



Sous l'égide du MENFP



Sciences expérimentales



Guide du Maître

1ère AF
1ère édition



Ministère de l'Education Nationale et de la Formation Professionnelle



2011/2012

Sankoré

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.

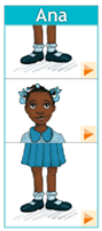
Je m'entraîne		Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain.			3/10
Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)	
	TNI et stylet	En classe	Collectif	1	
Étape	Actions du maître		Actions de l'élève		
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.		Ecouter la consigne et regarder le TNI.		
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

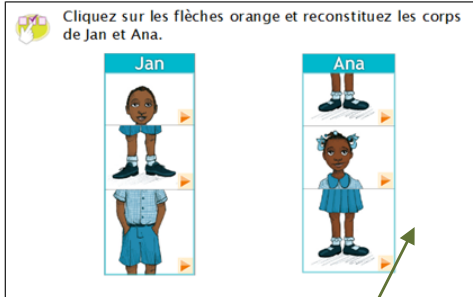
Présentation du Guide du Maître

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.						

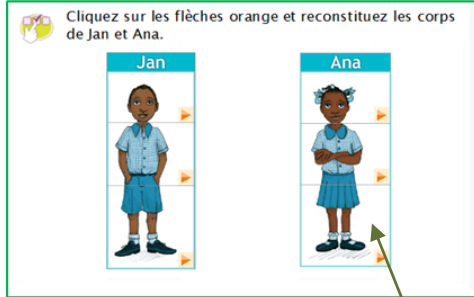
Étapes de l'activité pour guider le maître.

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.



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

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

Correction de l'activité lorsque c'est utile.

1. Le corps humain	5
1. Connaître les parties du corps humain.	6
2. Connaître les parties de la tête.	17
3. Situer la gauche et la droite sur soi.	29
4. Situer la gauche et la droite autour de soi.	40
5. Prendre soin de son corps.	49
2. Les animaux du milieu.	60
1. Connaître les animaux de la localité.	61
2. Le déplacement des animaux.	75
3. La protection et la défense des animaux.	85
3. Les plantes du milieu.	99
1. Connaître les plantes du milieu.	100
2. Les arbres fruitiers.	109
3. L'utilisation des plantes du milieu.	123
4. Les éléments naturels.	132
1. Le sol dans la nature et chez les êtres vivants.	133
2. L'eau dans la nature et chez les êtres vivants.	144
3. L'air dans la nature et chez les êtres vivants.	155
5. Interactions des composantes du milieu.	166
1. Le chaud et le froid.	167
2. Identifier les milieux de vie des êtres vivants.	177

Thème 1

Le corps humain



Sommaire des activités du cours :

Je découvre

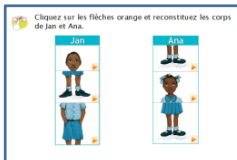


Activité 1 : Repérer les points communs entre les garçons et les filles.



Activité 2 : Nommer et reconnaître sur soi les parties du corps.

Je m'entraîne



Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain.

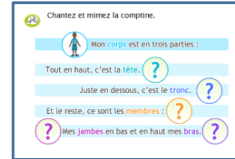


Activité 4 : Identifier les parties du corps humain.



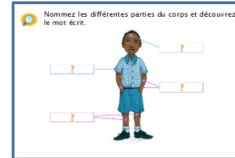
Activité 5 : Repérer et nommer les parties du corps.

Je joue



Activité 6 : Nommer et reconnaître sur soi les parties du corps.

Je découvre



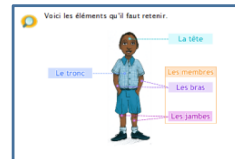
Activité 7 : Découvrir l'écriture des mots correspondants aux parties du corps.

Je m'entraîne



Activité 8 : Associer des mots écrits aux parties du corps.

Je retiens



Activité 9 : Reconnaître les trois parties du corps humain.

J'expérimente



Activité 10 : Montrer les différentes parties de son corps.

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	Inviter les élèves à observer les images de Ana et Jan. Nommer Jan et Ana.	Observer les images.
2	Expliquer que Ana une fille et Jan est un garçon.	Commenter les images en énonçant les points communs, plus précisément les parties du corps.
3	Arrêter l'activité quand les 4 parties du corps sont nommées : la tête, le tronc, les bras, les jambes. Dans tous les cas, arrêter au bout de 5 minutes, nommer et montrer les parties du corps et continuer avec l'activité suivante.	

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



Voici Ana et Jan. Observez-les bien et dites les points communs.



Ecran 1

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 comptine phrase par phrase. Montrer les gestes correspondant, en comparant les mots prononcés avec les mots écrits (tête, tronc, membres, jambes, bras).	Ecouter la comptine, observer les gestes, observer les mots.
2	Faire répéter les paroles et les gestes aux élèves, d'abord un geste après l'autre, puis petit à petit tous ensemble. Vous pouvez inventer l'air de la comptine ou reprendre un air qui existe déjà. Ne pas prendre un air trop compliqué.	Répéter les paroles et les gestes du maître.
3	Faire faire les élèves seuls.	Chanter et faire les gestes seuls.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



Répétez et mimez la comptine.



Mon **corps** est en trois parties :

Tout en haut, c'est la **tête**.



Juste en dessous, c'est le **tronc**.



Et le reste, ce sont les **membres** :




Mes **jambes** en bas et en haut mes **bras**.




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

 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

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	Faire redire le nom du personnage (Jan pour le premier temps, Ana pour le second temps). Lire la consigne.	Nommer le personnage représenté. Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève pour entourer une partie du corps. Nommer la partie du corps que l'élève doit entourer (tête, tronc, bras, jambes).	Entourer la partie du corps nommée par le maître.
3	Faire venir un autre élève et effacer le tableau. Recommencer les étapes 2 et 3 jusqu'à ce que les 4 parties du corps aient été entourées.	Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Quand toutes les parties du corps de Jan ont été repérées, passer à l'écran suivant, pour le second temps avec Ana. Une fois toutes les parties du corps de Jan et d'Ana ont été repérées, passer à l'activité suivante.	

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



Ecran 1



Ecran 1 corrigé



Ecran 2 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Inviter les élèves à lever la main pour répondre.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Après chaque bonne réponse, passer à l'écran suivant.	Lever la main pour répondre. Nommer la partie du corps entourée.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Quelle partie du corps est entourée sur Jan ?



Ecran 1

Quelle partie du corps est entourée sur Ana ?





Ecran 6


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


Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à rappeler le texte de la comptine. Les aider en cas de nécessité.	Chanter les paroles de la comptine.
2	Expliquer aux élèves que les points d'interrogation représentent les parties du corps à trouver. Les inviter à ajouter phrase par phrase les gestes de la comptine. Les aider en cas de nécessité.	Faire les gestes de la comptine, en chantant le texte.
3	Faire chanter la comptine avec les gestes d'un seul coup. Reprendre le même air que celui appris au début du cours.	Chanter la comptine avec les gestes.






 Répétez et mimez la comptine.

 Mon **corps** est en trois parties :

Tout en haut, c'est la **tête**. 

Juste en dessous, c'est le **tronc**. 

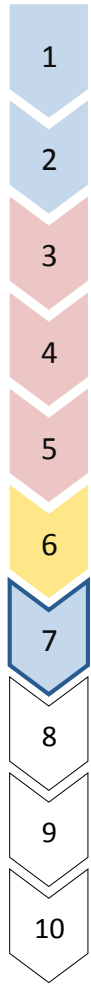
Et le reste, ce sont les **membres** : 

 Mes **jambes** en bas et en haut mes **bras**. 

Ecran 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	Inviter les élèves à nommer une partie du corps.	Nommer la partie du corps désignée par le maître.
2	Cliquer sur le cache correspondant. Montrer le lien entre les lettres et le son prononcé. Faire un rappel des sons vus en cours de Français/ Créole.	Observer le mot écrit, faire le lien avec les sons et les lettres déjà vues.
3	Refaire les étapes 1 et 2 avec une autre partie du corps.	



Nommez les différentes parties du corps et cliquez sur les étiquettes.

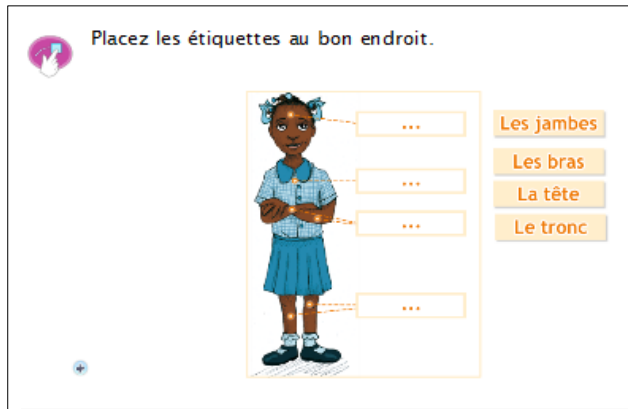
Ecran 1

Nommez les différentes parties du corps et cliquez sur les étiquettes.

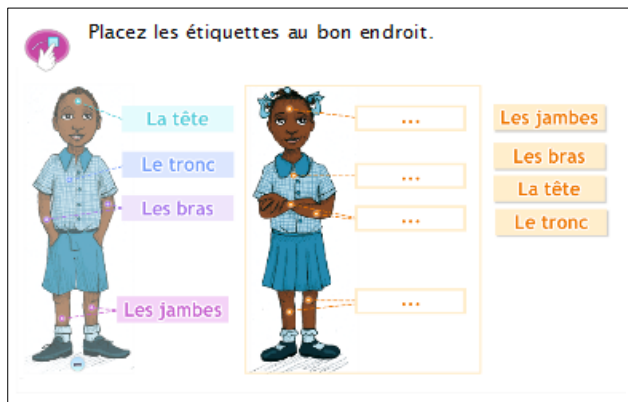
Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter un élève à nommer une partie du corps.	Nommer la partie du corps désignée par le maître.
2	Demander à un élève de venir au tableau pour replacer la bonne légende sur la partie nommée. Si besoin, il est possible d'afficher le corps de Jan pour aider les élèves, en cliquant sur le bouton « + », en haut à gauche de l'écran.	Replacer la légende de la partie nommée.
3	Refaire les étapes 1 et 2 avec une autre partie du corps.	



Ecran 1



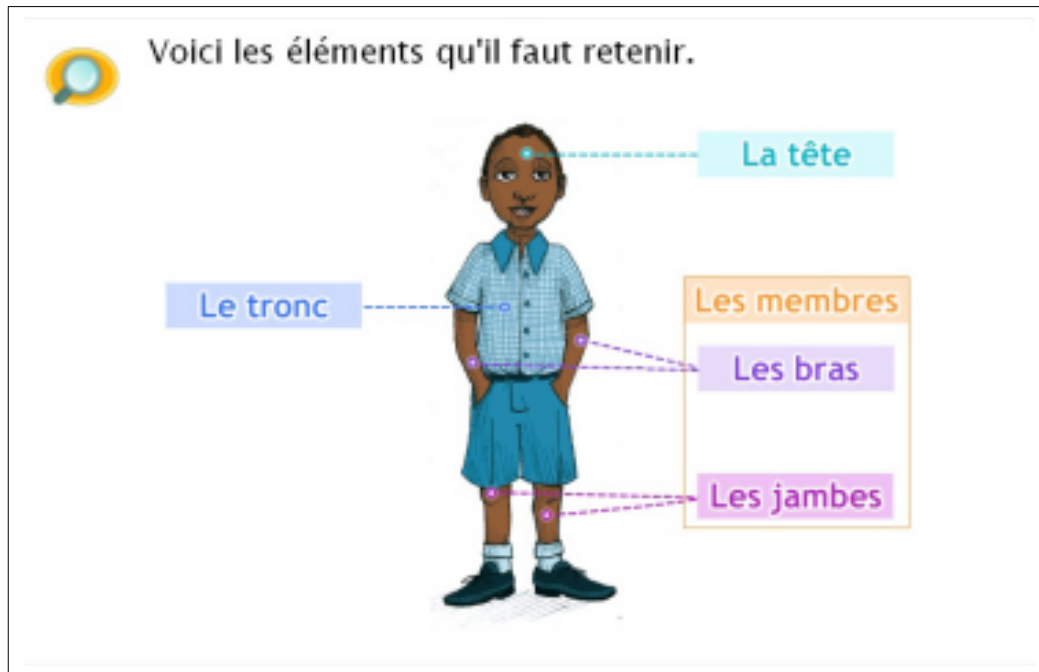
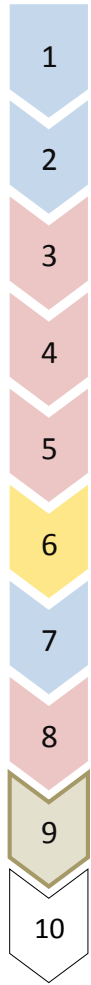
Ecran 1 avec l'aide



Ecran 1 corrigé

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

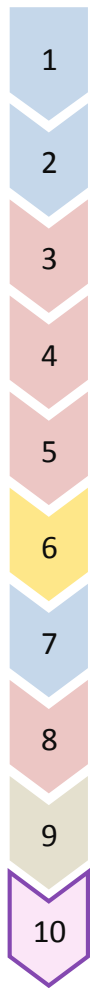
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élève à nommer les différentes parties du corps désignées par le maître au tableau. Pour chaque partie nommée, leur demander de la montrer sur eux.	Nommer la partie du corps désignée par le maître, puis la montrer sur soi.



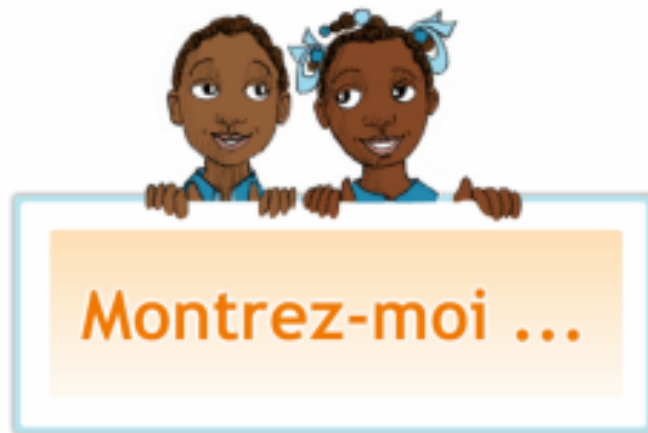
Ecran 1

Durée 🕒 🕒	Matériel Rien	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 1
--------------	------------------	-------------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Expliquer la consigne : le maître nomme une partie du corps et les élèves doivent la montrer le plus vite possible.	Ecouter la consigne.
2	Nommer plusieurs fois chaque partie du corps : tête, tronc, bras, jambes, membres (montrer les bras et les jambes).	Montrer les parties nommées par le maître.



Montrez le plus vite possible la partie de votre corps que nomme le professeur.



Ecran 1

Sommaire des activités du cours :

Je découvre



Activité 1 : Nommer les différentes parties du corps.



Activité 2 : Nommer et identifier les différentes parties de la tête.

Je m'entraîne



Activité 3 : Nommer et identifier les différences entre les deux têtes.



Activité 4 : Identifier les différences entre les têtes qui se ressemblent.



Activité 5 : Positionner individuellement toutes les parties de la tête sur un dessin.

Je découvre



Activité 6 : Découvrir l'écriture des mots correspondant aux parties de la tête.

Je m'entraîne



Activité 7 : Associer des mots écrits aux parties de la tête.



Activité 8 : Associer des mots écrits aux parties de la tête et du corps.

Je retiens



Activité 9 : Reconnaître et montrer sur soi les sept parties de la tête.

Je joue



Activité 10 : Utiliser les connaissances sur la tête pour construire une tête.

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	Faire redire le nom des personnages (Ana et Jan).	Observer les images.
2	Lire la consigne. Inviter les élèves à observer les images et à lever la main pour répondre.	Ecouter la consigne et lever la main pour répondre. Nommer les parties du corps.
3	Montrer les parties du corps citées par les élèves. Arrêter l'activité quand les 4 parties du corps sont nommées : la tête, le tronc, les bras, les jambes. Dans tous les cas, arrêter au bout de 5 minutes, nommer et montrer les parties du corps et continuer avec l'activité suivante.	

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



Nommez les différentes parties du corps d'Ana et de Jan.



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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Inviter les élèves à lever la main pour répondre.	Observer les têtes et lever la main. Nommer une partie de la tête.
2	Faire venir un élève pour entourer la partie de la tête qu'il a nommée.	Venir au tableau pour entourer la partie de la tête nommée.
3	Effacer le tableau et faire venir un autre élève. Recommencer les étapes 2 et 3 jusqu'à ce que les 7 parties de la tête aient été entourées (yeux, crâne, nez, menton, bouche, oreilles, cheveux). Si besoin, entourer les parties non trouvées et les nommer.	Nommer et entourer les parties de la tête.
4	Demander aux élèves de montrer sur leur tête les 7 parties : yeux, crâne, nez, menton, bouche, oreilles, cheveux.	Montrer sur soi la partie de la tête désignée par le maître.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



Nommez puis entourez les parties de la tête que vous reconnaissez.



Ecran 1

Durée 🕒 🕒	Matériel TNI uniquement	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 6
--------------	----------------------------	-------------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Inviter les élèves à lever la main pour répondre.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire nommer les éléments qui se différencient et expliciter les différences (« les yeux sont différents, parce que ceux-là sont verts et ceux-ci sont marron »).	Nommer les parties de la tête qui sont différentes. Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.
3	Commenter les réponses des élèves. Confirmer quand la réponse est bonne.	Ecouter le maître.
4	Passer à l'écran suivant quand toutes les différences ont été citées. Cette activité se répète sur six écrans.	

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



Ecran 1



Ecran 4

Ecran 1 : couleur des yeux, rondeur du visage, ouverture de la bouche

Ecran 2 : ouverture des yeux, ouverture de la bouche, coupe de cheveux

Ecran 3 : ouverture des yeux, taille du nez, coupe de cheveux.

Ecran 4 : couleur des yeux, taille du nez, ouverture de la bouche

Ecran 5 : couleur des yeux, rondeur du visage, coupe de cheveux

Ecran 6 : ouverture des yeux, rondeur du visage, taille du nez

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. Inviter les élèves à lever la main pour répondre. Il est possible de zoomer pour que les élèves voient mieux.	Ecouter la consigne et observez les personnages.
2	Aider les élèves à procéder par étapes : d'abord éliminer les têtes qui n'ont pas les yeux marron, etc.	Identifier les personnages qui n'ont pas les bonnes caractéristiques en justifiant sa réponse.
3	Assurer le bon déroulement de l'activité en donnant tour à tour, la parole à chaque élève et en tournant au fur et à mesure les cartes qui ne sont pas bonnes.	
4	Vérifier avec les élèves que le personnage restant est le bon en relisant sa description. Passer à l'écran suivant qui correspond à la même activité avec des têtes de Jan.	Ecouter la description de départ et comparer avec l'image restante.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

 Cherchez la fille qui a les yeux marron, le visage rond et un petit nez.



Ecran 1

 Cherchez le garçon qui a les yeux marron, les cheveux courts et un petit nez.



Ecran 2

 Cherchez la fille qui a les yeux marron, le visage rond et un petit nez.



Ecran 1 corrigé

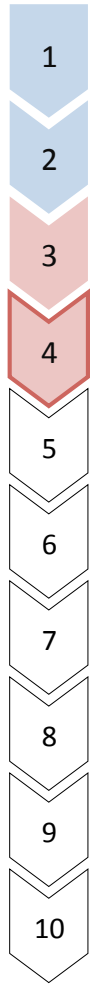
 Cherchez le garçon qui a les yeux marron, les cheveux courts et un petit nez.



Ecran 2 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.	Ecouter la consigne.
2	Désigner un élève qui choisit un personnage dans sa tête et qui doit le faire deviner aux autres élèves. Il est possible de zoomer.	Un élève choisit un personnage dans sa tête. Les autres élèves doivent deviner qui est-ce, en posant des questions du type : « ce qu'il a les yeux marron ? ».... Le premier élève répond par oui ou par non.
3	Assurer le bon déroulement de l'activité en donnant tour à tour, la parole à chaque élève et en tournant au fur et à mesure les cartes qui ne sont pas bonnes.	
4	Demander à l'élève si le dernier personnage restant est bien celui qu'il avait en tête.	Le premier élève dévoile le personnage qu'il avait choisi.



 Choisissez une tête et faites-la deviner à vos camarades. Répondez aux questions par oui/non.

Ecran 1

 Choisissez une tête et faites-la deviner à vos camarades. Répondez aux questions par oui/non.

Ecran 2

Durée  	Matériel TNI, feuilles et stylo	Lieu En classe	Type d'activité Individuel	Nombre d'écran(s) 1
--	------------------------------------	-------------------	-------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et inviter les élèves à nommer les 7 parties de la tête présentées à l'écran. Il est possible de zoomer pour que les élèves voient mieux.	Nommer les 7 parties de la tête.
2	Inviter les élèves à dessiner individuellement, sur une feuille (ou sur leur ardoise), une tête. Inviter les élèves à observer les différents dessins réalisés et éventuellement afficher ces dessins dans la classe.	Dessiner individuellement une tête en respectant l'emplacement des 7 parties.

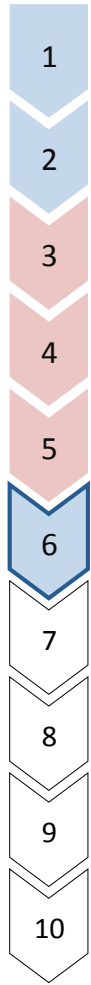
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10





Ecran 1

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Montrer une partie de la tête et inviter les élèves à la nommer.	Nommer la partie de la tête désignée par le maître.
2	Cliquer sur le cache correspondant. Montrer le lien entre les lettres et le son prononcé. Faire un rappel des sons vus en cours de Français/ Créole.	Observer le mot écrit, faire le lien avec les sons et les lettres déjà vues.
3	Refaire les étapes 1 et 2 avec une autre partie de la tête, jusqu'à ce que tous les mots aient été découverts.	



 Nommez les différentes parties de la tête et découvrez les mots écrits.



Ecran 1

 Nommez les différentes parties de la tête et découvrez les mots écrits.

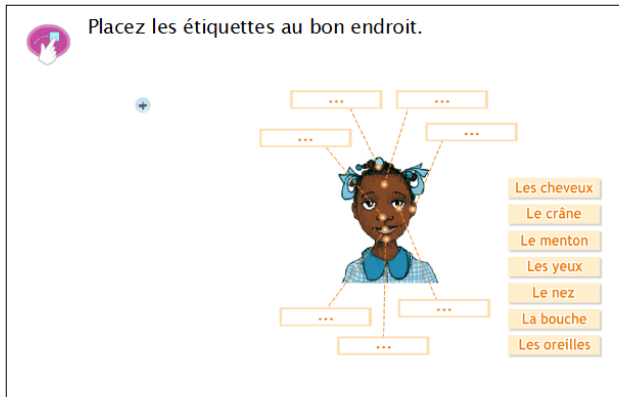


Ecran 1 corrigé

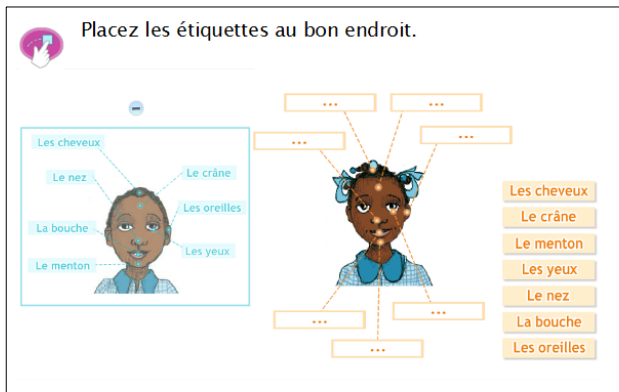
Durée 🕒 🕒	Matériel TNI et stylet	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 1
--------------	---------------------------	-------------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter un élève à nommer une partie de la tête d'Ana.	Nommer une partie de la tête d'Ana.
2	Demander à un élève de venir au tableau pour replacer la bonne légende sur la partie nommée. Si les élèves sont en difficulté, rendre visible la tête de Jan légendée en cliquant le bouton (+).	Replacer la légende de la partie nommée.
3	Refaire les étapes 1 et 2 avec une autre partie de la tête jusqu'à ce que toutes les étiquettes aient été placées.	

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



Ecran 1



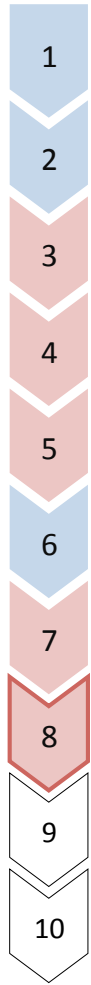
Ecran 1 avec l'aide



Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter un élève à nommer une partie de la tête ou du corps d'Ana.	Nommer une partie de la tête ou du corps d'Ana.
2	Demander à un élève de venir au tableau pour replacer la bonne légende sur la partie nommée.	Replacer la légende de la partie nommée.
3	Refaire les étapes 1 et 2 avec une autre partie de la tête ou du corps.	



Placez les étiquettes au bon endroit.

Les cheveux

Les bras

Les yeux

Les jambes

Les oreilles

Le nez

Le crâne

La bouche

Le menton

Le tronc

...

...

...

...

...

...

...

...

Ecran 1

Placez les étiquettes au bon endroit.

Les cheveux

Les yeux

Le nez

Le tronc

Les bras

Le crâne

Les oreilles

La bouche

Le menton

Les jambes

Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à nommer les différentes parties de la tête désignée par le maître au tableau. Pour chaque partie nommée, leur demander de la montrer sur eux.	Nommer la partie de la tête désignée par le maître, puis la montrer sur soi.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Voici les éléments qu'il faut retenir.

