



# Thème 6 : Exprimer ce que l'on ressent

## 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)
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

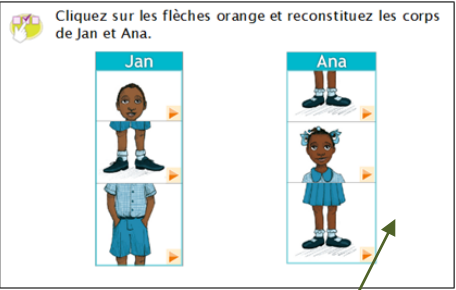
**Je m'entraîne**    Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain.    3/10

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

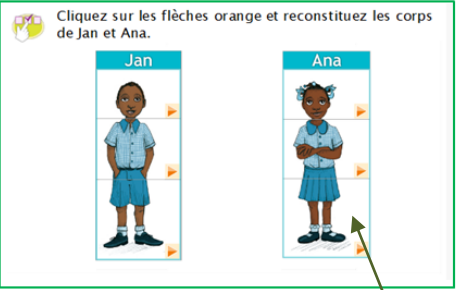
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches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

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

**Ecran 1**  
Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.



**Ecran 1 corrigé**  
Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.



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 :

**6. Exprimer ce que l'on ressent.**

1. Exprimer ce que l'on aime / n'aime pas.
2. Exprimer ses désirs et sensations.
3. Bilan : exprimer ce que l'on ressent.
- 4. Jeux et communication**

## Sommaire des activités du cours :

### Je m'entraîne



**Activité 1 :** Utiliser la question « est-ce-que tu aimes ? » et les réponses associées.



**Activité 2 :** utiliser « tu aimes » et « tu n'aimes pas ».



**Activité 3 :** Utiliser « tu aimes » et « tu n'aimes pas ».

# 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.



Horloges à copier pour estimer le temps.

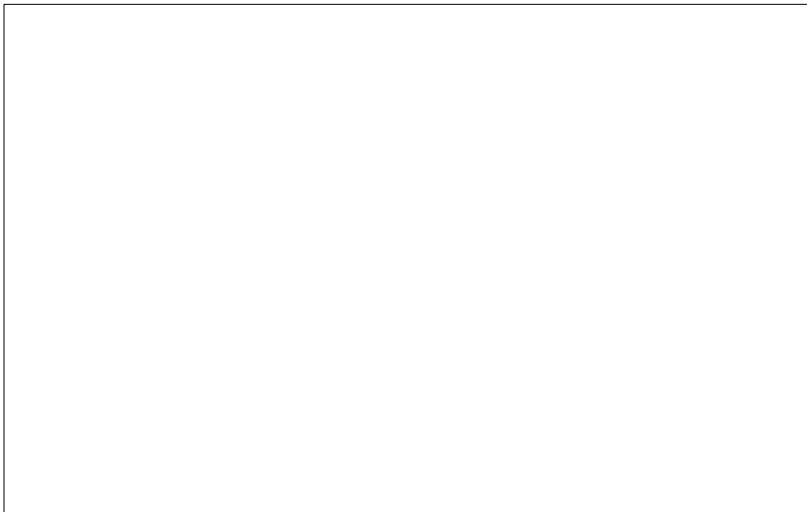


## Tableau des étapes de l'activité, horloges et cadres pour captures.

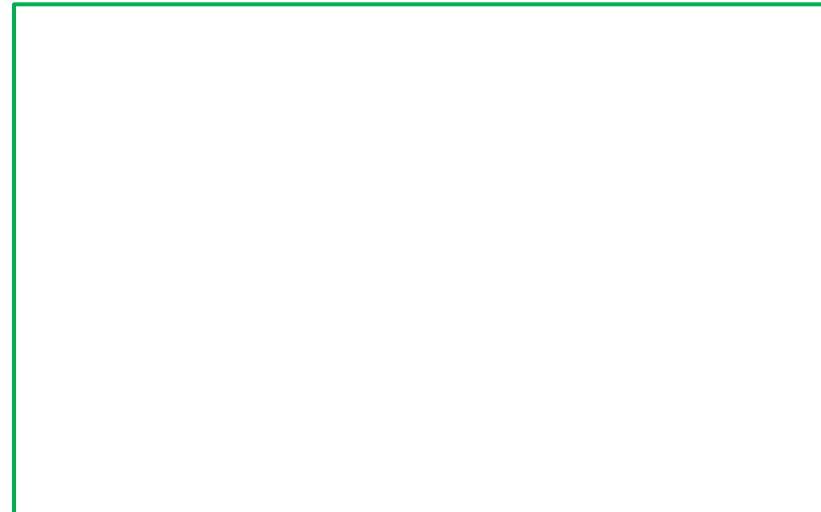
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1		
2		
3		
4		

