

CE1

Culture

TRIMESTRE 1





CE1

Culture

TRIMESTRE 1



Ce manuel appartient à :

.....



Programmons Pixel !

Pixel découvre la journée et la nuit !



MISSION 1
p.3

MISSION 2
p.29



Pixel et le temps !

Pixel apprend à se repérer dans la semaine, les mois, l'année !



MISSION 1
p.49



LES RÈGLES DU JEU
LE MAÎTRE DU TEMPS

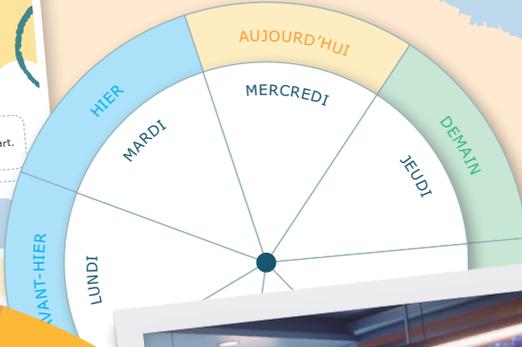
- * **NOMBRE DE JOUEURS** : 2 Joueurs.
- * **MATÉRIEL** : le plateau / le dé / les pions / la roue de la semaine.
- * **BUT DU JEU** : être le premier à arriver sur la case « arrivée ».

DÉROULEMENT DU JEU

1 Chaque joueur **place** son pion sur la case de départ.

• Le 1er joueur **repère** la case sur laquelle est son pion. Il **lit** le jour indiqué par la case.

Exemple : Aujourd'hui c'est dimanche !



MISSION 2
p.65



L'Anniversaire de Zoé !

Un anniversaire pas comme les autres !



MISSION 1
p.91



MISSION 2
p.111

Chapitre

1



... Précédemment



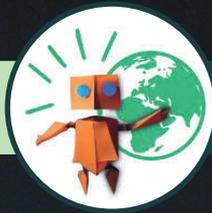
PROGRAMMONS PIXEL !



MISSION 1 :
Tapage nocturne



MISSION 2 :
L'heure de faire n'importe quoi !



1

*Consigne***Écoute** ou **lis à voix haute** le texte.

TAPAGE NOCTURNE



Ce week-end, Zoé et Pixel sont en vacances au bord de la mer. Zoé adore la mer, parce que la journée, le soleil brille et le ciel est bleu. Bon... d'accord, parfois il y a quelques nuages, mais tout est clair et lumineux !

C'est leur première journée, les deux amis jouent sur la plage. Le petit robot construit un château de sable pendant que son amie fait voler le cerf-volant qu'elle a fabriqué. Il vole très vite et très haut. L'après-midi passe très vite et après un bon repas, c'est déjà l'heure d'aller au lit.

La nuit tombée, tout est sombre. Le ciel est noir. Les étoiles et la lune brillent. C'est alors que Pixel se lève, prend son ballon et commence à jouer dans le jardin. Quel vacarme ! Les voisins, réveillés par le bruit, se fâchent et grondent Pixel depuis leur fenêtre.

— Ça suffit maintenant ! crient les voisins, mécontents.

Zoé passe la tête par la fenêtre pour observer la scène. Les voisins sont en colère et le petit robot est tout confus !

— Mais que se passe-t-il ? s'interroge Zoé. J'ai certainement fait quelques erreurs dans le programme de Pixel ! Il faut vite corriger ça. Heureusement que j'ai toujours ma trousse à outils avec moi.





Zoé descend rapidement pour récupérer Pixel et le ramener à l'intérieur de la maison.

- Je vais essayer de régler ce problème ! s'exclame Zoé.
- Quel problème ? demande Pixel. Tu parles de ces méchants voisins ?
- Mais non ! Ton problème ! rétorque Zoé. On ne joue pas au ballon en pleine nuit !
- Mais la nuit n'est pas encore tombée ! s'étonne Pixel.
- Bon, il y a vraiment un problème... marmonne Zoé.

Aide Pixel à faire la différence entre la journée et la nuit.

1

Consigne

Récupère les étiquettes. Puis, **observe** les deux dessins ci-dessous .
Colle chaque étiquette sur la case qui correspond et **explique à l'oral** ton choix.
Pour t'aider, tu peux entourer quelques éléments sur les illustrations.





— Si j'ai bien compris... la journée, c'est quand le Soleil est très haut dans le ciel et qu'il nous éclaire, résume Pixel.
— Exactement ! s'exclame Zoé. Programme réussi Pixel ! Au dodo maintenant !



MÉMO

- Dans un jour, il y a : une **JOURNÉE** et une **NUIT** .



La journée,
le Soleil éclaire.



La nuit,
le Soleil est caché.



Le lendemain matin, Zoé retrouve Pixel très occupé dans le salon de la maison de vacances.

- Journée ! Nuit ! Nuit ! Journée ! dit Pixel en triant des photos.
- Que fais-tu ? demande la petite fille, intriguée.
- Je m'entraîne à faire la différence entre la journée et la nuit, répond le robot.
- Tu commences à être très fort ! se réjouit Zoé. C'est que tu dois être prêt pour la suite !

Aide Pixel à comprendre ce qu'est l'aube et le crépuscule.



MÉMO

- **Une journée** commence à **l'aube**, c'est le matin, quand le Soleil se lève.
- **Une journée** se termine au **crépuscule**, c'est le soir, quand le Soleil se couche.

1

Consigne

En t'aidant du mémo ci-dessus, avec une règle, **relie** chaque mot à la définition qui convient.

L'aube ●

- C'est le moment où le soleil se couche. Cela marque la fin de la journée !

Le crépuscule ●

- C'est le moment où le soleil se lève. Cela marque le début de la journée !



Programme réussi, Pixel !
Plus qu'à trier ces photos !



Observe les illustrations ci-dessous .

Pour chaque case :

- sur l'illustration, **entoure** le Soleil lorsqu'il est visible ;
- **colorie** l'étiquette qui convient ;
- **complète** la phrase **en écrivant** le mot qui convient :
le crépuscule – la nuit – l'aube



C'est le matin, le Soleil se lève, c'est



Il est midi



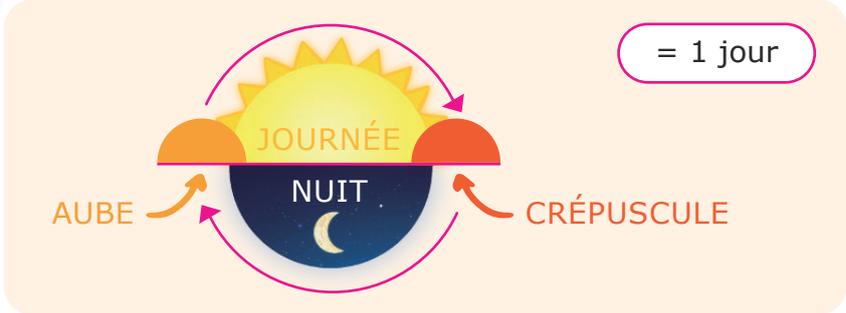
C'est le soir, le Soleil se couche, c'est



C'est



MÉMO



Après *une journée*, il y a *une nuit*.