Les 7 parties de la tête



The diagram illustrates seven parts of a human face, each with a corresponding label in a colored box:

- Le front** (Front): A blue box pointing to the forehead.
- Les cheveux** (Hair): A light blue box pointing to the hair.
- Le menton** (Chin): A yellow box pointing to the chin.
- Le nez** (Nose): A purple box pointing to the nose.
- Les oreilles** (Ears): A yellow-green box pointing to the ears.
- La bouche** (Mouth): A pink box pointing to the mouth.
- Les yeux** (Eyes): A purple box pointing to the eyes.

Ecran 1

Je joue Activité 10 : Utiliser les connaissances sur la tête pour construire une tête.

10/10

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
  	TNI + supports pour poser les constructions	A l'extérieur	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Expliquer les règles du jeu et constituer des petits groupes de 5-10 élèves. Demander aux élèves d'aller trouver à l'extérieur des éléments de la nature : feuilles, bouts de bois, cailloux... (éventuellement limiter le nombre d'éléments).	Ecouter la consigne et aller chercher par petits groupes des éléments de la nature à l'extérieur.
2	Accompagner les élèves à la recherche de matériaux.	
3	Guider les élèves dans la réalisation, en rappelant éventuellement les 7 parties de la tête. Inviter les élèves à découvrir les réalisations des autres groupes.	Assembler les éléments par petits groupes pour en faire des têtes.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Trouvez des éléments de la nature et assemblez-les pour en faire une tête.



Ecran 1

Sommaire des activités du cours :

Je découvre



Activité 1 : Reconnaître la partie gauche et la partie droite de son corps.

Je m'entraîne



Activité 2 : Identifier sa main gauche et sa main droite.

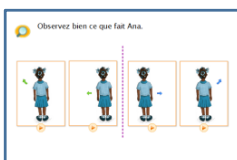


Activité 3 : Reconnaître sa main gauche et sa main droite dans différentes positions.



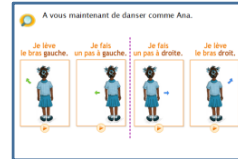
Activité 4 : Identifier les parties droite et gauche de son corps.

Je découvre



Activité 5 : Associer un mouvement à une description.

J'expérimente

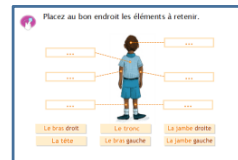


Activité 6 : Reproduire des mouvements incluant les notions « droite » et « gauche ».

Je retiens



Activité 7 : Reconnaître sa droite et sa gauche.



Activité 8 : Légender un personnage selon les parties du corps et les notions « droite », « gauche ».

Je joue



Activité 9 : Montrer des parties gauches ou droites de son corps.

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI uniquement	Dans la classe	Individuel	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à observer les images et à découvrir l'histoire « <i>Mes petites mains</i> ». Lire l'histoire.	Observer les images et écouter l'histoire.
2	Inviter les élèves à comparer les mains sur le TNI à leurs propres mains et à effectuer les gestes de l'histoire.	Effectuer les bons gestes.

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

Observez ces deux cartes et découvrez l'histoire "mes petites mains". Faites les gestes.

Voici ma **main gauche**, elle est du même côté que mon **cœur**.



Pose ta main gauche sur ton cœur.

POUM !
POUM !

Voici ma **main droite**.


Lève ta main droite et fais-la tourner au-dessus de ta tête.


Ecran 1


Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
 	TNI et stylet, feuilles ou ardoises et stylo ou craie	En classe	Collectif et individuel	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Inviter les élèves à observer les mains.	Observer les mains sur le TNI et comparer avec ses propres mains.
2	Faire venir un élève ou plusieurs élèves, les uns après les autres, pour dessiner le contour de leurs mains droite et gauche au bon endroit. (l'élève pose la main sur le mur en écartant bien les doigts et dessine le contour avec le stylet).	Dessiner le contour de sa main gauche et de sa main droite au bon endroit (sous les mains droites et gauches) ou sur une feuille/ ardoise.
3	Proposer à tous les élèves de dessiner le contour de ses mains droite et gauche sur une feuille ou une ardoise.	

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

 Observez ces deux mains et dessinez vos mains droites et gauches au bon endroit.






Ecran 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. Inviter les élèves à observer les mots écrits.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Inviter les élèves à observer et décrire les images de mains. Demander à un élève de venir au TNI pour placer les mains au bon endroit dans le tableau.	Comparer ses mains aux mains sur le TNI et placer ses mains au bon endroit.
3	Lorsque les deux premières mains sont placées, cliquer sur la première étiquette pour faire apparaître les deux autres mains et demander à un élève de venir les placer au TNI.	
4	Recommencer avec la deuxième étiquette.	

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


 Placez les mains au bon endroit.

gauche

droite










Ecran 1

 Placez les mains au bon endroit.

gauche

droite

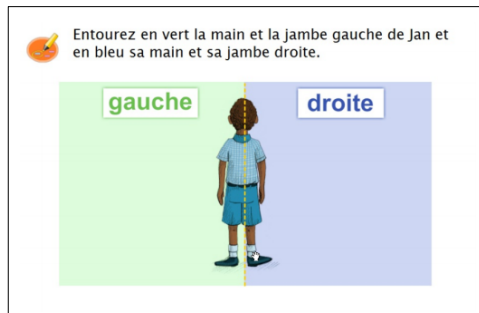




Ecran 1 corrigé

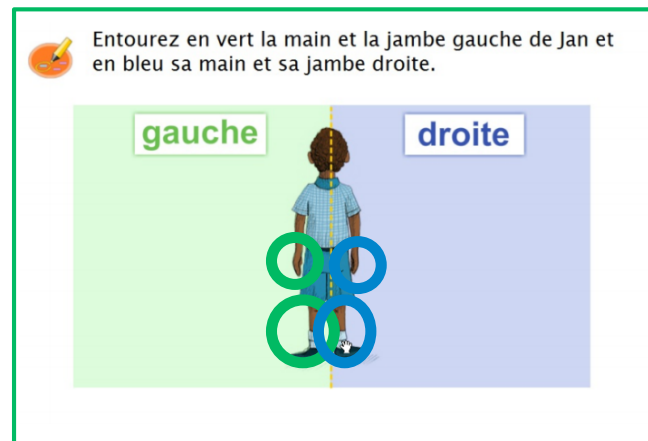
Durée 🕒 🕒	Matériel TNI et stilet	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 2
--------------	---------------------------	-------------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et demander aux élèves de lever leur main gauche.	Ecouter la consigne et effectuer le bon geste.
2	Faire venir un élève pour entourer les parties gauches du corps précisées dans la consigne.	Entourer les parties du corps dans la bonne couleur, et les nommer.
3	Demander aux élèves de lever leur main droite et faire venir un élève pour entourer les parties droites du corps. Passer à l'écran suivant et refaire les étapes 1, 2 et 3 avec les parties du corps de la nouvelle consigne.	

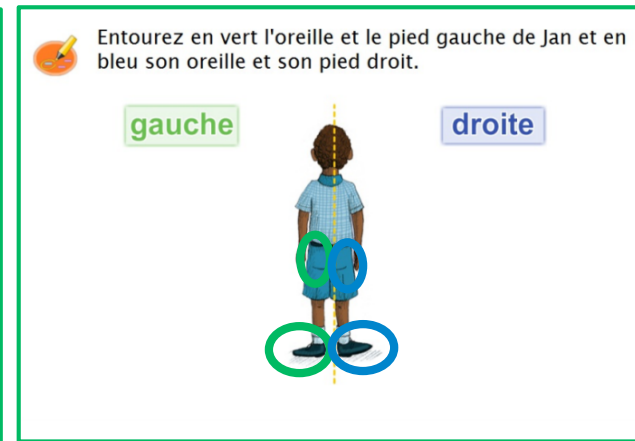
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

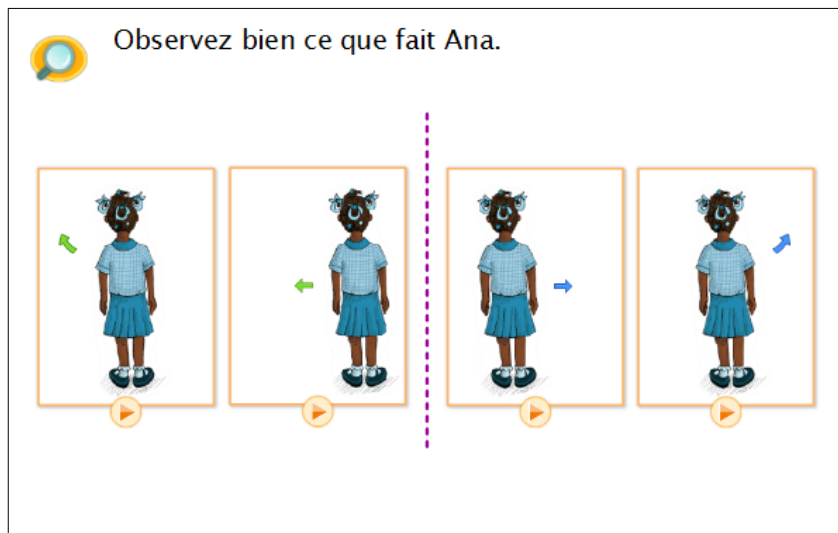


Ecran 2 corrigé

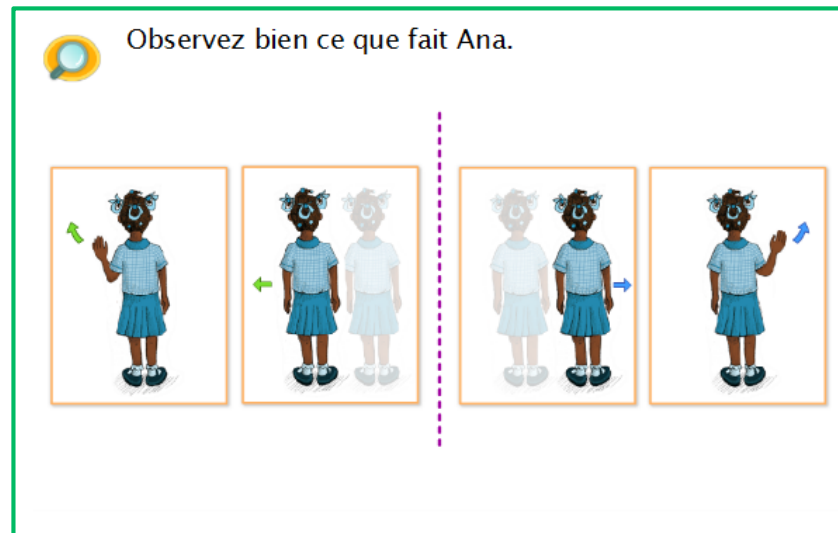
Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI uniquement	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et demander aux élèves de bien regarder le TNI.	Ecouter la consigne et être attentif.
2	Lancer la première animation en cliquant sur le bouton lecture placé sous la première image. Demander aux élèves de raconter « ce que fait Ana ». Si besoin aider les élèves en leur posant des questions intermédiaires : « Est ce qu'Ana va à gauche ou à droite ? » et en lançant plusieurs fois l'animation. Il est possible de zoomer pour que les élèves voient mieux.	Observer l'animation et raconter ce que fait Ana : « Ana fait un pas à droite ».
3	Refaire l'étape 2 avec les trois autres animations en demandant à chaque fois aux élèves de nommer ce que fait Ana.	

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



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

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 et demander aux élèves de décrire chacun des gestes d'Ana en relançant les animations une par une. Il est possible de zoomer pour que les élèves voient mieux.	Ecouter la consigne et décrire les gestes d'Ana en utilisant les mots « droite » et « gauche » et les parties du corps.
2	Lire la 1 ^{ère} vignette texte et demander à un élève de venir placer l'image correspondante.	Placer les images au bon endroit.
3	Refaire l'étape 2 avec une autre partie du corps, jusqu'à ce que toutes les étiquettes aient été placées.	

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

Écoutez les étapes de la danse et placez les gestes au bon endroit.

Je lève le bras gauche. Je fais un pas à gauche. Je fais un pas à droite. Je lève le bras droit.

Ecran 1

Écoutez les étapes de la danse et placez les gestes au bon endroit.


Je lève le bras gauche. Je fais un pas à gauche. Je fais un pas à droite. Je lève le bras droit.

Ecran 1 corrigé


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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et rappeler les étapes de la danse (activer les animations et lire les vignettes texte).	Ecouter le maître et observer le TNI.
2	Inviter les élèves à effectuer les gestes un par un et à chanter les paroles.	Faire les gestes de la danse, en chantant les paroles.
3	Inviter les élèves à faire toute la danse.	




 A vous maintenant de danser comme Ana.


Je lève
le bras gauche.




Je fais
un pas à gauche.



Je fais
un pas à droite.



Je lève
le bras droit.



Ecran 1

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Faire un rappel de ce qui a été appris pendant ce cours et vérifier que les élèves savent situer les parties gauche et droite de leur corps, en leur demandant de lever tour à tour la main gauche et la main droite.	Observer et répondre aux questions du maître.

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

🔍 Que doit-on retenir ?

Ma gauche et ma droite

Ecran 1

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et la légende de la 1 ^{ère} étiquette et demander à un élève de venir la placer au bon endroit sur le corps de Jan.	Ecouter la consigne et placer l'étiquette au bon endroit.
2	Refaire l'étape 1 avec une autre partie du corps, jusqu'à ce que toutes les étiquettes aient été placées.	




Placez au bon endroit les éléments à retenir.

Ecran 1

Placez au bon endroit les éléments à retenir.

Ecran 1 corrigé

Je joue		Activité 9 : Montrer des parties gauches ou droites de son corps.			9/9
Durée 	Matériel Hors TNI	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 1	
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève			
1	Demander aux élèves de montrer le plus vite possible des éléments du corps : main gauche, jambe droite, oreille gauche....	Montrer la ou les parties du corps nommées.			

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

Montrez le plus vite possible la partie du corps que nomme le professeur.

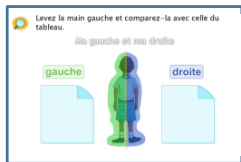


Montrez-moi ...

Ecran 1

Sommaire des activités du cours :

Je me souviens



Activité 1 : Reconnaître sa main droite de sa main gauche.

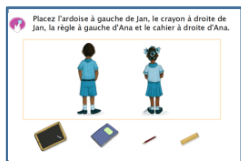
Je m'entraîne



Activité 2 : Ecrire les mots « gauche » et « droite ».



Activité 3 : Identifier les éléments situés à droite et à gauche.



Activité 4 : Placer des éléments à droite et à gauche d'autres éléments.

Je retiens



Activité 5 : Identifier les éléments situés à droite et à gauche.



Activité 6 : Distinguer les mots écrits « gauche » et « droite ».



Activité 7 : Décrire les éléments d'une image en utilisant « à droite de », « à gauche de ».

Je joue




Activité 8 : Se positionner à droite ou à gauche d'un autre élément.

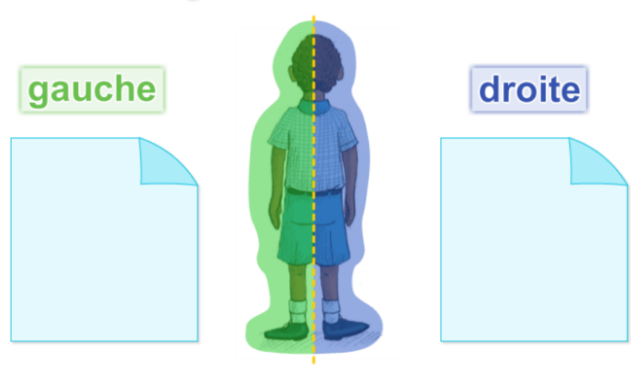
Durée 	Matériel TNI et stylet	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 1
--	---------------------------	-------------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à observer l'image et rappeler ce qui a été vu dans le cours 3.	Observer l'écran.
2	Montrer le cache situé à gauche et demander aux élèves de lever la même main que celle qui est cachée.	Lever la main gauche.
3	Cliquer sur le cache pour dévoiler la main. Expliquer que cette main est la main gauche, bien montrer le mot écrit et la partie du corps de Jan.	
4	Recommencer les étapes 2 et 3 avec la main droite.	


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

 Levez la main gauche et comparez-la avec celle du tableau.

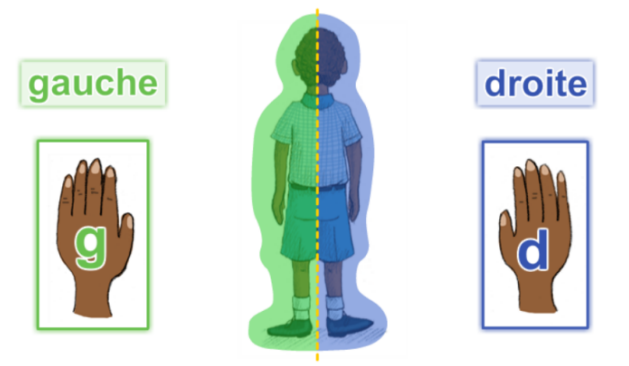
Ma gauche et ma droite



Ecran 1

 Levez la main gauche et comparez-la avec celle du tableau.

Ma gauche et ma droite




Ecran 1 corrigé

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI, stylet et ardoises des élèves	En classe	Individuel	1

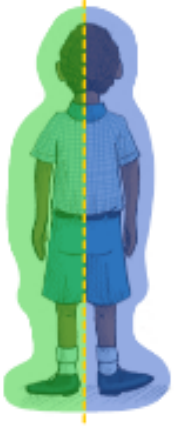
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Demander d'écrire le mot « gauche » d'abord.	Lire et écrire le mot « gauche » sur son ardoise.
2	Faire lever les ardoises et corriger les fautes, bien montrer le mot qui est écrit au tableau. Ecrire soi-même, avec le stylet, le mot au tableau.	Lever son ardoise et écouter les corrections. Regarder au tableau.
3	Recommencer les étapes 1 et 2 avec le mot « droite ».	

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

 Observez les mots écrits et écrivez-les à votre tour sur votre ardoise.

Ma gauche et ma droite

gauche



droite

Ecran 1

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Faire nommer les objets par les élèves, les aider au besoin.	Nommer chaque objet présent.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour entourer un objet.	Venir au tableau et utiliser le stylet pour entourer.
3	Inviter un autre élève à venir au tableau pour entourer un autre objet.	Venir au tableau et utiliser le stylet pour entourer.

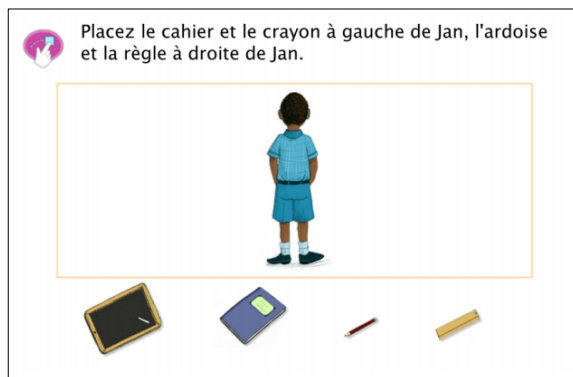
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

Entourez en bleu les objets situés à droite de Jan.

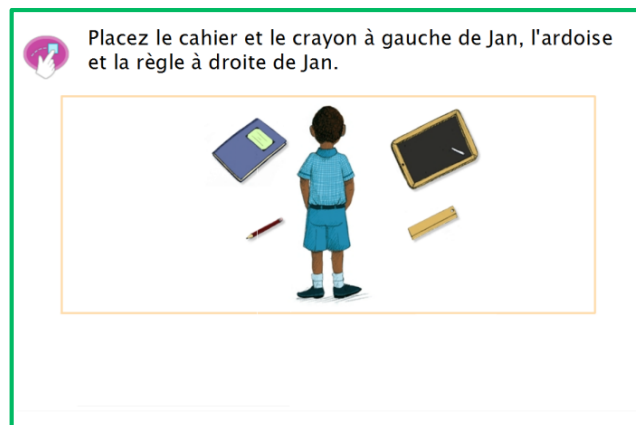
Ecran 1

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

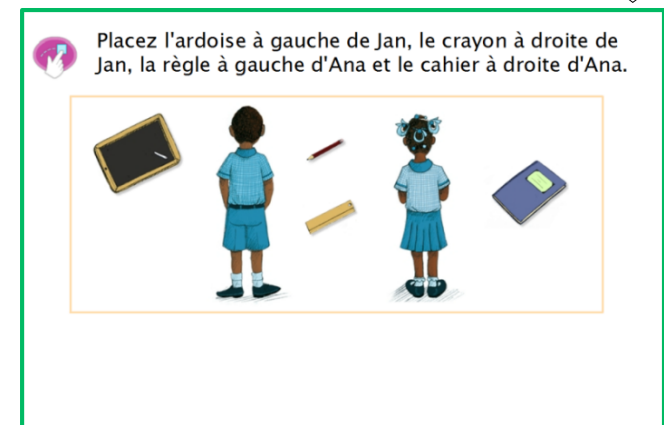
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Faire nommer les éléments.	Décrire la scène, situer les personnages.
2	Lire la consigne, inviter un élève à venir déplacer le premier objet.	Déplacer un objet selon la consigne.
3	Répéter l'étape 2 autant de fois qu'il y a d'objet, avec un élève différent à chaque fois.	
4	Passer à l'écran suivant, répéter l'étape 1 et faire situer les deux personnages l'un par rapport à l'autre : par exemple, « Jan est à gauche d'Ana ». Répéter ensuite les étapes 2 et 3.	
5	Faire réfléchir les élèves sur le fait qu'un objet peut être placé à plusieurs endroits pour une même consigne. Par exemple, un objet qui est à gauche d'Ana peut être à droite ou à gauche de Jan. Pour cela, on peut demander à un élève que replacer un objet à un autre endroit mais en respectant toujours la consigne. De manière générale, demander à l'ensemble de la classe si la réponse est juste.	



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

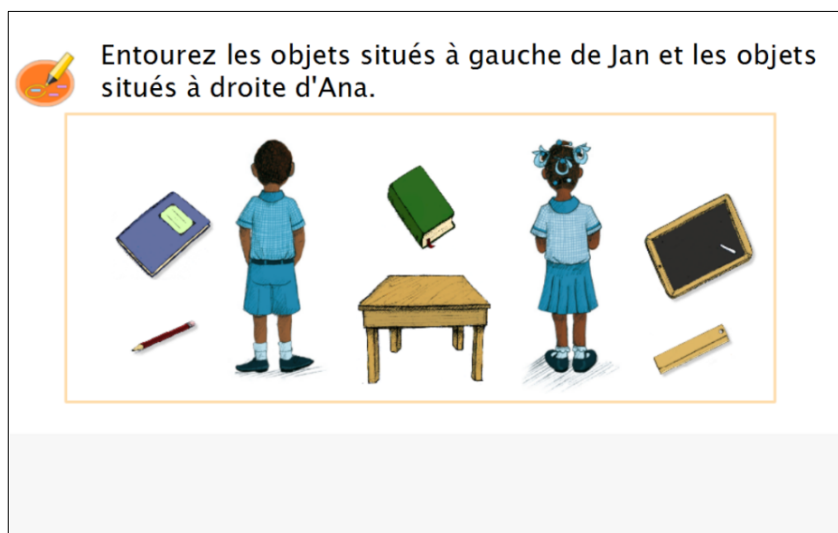


Ecran 2 corrigé

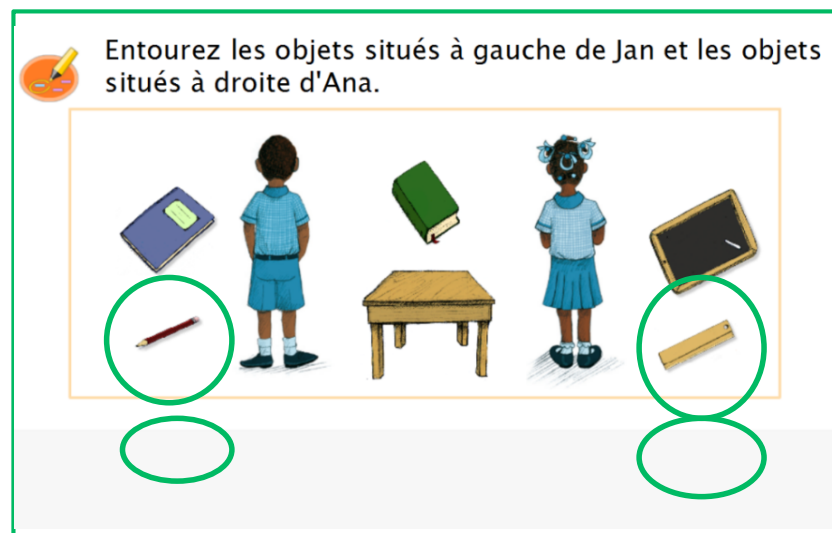
Durée 	Matériel TNI et stylet	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 1
--	---------------------------	-------------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à observer la scène et à décrire et nommer les éléments.	Observer et décrire la scène.
2	Lire la consigne, inviter plusieurs élèves à la suite à entourer les éléments désignés par la consigne. Effacer les réponses au fur et à mesure.	Aller au tableau pour entourer.
3	Inviter les élèves à donner à leur tour des consignes à d'autres élèves. Par exemple : « Entoure un objet à gauche d'Ana et à droite de Jan », etc.	Donner des consignes à d'autres, exécuter les consignes données.

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



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à observer et à décrire l'image en utilisant les phrases : « Jan est à gauche d'Ana » et « Ana est à droite de Jan », « Cet objet est à gauche/à droite de... »	Décrire et nommer les éléments sur le tableau.
2	Cliquer sur le premier cache pour faire apparaître la première phrase . Lire la phrase et demander aux élèves de lire les deux mots « droite » et « gauche ».	Lire les mots « droite » et « gauche ».
3	Inviter un élève à déplacer le mot correct au bon endroit pour compléter la phrase, par rapport aux emplacements des objets présentés.	Déplacer une étiquette pour compléter la phrase.
4	Répéter les étapes 2 et 3 avec la seconde phrase.	



