

# MATHÉMATIQUES



## Le temps

### NOTICE

|                           |                                   |
|---------------------------|-----------------------------------|
| Titre de l'activité       | Création de la pendule analogique |
| Durée de l'activité       | 1h30                              |
| Matériel nécessaire       | La boîte « Le temps »             |
| Nombre d'élèves par boîte | 2- 3 élèves                       |

### POUR LA SÉQUENCE 1

#### Étape 1 : Introduction

Commencez par regarder une vidéo ou une chanson sur le thème du temps.

Vous pouvez utiliser cette vidéo par exemple :

<https://www.youtube.com/watch?v=qt40aGoB3iY>

#### Étape 2 : Création d'une carte heuristique

Lancez une discussion sur la mesure du temps.

Distribuez aux élèves des feuilles de mémo et demandez-leur quelles unités de temps ils connaissent (siècle, millénaire, année, saisons, jours de la semaine, hier, aujourd'hui, demain, bientôt, avant, maintenant, minute, seconde, heure...). Laissez-les écrire sur les feuilles.



Cofinancé par  
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet : 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

# MATHÉMATIQUES

## Étape 3 : Lisez l'histoire « Le temps »

Lisez l'histoire à la classe. Après la lecture, demandez à vos élèves ce qu'ils ont compris.

## Étape 4 : Découverte de la boîte

Répartissez les élèves en groupes de 2 ou 3 et donnez une boîte à chaque groupe. Laissez-leur le temps de découvrir le contenu de la boîte.

Après que les élèves se soient familiarisés avec le contenu de la boîte, demandez-leur ce qu'ils pensent faire ensuite.

## Étape 5 : Création de la pendule analogique

Les élèves fabriquent une pendule analogique à partir d'une assiette en papier. Les éléments d'une pendule analogique sont imprimés sur du papier plus épais. Les enfants découpent et fabriquent la pendule en suivant les instructions. Ils collent le cadran de la pendule sur la plaque de papier. Fixez les aiguilles de la pendule au cadran à l'aide d'une punaise.

Les élèves peuvent illustrer leur pendule avec des crayons de couleur.

## Activité complémentaire séquence 2 : La pendule aux chiffres romains

À l'aide d'un compas et d'une règle, les élèves divisent le cadran de la pendule en 12 parties égales.



Cofinancé par  
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet : 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

# MATHÉMATIQUES

Vous pouvez fabriquer les aiguilles en carton pour mieux les déplacer. Fixez-les au cadran de la pendule à l'aide d'une punaise.

## Étape 6 : Exercices

Dans la boîte, vous trouverez des heures écrites au format numérique.

## Étape 7 : Jouez à « Quelle heure est-il, M. Loup ? »

S'il n'y a pas assez de place dans la classe pour jouer, vous pouvez jouer dans le couloir, dans le gymnase ou à l'extérieur.

Lisez la description du jeu ci-dessous et choisissez qui sera M. Loup.

- Les joueurs se tiennent à une extrémité de l'aire de jeu et un joueur se trouve à l'autre extrémité. Ce joueur solitaire est M. Loup.
- Les joueurs crient : « Monsieur Loup, Monsieur Loup, quelle heure est-il ? ». Et M. Loup répond : « Dix heures ! » (ou n'importe quelle autre heure).
- Ensuite, en comptant les pas à haute voix, le groupe fait dix pas vers M. Loup.
- Le groupe répète la question et le loup donne une succession de réponses différentes. Lorsque les joueurs se sont déjà approchés très près de M. Loup, celui-ci répond : « Minuit ! », ce qui est le signal pour eux de courir vers le point de départ aussi vite que possible pour éviter d'être attrapés par M. Loup.
- Tous ceux que M. Loup attrape doivent se ranger à ses côtés pour les tours suivants et devenir eux-mêmes M. Loup.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur qui n'ait pas été attrapé. Ce joueur devient M. Loup pour la partie suivante. Dans un grand groupe de M. Loup, les joueurs doivent se relayer pour annoncer l'heure.



Cofinancé par  
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet : 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

# MATHÉMATIQUES

## POUR LA SÉQUENCE 2

### Jouez au jeu « La pendule corporelle »

Formez deux équipes, délimitez l'aire de jeu et placez la boîte contenant le matériel nécessaire à côté d'un marqueur. La boîte elle-même peut servir de marqueur. Présentez ensuite les règles du jeu, c'est une course de relais.

Matériel nécessaire : une feuille avec les heures de la pendule numérique utilisée dans la boîte, un crayon.

- Précisez que l'aiguille droite est celle des minutes et l'aiguille gauche celle des heures.
- Formez deux équipes de course de relais.
- Placez un morceau de papier avec les temps numériques du manuel à côté des panneaux en face des équipes.
- Le joueur court jusqu'au symbole, choisit une heure sur le papier et trace un cercle autour de l'heure avec un crayon.
- Il utilise ensuite ses mains comme des aiguilles d'horloge pour indiquer l'heure choisie.
- L'équipe crie l'heure ; après la bonne réponse, le joueur revient en courant et le suivant part à son tour.

L'équipe la plus rapide remporte la partie !



Cofinancé par  
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet : 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.