C'est le dernier jour des vacances, Pixel a l'air perdu dans ses pensées.

- Qu'est-ce qu'il t'arrive mon génial robot ? demande Zoé.
- Je réfléchis..., répond Pixel. Tu m'as appris à reconnaître la journée de la nuit, mais je ne sais toujours pas comment cela fonctionne, se désole Pixel. Mon programme a besoin de comprendre s'il veut apprendre !
- Hmm... Je vois, répond la petite fille. Tu as déjà une idée ?

Aide Pixel à émettre des hypothèses.

1

Consigne

Toi aussi **émets** une hypothèse ! **Réponds** à la question **en écrivant** une phrase.



journée



nuit

À ton avis, comment passe-t-on de la journée à la nuit ?

À mon avis,



Activité 4



Observer le ciel !

Très bien ! On va vérifier tout cela !
Tout d'abord, observons le ciel.



Aide Pixel à observer le Soleil dans le ciel.

1

Consigne

Observe les illustrations ci-dessous .

Puis, avec un crayon à papier, **entoure** le Soleil sur chacune d'entre elles.

Entoure en orange l'illustration où c'est **l'aube**.

Entoure en rose l'illustration où c'est **le crépuscule**.

Puis, **complète** chaque phrase **en coloriant** la bonne réponse.

Le ciel pendant la journée



matin



midi



soir

Quand on regarde le ciel, on a l'impression que le Soleil

se déplace

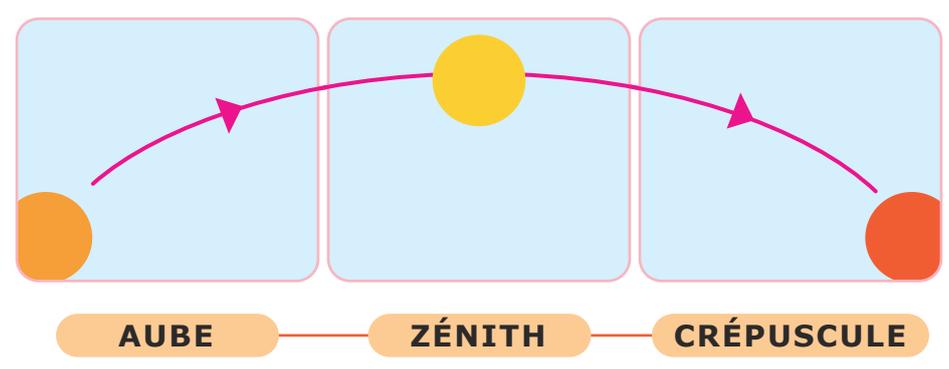
est toujours à la même place

- Programme réussi ! s'exclame Zoé. Mais...
- Mais quoi ? s'inquiète Pixel.
- Ce n'est pas aussi simple ! répond la petite fille. Mais ne t'inquiète pas, j'ai inventé une super expérience. Tu vas tout comprendre !



MÉMO

- Pendant **la journée**, on peut observer que le Soleil se déplace dans le ciel.



- **À l'aube**, lorsque **le Soleil** se lève, il est à l'**est**.
- **Puis à midi**, **le Soleil** est en plein milieu du ciel. On dit qu'il est au **zénith**.
- Enfin, **au crépuscule**, lorsque **le Soleil** se couche, il est à l'**ouest**.

Activité 5



Pixel choisit le matériel !



- Une expérience ! Génial ! dit Pixel. Tu connais bien ton robot préféré.
- Hihihi ! rigole Zoé. C'est parti ! Tu vas devoir suivre mes indications à la lettre !
- Programme en attente ! répond Pixel en rigolant.
- Tu vas m'aider à préparer tout le matériel ! On a besoin de quelque chose pour remplacer la Terre et de quelque chose pour remplacer le Soleil !



Aide Pixel à choisir le matériel pour réaliser l'expérience de Zoé.

1

Consigne

Observe les objets qu'il y a autour de la Terre. Puis, **nomme-les** à l'oral. Avec une règle, **relie** la Terre à l'objet qui pourrait la remplacer.



La Terre

2

Consigne

Réponds à la question **en écrivant** la bonne réponse.

De quel objet aura-t-on besoin pour **remplacer la Terre** ? Écris son nom.

On aura besoin d'

Consigne

3

Observe les objets qu'il y a sous le Soleil.

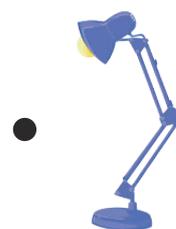
Nomme, à l'oral, chacun de ces objets. Puis, **explique** leur fonction (à quoi ils servent).

Avec une règle, **relie** le Soleil à l'objet qui pourrait le remplacer.

Pour t'aider : le Soleil nous éclaire, il faut un objet qui a la même fonction !



Le Soleil



Consigne

4

Réponds à la question **en écrivant** la bonne réponse.

De quel objet aura-t-on besoin pour **remplacer le Soleil** ? Écris son nom.

On aura besoin d'



On sait ce qu'il faut comme matériel !
J'attends tes consignes !

D'abord, on récupère
tout le matériel !



Aide Pixel à réaliser l'expérience de Zoé pour comprendre pourquoi des fois c'est la journée et des fois c'est la nuit.

1

Consigne

Récupère le matériel nécessaire.



Un globe terrestre
(la Terre)



Une lampe de bureau
(le Soleil)



Une gommette



On place la lampe allumée en face
du globe terrestre et on ferme tous
les volets ! Il faut qu'on soit dans le noir !

2

Consigne

Positionne le matériel comme sur l'image à côté. ⚠ Pense à allumer la lampe.
Puis, **éteins** les autres lumières et **ferme** les volets. ⚠ La pièce doit être sombre.
Observe le globe terrestre, une partie est éclairée, l'autre est dans l'ombre.
Montre avec ton doigt chacune de ces parties.

Sur le dessin ci-dessous :

- **colorie en jaune** la partie de la Terre qui est éclairée par le Soleil (la lampe).
- **colorie en bleu** la partie de la Terre qui **n'est pas** éclairée par le Soleil (la lampe).



Tu peux jouer au ballon quand nous sommes dans la partie coloriée en jaune ! Sinon, au dodo !



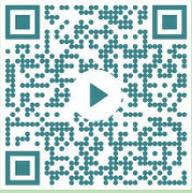
MÉMO

- Dans cette expérience, on peut voir **deux parties** sur le globe terrestre (la Terre) :

- **une partie où la Terre est éclairée par le Soleil** (la lampe). À cet endroit, c'est **la journée**.