Placez les étiquettes à la bonne place.

Below the illustration are four empty light blue rectangular boxes for placing labels.

Ecran 1

Placez les étiquettes à la bonne place.

L'ardoise est à gauche de Jan. droite

Le cahier est à droite d'Ana. gauche

Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à observer et à décrire l'image en utilisant les phrases : « cet enfant est à droite de cet enfant », etc. On peut aussi décrire l'emplacement des mains des élèves : « la main gauche de la fille est posée sur la table »... Il est possible de zoomer sur l'image afin que les élèves voient mieux.	Décrire et nommer les éléments sur la photo.
2	Passer à l'écran suivant et répéter l'étape 1 avec la deuxième image.	Décrire et nommer les éléments sur la photo.
3	Inviter les élèves à décrire aussi les emplacements des autres élèves dans la classe.	Faire des phrases en utilisant « à droite de... » et « à gauche de... ».

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



Observez cette photo et décrivez ce que vous voyez en utilisant les phrases "à droite de..." et "à gauche de..."



Ecran 1



Observez cette photo et décrivez ce que vous voyez en utilisant les phrases "à droite de..." et "à gauche de..."



Ecran 2

Durée 🕒🕒🕒	Matériel Hors TNI	Lieu Hors de la classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 1
--------------	----------------------	---------------------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à sortir de la classe tous ensemble. Expliquer les règles du jeu : Les élèves sont répartis en 2 groupes égaux : les manguiers et les chèvres. Les manguiers se positionnent et chaque chèvre doit se placer à droite d'un manguier. On inverse ensuite les groupes...	Sortir de la classe. Ecouter les règles du jeu.
2	Veiller au bon déroulement du jeu. Répartir les élèves par groupe, envoyer les manguier se placer, puis les chèvres. Puis inverser les groupes. Inviter les élèves à se poser les bonnes questions pour savoir où se placer. Relever les mauvais positionnement des élèves, leur demander d'expliquer pourquoi ils se sont placés ici et corriger de manière collective.	Suivre les indications du maître. Se placer le plus rapidement possible en fonction de son personnage.



Ecran 1

Sommaire des activités du cours :

Je découvre



Activité 1 : Découvrir les microbes et comprendre comment ils se déplacent.

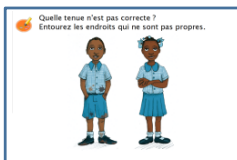


Activité 2 : Connaître les bons gestes pour avoir les mains propres.

Je m'entraîne



Activité 3 : Observer et décrire son environnement proche : le chemin de l'école.



Activité 4 : Identifier les éléments incorrects d'une tenue.



Activité 5 : Observer et décrire son environnement proche : la classe.



Activité 6 : Identifier les bonnes conduites en classe.



Activité 7 : Observer et décrire son environnement proche : la cour.



Activité 8 : Identifier la conduite à tenir avant d'aller manger.



Activité 9 : Identifier les règles d'hygiène pendant un repas.

Je joue



Activité 10 : Identifier l'importance du savon pour lutter contre les microbes.

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	Inviter les élèves à observer les images et à décrire ce qu'ils voient.	Décrire les images.
2	Demander aux élèves de faire le lien entre les différentes images et de réfléchir aux raisons qui font qu'Ana est malade.	Répondre à la question du maître.
3	Passer à l'écran suivant. - Expliquer aux élèves ce que sont les microbes. - Montrer les microbes sur la 1 ^{ère} image. - Demander aux élèves de venir placer les microbes sur les trois autres images (main d'Ana, bouche d'Ana et ventre d'Ana) pour retracer ensemble le chemin des microbes, depuis la marre d'eau, jusqu'au ventre d'Ana.	Ecouter le maitre et déplacer les microbes sur les images.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Observez ces images et décrivez ce que vous voyez. Comment est Ana sur la dernière image ?

Ecran 1

Déplacez les bactéries sur chaque image et découvrez comment Ana est tombée malade.

Ecran 2

Déplacez les bactéries sur chaque image et découvrez comment Ana est tombée malade.

Ecran 2 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à observer les images et à décrire ce qu'ils voient.	Décrire les images.
2	Demander aux élèves de nommer ce dont on a besoin pour se laver efficacement les mains : il faut se mouiller les mains avec de l'eau propre et utiliser du savon.	Répondre à la question du maître.
3	Passer à l'écran suivant. Faire venir un élève au tableau pour qu'il remette les images dans le bon ordre. Lire les légendes, si besoin. Demander à l'élève de justifier l'ordre qu'il donne.	Remettre les images dans le bon ordre.
4	Faire se laver les mains aux élèves.	Se laver les mains.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Un bon lavage de mains permet d'éliminer tous les microbes. Observez ces images et décrivez-les.

- Se mouiller les mains avec de l'eau propre
- Mettre du savon
- Se frotter les mains
- Frotter entre les doigts
- Rincer les mains sous l'eau

Ecran 1

Remplacez les images dans le bon ordre.

- Se mouiller les mains avec de l'eau propre
- Mettre du savon
- Se frotter les mains
- Frotter entre les doigts
- Rincer les mains sous l'eau

Ecran 2

Remplacez les images dans le bon ordre.

- Se mouiller les mains avec de l'eau propre
- Mettre du savon
- Se frotter les mains
- Frotter entre les doigts
- Rincer les mains sous l'eau

Ecran 2 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	<p>Introduire l'activité avec l'écran « suivez nous tout au long d'une journée... » puis passer à l'écran suivant.</p> <p>Inviter les élèves à décrire la photo. Si besoin, les aider en leur posant quelques questions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Où vont les enfants ? - Comment sont-ils ? (propres, sales...) - Avec quoi pourraient-ils se salir ? 	Observer la photo et répondre aux questions du maître.
2	Inviter les élèves à décrire l'environnement qu'ils traversent pour se rendre à l'école.	Décrire son environnement proche.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Suivez-nous tout au long d'une journée d'école et découvrons ensemble **l'hygiène au quotidien**.

Ecran 1

Observez cette photo. Où vont les enfants ?
 Décrivez votre chemin pour aller à l'école.

Sur le chemin de l'école

Ecran 2

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Inviter les élèves à observer la tenue d'Ana et de Jan.	Ecouter le maître.
2	Inviter un élève à venir entourer au TNI les endroits qui ne sont pas propres.	Entourer les endroits qui ne sont pas propres.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Quelle tenue n'est pas correcte ?
Entourez les endroits qui ne sont pas propres.

Ecran 1

Quelle tenue n'est pas correcte ?
Entourez les endroits qui ne sont pas propres.

Ecran 1 corrigé

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. Inviter les élèves à observer la photo.	Observer la photo.
2	Faire réfléchir les élèves sur les différents objets qu'ils peuvent toucher en classe : les stylos, les craies, les éponges.	Nommer les différents objets utilisés en classe.
3	Expliquer aux élèves qu'il peut y avoir des microbes sur chacun de ces objets.	Ecouter le maître.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Observez cette photo et décrivez-la.
Avec quoi pouvons-nous nous salir les mains en classe ?

Dans la classe

Ecran 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 et inviter les élèves à regarder les images.	Regarder les images.		
2	Demander aux élèves de raconter ce que font Ana et Jan.	Raconter l'histoire.		
3	Inviter un élève à placer une croix sur ce qu'il ne faut pas faire et à justifier son choix. Demander aux autres élèves de dire si la réponse est correcte. Féliciter ou expliquer l'erreur.	Placer une croix sur la conduite à éviter.		

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Que font Ana et Jan ? Placez une croix sur ce qu'il ne faut pas faire.

Dans la classe

Ecran 1

Que font Ana et Jan ? Placez une croix sur ce qu'il ne faut pas faire.

Dans la classe

Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Inviter les élèves à observer la photo.	Observer la photo.
2	Faire réfléchir les élèves sur les éléments présents dans une cour: caillou, eau, terre, végétaux.	Nommer les différents éléments présents dans une cour d'école.
3	<ul style="list-style-type: none"> - Demander aux élèves de réfléchir aux endroits où vivent les microbes. - Lorsqu'ils ont une idée, inviter un élève à placer un microbe sur la photo et à justifier son choix : « je pense qu'il y a des microbes... ». - Demander aux autres élèves de dire si la réponse est correcte. - Envoyer d'autres élèves au TNI jusqu'à ce que tous les microbes soient placés. Ici, il n'y a pas de mauvaise réponse, les microbes vivent partout. On peut donc en placer dans l'air, au sol, sur les bâtiments, sur les enfants... 	Placer les microbes sur la photo.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Observez cette photo et décrivez-la. Avec quoi pouvons-nous nous salir dans la cour ?

Dans la cour

Ecran 1

Où vivent les microbes ? Déplacez les microbes sur la photo.

Dans la cour

Ecran 2

Où vivent les microbes ? Déplacez les microbes sur la photo.

Dans la cour

Ecran 2 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et inviter les élèves à regarder les images.	Regarder les images.
2	Inviter les élèves à décrire avec leurs propres mots ce que font Ana et Jan.	Décrire les images.
3	Lorsque les élèves ont correctement détaillé les deux situations, cliquer sur l'étiquette située sous la 1 ^{ère} image pour faire apparaître les microbes.	Ecouter le maître.
4	Inviter un élève à venir au tableau et à placer les microbes sur les images où il y a un risque (les deux d'Ana). En cas d'erreur, expliquer que la réponse est fautive et appeler un autre élève au tableau.	Déplacer les microbes au bon endroit.



Que font Ana et Jan avant d'aller déjeuner ?
Qui a la bonne conduite ?

Avant d'aller déjeuner...

Ecran 1

Que font Ana et Jan avant d'aller déjeuner ?
Qui a la bonne conduite ?

Avant d'aller déjeuner...

Ecran 1 corrigé

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. Inviter les élèves à observer la photo.	Observer la photo.
2	Demander aux élèves ce qu'ils mettent dans leur bouche pendant un repas: aliments, eau...	Nommer tout ce qui est ingéré.
3	Donner quelques explications simples aux élèves sur : - Le lavage des fruits et légumes que nous mangeons. - Le traitement de l'eau que nous buvons.	Ecouter le maître.



 Quelles sont les règles d'hygiène à adopter pendant le repas ?

 Pendant le repas



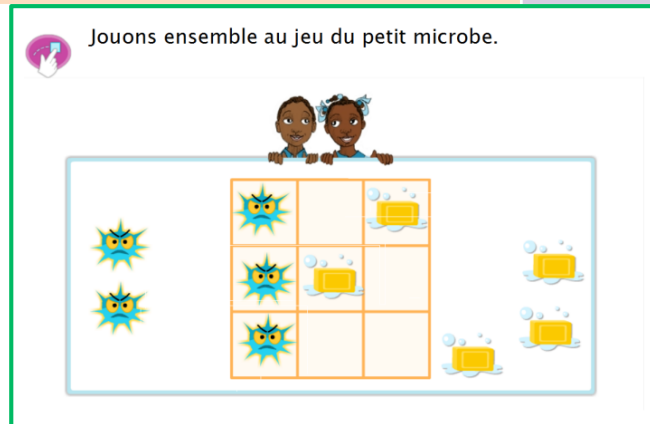
Ecran 1

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

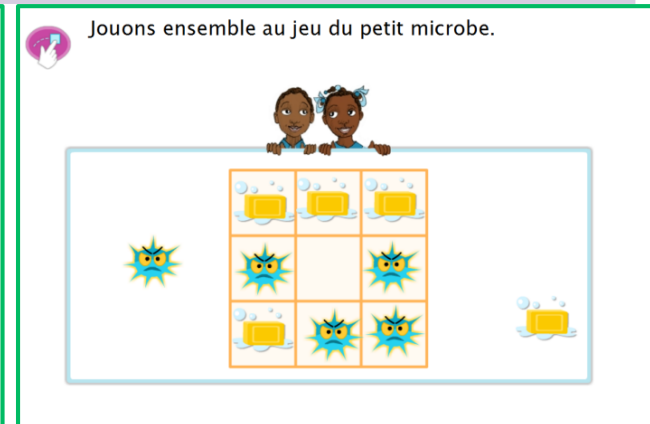
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne, demander aux élèves d'être bien attentifs et leur expliquer qu'ils vont apprendre un nouveau jeu.	Ecouter le maître.
2	Demander à un élève de venir au tableau et énoncer les règles du jeu en faisant une démonstration en même temps pour faciliter la compréhension des élèves : Organisation: deux joueurs, un joueur joue avec les microbes ,l'autre avec les savons. But du jeu : aligner 3 éléments dans le sens horizontal, vertical ou en diagonale. Règles du jeu : Les joueurs déplacent tour à tour leur symbole sur la grille. Le premier qui parvient à aligner trois de ses symboles gagne 1 point. Le premier joueur à avoir 3 points a gagné. A chaque manche on alterne le joueur qui démarre (il a un léger avantage sur le second).	Ecouter le maître et observer la partie au TNI.
3	Jouer une ou deux manches avec un élève au TNI pour que les autres élèves comprennent bien le principe du jeu, puis faire venir un second élève et laisser les élèves jouer ensemble.	
4	Inviter tous les élèves à se mettre deux par deux , à redessiner la grille sur leur ardoise et à jouer au jeu du petit microbe en remplaçant le microbe par un rond et le savon par une croix (qui sont plus faciles à dessiner).	Dessiner la grille de jeu sur son ardoise et jouer au jeu du petit microbe.



Ecran 1



Ecran 1 corrigé



Thème 2

Les animaux du milieu



Sommaire des activités du cours :

Je découvre



Activité 1 : Identifier des animaux au sein d'une peinture.



Activité 2 : Identifier et nommer les animaux de la localité.



Activité 3 : Reconstituer le corps des animaux.

Je m'entraîne



Activité 4 : Légender des animaux de la localité (1/2).



Activité 5 : Associer une légende à une partie du corps de l'animal.



Activité 6 : Légender des animaux de la localité (2/2). Identifier l'ombre des animaux.



Activité 7 : Identifier l'ombre des animaux.

Je découvre



Activité 8 : Découvrir les différents lieux de vie des animaux (1/2).



Activité 9 : Découvrir les différents lieux de vie des animaux (2/2).



Activité 10 : Identifier la nourriture des animaux.



Activité 11 : Nommer les différences entre le mâle et la femelle chez certaines espèces.

Je retiens



Activité 12 : Identifier les éléments essentiels du cours.

J'expérimente



Activité 13 : Reproduire et identifier le bruit des animaux.

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	Inviter les élèves à observer et à décrire la toile. Demander aux élèves de nommer les différents animaux qu'ils reconnaissent.	Décrire la toile et nommer les animaux.
2	Demander aux élèves ce qui n'est pas réel/possible/vrai sur la toile (animaux debout, mariage entre un lion et une lionne....). Expliquer aux élèves que la peintre a imaginé des choses qui ne sont pas possibles en réalité.	Répondre aux questions du maître et écouter.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13



Observez cette peinture et décrivez-la.



Ecran 1

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à observer et à décrire l'image.	Observer et décrire l'image.
2	Demander aux élèves de nommer les animaux qu'ils reconnaissent. Faire venir un élève au TNI et lui demander d'entourer les animaux présents sur l'image.	Nommer et entourer les animaux.
3	Engager une discussion sur les animaux en demandant aux élèves s'ils ont déjà vus ces animaux, s'il y a des animaux qui vivent à côté de chez eux ou à proximité du chemin qu'ils empruntent pour venir à l'école....	Répondre aux questions du maître.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

Entourez et nommez les cinq animaux.

Ecran 1

Entourez et nommez les cinq animaux.

Ecran 1 corrigé

Durée 🕒🕒	Matériel TNI et stylet	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 3
-------------	---------------------------	-------------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à être bien attentifs. Lire la phrase « qui est doux comme un câlin ? » et demander aux élèves comment s'appelle l'animal qui est au tableau (le lapin). Une fois que les élèves ont donné la réponse, montrer l'étiquette « le lapin » et réciter à nouveau avec les élèves: « Qui est doux comme un câlin ? Le lapin ». Passer à l'écran suivant.	Ecouter la phrase et observer le tableau. Réciter la première partie de la comptine.
2	Lire la seconde phrase : « Qui galope et qui cavale ? » et demander aux élèves de répondre. Si les élèves trouvent la réponse, faire venir un élève au tableau et lui demander de reconstituer le cheval en cliquant sur les flèches orange, puis cliquer sur l'étiquette située en-dessous pour faire apparaître le mot. Si les élèves ne trouvent pas la réponse, décocher d'abord l'étiquette et lire le mot. Répéter ensuite avec les élèves : « Qui galope et qui cavale. Le cheval ». Passer à l'écran suivant.	Répondre à la question du maître et reconstituer l'animal. Réciter la seconde partie de la comptine.
3	Réaliser l'étape 2 sur le dernier écran et demander aux élèves de réciter à nouveau toute la comptine.	Reconstituer le dernier animal et réciter toute la comptine.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

🗣️ Écoutez le début de la comptine.

Qui est doux comme un câlin ?

Le lapin

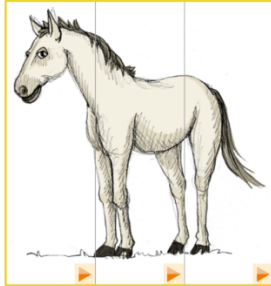


Ecran 1

🗣️ Qui se cache derrière les étiquettes ?
Écoutez les phrases et reconstituez l'animal.

Qui galope et qui cavale ?

Le cheval

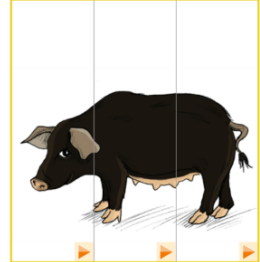


Ecran 2 corrigé

🗣️ Qui se cache derrière les étiquettes ?
Écoutez les phrases et reconstituez l'animal.

Qui est noir et tout rond ?

Le cochon



Ecran 3 corrigé

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. Inviter les élèves à nommer les animaux.	Lire la consigne et nommer les animaux.
2	Inviter les élèves à observer les mots écrits et à identifier les 1ères lettres des mots. Faire réfléchir les élèves sur la correspondance entre les lettres écrites et les sons entendus. Par exemple : montrer l'étiquette « mouton » et demander aux élèves quelle est la 1 ^{ère} lettre du mot. Puis leur demander quel animal commence par le son [m]...?	Répondre aux questions du maître.
3	Inviter un élève à venir au TNI et à légender les animaux.	Légender les animaux.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

Nommez les animaux en déplaçant les étiquettes au bon endroit.

Le mouton Le cheval La vache Le cabri La poule

Ecran 1

Nommez les animaux en déplaçant les étiquettes au bon endroit.

Le cabri La vache Le mouton La poule Le cheval

Ecran 1 corrigé

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. Inviter les élèves à observer les images.	Lire la consigne et observer les images.
2	Demander aux élèves de nommer d'abord les parties du corps qu'ils reconnaissent. Leur demander ensuite de nommer les animaux cachés derrière ces images.	Répondre aux questions du maître.
3	Inviter un élève à venir au TNI pour légender les images.	Légender les images.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

Identifiez les animaux et déplacez les étiquettes au bon endroit.

...

La poule Le cabri Le mouton Le cheval La vache

Ecran 1

Identifiez les animaux et déplacez les étiquettes au bon endroit.

La vache Le mouton Le cabri La poule Le cheval

Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Inviter les élèves à nommer les animaux.	Lire la consigne et nommer les animaux.
2	Inviter les élèves à observer les mots écrits et à identifier les 1ères lettres des mots. Faire réfléchir les élèves sur la correspondance entre les lettres écrites et les sons entendus. Par exemple : montrer l'étiquette « papillon » et demander aux élèves quelle est la 1 ^{ère} lettre du mot. Puis leur demander par exemple quel animal commence par le son [p]...?	Répondre aux questions du maître.
3	Inviter un élève à venir au TNI et à légender les animaux.	Légender les animaux.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

Nommez les animaux en déplaçant les étiquettes au bon endroit.

Ecran 1

Nommez les animaux en déplaçant les étiquettes au bon endroit.

Ecran 1 corrigé

Durée  	Matériel TNI et stilet	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 3
--	---------------------------	-------------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et inviter les élèves à regarder les ombres.	Regarder les ombres.
2	Inviter les élèves à nommer un par un, les animaux qu'ils reconnaissent et à décrire la forme de l'animal.	Nommer et décrire les animaux.
3	Inviter un élève à venir au TNI et à cliquer sur chaque animal pour vérifier la réponse. Passer à l'écran suivant et recommencer les étapes 1, 2 et 3.	Cliquer sur les ombres et vérifier les réponses.

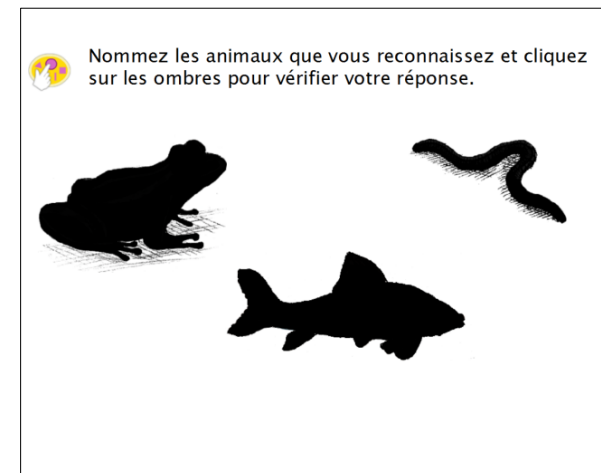
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13



Ecran 1



Ecran 2



Ecran 3

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Inviter les élèves à décrire l'image et les différents milieux: l'air (le ciel), le sol, l'eau (la rivière).	Observer et décrire l'image.
2	Inviter un élève à venir placer chaque animal sur l'image : <ul style="list-style-type: none"> • L'oiseau dans le ciel ou sur l'arbre • Le poisson dans l'eau • Le coq sur la terre ferme • Le ver de terre dans la terre. 	Déplacer les animaux au bon endroit.



 Déplacez chaque animal dans son lieu de vie.

Ecran 1


 Déplacez chaque animal dans son lieu de vie.







Ecran 1 corrigé

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


Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Inviter les élèves à décrire ce qu'ils voient à l'écran.	Observer et décrire l'écran.
2	Inviter un élève à venir placer chaque animal au bon endroit : <ul style="list-style-type: none"> • La colombe et l'abeille dans l'air. • Le chat et le lapin sur la terre. • Le poisson dans l'eau. • La grenouille entre l'eau et la terre. Expliquer aux élèves que la grenouille vit à la fois sur la terre et dans l'eau. 	Déplacer les animaux au bon endroit.







 Déplacez chaque animal au bon endroit.

L'air		
La terre		
L'eau		

Ecran 1

 Déplacez chaque animal au bon endroit.

L'air		
La terre		
L'eau		

Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Demander aux élèves de nommer les animaux et les aliments qu'ils connaissent.	Observer l'écran et nommer les animaux et les aliments.
2	Inviter un élève à venir au tableau, lui demander de déplacer les étiquettes au bon endroit. Demander aux autres élèves si la réponse est bonne.	Déplacer les étiquettes.
3	Passer à l'écran suivant. Interroger les élèves sur le deuxième écran : l'assiette de riz et le « ? ». Leur demander qui mange dans une assiette, avec des couverts.	Répondre aux questions du maître.
4	Une fois que les élèves ont trouvé la bonne réponse (exemple de bonnes réponses : les personnes, les êtres humains, les gens.....), cliquer sur le « ? ». Ana apparaît. Conclure sur l'idée que nous avons tous besoin de nous nourrir pour vivre mais nous ne mangeons pas tous la même chose.	Ecouter le maître.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13



Ecran 1



Ecran 1 corrigé





Ecran 2 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Inviter les élèves à observer et à nommer les différences entre Ana et Jan. Faire dire aux élèves que Jan est un garçon et qu'Ana est une fille et nommer les différences entre fille et garçon. Passer à l'écran suivant.	Nommer les différences.
2	Demander aux élèves ce qui différencie la colonne de droite de celle de gauche et les inviter à donner un nom à chacune d'elle. (garçon/masculin/mâle vs fille/féminin/femelle). Si les élèves ne trouvent pas les termes « mâle » et « femelle », leur expliquer que chez les êtres humains on distingue les « garçons » des « filles » et que chez les animaux on parle de « mâle » et de « femelle ».	Ecouter le maître et répondre aux questions.
3	Demander aux élèves d'identifier les différences entre le bœuf et la vache (taille des cornes, poils sous le ventre...) et entre le coq et la poule (couleur et longueur des plumes, crête pour le coq...).	Nommer les différences entre le mâle et la femelle.



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13



Identifiez ce qui différencie Ana et Jan.

Ecran 1

Nommez les différences entre le mâle et la femelle.





Ecran 2

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


Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et les propositions de réponses.	Ecouter le maître.
2	Demander aux élèves d'identifier la bonne réponse et la justifier à l'aide d'exemples vus dans le cours. (exemple question 1 : les animaux peuvent vivre sur la terre, dans l'eau...). Sélectionner la bonne réponse puis cliquer sur la flèche suivant pour accéder à la question suivante.	Identifier la bonne réponse et la justifier.
3	Répéter l'étape 2 pour les écrans 2 et 3.	Identifier la bonne réponse et la justifier.




 Choisissez la bonne réponse.

Les animaux vivent tous au même endroit.

Les animaux ne vivent pas tous au même endroit.

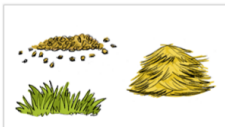


Ecran 1 corrigé


 Choisissez la bonne réponse.

Les animaux mangent tous la même nourriture.

Les animaux ne mangent pas tous la même nourriture.




Ecran 2 corrigé

 Choisissez la bonne réponse.

Tous les animaux sont des mâles.

Tous les animaux sont des femelles.

