



Thème 3 : Localiser un endroit et le nommer

Cours 4 : Jeux et communication

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.

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.

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

Correction de l'activité lorsque c'est utile.

Actions de l'élève tout au long de l'activité, étape par étape.

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 m'entraîne



Activité 1 : Nommer l'endroit où se trouvent des animaux.



Activité 2 : Nommer l'endroit où se trouvent des objets.



Activité 3 : Nommer l'endroit où se trouvent les animaux.

Je retiens



Activité 4 : Retenir du vocabulaire.

Je joue



Activité 5 : Nommer le lieu où va un personnage.



Activité 6 : Nommer les lieux où vont des personnages.

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 : « décrivez l'image en répondant aux questions du maître ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Poser une question à un élève et l'inviter à y répondre. NB : exemples de questions à poser : -« où se trouve la chenille » ? -« où se trouve le bœuf » ? -« où se trouve la chèvre » ? Poser des questions à propos de l'endroit où se trouve chaque animal.	Ecouter attentivement la question et y répondre.
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 avec différents élèves afin de nommer la place de tous les animaux présents sur l'image.	Ecouter attentivement la question et y répondre.

1

2

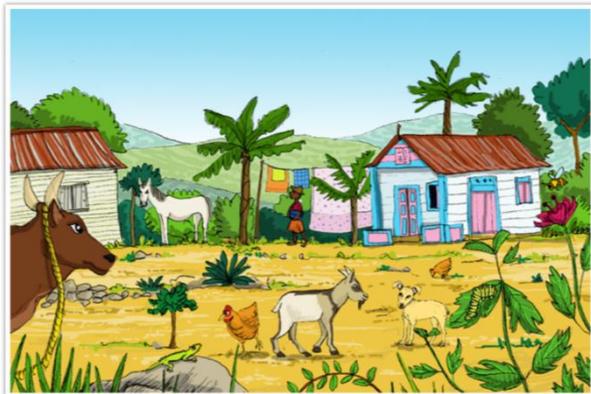
3

4

5

6

 Décrivez l'image en répondant aux questions du maître.



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 : « décrivez l'image en répondant aux questions du maître ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Poser une question à un élève et l'inviter à y répondre. NB : exemples de questions à poser : - « où se trouve la balle »? - « où se trouve le seau »? - « où se trouve le cahier »? Poser des questions à propos de l'endroit où se trouve chaque objet.	Ecouter attentivement la question et y répondre.
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 avec différents élèves afin de nommer la place de tous les objets présents sur l'image.	Ecouter attentivement la question et y répondre.

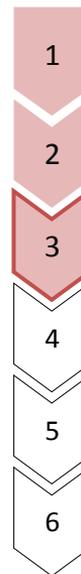


🗣️ Décrivez l'image en répondant aux questions du maître.

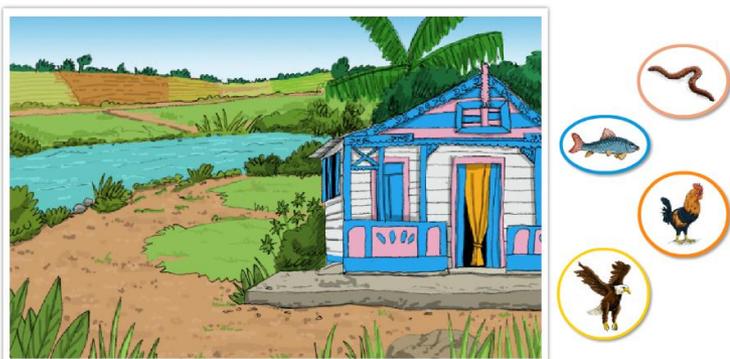


Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « déplacez les animaux et nommez l'endroit où ils se trouvent ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour déplacer un animal et nommer l'endroit où il se trouve.	Venir au tableau pour déplacer un animal et nommer l'endroit où il se trouve.
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 tous les animaux.	Venir au tableau pour déplacer un animal et nommer l'endroit où il se trouve.

