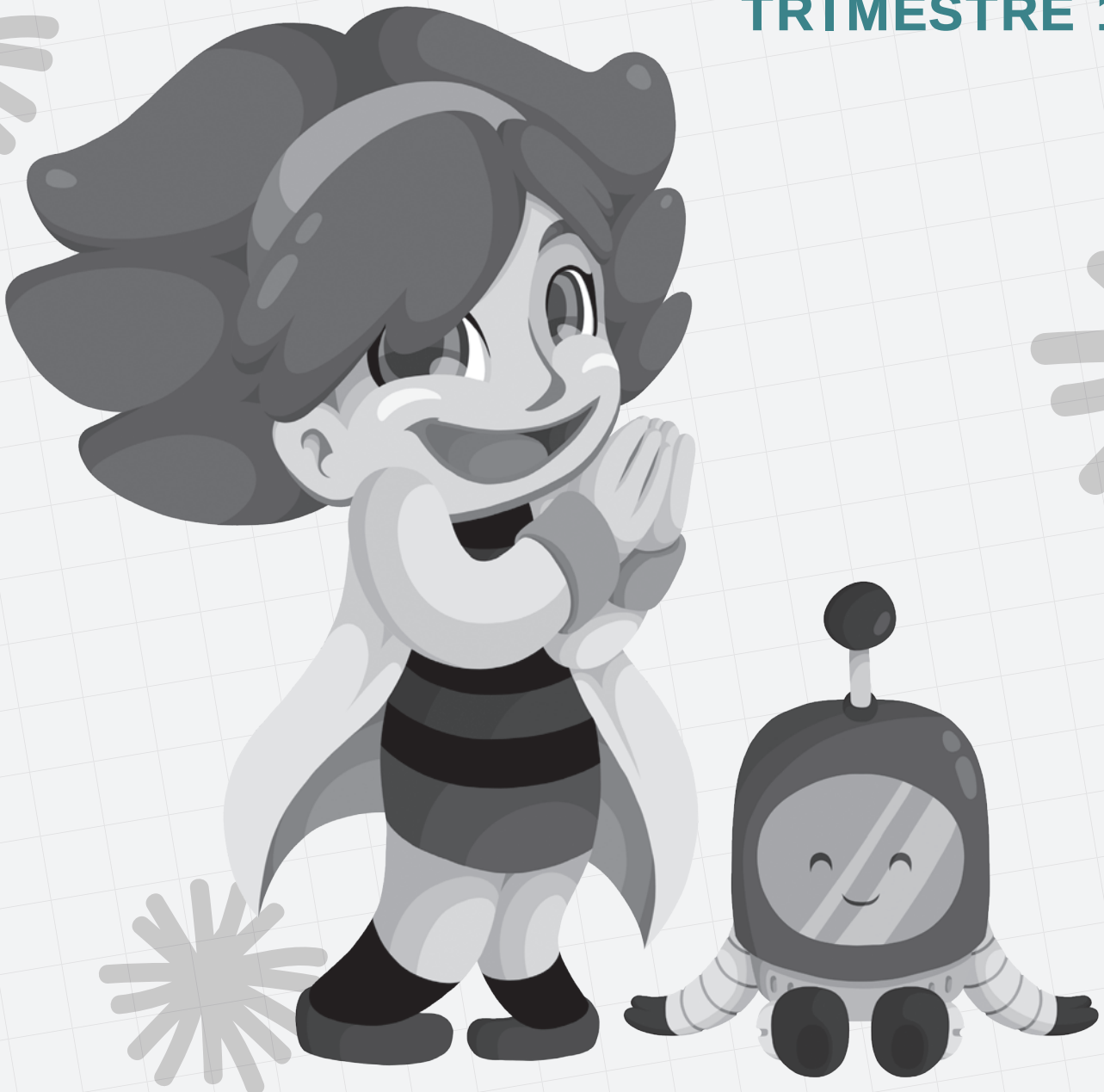




CE1

Culture

TRIMESTRE 1





LE MODE D'EMPLOI

Chaque trimestre se compose de **deux manuels interdépendants** et distinctifs. Le premier propose une approche académique et classique, tandis que le second se veut ludique et immersif.

1 Le manuel encadrant

Il s'agit du manuel que vous êtes en train de lire. Sa couverture est en noir et blanc.

Destiné à **l'adulte**, il présente : les objectifs pédagogiques, les compétences travaillées, les corrections, divers conseils, ainsi que le matériel nécessaire pour chaque activité.

Les dernières pages constituent **les annexes**, à découper dans l'ordre inverse de lecture. Elles complètent les activités du manuel apprenant.

2 Le manuel apprenant

Il s'agit du manuel de **l'élève**, qui est amené à écrire directement sur ses pages.

Chaque trimestre se compose de trois chapitres.

Chaque chapitre propose une ou plusieurs missions, qui correspondent chacune à des séquences d'apprentissage.

Le tout se présente sous forme d'histoire interactive : les différentes activités permettent aux personnages d'avancer dans leurs aventures ; laissez-vous guider par le fil rouge proposé !

Vous pouvez accéder aux histoires en audio en scannant les QR codes.

12

Un cercle vert, similaire à une barre de chargement, entoure la pagination en bas à droite. En affichant la progression au sein de la mission, il sert de repère et permet de s'organiser dans ses apprentissages.



LE DÉROULÉ D'UNE MISSION

Chaque mission offre un déroulé pédagogique explicite et progressif, menant à la leçon et à l'objectif d'apprentissage. Une mission se découpe en **cinq parties distinctes** :

1 L'histoire

Une double-page de lecture introduit les aventures des protagonistes et induit la notion à étudier. Les rectangles vert clair contiennent les textes narratifs, relatifs aux actions des personnages. Il est possible de colorier les zones blanches qui recouvrent le bord des photographies.

2 Je comprends

C'est le cœur de la séquence, centrée sur une approche d'apprentissage par soi-même. Plusieurs activités se succèdent, avec de la manipulation, des jeux, des expérimentations...

Les éléments découpables en annexes sont parfois nécessaires pour les réaliser.

Une activité aboutit à un **mémo**, qui sert de bilan des apprentissages.

3 La leçon de mon prof

Une leçon-bilan de l'entièreté de la mission est présentée sous deux formats, afin que l'apprenant choisisse celui qui lui correspond. Une icône y est associée.



La leçon textuelle permet un apprentissage par la lecture.



La carte mentale est adaptée pour un apprentissage visuel.

4 À toi de jouer !

Cette partie sert à se réapproprier la notion étudiée à travers quelques jeux.

5 On s'entraîne

Pour finir, plusieurs exercices classiques sont proposés avec une difficulté croissante. Le but est de réinvestir les connaissances acquises progressivement dans la mission.



1

2



1

Leur découpe permettra également de retourner plus aisément à la page où il s'est arrêté, tel un marque-page.

2

Une fois notre tableau reconstitué, il ne manquera plus que la signature de l'aventurier au cœur de la médaille, pour disposer d'une œuvre à mettre sous cadre !

3

La finalité pédagogique de cette activité n'est pas pour autant oubliée : zoom sur l'auteur et son œuvre !

SOMMAIRE

CHAPITRE

01



PROGRAMMONS PIXEL !

1

Mission 1 : temps P.1 Tapage nocturne

- Identifier les rythmes cycliques du temps : le jour (journée / nuit).
- Appréhender et différencier : journée / nuit (lexique : jour, journée, nuit, aube, crépuscule).
- Comprendre et représenter l'alternance journée / nuit par l'expérimentation.

2

Mission 2 : temps P.6 L'heure de faire n'importe quoi !

Pré-requis (mission 1) :

- Savoir différencier jour/ journée.
- Savoir que la journée c'est quand le Soleil nous éclaire, savoir qu'elle commence à l'aube (lever du Soleil) et s'achève au crépuscule (coucher du Soleil).

Objectifs de la mission :

- Savoir que la journée est découpée en différents moments : matin, midi, après-midi et soir.
- Situer des événements les uns par rapport aux autres sur une frise de la journée et du jour.
- Savoir qu'un jour est divisé en 24 heures.
- Identifier les rythmes cycliques du temps (déroulement d'un jour complet).

02

PIXEL ET LE TEMPS !

1 Mission 1 : temps P.11

La fusée de la semaine

- Savoir que la semaine est divisée en 7 jours.
- Comprendre le caractère cycliques des semaines.
- Utiliser des mots qui servent à se repérer dans la semaine : hier, aujourd'hui, demain...
- Se repérer dans la semaine.

2 Mission 2 : temps P.16

Préparer l'anniversaire de Zoé

- Se repérer dans les mois de l'année.
- Identifier les rythmes cycliques du temps : le caractère cyclique des mois de l'année (continuité, succession).
- Appréhender les notions d'antériorité (mois précédent), de simultanéité (mois actuel), de postérité (mois suivant).
- Lire et écrire la date en entier et en abrégé.

03

L'ANNIVERSAIRE DE ZOÉ !

1 Mission 1 :
se situer dans l'espace P.21
Bazar au laboratoire !

- Se repérer dans son environnement proche.
- Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.
- Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière).

2 Mission 2 :
se repérer dans l'espace P.26
Des invités surprises !

- Comprendre et appréhender la notion de point de vue.
- Reconnaître des objets familiers sous différents points de vue.
- Comprendre la vue de dessus pour pouvoir aborder la notion de plan (trimestre 2).

Objectifs de la mission :

- identifier les rythmes cycliques du temps : le jour (journée / nuit) ;
- appréhender et différencier : journée / nuit (lexique : jour, journée, nuit, aube, crépuscule) ;
- comprendre et représenter l'alternance journée / nuit par l'expérimentation.

HISTOIRE

1

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

- **Si pas de possibilité d'écoute** : l'adulte fait une lecture magistrale et expressive.

ACT 1

Compétences travaillées : activités 1 & 2

- prérequis : Savoir différencier une image de nuit, une image de la journée ;
- appréhender et différencier : journée / nuit (lexique : jour, journée, nuit, aube, crépuscule).

- **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 1.

1

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.



- **Exemple d'explication orale :**

C'est la journée parce qu'il y a le Soleil qui éclaire. Les volets de la maison sont ouverts. Le ciel est bleu. Le linge est étendu dehors. Les fleurs sont ouvertes. Les jouets de Pixel et Zoé sont dehors.

C'est la nuit parce le ciel est noir / bleu foncé. On voit la Lune et les étoiles qui brillent dans le ciel. Les volets de la maison sont fermés. Le lampadaire est allumé. Les fleurs sont fermées. Il n'y a plus rien dehors. Il y a une chauve-souris.

| Super ! Grâce à ton aide, Pixel sait faire la différence entre la journée et la nuit !

ACT 2

1

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

L'aube

Le crépuscule

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

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

2

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.

- **Consigne pour l'adulte** : si besoin, rappelez que lorsque l'on voit le Soleil, c'est la journée. Si l'enfant éprouve des difficultés, expliquer qu'il faudra colorier 3 fois le mot « journée ».



C'est le matin, le Soleil se lève, c'est **l'aube**



Il est midi



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



C'est **la nuit**

| Super ! Grâce à toi, Pixel a compris ce que sont l'aube et le crépuscule.

ACT 3

Compétence travaillée : activités 3, 4, 5 & 6

- comprendre et représenter l'alternance journée / nuit par l'expérimentation.

1

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

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

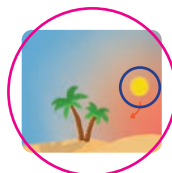
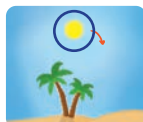
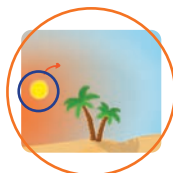
- Exemple de réponses :** à mon avis, il y a un gros interrupteur au centre de la Terre et on appuie dessus. / À mon avis, le Soleil cherche la Lune parce qu'il est amoureux. / Le Soleil et la Lune se déplacent dans le ciel. / Le Soleil se transforme en Lune.

| Super, grâce à toi, Pixel a réussi à émettre des hypothèses !

ACT 4

1

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.



Quand on regarde le ciel, on a l'impression que le Soleil **se déplace** est toujours à la même place

ACT 5

- Consigne pour l'adulte :** si besoin, indiquez à l'enfant le nom de l'objet : un globe terrestre.

1

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.

- Correction :** à gauche de la Terre, il y a un globe et une règle. À droite de la Terre, il y a une casserole et un stylo.



2

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

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

- Réponse :** on aura besoin d'un **globe terrestre**.

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.

- **Correction** : à gauche du Soleil, il y a un râteau (il sert à jardiner) et un lave-linge (il sert à laver le linge). À droite du Soleil, il y a un aspirateur (il sert à aspirer la poussière) et une lampe (elle sert à éclairer).



4

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

- **Réponse** : on aura besoin d'une **lampe**.

Super oui ! Nous allons utiliser un globe terrestre pour représenter la Terre et nous allons aussi utiliser une lampe de bureau pour représenter le Soleil puisqu'elle éclaire comme le Soleil.

- **Matériel** : un globe terrestre et une lampe de bureau. Si vous n'avez pas de globe terrestre, vous pouvez tout à fait réaliser l'expérience avec une orange sur laquelle vous viendrez positionner une pique à brochette. Dans ce cas-là, précisez à l'enfant que l'orange représente la Terre. De la même façon, nous vous conseillons d'utiliser une lampe de bureau pour que celle-ci soit fixe durant l'expérience.

1

Récupère le matériel nécessaire.

- **Consigne pour l'adulte** : lors de l'expérience il doit faire assez sombre, fermez les volets, éteignez les autres lumières.

2

Positionne le matériel comme sur l'image ci-dessous. Puis, **éteins** les autres lumières et **ferme** les volets. **Observe** le globe terrestre : une partie est éclairée, l'autre est dans l'ombre. **Montre** avec ton doigt chacune de ces parties.

3

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).



- **Matériel** : un globe terrestre ; une lampe de bureau ; une gommette ou un bout de pâte à fixe. Lors de l'expérience il doit faire assez sombre, fermez les volets, éteignez les autres lumières.

4

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

5

Dis si ces phrases sont **vraies** ou **fausses**. **Écris V** pour vrai et **F** pour faux.

A. La gommette est tout le temps éclairée par la lampe (le Soleil).

F

B. La gommette est tout le temps dans l'ombre.

F

C. La gommette est des fois éclairée par la lampe (le Soleil) et des fois dans l'ombre.

V

D. Après la nuit, il n'y a plus rien.

F

E. Après la nuit, il y a la journée. Après la journée, il y a la nuit.

V

Félicitations ! Grâce à toi, Pixel a compris pourquoi des fois c'est la journée et pourquoi des fois c'est la nuit !



1 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.

2 Lis chaque phrase.
Puis, avec un crayon à papier, **complète** la grille de mots croisés.

1 SOLEIL

2 TERRE

3 JOURNÉE

4 NUIT

5 CYCLE

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

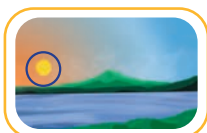


La nuit



La journée

2 **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 **l'aube**



Il est midi



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



C'est **la nuit**

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

Qu'y-a-t-il après la nuit ?

☒ Après la nuit il y a la journée.

4 **Observe** chaque image. **Colle** chaque image dans la colonne qui convient.

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 2.

● **Consigne pour l'adulte** : si besoin, explicitez que la journée c'est quand le Soleil éclaire mais qu'on on ne le voit pas forcément.

JOURNÉE		NUIT	

5

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 le **Soleil** éclaire, alors qu'un jour c'est **une journée** et **une nuit**.

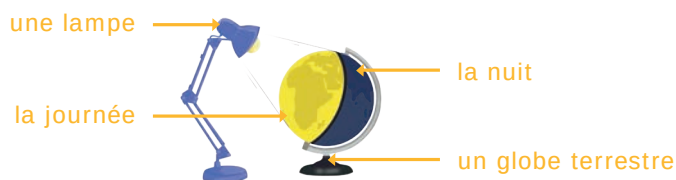
6

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



7

Observe le schéma ci-dessous. Puis, complète-le en plaçant correctement les mots suivants : un globe terrestre – la journée – une lampe – la nuit



8

Complète chaque phrase en cochant la bonne réponse.

Le globe terrestre remplace



la Terre

La lampe remplace



le Soleil

9

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

10

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**.

● **Consigne pour l'adulte** : si besoin, explicitez à l'enfant qu'il peut mettre un point où il veut sur le globe, tant que pour ce point respecte les indications : journée / nuit.



Pour Pixel, c'est **la journée**.



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

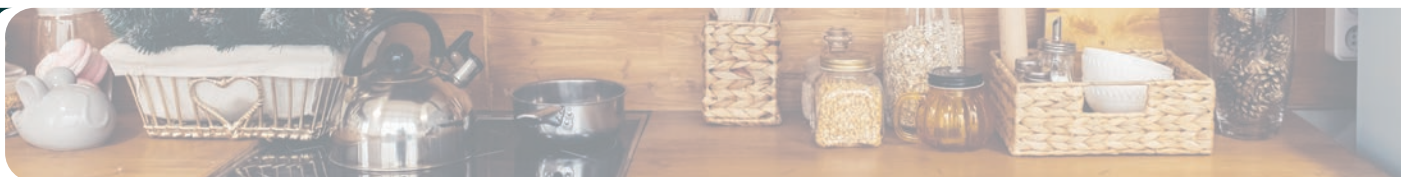
**Pré-requis (mission 1) :**

- savoir différencier jour/ journée ;
- savoir que la journée c'est quand le Soleil nous éclaire, savoir qu'elle commence à l'aube (lever du Soleil) et s'achève au crépuscule (coucher du Soleil).

Objectifs de la mission :

- savoir que la journée est découpée en différents moments : matin, midi, après-midi et soir ;
- situer des événements les uns par rapport aux autres sur une frise de la journée et du jour ;
- savoir qu'un jour est divisé en 24 heures ;
- identifier les rythmes cycliques du temps (déroulement d'un jour complet).

HISTOIRE



1 Écoute ou lis à voix haute le texte.

ACT 1

Compétences travaillées : activités 1, 2 & 3

- savoir que la journée est découpée en différents moments : matin, midi, après-midi et soir ;
- situer des événements les uns par rapport aux autres sur une frise de la journée.

1 Réponds aux questions en cochant la bonne réponse.

Quand est-ce qu'une journée commence ?

☒ à l'aube, quand le Soleil se lève

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

☒ je me lève

Quand est-ce qu'une journée se termine ?

☒ au crépuscule, quand le Soleil se couche

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

☒ je me couche

| Génial ! Toutes les données de Pixel sont exactes !

ACT 2

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

4 soir

2 midi

1 matin

3 après-midi

3

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

À quoi correspondent les mots en vert du texte ?

aux repas

4

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

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 3.

| Bravo, tu connais bien les grands moments de la journée !

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 4.

● **Consigne pour l'adulte** : distribuez les 5 images des activités de la journée de Pixel. Durant l'observation des images et de la frise, lisez à l'enfant la définition d'une frise (sous la frise). Précisez à l'enfant que les cases grises seront traitées plus tard dans l'activité. Validez le placement de chaque image avant de faire coller l'enfant.

1

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

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.

● **Consigne pour l'adulte** : distribuez les 3 étiquettes des activités de la journée de Pixel.

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**.