Il existe des animaux mâles et femelles.



Ecran 3 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	<p>Expliquer aux élèves le but et les règles du jeu et s'assurer du bon déroulement de celui-ci.</p> <p>But :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reproduire/identifier le bruit des animaux. <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un élève vient au tableau et doit imiter le bruit d'un animal présent au TNI (mouton, serpent, grenouille, poule ou âne). - Les autres élèves lèvent la main et attendent d'être désignés par le maître pour donner leur réponse. - L'élève qui a trouvé la bonne réponse vient ensuite au tableau et imite à son tour un autre animal présent au TNI. - Lorsque les quatre animaux ont été imités, les élèves imitent tour à tour un animal de leur choix. 	Reproduire le bruit d'un animal et identifier le bruit imité.



Ecran 1

Sommaire des activités du cours :

Je me souviens



Activité 1 : Nommer les animaux et identifier leur lieu de vie.



Activité 6 : Associer un mode de déplacement à un milieu.

Je découvre



Activité 2 : Identifier les animaux qui ont le même mode de déplacement.

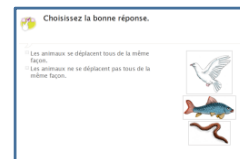


Activité 7 : Identifier des animaux qui ont plusieurs modes de déplacement.



Activité 3 : Identifier les animaux qui volent.

Je retiens



Activité 8 : Identifier les éléments essentiels du cours.



Activité 4 : Identifier les parties du corps qui permettent à l'animal de se déplacer.

J'expérimente



Activité 9 : Identifier et reproduire le déplacement des animaux.



Activité 5 : Associer un mode de déplacement à une partie du corps.

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	Inviter les élèves à observer et à décrire l'image.	Observer et décrire l'image.
2	Demander aux élèves de nommer les animaux qu'ils reconnaissent. Faire venir un élève au TNI et lui demander d'entourer les animaux présents sur l'image. Décrire les lieux où se trouvent les animaux.	Nommer et entourer les animaux.
3	Engager une discussion sur les animaux en demandant aux élèves s'ils ont déjà vus ces animaux, s'il y a des animaux qui vivent à côté de chez eux ou à proximité du chemin qu'ils empruntent pour venir à l'école....	Répondre aux questions du maître.

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



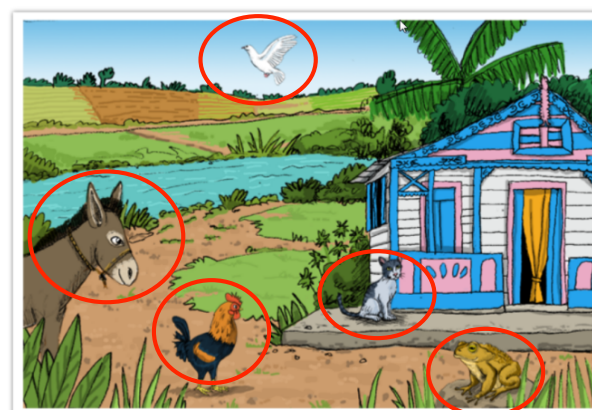
Observez cette image.
Comment s'appellent les animaux ? Où sont-ils ?



Ecran 1



Observez cette image.
Comment s'appellent les animaux ? Où sont-ils ?



Ecran 1 corrigé

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, inviter les élèves à nommer les animaux présents à l'écran.	Ecouter la consigne, nommer les animaux.
2	Faire venir un élève au TNI, lui demander d'entourer l'animal qui a le même mode de déplacement que le cabri.	Entourer un animal.
3	Passer à l'écran suivant. Recommencer les étapes 1 à 3 sur les trois écrans qui suivent avec le ver de terre, le lapin puis le poisson.	Entourer les animaux recherchés.

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

Quel animal **marche** comme le cabri ?



Ecran 1 corrigé

Quel animal **marche** comme le cabri ?




Ecran 2 corrigé

Quel animal **rampe** comme le ver de terre ?

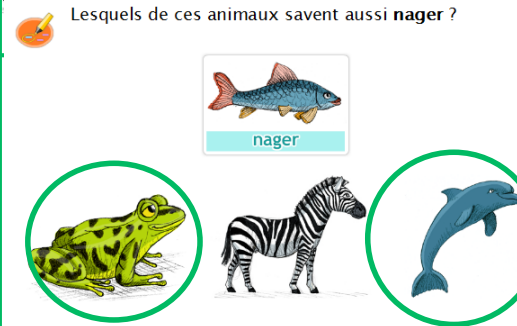


Quel animal **saute** comme le lapin ?



Ecran 3 corrigé

Lesquels de ces animaux savent aussi **nager** ?

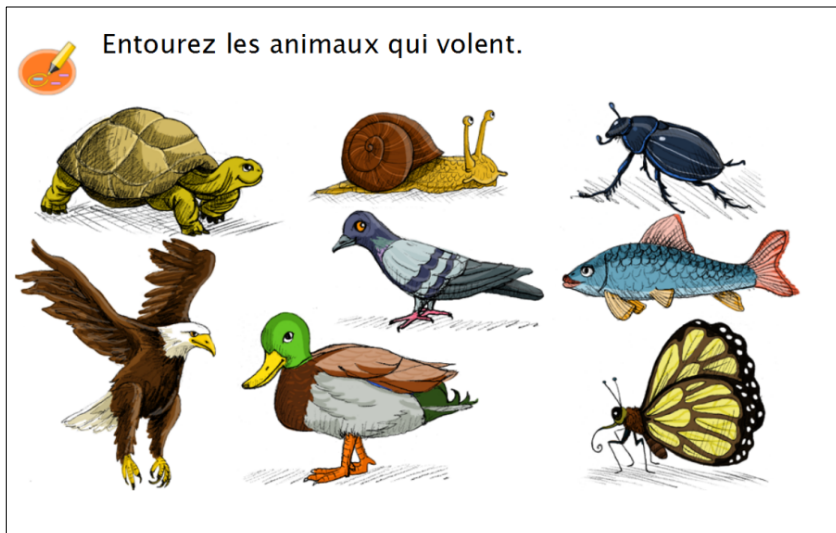


Ecran 4 corrigé

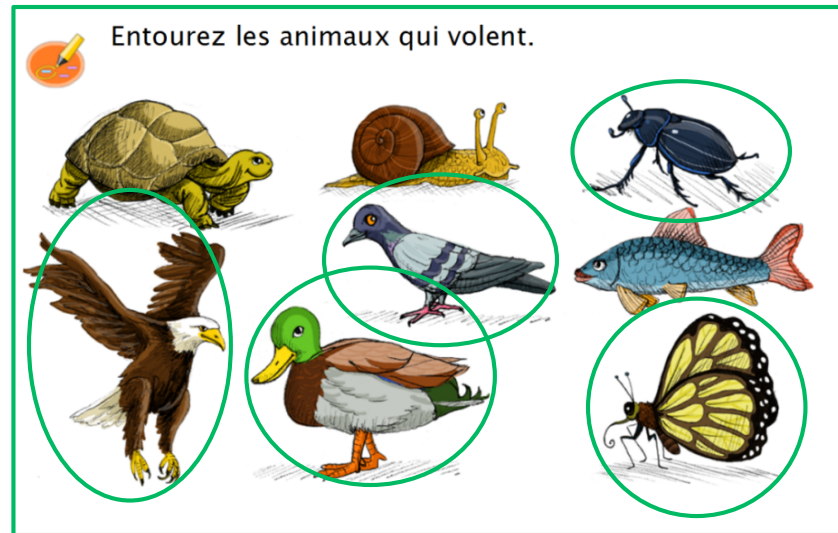
Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stilet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Inviter les élèves à nommer les animaux.	Lire la consigne et nommer les animaux.
2	Faire venir un élève au TNI, lui demander d'entourer les animaux qui volent.	Entourer les animaux.

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



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Demander aux élèves de nommer les animaux.	Lire la consigne et nommer les animaux.
2	Faire venir un élève au tableau. Demander à l'élève de choisir un animal et d'entourer la partie du corps qui lui permet de se déplacer. Demander à l'élève de nommer la partie du corps entourée et le mode de déplacement qu'elle permet.	Entourer et nommer les parties du corps. Nommer le mode de déplacement.
3	Faire venir un autre élèves au tableau et lui demander de refaire l'étape 2 avec un autre animal. Pour le papillon et l'abeille, faire prendre conscience aux élèves qu'ils peuvent se déplacer avec leurs pattes et leurs ailes.	Entourer et nommer les parties du corps. Nommer le mode de déplacement.

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



Ecran 1

Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne.	Ecouter la consigne.
2	Demander aux élèves de nommer les parties de corps présentes sur les images. Demander aux élèves de nommer les animaux auxquels ces parties de corps appartiennent.	Nommer les parties de corps et les animaux.
3	Lire les mots écrits sur les étiquettes.	Ecouter les mots lus.
4	Faire venir un élève au tableau. Demander à l'élève de déplacer chaque étiquette sous la partie du corps qui correspond. Répéter cette étape avec chaque mode de déplacement.	Déplacer les étiquettes au bon endroit.

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

Associez chaque mode de déplacement à la partie du corps qui le permet.

↓

↓

↓

↓

marcher

ramper

voler

nager

Ecran 1

Associez chaque mode de déplacement à la partie du corps qui le permet.

nager

marcher

ramper

voler

Ecran 1 corrigé

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. Réexpliquer la notion de « milieu » aux élèves.	Ecouter l'enseignant.		
2	Demander aux élèves de nommer les modes de déplacement. Demander aux élèves d'identifier les différents milieux représentés dans les vignettes situées en bas : • L'air • L'eau • Le sol (2 étiquettes)	Identifier les modes de déplacement et les différents milieux représentés.		
3	Faire venir un élève au tableau. Demander à l'élève de déplacer les vignettes représentant les milieux de vie sous chaque mode de déplacement correspondant.	Déplacer les étiquettes au bon endroit.		

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

Associez chaque mode de déplacement au bon milieu.

nager

marcher

ramper

voler

...

...

...

...

Ecran 1

Associez chaque mode de déplacement au bon milieu.

nager

marcher

ramper

voler

Ecran 1 corrigé

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. Inviter les élèves à nommer les animaux.	Ecouter la consigne et nommer les animaux.
2	Demander aux élèves comment se déplacent chacun des animaux. Nommer les modes de déplacement. Si les élèves ne trouvent pas l'animal qui a 2 modes de déplacement, leur demander où est ce qu'on peut voir des grenouilles (dans l'eau et au bord de l'eau). Aider les élèves à trouver la réponse.	Nommer les modes de déplacement de chaque animal et entourer l'animal recherché.

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

Quel animal est capable de **nager** et de **sauter** ?

Ecran 1

Quel animal est capable de **nager** et de **sauter** ?

Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et les propositions de réponses.	Ecouter le maître.
2	Demander aux élèves d'identifier la bonne réponse et de la justifier à l'aide d'exemples vus dans le cours. (Exemple question 1 : les animaux peuvent se déplacer en nageant, marchant, rampant, volant...)	Identifier la bonne réponse et la justifier.
3	Sélectionner la bonne réponse puis passer à l'écran suivant.	Observer le TNI.
4	Répéter les étapes 2 et 3 pour les deux autres écrans.	Identifier la bonne réponse et la justifier.




 Choisissez la bonne réponse.

- Les animaux se déplacent tous de la même façon.
- Les animaux ne se déplacent pas tous de la même façon.








Ecran 1 corrigé

 Choisissez la bonne réponse.


- Les oiseaux et les insectes volent avec leurs ailes.
- Les oiseaux et les insectes nagent avec leurs ailes.
- Les poissons volent avec leurs ailes.

Ecran 2 corrigé

 Choisissez la bonne réponse.

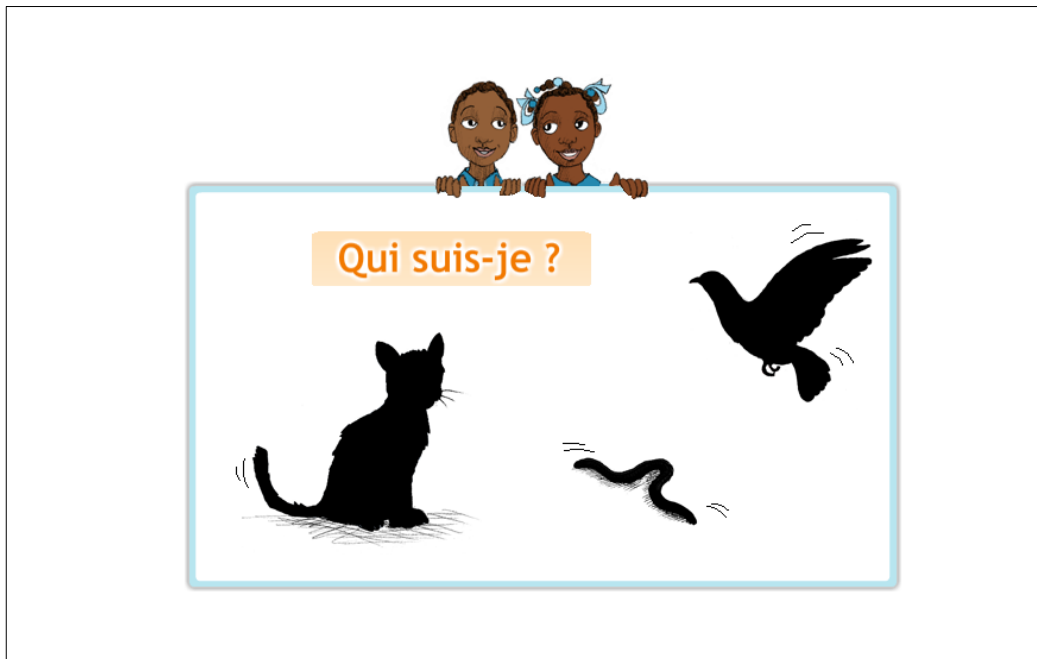
- Les poissons volent avec leurs nageoires.
- Les poissons nagent avec leurs nageoires.
- Les poissons nagent avec leurs sabots.



Ecran 3 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	<p>Expliquer aux élèves le but et les règles du jeu et s'assurer du bon déroulement de celui-ci.</p> <p>But :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reproduire/identifier le déplacement des animaux. <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un élève vient au tableau et doit imiter le déplacement d'un animal présent au TNI (chat, ver de terre, oiseau). - Les autres élèves lèvent la main et attendent d'être désignés par le maître pour donner leur réponse. - L'élève qui a trouvé la bonne réponse vient ensuite au tableau et imite à son tour un autre animal présent au TNI. - Lorsque les trois animaux ont été imités, les élèves choisissent dans leur tête un animal et viennent au tableau un par un mimer son déplacement. 	Reproduire le mouvement d'un animal et identifier le déplacement mimé.



Ecran 1

Sommaire des activités du cours :

Je découvre



Activité 1 : Identifier le besoin de protection des animaux et des êtres humains.



Activité 2 : Identifier les éléments contre lesquels les animaux se protègent.



Activité 3 : Identifier les animaux qui ont le même mode de protection.

Je retiens



Activité 4 : Classer les animaux en fonction de leur mode de protection.



Activité 5 : Identifier l'animal qui possède le même type de protection.

Je découvre



Activité 6 : Identifier la manière dont une personne se défend.



Activité 7 : Identifier les parties du corps qui permettent aux animaux de se défendre



Activité 8 : Associer un moyen de défense à un animal.



Activité 9 : Relier les images de défense à leur bonne légende texte.



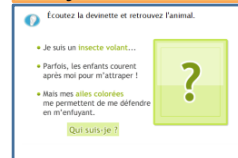
Activité 10 : Identifier sur des animaux des parties du corps intrus.

Je retiens



Activité 11 : Identifier l'animal qui possède le même type de défense.

Je joue



Activité 12 : Retrouver le nom d'un animal en fonction d'une description texte.



Activité 13 : Identifier un animal en fonction d'un mode de protection et de défense.

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	Inviter les élèves à observer et à décrire l'image.	Observer et décrire l'image.
2	Demander aux élèves comment est habillé Jan. Leur demander pourquoi Jan a mis un pull, et à quoi servent les vêtements. Demander aux élèves ce qu'il se passerait si Jan ne mettait pas de pull en se promenant la nuit. Tomberait-il malade ?	Décrire le personnage.
3	Demander aux élèves de décrire le chat. Leur demander comment le chat se protège du froid (grâce à ses poils). Conclure sur l'idée que les êtres humains et les animaux ont parfois besoin de se protéger des éléments extérieurs.	Décrire l'animal et écouter le maître.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13



Décrivez cette image.



Ecran 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 l'encadré situé en haut de l'écran.	Ecouter le maître.		
2	Demander aux élèves de nommer ce qu'ils voient à l'écran : Un soleil, des microbes, de l'herbe, la pluie, un lasso, un ciel étoilé (pour le ciel étoilé, demander aux élèves si la nuit il fait plus chaud ou plus froid que le jour, et leur expliquer que cette image représente le froid). Faire venir un élève au TNI, lui demander d'entourer les éléments contre lesquels les animaux se protègent (le soleil, les microbes, la pluie, le froid).	Nommer les éléments présents à l'écran et entourer les éléments contre lesquels les animaux se protègent.		

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

Entourez les bonnes images.

Les poils, les écailles et les plumes permettent de se protéger contre :

Ecran 1

Entourez les bonnes images.


Les poils, les écailles et les plumes permettent de se protéger contre :

Ecran 1 corrigé

Durée 	Matériel TNI et stylet	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 3
--	---------------------------	-------------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne, inviter les élèves à nommer les animaux présents à l'écran.	Ecouter la consigne, nommer les animaux.
2	Demander aux élèves avec quoi se protège le chat. Faire venir un élève au TNI, lui demander d'entourer les animaux qui ont le même mode de protection que le chat.	Nommer le mode de protection du chat et entourer les animaux.
3	Passer à l'écran suivant et refaire les étapes 1 et 2 avec les écailles (l'iguane) et les plumes (la colombe).	Nommer les modes de protection et entourer les animaux.


- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13


 Quels animaux ont le même **mode de protection** que le chat ?




poils










Ecran 1


 Quels animaux ont le même **mode de protection** que le chat ?




poils










Ecran 1 corrigé


 Quel animal a le même **mode de protection** que l'iguane ?




écailles










Ecran 2 corrigé


 Quels animaux ont le même **mode de protection** que la colombe ?



plumes







Ecran 3 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Inviter les élèves à décrire ce qu'ils voient à l'écran.	Observer et décrire l'écran.
2	Inviter un élève à venir placer d'abord les animaux qui se protègent avec leurs plumes (le canard et la poule). Rappeler les lieux de vie de ces animaux. Demander à un autre élève de venir placer l'animal qui se protège avec ses écailles (la tortue) puis ceux qui se protègent avec les poils.	Déplacez les animaux au bon endroit.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

Classez les animaux selon leur mode de protection.

Plumes	Écailles	Poils	

Ecran 1

Classez les animaux selon leur mode de protection.

Plumes	Écailles	Poils

Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et inviter les élèves à décrire ce qu'ils voient à l'écran.	Observer et décrire les images.
2	Lire la phrase qui commence par « L'iguane.. »	Écouter le maître.
3	Demander à un élève de venir au TNI et compléter la phrase par l'image de l'animal attendu : le poisson.	Compléter la phrase avec la vignette « poisson ».
4	Passer à l'écran suivant et refaire les étapes 1 et 2 avec le l'aigle et le rat.	Compléter la phrase qui commence par « L'aigle » avec la vignette « poule », et la phrase qui commence par « Le rat » avec la vignette « tigre ».

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

Choisissez parmi les animaux celui qui convient.

Les animaux se protègent :

L' et le ...

se protègent grâce à leurs écailles.

Ecran 1

Choisissez parmi les animaux celui qui convient.

Les animaux se protègent :

L' et le

se protègent grâce à leurs écailles.

Ecran 1 corrigé

Choisissez parmi les animaux celui qui convient.

L' et la

se protègent grâce à leurs plumes.

Ecran 2 corrigé

Choisissez parmi les animaux celui qui convient.

Le et le

se protègent grâce à leurs poils.

Ecran 3 corrigé

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	Inviter les élèves à observer et à décrire Jan.	Observer et décrire l'image.
2	Demander aux élèves ce qu'ils font quand ils ont peur. - Est-ce que vous appelez à l'aide ? - Est-ce que vous vous cachez ? - Est-ce que vous vous sauvez ?	Dire de quelle façon il se défend. Répondre aux questions.
3	Demander aux élèves s'ils savent ce que font les animaux pour se défendre.	Dire de quelle façon les animaux se défendent.
4	Conclure sur l'idée que les être humains et les animaux peuvent avoir les mêmes réactions pour se défendre.	Écouter le maître.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13



Ecran 1

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne, inviter les élèves à nommer les animaux présents à l'écran.	Ecouter la consigne, nommer les animaux.
2	Demander aux élèves avec quoi se défend le serpent. Faire venir un élève au TNI, lui demander de sélectionner la partie du corps avec laquelle le serpent se défend. Demander aux élèves contre qui le serpent peut avoir besoin de se défendre.	Identifier le moyen de défense du serpent.
3	Passer à l'écran suivant et refaire les étapes 1 et 2 avec le cabri et la poule.	Identifier les moyens de défense du cabri et de la poule.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

Avec quelle partie du corps se défend le serpent ?

Ecran 1

Avec quelle partie du corps se défend le serpent ?

Ecran 1 corrigé

Avec quelles parties du corps se défend le cabri ?

Ecran 2 corrigé

Avec quelle partie du corps se défend la poule ?

Ecran 3 corrigé

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, demander aux élèves de nommer les animaux.	Ecouter la consigne et nommer les animaux.
2	Demander à un élève de venir au TNI et de retrouver la partie du corps qui permet au crabe de se défendre. L'élève doit cliquer sur la flèche jusqu'à ce qu'apparaisse la pince.	Trouver la partie du corps qui permet à l'animal de se protéger.
3	Faire venir un autre élève au TNI et répéter l'étape 2 avec le chat, et le pigeon et l'âne.	Trouver la partie du corps qui permet à l'animal de se protéger.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

Retrouvez pour chaque animal la partie du corps avec laquelle il se défend.

?

?

?

?

Ecran 1

Retrouvez pour chaque animal la partie du corps avec laquelle il se défend.

Ecran 1 corrigé

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. Inviter les élèves à décrire ce qu'ils voient à l'écran.	Observer et décrire les images.
2	Lire les étiquettes-texte proposées : « Cornes, sabots, mâchoire, griffes ».	Écouter le maître.
3	Demander à un élève de venir au TNI et de relier la vignette « cornes » à la bonne vignette image.	Trouver la partie du corps qui correspond à la vignette « cornes ».
4	Répéter l'étape 3 pour les vignettes « sabots », « mâchoires », « griffes ».	Trouver la partie du corps qui correspond à chaque vignette texte.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

Reliez chaque mot à la bonne image.

cornes sabots mâchoire griffes

Ecran 1

Reliez chaque mot à la bonne image.

cornes sabots mâchoire griffes

Ecran 1 corrigé

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 inviter les élèves à décrire ce qu'ils voient à l'écran.	Observer et décrire les images.		
2	Demander à un élève de venir au TNI et de barrer la partie du corps du canard qui n'est pas correcte, et indiquer à quel animal appartient cette « fausse » partie.	Barrer avec le stylo rouge la partie de l'image qui a été modifiée, nommer l'animal auquel cette partie appartient.		
3	Lui demander d'entourer la partie du corps qui permet au canard de se défendre.	Entourer avec la stylo vert la partie du corps qui permet à l'animal de se défendre.		
4	Refaire les étapes 2 et 3 avec les 2 animaux suivants (chat, cheval).	Cheval : barrer le faux bec, entourer les sabots Chat : barrer la gueule de serpent, entourer les griffes		

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

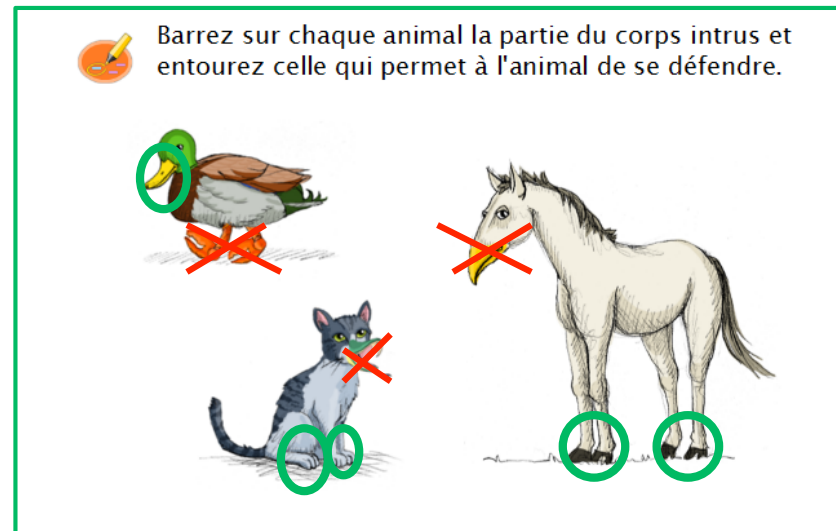
11

12

13



Ecran 1



Ecran 1 corrigé


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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et inviter les élèves à décrire ce qu'ils voient à l'écran.	Observer et décrire les images.
2	Lire la phrase qui commence par « Le canard... »	Écouter le maître.
3	Demander à un élève de venir au TNI et compléter la phrase par l'image de l'animal attendu : la poule.	Compléter la phrase avec la vignette « poisson ».
4	Passer à l'écran suivant et refaire les étapes 1 et 2 avec la vache et le cheval.	Compléter la phrase qui commence par « La vache » avec la vignette « cabri », et la phrase qui commence par « Le cheval » avec la vignette « Le zèbre ».


- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13


Choisissez parmi les animaux celui qui convient.


Les animaux se défendent :

Le  et le ...

se défendent en donnant des coups de bec.