- **une partie où la Terre n'est pas éclairée par le Soleil**. À cet endroit, c'est **la nuit**.





- D'accord, je comprends mieux. Mais alors comment on passe du jour à la nuit ? demande Pixel.
- Tu vas voir, répond Zoé. C'est ma partie préférée de l'expérience.

4

Consigne

Suis les indications pour **réaliser** la 2^{ème} partie de l'expérience de Zoé.

1



Sur le globe, **colle** une gommette là où tu vis.
Demande à un adulte de t'aider.

2



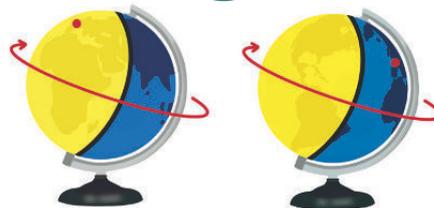
Positionne le matériel comme sur l'image. Pense à **allumer** la lampe. ⚠ *Attention, la pièce doit être sombre !*

3



Place la gommette pour qu'elle soit éclairée par la lampe (le Soleil).

4



Fais tourner tout doucement le globe et **observe** ce qu'il se passe.



La Terre tourne sur elle-même !

Dis si ces phrases sont **vraies** ou **fausses**. **Écris V** pour vrai et **F** pour faux.
Pour t'aider, observe l'expérience que tu viens de réaliser.

- A. La gomme est tout le temps éclairée par la lampe (le Soleil).
- B. La gomme est tout le temps dans l'ombre.
- C. La gomme est des fois éclairée par la lampe (le Soleil) et des fois dans l'ombre.
- D. Après la nuit, il n'y a plus rien.
- E. Après la nuit, il y a la journée. Après la journée, il y a la nuit.



MÉMO

- Pendant **la journée**, on a l'impression que le Soleil se déplace dans le ciel.
- Mais en réalité, **le Soleil ne bouge pas**. C'est **la Terre qui tourne sur elle-même** :



Quand le Soleil est face à la partie de la Terre où nous vivons, sa lumière nous éclaire : c'est la **journée**.



Puis, quand la Terre tourne, le Soleil éclaire une autre partie de la Terre, sa lumière **ne** nous éclaire **pas** : c'est la **nuit**.

- Après **une journée**, il y a **une nuit**.
Après **une nuit**, il y a **une journée**, c'est **un cycle** !
Cela veut dire que cela recommence tout le temps de la même façon !

— Hmm..., acquiesce Pixel. Je comprends mieux le problème maintenant. La nuit dernière j'ai réveillé tout le monde.
— Exactement mon cher robot, répond Zoé. Je suis fière de toi ! J'espère que tu n'oublieras pas cette leçon de sitôt !
— Oui, sinon nos voisins ne seront pas contents, plaisante Pixel.





LA LEÇON DE MON PROF !

LA JOURNÉE ET LA NUIT

- Dans **un jour**, il y a : **une journée** et **une nuit**.



La journée,
le Soleil éclaire.



La nuit,
le Soleil est caché.

= **un jour**



Un jour c'est **une journée** et **une nuit**.
Une journée c'est quand le Soleil éclaire.

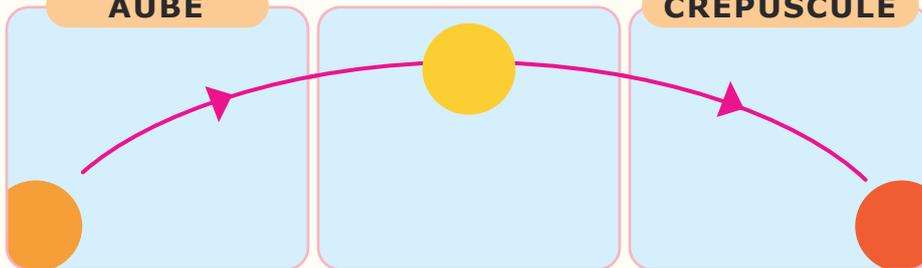
- **La journée commence à l'aube**, c'est quand le Soleil se lève et **se termine au crépuscule**, c'est quand le Soleil se couche.

Début
de la journée

Fin
de la journée

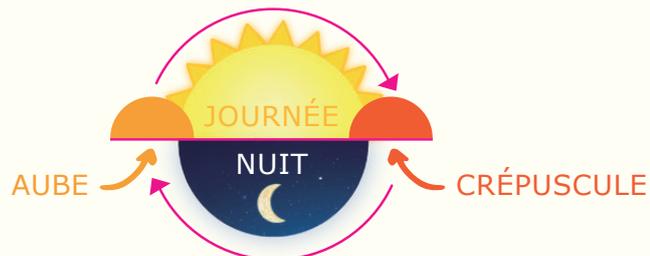
AUBE

CRÉPUSCULE



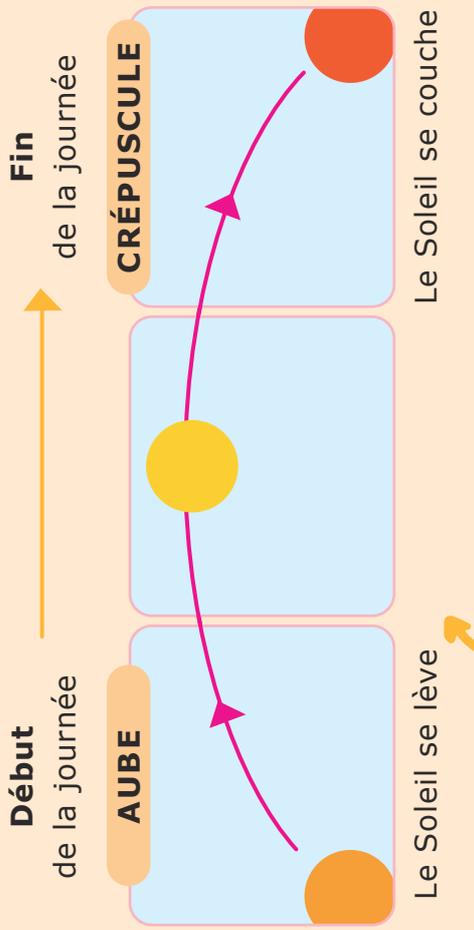
Le Soleil se lève

Le Soleil se couche



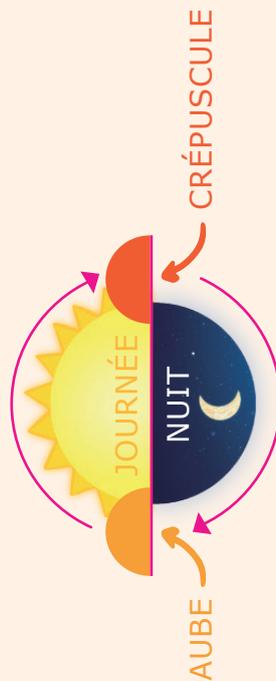
Après **une journée**, il y a **une nuit**. Après **une nuit**,
il y a **une journée**. C'est **un cycle**.