4

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

matin			midi	après-midi			soir	
Pixel se réveille	Pixel prend son petit-déjeuner	Pixel travaille	Pixel prend son déjeuner	Pixel travaille	Pixel goûte	Pixel joue avec Zoé	Pixel dîne	Pixel se couche

| Super ! Grâce à ton aide, Pixel a réussi à réaliser sa frise de la journée.

Compétences travaillées : activité 4

- distinguer journée (lever au coucher du soleil) et jour (24h) ;
- savoir qu'un jour est divisé en 24 heures ;
- situer des événements les uns par rapport aux autres sur une frise du jour ;
- identifier les rythmes cycliques du temps (déroulement d'un jour complet).

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 5.

● **Consigne pour l'adulte** : si l'enfant éprouve des difficultés à remettre les bandes dans l'ordre, proposez-lui de ranger les nombres (des heures) dans l'ordre croissant (du nombre le plus petit au plus grand).

1

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.

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

● **Correction** : 1/ la bande 00H00-04H00 ; 2/ la bande 05H00-09H00 ; 3/ la bande 10H00-14H00 ; 4/ la bande 15H00-19H00 ; 5/ la bande 20H00-23H00.

2

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

3

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

Que fait Pixel à 3h00 ? ☒ il dort

À quelle heure Pixel se réveille-t-il ? ☒ à 7H00

Que fait Pixel à 16h00 ? ☒ il goûte

À quelle heure Pixel se couche-t-il ? ☒ à 20h00

4

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

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

Dans un jour, il y a 24 heures

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.



6

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

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

● **Consigne pour l'adulte** : vous pouvez expliciter ceci à l'enfant : Attention, en France métropolitaine, la durée des journées varient selon la saison. Pendant l'été, les journées sont plus longues que les nuits. Pendant l'hiver, les journées sont plus courtes que les nuits ! De la même façon, en fonction des endroits où on vit dans le monde, la durée des journées peut varier.

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

3 l'après-midi

1 le matin

4 le soir

2 le midi

2 Colorie en vert les étiquettes qui sont vraies.

Dans un jour, il y a 24 heures.

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

Un jour commence à minuit et se termine à minuit.

Un jour commence pendant la nuit.

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

matin

midi

après-midi

soir

2 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 goûter

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

le déjeuner

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

le petit-déjeuner

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

le dîner

3 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 :

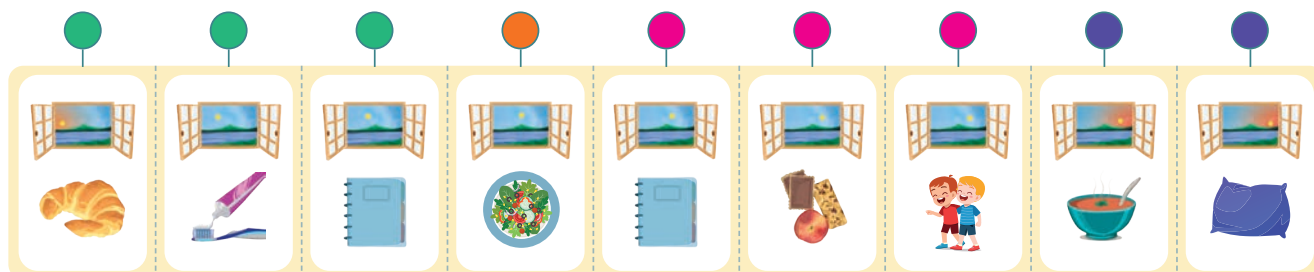
MATIN

MIDI

APRÈS-MIDI

SOIR

● Matériel : découpez et utilisez l'annexe 6.

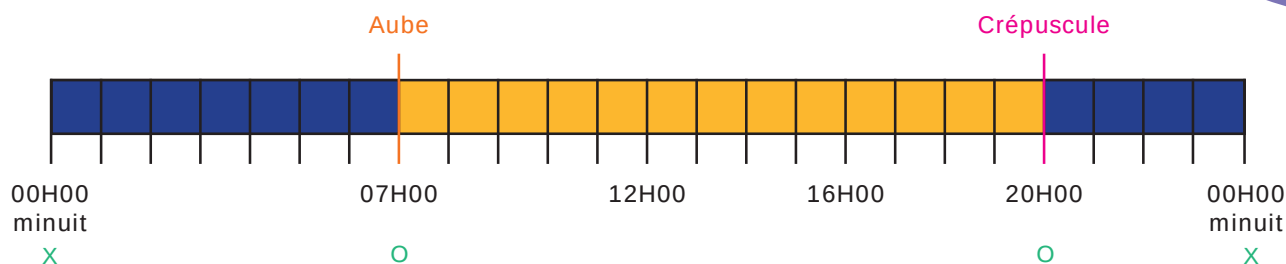


4 Sur la frise :

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

Sur la frise :

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



5

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

Un jour dure **24** heures.

Sur cette frise, **la journée** dure **13** heures.

6

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**.

- **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 7. Prenez un appareil photo (si vous avez la possibilité d'imprimer à la maison) ou des crayons à papier pour dessiner. Préparez en amont la frise : assemblez puis collez les bandes entre elles.

- **Consigne pour l'adulte** : cette activité doit être réalisée avec la présence d'un adulte.
En collaboration avec votre enfant, choisissez les moments importants qui représentent chaque heure d'un jour type. Prenez-le en photo à chaque heure ou bien, faites mimer l'activité réalisée sur l'heure en question afin de réaliser cette activité plus rapidement. Il faudra en tout 24 photos. Il est possible que certaines activités se répètent sur plusieurs heures, comme le travail ou le sommeil. Dans ces cas-là, prenez une seule photo de votre enfant, puis imprimez-la plusieurs fois. Si vous préférez, vous pouvez créer une frise de la journée et découper les heures qui ne sont pas nécessaires. Si vous n'avez pas la possibilité d'imprimer vos photos, vous pouvez faire dessiner à l'enfant (de façon très synthétique) l'activité représentant chaque heure. Par exemple, faire dessiner la Lune lorsqu'il dort, faire dessiner une fourchette lorsqu'il déjeune...

Objectifs de la mission :

- savoir que la semaine est divisée en 7 jours ;
- comprendre le caractère cyclique des semaines ;
- utiliser des mots qui servent à se repérer dans la semaine : hier, aujourd'hui, demain... ;
- se repérer dans la semaine.

Écoute ou lis à voix haute le texte.

Compétences travaillées : activité 1

- savoir que la semaine est divisée en 7 jours ;
- comprendre le caractère cyclique des semaines.

● **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 8.

Récupère le matériel et observe-le.

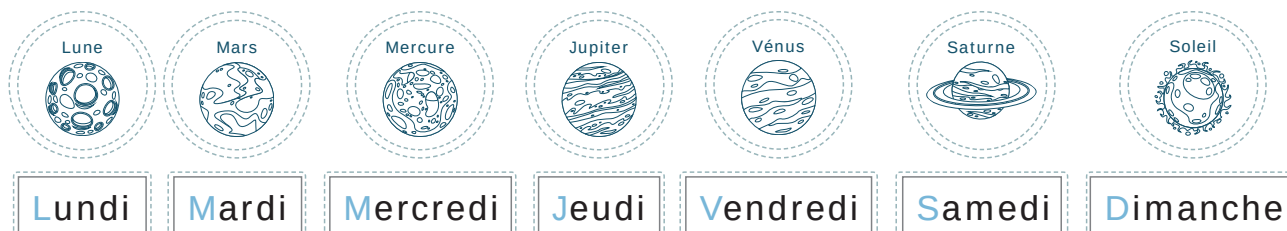
Remets dans l'ordre les étiquettes des jours de la semaine. Puis, colle-les sur la fusée de la semaine.

- **Consigne pour l'adulte :** avant de faire coller les étiquettes de la semaine, validez ou invalidez les réponses de l'enfant.
- **Consigne pour l'adulte :** expliquez le fait que sur les étiquettes des astres, il n'y a pas que des planètes, il y a le Soleil qui est une étoile et la Lune qui est un satellite naturel de la Terre. Ainsi, on ne peut pas dire « les planètes », on parle alors d'astres. Explicitiez également le fait qu'il n'y a pas tous les astres du système solaire. Ici, il n'y a que ceux qui sont à l'origine des noms des jours de la semaine.
- **Consigne pour l'adulte :** en ce qui concerne l'origine des mots de la semaine, nous avons choisi de nous tourner vers l'origine romaine des termes avant la transformation linguistique effectuée par les Chrétiens.

Ainsi, dimanche a pour origine première le mot « Sol », le Soleil : le premier jour de la semaine chez les Romains (le 7^{ème} pour nous). Ce mot était associé au Soleil ainsi qu'au dieu du même nom. Plus tard, les Chrétiens ont renommé « Sol » en Dies Dominicus (qui a donné le mot : dimanche) qui signifie le jour du Seigneur. Néanmoins, on retrouve aujourd'hui l'origine première du mot dans le lexique anglais. En effet, dimanche se dit : Sunday à savoir « jour du Soleil ».

Il en est de même pour samedi, qui a pour origine première le mot « dies Saturnii » soit, le jour de Saturne pour les Romains. Plus tard, les Chrétiens ont renommé le mot « dies Saturnii » en « sabbati » (qui a donné le mot : samedi) qui signifie : jour du sabbat.

Enfin, il est à noter que la syllabe « di », vient du latin « dies » qui signifie jour.



3

Associe chaque astre au jour de la semaine qui correspond **en utilisant** les indices suivants :

- **observe** attentivement **la première lettre du jour** de la semaine et la première lettre de l'astre ;
- pour Mars et Mercure, **observe les deux premières lettres** pour trouver le jour qui correspond ;
- pour dimanche, **appuie-toi** sur le mot anglais « **Sunday** », **le jour du Soleil**.

Une fois qu'un adulte a validé tes propositions, **colle** chaque astre sur la fusée de la semaine.

- **Consigne pour l'adulte** : avant de faire coller les étiquettes de la semaine, validez ou invalidez les réponses de l'enfant.

4

Sur la fusée de la semaine :

- **colorie en vert** le premier jour de la semaine ;
- **colorie en rouge** le dernier jour de la semaine ;
- **entoure en bleu** le week-end. *Il s'agit des deux derniers jours de la semaine.*

5

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

Combien y a-t-il de jours dans une semaine ? ☒ 7 jours

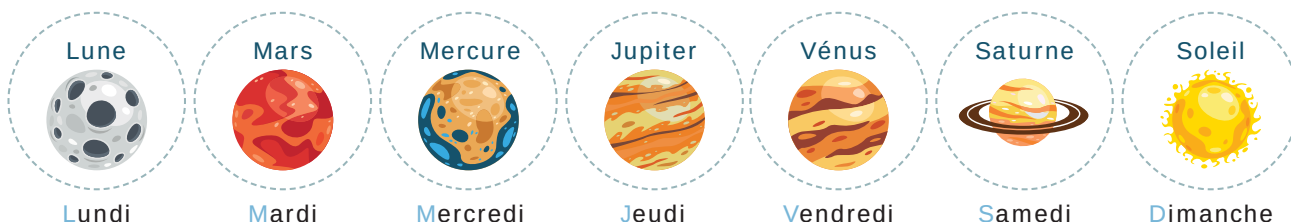
Quel jour y a-t-il après dimanche ? ☒ lundi

6

Colorie avec les couleurs de ton choix la fusée. Puis, **colorie** chaque astre en suivant les indications.

- **colorie en gris** la Lune.
- **colorie en rouge** Mars.
- **colorie en bleu** et **en jaune** Mercure.
- **colorie en orange** et **en jaune** Jupiter.
- **colorie en marron** et **en jaune** Vénus.
- **colorie en marron** les anneaux de Saturne.
- **colorie en orange** et **en jaune** Saturne.
- **colorie en jaune** le Soleil.

- **Consigne pour l'adulte** : vous pouvez faire conserver la fusée de la semaine comme affichage.



| Génial ! Grâce à ton aide, Pixel a réussi à réparer la fusée de la semaine !

Compétences travaillées : activités 2, 3 & 4

- utiliser des mots qui servent à se repérer dans la semaine : hier, aujourd'hui, demain... ;
- se repérer dans la semaine en manipulant un emploi du temps.

1

Retrouve la définition qui correspond à chaque mot et **colorie-la** de la même couleur que le mot.

Aujourd'hui

C'est le jour qui a eu lieu avant aujourd'hui.

Hier

C'est le jour dans lequel on est en ce moment.

Demain

C'est le jour qui a eu lieu avant le jour qu'on était hier.

Avant-hier

C'est le jour qui aura lieu après aujourd'hui.

Après-demain

C'est le jour qui aura lieu après le jour qu'on sera demain.

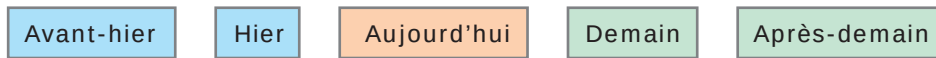
Récupère les étiquettes des mots qui servent à se repérer dans le temps.

Colorie en orange l'étiquette du jour qui se passe **en ce moment**.

Colorie en bleu les deux étiquettes des jours **qui sont terminés**, qu'on ne vivra plus.

Colorie en vert les deux étiquettes des jours **qu'on n'a pas encore vécus**.

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 9.



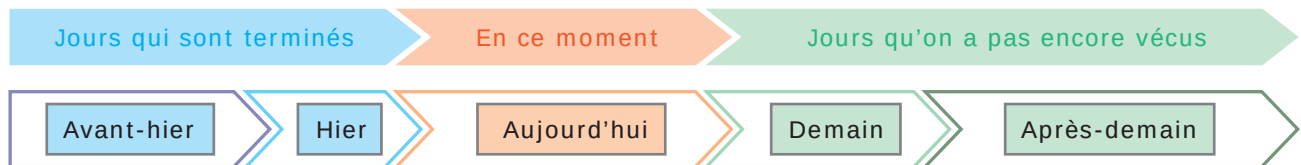
Récupère la frise et **observe-la**.

Sur la frise, **place** correctement chaque étiquette.

Puis, une fois qu'un adulte a validé tes propositions, **colle-les**.

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 10.

● **Consigne pour l'adulte** : si l'enfant éprouve des difficultés à placer les mots sur la frise du temps, commencez par lui faire placer le mot « aujourd'hui », puis « hier » et « demain ». Enfin, terminez par les étiquettes « avant-hier » « après-demain ». Par ailleurs, vous pouvez faire verbaliser l'enfant sur la définition de chaque mot avant de les placer sur la frise.



Heureusement que tu étais là pour aider Pixel ! Maintenant, il sait utiliser les mots qui servent à se repérer dans la semaine !

● **Matériel** :

- Découpez et utilisez l'annexe 11.
- Assemblez le dé en collant les parties grises.
- 1/ Découpez chaque partie de la roue de la semaine.
- 2/ À l'aide d'une épingle à tête, percez le point rouge sur chacune d'entre elle.
- 3/ Superposez la partie 1 sur la partie 2 et assemblez les deux éléments à l'aide d'une attache parisienne.
- 4/ Faites tourner plusieurs fois l'attache parisienne pour « faire » le trou afin que la manipulation soit la plus aisée possible pour l'enfant.

Récupère le matériel. **Lis à voix haute** les règles du jeu. **Fais une partie !**

Super ! Grâce à toi, Pixel et Zoé sont de véritables maîtres du temps !

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 12.

● **Consigne pour l'adulte** : avant de commencer cette activité, prenez le temps d'expliquer à l'enfant comment lire et se repérer sur un emploi du temps. Montrez-lui que chaque colonne représente un jour de la semaine. Vous pouvez lui faire suivre du doigt la colonne correspondant au mardi, puis celle correspondant au dimanche.

Ensuite, expliquez-lui que chaque ligne de l'emploi du temps représente un moment particulier de la journée. Vous pouvez lui montrer, par exemple, la ligne correspondant au début de la matinée, puis celle correspondant au moment du midi. Faites-lui également pointer du doigt la ligne du début de l'après-midi et celle de la fin de la matinée.

Enfin, montrez-lui comment chercher et se repérer sur l'emploi du temps en utilisant le tableau à double entrée. Expliquez-lui que pour trouver une activité spécifique, comme celle du mercredi du début de la matinée, il faut d'abord repérer la colonne correspondant au jour, puis trouver la ligne qui nous intéresse, dans ce cas celle du début de la matinée et croiser ces deux lignes pour retrouver la case de l'emploi du temps qui nous intéresse. En suivant ces étapes, vous aiderez votre enfant à mieux comprendre et utiliser un emploi du temps. N'hésitez pas à lui donner des exemples concrets et à l'encourager à explorer l'emploi du temps par lui-même.

À noter que cet emploi du temps n'explore pas tout le jour, ni tous les moments de la journée, mais simplement une partie d'entre eux.



1

Récupère l'emploi du temps de la semaine de Pixel. Puis, **observe-le**.

En suivant les indications de Zoé, **complète** l'emploi du temps **en écrivant** les mots surlignés au bon endroit.

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Début de la matinée	Français	Français	Jouer avec Zoé	Français	Français	Courses	Jouer avec Zoé
Fin de la matinée	Maths	Maths	Voir les copains	Maths	Maths	Peinture	Zoo
Midi	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner
Début de l'après-midi	Questionner le monde	Anglais	Rangement du laboratoire	Arts plastiques	Questionner le monde	Tir à l'arc	Promenade
Fin de l'après-midi	Promenade	Lecture		Jouer avec Zoé	Jouer avec Zoé		

Bravo ! Grâce à ton aide, Pixel a réussi à construire son propre emploi du temps !

ATDJ

1

Remets dans l'ordre les jours de la semaine **en numérotant** les bulles.

3 mercredi 6 samedi 7 dimanche 1 lundi 5 jeudi 4 mardi 2 vendredi

2

Lis chaque phrase.

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

1 SEMAINE 2 DEMAIN 3 AUJOURD'HUI 4 HIER 5 WEEK-END

EXOS

1

Écris dans l'ordre les jours de la semaine. **Mets** des tirets - entre chaque jour.

Entoure en vert le premier jour de la semaine et **en rouge**, le dernier jour de la semaine.

Colorie en bleu les deux jours du week-end.

LUNDI - MARDI - MERCREDI - JEUDI - VENDREDI - SAMEDI - DIMANCHE

2

Réponds à la question **en écrivant** une phrase.

Combien y-a-t-il de jours dans une semaine ?

Il y a 7 jours dans une semaine.

3

Réponds aux devinettes suivantes **en cochant** la bonne réponse.

Je suis **le dernier jour** de la semaine, je suis le : ☒ dimanche

Je suis **le premier jour** de la semaine, je suis le : ☒ lundi

Je suis juste **avant le mercredi**, je suis le :

☒ mardi

Je suis juste **après le vendredi**, je suis le :

☒ samedi

Je suis juste **après le dimanche** je suis le :

☒ lundi

4

Complète cette frise **en plaçant les mots suivant** à l'endroit qui convient : **demain** – **avant-hier** – **après-demain** - **hier**

- **Colorie en orange** le jour qui se passe **en ce moment**.
- **Colorie en bleu** les deux jours **qui sont terminés**, qu'on ne vivra plus.
- **Colorie en vert** les deux jours qu'on **n'a pas encore vécus**.

avant-hier

hier

aujourd'hui

demain

après-demain

5

Complète le tableau **en écrivant** les jours qui conviennent.