Choisissez parmi les animaux celui qui convient.

Les animaux se défendent :

Le  et le 


se défendent en donnant des coups de bec.







Ecran 1 corrigé

Choisissez parmi les animaux celui qui convient.

La  et le 



se défendent en donnant des coups de cornes et de sabots.







Ecran 2 corrigé

Choisissez parmi les animaux celui qui convient.

Le  et le 

se défendent en donnant des coups de sabots.





Ecran 3 corrigé

Durée 	Matériel TNI et stylet	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 3
-----------	---------------------------	-------------------	------------------------------	------------------------


Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Puis lire la phrase qui commence par « Je suis un insecte volant... ».	Écouter le maître.
2	Poser la question finale « Qui suis-je ? ». Si nécessaire, reformuler la question : « De quel animal s'agit-il ? » « Quel est l'animal décrit ? ».	Écouter et répondre à la question.
3	Attendre la réponse des élèves puis afficher la réponse en cliquant sur le « ? ».	Observer la réponse et donner le nom de l'animal cherché.



Écoutez la devinette et retrouvez l'animal.

- Je suis un **insecte volant**...
- Parfois, les enfants courent après moi pour m'attraper !
- Mais mes **ailes colorées** me permettent de me défendre en m'enfuyant.

Qui suis-je ?




Ecran 1

Écoutez la devinette et retrouvez l'animal.

- Je suis un **insecte volant**...
- Parfois, les enfants courent après moi pour m'attraper !
- Mais mes **ailes colorées** me permettent de me défendre en m'enfuyant.

Qui suis-je ?



Le papillon

Ecran 1 corrigé

Écoutez la devinette et retrouvez l'animal.

- Je vis sur le **sable fin**, ou entre **deux rochers**.
- Pour me défendre, je brandis mes **pincés coupantes** !
- Ma **carapace** me protège des éléments extérieurs.

Qui suis-je ?




Le crabe

Ecran 2 corrigé

Écoutez la devinette et retrouvez l'animal.

- Mes **coups de sabots** sont redoutables, et mon **cou** est très long : peu d'ennemis m'attaquent !
- Mon **pelage à motifs** me protège contre les éléments naturels.

Qui suis-je ?



La girafe

Ecran 3 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	<p>Expliquer aux élèves le but et les règles du jeu et s'assurer du bon déroulement de celui-ci.</p> <p>But :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire deviner un animal à l'aide d'une devinette sur son mode de protection et de défense. <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves se mettent par petits groupes de 5/6 élèves. - Chaque groupe doit trouver un animal qui n'a pas été étudié dans ce cours. Le maître passe d'un groupe à un autre pour écouter les propositions. Au besoin, il peut aider les élèves en leur proposant différents animaux (éléphant, abeille, araignée...) - A l'aide du maître, chaque groupe doit trouver avec quoi se défend et se protège l'animal qui a été choisi. - Lorsque tout le monde est prêt, le maître fait venir tour à tour un élève de chaque groupe au tableau. L'élève doit alors faire deviner son animal aux autres groupes en utilisant les phrases : <ul style="list-style-type: none"> • <i>Je me défend avec...</i> • <i>Je me protège avec...</i> • <i>Qui suis-je ?</i> - Si les élèves ne trouvent pas, l'élève au tableau peut donner d'autres précisions sur l'animal : son lieu de vie, son mode de déplacement... 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecouter les consignes du maître. - Chercher par petit groupe le nom d'un animal. - Trouver avec quoi cet animal se protège et se défend. - Faire deviner le nom de cet animal en utilisant les phrases : <ul style="list-style-type: none"> • <i>Je me défend avec...</i> • <i>Je me protège avec...</i> <p>Et éventuellement les phrases :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Je vis... (lieu de vie)</i> • <i>Je me déplace..... (mode de déplacement)</i>



Ecran 1

Thème 3

Les plantes du milieu



Sommaire des activités du cours :

Je découvre



Activité 1 : Reconnaître et nommer des plantes du milieu.



Activité 2 : Citer les éléments indispensables aux plantes.

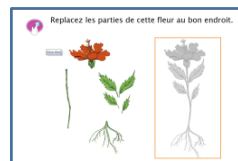


Activité 3 : Citer les éléments qui composent les plantes.



Activité 4 : Citer les éléments communs des plantes et des arbres.

Je m'entraîne

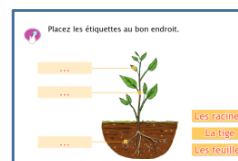


Activité 5 : Reconstituer une plante et un arbre.



Activité 6 : Reconnaître des arbres de la localité d'après une description.

Je retiens



Activité 7 : Identifier les différentes parties d'une plante.

J'expérimente



Activité 8 : Reconnaître dans un milieu naturel les arbres et plantes étudiés précédemment.

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	Inviter les élèves à observer et à décrire l'illustration et la végétation.	Décrire l'illustration.
2	Demander aux élèves s'ils reconnaissent les arbres ou les plantes présents sur l'illustration. Leur demander où est-ce qu'ils les ont déjà vus ? Leur demander de nommer les arbres ou les plantes qu'ils reconnaissent. Quand un élève donne la bonne réponse, écrire en dessous de l'image le nom de l'arbre. Image 1 : Bananier (qui est une plante à fruit et non un arbre). Image 2: Palmier Image 3: Flamboyant Image 4 : Manguier	Répondre aux questions du maître.

1

2

3

4

5

6

7

8



Observez ces images.
Nommez les plantes ou les arbres que vous connaissez.

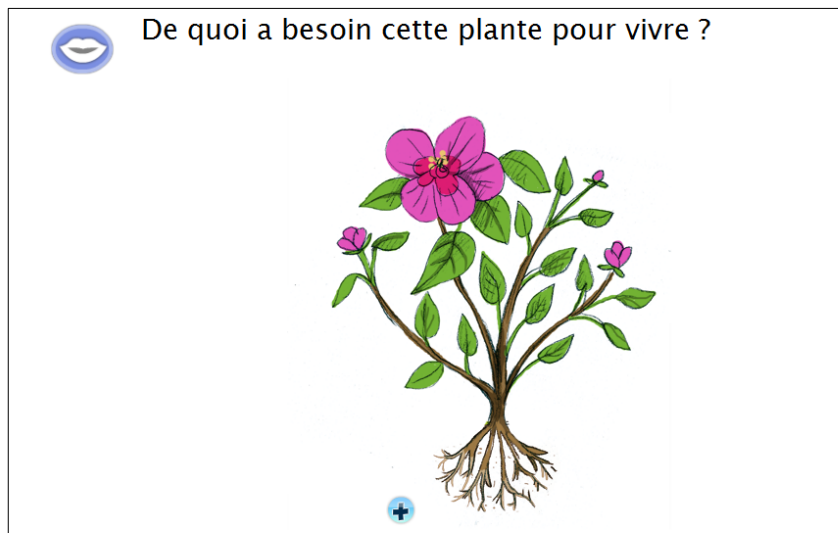


Ecran 1

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	Inviter les élèves à observer et à nommer ce qu'ils voient à l'écran.	Décrire la plante.
2	Demander aux élèves de quoi les plantes ont besoin pour vivre. Pour les aider : - Que va-t-il se passer si on n'arrose pas la plante ? - Que va-t-il se passer si elle ne reçoit pas de chaleur ? - Que va-t-il se passer si on ne la plante pas dans la terre ?	Répondre aux questions du maître.
3	Lorsque les élèves ont répondu aux questions, cliquer sur le bouton (+) et demander aux élèves de nommer les éléments dont la plante a besoin pour vivre : le soleil, l'eau, la terre.	Nommer les éléments dont la plante a besoin pour vivre.

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



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

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	Demander aux élèves de décrire les différentes parties de la plante : - Les racines, - La tige, - Les feuilles, - Les fleurs.	Observer et décrire les différentes parties de la plante.

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



Observez et décrivez cette plante.



Ecran 1

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 et expliquer la consigne aux élèves. Demander aux élèves de nommer les différentes parties des plantes.	Ecouter la consigne et nommer les différentes parties des plantes.
2	Inviter un élève à venir au tableau et à montrer sur chaque plante où sont les racines, la tige et les feuilles.	Montrer les différentes parties des plantes.
3	Faire venir un second élève au tableau, et le faire cliquer sur les étiquettes « Feuilles », « Tiges », « Racines ». Au clic sur chacune d'elle, la partie concernée apparaît en couleur sur chaque plante.	Cliquer sur les étiquettes
4	Passer à l'écran suivant et renouveler les étapes 2 et 3.	Refaire les étapes 2 et 3.



Sur chaque plante, montrez les feuilles, la tige et les racines.
Cliquez sur les étiquettes pour vérifier votre réponse.

Ecran 1

Sur chaque plante, montrez les feuilles, la tige et les racines.
Cliquez sur les étiquettes pour vérifier votre réponse.

Ecran 1 corrigé

Montrez sur chaque arbre où sont les feuilles, le tronc et les racines.
Cliquez sur les étiquettes pour vérifier votre réponse.

Ecran 2 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Demander à un élève de renommer les différentes parties de la plante.	Ecouter et renommer les différentes parties de la plante.
2	Demander à un élève de venir au tableau et de déplacer les parties de la plante au bon endroit. Demander aux élèves de nommer la partie de la plante qui est dans la terre.	Déplacer les parties de la plante et répondre aux questions du maître.
3	Passer à l'écran suivant et renouveler l'étape 2.	Refaire l'étape 2.

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

Remplacez les parties de cette fleur au bon endroit.

Ecran 1 corrigé

Remplacez les parties de cette fleur au bon endroit.

Ecran 1

Remplacez les parties de cet arbre au bon endroit.


Ecran 2 corrigé


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. Demander aux élèves s'ils reconnaissent les trois arbres et les nommer.	Écouter la consigne et nommer les arbres.
2	Lire ensuite la première description. Demander à un élève de venir au tableau et de relier, à l'aide d'une règle et du stylet, la plante correspondant à cette description. Recommencer l'étape 2 avec les deux autres descriptions.	Relier la plante à la bonne description.
3	Passer à l'écran suivant et refaire l'étape 2.	Relier la plante à la bonne description.



 Reliez, avec le crayon et la règle, chaque arbre à sa définition.


 **Mapou**


 **Arbre à pain**

 **Latanier**

- Je suis plutôt **petit**, mais je possède de **grandes feuilles** en éventail.
- Je suis un **arbre tout à fait particulier...** J'ai une place importante dans la **religion** et la **culture** de mon pays : Haïti.
- Mon fruit est le **fruit à pain**. Mais feuilles sont **larges** et **longues**.

Ecran 1

 Reliez, avec le crayon et la règle, chaque arbre à sa définition.


 **Mapou**


 **Arbre à pain**


 **Latanier**


- Je suis plutôt **petit**, mais je possède de **grandes feuilles** en éventail.
- Je suis un **arbre tout à fait particulier...** J'ai une place importante dans la **religion** et la **culture** de mon pays : Haïti.
- Mon fruit est le **fruit à pain**. Mais feuilles sont **larges** et **longues**.

Ecran 1 corrigé

 Reliez, avec le crayon et la règle, chaque arbre à sa définition.

 **Palmiste**

 **Flamboyant**

 **Acajou**

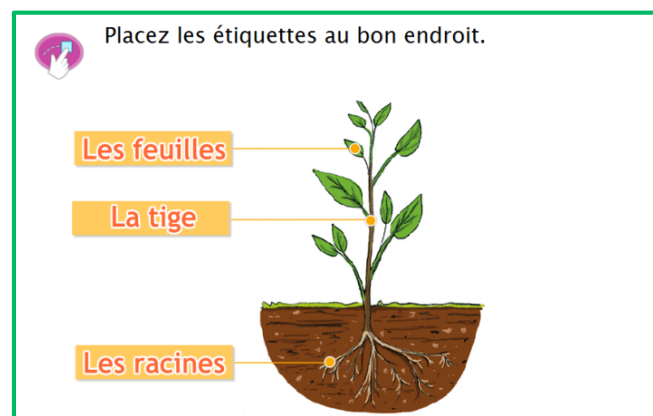
- Je suis un **arbre à fleurs**. Quand elle poussent, je me couvre d'un **rouge éclatant**.
- Mes fruits sont des **noix de cajou**. Mon bois est précieux, et devient **rouge** en vieillissant.
- Je suis présent sur le **drapeau d'Haïti**. Je peux servir à faire des **meubles** ou des **objets**.

Ecran 2 corrigé

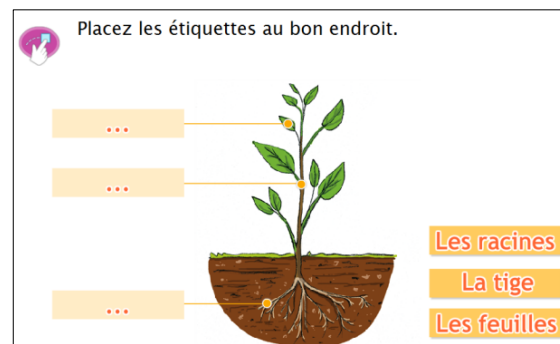
Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire et expliquer le consigne.	Écouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour replacer chaque étiquette au bon endroit.	Placer les étiquettes au bon endroit.

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



Ecran 1 corrigé



Ecran 1



Ecran 2 corrigé

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
🕒 🕒 🕒	TNI puis feuille et stylo ou ardoise et craie.	A l'extérieur/ en forêt.	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	<p>Avant la sortie : Expliquer aux élèves que toute la classe va partir explorer les arbres de la localité. Leur expliquer les objectifs de la sortie : Repérer les arbres qui nous entourent, Dire si ce sont des arbres fruitiers, forestiers ou ornementaux, Décrire la forme et la couleur des feuilles, Choisir un des arbres et le dessiner.</p> <p>Vérifier que les élèves ont pris de quoi dessiner (feuille et crayon ou ardoise et craie).</p>	Ecouter le maitre.
2	<p>Pendant la sortie: Répondre aux questions des élèves. Les aider à décrire les arbres et à choisir lequel dessiner.</p>	Observer les arbres qui nous entourent Les décrire En choisir un et le dessiner.
3	<p>Après la sortie: Admire et discuter sur les dessins de chaque élève. Faire une synthèse de la journée. Demander aux élèves de rappeler le nom des arbres qu'ils ont vu.</p>	



Sommaire des activités du cours :

Je découvre



Activité 1 : Identifier des arbres fruitiers au sein d'une peinture.



Activité 2 : Distinguer les arbres fruitiers des autres plantes.



Activité 3 : Identifier différents fruits de la localité.



Activité 4 : Reconnaître les fruits de la localité parmi différents aliments.



Activité 5 : Identifier les fruits et leurs arbres.

Je m'entraîne



Activité 6 : Associer chaque fruit à son arbre.

Je découvre



Activité 7 : Découvrir le cycle de développement d'un fruit (1/2).

J'observe



Activité 8 : Découvrir le cycle de développement d'un fruit (2/2).

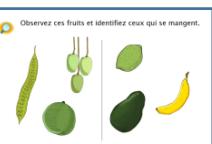


Activité 9 : Reconstituer le cycle de développement d'un fruit (2/2).



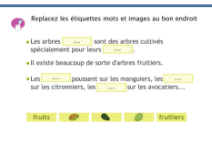
Activité 10 : Associer chaque fruit à sa fleur.

Je découvre



Activité 11 : Distinguer les fruits comestibles des autres fruits.

Je retiens



Activité 12 : Connaître l'essentiel sur les arbres fruitiers.

J'expérimente



Activité 13 : Réaliser une salade de bananes..

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	Inviter les élèves à observer et à décrire la toile : décrire la végétation, l'activité des personnes...	Décrire la toile.
2	Demander aux élèves de nommer les fruits qu'ils reconnaissent. Demander aux élèves où poussent les fruits. Demander aux élèves s'ils connaissent d'autres fruits. Inviter les élèves à bien observer les feuilles qui sont au premier plan à gauche de la toile et leur demander s'ils connaissent ces feuilles (feuilles de bananier).	Nommer les fruits et répondre aux questions du maître.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

Observez et décrivez cette peinture.



Ecran 1

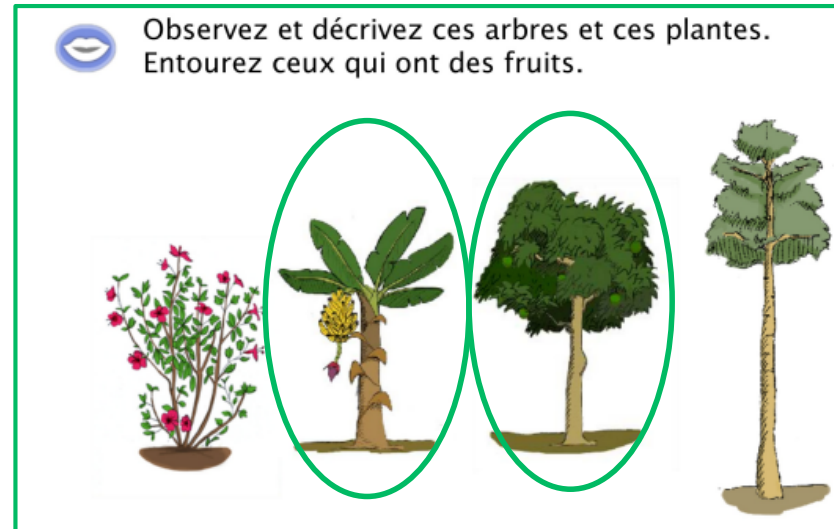
Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Demander aux élèves de décrire les différents arbres et de nommer ceux qu'ils connaissent.	Décrire les arbres.
2	Demander à un élève de venir au tableau pour entourer les arbres fruitiers et nommer les fruits présents à l'écran. Demander aux élèves quelles sont les différences entre les arbres fruitiers et les autres arbres du milieu. De gauche à droite sur l'écran : Un hibiscus : il n'a pas de fruit mais des fleurs. Un bananier : ses fruits sont les bananes. NB: le bananier n'est pas un arbre mais une plante à fruit. Un oranger : ses fruits sont les oranges. Un pin : il n'a pas de fruits comestibles.	Entourer les arbres fruitiers et nommer les fruits .

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13



Ecran 1




Ecran 1 corrigé


Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI uniquement	Dans la classe	Collectif	1


Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Demander aux élèves de décrire et de nommer chaque fruit. Faire parler les élèves sur la couleur, la texture de la peau... 1° ligne de gauche à droite : mangue, orange, goyave. 2° ligne de gauche à droite : citron, avocat, banane.	Décrire et nommer les fruits.
2	Demander aux élèves s'ils savent où poussent ces fruits. Demander aux élèves s'ils connaissent d'autres fruits qui poussent dans les arbres.	Répondre aux questions du maître.

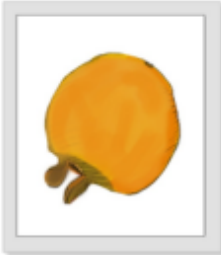
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

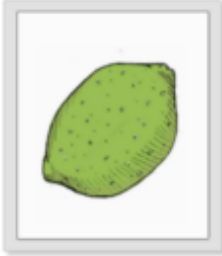



Observez ces fruits. Les reconnaissez-vous ?














Ecran 1

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 et expliquer la consigne aux élèves.	Ecouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau et à entourer les fruits. Demander aux élèves d'expliquer leur choix. (la papaye et la banane sont des fruits qui poussent dans les arbres, les fruits se mangent souvent en fin de repas...) 1° ligne de gauche à droite : piment, papaye, tubercule. 2° ligne de gauche à droite : maïs, banane, avocat.	Entourer les fruits.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

Nommez les aliments et entourez les fruits.

Ecran 1

Nommez les aliments et entourez les fruits.

Ecran 1 corrigé

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	Demander aux élèves de nommer les fruits ainsi que les arbres fruitiers. De gauche à droite : bananier, manguiier, oranger, citronnier, goyavier.	Nommer les fruits et les arbres fruitiers. Décrire les arbres fruitiers.
2	Faire parler les élèves sur les différences entre les arbres (forme des feuilles, nombre de feuilles...).	Décrire les arbres.
3	Demander aux élèves de bien observer les arbres fruitiers pour préparer l'activité qui suit.	Observer attentivement les différents arbres.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

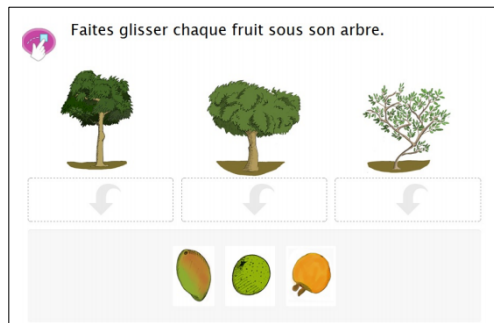
Observez.

Ecran 1

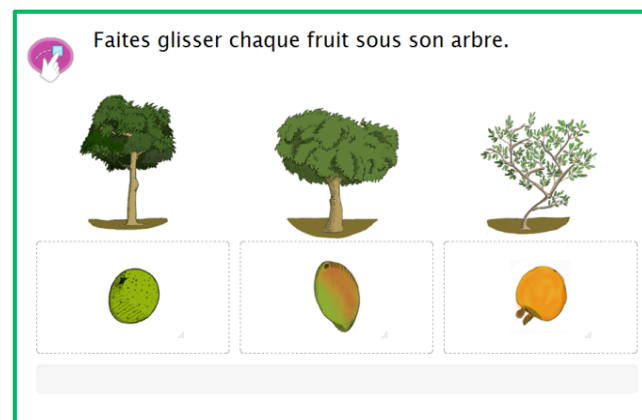
Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne.	Écouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau et à déplacer chaque fruit sous le bon arbre. Lui demander de renommer les fruits et arbres fruitiers. En cas de difficultés aider les élèves en leur faisant repérer les feuilles de chaque arbre, ou la taille. Faire repérer les choses significatives. 1° écran de gauche à droite : oranger, manguier, goyavier. 2° écran de gauche à droite : bananier, citronnier, avocatier.	Déplacer les fruits sous les arbres.
3	Passer à l'écran suivant et inviter un nouvel élève à venir au tableau.	Déplacer les fruits sous les arbres.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13



Ecran 1



Ecran 1 corrigé



Ecran 2 corrigé

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	Inviter les élèves à regarder attentivement les 5 images. Demander aux élèves de décrire ce qu'ils voient.	Regarder les images et les décrire.
2	Expliquer aux élèves comment né un fruit, combien de temps cela prend...	Ecouter le maître.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

Observez ces images. Décrivez ce que vous voyez.

Ecran 1

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à regarder attentivement les 4 images. Demander aux élèves de décrire ce qu'ils voient.	Regarder les images et les décrire.
2	Demander aux élèves de deviner quel fruit se cache derrière le cache. Lorsque les élèves ont fait quelques propositions, cliquer sur le cache et nommer le fruit.	Observer la forme du fruit avant qu'il ne soit mûr et proposer un nom de fruit.
3	Passer à l'écran suivant	

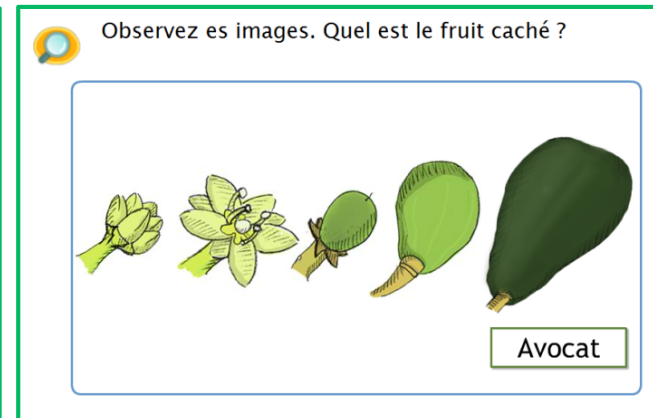
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13



Ecran 1



Ecran 1 corrigé



Ecran 2 corrigé

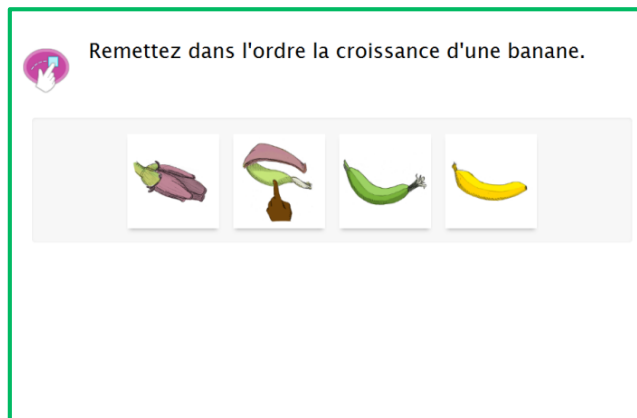
Durée  	Matériel TNI et stilet	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 2
--	---------------------------	-------------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire et expliquer la consigne.	Ecouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour reconstituer le cycle de développement d'un fruit. (Un élève différent pour chaque écran, le premier écran est une banane, le second une goyave).	Remettre les vignettes dans l'ordre afin de reconstituer le cycle de développement de différents fruits de la localité.
3	Inviter l'élève qui est au tableau à expliquer pourquoi il a mis les vignettes dans cet ordre et expliquer ce que représente chaque vignette.	Expliquer pourquoi il a mis les vignettes dans cet ordre et expliquer ce que représente chacune d'entre-elles.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13



Ecran 1



Ecran 1 corrigé



Ecran 2 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire et expliquer la consigne	Écouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau et à placer chaque fleur sous le bon fruit. En cas de difficulté, inviter les élèves à se rappeler l'exercice précédent. Si les difficultés persistent montrer l'exercice précédent. De gauche à droite : fleur d'avocatier, d'oranger, de goyavier et de bananier.	Venir au tableau pour associer chaque fruit à sa fleur.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

Relie chaque fruit à sa fleur.

