



Thème 5 : Formuler une demande et donner un ordre

Cours 3 : 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)
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. Formuler une demande et donner un ordre

1. Demander une permission, un service et donner un ordre.
2. Bilan : les injonctions.
- 3. Jeux et communication**

Sommaire des activités du cours :

Je m'entraîne



Activité 1 : Donner un ordre.



Activité 2 : Associer une image à un ordre.



Activité 3 : Donner des ordres qui correspondent à une image.

Je joue



Activité 4 : Demander un service à quelqu'un.

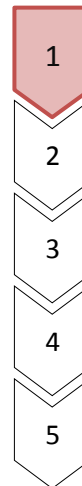
Je retiens




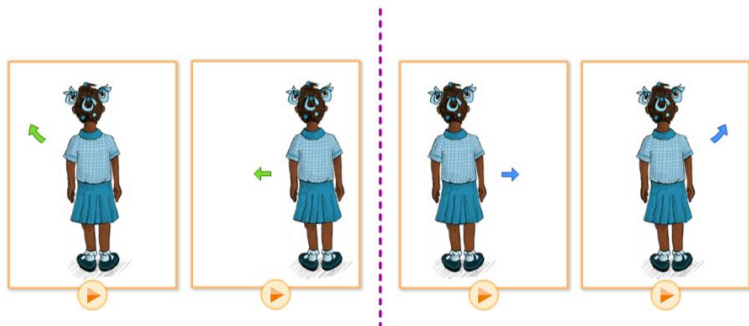
Activité 5 : Retenir du vocabulaire.

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 : « quel ordre a reçu Ana » ?	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour cliquer sur une image et donner l'ordre qu'aurait pu recevoir Ana.	Venir au tableau pour cliquer sur une image et donner l'ordre qu'aurait pu recevoir Ana.
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 images.	Venir au tableau pour cliquer sur une image et donner l'ordre qu'aurait pu recevoir Ana.
	NB : réponses attendues : -Image 1 : « lève le bras gauche ». -Image 2 : « fais un pas à gauche ». -Image 3 : « fais un pas à droite ». -Image 4 : « lève le bras droit ».	



 Quel ordre a reçu Ana ?



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 : « déplacez les images au bon endroit ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour cliquer sur les haut-parleurs puis déplacez les images au bon endroit. NB : expliquer aux élèves que sous chaque nombre se cache un ordre. Il faut déplacer l'image qui représente l'ordre donné.	Venir au tableau pour cliquer sur les haut-parleurs puis déplacez les images au bon endroit.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider les réponses données.	Valider ou invalider les réponses données.
4	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider les réponses données.	Valider ou invalider les réponses donnée.
5	Passer à l'écran suivant et cliquer sur chaque image pour écouter l'ordre donné sur chacune afin de vérifier les réponses données.	Ecouter attentivement les ordres donnés sur chaque image pour vérifier les réponses.
6	Activité facultative : réaliser l'éventail si cela est possible. Distribuer une feuille de papier et un crayon à chaque élève. Inviter les élèves à réaliser l'éventail en suivant chaque étape.	Réaliser l'éventail en suivant chaque étape.


1

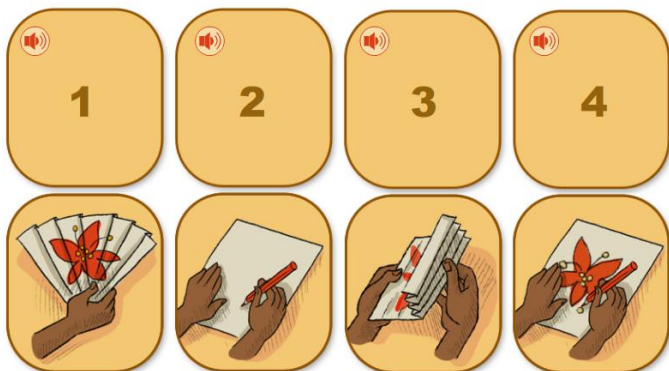
2

3

4

5

 Déplacez les images au bon endroit.



Ecran 1

 Déplacez les images au bon endroit.