Hier	Aujourd'hui	Demain
Vendredi	Samedi	Dimanche
Mardi	Mercredi	Jeudi
Dimanche	Lundi	Mardi

6

Complète le tableau **en écrivant** les jours de la semaine qui conviennent.

Avant-hier	Hier	Aujourd'hui	Demain	Après-demain
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi

7

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

Aujourd'hui, nous sommes **jeudi**. **Hier**, nous étions : ☒ mercredi

Hier, nous étions **samedi**. **Aujourd'hui**, nous sommes : ☒ dimanche

Demain, nous serons **mercredi**. **Aujourd'hui**, nous sommes : ☒ mardi

Hier, nous étions **mardi**. **Demain**, nous serons : ☒ jeudi

8

Observe cet emploi du temps. **Réponds** aux questions **en cochant** la bonne réponse.

Quelle est l'activité que fait Pixel le samedi au début de la matinée ? ☒ il fait les courses

Quel est le jour où Pixel fait du tir à l'arc ? ☒ le samedi

Quels sont les jours où Pixel fait des Maths ? ☒ lundi ☒ mardi ☒ jeudi ☒ vendredi

Quelle est la dernière activité que Pixel fait le mardi après-midi ? ☒ il lit

Que fait Pixel le samedi après-midi ? ☒ il fait du tir à l'arc

Objectifs de la mission :

- se repérer dans les mois de l'année ;
- identifier les rythmes cycliques du temps : le caractère cyclique des mois de l'année (continuité, succession) ;
- appréhender les notions d'antériorité (mois précédent), de simultanéité (mois actuel), de postérité (mois suivant) ;
- lire et écrire la date en entier et en abrégé.

HISTOIRE



1 Écoute ou lis à voix haute le texte.

ACT 1

Compétences travaillées : activités 1 & 2

- se repérer dans les mois de l'année : les ranger dans l'ordre ;
- savoir qu'une année est divisée en 12 mois ;
- appréhender les notions d'antériorité (mois précédent), de simultanéité (mois actuel), de postérité (mois suivant) ;
- identifier les rythmes cycliques du temps : le caractère cyclique des mois de l'année (continuité, succession) ;
- savoir qu'un mois est divisé en 30 ou 31 jours.

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 13. Les bulles présentes sur la frise seront complétées par la suite lors de l'activité 3.

Récupère le matériel.

Puis, **lis à voix haute** les étiquettes des mois de l'année.

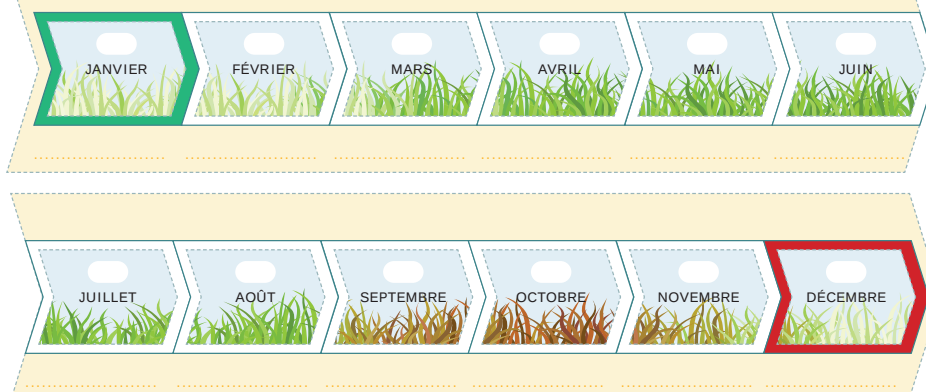
Sur la frise, **remets dans l'ordre** les étiquettes des mois de l'année.

Une fois qu'un adulte a validé tes propositions, **colle** les étiquettes au bon endroit sur la frise.

Sur la frise des mois de l'année :

- **colorie en vert** le premier mois de l'année ;
- **colorie en rouge** le dernier mois de l'année.

LA FRISE DES MOIS DE L'ANNÉE



3

En t'aidant de la frise des mois de l'année, **réponds** aux questions **en coloriant** la bonne réponse.

Combien y a-t-il de mois dans une année ?

☒ 12 mois

Quel mois y a-t-il avant mai ?

☒ avril

Quel mois y a-t-il après septembre ?

☒ octobre

Quel mois y a-t-il avant février ?

☒ janvier

Quel mois y a-t-il après décembre ?

☒ janvier

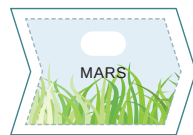
4

Observe et **lis** le mois d'anniversaire de chacun des personnages.

5

Sur les pointillés de la frise des mois de l'année :

- **écris** le prénom de chaque personnage sur le mois qui correspond à son anniversaire.
- **écris** ton prénom sur le mois qui correspond à ton anniversaire.



Pixel



Zoé

| Super ! Grâce à ton aide, Pixel a réussi à fabriquer la frise des mois de l'année !

● Consignes pour l'adulte :

- Conservez la frise des mois de l'année tout au long de la mission.
- Au sein de ce manuel, nous avons pris le parti de n'aborder que la notion d'année civile afin de laisser la place à la liberté pédagogique et aux spécificités de chaque famille. Néanmoins, il est possible d'expliquer à l'enfant qu'il existe le terme d'année civile, qui commence en janvier et se termine en décembre (c'est celle dont nous avons parlé), mais qu'il existe également le terme d'année scolaire, qui elle, commence généralement en septembre et se termine en juillet de l'année d'après. Il est important de rappeler que même si l'on entend le mot « année » dans année scolaire, celle-ci ne correspond pas exactement à une durée de 12 mois.
- Pour aider l'enfant à maîtriser la frise des mois de l'année, nous vous conseillons de ritualiser cet apprentissage. Par exemple, lors du rituel quotidien de la date, vous pouvez demander à l'enfant de vous donner le mois qui précède et le mois qui suit celui en cours. Une autre idée consiste à proposer à l'enfant des étiquettes avec les noms des mois à manipuler. Chaque jour, l'enfant pioche une étiquette au hasard et essaie de retrouver les étiquettes correspondant au mois précédent et au mois suivant de celle qu'il a piochée.

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 14.

- **Consigne pour l'adulte :** expliquez-lui que chaque tableau représente un mois et que les lettres indiquent les jours de la semaine. Cependant, pour cette activité, nous nous concentrerons sur le nombre de jours dans un mois. Montrez-lui les jours qui sont entourés en rouge. Au début, il est possible que votre enfant compte les jours un par un pour répondre à la demande. Laissez-le faire et observez sa démarche. S'il ne réalise pas spontanément que le comptage aboutit au même résultat que le nombre indiqué en bas du mois, vous pouvez lui poser des questions pour l'aider à faire le lien. Demandez-lui s'il a remarqué quelque chose d'intéressant et encouragez-le à réfléchir à la correspondance entre la fin du comptage et le numéro du dernier jour du mois.

1

Observe le calendrier ci-dessous.

Colorie en rouge le nom des mois qui ont **31 jours** et **en vert** le nom des mois qui ont **30 jours**.

● Correction :

En rouge : JANVIER - MARS - MAI - JUILLET - AOÛT - OCTOBRE - DÉCEMBRE.

En vert : AVRIL - JUIN - SEPTEMBRE - NOVEMBRE.

2 Réponds aux questions **en écrivant** la réponse qui convient.

Quel est le mois que tu n'as pas colorié ?

Le mois de février.

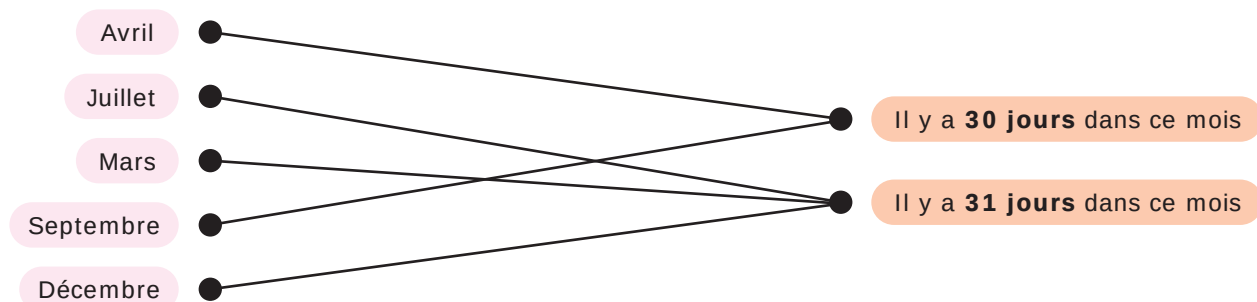
Combien de jours y a-t-il dans ce mois ?

Il y a 28 ou 29 jours dans le mois de février.

3 Récupère et **lis à voix haute** l'astuce de Zoé.

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 15. Nous vous conseillons de conserver cette astuce durant toute l'année scolaire.

4 En t'aidant de l'astuce de Zoé, avec une règle, **relie** chaque mois à la phrase qui correspond.



| Génial ! Grâce à toi Pixel sait combien il y a de jours dans chaque mois de l'année !

ACT 3

Compétence travaillée : activités 3 & 4

• lire et écrire la date en entier et en abrégé.

1 **Observe** l'image. Puis, **suis les indications**.



2 **Écris** la date en entier ci-dessous.

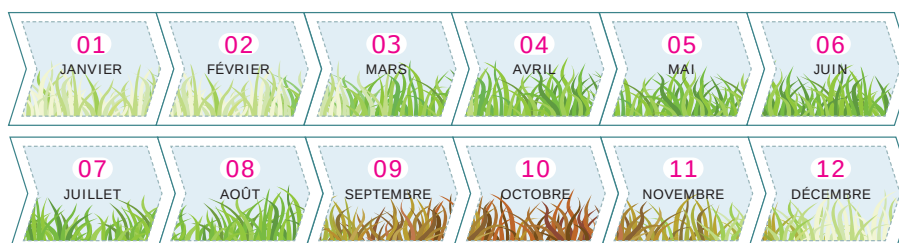
Date du prochain anniversaire de Pixel : Vendredi 28 mars 2025.

| Félicitations ! Grâce à ton aide, Pixel connaît la date de son prochain anniversaire.

ACT 4

● **Matériel** : la frise des mois de l'année complétée lors de l'activité 1.

1 **Récupère** la frise des mois de l'année. Sur la frise, **écris** le numéro de chaque mois **en numérotant** les bulles de **1 à 12**. **Rajoute** un **0** devant tous les nombres **plus petits que 10**.



2

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

Quel est le mois numéro : 07 ?



juillet

Quel est le mois numéro : 02 ?



février

Quel est le numéro du mois d'avril ?



04

Quel est le numéro du mois de novembre ?



11

3

Observe la date du prochain anniversaire de Zoé.

Puis, **suis les indications**.

12

novembre

2024

4

Suis les indications pour écrire cette date, **en abrégé**.

12 / 11 / 24

5

Observe la date en entier du prochain anniversaire de Pixel.

Puis, **écris** cette date, **en abrégé** :

28 mars 2025 :

28 / 03 / 25

| Félicitations ! Grâce à ton aide, Pixel sait écrire des dates en abrégé.

ATDJ

1

Réponds aux devinettes **en coloriant** la bonne réponse.

Je suis composée de **12 mois**, je suis :

une année

Je suis **le premier mois** de l'année, je suis :

janvier

Je suis **le dernier mois** de l'année, je suis :

décembre

Je peux avoir 30 ou 31 jours, je suis :

un mois

Je suis **le seul mois** qui ne dure que **28 jours**, je suis :

février

2

Sur la date en abrégé :

- **colorie en bleu**, la partie de la date où on écrit **le numéro du mois** ;
- **colorie en rose**, la partie de la date où on écrit **les 2 derniers chiffres de l'année** ;
- **colorie en rouge**, la partie de la date où on écrit **le numéro du jour**.

-- / -- / --

EXOS

1

Complète la frise des mois de l'année. **Colorie en vert** le premier mois de l'année et **rouge** le dernier mois de l'année. Puis, **réponds** à la question **en écrivant** une phrase.

1

janvier

2

février

3

mars

4

avril

5

mai

6

juin

7

juillet

8

août

9

septembre

10

octobre

11

novembre

12

décembre



Combien y-a-t-il de mois dans une année ?

Il y a 12 mois dans une année.

2 **Complète** chaque ligne pour que **les mois se suivent dans l'ordre**.

janvier février mars juillet août septembre octobre novembre décembre
décembre janvier février

3 **Remets dans l'ordre** les mois de l'année en les **numérotant** de 1 à 12.

1 janvier 5 mai 11 novembre 9 août 4 avril 3 mars 6 juin
9 septembre 10 octobre 7 juillet 2 février 12 décembre

4 **Observe** l'image des deux poings. Puis, **complète** les phrases **en écrivant le nombre** qui correspond.

- Les mois sur les bosses ont 31 jours.
- La plupart des mois dans les creux ont 30 jours.

5 À l'aide de la technique des poings, **colorie** le nombre de jours qu'il y a dans les mois suivants.

Janvier 31 jours Avril 30 jours Juillet 31 jours Août 31 jours
Novembre 30 jours Juin 30 jours

6 **Observe** l'image. Puis, **suis les indications**.



7 **Écris** cette date en entier et en abrégé.

Date en entier : Jeudi 18 juillet 2024

Date en abrégé : 18/07/24

8 **Complète** le tableau.

Date en entier	Date en abrégé
26 novembre 2024	26/11/24
18 décembre 2016	18/12/16
16 mars 2012	16/03/12
15 mai 2024	15/05/24
3 septembre 2026	03/09/26

9 **Écris** la date d'aujourd'hui **en entier** et **en abrégé**.

- Aujourd'hui, nous sommes :

Date en entier :

Date en abrégé :

● La correction est à assurer par l'adulte référent.

Objectifs de la mission :

- se repérer dans son environnement proche ;
- situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères ;
- vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière).

HISTOIRE

1

Écoute ou lis à voix haute le texte.

ACT 1

Compétences travaillées : activités 1 & 2

- se repérer dans son environnement proche ;
- situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères ;
- vocabulaire permettant de définir des positions (au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière).

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 16. Mélangez les cartes et distribuez-les à l'enfant. Découpez puis pliez la base du personnage, il doit pouvoir tenir debout. Pensez à conserver ce personnage tout au long de la mission, il sera à nouveau utilisé par la suite. Enfin, découpez les patrons des deux cartons et assemblez-les en collant. L'une des boîtes sera fermée, l'autre ouverte.
- **Consigne pour l'adulte :** validez ou invalidez chaque proposition de l'enfant dès que l'enfant positionne Pixel. En cas d'erreur de placement, pensez à faire mettre la carte sous la pioche. Notez que le carton ouvert servira pour les mots : « à l'intérieur », « à l'extérieur » et que les deux cartons seront nécessaires pour le mot : « au milieu ». De la même façon, pour les termes « au-dessus » et « en dessous », l'enfant devra tenir le personnage ou le carton.

1

Récupère le matériel nécessaire.

Observe attentivement les cartes et **lis** les mots écrits sur celles-ci.

2

Mélange les cartes et **constitue** une pioche en mettant les cartes face cachée.

Pioche une carte et **lis-la**. Puis, **positionne** Pixel comme indiqué.

✓ **Si tu as réussi, retire** la carte et **place-la** sur le côté.

✗ **Si tu t'es trompé, place** la carte sous la pioche.

Continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.

| Super ! Grâce à ton aide, Pixel maîtrise le vocabulaire de position.

ACT 2

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 17.

1

Récupère et **observe** les objets du laboratoire.

En t'aidant des indications de Zoé, **place** chaque objet sur les étagères à l'endroit qui correspond.



Bravo ! Grâce à toi, Pixel a réussi à ranger les objets du laboratoire sur les étagères !

ACT 3

Compétences travaillées : activités 3 & 4

- se repérer dans son environnement proche ;
- situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères ;
- vocabulaire permettant de définir des positions (droite, gauche) ;
- reconnaître la main droite de la main gauche dans différentes positions.

● **Matériel** : une gommette rouge ; une gommette bleue.

1 En t'aidant de l'image ci-dessous, **fais la lettre G** avec tes deux mains.

2 D'après-toi quelle est ta main gauche ? Montre-la avec ton doigt.
Colle une gommette bleue sur le dos de ta main droite et une gommette rouge sur le dos ta main gauche.

3 **Observe** l'image ci-dessous.
Complète les bulles de chaque phrase en écrivant **V** si c'est **vrai** et **F** si c'est **faux**.

- A. Les gants sont **à gauche** de l'ampoule. (V)
- B. La loupe est **à droite** de la tablette. (F)
- C. L'ampoule est **à droite** des gants. (V)
- D. La plante est **à droite** des gants. (F)
- E. La tablette est **à droite** de la loupe. (V)

4 **Récupère** les livres de Zoé.
Sur l'étagère de l'activité 2, **place** et **colle les livres à gauche** du microscope.

● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 18.

Génial ! Grâce à toi, Pixel sait faire la différence entre la gauche et la droite !

● **Matériel** : 2 gommettes rouges ; 2 gommettes bleues ; Pixel (utilisé en **activité 1**).

1

Colle une gommette bleue sur le dos et la paume de **ta main droite**.
Colle une gommette rouge sur le dos et la paume **ta main gauche**.

2

Récupère Pixel.

Lève-toi et **positionne-toi** comme lui. **Demande à un adulte** de te **prendre en photo** de face et de dos.

● **Consigne pour l'adulte** : après la prise de photo, imprimez-les et placez-les côte à côte ou placez-les côte à côte sur l'écran. L'enfant doit avoir accès visuellement aux deux photos en même temps pour constater.

3

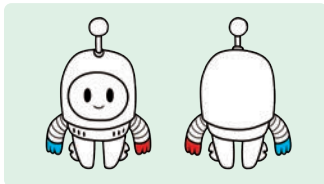
Observe les photos.

Sur chaque photo, **montre avec ton doigt ta main droite et ta main gauche**.

4

Retrouve et colorie **en bleu la main droite** de Pixel.

Retrouve et colorie **en rouge la main gauche** de Pixel.



5

Sur chaque image, **entoure en bleu la main droite** de Zoé et **en rouge sa main gauche**.



| Bravo ! Grâce à ton aide, Pixel sait désormais repérer la main droite et la main gauche de Zoé !

1

Avec une règle, **relie** la position du rond rouge au mot qui convient.

	●	sur	●	
	●	sous	●	
	●	devant	●	
	●	derrière	●	
	●	à l'intérieur	●	
	●	à l'extérieur	●	
	●	au-dessus	●	
	●	en dessous	●	
	●	à gauche	●	
	●	à droite	●	

1

En t'aidant des images, **complète** chaque phrase **en écrivant** le mot qui convient :
sur – devant – à l'intérieur – entre – au-dessus de – derrière



Le chat
est **derrière**
l'aquarium.



Le chat
est **au-dessus**
de la souris.



Le chat
est **sur**
le coussin.



Le chat
est **entre**
les gamelles.



Le chat
est **devant**
la plante.

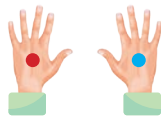


Le chat
est **à l'intérieur**
du carton.