Ecran 1

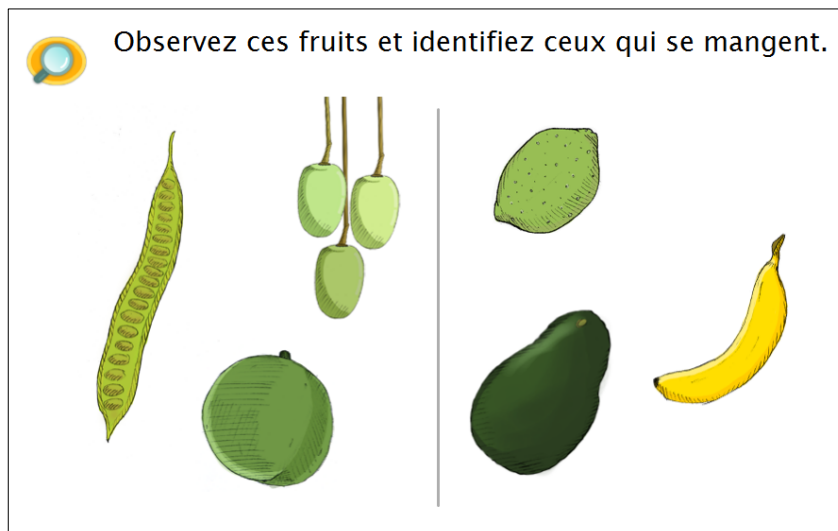
Relie chaque fruit à sa fleur.

Ecran 1 corrigé

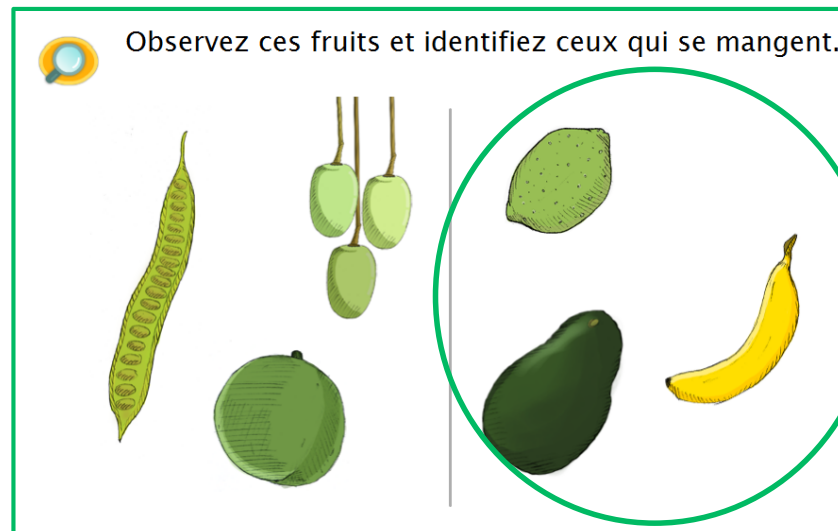
Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI uniquement	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire et expliquer la consigne.	Écouter la consigne.
2	Inviter les élèves à observer les différentes images. Les amener à découvrir qu'il existe des fruits comestibles et des fruits non comestibles en leur demandant le point commun et la différence entre les images de droite et les images de gauche. A gauche : Fruit du Flamboyant, Fruit de Neem, Calebasse. A droite : Citron, avocat, banane.	Indiquer que le point commun des images est qu'il s'agit uniquement de fruit. Indiquer la différence: -Les fruits de droite sont des fruits comestibles. -Les fruits de gauche sont des fruits non comestibles.
3	Faire un point sur le caractère dangereux de certains fruits. Demander aux élèves s'ils connaissent des fruits dangereux. Expliquer que certains fruits ne peuvent pas être mangés, qu'il s'agit de poison.	Donner certains noms de fruits dangereux. Expliquer pourquoi.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

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 et expliquer la consigne.	Écouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour replacer chaque étiquette à sa place.	Venir au tableau pour replacer chaque étiquette à sa place.
3	Inviter un élève à lire ce qu'il y a écrit sur le tableau une fois que toutes les étiquettes sont replacées à leur place. La dernière phrase est : « Les mangues poussent sur les manguiers, les bananes sur les bananiers, les avocats sur les avocatiers... »	Lire ce qu'il y a écrit au tableau une fois que toutes les étiquettes sont replacées à leur place.



Remplacez les étiquettes mots et images au bon endroit

- Les arbres sont des arbres cultivés spécialement pour leurs .
- Il existe beaucoup de sorte d'arbres fruitiers.
- Les poussent sur les manguiers, les sur les citronniers, les sur les avocatiers...

fruits fruitiers

Ecran 1

Remplacez les étiquettes mots et images au bon endroit

- Les arbres **fruitiers** sont des arbres cultivés spécialement pour leurs **fruits**.
- Il existe beaucoup de sorte d'arbres fruitiers.
- Les poussent sur les manguiers, les sur les citronniers, les sur les avocatiers...

Ecran 1 corrigé

Durée 🕒 🕒 🕒	Matériel TNI uniquement	Lieu En classe	Type d'activité Par groupe	Nombre d'écran(s) 1
-----------------------	-----------------------------------	--------------------------	--------------------------------------	-------------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire et expliquer une recette de salade de bananes . (voir à l'étape 3). Demander aux élèves de se mettre par petits groupes.	Écouter la recette de la salade de bananes. Former des petits groupes.
2	Distribuer au moins une banane pour deux élèves et 1 verre de jus de fruit par groupe. Distribuer plusieurs couteaux dans chaque groupe.	
3	Demander aux élèves d'éplucher toutes les bananes. Demander aux élèves de couper toutes les bananes en petits morceaux. Demander aux élèves de mettre toutes les bananes découpées dans un saladier et d'ajouter du jus de fruits.	Éplucher toutes les bananes. Couper toutes les bananes en petits morceaux. Mettre tous les morceaux de banane dans le saladier et ajouter du jus de fruits.
4	Inviter les élèves à déguster la salade de bananes pour fêter la fin de ce cours et du thème : « les plantes du milieu ».	Déguster la salade de bananes.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13



Ecran 1

Sommaire des activités du cours :

Je découvre

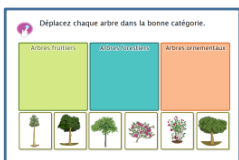


Activité 1 : Distinguer les différents types d'arbres.



Activité 5 : Reconnaître les différents arbres fruitiers.

Je m'entraîne



Activité 2 : Classer les arbres en fonction de leurs caractéristiques.



Activité 6 : Distinguer les fruits comestibles des fruits non comestibles.



Activité 3 : Reconnaître les fleurs des différents arbres ornementaux.

Je découvre



Activité 7 : Découvrir les objets créés à partir des arbres forestiers.



Activité 4 : Reconnaître les différents arbres forestiers

J'expérimente




Activité 8 : Dessiner les différents types d'arbres.

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Demander aux élèves de décrire les différents arbres et de nommer ceux qu'ils connaissent. De gauche à droite : oranger, hibiscus, acajou.	Ecouter la consigne. Décrire les arbres.
2	Demander à un élève de venir au tableau pour entourer en vert l'arbre fruitier et nommer les fruits. Demander ensuite à un élève d'entourer l'arbre forestier, puis l'arbre ornemental en justifiant à chaque fois ses réponses.	Identifier et entourer les différents types d'arbres et justifier ses choix.
3	Demander aux élèves s'ils connaissent le nom d'autres arbres fruitiers, forestiers ou ornementaux.	Nommer des arbres fruitiers, forestiers et ornementaux.

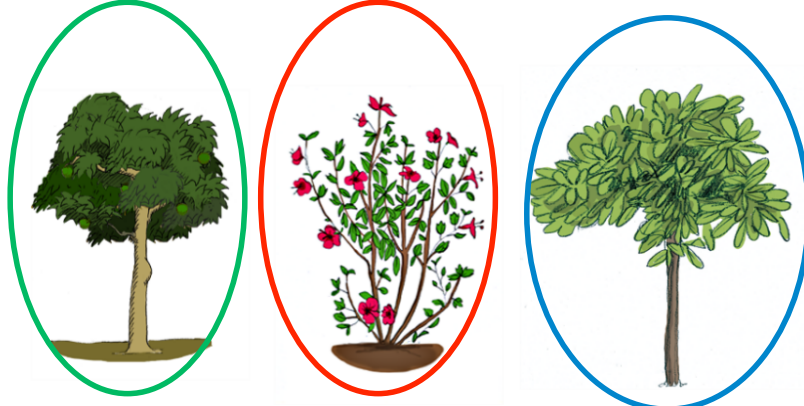
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

Entourez en vert l'arbre fruitier, en bleu l'arbre forestier et en rouge l'arbre ornemental.



Ecran 1

Entourez en vert l'arbre fruitier, en bleu l'arbre forestier et en rouge l'arbre ornemental.



Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire et expliquer la consigne. De gauche à droite : pin, oranger, acajou, laurier, hibiscus, manguier.	Ecouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour faire glisser chaque arbre dans la bonne catégorie. Demander aux autres élèves de confirmer ou d'infirmer.	Déplacer chaque arbre dans la bonne catégorie.
3	Demander aux élèves d'expliquer comment reconnaître un type d'arbre. - Les arbres fruitiers se reconnaissent grâce à leurs fruits comestibles. (rappeler aux élèves que cela veut dire que les fruits peuvent se manger). - Les arbres ornementaux se reconnaissent grâce à leurs fleurs. - Les arbres forestiers sont ceux qui n'ont ni fleurs, ni fruits comestibles.	Expliquer comment reconnaître un type d'arbre.

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

Déplacez chaque arbre dans la bonne catégorie.

Arbres fruitiers	Arbres forestiers	Arbres ornementaux

Ecran 1

Déplacez chaque arbre dans la bonne catégorie.

Arbres fruitiers	Arbres forestiers	Arbres ornementaux

Ecran 1 corrigé

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.	Ecouter la consigne.
2	Demander aux élèves où l'on trouve ces fleurs (sur des arbres) puis à quel type d'arbre appartient les arbres qui ont des fleurs (les arbres ornementaux). Demander ensuite aux élèves s'ils connaissent le nom des différentes fleurs.	Répondre aux questions du maître.
3	Lire le nom de fleur situé sous chaque vase. Inviter une élève à venir au tableau et à déplacer chaque fleur dans le bon vase. Demander aux autres élèves s'ils sont d'accord. Conclure en expliquant aux élèves que les fleurs des arbres ornementaux sont utilisés pour faire des bouquets.	Déplacer chaque fleur dans le bon vase.

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

Observez ces fleurs et déplacez-les dans les bons vases.

Les arbres ornementaux

Hibiscus
Orchidée
Bougainvillier

Ecran 1

Observez ces fleurs et déplacez-les dans les bons vases.

Les arbres ornementaux

Hibiscus
Orchidée
Bougainvillier

Ecran 1 corrigé


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 et demander aux élèves s'ils reconnaissent ces arbres et leurs fruits.	Ecouter la consigne et répondre à la question du maître.
2	Demander aux élèves si les fruits de ces arbres se mangent (non) puis à quel type d'arbre appartiennent les arbres qui ont des fruits qui ne se mangent pas (les arbres forestiers).	Répondre aux questions du maître.
3	Demander aux élèves de nommer les arbres et les fruits qu'ils reconnaissent. Quand un élève donne une réponse demander aux autres s'ils sont d'accord. Cliquer sur le « ? » pour vérifier la réponse.	Nommer les arbres.

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


Nommez les arbres forestiers que vous reconnaissez. Cliquez sur les étiquettes pour vérifier votre réponse.


les arbres forestiers







?





?







?

Ecran 1


Nommez les arbres forestiers que vous reconnaissez. Cliquez sur les étiquettes pour vérifier votre réponse.


les arbres forestiers







Acajou





Flamboyant





Neem

Ecran 1 corrigé

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. Expliquer aux élèves qu'à chaque fois, il y a l'ombre d'un arbre et l'ombre de son fruit juste à droite.	Ecouter la consigne.
2	Demander aux élèves de réfléchir au nom de l'arbre et de son fruit et leur demander de lever la main lorsqu'ils ont trouvé les deux noms. Ecouter leur réponse. Si celle-ci est bonne, les faire venir au tableau et les inviter à cliquer sur l'ombre correspondante.	Nommer les arbres.
3	Refaire l'étape 2 pour les deux autres ombres. Conclure le cours en demandant aux élèves si les fruits de ces arbres se mangent (oui) et à quel type d'arbre appartiennent les arbres qui ont des fruits qui se mangent (les arbres fruitiers).	Répondre aux questions du maître.

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

Nommez les arbres fruitiers et les fruits que vous reconnaissez. Cliquez sur les ombres pour vérifier votre réponse.

les arbres fruitiers

Ecran 1

Nommez les arbres fruitiers et les fruits que vous reconnaissez. Cliquez sur les ombres pour vérifier votre réponse.

les arbres fruitiers

Ecran 1 corrigé

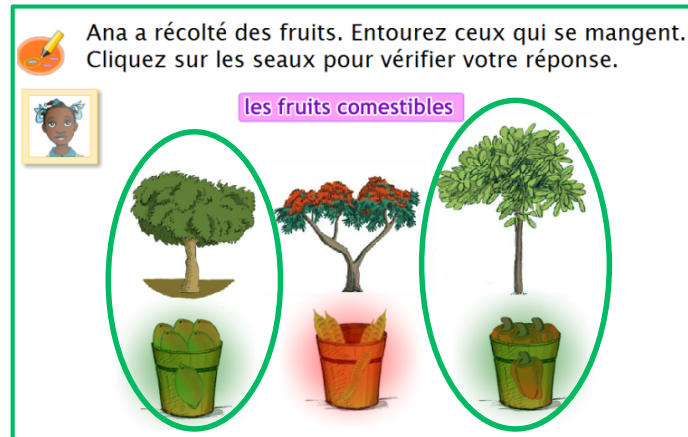
Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et demander aux élèves s'ils reconnaissent les arbres et les fruits dans les seaux.	Ecouter la consigne et répondre à la question du maître.
2	Inviter un élève à venir au tableau et à entourer les seaux dans lesquels les fruits se mangent. L'élève doit justifier sa réponse en nommant le fruit. Demander aux autres élèves s'ils sont d'accord.	Entourer les seaux dans lesquels les fruits se mangent.
3	Inviter l'élève à cliquer sur le seau pour vérifier sa réponse en lui expliquant d'abord que si le seau devient vert, sa réponse est bonne, s'il devient rouge, sa réponse est fausse.	Cliquer sur les seaux.
4	Passer à l'écran suivant et recommencer les étapes 2 et 3. Conclure sur l'idée qu'on peut cueillir des fruits pour les manger mais qu'il faut faire attention à ne pas cueillir n'importe quel fruit.	Refaire les étapes 2 et 3 et écouter le maître.

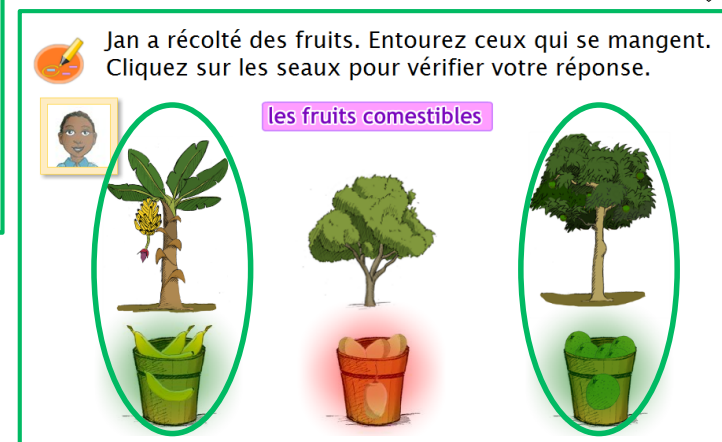
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8



Ecran 1



Ecran 1 corrigé



Ecran 2 corrigé

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	Demander aux élèves de décrire et d'expliquer ce qu'ils voient au tableau.	Décrire et expliquer.
2	Lire la consigne. Demander aux élèves d'imaginer les objets que l'on peut fabriquer à partir du bois des arbres.	Ecouter la consigne et répondre à la question du maître.
3	Cliquer sur les cache pour découvrir les objets et expliquer que l'on peut fabriquer des meubles grâce au bois des arbres forestiers.	Ecouter le maître.

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

Nous utilisons aussi les arbres pour **fabriquer des objets**. Imaginez ces objets puis cliquez sur les étiquettes.

Ecran 1

Nous utilisons aussi les arbres pour **fabriquer des objets**. Imaginez ces objets puis cliquez sur les étiquettes.

Ecran 1 corrigé

Durée 🕒 🕒	Matériel Hors TNI	Lieu En classe	Type d'activité individuelle	Nombre d'écran(s) 1
--------------	----------------------	-------------------	---------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne aux élèves.	Écouter la consigne.
2	Demander aux élèves de rappeler le nom des trois types d'arbres vus pendant les cours , comment on les distingue et à quoi ils servent : - Les arbres fruitiers se reconnaissent grâce à leurs fruits comestibles. On récolte leurs fruits pour les manger. - Les arbres ornementaux se reconnaissent grâce à leurs fleurs. On cueille les fleurs pour faire des bouquets et faire du parfum. - Les arbres forestiers sont ceux qui n'ont ni fleurs, ni fruits comestibles. On les utilise pour fabriquer des meubles.	Répondre aux questions du maître.
3	Demander aux élèves de choisir un arbre et de le dessiner.	Dessiner un arbre.



Ecran 1

Thème 4

Les éléments naturels



Sommaire des activités du cours :

J'expérimente

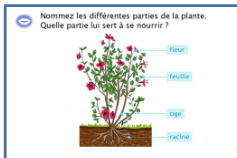


Activité 1 : Localiser le sol dans la nature.

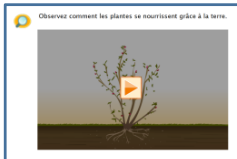


Activité 2 : Identifier les différents composants du sol.

Je découvre



Activité 3 : Identifier la partie des plantes qui leur permet de se nourrir.



Activité 4 : Découvrir la façon dont se nourrissent les plantes.

Je m'entraîne



Activité 5 : Décrire la façon dont se nourrissent les plantes.

Je découvre



Activité 6 : Découvrir l'importance des plantes dans le règne animal.

Je m'entraîne

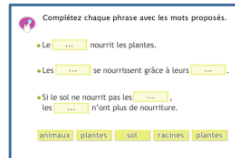


Activité 7 : Citer les animaux qui mangent des plantes.



Activité 8 : Citer les animaux qui mangent d'autres animaux.

Je retiens



Activité 9 : Enoncer l'importance du sol pour les plantes.

J'expérimente



Activité 10 : Identifier l'importance de la terre pour la vie des plantes.

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI uniquement	Dans la classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à observer l'image et à décrire ce qu'ils voient.	Décrire l'image.
2	Demander aux élèves sur quoi reposent les animaux, les personnes et les objets de l'image : le sol.	Répondre à la question du maître.
3	Demander aux élèves de montrer sur l'image les endroits où l'on peut voir le sol. Faire dire de quel type de sol il s'agit (roche, terre, cailloux, sable)	Montrer les éléments demandés par le maître.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



Observez ce paysage.
Sur quoi reposent les êtres vivants et les objets ?



Ecran 1

Durée 🕒 🕒	Matériel Hors TNI	Lieu A l'extérieur	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 1
--------------	----------------------	-----------------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Emmener les élèves à l'extérieur, où l'on peut observer la terre nue.	Ecouter l'enseignant, observer le sol.
2	Demander aux élèves de regarder ce qui se trouve dans le sol, compléter si besoin en nommant soi-même : terreau, plantes mortes (feuilles, branches, fruits, etc.), restes d'animaux enterrés, cailloux.	Nommer les éléments du sol : terreau, plantes mortes (feuilles, branches, fruits, etc.), restes d'animaux enterrés, cailloux.
3	Faire se laver les mains aux élèves en expliquant que la terre contient aussi des microbes. (Lien avec le cours sur l'hygiène.)	Se laver les mains.
4	Si ce n'est pas possible d'aller à l'extérieur pour observer la terre (mauvais temps, pas de terre, mauvaises conditions d'observation, etc.), utiliser l'image proposée pour le TNI, elle représente un morceau de sol (plantes, racines, terre...).	

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



Observez le sol.
Que retrouve-t-on dans le sol ?



Ecran 1

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Inviter les élèves à nommer les parties de la plante : les racines, la tige (le mot « branche » ne s'utilise que pour les arbres), les feuilles, la fleur.	Ecouter la consigne et nommer les parties de la plante.
2	Inviter un élève à venir au tableau et à entourer la partie de la plante qui lui sert à se nourrir (les racines). En cas d'erreur, expliquer que la réponse est fautive, effacer et appeler un autre élève au tableau.	Répondre à la question du maître.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Nommez les différentes parties de la plante.
Quelle partie lui sert à se nourrir ?

Ecran 1

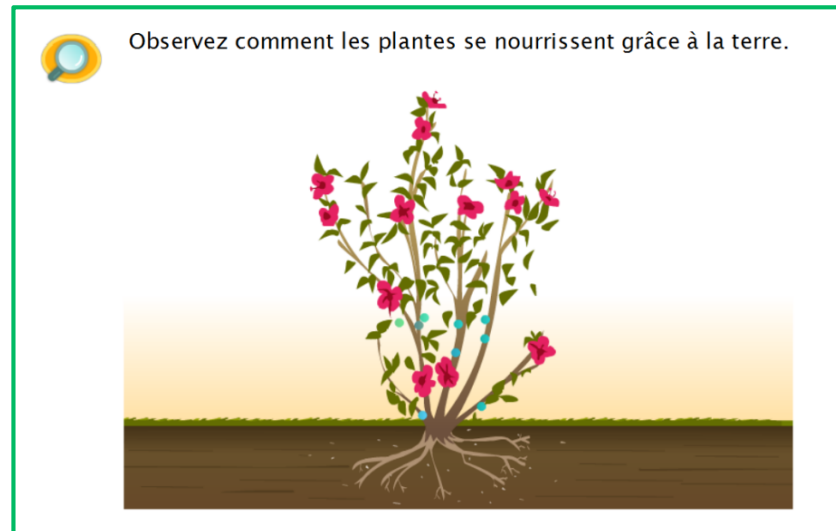
Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI uniquement	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Expliquer aux élèves le contenu de l'animation : <ul style="list-style-type: none"> • Nous allons voir comment les plantes se nourrissent. • Le fait de se nourrir leur permet de pousser et de continuer à vivre. 	Écouter l'introduction de l'enseignant.
2	Lancer l'animation en cliquant sur la flèche orange.	Regarder l'animation.
3	A la fin de l'animation, demander aux élèves ce qu'ils ont compris. Il est possible de revoir l'animation en cliquant sur la flèche orange.	Raconter ce qu'ils ont vu et compris de cette animation.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



Début de l'animation





Milieu de l'animation

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


Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Inviter les élèves à observer les images	Ecouter la consigne, observer les images.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour mettre les images dans l'ordre. Si l'élève a des difficultés, inviter un autre élève à venir l'aider ou le remplacer. Demander à l'élève de justifier l'ordre qu'il donne.	Remettre les images dans le bon ordre.
3	Décrire la façon dont se nourrissent les plantes en montrant les différentes images : 1. La plante est dans le sol. 2. Les racines de la plante puisent des éléments présents dans le sol, les éléments montent le long de la tige. 3. La plante grandit et de nouvelles feuilles poussent. 4. Les fleurs poussent.	Ecouter le maître résumer avec toutes les images dans l'ordre.

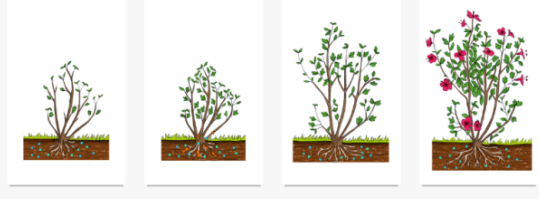
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

 Remettez les images dans l'ordre pour expliquer comment se nourrit une plante.



Ecran 1

 Remettez les images dans l'ordre pour expliquer comment se nourrit une plante.



Ecran 1 corrigé

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 et inviter les élèves à regarder les images.	Regarder les images.
2	Demander aux élèves de raconter l'histoire avec leurs mots.	Raconter l'histoire.
3	Résumer l'histoire pour que chacun comprenne (ceux qui ont su raconter et ceux qui n'ont pas su raconter). 1- La plante est un hibiscus. 2- Lorsque la plante est bien vivante, certains animaux se nourrissent grâce à elle, comme la chenille qui mange les feuilles. 3- D'autres animaux mangent les animaux qui mangent la plante : la poule, par exemple, mange les chenilles. 4- Il arrive que les plantes meurent. 5- Dans ce cas, les chenilles ne peuvent plus se nourrir grâce à elles et meurent. 6- Et, donc, les poules n'ont rien à manger. Conclusion : Les plantes sont donc importantes pour les animaux qui mangent les plantes et pour les animaux qui mangent d'autres animaux.	Ecouter l'histoire.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Observez cette histoire pour comprendre l'importance des plantes dans le règne animal.













Ecran 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	Inviter les élèves à observer le paysage. Lire la consigne.	Observer le paysage.
2	Inviter un élève à venir entourer un animal qui mange des plantes. Demander aux autres élèves de dire si la réponse est correcte. Féliciter ou expliquer l'erreur, puis recommencer avec un autre élève jusqu'à ce que tous les animaux corrects soient entourés. Les animaux corrects sont la vache, le cheval, la personne (les hommes et les femmes mangent des végétaux), la chèvre, la chenille (sur la feuille en bas à droite), la poule et l'abeille.	Entourer un animal qui mange des plantes. Corriger l'élève au tableau.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

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	Faire remarquer que le paysage est le même, mais bien insister sur le fait que la consigne est différente. On demande d'entourer les animaux qui mangent d'autres animaux.	Observer le paysage.
2	Inviter un élève à venir entourer un animal qui mange d'autres animaux. Demander aux autres élèves de dire si la réponse est correcte. Féliciter ou expliquer l'erreur, puis recommencer avec un autre élève jusqu'à ce que tous les animaux corrects soient entourés. Les animaux corrects sont l'anolis, la poule, la personne (les hommes et les femmes mangent des animaux) et le chien.	Entourer un animal qui mange d'autres animaux. Corriger l'élève au tableau.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Entourez les animaux qui se nourrissent d'animaux.

