

# Période 2 : 6 séances + évaluation

Travail dirigé par l'enseignante

Tâche encadrée par un adulte

Exercices d'entraînement ou jeux de révision

	CP	CE1	CE2
COMPETENCES	<p><u>Se repérer dans le temps et le mesurer.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le caractère cyclique des jours</li> <li>• Comparer, estimer, mesurer des durées avec différents outils de mesure du temps.</li> <li>• La semaine est divisée en jours.</li> </ul>	<p><u>Se repérer dans le temps et le mesurer.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La semaine est divisée en jours.</li> <li>• La journée est divisée en heures.</li> <li>• Comparer, estimer, mesurer des durées :</li> </ul> <p>-Unités de mesure usuelles de durées : jour, semaine, heure, minute, seconde, mois, année, siècle, millénaire.</p> <p>-Relations entre ces unités.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier les rythmes cycliques du temps.</li> </ul>	<p><u>Repérer et situer quelques événements dans un temps long</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques.</li> <li>• Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés.</li> </ul>

	CP	CE1	CE2
Séance 1	<p>Obj : trier des images selon une période</p> <p>Où ? : coin regroupement</p> <p>Matériel : 108 images découpées, 5 boîtes, 5 affiches (feuilles A3)</p> <p>Les élèves reçoivent des images (on distribue les 108 images entre les élèves). On demande aux élèves de trier ces images en fonction du moment de la journée qu'elles représentent : matin, midi, après-midi, soir, nuit. Validation par l'adulte. <i>On met de côté les images pièges !</i></p> <p>Montrer les 5 affiches et lire les titres : matin, midi, après-midi, soir, nuit.</p> <p>Organiser 5 groupes.</p>	<p>Obj : lire un emploi du temps illustré</p> <p>Où ? : tables CP</p> <p>Matériel : fiche individuelle emploi du temps</p> <p>Les élèves reçoivent la fiche sur l'emploi du temps de Marie et Thomas.</p> <p>Ils répondent individuellement aux questions puis colorient les images.</p>	<p>Obj : connaître les premiers hommes</p> <p>Où ? : classe 4</p> <p>Matériel : vidéo <i>Il était une fois l'homme : l'Homme de Cro-Magnon</i></p> <p>Visionnage de la vidéo.</p>

	<p><i>Obj : trier des images selon une période</i>  <u>Où ?</u> : regroupement  <u>Matériel</u> : 5 boîtes avec images, 5 affiches  Les élèves, en petits groupes, collent les images d'une boîte sur l'affiche correspondante. Ils colorient ces images.</p>	<p><i>Obj : lire un emploi du temps illustré</i>  <u>Où ?</u> : tables CP  <u>Matériel</u> : fiche individuelle emploi du temps  Correction de la fiche sur l'emploi du temps.</p>	
	<p><i>Obj : comprendre le cycle d'une journée</i>  <u>Où ?</u> : regroupement  <u>Matériel</u> : un jeu « du matin au soir par groupe, 6 pions par jeu, 2 dés  Les élèves sont placés par groupe de 6.  On montre le plateau de jeu, le tableau et on explique les règles. Commencer à jouer.</p>	<p><i>Obj : construire un emploi du temps illustré</i>  <u>Où ?</u> : tables CP  <u>Matériel</u> : images du programme du jour, affiche emploi du temps (imprimé grand format ou projeté).  Tableau : pourquoi n'y-a-t-il pas le mercredi, le samedi, le dimanche ?  Demander aux élèves de placer les étiquettes du programme du jour « hebdomadaires » dans l'emploi du temps.</p>	<p><i>Obj : connaître les premiers hommes</i>  <u>Où ?</u> : tables GS groupes  <u>Matériel</u> : questionnaire sur la vidéo  Compléter le questionnaire sur l'homme de Cro-Magnon.</p>
Leçons	<p><i>S'entraîner à lire les mots : matin, midi, après-midi, soir, nuit.</i></p>		<p><i>Lire les fiches sur l'Homme de Cro-Magnon (Bout de Gomme).</i></p>