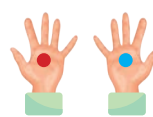
2

Observe les mains ci-dessous.
Dessine un **rond rouge** sur **les mains gauches** et un **rond bleu** sur **les mains droites**.

Dos des mains



Paume des mains



3

Entoure en rouge les chats qui ont la tête **à gauche** de l'objet et **en bleu** ceux qui sont **à droite**.



4

Observe l'image ci-dessous.
Complète chaque phrase **en coloriant** la réponse qui convient.

Le robot est **à droite** du cube.

Les rollers sont **à gauche** de la fusée.

La voiture est **à droite** du robot.

La fusée est **à droite** des rollers.

Le cube est **à gauche** du robot.

5

Observe l'image ci-dessous.
Puis, **dessine** les objets manquants en suivant les indications.

- **Consigne pour l'adulte** : rassurez l'enfant en ce qui concerne la qualité du dessin, ce n'est pas grave si ce n'est pas comme il se l'imaginait.



6

Puis en t'aidant de l'image, **complète** les phrases **en écrivant** le mot qui convient :
 sous – entre – sur – à gauche – à droite – au-dessus

L'ours en peluche est **à gauche** du ballon.
 Le coussin est **sous** le ballon.
 La toupie est **au-dessus** de la voiture.
 Le ballon est **entre** l'ours en peluche et la toupie.
 Le cube est **à droite** de la fusée.
 Le cube est **sur** les livres.

7

Entoure **en bleu la main droite** et **en rouge la main gauche** de chaque personnage.



8

Entoure **en bleu la main droite** et **en rouge la main gauche** de chaque personne.



Objectifs de la mission :

- comprendre et appréhender la notion de point de vue ;
- reconnaître des objets familiers sous différents points de vue ;
- comprendre la vue de dessus pour pouvoir aborder la notion de plan (trimestre 2).

HISTOIRE



1 Écoute ou lis à voix haute le texte.

- **Consigne pour l'adulte :** tout au long de l'histoire de la mission, nous utiliserons le terme « photographies » pour décrire les images prises par Zoé et Pixel. Cependant, il est important de rappeler à votre enfant que dans la réalité, les images dans le fichier sont des dessins. Vous pouvez lui montrer de vraies photos pour qu'il puisse comprendre la différence de vocabulaire entre une photographie et un dessin.

ACT 1

Compétences travaillées : activités 1 & 2

- comprendre et appréhender la notion de point de vue ;
- reconnaître des objets familiers sous différents points de vue.

- **Matériel :** un grand verre de préférence opaque ou coloré, un bol (type bol de céréales).

1 Observe l'image ci-dessous.

2 Récupère le matériel nécessaire.

- **Consigne pour l'adulte :** aidez l'enfant à reconstituer la scène à l'aide du matériel à disposition. Puis, validez ou invalidez les propositions de l'enfant ainsi que son placement. Pour observer correctement, demandez à l'enfant de placer sa tête contre le rebord de la table afin d'obtenir une vue avec le moins de perspective possible (voir figures A et B ci-dessous). Pendant les descriptions orales réalisées par l'enfant, demandez-lui de réinvestir le vocabulaire de position : à gauche, à droite, à côté, devant, derrière...



Figure A

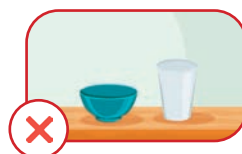


Figure B

3 Avec l'aide d'un adulte, **reconstitue** la scène que Zoé et Pixel ont photographiée.

Mets-toi à la place de Zoé et **décis à l'oral** ce que tu vois.

Mets-toi à la place de Pixel et **décis à l'oral** ce que tu vois.

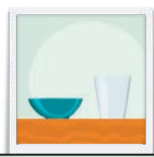
Correction (réponses possibles) :

- Quand je suis à la place de Zoé, je vois deux objets. Il y a le bol devant et le verre qui est derrière. Je vois un peu le verre mais il est caché par le bol qui est devant lui.
- Quand je suis à la place de Pixel, je vois deux objets. Il y a le bol qui est à gauche et le verre qui est à droite.

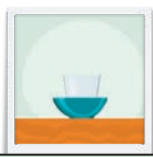
4

Observe les photographies réalisées par Zoé et Pixel.

Retrouve la photographie de Zoé et celle de Pixel **en coloriant** l'étiquette qui correspond.



Photographie de Pixel



Photographie de Zoé

5

En t'aidant des deux photographies ci-dessus, **réponds** aux questions suivantes **en cochant** la bonne réponse.

- **Consigne pour l'adulte** : précisez que, de l'endroit où Zoé observe, on voit le verre mais qu'on ne le voit pas en entier. Il est en partie caché par le bol.

Est-ce qu'ils voient le même nombre d'objets ? ☒ oui

Est-ce qu'ils voient les mêmes objets ? ☒ oui

Est-ce que Zoé voit le verre ? ☒ oui

Est-ce que les photos sont identiques ? ☒ non

Selon toi, pourquoi les photographies de Zoé et Pixel sont-elles différentes ?

☒ Parce que Zoé et Pixel ne prennent pas les photos du même endroit.

Super ! Grâce à toi, Pixel a compris qu'en fonction de notre point de vue, on voit les mêmes choses de façon différente.

- **Matériel** : préparez le matériel suivant en amont de l'activité :

- découpez et utilisez l'annexe 19.
- un appareil photo (ou smartphone ou tablette) ;
- assemblez le patron de Cheddar pour former un chien en paper toy. Si vous le désirez, vous pouvez également utiliser une figurine de chien. Veillez néanmoins à ce que le chien ait une queue visible et distincte de son corps, qu'il soit sur ses pattes et qu'on distingue ses oreilles ;
- pliez la base de chaque personnage, ils doivent pouvoir tenir debout ;
- si vous n'avez pas la possibilité d'imprimer les photos prises par l'enfant, utilisez les 3 photos réalisées par Pixel.

- **Consigne pour l'adulte** : distribuez à l'enfant la planche « repères » et le paper toy de Cheddar.

1

Récupère la planche et Cheddar.

Place la planche sur la table et **positionne** Cheddar comme indiqué sur la planche.

2

Récupère les trois figurines de Pixel. Puis, **observe-les attentivement**.

Sur les cases « Pixel », **retrouve** et **place** la figurine de Pixel qui convient.

- **Consigne pour l'adulte** : distribuez les trois figurines de Pixel. Puis, validez ou invalidez les propositions de placement des figurines de Pixel. Pour pouvoir continuer l'activité, les figurines doivent être placées correctement.

3

Avec un appareil photo, **prends** les trois mêmes photos que Pixel.

- **Consigne pour l'adulte** : distribuez un appareil photo. Veillez à ce que l'enfant pose l'appareil photo sur la table pour prendre chaque photo, il doit y avoir le moins de perspective possible (voir figures A et B ci-contre).



Figure A



Figure B

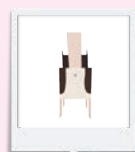
- **Consigne pour l'adulte** : imprimez les trois photos réalisées par l'enfant ou bien, distribuez les photos de Cheddar.

M1

M2

4

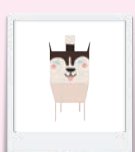
Sur les cases grises ci-dessous, **retrouve** et **place** à l'endroit qui correspond les photos de Pixel. Puis, **explique** ce que Pixel observe **en coloriant** la bonne réponse.



Pixel observe **le derrière** de Cheddar.



Pixel observe **le côté** de Cheddar.



Pixel observe **le devant** de Cheddar.

| Super ! Grâce à ton aide, Pixel a réussi à prendre Cheddar en photo en changeant de points de vue !

ACT 3

Compétences travaillées : activités 3, 4, 5 & 6

- identifier un objet vu de dessus et comprendre que ce point de vue limite les détails des côtés, la perception en trois dimensions et aplatit les hauteurs ;
- comprendre la vue de dessus pour pouvoir aborder la notion de plan (trimestre 2) ;
- reconnaître des objets familiers sous différents points de vue.

- **Matériel** : 1 bol (type bol de céréales) ; 1 bouteille d'eau ; 1 tasse avec une anse (type mug ou tasse à thé/ café). Distribuez le matériel à l'enfant.

1

Observe la première photographie de Mamie.

2

Récupère le matériel.

Puis, **réponds** aux questions **en cochant** la bonne réponse.

- **Consigne pour l'adulte** : inciter l'enfant à tourner autour des objets en se plaçant, sur le côté, devant, derrière, en dessous, au-dessus. Ainsi, il pourra trouver le point de vue approprié pour obtenir une vue de dessus.

À ton avis, de quel objet s'agit-il ? ☒ c'est une tasse

À ton avis, comment s'est placée Mamie pour prendre cette photo ? ☒ elle s'est placée au-dessus de l'objet

| Génial ! Grâce à toi, Pixel et Zoé ont réussi à retrouver l'objet que Mamie a photographié.

ACT 4

- **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 20.

- **Consigne pour l'adulte** : comme il est question d'objets symétriques, les vues de dos et les vues de face sont les mêmes. Ainsi, nous avons choisi de ne traiter que des vues de face, de côté et de dessus pour cette activité.

1

Récupère le matériel nécessaire.
Lis à voix haute les règles du jeu.
 Puis, **fais** une ou plusieurs parties.

| Félicitations ! Grâce à toi, Zoé et Pixel ont réussi à battre Mamie au jeu des 7 familles !

1

Observe l'image ci-dessous.

2

Puis, avec une règle, **relie** chaque image au nom de la vue qui correspond.

vue de devant	●	●	
vue du côté gauche	●	●	
vue du côté droit	●	●	
vue de derrière	●	●	
vue de dessus	●	●	

| Bravo ! Grâce à ton aide, Pixel a réussi à retrouver d'où a été prise chaque photo !

1

Récupère les ingrédients, les outils et le matériel nécessaire.
 Avec l'aide d'un adulte, **pèse** le chocolat et le beurre.

● **Consigne pour l'adulte** : faire placer dans un grand bol ou dans une casserole en fonction de la méthode de fonte choisie.

2

Puis, **place-les ensemble** dans un grand bol ou dans une casserole.

3

Suis la recette étape par étape pour réaliser le gâteau de la Mamie de Zoé.

1

Complète ce texte en utilisant écrivant les mots qui conviennent :
chose – vue – différemment – l'endroit

- Le point de **vue** c'est **l'endroit** d'où on observe quelque chose.
- On peut observer la même **chose** de différents endroits.
- Même si on observe la même chose, en fonction de notre point de vue, on la voit **différemment**.

2

Avec une règle, **relie** chaque image à la vue qui correspond.
Puis, **complète** chaque phrase **en coloriant** la bonne réponse.



On observe ☒ l'arrière de quelque chose.



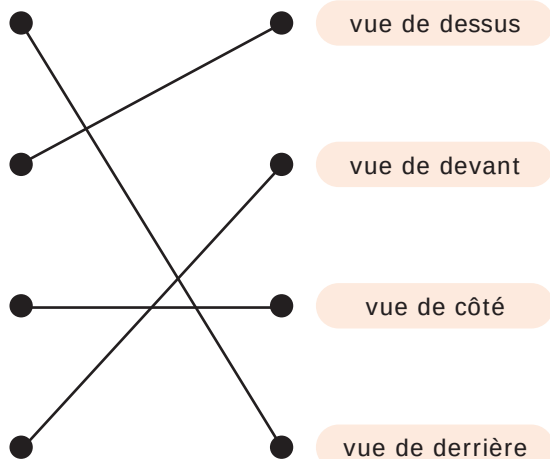
On observe ☒ le dessus de quelque chose.



On observe ☒ le côté de quelque chose.

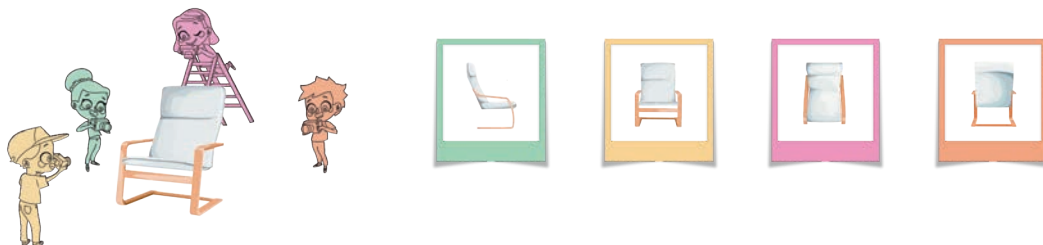


On observe ☒ le devant de quelque chose.



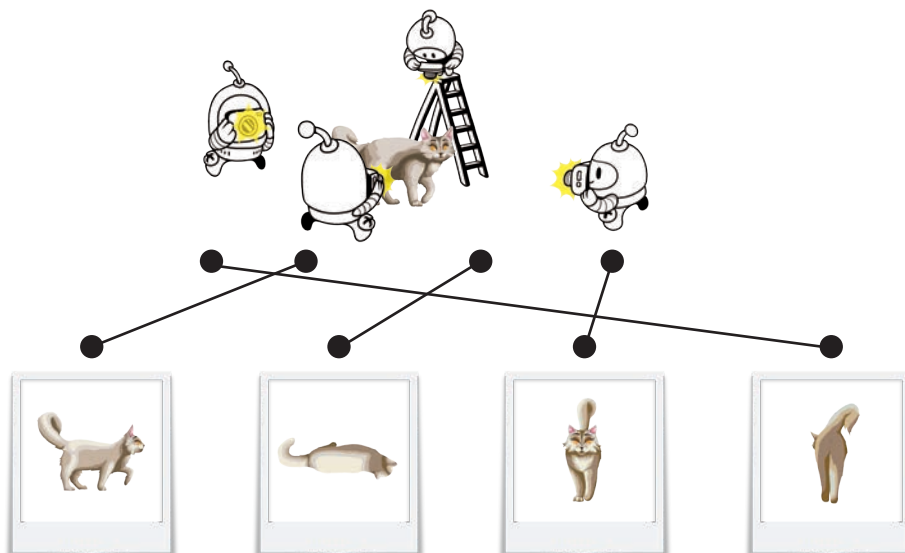
1

Colorie chaque photographie de la même couleur que la photo qu'il a prise.



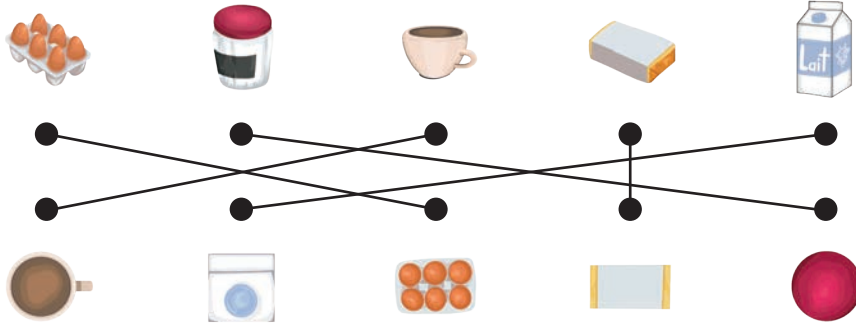
2

Avec une règle, **relie** chaque photographie à la photo qu'il a prise.



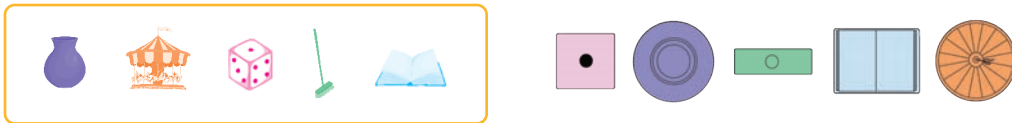
3

Avec une règle, **relie** chaque photographie à la vue de dessus qui correspond.



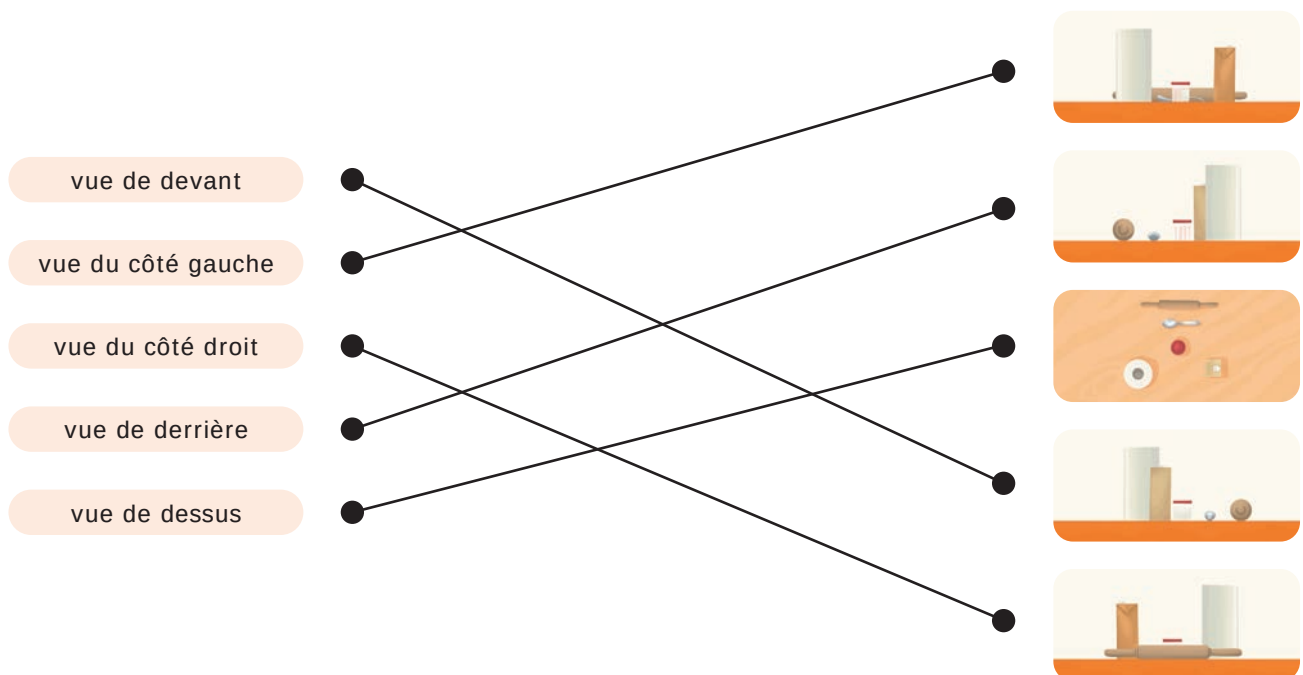
4

Colorie chaque vue de dessus de la même couleur que l'objet.



5

Observe l'image. Avec une règle, **relie** chaque image au nom de la vue qui correspond.