Ecran 1

Entourez les animaux qui se nourrissent d'animaux.

Ecran 1 corrigé

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. Montrer les trous dans les phrases et la liste de mots disponibles.	Observer les phrases et les mots.
2	Demander aux élèves de lire les phrases à haute voix puis la liste de mots.	Lire les phrases et les mots ensemble.
3	Inviter un élève à venir au tableau, lui demander de lire la première phrase, et de choisir le mot qui manque.	Lire la première phrase, chercher le mot qui manque et le déplacer avec le stilet.
4	Recommencer l'étape 3 pour les autres phrases jusqu'à compléter toutes les phrases.	



Complétez chaque phrase avec les mots proposés.

- Le nourrit les plantes.
- Les se nourrissent grâce à leurs .
- Si le sol ne nourrit pas les , les n'ont plus de nourriture.

Ecran 1

Complétez chaque phrase avec les mots proposés.

- Le nourrit les plantes.
- Les se nourrissent grâce à leurs .
- Si le sol ne nourrit pas les , les n'ont plus de nourriture.

Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Préparer avant le cours deux pots de fleur : dans chaque pot, mettre une petite plante en bonne santé (qui pousse bien, dont les feuilles sont vertes, etc.).	
2	Devant les élèves , retirer la terre d'un des deux pots (déraciner la plante délicatement, retirer la terre du pot et remettre la plante dans le pot (si besoin, mettre des pierres pour que la plante tienne dans le pot). Arroser les deux plantes et les mettre dans un coin de la classe exposé à la lumière. Pendant toute cette étape, faire participer les élèves en leur demandant de décrire ce que fait le maître. Ne pas oublier d'arroser régulièrement les deux pots en le signalant aux élèves.	Observer et décrire ce que fait le maître.
3	Une semaine plus tard , remettre les deux pots devant les élèves et leur demander de décrire ce qu'ils voient : la plante qui est restée dans la terre est en forme (il se peut qu'elle ait grandi) tandis que la plante qui est dans le pot vide est morte ou en train de mourir. En conclure que la terre est essentielle pour la vie des plantes. Sans terre, les plantes meurent.	Décrire les deux plantes et expliquer pourquoi l'une est morte.
4	A noter : l'étape 3 peut avoir lieu dès qu'il est clair que la plante du pot vide meurt ou est morte.	

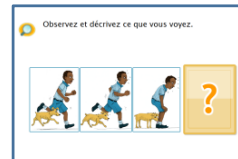


Sommaire des activités du cours :

Je découvre



Activité 1 : Localiser l'eau dans la nature.



Activité 6 : Anticiper les besoins en eau après l'effort.

Je m'entraîne



Activité 2 : Identifier les différents points d'eau naturels.



Activité 7 : Repérer l'utilisation de l'eau pour retirer les microbes.

Je découvre

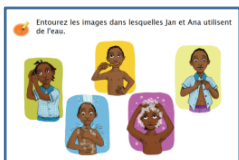


Activité 3 : Identifier les différences entre les points



Activité 8 : Anticiper les besoins en eau des plantes.

Je m'entraîne



Activité 4 : Identifier les moments pour lesquels nous avons besoin d'eau.

Je retiens



Activité 9 : Identifier les besoins en eau de chaque être vivant.




Activité 5 : Identifier les endroits où nous avons besoin d'eau.

J'expérimente



Activité 10 : Repérer les caractéristiques d'une eau de boisson.

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. Inviter les élèves à observer l'image et à décrire ce qu'ils voient.	Décrire l'image.		
2	Inviter un élève à venir au tableau pour découvrir les différents endroits où l'on trouve de l'eau. Quand un élève touche avec le stylet un point d'eau sur le tableau, une image apparaît (il y a 3 images : la mer, la rivière et le lac).	Aller au tableau et toucher avec le stylet un point d'eau sur le tableau.		
3	Demander aux élèves de décrire la vignette qui s'affiche.	Dire ce que représente chaque vignette : une rivière, un lac ou la mer.		
4	Si des points d'eau naturels sont à proximité de l'école, il est possible d'emmener les élèves les observer et de leur demander de décrire ce qu'ils voient.	Sortir de la classe avec le maître et décrire les éléments autour du point d'eau.		

1

2

3

4

5

6

7

8

9


10

 Cliquez sur la carte pour découvrir les différents points d'eau.



Ecran 1

 Cliquez sur la carte pour découvrir les différents points d'eau.



Exemple écran 1 corrigé

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.	Ecouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau. Lui demander de choisir une des vignettes et de la décrire.	Choisir une des trois vignettes et la décrire.
3	Inviter l'élève à glisser la bonne légende sous la vignette décrite. Demander aux autres élèves de corriger si besoin la réponse donnée.	Lire les légendes, choisir la légende correcte et la déplacer sous la vignette décrite.
4	Recommencer les étapes 2 et 3 avec les vignettes restantes, l'une après l'autre.	

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Associez chaque mot à son image.





↓

↓

↓

La mer

La rivière

Un lac

Ecran 1

Associez chaque mot à son image.





La rivière

La mer

Un lac

Ecran 1 corrigé

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. Laisser quelques instants aux élèves pour regarder les 6 images et comprendre ce qu'ils voient (jan qui boit, des réservoirs d'eau, un lac, une rivière, un puits, la mer).	Observer les 6 dessins.
2	Demander aux élèves de lever la main pour décrire les vignettes. Interroger 3-4 élèves par vignette, puis passer à la vignette suivante. Bien faire attention à interroger des élèves un peu partout dans la classe.	Lever la main pour être interrogé pour décrire une vignette.
3	Pendant que les élèves décrivent les vignettes, poser des questions leur permettant de faire la différence entre les points d'eau naturels (lac, rivière et mer) et les points d'eau construits par l'homme (les réservoirs, le puits, le verre d'eau) : par exemple « On en trouve dans la nature ? », « d'où vient l'eau qui est dans cet endroit ? »	

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Observez et décrivez ces images.

Ecran 1

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	Un premier écran avant l'activité invite les élèves à suivre Jan et Ana pendant une journée pour découvrir l'utilisation de l'eau dans la vie quotidienne. Lire le texte aux élèves puis passer à l'écran suivant.	Ecouter le maître.
2	Lire la consigne.	Ecouter la consigne.
3	Inviter un élève à venir au tableau. Demander à l'élève de décrire une image : dire ce que fait Jan ou Ana. Demander ensuite à l'élève si Jan ou Ana utilise de l'eau dans cette action. Si oui, l'élève doit entourer l'image. Faire intervenir les autres élèves pour corriger l'élève au tableau, si besoin.	Décrire une des vignettes. De gauche à droite en haut : Ana se coiffe, Jan se brosse les dents, Jan boutonne sa chemise. De gauche à droite en bas : Jan se lave le corps, Ana se lave les cheveux.
4	Recommencer l'étape 2 avec les autres vignettes et d'autres élèves.	

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Suivez-nous tout au long d'une journée et découvrons à quoi nous sert l'eau.

Ecran de transition.

Entourez les images dans lesquelles Jan et Ana utilisent de l'eau.

Entourez les images dans lesquelles Jan et Ana utilisent de l'eau.

Ecran 1 corrigé

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	Demander aux élèves d'observer et de décrire la photo.	Observer et décrire l'image.
2	Lire la consigne. Discuter avec les enfants autour des besoins d'eau dans la salle de classe. On peut en avoir besoin pour nettoyer, par exemple. Demander aux élèves s'ils connaissent des utilisations de l'eau : boire, laver, cuisiner... Ne pas hésiter à faire intervenir plusieurs élèves, leur demander de se rappeler des moments de la journée où ils utilisent de l'eau.	Discuter et répondre aux questions du maître.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



Observez bien cette photo. A votre avis, où pouvons-nous utiliser de l'eau ?



Ecran 1

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Demander aux élèves d'observer et de décrire les trois vignettes. Dans la première image, Jan et le chien courent, il se portent bien. Dans la deuxième image, ils sont un peu fatigués. Dans la troisième image, ils sont arrêtés et essoufflés.	Observer et décrire les trois vignettes.
2	Demander aux élèves d'imaginer la suite de l'histoire.	Discuter entre eux pour imaginer la suite de l'histoire.
3	Lorsque les élèves ont fini de discuter, toucher la vignette avec le point d'interrogation pour faire apparaître la fin de l'histoire : Jean et le chien boivent de l'eau.	Regarder la fin de l'histoire.
4	Discuter avec les élèves sur la fin de l'histoire : avaient-ils pensé à cette fin là ? Pourquoi, selon eux, Jan et le chien boivent-ils ? Ont-ils déjà été dans la même situation que Jan, à quel moment ? Qu'ont-ils fait ? Etc. Les aider à conclure que les hommes et les animaux ont besoin d'eau.	Discuter sur la fin de l'histoire et répondre aux questions du professeur.



 Observez et décrivez ce que vous voyez.



Ecran 1

 Observez et décrivez ce que vous voyez.



Ecran 1 corrigé

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	Inviter les élèves à observer et décrire les 4 vignettes.	Observer et décrire les 4 vignettes.		
2	Lire la consigne. Les légumes lavés sont des pommes de terre.	Ecouter la consigne.		
3	Inviter un élève à venir au tableau pour venir déplacer les microbes au bon endroit. (rappel du cours sur l'hygiène). Demander aux autres élèves de dire si la réponse est correcte.	Venir au tableau pour déplacer les microbes au bon endroit.		
4	Recommencer l'étape 3 avec d'autres élèves jusqu'à ce que tous les microbes soient correctement placés.			

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Déplacez les microbes aux endroits où on les fait partir avec de l'eau.

Ecran 1

Déplacez les microbes aux endroits où on les fait partir avec de l'eau.

Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Aider les élèves à comprendre les vignettes. La première vignette montre une plante (un hibiscus) en pleine santé. La deuxième vignette signifie que la plante ne reçoit pas d'eau. La flèche indique le résultat mystère de la plante sans eau. Les trois vignettes au dessous montrent les trois possibilités pour le résultat mystère de la plante sans eau.	Observer et décrire les vignettes.
2	Lire la consigne. Demander aux élèves de choisir une des trois vignettes pour finir l'histoire de la plante sans eau. Les faire discuter entre eux s'ils ne sont pas d'accord, en leur demandant d'expliquer leurs choix	Choisir la fin parmi les trois choix proposés. Expliquer son choix de réponse.
3	Cliquer sur la case mystère pour faire apparaître le résultat. Conclure avec les élèves que sans eau, les plantes meurent, comme les humains et les animaux.	Prendre connaissance du résultat, en conclure l'importance de l'eau chez les êtres vivants.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Que se passe-t-il si une plante est privée d'eau ?

Ecran 1

Que se passe-t-il si une plante est privée d'eau ?

Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire et expliquer la consigne : pour chaque être vivant (l'hibiscus, Jan et le poisson), il faut associer l'eau qui correspond à leur mode de vie.	Écouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour cocher une case « eau » sous l'être vivant correspondant. Demander aux autres élèves si la réponse donnée est correcte.	Venir au tableau et cocher la case « eau » sous l'être vivant qui correspond.
3	Passer à l'écran suivant et recommencer l'étape.	



Cliquez sur l'élément qui va avec l'image.

Ecran 1

Cliquez sur l'élément qui va avec l'image.

Ecran 1 corrigé

Cliquez sur l'élément qui va avec l'image.

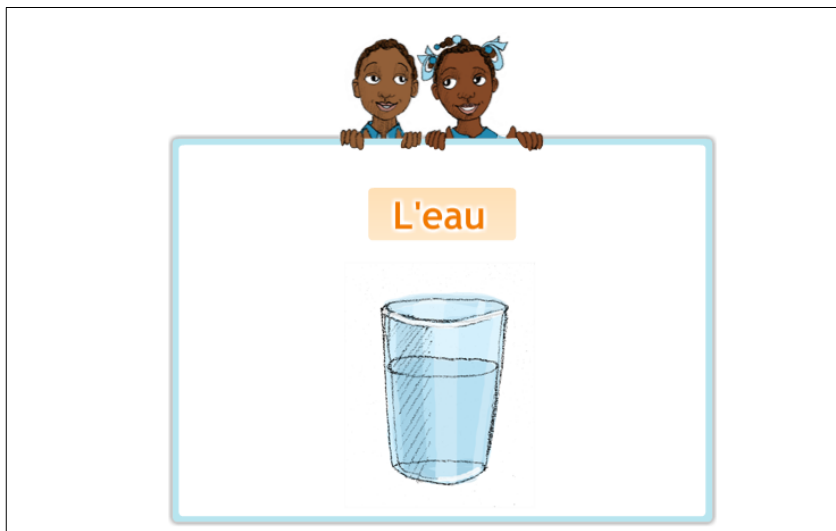
Ecran 2 corrigé

Cliquez sur l'élément qui va avec l'image.

Ecran 1 corrigé

Durée 🕒 🕒 🕒	Matériel Hors TNI	Lieu En classe	Type d'activité En groupe	Nombre d'écran(s) 1
----------------	----------------------	-------------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Répartir les élèves par groupe et leur donner 3 verres différents à chaque groupe : un verre d'eau avec un peu de terre, un verre d'eau de rivière (de l'eau un peu jaune ou verte, avec des matières en suspension) et un verre avec de l'eau transparente.	Se répartir par groupe devant les 3.
2	Demander aux élèves d'observer les trois verres et de décrire ce qu'ils voient. Que contiennent les verres ? De quelle couleur sont les liquides ? Qu'observe-t-on dans les liquides ?	Observer les trois verres, noter les différences en levant la main.
3	Expliquer aux élèves qu'une eau de boisson est une eau de bonne qualité, qu'elle n'a ni goût (saveur), ni odeur, ni matière en suspens. Expliquer également que l'eau doit souvent être traitée pour être bonne, parce que l'on ne voit pas les microbes qu'il peut y avoir dans l'eau, même sans goût, sans odeur et sans matière en suspension. L'eau doit être traitée avec du Chlorox, Aquatab et/ou filtrée avec un filtre à eau pour pouvoir être bue. L'eau sera ainsi sans microbes et on est protégé du Choléra, de la Typhoïde et des vers.	Ecouter ce que dit le maître.



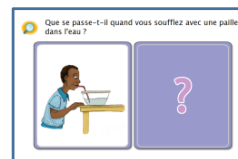
Ecran 1

Sommaire des activités du cours :

Je découvre



Activité 1 : Repérer la présence d'air.



Activité 6 : Mettre de l'air dans l'eau.

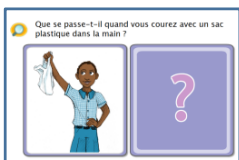
J'expérimente



Activité 2 : Décrire le souffle des humains.



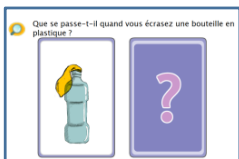
Activité 7 : Décrire une expérience pour retirer l'air présent dans l'eau.



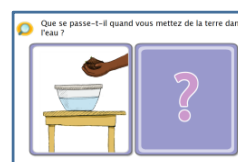
Activité 3 : Repérer la présence d'air autour de nous.



Activité 8 : Repérer la présence d'air dans la terre.



Activité 4 : Repérer la présence d'air dans un objet.



Activité 9 : Décrire une expérience pour repérer la présence d'air dans la terre.



Activité 5 : Repérer la présence d'air dans l'eau.

Je retiens




Activité 10 : Repérer la présence d'air.

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

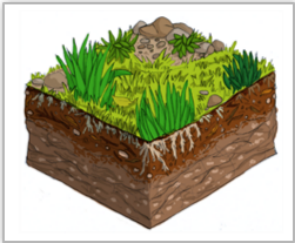
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Discuter avec les élèves sur la nature de l'air en leur posant quelques questions. Par exemple : - A votre avis, qu'est-ce que l'air ? - Où pouvons-nous trouver de l'air ? - Pouvons-nous le voir ? etc.	Répondre aux questions du maître.
2	Demander aux élèves s'il y a de l'air dans les différents objets dessinés : une bouteille en plastique vide, une salle de classe, une motte de terre, une bouteille en plastique vide fermée, un verre avec de l'eau au fond. Le maître qui entoure les objets où les élèves pensent qu'il y a de l'air. Attention, le maître ne doit pas donner les bonnes réponses. La même activité aura lieu à la fin du cours pour un bilan et les réponses seront corrigées à ce moment-là.	Nommer les objets présentés où il y a de l'air.


- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Entourez les éléments qui contiennent de l'air.











Ecran 1

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	Demander aux élèves de faire comme Ana sur le dessin : placer une main devant la bouche et souffler dessus.	Souffler sur sa main.
2	Demander aux élèves ce qu'ils ont ressenti sur la main. Est-ce que c'était froid ou chaud ? Est-ce que ça piquait, ça faisait mal ou au contraire, est-ce que c'était doux ?	Discuter autour de l'effet ressenti.
3	Demander aux élèves comment s'appelle ce qu'ils ont soufflé : de l'air. Expliquer aux élèves que tous les humains respirent de l'air et qu'on ne peut pas vivre dans respirer de l'air.	Répondre aux questions du maître et écouter.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



Que ressentez-vous quand vous soufflez dans votre main ?





Ecran 1

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI, stylet et sacs plastiques	Dehors, en classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
	Avant de commencer le cours, prévoir suffisamment de sacs en plastique pour la moitié des élèves de la classe.	
1	Emmener les élèves dans la cour et diviser la classe en deux groupes. Dans un groupe, les élèves courent en tenant chacun un sac en plastique au dessus de la tête. Dans le deuxième groupe, les élèves observent ce qui se passe avec les sacs. Ensuite, on échange les rôles.	Suivre le maître à l'extérieur. Selon son groupe, courir avec le sac au dessus de la tête ou observer, puis l'inverse.
2	Une fois que tout le monde a couru avec un sac au dessus de la tête, revenir en classe.	Revenir en classe.
3	Demander aux élèves ce qu'ils ont observé. Leur poser des questions sur ce qu'ils ont vu. Toucher la vignette mystère sur le TNI pour faire apparaître le sac gonflé.	Décrire leurs observations : le sac était gonflé quand les élèves couraient.
4	Demander aux élèves d'expliquer ce qu'ils ont observé. -Pourquoi le sac est-il gonflé ? -Qu'y a-t-il dans ce sac ? Leur faire conclure que de l'air est rentré dans le sac et que donc il y a de l'air partout autour de nous.	Expliquer ce qui a fait gonfler le sac plastique.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Que se passe-t-il quand vous courez avec un sac plastique dans la main ?

Ecran 1

Que se passe-t-il quand vous courez avec un sac plastique dans la main ?




Ecran 1 corrigé

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	Demander aux élèves d'observer et de décrire ce qu'ils voient sur la première vignette : un ballon de baudruche dégonflé fixé sur une bouteille en plastique.	Décrire l'image.
2	Demander aux élèves ce qui se passerait pour le ballon, si l'on écrasait la bouteille en plastique avec les deux mains.	Imaginer l'état du ballon si on écrase la bouteille.
3	Toucher la partie cachée avec le point d'interrogation pour faire apparaître la bouteille écrasée et le ballon gonflé d'air. Inviter les élèves à décrire ce qu'ils voient et les aider à conclure que l'air contenu dans la bouteille est parti dans le ballon.	Expliquer qu'il y avait de l'air dans la bouteille et que l'air est parti de la bouteille vers le ballon.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Que se passe-t-il quand vous écrasez une bouteille en plastique ?

?

Ecran 1

Que se passe-t-il quand vous écrasez une bouteille en plastique ?

Ecran 1 corrigé

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	Demander aux élèves d'observer et de décrire l'image sur le TNI. Demander aux élèves s'il y a de l'air dans l'eau. Il y a beaucoup de chance que les élèves répondent qu'il n'y a pas d'air dans l'eau. Annoncer aux élèves que vous (maître et élèves) allez vérifier cette réponse avec plusieurs activités.	Observer et décrire l'image. Répondre aux questions du maître.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



Y a-t-il de l'air dans l'eau ?

Ecran 1

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
🕒 🕒	Hors TNI, bols d'eau et pailles.	En classe	Par groupe	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Demander aux élèves de se répartir par groupes de 6 ou 8. Donner un bol d'eau et quelques pailles par groupe.	Se mettre par groupe et prendre le matériel distribué par le maître.
2	Lorsque tous les groupes sont installés, lire la consigne. Certains élèves doivent souffler dans la paille, d'autres observent, puis échanger les rôles. Vérifier que tous les élèves ont soufflé.	Souffler dans la paille plongée dans l'eau. Observer les bulles d'air dans l'eau.
3	Toucher la partie droite de l'écran pour faire apparaître Jan qui souffle dans la paille. Demander aux élèves de décrire et expliquer ce qu'ils ont observé : en soufflant dans la paille, on amène de l'air dans l'eau. L'air s'échappe alors sous forme de bulles. L'air et l'eau semblent ne pas se mélanger.	Décrire et expliquer ce qu'ils ont observé.

1

2

3

4

5


6

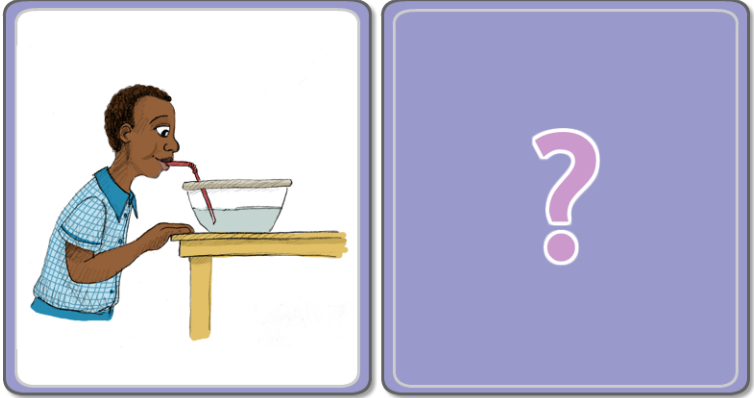
7

8


9


10

 Que se passe-t-il quand vous soufflez avec une paille dans l'eau ?



Ecran 1

 Que se passe-t-il quand vous soufflez avec une paille dans l'eau ?



Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	<p>Lire la consigne.</p> <p>Dans la première image, de l'eau est en train de bouillir : de l'air s'échappe de l'eau. Le thermomètre rouge indique que la température est très élevée.</p> <p>Dans la deuxième image, l'horloge et le thermomètre bleu montrent que la marmite est en train de refroidir.</p> <p>Dans la troisième vignette, on met un poisson rouge dans l'eau bouillie et refroidie.</p> <p>Dans la quatrième vignette, le poisson n'a pas réussi à vivre. Le couvercle a empêché l'air de rentrer dans l'eau.</p>	Observer et décrire ce qu'ils voient sur l'écran.
2	<p>Demander aux élèves pourquoi le poisson n'a pas survécu. Les aider à trouver la réponse en rappelant que tous les êtres vivants (humains, plantes, animaux, poissons...) ont besoin de respirer : en faisant bouillir l'eau, on a retiré tout l'air qui se trouvait dedans.</p>	Expliquer pourquoi le poisson n'a pas survécu.
3	<p>Passer à l'écran suivant.</p> <p>Demander aux élèves d'observer et de décrire les deux vignettes : sur la première, l'aquarium est fermé et le poisson rouge est mort (c'est le même aquarium que dans l'écran précédent), tandis que sur la seconde, l'aquarium est ouvert et le poisson est en pleine forme.</p> <p>Demander aux élèves d'expliquer pourquoi un des deux poissons meurt et que l'autre ne meurt pas : les poissons ont besoin de l'air présent dans l'eau pour respirer.</p>	<p>Observer et décrire les vignettes. Mettre en évidence les différences.</p> <p>Expliquer pourquoi le poisson privé d'air meurt.</p>

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



Ecran 1



Ecran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité
	TNI uniquement	En classe	Collectif

Nombre d'écran(s)
1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Rappeler aux élèves que l'image représente une coupe de terre (comme vu dans le cours sur le sol). Demander aux élèves d'observer et de décrire l'image. Au cours de la discussion, demander aux élèves s'il y a de l'air dans la terre. Comme pour l'eau, annoncer qu'une expérience va permettre de répondre à cette question.	Observer et décrire l'image.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

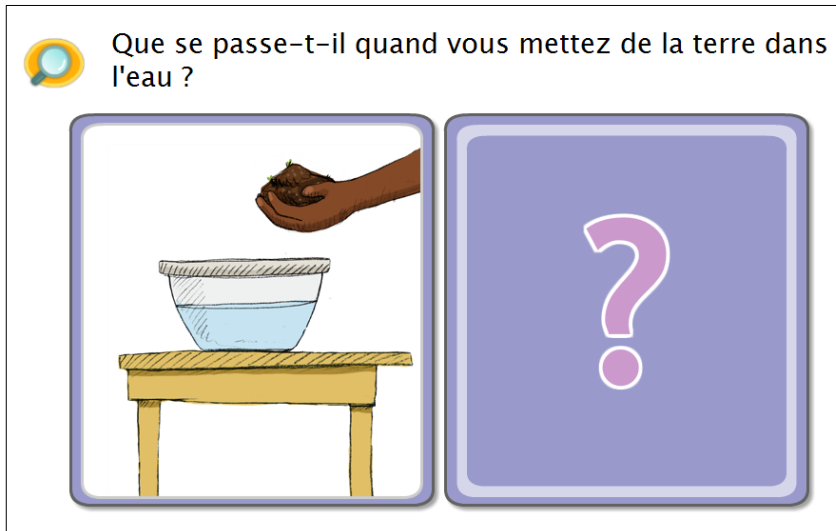
Y a-t-il de l'air dans la terre ?