	CP	CE1	CE2
Séance 2	<p><i>Obj : identifier des repères dans la journée</i>  <u>Où ?</u> : tables GS groupes  <u>Matériel</u> : les 5 affiches, gommettes de couleur (bleu, rouge, vert, marron, jaune, violet)  Les élèves reprennent une des affiches constituées en séance 1. On leur demande de coller une gommette sur chaque image de l'affiche en fonction du code suivant : les réveils et couchers en bleu, les repas en</p>	<p><i>Obj : construire un emploi du temps illustré</i>  <u>Où ?</u> : tables CP  <u>Matériel</u> : images du programme du jour photocopiées, affiche emploi du temps (en A4).  Demander aux élèves de coller les images dans l'emploi du temps de la semaine. Validation par l'adulte avant de coller.</p>	<p><i>Obj : connaître les premiers hommes</i>  <u>Où ?</u> : regroupement  <u>Matériel</u> : questionnaire sur la vidéo  Qu'avez-vous appris sur l'homme de Cro-Magnon ?  Finir de compléter le questionnaire.</p>

	rouge, l'hygiène en vert, les déplacements en marron, l'école en jaune, les temps de jeux et loisirs en violet.		
	<p><i>Obj : comprendre le cycle d'une journée</i>  <u>Où ?</u> : regroupement  <u>Matériel</u> : affiches, un jeu « du matin au soir par groupe, 6 pions par jeu, 2 dés  Reprise des affiches et discussion : nommer le repas du matin, celui du midi, de l'après-midi, du soir. Nommer d'autres activités.  Commencer une nouvelle partie du jeu « du matin au soir » (6 par jeu).</p>	<p><i>Obj : construire un emploi du temps illustré</i>  <u>Où ?</u> : tables CP  <u>Matériel</u> : images du programme du jour photocopiées, affiche emploi du temps (en A4).  Finir de coller les images.  Colorier.</p>	<p><i>Obj : connaître les premiers hommes</i>  <u>Où ?</u> : tables groupes GS  <u>Matériel</u> : une fiche par groupe + feuille brouillon A3  Les élèves de CE2 sont répartis en 4 groupes. Chacun reçoit une fiche défi : alimentation, armes, habitat ou vêtements.  Début de la recherche : hypothèses sur feuille de recherche.</p>
	<p><i>Obj : comprendre le cycle d'une journée</i>  <u>Où ?</u> : regroupement  <u>Matériel</u> : jeux « du matin au soir, 6 pions par jeu, 2 dés, trace écrite P2  Continuer le jeu « du matin au soir » (6 par jeu).  Distribuer la trace écrite, la lire et la ranger.</p>	<p><i>Obj : associer un jour et une activité</i>  <u>Où ?</u> : tables CP  <u>Matériel</u> : images du jeu du Mistigri  Montrer aux élèves les images du jeu de Mistigri : décrire, nommer l'activité représentée. Associer à un moment de la semaine.</p>	<p><i>Obj : connaître les premiers hommes</i>  <u>Où ?</u> : tables groupes GS  <u>Matériel</u> : une fiche par groupe + feuille brouillon A3  Poursuite de la recherche : hypothèses sur feuille de recherche.</p>
Leçons	Lire la trace écrite P2. Apporter un objet qui sert à mesurer le temps		Relire les réponses au questionnaire de la vidéo

	CP	CE1	CE2
<b>Séance 3</b>	<p><i>Obj : représenter les repères de la journée</i>  <u>Où ?</u> : tables GS groupes  <u>Matériel</u> : les 5 affiches, la fiche individuelle « repères »  Les élèves lisent et identifient les mots matin, midi, après-midi, soir, nuit. Ils les recopient et illustrent par un élément de leur choix (ils peuvent choisir</p>	<p><i>Obj : associer un jour et une activité</i>  <u>Où ?</u> : tables CP  <u>Matériel</u> : tableau blanc  Interroger les élèves sur les horaires de l'école : écrire au tableau les horaires donnés par les élèves.  Noter les propositions de</p>	<p><i>Obj : connaître les premiers hommes</i>  <u>Où ?</u> : regroupement  <u>Matériel</u> : une fiche défi par groupe + feuille brouillon A3  Chaque groupe présente ses hypothèses à l'ensemble des CE2 : réactions des élèves, apports éventuels de l'enseignant.</p>