LA JOURNÉE



LA JOURNÉE ET LA NUIT

LE CYCLE : JOURNÉE / NUIT



Après **une journée**, il y a **une nuit**.
Après **une nuit**, il y a **une journée**.
C'est **un cycle**.

UN JOUR

Un **jour**, c'est **une journée** et **une nuit**.



La journée,
le Soleil éclaire.



La nuit,
le Soleil est caché.

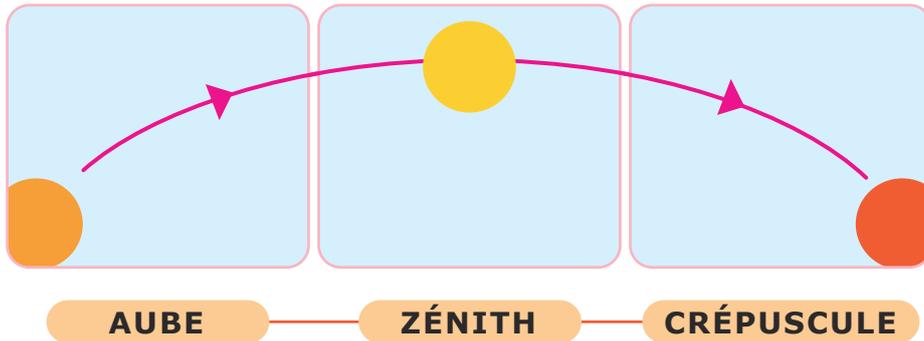




LA LEÇON DE MON PROF !

COMMENT PASSE-T-ON DE LA JOURNÉE À LA NUIT ?

- Pendant **la journée**, on peut observer que le Soleil se déplace dans le ciel.



- Mais en réalité, **le Soleil ne bouge pas**. C'est **la Terre qui tourne sur elle-même** :

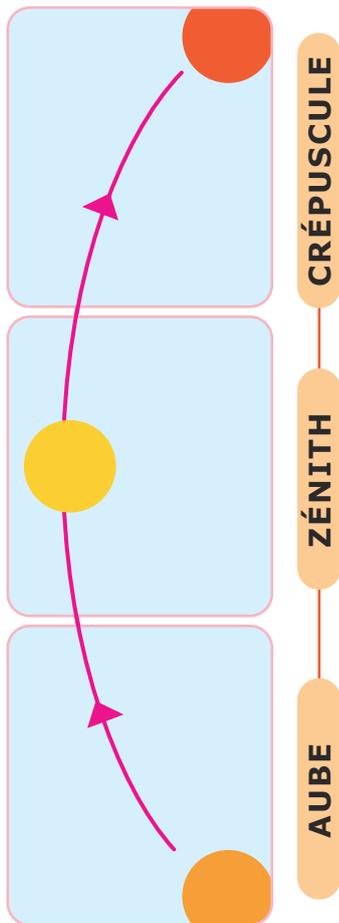


Quand le Soleil est face à la partie de la Terre où nous vivons, sa lumière nous éclaire : c'est la **journée**.



Puis, quand la Terre tourne, le Soleil éclaire une autre partie de la Terre, sa lumière **ne** nous éclaire **pas** : c'est la **nuit**.

- Pendant **la journée**, on a l'impression que le Soleil se déplace dans le ciel.



COMMENT PASSE-T-ON DE LA JOURNÉE À LA NUIT ?

- Mais en réalité, **le Soleil ne bouge pas**. C'est **la Terre qui tourne sur elle-même**.



Quand le Soleil est face à la partie de la Terre où nous vivons, sa lumière nous éclaire : c'est la **journée**.



Puis, quand la Terre tourne, le Soleil éclaire une autre partie de la Terre, sa lumière **ne** nous éclaire **pas** : c'est la **nuit**.





À TOI DE JOUER !

1

Consigne

Avec une règle, **relie** chaque mot à la définition qui convient.

Un jour



C'est quand le Soleil est complètement caché. On ne le voit pas.

Le crépuscule



C'est quand le Soleil éclaire.

La nuit



C'est quand le Soleil se couche.
Cela marque la fin de la journée.

L'aube



C'est une journée et une nuit.

La journée



C'est quand le Soleil se lève.
Cela marque le début de la journée.

Lis chaque phrase.

Puis, avec un crayon à papier, **complète** la grille de mots croisés.

Tu peux t'aider de la leçon pour retrouver les mots et leur orthographe.

Pendant la journée, on a l'impression que le **1** se déplace dans le ciel.

Mais en réalité, c'est la **2** qui tourne sur elle-même.



Quand le Soleil est en face de la France.

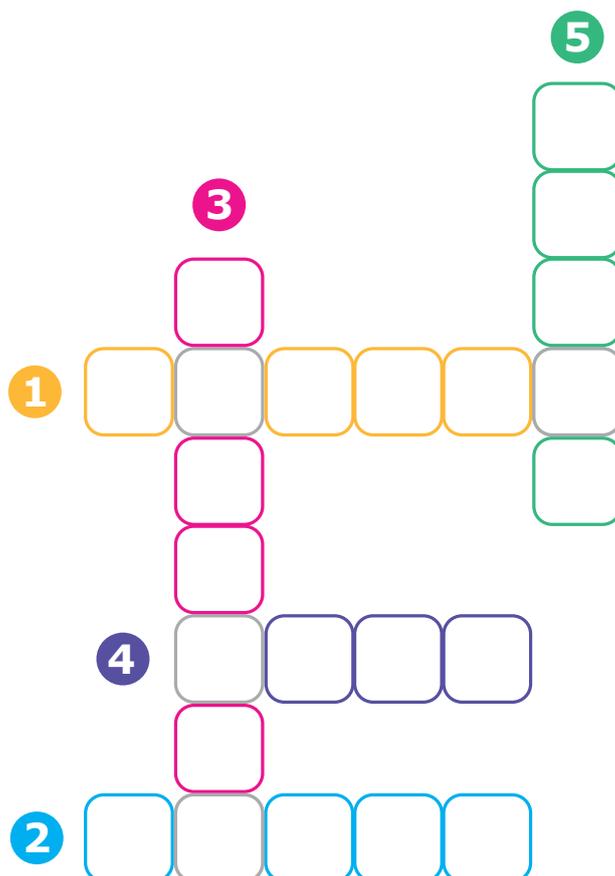
Il éclaire la France et c'est la **3**.



Quand le Soleil éclaire une autre partie de la Terre.

Il n'éclaire pas la France et c'est la **4**.

Après une journée, il y a une nuit. Après une nuit, il y a une journée, c'est un **5**!





