nommer un objet qui ne doit pas se trouver dans la pièce proposée et nommer la pièce dans laquelle on peut le trouver.
6	Une fois que les élèves ont identifié et nommé tous les objets qui ne doivent être dans la pièce, inviter les élèves à nommer des objets qu'on peut trouver dans cette pièce.	Nommer des objets qu'on peut trouver dans la pièce.
7	Passer à l'écran suivant et répéter les étapes 2, 3, 4, 5 et 6. <i>Les objets sont : un seau, une casserole, une chaise.</i>	Identifier et nommer un objet qui ne doit pas se trouver dans la pièce proposée et nommer la pièce dans laquelle on peut le trouver.

1

2

3


4

5

6


7

8

 Nommez les objets qui ne sont pas dans la bonne pièce.



Ecran 1

 Nommez les objets qui ne sont pas dans la bonne pièce.



Ecran 2