	de reproduire une activité des affiches).	manière organisée (dans l'ordre chronologique).	
	<p><i>Obj : identifier des outils de mesure du temps</i>  <u>Où ? :</u> coin regroupement  <u>Matériel :</u> des outils de mesure apportés par les élèves et l'enseignante (un sablier, des horloges et des montres à aiguilles et à affichage digital, un chronomètre, un minuteur...  Demander aux élèves de présenter un objet de leur choix et de dire à quoi il sert. Le nommer. Trier les objets en fonction de leur rôle : donner l'heure ou mesurer une durée.</p>	<p><i>Obj : associer un jour et une activité</i>  <u>Où ? :</u> tables CP  <u>Matériel :</u> jeu du Mistigri (un pour 3)  Expliquer les règles du jeu du Mistigri. Faire jouer les élèves par 3.</p>	<p><i>Obj : connaître les premiers hommes</i>  <u>Où ? :</u> tables GS groupes  <u>Matériel :</u> une fiche défi par groupe + affiche A3  Reprise de la recherche : les hypothèses validées sont reprises sur une grande affiche (A3) et illustrées. Organisation pour la prise de parole (<i>qui va dire quoi ?</i>)</p>
	<p><i>Obj : comprendre le cycle d'une journée</i>  <u>Où ? :</u> regroupement  <u>Matériel :</u> un jeu « du matin au soir par groupe, 6 pions par jeu, 2 dés  Jeu « du matin au soir » (6 par jeu).</p>	<p><i>Obj : associer un jour et une activité</i>  <u>Où ? :</u> tables CP  <u>Matériel :</u> fiche horaires école  Les élèves complètent le tableau avec les horaires de la journée. Vérification et validation par l'adulte.</p>	<p><i>Obj : connaître les premiers hommes</i>  <u>Où ? :</u> tables GS groupes  <u>Matériel :</u> une fiche défi par groupe + affiche A3  Reprise de la recherche : les hypothèses validées sont reprises sur une grande affiche (A3) et illustrées. Organisation pour la prise de parole (<i>qui va dire quoi ?</i>)</p>

	CP	CE1	CE2
<b>Séance 4</b>	<p><i>Obj : identifier des outils de mesure du temps</i>  <u>Où ? :</u> tables CP  <u>Matériel :</u> des outils de mesure apportés par les élèves et l'enseignante  Nommer à nouveau les outils de mesure du temps. Jouer aux devinettes : « j'ai deux aiguilles et je sers à donner l'heure, qui suis-je ? »  « Je peux être utilisé pour savoir combien de temps je dois me brosser les dents... »</p>	<p><i>Obj : associer heures digitales et à cadran</i>  <u>Où ? :</u> coin regroupement  <u>Matériel :</u> jeu du Memory (un pour 3).  Faire jouer les élèves par 3.</p>	<p><i>Obj : connaître les premiers hommes</i>  <u>Où ? :</u> tables GS groupes  <u>Matériel :</u> affiche réalisée en groupe  Présentation des recherches terminées au reste du groupe : alimentation et armes.</p>

	« On m'utilise pour mesurer un temps de course... »		
	<p><i>Obj : comprendre le cycle d'une journée</i></p> <p><u>Où ?</u> : regroupement</p> <p><u>Matériel</u> : un jeu « du matin au soir par groupe, 6 pions par jeu, 2 dés</p> <p>Jeu « du matin au soir » (6 par jeu).</p>	<p><i>Obj : associer un jour et une activité</i></p> <p><u>Où ?</u> : tables CP</p> <p><u>Matériel</u> : vidéoprojecteur connecté sur le générateur d'horloges micetf, fiche horaires école, horloges plastifiées.</p> <p>Expliquer aux élèves qu'on va afficher des horloges qui indiquent des moments repères de la journée de classe. Les identifier et les reproduire sur des horloges plastifiées.</p>	<p><i>Obj : connaître les premiers hommes</i></p> <p><u>Où ?</u> : tables GS groupes</p> <p><u>Matériel</u> : une fiche par élève</p> <p>Jeu de mots mêlés sur l'homme de Cro-Magnon</p>
	<p><i>Obj : associer un outil de mesure du temps à une activité</i></p> <p><u>Où ?</u> : tables GS groupes</p> <p><u>Matériel</u> : fiche individuelle outils_mesure</p> <p>On demande aux élèves de découper les différents outils de mesure représentés et de les coller au-dessus de l'activité correspondante.</p> <p>Colorier. Ne pas découper les mots étiquettes !</p>	<p><i>Obj : associer un jour et une activité</i></p> <p><u>Où ?</u> : tables CP</p> <p><u>Matériel</u> : fiche horaires école heures</p> <p>Les élèves complètent le tableau avec les horloges. Vérification et validation par l'adulte.</p>	<p><i>Obj : connaître les premiers hommes</i></p> <p><u>Où ?</u> : regroupement</p> <p><u>Matériel</u> : affiche réalisée en groupe</p> <p>Présentation des recherches terminées au reste du groupe : habitat et vêtements.</p> <p>L'enseignante photocopie les traces produites (2 par page A4, soit un recto-verso par élève).</p>
Leçons	Apprendre la trace écrite P2.	Apprendre les horaires de l'école.	Relire les affiches des groupes