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 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 : « demandez à un camarade si il aime ou si il n'aime pas ces animaux ».	Écouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour déplacer une étiquette sous l'animal qui correspond.	Venir au tableau pour déplacer une étiquette sous l'animal qui correspond.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Inviter l'élève qui est au tableau à demander à un de ses camarades si il aime ou non l'animal. <b>NB</b> : utiliser la question « est-ce-que tu aimes »?	Demander au camarade de son choix si il aime ou non l'animal choisi.
5	Inviter l'élève choisi à répondre à la question posée.	Répondre à la question en utilisant « j'aime » ou « je n'aime pas ».
6	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
7	Répéter les étapes 2, 3, 4, 5 pour les animaux des deux écrans avec des élèves différents.	Utiliser la question : « est-ce-que tu aimes ? » et les réponses : « j'aime », « je n'aime pas ».



 Demandez à un camarade si il aime ou si il n'aime pas ces animaux.

Ecran 1

 Demandez à un camarade si il aime ou si il n'aime pas ces animaux.

Correction écran 1

Correction écran 2


Demandez à un camarade si il aime ou si il n'aime pas ces animaux.

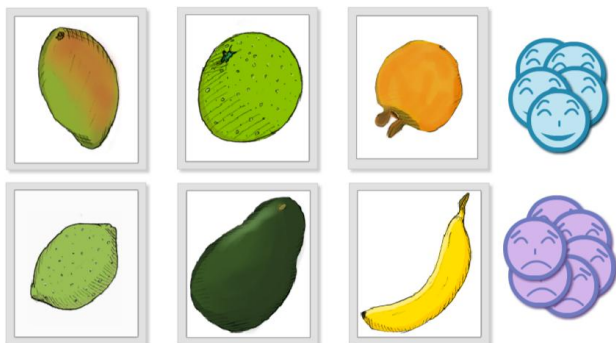


Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
 	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « déplacez les smileys à côté de chaque fruit selon vos goûts puis demandez à vos camarades de nommer ceux que vous aimez et ceux que vous n'aimez pas ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour déplacer les smileys sur les fruits selon ses goûts.	Venir au tableau pour déplacer les smileys sur les fruits selon ses goûts.
3	Inviter l'élève qui est au tableau à demander à un de ses camarades de dire ce qu'il aime ou ce qu'il n'aime pas.	Interroger un de ses camarades.
4	Inviter le camarade interrogé à répondre.	Répondre à l'élève qui est au tableau en utilisant : « tu aimes », « tu n'aimes pas ».
5	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
6	Répéter les étapes 2, 3, 4 et 5 avec différents élèves.	Venir au tableau pour déplacer les smileys sur les fruits selon ses goûts.




 Déplacez les smileys à côté de chaque fruit puis demandez à vos camarades de nommer ceux que vous aimez et ceux que vous n'aimez pas.



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 smileys à côté de chaque animal selon vos goûts puis demandez à vos camarades de nommer ceux que vous aimez et ceux que vous n'aimez pas ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour déplacer les smileys sur les animaux selon ses goûts.	Venir au tableau pour déplacer les smileys sur les animaux selon ses goûts.
3	Inviter l'élève qui est au tableau à demander à un de ses camarades de dire ce qu'il aime ou ce qu'il n'aime pas.	Interroger un de ses camarades.
4	Inviter le camarade interrogé à répondre.	Répondre à l'élève qui est au tableau en utilisant : « tu aimes », « tu n'aimes pas ».
5	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
6	Répéter les étapes 2, 3, 4 et 5 avec différents élèves.	Venir au tableau pour déplacer les smileys sur les fruits selon ses goûts.



 Déplacez les smileys à côté de chaque animal puis demandez à vos camarades de nommer ceux que vous aimez et ceux que vous n'aimez pas.