6

Observe l'image. Puis, sur les pointillés, **écris** le nom de chaque vue.



vue de derrière



vue du côté gauche



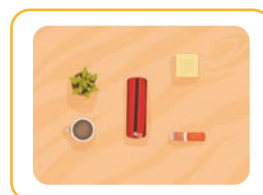
vue du côté droit



vue de devant

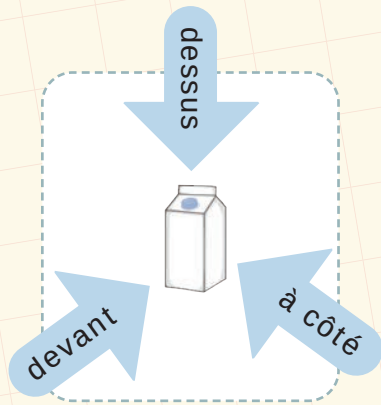
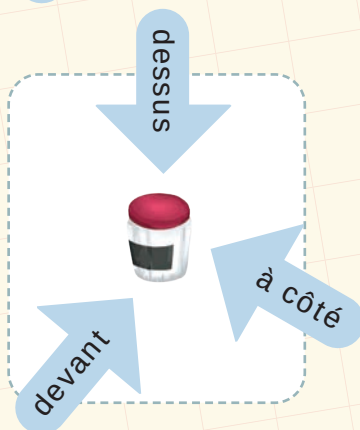
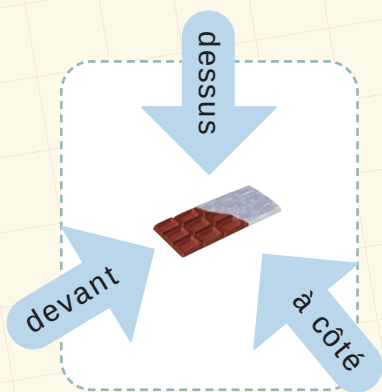
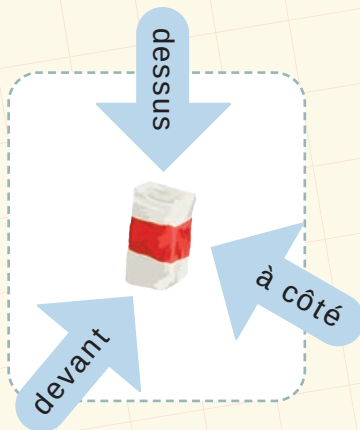
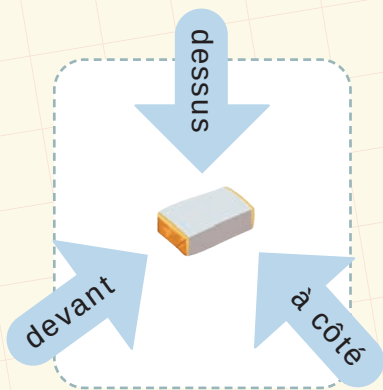
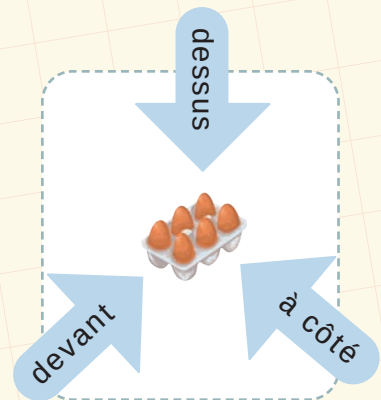
7

Entoure la vue de dessus qui correspond à l'image.



MÉMO

Les vues de chaque élément.



Famille des vues
LE BEURRE



VUE DE DEVANT



Famille des vues
LE BEURRE



VUE DE CÔTÉ

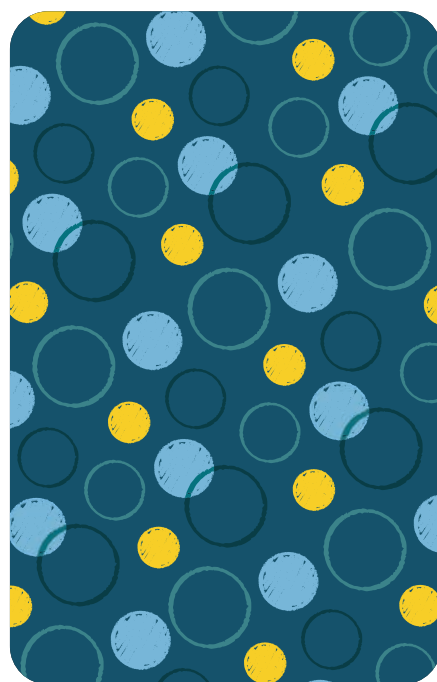
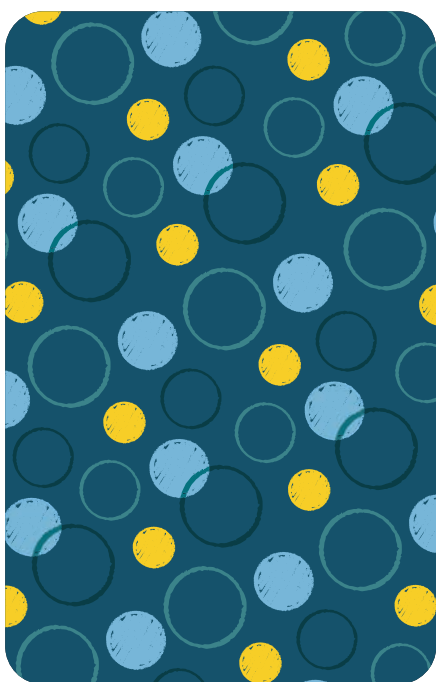
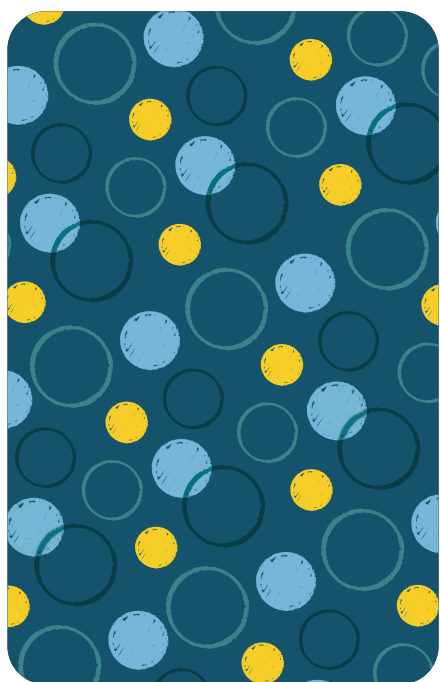


Famille des vues
LE BEURRE



VUE DE DESSUS





Famille des vues
LA FARINE



VUE DE DEVANT



Famille des vues
LA FARINE



VUE DE CÔTÉ



Famille des vues
LA FARINE



VUE DE DESSUS



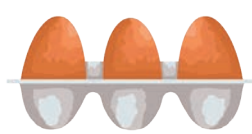
Famille des vues
LES ŒUFS



VUE DE DEVANT



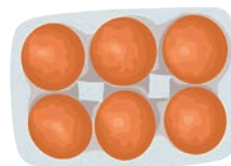
Famille des vues
LES ŒUFS



VUE DE CÔTÉ



Famille des vues
LES ŒUFS



VUE DE DESSUS



Famille des vues
LE MOULE



VUE DE DEVANT



Famille des vues
LE MOULE



VUE DE CÔTÉ

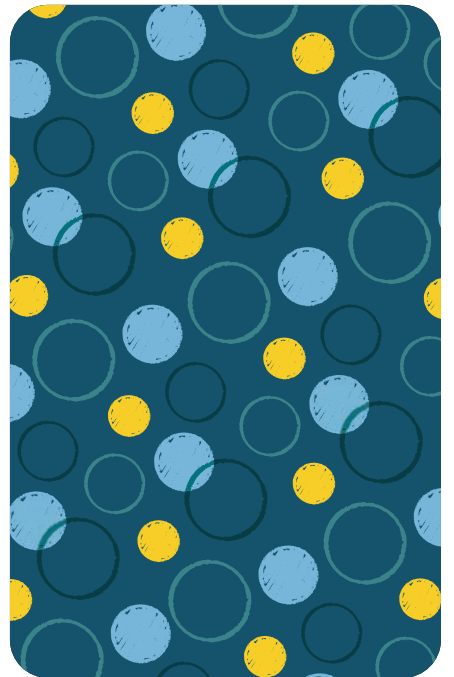
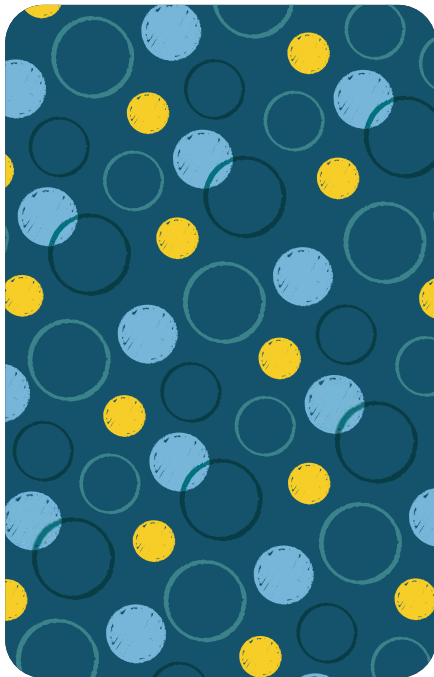
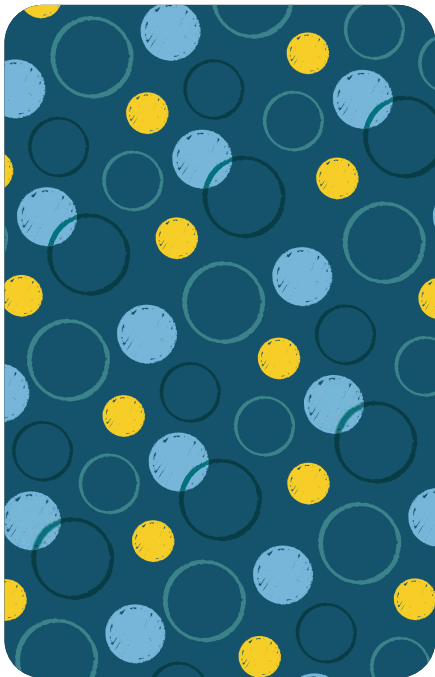
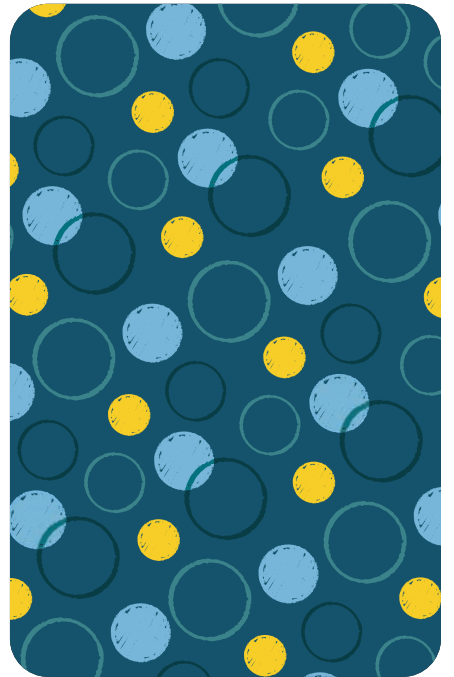
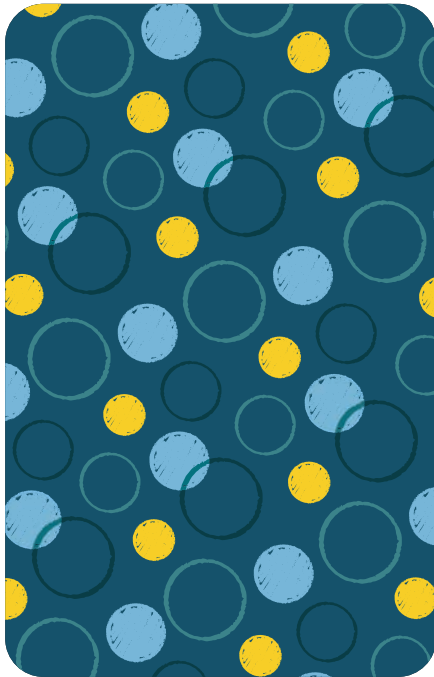
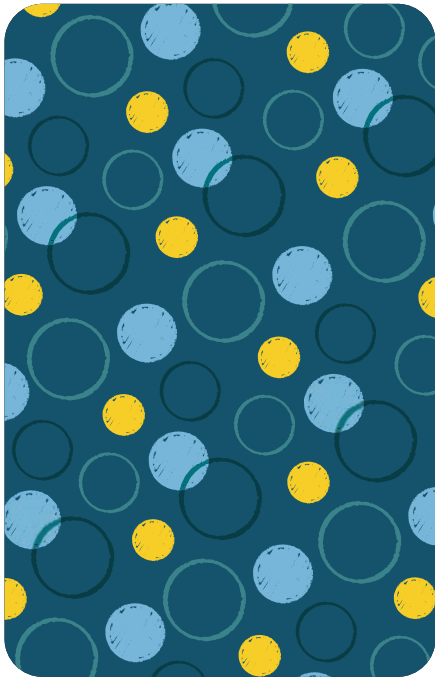
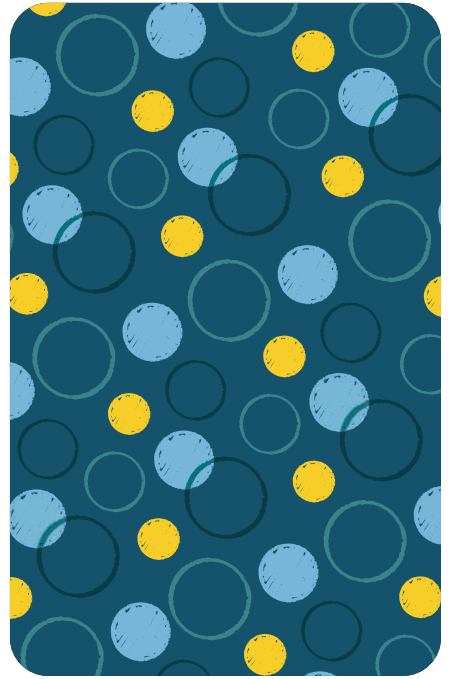
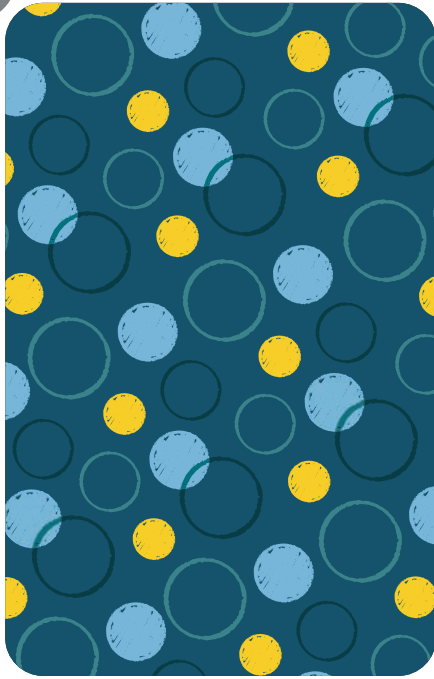
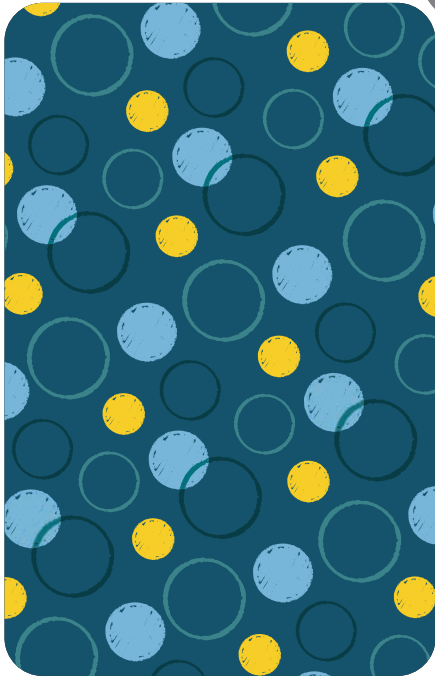