ON S'ENTRAÎNE

EXO 1

Consigne

Sous chaque image, **écris** si c'est **la nuit** ou **la journée**.



EXO 2

Consigne

Observe les illustrations ci-dessous .

Puis, avec un crayon à papier, **entoure** le Soleil sur chacune d'entre elles (quand il est visible).

Complète chaque phrase **en utilisant** les mots suivants :

le crépuscule – la nuit – l'aube

Entoure en jaune les illustrations où c'est **la journée**.



C'est le matin, le Soleil se lève, c'est



Il est midi.



C'est le soir, le Soleil se couche, c'est



C'est

EXO 3

Consigne

Réponds à la question **en cochant** la bonne réponse.

Qu'y a-t-il **après la nuit** ?

Il y a une nouvelle nuit.

Il y a une journée.

Consigne

4 EXO

Observe chaque image.

Colle chaque image dans la colonne qui convient.

⚠ *Sur certaines images, on ne voit pas le Soleil mais cela ne veut pas dire qu'il fasse nuit ! Il y aura plus d'images dans une colonne que dans l'autre !*

JOURNÉE 		NUIT 	

Consigne

5 EXO

Réponds à la question **en utilisant correctement** les mots suivants :
une nuit – le Soleil – une journée

Quelle est la différence entre une **journée** et un **jour** ?

Une journée, c'est quand éclaire,
alors qu'un jour c'est et



ON S'ENTRAÎNE

EXO 6

Consigne

Complète le cycle : *jour - nuit* **en dessinant** le Soleil pour la journée, la Lune pour la nuit.



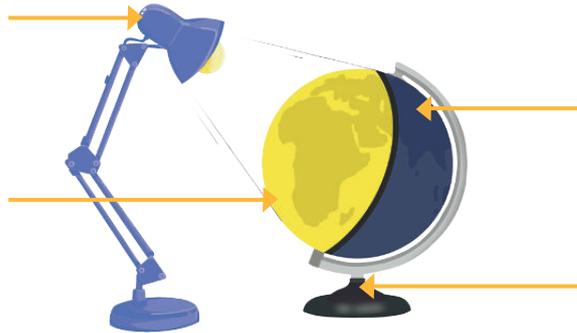
EXO 7

Consigne

Observe le schéma ci-dessous .

Puis **complète-le en plaçant** correctement les mots suivants :

un globe terrestre – la journée – une lampe – la nuit



EXO 8

Consigne

Complète chaque phrase **en cochant** la bonne réponse.

Le globe terrestre remplace



le Soleil



la Lune



la Terre

La lampe remplace



le Soleil



la Lune



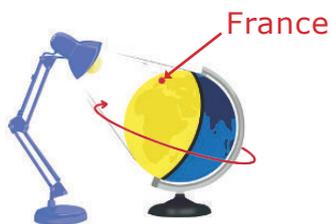
la Terre

Consigne

9 EXO

Observe chaque schéma.

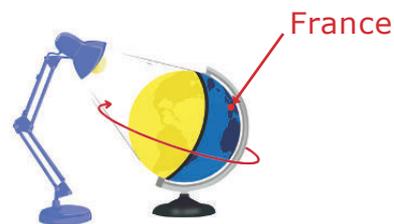
Puis, complète chaque phrase en coloriant la bonne réponse.



En France, c'est la

JOURNÉE

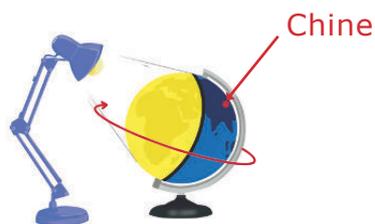
NUIT



En France, c'est la

JOURNÉE

NUIT



En Chine, c'est la

JOURNÉE

NUIT



En Chine, c'est la

JOURNÉE

NUIT

Consigne

10 EXO

Pour chaque schéma :

- en suivant l'indication, **dessine un point rouge** pour indiquer où doit être Pixel ;
- **colorie en jaune** la partie de la Terre où c'est **la journée** ;
- **colorie en bleu** la partie de la Terre où c'est **la nuit**.

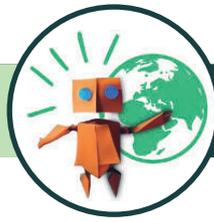
⚠ Pense à bien colorier les deux parties de la Terre sur chaque schéma !



Pour Pixel, c'est **la journée**.



Pour Pixel, c'est **la nuit**.



1

Consigne

Écoute ou **lis à voix haute** le texte.

L'HEURE DE FAIRE N'IMPORTE QUOI !



Les vacances sont terminées. Zoé et Pixel sont de retour chez eux. Le voyage a été long, il a fallu prendre le train et deux bus différents pour rentrer. Les deux amis arrivent à la maison, il est 19h00... Pile l'heure du dîner ! Pixel fonce dans la cuisine, il sort un bol, une cuillère, du pain, de la confiture et du lait !

- Que fais-tu ? demande Zoé en éclatant de rire.
- Eh bien, je prépare le petit-déjeuner ! répond le robot un peu vexé. Pourquoi tu rigoles comme une baleine ?
- Je ne me moque pas, tente de rassurer Zoé. Mais j'ai l'impression que tu te mélanges un peu les pinceaux. Quelle heure est-il ? demande la petite fille.
- 19h00 ! L'heure du goûter, rétorque Pixel avec sérieux.
- Je crois qu'il est plutôt l'heure de reprogrammer tes petits circuits imprimés, dit Zoé.



A





Bon... Déjà, est-ce que tu te souviens de quand commence et quand se termine une journée ?



Aide Pixel à se rappeler ce qu'est une journée.

1

Consigne

Réponds aux questions en cochant la bonne réponse.

Quand est-ce qu'une journée commence ?

- À l'aube, quand le Soleil se lève.
- Au crépuscule, quand le Soleil se couche.

Quelle est la première chose que tu fais au début de la journée ?



Je goûte.



Je me couche.



Je fais mes devoirs.



Je me lève.

Quand est-ce qu'une journée se termine ?

- À l'aube, quand le Soleil se lève.
- Au crépuscule, quand le Soleil se couche.



Quelle est la dernière chose que tu fais à la fin de la journée ?



Je goûte.



Je me couche.



Je fais mes devoirs.