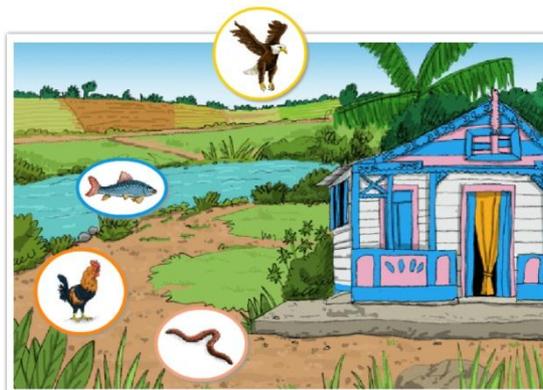


Déplacez les animaux et nommez le lieu où ils se trouvent.



Ecran 1

Déplacez les animaux et nommez le lieu où ils se trouvent.



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 : « nommez chaque lieu puis vérifiez vos réponses en cliquant sur les image ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Montrer une image et inviter les élèves à nommer le lieu.	Nommer le lieu montré par le maître.
3	Cliquer sur l'image pour vérifier la réponse donnée.	Ecouter attentivement le nom de l'animal.
4	Répéter les étapes 2 et 3 pour tous les lieux NB : une fois tous les lieux retournés il y a possibilité de recommencer l'activité afin que les élèves retiennent le nom des lieux présentés.	Prononcer le nom du lieu montré par le maître.



Nommez chaque lieu puis vérifiez vos réponses en cliquant sur les images.

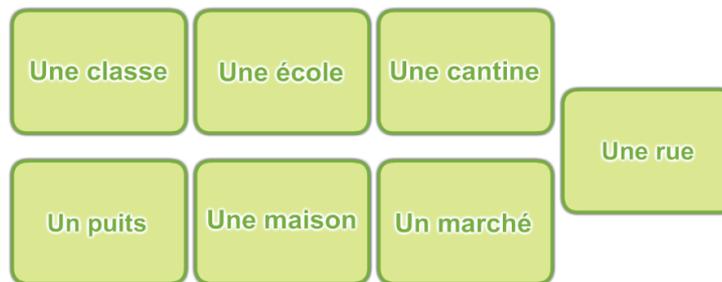
Les lieux



Ecran 1

Nommez chaque lieu puis vérifiez vos réponses en cliquant sur les images.

Les lieux



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 : « associez les images deux par deux et discutez du résultat ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Expliquer le jeu : « deux élèves viennent au tableau. Le premier associe les personnages à des lieux. Chaque personnage doit être associé à un lieu. Le second doit nommer l'endroit où va chaque personnage ».	Ecouter attentivement les explications du jeu.
3	Inviter deux élèves à venir au tableau. Choisir celui qui associe les personnages et les lieux et celui qui nomme l'endroit où va chaque personnage.	Venir au tableau. Le premier : associer les personnages et les lieux. Le second : nommer l'endroit où va chaque personnage.
4	A chaque fois que le second élève nomme le lieu où va le personnage, inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	A chaque fois que le second élève nomme le lieu où va chaque personnage, valider ou invalider la réponse donnée.
5	Répéter les étapes 3 et 4 avec différents élèves. NB : les possibilités d'association des personnages et des lieux sont nombreuses.	Venir au tableau. Le premier : associer les personnages et les lieux. Le second : nommer l'endroit où va chaque personnage.

1

2

3

4

5

6

 Associez chaque lieu à un personnage et discutez du résultat.



Ecran 1

 Associez chaque lieu à un personnage et discutez du résultat.



Exemple d'écran

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 : « choisissez trois lieux et un personnage puis créez votre histoire ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Expliquer le jeu : « un élève vient au tableau. Parmi les différentes photos de lieu proposées, en choisir trois. Parmi les différents personnages proposés en choisir un. Demander à un autre élève de demander au premier : « où va ? ». Le premier élève (celui qui est au tableau) répond en nommant les différents lieux. »	Venir au tableau pour créer une histoire à l'aide des photos et des personnages proposés. Répondre à la question posée par son camarade.
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 avec différents élèves. NB : les possibilités d'association des personnages et des lieux sont nombreuses.	Venir au tableau pour créer une histoire à l'aide des photos et des personnages proposés. Répondre à la question posée par son camarade.



 Choisissez trois lieux et un personnage puis créez votre histoire.




Ecran 1

 Choisissez trois lieux et un personnage puis créez votre histoire.




Exemple d'écran