Famille des vues
LE MOULE



VUE DE DESSUS





Famille des vues
LE CHOCOLAT



VUE DE DEVANT



Famille des vues
LE CHOCOLAT



VUE DE CÔTÉ



Famille des vues
LE CHOCOLAT



VUE DE DESSUS



Famille des vues
LE SUCRE



VUE DE DEVANT



Famille des vues
LE SUCRE



VUE DE CÔTÉ



Famille des vues
LE SUCRE



VUE DE DESSUS



Famille des vues
LE LAIT



VUE DE DEVANT



Famille des vues
LE LAIT



VUE DE CÔTÉ

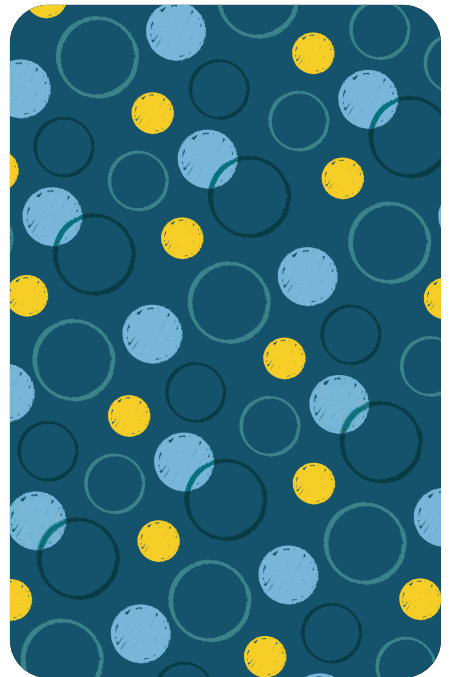
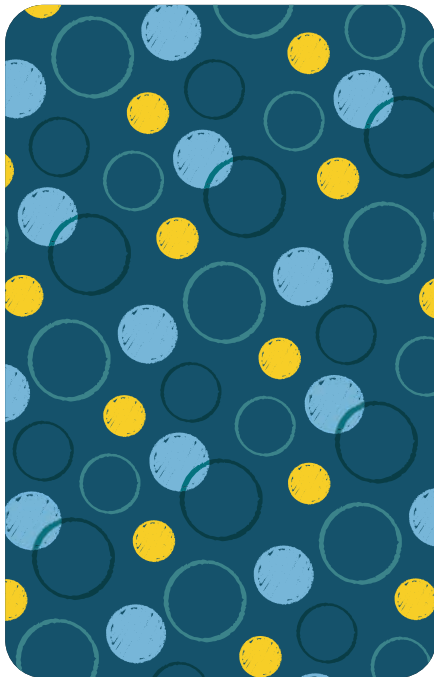
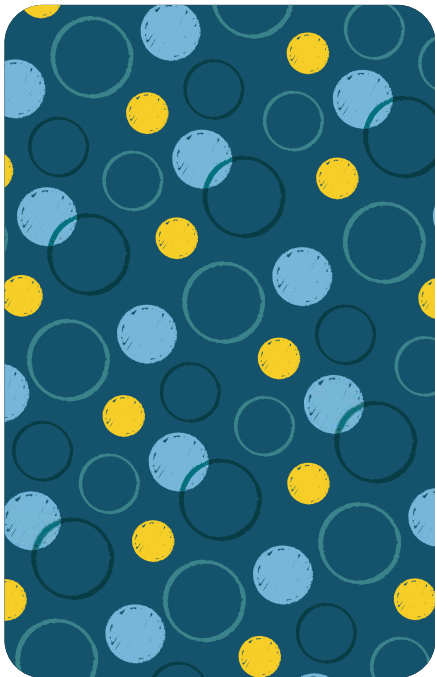
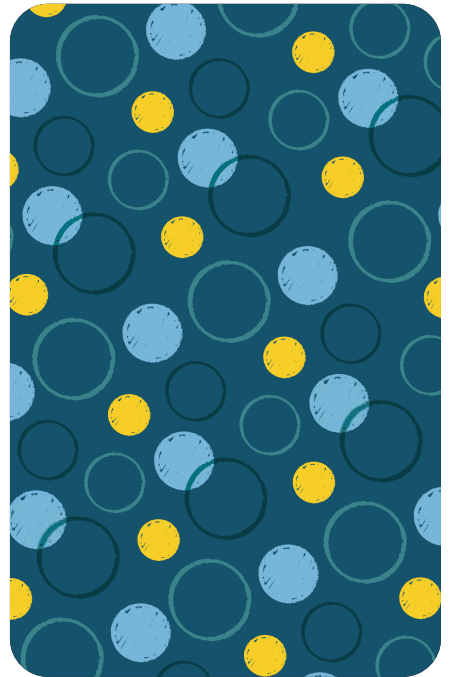
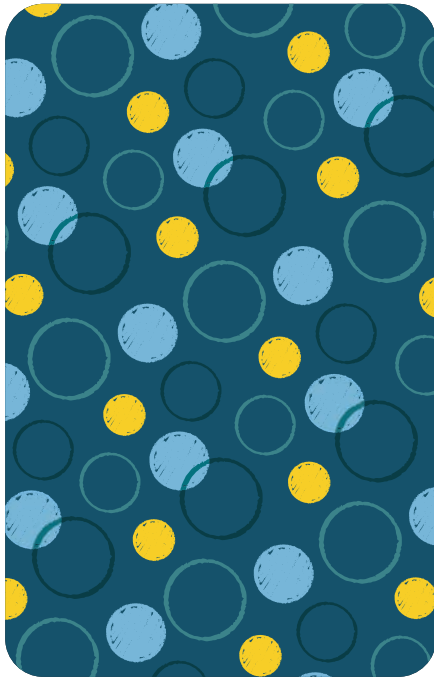
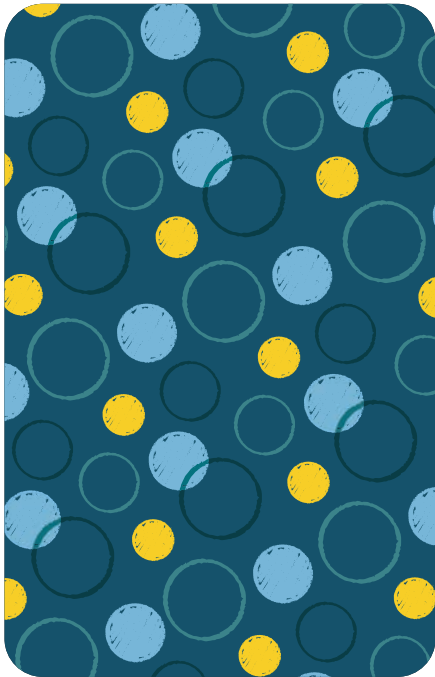
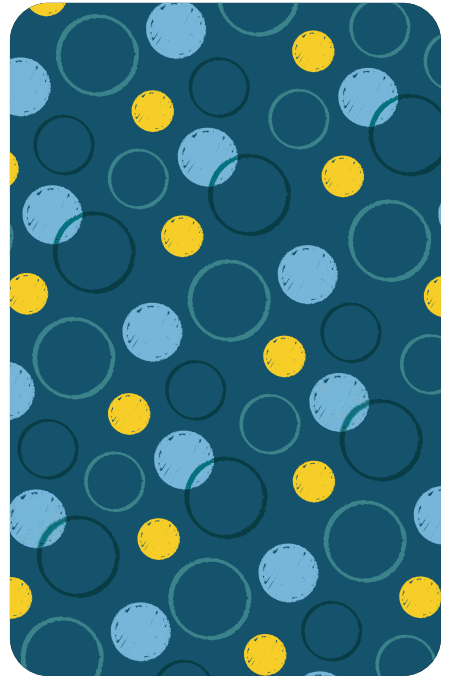
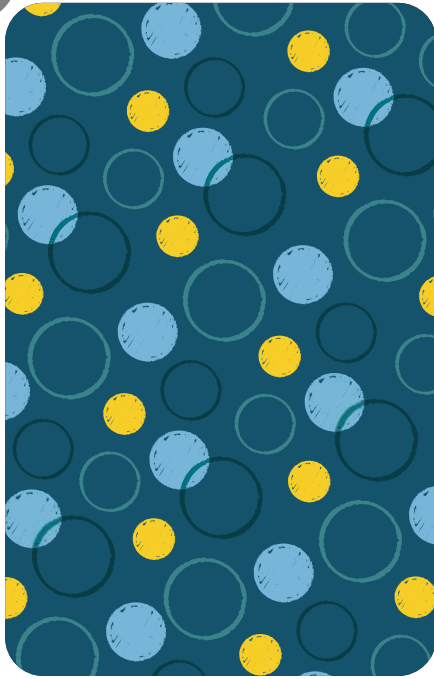
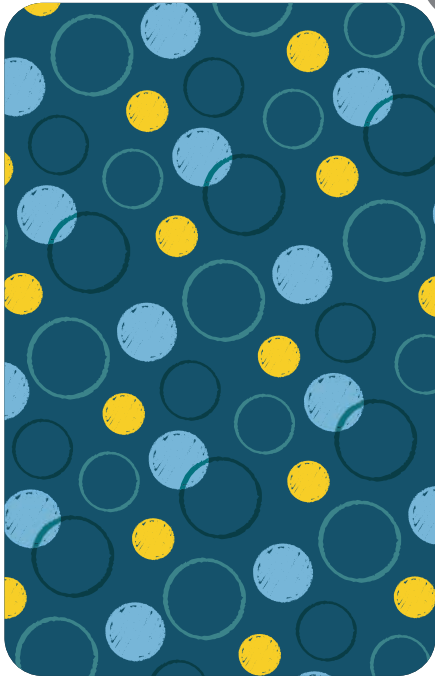


Famille des vues
LE LAIT



VUE DE DESSUS





DÉROULEMENT DU JEU

Le 1^{er} joueur **demande à voix haute** à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite. *Il doit avoir déjà au moins une carte de cette famille.*

Exemple :

1



- Si j'ai cette carte dans ma main, je peux demander :

*Dans la famille des vues du beurre, je voudrais **la vue de dessus**.*

✓ Si le joueur interrogé a la carte demandée, **il doit la donner**.

✗ Si le joueur interrogé n'a pas la carte demandée, **il faut piocher une carte**.

- Si le joueur pioche la carte demandée, il dit « bonne pioche » et a le droit de rejouer !

2

C'est au joueur suivant de **demande**r une carte à n'importe quel joueur. Et ainsi de suite.



Si un joueur arrive à fabriquer 1 famille, il dit « famille », pose ses cartes et peut rejouer.

3

La partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pioche.

Le gagnant est celui qui, à la fin de la partie, pose le plus de familles complètes devant lui.

LE JEU DES 7 FAMILLES DE LA MAMIE DE ZOË

* **NOMBRE DE JOUEURS** : 2 à 4 joueurs.

* **MATÉRIEL** : 21 cartes (7 familles de 3 cartes) – la carte mémo.

* **BUT DU JEU** : reconstituer le plus de familles complètes possible.

COMPRENDRE LES CARTES



Pour **fabriquer** 1 famille, il faut **réunir** les 3 vues d'un même objet.

• Sur une carte :



La bulle la plus grosse **indique la vue** qui est dessinée sur la carte.



Les bulles les plus petites **indiquent les vues nécessaires restantes** pour former une famille.

PRÉPARER LE JEU

1



Récupère la carte mémo et **laisse-la face visible** sur la table. Elle t'aidera à demander les vues qu'il te manque plus facilement.

2

Mélange et **distribue** 4 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche. **Place** la pioche **face cachée** au centre de la table.

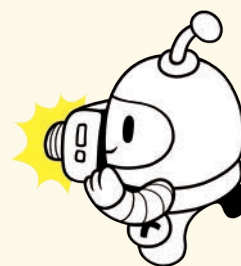
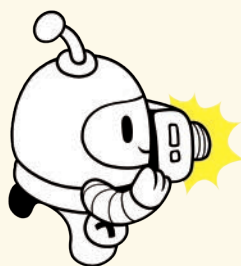
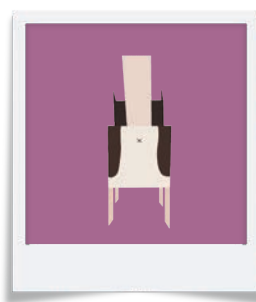
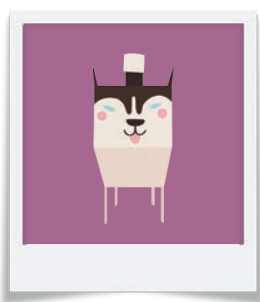
3



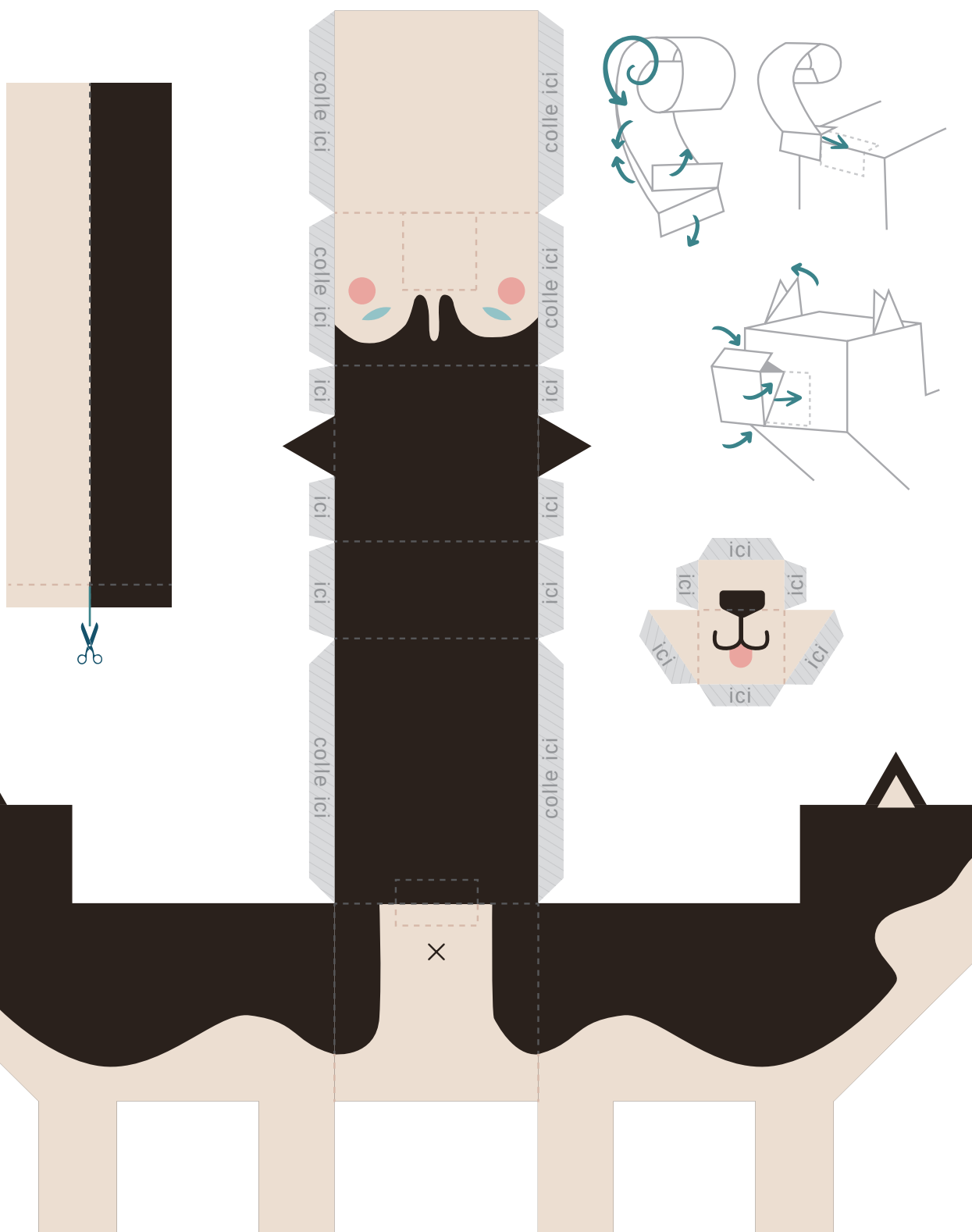
Chaque joueur **récupère** ses cartes et **les range** en mettant ensemble les cartes d'une même famille. Tu peux t'aider des couleurs pour reconnaître les mêmes familles. Le nom des familles est écrit en haut de chaque carte.

4

Le joueur le plus jeune **commence**. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



- **Consigne pour l'adulte :** pour vous aider dans la réalisation du paper toy, référez-vous aux indications ci-dessous.





PIXEL

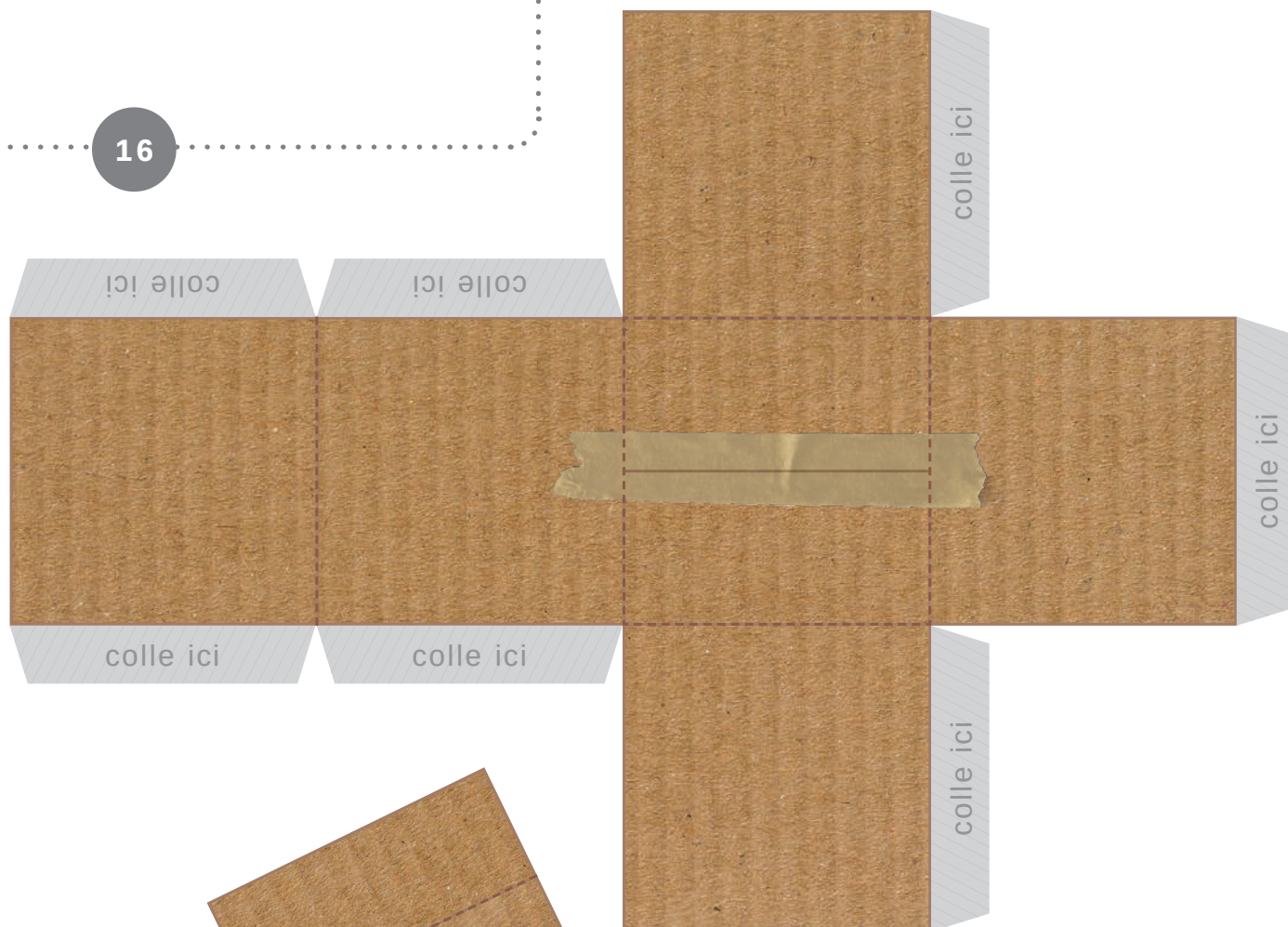
PIXEL

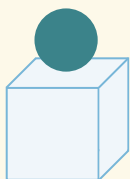
CHEDDAR

QUEUE

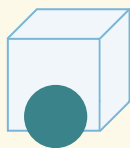
TÊTE

PIXEL

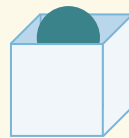




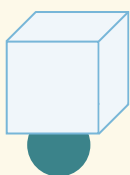
SUR



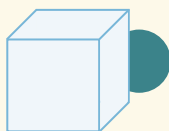
DEVANT



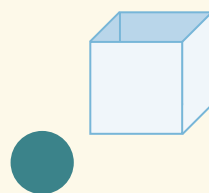
À L'INTÉRIEUR



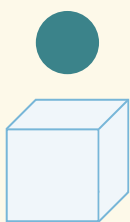
SOUS



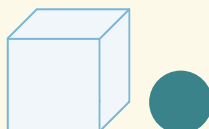
DERRIÈRE



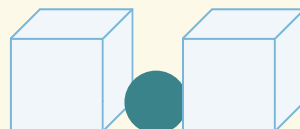
À L'EXTÉRIEUR



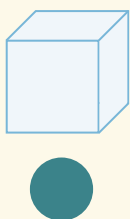
AU-DESSUS



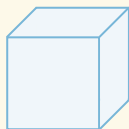
À CÔTÉ



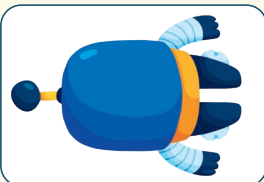
AU MILIEU



EN DESSOUS



LOIN



L'ASTUCE DE ZOÉ

15

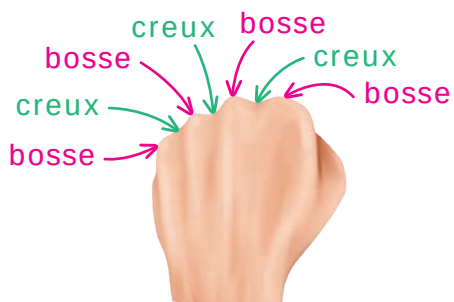


On peut utiliser ses poings pour savoir combien il y a de jours dans un mois.

