



CE1

Culture

TRIMESTRE 1





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.



LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Zoé est une jeune inventrice, passionnée par les sciences. Sa création la plus aboutie est **Pixel**, un véritable robot miniature ! Elle lui apprend à vivre dans le monde qui nous entoure.

1

ZOÉ



2

PIXEL



LE GRAND PUZZLE FINAL

Chaque page du manuel de l'apprenant présente dans son coin supérieur droit une pièce de puzzle. Décryptage de cette activité qui a en réalité bien plus qu'une seule finalité ludique :

1

Repère de progression

Page après page, au fil de l'avancée, les pièces manquantes de notre puzzle sont à découper et à positionner dans la représentation du tableau « à trous » qui se trouve en premières pages des annexes.

Elles sont un marqueur symbolique de sa progression pour l'apprenant.

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

2

Une belle aventure menée à bien mérite souvenir !

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

Une ouverture au monde des Arts de plus

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 **émet** 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 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**.



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**.



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. Après la nuit il y a la nuit.

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 ne le voit pas forcément.

JOURNÉE		NUIT	
			
			

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

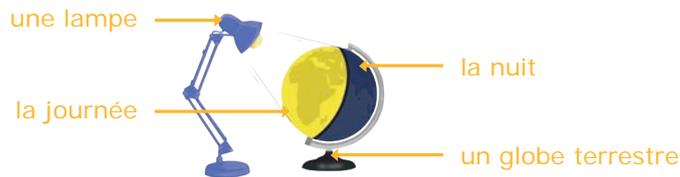
Quelle est la différence entre une **journée** et un **jour** ?

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

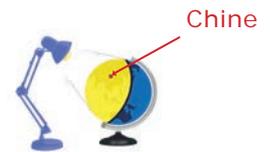
NUIT



En Chine, c'est la

JOURNÉE

NUIT



En Chine, c'est la

JOURNÉE

NUIT

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**.

10

• **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**.