Ecran 1

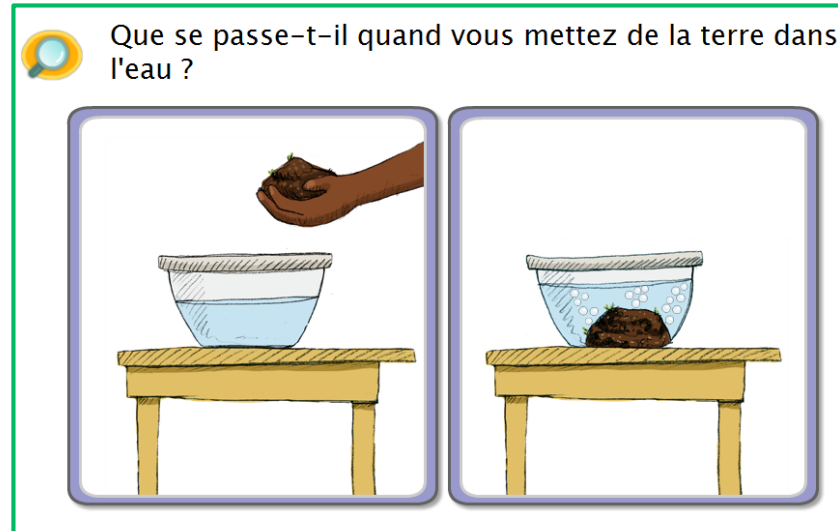
Durée 🕒 🕒	Matériel Hors TNI	Lieu Dans la cour	Type d'activité Par groupe	Nombre d'écran(s) 1
--------------	----------------------	----------------------	-------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Demander aux élèves de décrire la vignette de gauche : quelqu'un veut mettre un morceau de terre dans un récipient rempli d'eau. Demander aux élèves ce qui se passe lorsque l'on met de la terre dans de l'eau. Laisser tous les élèves s'exprimer, ne pas donner de réponse.	Décrire la vignette de gauche. Imaginer ce qui se passe lorsque l'on plonge de la terre dans l'eau.
2	Toucher la partie cachée de l'écran pour faire apparaître la vignette de droite. Demander aux élèves de décrire l'image : La motte de terre a été déposée dans le récipient d'eau et des bulles d'air s'en échappent. Inviter les élèves à discuter autour de ce phénomène, les aider à conclure que de l'air est présent dans la terre. Rappeler que des animaux vivent dans la terre et que tous les êtres vivants ont besoin de respirer de l'air pour vivre.	Décrire la vignette de droite. Conclure que la terre contient de l'air.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

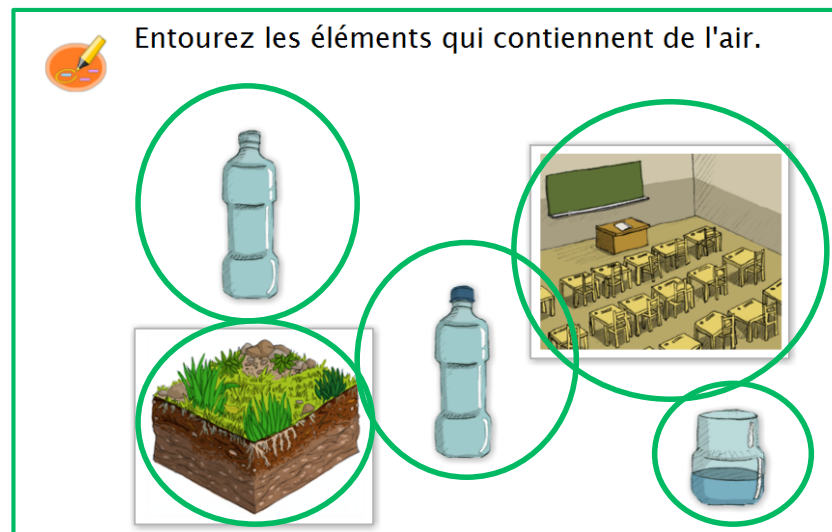
Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Demander aux élèves si ils se souviennent des réponses données au début sur l'écran numéro 2. Si besoin, reprendre le visuel de l'écran numéro 2 à l'aide des flèches orange ou en cliquant sur « Documents » dans la barre d'outil TNI. Demander également si les élèves ont des corrections à apporter. Inviter les élèves à venir entourer les éléments qui contiennent de l'air.	Corriger les réponses données au tout début du cours, entourer les réponses correctes.
2	Amener les élèves à conclure qu'il y a de l'air partout autour de nous , dans l'eau, dans la terre... et que les êtres vivants ont besoin d'air pour vivre.	Conclure le cours à l'aide du maître.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

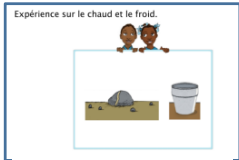
Thème 5

Interactions des
composantes du
milieu

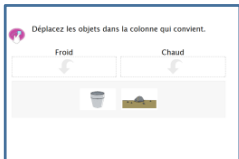


Sommaire des activités du cours :

J'expérimente



Activité 1 : Préparer une expérience sur le chaud et le froid.

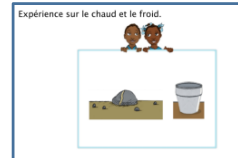


Activité 2 : Reconnaître la température des objets manipulés.



Activité 6 : Distinguer la température d'éléments naturels.

J'expérimente



Activité 7 : Expérimenter le changement de température des objets.

Je découvre



Activité 3 : Découvrir les termes « chaud » et « froid ».



Activité 8 : Distinguer les objets chauds et froids selon leur emplacement.

Je m'entraîne



Activité 4 : Distinguer visuellement les éléments chauds et les éléments froids.



Activité 5 : Repérer les aliments chauds et les aliments froids.

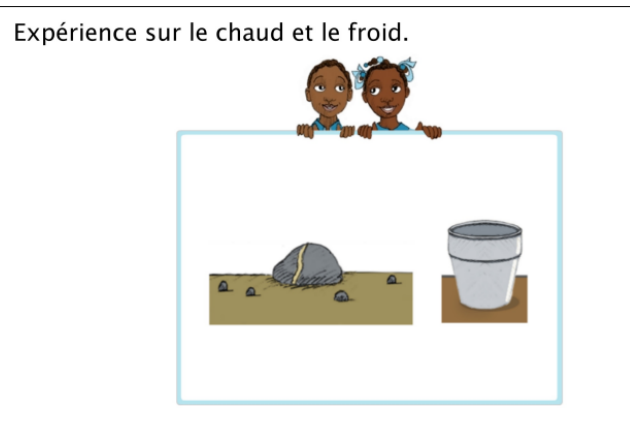
Je joue



Activité 9 : Maîtriser les termes « chaud » et « froid ».

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	Hors TNI, gobelets	Dehors, en classe	Par groupes	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Préparer avant le cours : 3 gobelets avec un peu d'eau dedans.	
2	Répartir les élèves en trois groupes et distribuer à chaque groupe un gobelet.	Se répartir en trois groupes.
3	Expliquer aux élèves le but de l'activité : observer la température de chaque objet selon son emplacement. Dire aux élèves qu'ils poseront les objets à trois emplacements : dans la cour au soleil, dans la cour à l'ombre et dans la classe.	Écouter le but de l'expérience et les trois emplacements.
4	Distribuer à chaque groupe un gobelet puis emmener tous les élèves dehors. Demander à chaque groupe de ramasser une pierre dans la nature.	Réunir un gobelet, une pierre par groupe.
5	Demander aux élèves si les objets qu'ils ont sont froids ou chauds. Normalement, ils sont froids (sauf s'ils ont pris un objet qui était en plein soleil).	Dire si les objets ramassés et le gobelet sont chauds ou froids.
6	Répartir les trois groupes : un groupe dépose ses objets dans la cour au soleil, un autre groupe les dépose dans la cour à l'ombre et le troisième groupe les dépose dans la classe.	Déposer les objets selon la consigne.
7	Revenir en classe pour continuer le cours.	



Ecran 1

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	Faire le lien entre les deux températures et les objets ramassés pour faire l'expérience : Il faut déplacer les objets qui étaient froids dans la colonne du froid et les objets qui étaient chauds dans la colonne du chaud.	Dire si les objets touchés étaient chauds ou froids.
2	Inviter un élève à déplacer un des objets (caillou, gobelet d'eau) dans la colonne correcte. Faire venir un élève par objet.	Déplacer les objets dans la colonne de chaud ou de froid.

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

Déplacez les objets dans la colonne qui convient.

Froid Chaud

Ecran 1

Déplacez les objets dans la colonne qui convient.

Froid Chaud

Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à observer et à décrire les deux illustrations. Demander aux élèves de dire ce que représentent ces deux images. Réponse : le feu représente le chaud et les glaçons représentent le froid.	Observer et décrire les illustrations.
2	Inviter un élève à venir cliquer sur les cases « ? » pour découvrir les mots chaud et froid.	Découvrir et lire les mots.

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

 Que veulent dire ces deux dessins ?




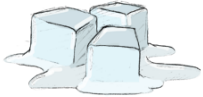
?




?

Ecran 1

 Que veulent dire ces deux dessins ?



Froid



Chaud

Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à observer et décrire chaque vignette.	Observer et décrire les vignettes.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour entourer l'intrus de la catégorie. Dans l'écran 1, tous les objets sont froids sauf la bougie allumée.	Venir au tableau pour entourer l'intrus.
3	Passer à l'écran 2 et recommencer l'étape 1. Dans l'écran 2, tous les objets sont chauds sauf la chaise qui est à l'ombre.	

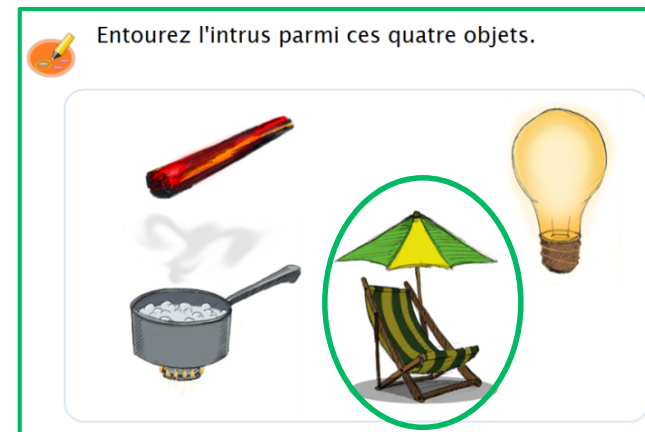
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9



Ecran 1



Ecran 1 corrigé




Ecran 2 corrigé

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




Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire et expliquer la consigne.	Écouter la consigne et poser des questions si besoin.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour faire glisser les vignettes dans la colonne « Froid » ou « Chaud ». Ne pas hésiter à solliciter les autres élèves pour qu'ils donnent leur avis.	Venir au tableau et faire glisser les vignettes au bon endroit.

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


 Déplacez les objets dans la colonne qui convient.

Froid



Chaud



Ecran 1

 Déplacez les objets dans la colonne qui convient.

Froid

Chaud

Ecran 1 corrigé

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 et expliquer la consigne.	Ecouter et comprendre la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour entourer en bleu un élément froid ou en rouge un élément chaud et lui demander d'expliquer son choix. Demander aux autres élèves de donner leur avis.	Venir au tableau. Choisir une couleur et entourer un élément. Expliquer son choix.
3	Recommencer l'étape 2 autant de fois qu'il y a d'éléments avec des éléments différents. Attention , la mer peut être chaude ou froide en fonction du lieu ou de la saison. Il faut que les élèves expliquent pourquoi ils donnent telle ou telle réponse. Parfois des objets peuvent être tiède, ni tout à fait chauds, ni tout à fait froids.	

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

Entourez les objets froids en bleu et les objets chauds en rouge.

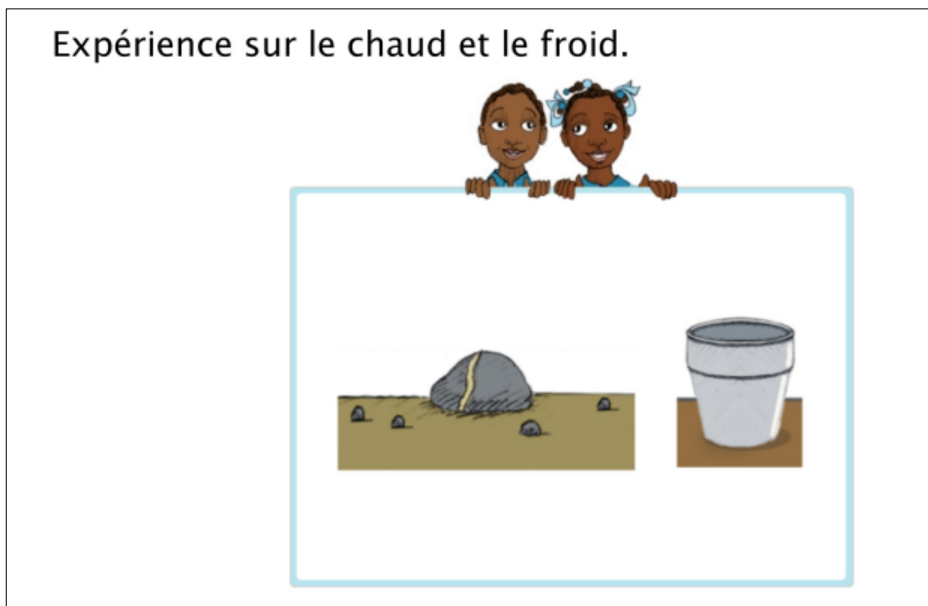
Ecran 1

Entourez les objets froids en bleu et les objets chauds en rouge.

Ecran 1 corrigé

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
🕒 🕒 🕒	Hors TNI	Dehors, en classe	Par groupes	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Expliquer aux élèves que cette activité est la fin de l'expérience commencée au début du cours. Les objets ont été placés dans différents endroits et maintenant, les élèves vont devoir toucher et dire si la température à changer : est-ce plus chaud qu'avant, plus froid qu'avant ou pareil qu'avant ?	Écouter.
2	Répartir les élèves dans les 3 groupes du début. Chaque groupe va récupérer ses objets et tout le monde se retrouve dans la classe.	Aller récupérer les objets.
3	Demander à chaque groupe ses observations : on compare les résultats pour chaque groupe. Normalement, les objets laissés au soleil sont plus chauds que ceux qui étaient à l'ombre dans la cour ou dans la classe.	Expliquer la sensation ressentie en touchant les objets, du point de vue de la température.
4	Demander aux élèves s'ils savent pourquoi les objets laissés au soleil sont plus chauds. Réponse attendue : parce que le soleil est très chaud et qu'il réchauffe les objets avec ses rayons.	Expliquer pourquoi les objets laissés au soleil sont chauds.



Ecran 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	Demander aux élèves d'observer et de décrire le paysage.	Observer et décrire.
2	Lire la consigne.	Écouter la consigne et poser des questions si besoin.
3	Inviter un élève à venir au tableau pour venir entourer l'objet de son choix en rouge s'il est chaud ou en bleu s'il est froid et lui demander d'expliquer son choix : « Pourquoi entoures-tu cet objet en rouge ou en bleu ? ». Demander aux autres élèves de dire s'ils ne sont pas d'accord.	Entourer et justifier son choix.
4	Faire de même pour les autres objets.	

1

2

3

4

5

6

7

8

9



Entourez les objets froids en bleu et les objets chauds en rouge.



Ecran 1



Entourez les objets froids en bleu et les objets chauds en rouge.



Ecran 1 corrigé

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	Hors TNI	Dehors	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	<p>Expliquer les règles du jeu :</p> <p>Répartir les élèves par groupe de 2. Chaque groupe a un objet. L'un des deux, appelé le cacheur, cache l'objet dans la classe ou dans la cour sans que le deuxième regarde. Puis le deuxième, appelé le chercheur, doit rechercher l'objet.</p> <p>Le cacheur donne des indications au chercheur : lorsque le chercheur s'éloigne de l'objet, le cacheur dit qu'il « refroidit » et lorsqu'il s'en approche, il « chauffe ».</p>	<p>Ecouter les règles du jeu et ne poser des questions qu'à la fin de l'explication.</p>
2	<p>Lancer le jeu. Faire échanger les rôles lorsque l'objet est trouvé, s'il reste du temps.</p>	<p>Jouer.</p>

1

2

3

4

5

6

7

8

9



Ecran 1

Sommaire des activités du cours :

Je découvre



Activité 1 : Découvrir les quatre milieux de vie des êtres vivants.

Je me souviens



Activité 2 : Repérer les êtres vivants.



Activité 3 : Repérer les modes de déplacement.



Activité 4 : Associer les modes de déplacement à un milieu de vie.

Je m'entraîne



Activité 5 : Choisir les milieux de vie des êtres vivants.



Activité 6 : Sélectionner les êtres vivants qui appartiennent à un milieu de vie.



Activité 7 : Repérer les êtres vivants qui n'appartiennent pas à un milieu de vie.



Activité 8 : Placer les êtres vivants dans leur milieu de vie.

Je retiens



Activité 9 : Retenir les quatre milieux de vie des êtres vivants.

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. Inviter les élèves à décrire l'image qu'ils voient.	Décrire l'image.		
2	Montrer chaque zone une à une et demander aux élèves comment elles s'appellent. Appuyer avec le stylet sur le (+) correspondant sur l'image, pour vérifier et faire apparaître le nom écrit au tableau.	Nommer les différents milieux. Observer le tableau.		
3	Expliquer aux élèves que chacun de ces milieux est un lieu de vie pour des êtres vivants.	Ecouter le maître.		

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



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

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	Demander aux élèves d'observer et de décrire l'image.	Observer et décrire l'image.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour entourer les différents êtres vivants et nommer leur milieu de vie : La colombe vit dans l'air. Les autres animaux et les plantes vivent sur la terre. Ne pas entourer toutes les plantes, ce serait trop long. Demander aux élèves de les montrer. NB : les plantes sont aussi des être vivants.	Venir au tableau entourer les êtres vivants et nommer leur milieu de vie.

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

Retrouvez et entourez les êtres vivants dans ce paysage.

Ecran 1

Retrouvez et entourez les êtres vivants dans ce paysage.

Ecran 1 corrigé

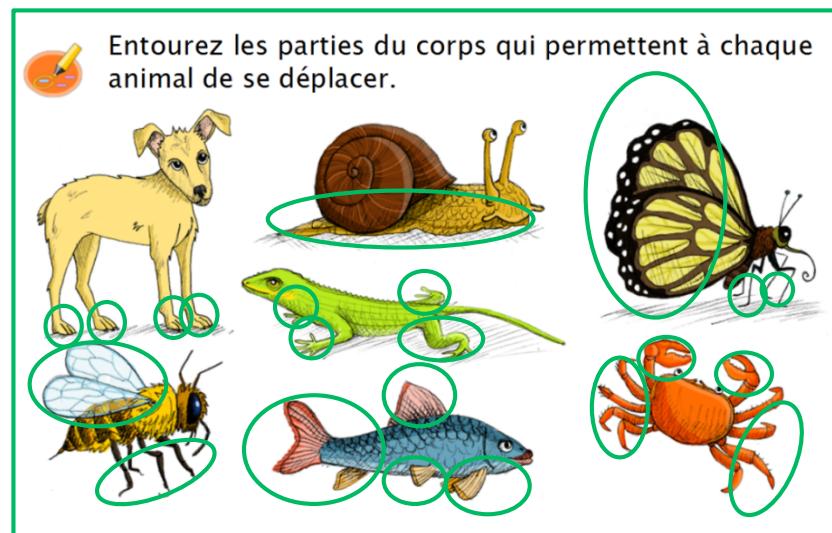
Durée 	Matériel TNI et stylet	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 1
--	---------------------------	-------------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Demander aux élèves de nommer les animaux. Rappeler que cet exercice a déjà été vu au moment de travailler sur les animaux.	Ecouter la consigne et nommer les animaux.
2	Faire venir un élève au tableau. Demander à l'élève de choisir un animal et d'entourer la partie du corps qui lui permet de se déplacer. Demander à l'élève de nommer la partie du corps entourée et le mode de déplacement qu'elle permet.	Entourer et nommer les parties du corps. Nommer le mode de déplacement. Les pattes servent à marcher, les nageoire servent à nager, les ailes servent à voler et le ventre de l'escargot sert à ramper.
3	Faire venir un autre élèves au tableau et lui demander de refaire l'étape 2 avec un autre animal. Le papillon et l'abeille peuvent se déplacer avec leurs pattes et leurs ailes.	Entourer et nommer les parties du corps. Nommer le mode de déplacement.

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



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

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. Réexpliquer la notion de « milieu de vie » aux élèves. Dire que cet exercice a également été vu au moment de travailler sur les animaux.	Ecouter l'enseignant.
2	Demander aux élèves de nommer les modes de déplacement. Demander aux élèves d'identifier les différents milieux représentés dans les vignettes situés en bas : <ul style="list-style-type: none"> • L'air • L'eau • Le sol 	Déplacer les étiquettes au bon endroit.
3	Faire venir un élève au tableau. Demander à l'élève de déplacer les vignettes représentant les milieux de vie sous chaque mode de déplacement correspondant.	Déplacer les étiquettes au bon endroit.



Associez chaque mode de déplacement au bon milieu.

nager 	marcher 	ramper 	voler

Ecran 1

Associez chaque mode de déplacement au bon milieu.

nager 	marcher 	ramper 	voler

Ecran 1 corrigé

Durée  	Matériel TNI et stylet	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 5
--	---------------------------	-------------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne.	Ecouter.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour sélectionner le bon milieu de vie. Demander aux élèves s'ils sont d'accord, leur demander de corriger lorsque c'est nécessaire.	Venir au tableau pour choisir le milieu de vie.
3	Refaire les étapes 1 et 2 avec les quatre autres écrans.	

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

Dans quel milieu vit le crocodile ?



Dans l'eau Dans l'air

Ecran 1

Dans quel milieu vit le crocodile ?



Dans l'eau Dans l'air

Ecran 1 corrigé

Dans quel milieu vit le papillon ?



Dans l'eau Dans l'air

Ecran 2 corrigé

Dans quel milieu vit Jan ?



Dans l'eau Sur la terre

Ecran 3 corrigé

Dans quel milieu vit le ver de terre ?



Dans l'eau Dans la terre Dans l'air

Ecran 4 corrigé

Dans quel milieu vit la grenouille ?



Dans l'eau Dans la terre Sur la terre

Ecran 4 corrigé

Durée  	Matériel TNI et stylet	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 3
--	---------------------------	-------------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne. Demander aux élèves d'observer les images.	Écouter la consigne. Observer les images.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour cocher les animaux qui vivent dans le milieu donné. Demander aux élèves s'ils sont d'accord, leur demander de corriger lorsque c'est nécessaire.	Venir au tableau et sélectionner les animaux qui vivent dans le milieu donné.
3	Refaire les étapes 1 et 2 pour les deux autres écrans.	

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

Quels sont les êtres vivants qui vivent dans l'air ?



Quels sont les êtres vivants qui vivent dans l'air ?



Ecran 1 corrigé

Ecran 1

Quels sont les êtres vivants qui vivent dans l'eau ?



Ecran 2 corrigé

Quels sont les êtres vivants qui vivent dans la terre ?



Ecran 3 corrigé

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 première phrase de la consigne. Demander aux élèves de répondre en levant la main. La réponse est « dans l'air ».	Écouter la consigne. Lever la main pour répondre
2	Lire la deuxième phrase de la consigne. Inviter un élève à venir au tableau pour barrer l'être vivant qui ne vit pas dans le même milieu.	Barrer l'être vivant intrus.
3	Recommencer les étapes 1 et 2 avec les trois autres écrans. Pour les 3 écrans restants, dans l'ordre, les réponses sont : « dans l'eau », « sur la terre » et « dans la terre ».	



Quel est le milieu de vie de la plupart de ces êtres vivants ? Barrez l'être vivant qui n'a pas le même milieu de vie.

Ecran 1

Quel est le milieu de vie de la plupart de ces êtres vivants ? Barrez l'être vivant qui n'a pas le même milieu de vie.

Ecran 1 corrigé

Quel est le milieu de vie de la plupart de ces êtres vivants ? Barrez l'être vivant qui n'a pas le même milieu de vie.

Ecran 2 corrigé

Quel est le milieu de vie de la plupart de ces êtres vivants ? Barrez l'être vivant qui n'a pas le même milieu de vie.

Ecran 3 corrigé

Quel est le milieu de vie de la plupart de ces êtres vivants ? Barrez l'être vivant qui n'a pas le même milieu de vie.

Ecran 4 corrigé

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	Demander aux élèves d'observer et de décrire l'image et les animaux.	Observer et décrire.		
2	Lire la consigne. Inviter un élève à venir au tableau pour déplacer un animal dans le bon milieu de vie. Demander aux autres élèves de réagir s'ils ne sont pas d'accord ou si la réponse n'est pas correcte.	Venir au tableau pour déplacer les animaux dans le bon milieu de vie.		
3	Recommencer l'étape 2 avec tous les autres animaux. Les animaux sont de haut en bas : un poisson, un aigle, un cloporte, un anoli.			

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Déplacez chaque être vivant dans son milieu de vie.

Ecran 1

Déplacez chaque être vivant dans son milieu de vie.

Ecran 1 corrigé

Durée 🕒	Matériel TNI et stylet	Lieu En classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 1
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève		
1	Lire la consigne. Inviter les enfants à se souvenir des noms des milieux de vie vus dans le cours.	Nommer les milieux de vie vus dans le cours.		
2	Lorsqu'un élève donne le nom d'un milieu, appuyer avec le stylet sur le (+) correspondant sur l'image, pour faire apparaître le nom écrit au tableau.	Lire les noms des milieux de vie.		

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



Ecran 1



Ecran 1 corrigé