1

Fais un poing.

Glisse ton doigt sur les articulations pour sentir les bosses et les creux.



2

Commence par la première bosse de ta main gauche. C'est le point de départ.

janvier →

3

Récite dans l'ordre, les mois de l'année.



En rose : les mois de 31 jours.

En vert : les mois de 30 jours.

En gris : le mois de février qui comprend 28 ou 29 jours.

JANVIER

L	Ma	Me	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FÉVRIER

L	Ma	Me	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29			

MARS

L	Ma	Me	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AVRIL

L	Ma	Me	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

MAI

L	Ma	Me	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

JUIN

L	Ma	Me	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

JUILLET

L	Ma	Me	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AOÛT

L	Ma	Me	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

SEPTEMBRE

L	Ma	Me	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

OCTOBRE

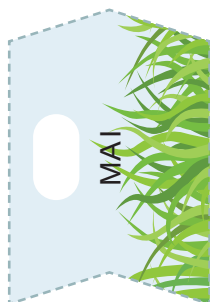
L	Ma	Me	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

NOVEMBRE

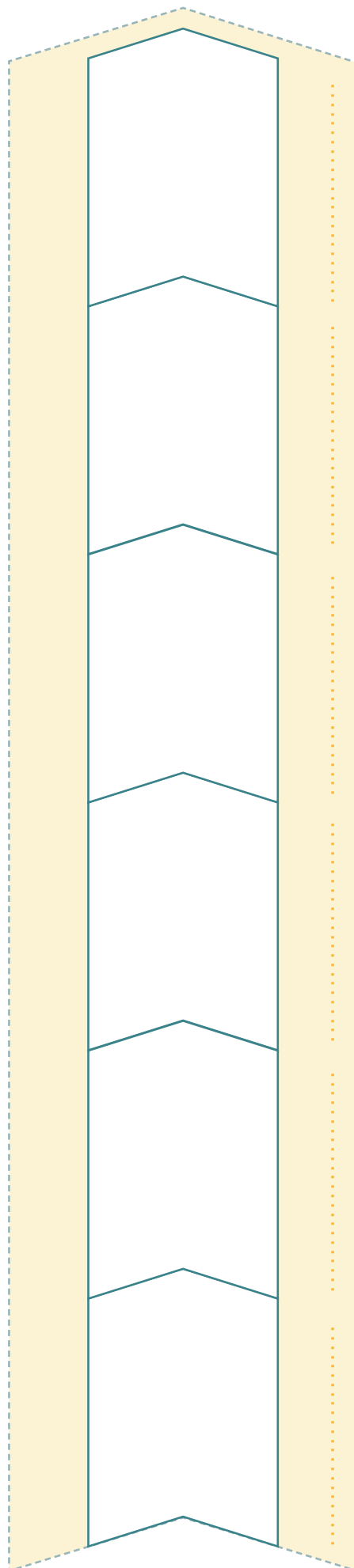
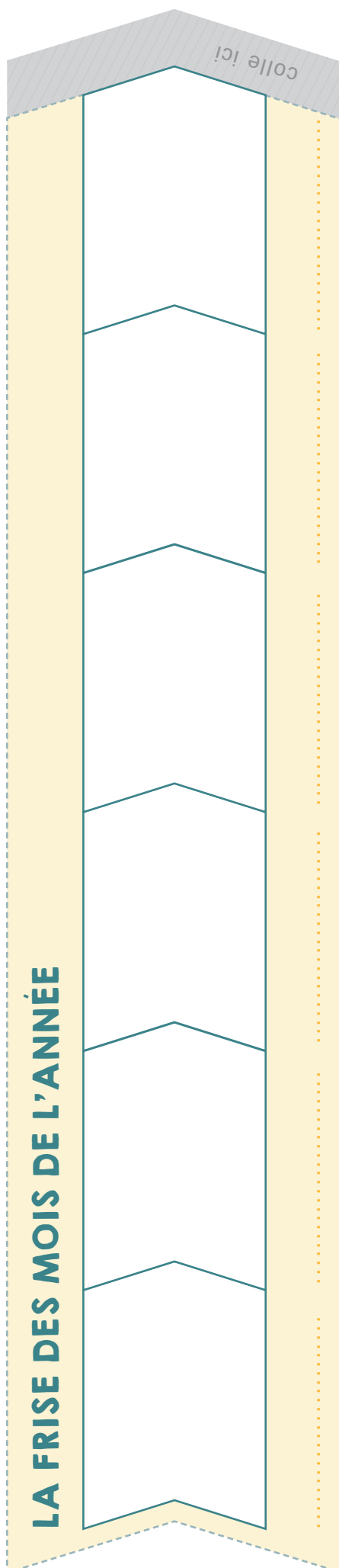
L	Ma	Me	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

DÉCEMBRE

L	Ma	Me	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					



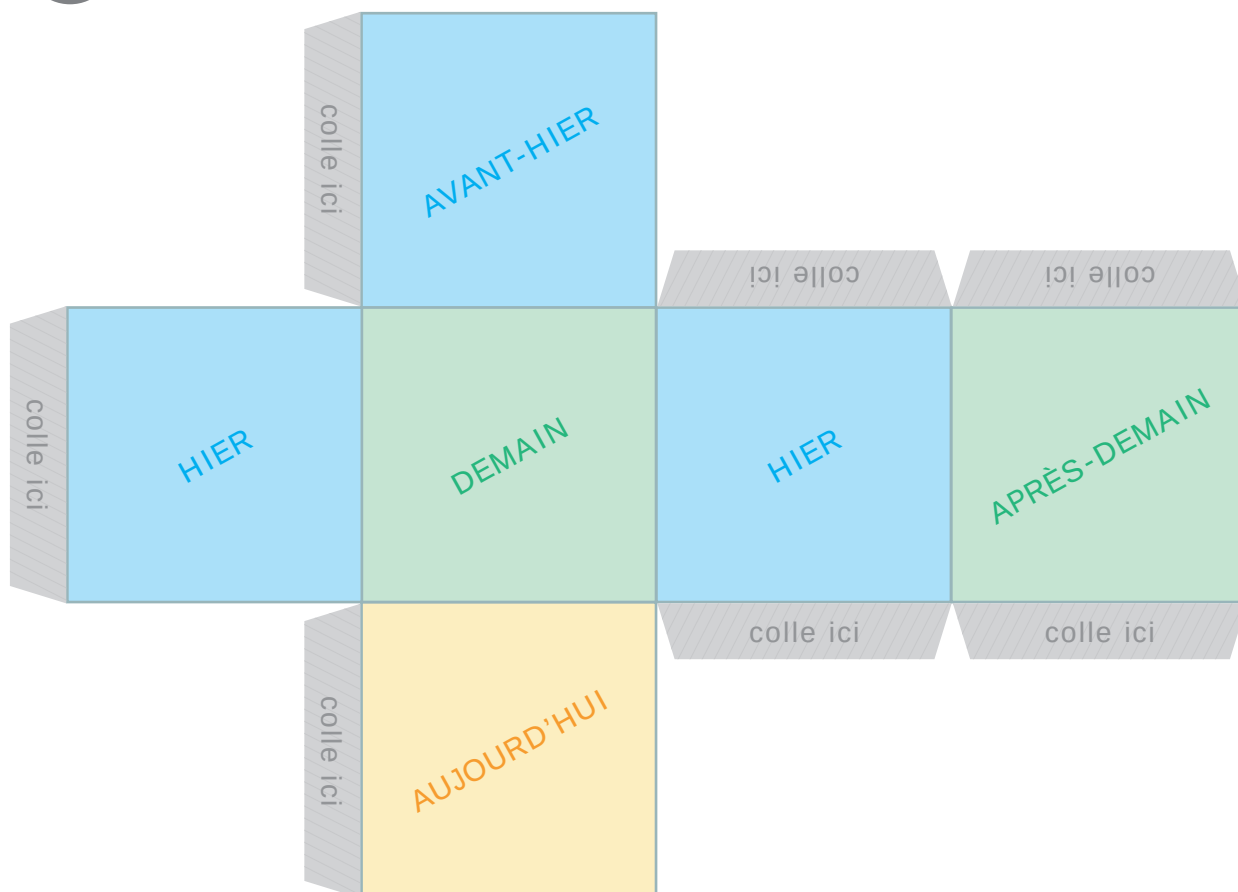
LA FRISE DES MOIS DE L'ANNÉE



L'EMPLOI DU TEMPS DE LA SEMAINE DE PIXEL

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Début de la matinée	Français	Français	Jouer avec Zoé		Français		Jouer avec Zoé
Fin de la matinée	Maths	Maths	Voir les copains	Maths	Maths	Peinture	Zoo
Midi	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner
Début de l'après-midi	Questionner le monde	Anglais			Questionner le monde	Tir à l'arc	Promenade
Fin de l'après-midi	Promenade	Lecture		Jouer avec Zoé	Jouer avec Zoé		

11

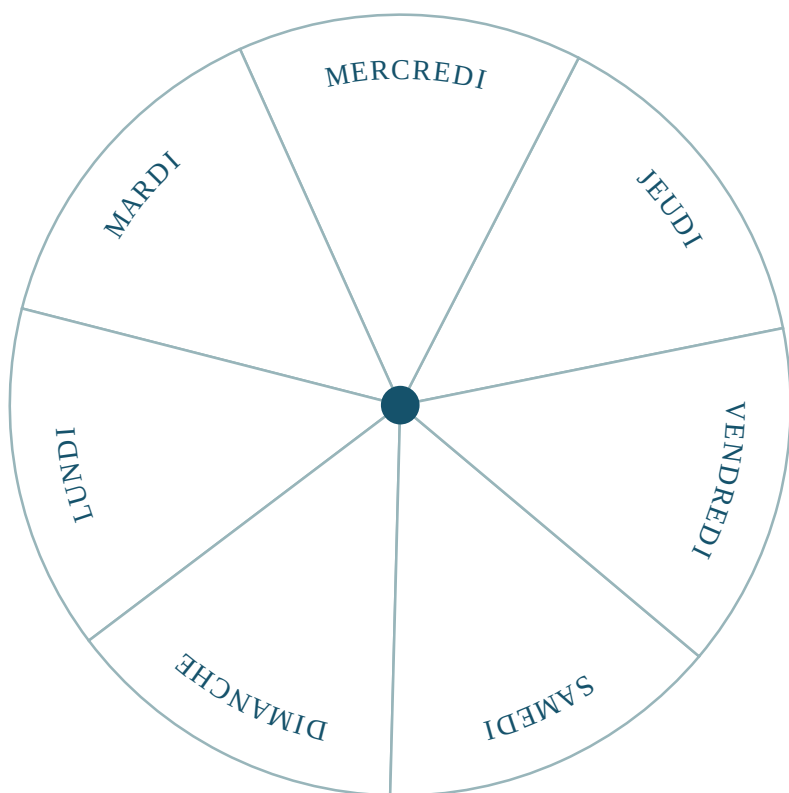


17

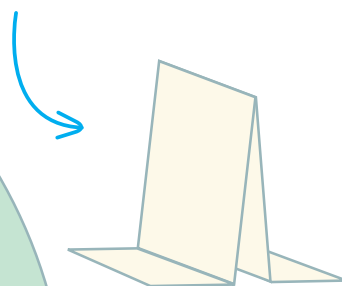
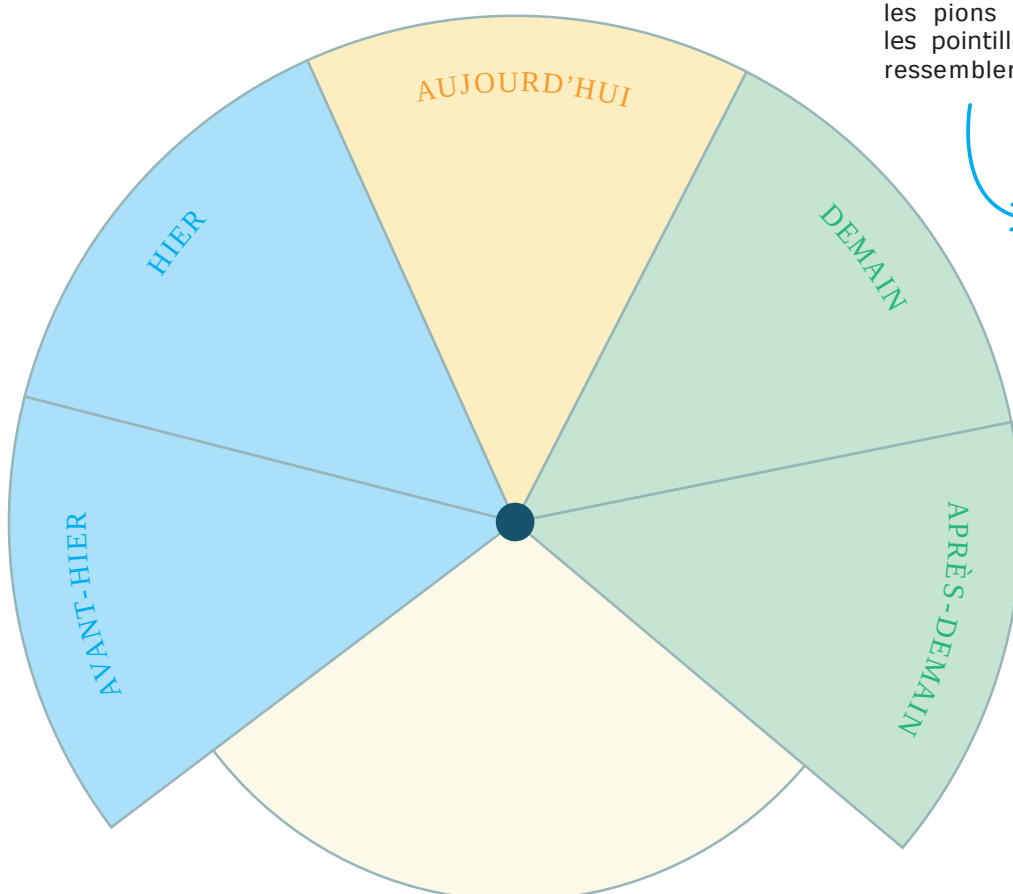


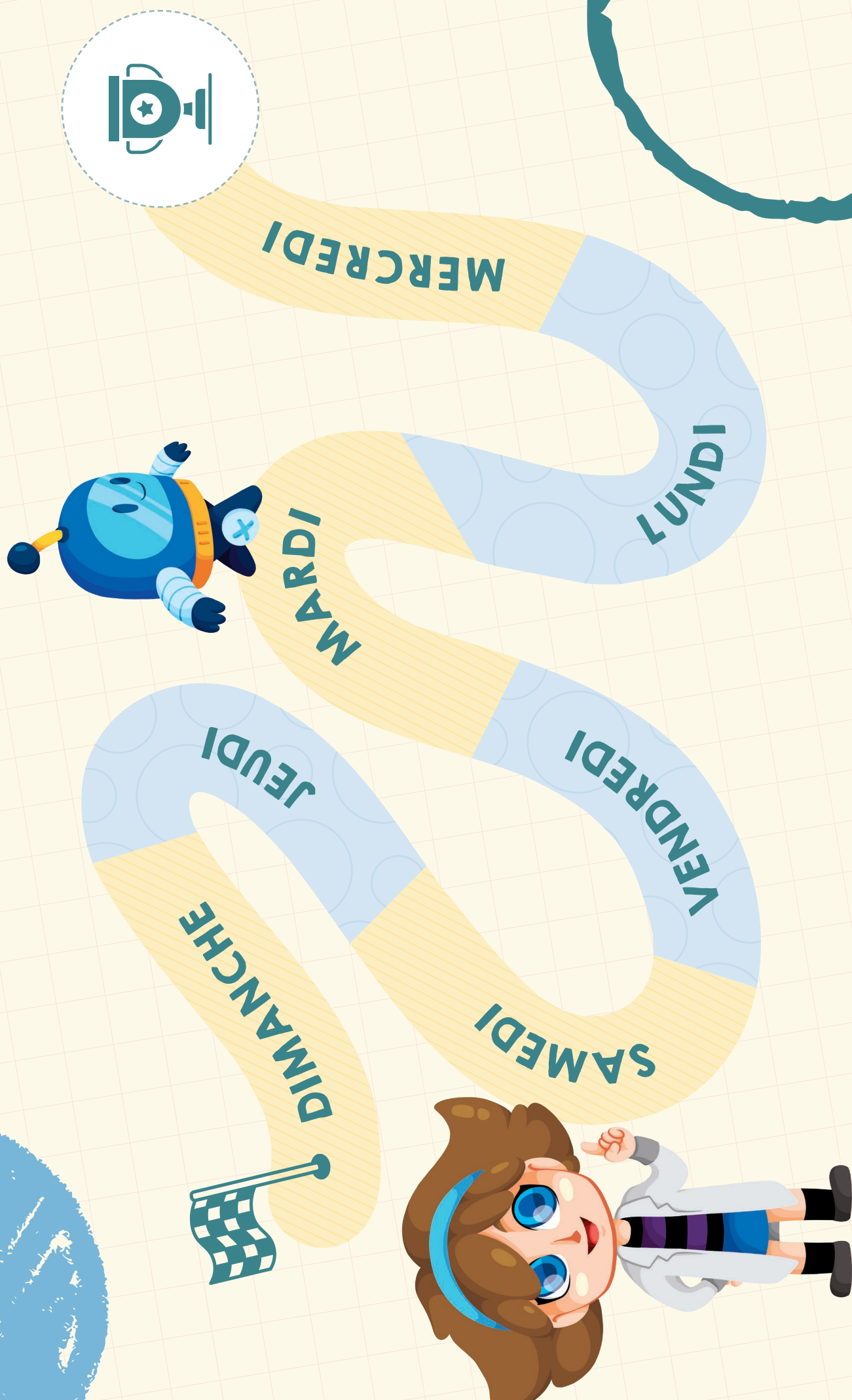
18





● **Consigne pour l'adulte :** découpez les pions et pliez-les en suivant les pointillés. Le pliage final doit ressembler à ça :





LES RÈGLES DU JEU

LE MAÎTRE DU TEMPS

11

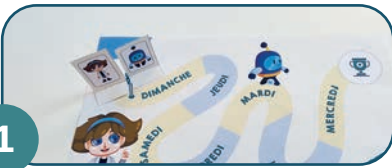
✱ **NOMBRE DE JOUEURS** : 2 joueurs.

✱ **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 1^{er} joueur **repère** la case sur laquelle est son pion. Il **lit** le jour indiqué par la case.



Exemple : Aujourd'hui c'est dimanche !

*La case dans laquelle est ton pion, indique ton « aujourd'hui ».
C'est à partir de cet « aujourd'hui » que tu devras répondre.*

2

- Le 1^{er} joueur **lance** le dé et **lit** ce qu'il indique.
- À l'**oral**, il **complète** la phrase du dé à partir de son « aujourd'hui ».



Exemple :
Demain, ce sera lundi !



✓ Si sa réponse est **correcte** : il **avance son pion d'une case**.



✗ Si sa réponse est **incorrecte** : il **reste sur la même case**.

*Pour vérifier si ta réponse est **correcte** ou **incorrecte**, utilise la roue de la semaine.*

3

C'est au joueur suivant **de jouer**.