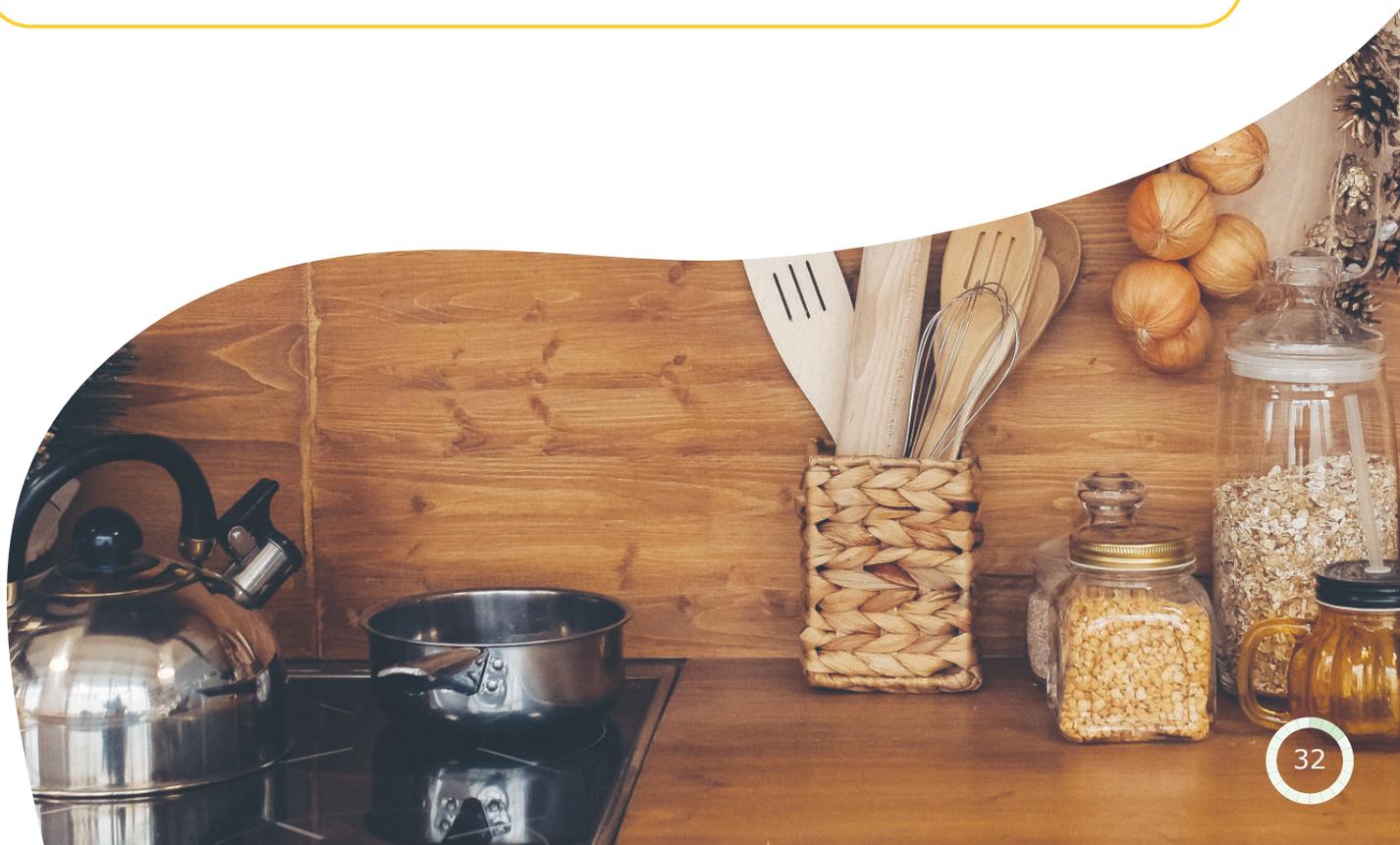
Je me lève.



MÉMO

La journée commence à **l'aube** et se termine au **crépuscule**.

Pour une personne, la journée commence par son lever du lit et se termine par son coucher.





— Je vais programmer dans ta mémoire comment se déroule une journée, la mienne. Elle se découpe en quatre moments différents qui sont toujours dans le même ordre : Le matin, je me lève et je prends **mon petit-déjeuner**. Je me lave les dents, puis je vais dans ma chambre et je travaille les leçons prévues dans mon emploi du temps. À midi, **je déjeune**. L'après-midi, je fais des activités : musée, peinture, musique, sport... Après **le goûter**, je lis ou je joue dehors. Le soir, après **le dîner**, je me couche.

Aide Pixel à identifier et à remettre dans l'ordre les différents moments de la journée de Zoé.

1

Consigne

Lis à voix haute le texte.

Puis, dans le texte, **retrouve** et **entoure** les mots qui indiquent les moments de la journée : **soir – midi – matin – après-midi**

2

Consigne

Remets dans l'ordre les moments de la journée **en les numérotant** de **1 à 4**.

Pour t'aider, observe leur ordre d'apparition dans le texte.

 soir

 midi

 matin

 après-midi

3

Consigne

Dans le texte, **observe** les mots **en violet**. Puis, **réponds** à la question **en coloriant** la bonne réponse.

À quoi correspondent les mots en violet du texte ?

 à des heures

 aux repas

 aux saisons



Super, Pixel ! Tu y es presque !
Plus qu'à retrouver le repas
qui correspond à chaque
moment de la journée !
Et si on jouait au memory pour
voir si tu as bien compris ?



Consigne

4

Lis à voix haute les règles du jeu du memory des moments de la journée.
Puis, **fais** une partie.



Programme réussi,
mon cher Pixel !



MÉMO

- **Une journée est découpée en 4 moments** qui se suivent toujours dans le même ordre.

Pour se repérer dans la journée on peut s'aider des **repas**.





— Maintenant qu'on a vu les moments de ma journée, nous allons voir les tiens, Pixel ! D'ailleurs, j'ai une idée ! Demain, nous mènerons l'enquête sur ta propre journée !!!

— Ma journée à moi ? demande le robot avec enthousiasme.

— Oui ! Nous allons faire la liste de tout ce que tu fais dans une journée. Puis, nous allons vérifier si tu parviens à tout remettre dans l'ordre.

Aide Pixel à réaliser la frise de sa journée.

1

Consigne

Observe les images et la frise de la journée de Pixel.

Sur la frise, **lis à voix haute** les activités que fait Pixel durant la journée. Comme sur l'exemple, **retrouve** l'image qui correspond à chaque activité et **place-la** sur la bonne case.

Une fois qu'un adulte a validé tes propositions, **colle** toutes les images.

2

Consigne

Observe les nouvelles images.

Puis lis les indications de Zoé pour **retrouver où les placer** sur la frise de la journée de Pixel. Une fois qu'un adulte a validé tes propositions, **colle** toutes les nouvelles images.

Après ton petit-déjeuner, tu travailles !
Avant de jouer ensemble, on goûte !
Après le dîner, c'est l'heure d'aller se coucher !



Bravo Pixel ! Tu as réussi à remettre dans l'ordre les activités de ta journée ! Plus qu'à vérifier si tu sais repérer les différents moments de la journée par rapport à tes activités !



