

> QUESTIONNER LE MONDE

Questionner l'espace et le monde

Se situer dans le temps

Passer d'un temps ressenti à un temps mesuré

Séance 2 – Jeux de langage en ateliers

Lors de cette séance, préparatoire à la lecture de l'album *Le petit voleur de temps*, les élèves sont amenés à se questionner sur les mots qui permettent de mesurer le temps.

Objectifs

- Amener les élèves à manier un lexique spécifique pour appréhender la mesure du temps.
- Préparer la lecture d'un album.

Compétence travaillée

- Développer des compétences lexicales pour différencier temps ressenti et mesure du temps.

Déroulement

Présentation de l'album en lien avec l'album de la séance 1 : 15 minutes.

Temps pour chacun des ateliers : 10 minutes.

Regroupement : 10 minutes.

Présentation de l'album

Préalablement aux ateliers, l'album *Le petit voleur de temps* est présenté à la classe par l'enseignant(e) à partir des illustrations.



Présentation de l'éditeur :

« Avant, le petit voleur de temps n'avait pas conscience des secondes, des minutes, des heures. De l'aube au crépuscule, ses journées s'étiraient, toutes simples, toujours pareilles. Puis il rencontre une petite fille, et là, le temps prend un tout autre sens. Lundi, mardi, mercredi, jeudi... tant de jours à compter avant de la revoir enfin ! Parviendra-t-il à voler des minutes pour la retrouver et passer du temps à ses côtés ? Un temps précieux qui n'appartiendra qu'à eux deux. »

Le petit voleur de temps, Nathalie Minne, éd. Casterman, septembre 2014.

Ateliers

Les ateliers permettent une meilleure compréhension de l'album *François et le temps*, déjà lu lors de la séance 1 et préparent à la lecture de l'album *Le petit voleur de temps* dont la compréhension peut se révéler plus résistante.

Des jeux de questions-réponses sont proposés en ateliers :

- jeu des contraires ;
- jeu de repérage dans le temps cyclique ;
- jeu de recherche : expliquer des expressions ou des notions complexes.

Modalités mises en œuvre :

Des questions ouvertes et fermées sont proposées sur des cartes préparées par l'enseignant(e).

Afin de ne pas déstabiliser les élèves, la réponse aux questions fermées est indiquée sur la carte. Il ne s'agit pas ici d'attendre immédiatement la bonne réponse mais plutôt de permettre aux élèves de se questionner et d'échanger.

Remarque

Les ateliers 1, 2 et 3 peuvent être proposés en autonomie, en s'appuyant sur un élève bon lecteur.

ATELIER 1 : JEU DES CONTRAIRES

Consigne : trouve les contraires.

- 1- avant / 2- après
- 3- un court instant / 4- un long moment
- 5- plus court / 6- plus long
- 7- vieux films / 8- films récents
- 9- temps perdu / 10- temps gagné
- 11- être en avance / 12- être en retard
- 13- jamais / 14- toujours
- 15- tôt / 16- tard
- 17- minutes vides / 18- minutes pleines
- 19- vieil homme / 20- jeune homme
- 21- ralentir / 22- accélérer
- 23- se souvenir / 24- oublier
- 25- le jour / 26- la nuit
- 27- vite / 28- lent
- 29- lentement / 30- rapidement

ATELIER 2 : JEU DE REPÉRAGE DANS LE TEMPS CYCLIQUE, LES JOURS DE LA SEMAINE

Consigne : réussis à te repérer dans la semaine du voleur de temps.

- Quel jour serons-nous après samedi ?
- Quel jour serons-nous après jeudi ?
- Quel jour étions-nous avant jeudi ?
- Quel mois vient après mai ?
- Quel mois serons-nous avant janvier ?
- Nous sommes mardi. Ils ont rendez-vous jeudi. Combien de nuits vont-ils devoir dormir avant de se revoir ?
- Nous sommes mardi. Ils ont rendez-vous jeudi. Combien de jours leur restera-t-il avant de se revoir ?
- Combien de jours y a-t-il dans une semaine ?
- Si jeudi c'est demain, quel jour sommes-nous ?

ATELIER 3 : JEU DE REPÉRAGE DANS LE TEMPS CYCLIQUE : JOUR / NUIT, SAISONS

Consigne : À quel moment cela se passe-t-il si...

1. ... on attend la neige ?
2. ... les feuilles tombaient ?
3. ... le soleil fuyait et regardait passer les étoiles tourner ?
4. ... la lune devient ronde ?
5. ... le cerisier fleurit ?
6. ... les pommes mûrissent ?
7. ... un ours est endormi par le froid ?
8. Combien de temps se passe-t-il pour que les enfants aient l'impression que le soleil tourne autour du grand arbre ?

ATELIER 4 : JEU DE RECHERCHE : EXPLIQUER DES NOTIONS, DES EXPRESSIONS COMPLEXES

Consignes : essayons de comprendre ensemble des questions et des consignes pour réfléchir. Remarque pour l'enseignant(e) : certaines sont plus complexes, il s'agit de s'adapter aux compétences langagières des élèves. L'enseignant(e) peut étayer en demandant à l'élève qui a tiré une carte de proposer un exemple, un contre-exemple.

1. Que veut dire « urgent » ?
2. Que veut dire « Tu nous as manqué » ?
3. Que veut dire « être en retard » ?
4. Que veut dire « se souvenir » ?
5. Que veut dire « se projeter dans le temps » ?
6. Que veut dire « programmer » ?
7. Que peut vouloir dire « compter les heures qui tournent » ?
8. Que peut vouloir dire « le temps gagné ne se rend pas » ?
9. Que peut vouloir dire « voler quelques minutes à ses rêves » ?
10. Explique pourquoi, selon toi, « la musique c'est comme du temps » ?
11. Que peut vouloir dire « les secondes battaient comme le cœur d'un ours endormi par le froid de l'hiver » ?
12. Que peut vouloir dire « voler du temps à chaque jour pour l'avoir pour eux tout seuls » ?

Regroupement