4

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur arrive sur la case d'arrivée.
C'est le gagnant ! Il devient le maître du temps !

Jours qu'on n'a pas encore vécus

En ce moment

Jours qui sont terminés

10

9

Avant-hier

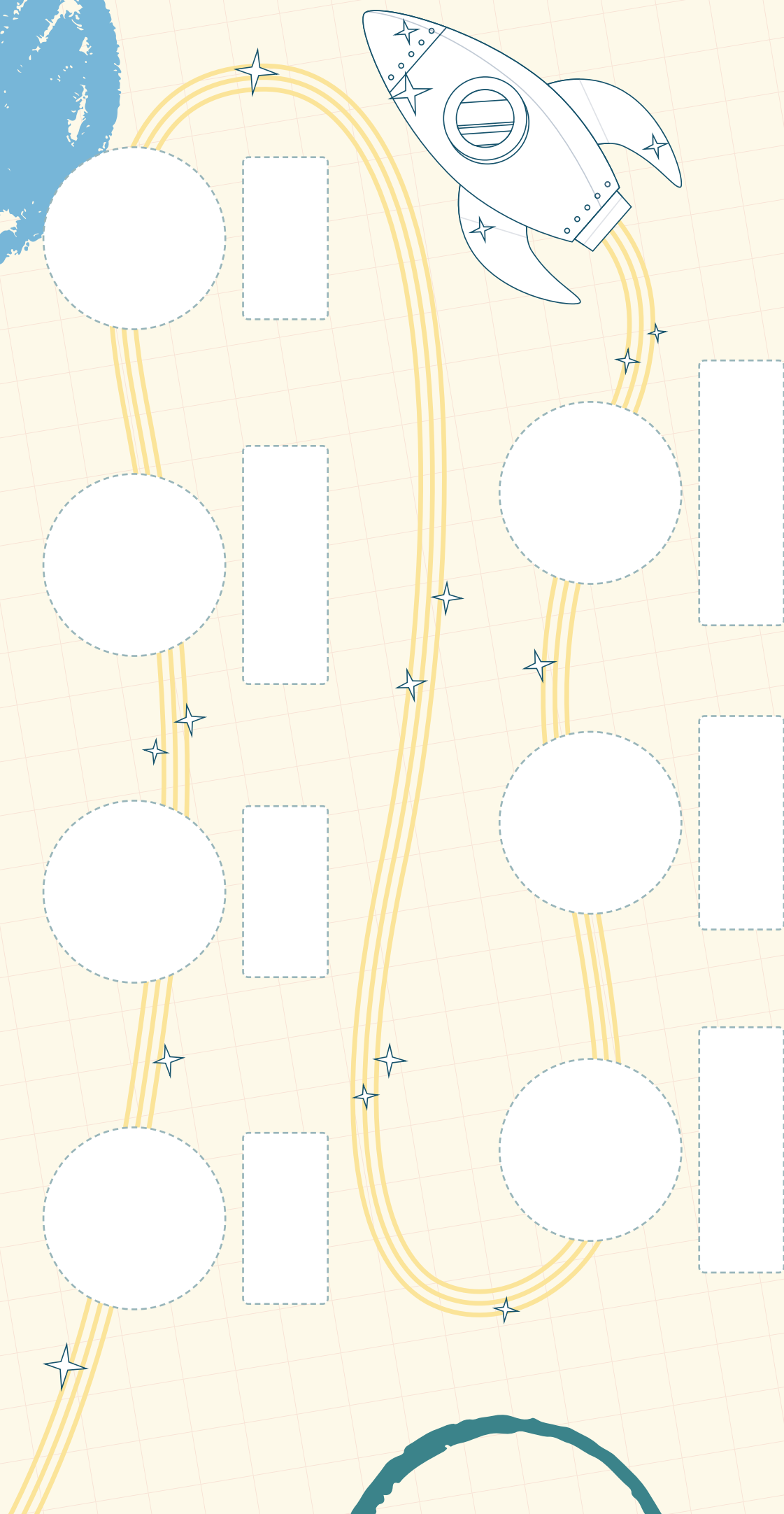
Hier

Aujourd'hui

Demain

Après-demain

LA FUSÉE DE LA SEMAINE



7

8

Mercredi

Dimanche

Vendredi

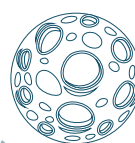
Samedi

Lundi

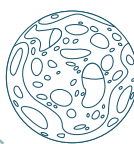
Jeudi

Mardi

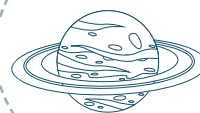
Lune



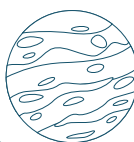
Mercure



Saturne



Vénus



Mars



Jupiter



Soleil



19 H 00

18 H 00

17 H 00

16 H 00

15 H 00

colle ici



Blank space for drawing or writing at 14:00



Blank space for drawing or writing at 13:00



Blank space for drawing or writing at 12:00



Blank space for drawing or writing at 11:00



Blank space for drawing or writing at 10:00

colle ici



Blank space for drawing or writing at 04:00



Blank space for drawing or writing at 03:00



Blank space for drawing or writing at 02:00



Blank space for drawing or writing at 01:00

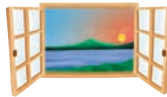
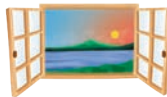
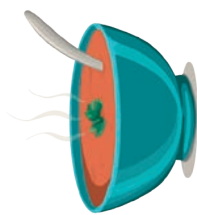


← 1 heure →

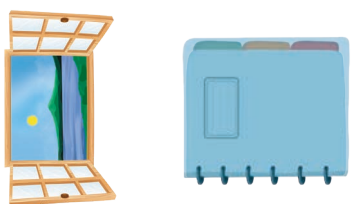
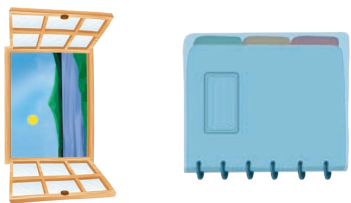
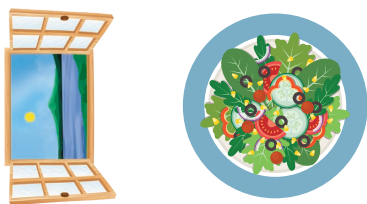
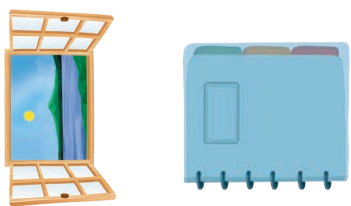
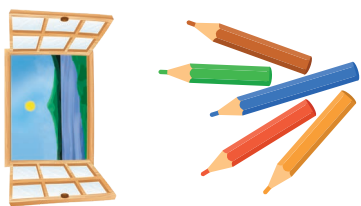


5

6



colle ici



colle ici



← 1 heure →

00 H 22.



00 H 22.



00 H 12.



00 H 02.



00 H 50.



00 H 00.



00 H 00.



00 H 00.



00 H 50.





**MOMENT
DE LA JOURNÉE**



LE MATIN



**MOMENT
DE LA JOURNÉE**



LE MIDI



**MOMENT
DE LA JOURNÉE**



L'APRÈS-MIDI



**MOMENT
DE LA JOURNÉE**



LE SOIR



REPAS



LE PETIT DÉJEUNER



REPAS



LE DÉJEUNER



REPAS



LE GOÛTER

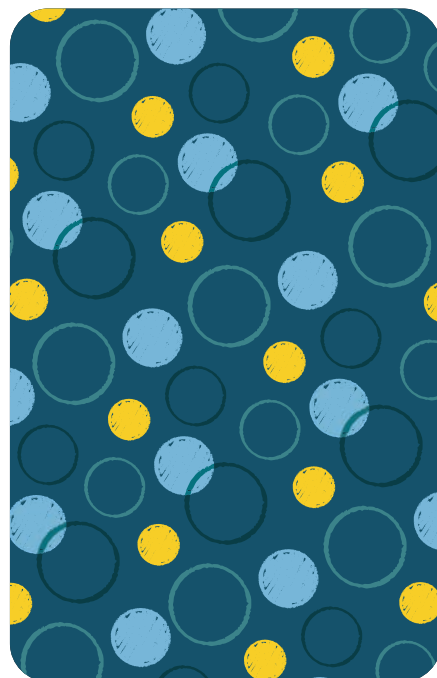
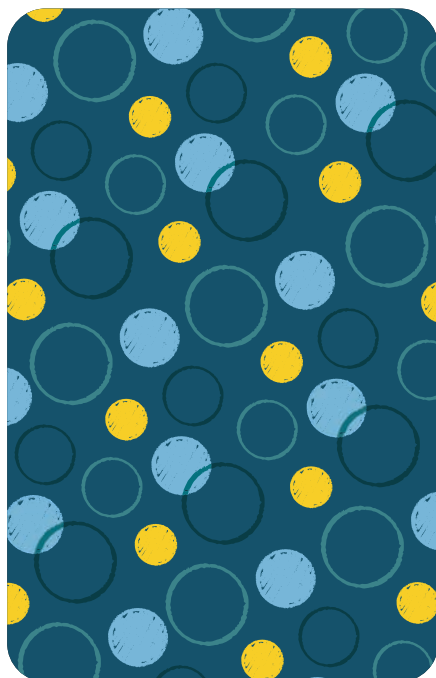
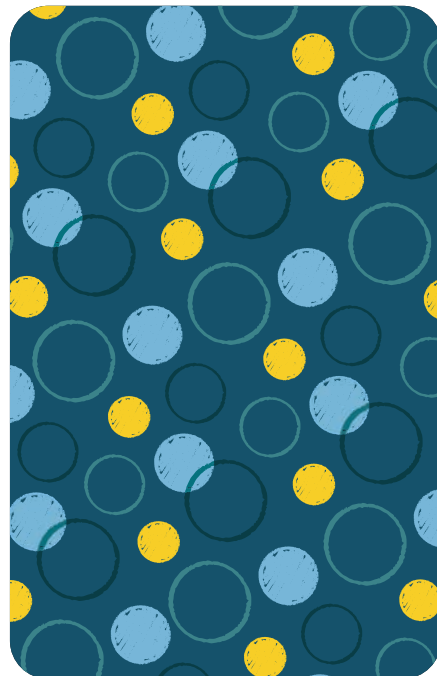
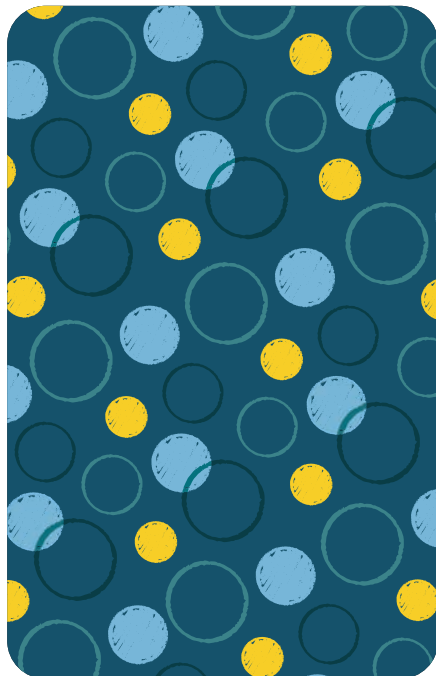
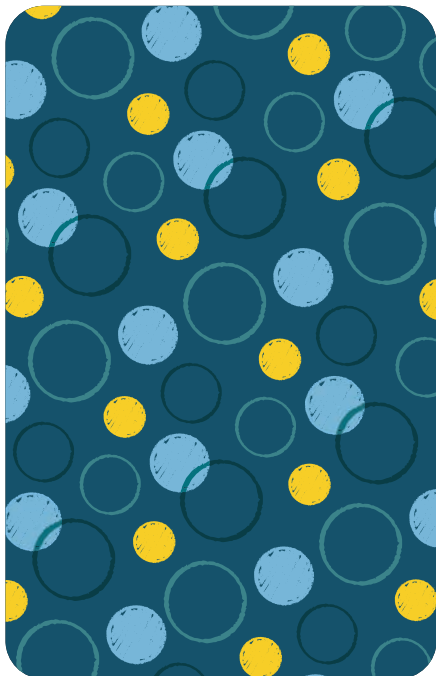
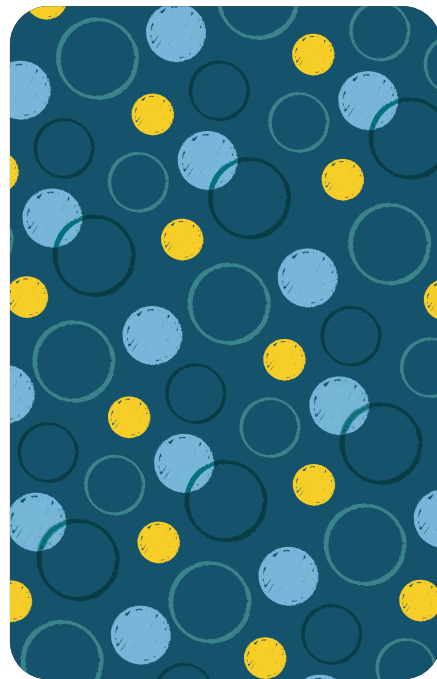
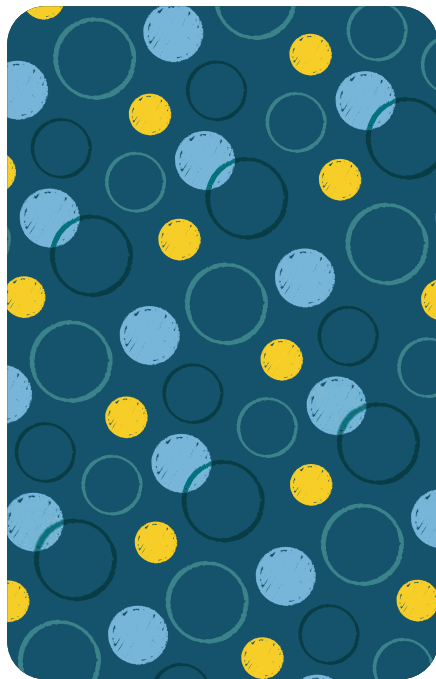
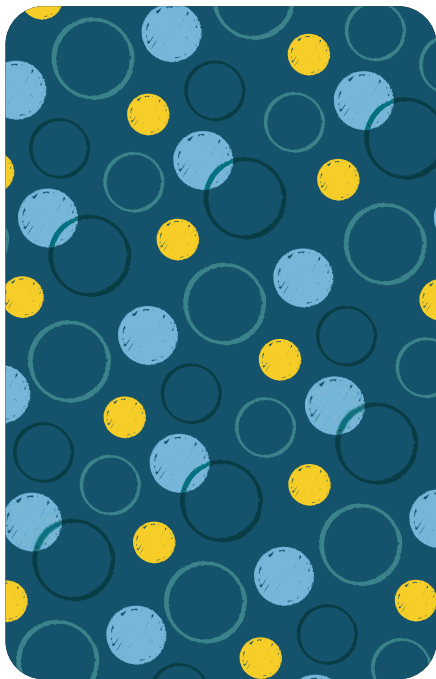


REPAS



LE DÎNER





LE MEMORY DES MOMENTS DE LA JOURNÉE

3

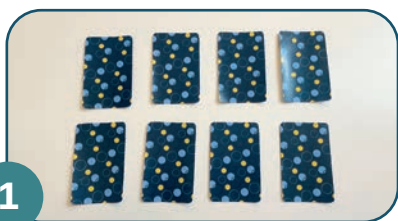
✱ **NOMBRE DE JOUEURS** : 2 joueurs.

✱ **MATÉRIEL** : 8 cartes (4 cartes *moment de la journée* et 4 cartes *repas*).

✱ **BUT DU JEU** : avoir le plus grand nombre de paires possible devant soi.

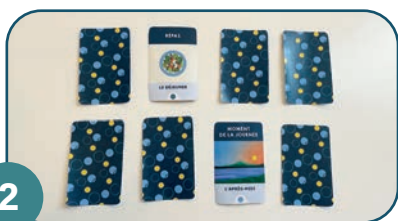
DÉROULEMENT DU JEU

1



Mélange les cartes et **place-les face cachée** sur la table.

2



Le premier joueur retourne 2 cartes de son choix.

- Si les **2 cartes forment une paire**, c'est-à-dire si la carte : *moment de la journée* correspond à la carte : *repas*, le joueur **récupère les 2 cartes** et les **place devant lui**.
- Si les **2 cartes ne forment pas** une paire, le joueur les **retourne à nouveau face cachée**.



Pour savoir si les cartes forment une paire, observe les points de couleur, si ce sont les mêmes, c'est que les cartes forment une paire !

3

C'est au joueur suivant **de jouer**.

4

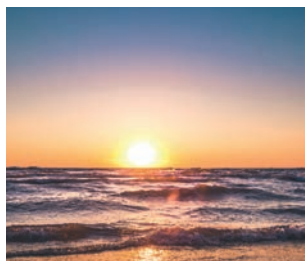
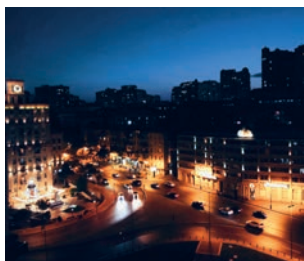
La partie continue jusqu'à ce que toutes les paires soient retrouvées.

1

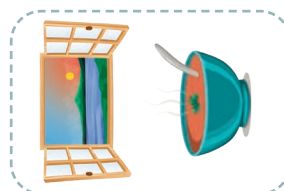
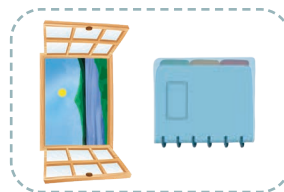
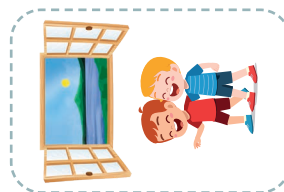
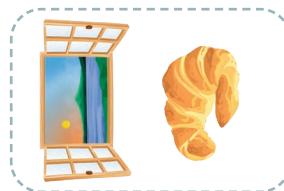
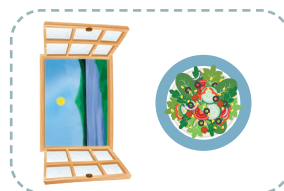
JOURNÉE

NUIT

2



4



Pixel
travaille



Pixel goûte



Pixel
se couche



La laitière, Johannes Vermeer

Johannes VERMEER est un peintre hollandais, né en 1632 et mort en 1675. Il est, avec REMBRANDT, l'un des peintres hollandais les plus reconnus. VERMEER est passé maître dans la représentation des scènes de genre. A l'image de deux de ces œuvres, « La Jeune Fille à la perle » et « La Laitière », qui sont aujourd'hui parmi les œuvres les plus célèbres de l'histoire de la peinture.

Ce tableau représente une femme, au milieu de la toile, en habit de servante. En bras de chemise, elle incarne le travail domestique.

Elle se trouve dans un intérieur modeste – avez-vous remarqué le carreau cassé ? Elle prépare un plat à base de lait, sur lequel elle semble porter toute son attention. Mais à quoi pense-t-elle ?