Consigne

3

Sur la frise :

- **entoure** au crayon à papier, les 4 repas pris par Pixel ;
- **colorie en vert** les bulles qui correspondent aux activités **du matin** ;
- **colorie en orange** la bulle qui correspond à l'activité **du midi** ;
- **colorie en rose** les bulles qui correspondent aux activités **de l'après-midi** ;
- **colorie en violet** les bulles qui correspondent aux activités **du soir**.

Pour t'aider, observe le ciel et le Soleil sur chaque image.

Consigne

4

Sur les pointillés, **écris** le moment de la journée qui correspond **en utilisant** les mots suivants : **soir – midi – matin – après-midi**



MÉMO

- En fonction des moments **de la journée**, on réalise **différentes activités**.

Le matin



On se réveille



On petit-déjeune



On travaille

Le midi



On déjeune

L'après-midi



On travaille



On joue



On goûte

Le soir



On dîne



On se couche

Activité 4



Quand est-ce qu'un jour commence ?



— Donc si ma journée commence au lever du Soleil, le jour aussi doit commencer au lever du Soleil ? N'est-ce pas ? demande Pixel.

— Ah ah ! Mais non, c'est vrai que c'est un peu bizarre mais je vais t'expliquer et nous allons fabriquer ta frise d'un jour complet !



Aide Pixel à savoir quand est-ce qu'un jour commence et combien de temps il dure.

1

Consigne

Récupère les 5 bandes de la frise d'un jour complet de Pixel.

Remets les bandes **dans l'ordre**, ensemble elles doivent former une frise. Pour t'aider, observe les heures indiquées.

Une fois qu'un adulte a validé tes propositions, **colle** les bandes entre elles pour former une frise.

2

Consigne

En t'aidant des indications **ci-dessous**, **dessine** ce que fait Pixel dans les cases vides.

14h00

Pixel dessine.

19h00

Pixel se douche.

3

Consigne

En t'aidant de la frise, **réponds** aux questions **en cochant** la bonne réponse.

Que fait Pixel à 3h00 ? il goûte il travaille il dort

À quelle heure Pixel se réveille-t-il ? à 6h00 à 7H00 à 8H00

Que fait Pixel à 16h00 ? il goûte il travaille il dort

À quelle heure Pixel se couche-t-il ? à 8h00 à 18H00 à 20H00



MÉMO

Pour se repérer dans le jour ou dans la journée on peut observer **les heures.**



Pixel, tu m'impressionnes ! Bravo ! Essayons de voir combien il y a d'heures dans un jour complet !

Consigne

4

Réponds à la question **en coloriant** la bonne réponse.

Combien y a-t-il d'heures dans un jour ?

Chaque image correspond à une heure, compte combien il y a d'images pour savoir combien il y a d'heures dans un jour.

Dans un jour, il y a 5 heures.

Dans un jour, il y a 23 heures.

Dans un jour, il y a 24 heures.



Félicitations, il ne reste plus qu'à comprendre quand est-ce qu'un jour commence et quand est-ce qu'un jour se termine !

Consigne

5

Entoure en vert l'heure où le jour commence et **en rouge**, l'heure où le jour se termine. Que remarques-tu ? **Réponds à l'oral** à cette question.

Consigne

6

Réponds à la question **en cochant** la bonne réponse.

À cette heure, est-ce la nuit ou la journée ? c'est la journée c'est la nuit



Bravo Pixel ! Maintenant, tu sais te repérer dans la journée et dans un jour et tu sais quand est-ce qu'il faut prendre ton petit-déjeuner ! Ha ! Ha ! Ha !





LA LEÇON DE MON PROF !

COMMENT EST ORGANISÉE UNE JOURNÉE ?

- **La journée** commence à l'**aube** et se termine au **crépuscule**.
Pour une personne, la journée commence par son lever du lit et se termine par son coucher.

- **Une journée** est découpée en **4 moments** qui se suivent toujours dans **le même ordre**.
- Pour se repérer dans la journée, on peut s'aider des **repas** ou bien des **heures**.



- En fonction des moments de **la journée**, on réalise **différentes activités**.



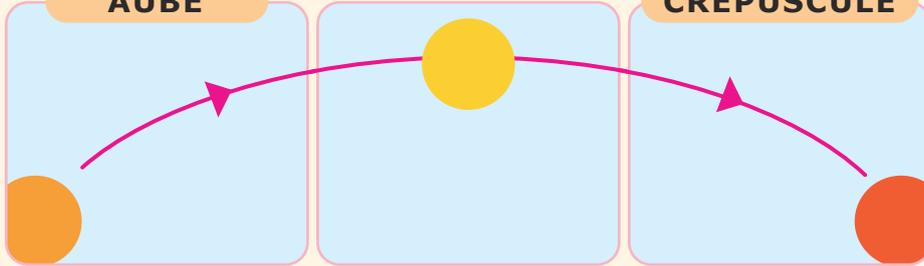
LA JOURNÉE

Début
de la journée

Fin
de la journée

AUBE

CRÉPUSCULE



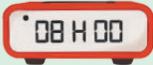
Le Soleil se lève

Le Soleil se couche

COMMENT EST ORGANISÉE UNE JOURNÉE ?

LES 4 MOMENTS DE LA JOURNÉE

Le matin



Le petit-déjeuner

Le midi



Le déjeuner

L'après-midi



Le goûter

Le soir



Le dîner

Début
de la journée

Fin
de la journée





LA LEÇON DE MON PROF !

COMMENT EST ORGANISÉ UN JOUR ?

- Dans **un jour**, il y a **une journée** et **une nuit**.

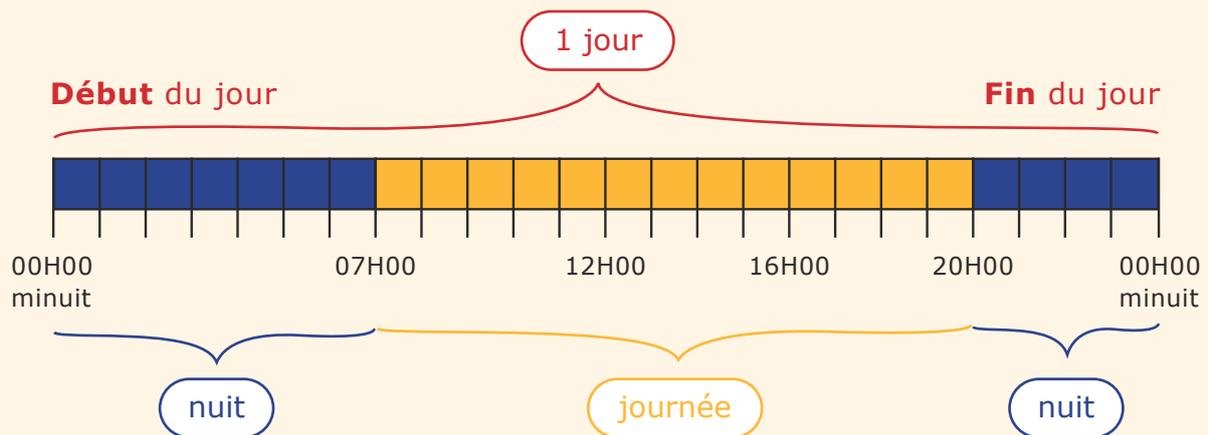


- **Un jour** dure **24 heures**.

