



La journée de l'enfant

Situer des événements dans le temps

Thème 2 : Les représentations humaines du temps

Question : Comment les hommes et les femmes se repèrent-ils dans le temps ? Comment le représentent-ils ?

Objectifs d'apprentissage	Attendus (connaissances et compétences)	Repères
- Connaître la structure du calendrier grégorien. - Découvrir différentes représentations du temps : linéaire et cyclique. - Connaître des outils de mesure du temps.	- Savoir que l'année est divisée en mois, le mois en semaines, la semaine en jours, la journée en heures. - Repérer, ordonner et nommer les jours de la semaine. - Utiliser divers types de calendriers : emploi du temps de la journée, éphéméride, calendrier, roue des jours. - Observer et utiliser des outils de mesure du temps : sablier, pendule, montre et réveil (analogiques et numériques).	L'année (12 mois) La semaine (7 jours). La journée (24 heures). Les sept jours de la semaine. Les douze mois de l'année.

Mots-clés : année, calendrier, frise, heure, journée, mois, montre, pendule, réveil, sablier, semaine.

1 Remettre la journée dans l'ordre



Préparer des images représentant différentes actions : se lever, prendre le petit-déjeuner, aller à l'école, déjeuner, jouer, faire les devoirs, dîner, se brosser les dents, dormir...

- Les élèves doivent les classer dans l'ordre chronologique.
- Puis expliquer pourquoi ils ont choisi cet ordre.
- Variante : faire une frise collective au tableau.

2 Associer une activité à un moment de la journée.



Faire des colonnes « moments » au tableau :

- Matin
- Midi
- Après-midi
- Soir
- Nuit



- Les élèves placent chaque activité sous le moment qui leur semble correspondre.
- On peut prévoir quelques situations discutables pour susciter le débat : « Est-ce qu'on peut jouer dehors le soir ? »



La journée de l'enfant

Situer des événements dans le temps

3 Dessine ta journée



Chaque enfant reçoit une feuille divisée en 4 cases :
matin → midi → après-midi → soir.

- Il dessine une activité qu'il réalise habituellement à chaque moment.
- Puis, présentation orale à la classe : « Le matin, je... » « À midi, je... »

4 Le détective du temps



Présenter une image ou une petite scène et demander :
« À quel moment de la journée sommes-nous ? Comment le sais-tu ? »

- Les élèves doivent trouver des indices : soleil, lune, pyjama, cartable, repas, école, lumière extérieure...
- Pour travailler l'oral, leur demander de justifier leur réponse avec au moins deux indices.

5 Le jeu du mime



Un élève pioche une carte représentant une action :
Dormir, se réveiller, déjeuner, aller à l'école, prendre le goûter, dîner...

- Il mime l'action sans parler.
- Les autres doivent deviner l'activité ET le moment de la journée.

6 La journée de Léo



Inventer une courte histoire :
« À 7 h, Léo se réveille. Il prend son petit-déjeuner. À 8 h 30, ... »

- Distribuer ensuite les différentes étapes de l'histoire sous forme d'images ou de phrases.
- Indiquer matin / midi / après-midi / soir
- Eventuellement associer une heure à chaque événement.



La journée de l'enfant

Situer des événements dans le temps

7 Le débat des quatre coins



Installer dans les quatre coins de la classe des affiches :
Matin, midi, après-midi, soir.

- L'enseignant annonce une activité : « Je prends mon petit-déjeuner. » Les élèves se déplacent vers le coin correspondant.
- On peut ensuite introduire des situations moins évidentes pour faire argumenter les élèves.

8 Le jeu du memory



Créer des paires :

- prendre son petit-déjeuner ↔ matin
- déjeuner ↔ midi
- goûter ↔ après-midi
- dîner ↔ soir
- dormir ↔ nuit

Les cartes sont retournées. Chaque joueur retourne deux cartes et doit former une paire.

9 Jeu du Vrai ou Faux



L'enseignant énonce des phrases et les élèves répondent en mettant le pouce vers le haut ou vers le bas.

Exemples : « On prend généralement son petit-déjeuner le matin. »

« On va généralement à l'école pendant la nuit. »

« Après l'après-midi vient le soir. »

« On peut voir la lune la nuit. »

« Le déjeuner se prend généralement le soir. »