	CP	CE1	CE2
Séance 5	<p><i>Obj : associer un outil de mesure du temps à une activité</i></p> <p><u>Où ?</u> : regroupement</p> <p><u>Matériel</u> : fiche individuelle outils_mesure</p> <p>Correction de la fiche sur les outils de mesure.</p>	<p><i>Obj : compléter un calendrier</i></p> <p><u>Où ?</u> : tables des CP</p> <p><u>Matériel</u> : calendrier décembre 2017</p> <p>Distribuer le calendrier.</p> <p>Demander aux élèves de décrire : Par quel jour</p>	<p><i>Obj : comprendre l'invention de l'écriture</i></p> <p><u>Où ?</u> : tables groupes GS</p> <p><u>Matériel</u> : une fiche défi par élève + feuille de brouillon</p> <p>Les élèves lisent le défi proposé et répondent par le dessin.</p>

	<p>Les nommer, identifier les mots et les coller dans le tableau.</p>	<p>commence le mois de décembre ? Quel est le dernier jour du mois de décembre ? Combien ce mois compte-t-il de jours ? Combien a-t-il de mercredi ? etc... Colorier en noir les jours qui ne sont pas dans le mois de décembre. Colorier les week-ends en rouge, les mercredis en orange.</p>	
	<p><i>Obj : connaître l'ordre des jours de la semaine</i>  <u>Où ? :</u> tables groupes GS  <u>Matériel :</u> fiche individuelle jours_repères          Découper <u>seulement</u> les jours de la semaine et les coller dans l'ordre dans le tableau (sur les cases grises).</p>	<p><i>Obj : compléter un calendrier</i>  <u>Où ? :</u> tables des CP  <u>Matériel :</u> calendrier 2018          Continuer de compléter le calendrier : colorier les vacances de Noël en rose (début le 23/12). Colorier les jours de classe en vert et les compter. Placer les dates importantes : Noël, réveillon du 31, marché de Noël, célébration, sorties, etc...</p>	<p><i>Obj : comprendre l'invention de l'écriture</i>  <u>Où ? :</u> coin regroupement  <u>Matériel :</u> une fiche défi par élève + feuille de brouillon          L'enseignante demande aux élèves d'expliquer les méthodes qui peuvent être utilisées par Nabû pour « compter » les moutons. Récit « Nabû et ses moutons » par l'enseignant.</p>
	<p><i>Obj : avoir des repères sur les jours de la semaine</i>  <u>Où ? :</u> coin regroupement  <u>Matériel :</u> étiquettes des jours de la semaine, patafix, feuilles blanches.          Faire lire à haute voix le nom des jours de la semaine. Les ranger dans l'ordre, puis trier : les jours d'école d'un côté, les autres à part. Nommer un exemple d'activité que l'on fait pour chaque jour. Ecrire un ou 2 mots par jour (ex : « sport » le jeudi).</p>	<p><i>Obj : associer heures digitales et à cadran</i>  <u>Où ? :</u> tables CP  <u>Matériel :</u> jeu du Memory (un pour 3).          Faire jouer les élèves par 3.</p>	<p><i>Obj : comprendre l'invention de l'écriture</i>  <u>Où ? :</u> tables GS groupes  <u>Matériel :</u> pâte à modeler, petits cailloux ou perles, moutons découpés, feuille verte.          EN binôme, les élèves font comme Nabû pour compter les moutons à l'aide d'une boule de pâte à modeler creuse et des cailloux. Faire placer les moutons et de les placer sur la feuille verte (= champ) et les sortir 1 par 1.</p>
<p>Leçons</p>	<p><i>S'entraîner à lire le nom des outils de mesure.</i></p>		<p><i>Relire l'histoire de Nabû et les moutons.</i></p>