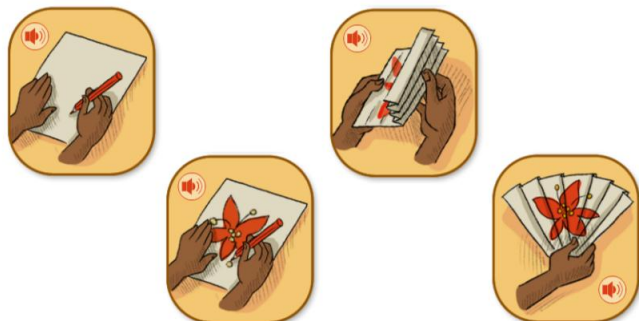
Correction écran 1

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 : « donnez l'ordre qui correspond à chaque image ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Montrer une image et inviter un élève à donner l'ordre qui correspond.	Donner l'ordre qui correspond à l'image montrée par le maître.
3	Cliquer sur l'image pour lancer le son.	Écouter attentivement la réponse attendue.
4	Répéter les étapes 2 et 3 pour toutes les images ainsi que celles de l'écran suivant.	Donner l'ordre qui correspond à l'image montrée par le maître.
5	Activité facultative : réaliser l'avion si cela est possible. Distribuer une feuille de papier à chaque élève. Inviter les élèves à réaliser l'avion en suivant chaque étape.	Réaliser l'avion en suivant chaque étape.



 Donnez l'ordre correspondant à chaque image et cliquez sur les images pour vérifier vos réponses.



Ecran 1

 Donnez l'ordre correspondant à chaque image et cliquez sur les images pour vérifier vos réponses.



Ecran 2

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 : « avant de partir chez son amie, Ana prépare des jouets à emmener. Aidez-la en suivant sa liste ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Expliquer le jeu : « deux élèves viennent au tableau. Un des élèves demande au second de déplacer les objets de la liste dans le panier en demandant un service. L'autre élève déplace les objets demandés dans le panier ».	Ecouter attentivement les explications du jeu.
3	Inviter deux élèves à venir au tableau et distribuer les rôles.	Venir au tableau.
4	Inviter les élèves au tableau à réaliser l'exercice.	Demander un service en utilisant la formule : « est-ce que tu peux ... » ? Déplacer les objets demandés.
5	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider les réponses données pour chaque objet.	Valider ou invalider les réponses données pour chaque objet.
6	Passer à l'écran suivant et répéter les étapes 1, 3, 4 et 5. NB : pour les deux écrans, le maître peut faire participer plus d'élèves en changeant le nombre d'objets demandés.	Demander un service en utilisant la formule : « est-ce que tu peux ... » ? Déplacer les objets demandés.



 Avant de partir chez son amie, Ana prépare des jouets à emmener. Aidez-la en suivant sa liste.



- 3 
- 4 
- 8 
- 6 

Ecran 1

 Avant de partir chez son amie, Ana prépare des jouets à emmener. Aidez-la en suivant sa liste.



- 3 
- 4 
- 8 
- 6 

Correction écran 1

...r chez son ami, Jan prépare des jouets aidez-le en suivant sa liste.



- 5 
- 2 
- 1 
- 9 

Correction écran 2

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 : « nommez les jeux ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Montrer une image et inviter les élèves à prononcer le nom du jeu.	Prononcer le nom du jeu montré par le maître.
3	Cliquer sur l'image pour vérifier la réponse donnée.	Écouter attentivement le nom du jeu.
4	Répéter les étapes 2 et 3 pour tous les jeux. NB : une fois tous les jeux retournée il y a possibilité de recommencer l'activité afin que les élèves retiennent le nom des jeux présentés.	Prononcer le nom du jeu montré par le maître.


1

2

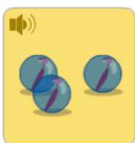
3


4

5

 Nommez les jeux.

Les jeux



 Nommez les jeux.

Les jeux

Des billes

Un jeu de cartes

Une corde à sauter

Un dé

Une balle

Un cerf volant

Un domino

Un masque de carnaval

Un ballon