C'est le temps mis par la Terre pour faire un tour sur elle-même.

1 jour

- **Un jour** commence en pleine nuit, à **minuit** (00H00) et se termine à **minuit** (00H00), la nuit suivante.



Un jour commence à **minuit** et se termine à **minuit**, la nuit suivante.

Une journée commence à l'**aube** et se termine au **crépuscule**.

UN JOUR

- Dans **un jour**, il y a **une journée**  et **une nuit** .

COMMENT EST ORGANISÉ UN JOUR ?



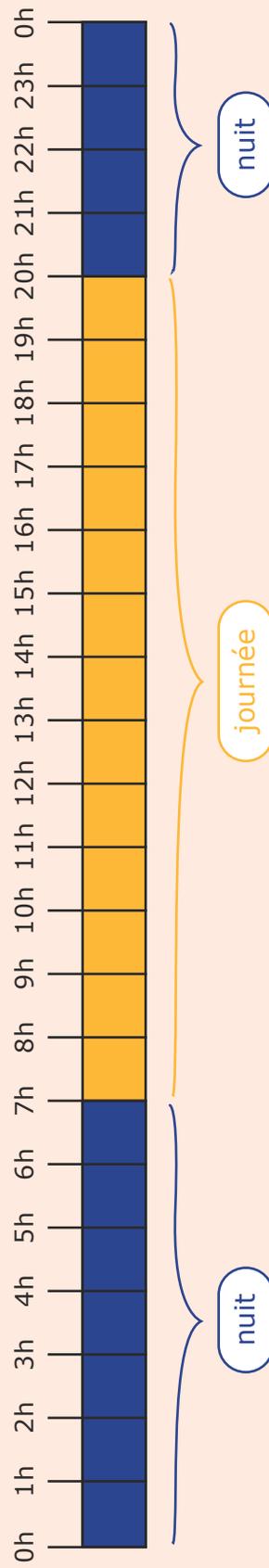
1 jour

- **Un jour** dure **24 heures**. C'est le temps mis par la Terre pour faire un tour sur elle-même.

Début du jour

1 jour

Fin du jour



À TOI DE JOUER !



1

Consigne

Remets dans l'ordre les moments de la journée en numérotant les bulles de 1 à 4.



l'après-midi



le matin



le soir



le midi

2

Consigne

Colorie en vert les étiquettes qui sont vraies.

Dans un jour, il y a 23 heures.

Dans un jour, il y a 24 heures.

Un jour commence pendant la nuit.

Un jour commence pendant la journée.

Un jour commence à minuit et se termine à minuit.

Un jour commence à l'aube et se termine au crépuscule.

Une journée commence à minuit et se termine à minuit.

Une journée commence à l'aube et se termine au crépuscule.





ONS'ENTRAÎNE

Consigne

1 EXO

Complète la frise des moments de la journée avec les mots suivants :
après-midi – matin – soir – midi

.....
-------	-------	-------	-------

Consigne

2 EXO

Réponds à chacune de ces devinettes **en coloriant** la bonne réponse.

Je suis le repas que l'on prend pendant **l'après-midi**, je suis :

le déjeuner

le dîner

le goûter

le petit-déjeuner

Je suis le repas que l'on prend **à midi**, je suis :

le déjeuner

le dîner

le goûter

le petit-déjeuner

Je suis le repas que l'on prend **le matin**, je suis :

le déjeuner

le dîner

le goûter

le petit-déjeuner

Je suis le repas que l'on prend **le soir**, je suis :

le déjeuner

le dîner

le goûter

le petit-déjeuner



ON S'ENTRAÎNE

EXO 3

Consigne

Sur la frise de la journée de Pixel :

- **remets** les étiquettes **dans l'ordre**. Puis, **colle-les** ;
- **colorie** les bulles des activités **en suivant** le code couleur :

MATIN

MIDI

APRÈS-MIDI

SOIR

Aide-toi des repas pour te repérer.

EXO 4

Consigne

Sur la frise :

- **dessine** une croix sous l'heure où **le jour** commence et une sous l'heure où **le jour** se termine ;
- **dessine** un rond sous l'heure où **la journée** commence et une sous l'heure où **la journée** se termine.

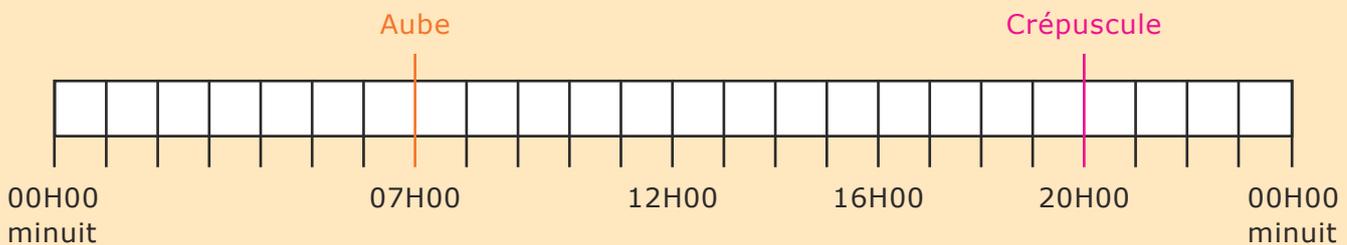
Pour t'aider, observe les indications qui sont écrites sur la frise.

Sur la frise :

- **colorie en jaune** les cases où c'est **la journée** ;
- **colorie en bleu** les cases où c'est **la nuit**.

LA FRISE D'UN JOUR COMPLET

- Cette frise représente **un jour complet**. 1 case correspond à 1 heure.





Consigne

5 EXO

En t'aidant des indications de la frise, **complète** les phrases **en écrivant** la bonne réponse.

Un jour dure heures.

Sur cette frise, **la journée** dure heures.

Consigne

6 EXO

Récupère la frise du jour. Puis, avec l'aide d'un adulte :

- **prends en photo** la ou les activités que tu fais à chaque heure ;
- **imprime** toutes les photos. Il doit y avoir 24 images en tout ;
- **remets** les images **dans l'ordre** du jour, puis **colle-les**.



Des quiz en + ?
C'est par ici →



Et maintenant,
place au **devoir n°1** !



Chapitre

2





PIXEL ET LE TEMPS !

▶ **MISSION 1 :**
La fusée de la semaine

▶ **MISSION 2 :**
Préparer l'anniversaire de Zoé !