	CP	CE1	CE2
Séance 6	<p><i>Obj : connaître l'ordre des jours de la semaine</i></p> <p><u>Où ?</u> : tables GS groupes</p> <p><u>Matériel</u> : fiche individuelle jours_repères</p> <p>Colorier en orange les cases des jours où l'on va à l'école et en bleu les cases des jours sans école.</p>	<p><i>Obj : associer heures digitales et à cadran</i></p> <p><u>Où ?</u> : regroupement</p> <p><u>Matériel</u> : jeu du Memory (un pour 3).</p> <p>Faire jouer les élèves par 3.</p>	<p><i>Obj : comprendre l'invention de l'écriture</i></p> <p><u>Où ?</u> : tables CP</p> <p><u>Matériel</u> : les boules remplies la semaine précédentes</p> <p>On ouvre les boules de pâte délicatement et sans les écraser (à faire par l'adulte). Comptage pour vérifier. Faire observer l'intérieur des boules : l'empreinte des pierres y est restée !</p>
	<p><i>Obj : avoir des repères sur les jours de la semaine</i></p> <p><u>Où ?</u> : tables GS groupes</p> <p><u>Matériel</u> : fiche individuelle jours_repères</p> <p>Décrire les 16 images illustrant des activités de la semaine : les nommer.</p> <p>On nomme et on fait placer les étiquettes dans la case correspondante.</p>	<p><i>Obj : associer un jour et une activité</i></p> <p><u>Où ?</u> : regroupement</p> <p><u>Matériel</u> : jeu du Mistigri (un pour 3)</p> <p>Expliquer les règles du jeu du Mistigri. Faire jouer les élèves par 3.</p>	<p><i>Obj : comprendre l'invention de l'écriture</i></p> <p><u>Où ?</u> : tables CP</p> <p><u>Matériel</u> : les boules remplies la semaine précédentes + vidéo CPS</p> <p>On demande aux élèves de décrire les étapes réalisées pour compter. L'empreinte des cailloux y est restée dans la pâte on explique ainsi comment on a commencé à écrire. Raconter l'histoire du aleph. Lancer les 5 premières minutes de la vidéo « L'écriture de A à Z ».</p>
	<p><i>Obj : avoir des repères sur les jours de la semaine</i></p> <p><u>Où ?</u> : tables GS groupes</p> <p><u>Matériel</u> : fiche individuelle jours_repères</p> <p>Les élèves finissent de placer les 16 images illustrant des activités de la semaine. Vérification et validation par l'adulte, puis collage et coloriage.</p>	<p><i>Obj : compléter un calendrier</i></p> <p><u>Où ?</u> : regroupement</p> <p><u>Matériel</u> : calendrier 2018</p> <p>Jouer aux devinettes avec le calendrier : nommer la veille du jeudi 21 décembre, le lendemain... Si Elise est malade pendant 3 jours à partir du 7 décembre, quand va-t-elle revenir à l'école ?</p>	<p><i>Obj : comprendre l'invention de l'écriture</i></p> <p><u>Où ?</u> : tables CP</p> <p><u>Matériel</u> : fiche 15 (trace écrite Magellan sur l'invention de l'écriture).</p> <p>On projette la trace écrite et les élèves copient ce qui manque sur leur fiche.</p>

Leçons	<i>Revoir la trace écrite P2, les noms des objets qui servent à mesurer le temps et le tableau des jours de la semaine.</i>	<i>Connaitre les horaires de l'école et les reconnaître sur une horloge à cadran.</i>	<i>Apprendre la fiche sur l'invention de l'écriture et celles sur Cro Magnon.</i>

	<b>CP</b>	<b>CE1</b>	<b>CE2</b>
<i>Séance 7</i>	<u>Evaluation :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colorier le matin, midi, après-midi, soir et nuit sur une roue de la journée.</li> <li>• Associer un outil de mesure du temps à une activité</li> <li>• Reconstituer l'emploi du temps de semaine</li> </ul>	<u>Evaluation :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Répondre à des questions sur un emploi du temps</li> <li>• Associer des heures digitales à des heures sur cadran à aiguilles</li> <li>• Lire et remplir un calendrier mensuel</li> </ul>	<u>Evaluation :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compléter la fiche d'identité de l'homme de Cro-Magnon</li> <li>• Compléter un texte sur l'invention de l'écriture</li> </ul>