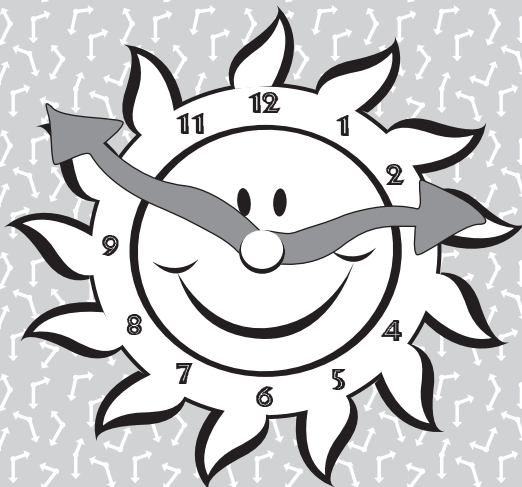


FRANÇAIS

Les dominos des heures





Les dominos des heures

Pour un enfant, l'apprentissage de l'heure constitue un moment important de sa croissance. Le cadran de la montre va en effet lui permettre de se familiariser avec le concept du temps, dont il va progressivement saisir la division en heures et minutes, afin de pouvoir ensuite s'aventurer dans un monde ponctué d'horaires.

Au début, la lecture de l'heure à partir des aiguilles de la montre peut cependant s'avérer difficile, abstraite. Les éditions ELI ont voulu rendre cet apprentissage plus facile et plus concret en y insérant une dimension ludique, propre à éveiller l'intérêt de l'enfant tout en facilitant l'acquisition du mécanisme qui règle la division du temps.

Les dominos des heures sont un jeu à la fois simple et efficace qui reprend dans un but didactique le principe des dominos tels que nous les connaissons tous.

Deux niveaux d'utilisation ont été prévus :

a) Pour commencer :

Fiches numérotées de **1** à **27**, sur lesquelles ne sont représentés que les heures, les quarts d'heure et les demi-heures ;

b) Pour approfondir :

Toutes les fiches, en remplaçant respectivement les numéros **14** et **15** par les **28** et **47**.

Les dominos des heures facilitent naturellement le passage entre l'approche visuelle et l'approche verbale ; le principe étant de faire correspondre l'heure indiquée sur le cadran de la montre à sa représentation graphique, l'évolution du jeu retiendra spontanément l'attention des enfants qui s'efforceront d'associer correctement leurs fiches.

Avec **les dominos des heures** l'apprentissage de l'heure est à la fois simple et rapide ; les structures linguistiques servant à demander et à dire l'heure sont assimilées sans peine, dans la convivialité et la bonne humeur.

De quoi s'agit-il ?

C'est un jeu de dominos composé de 48 fiches proposant une double lecture : à gauche, l'heure est indiquée sur le cadran d'une montre, tandis qu'à droite une heure différente est écrite en toutes lettres.

Contrairement aux dominos classiques, lesquels comprennent des 'doubles': 1-1 (double 1), 2-2 (double 2) ... les heures représentées sur une même fiche ne sont jamais identiques. Les combinaisons sont par conséquent incontournables. Afin d'éviter que la progression des heures ne s'interrompe, deux fiches représentant chacune une montre sans cadran (une sorte de combinaison 0-0), ont été ajoutées au jeu ; grâce à ces dernières il est même possible de faire tout le tour du cadran.

La fiche numéro 1, représentant les heures 'midi' et 'minuit' donne le départ.

Comment utiliser les dominos des heures ?

Dans un premier temps, l'enseignant pourra utiliser les fiches dans un but essentiellement didactique, en les distribuant par exemple aux élèves pour qu'ils se familiarisent avec le cadran de la montre et les structures de base : *Quelle heure est-il ? Il est... (une heure, midi, minuit, une heure et quart ...)*.

Une fois que les élèves auront compris le mécanisme et qu'ils seront en mesure de demander et de dire l'heure, il pourra passer aux activités récréatives, en commençant par les jeux les plus simples.

Les jeux ont été conçus de façon à permettre aux élèves de progresser graduellement dans la lecture de l'heure ; il appartient à chaque enseignant d'en inventer d'autres, le cas échéant, pour aider les élèves à organiser et gérer au mieux leur propre temps.

JEUX

Voici quelques exemples de jeux didactiques qui permettront à l'enseignant de vérifier l'apprentissage des élèves au travers de structures linguistiques simples.

DOMINOS

Mélanger les fiches et les distribuer aux joueurs. Le joueur en possession de la fiche: «midi-minuit» ouvre le jeu en la posant sur la table. C'est alors au tour du joueur placé à sa droite, lequel devra y apposer la fiche portant l'énoncé «midi» ou «minuit» ; s'il ne l'a pas, il dira : «*je passe*», et ainsi de suite jusqu'à ce que la fiche en question soit découverte. Chaque fois qu'une nouvelle fiche sera posée sur la table, tous les joueurs devront identifier l'heure figurant sur le cadran et chercher parmi leurs fiches l'énoncé correspondant. (Variante : chaque fois qu'un joueur déposera une fiche sur la table, il devra lire l'heure indiquée sur la cadran et la communiquer à ses camarades qui lui auront posé la question : «*Quelle heure est-il ?*»).

Face aux fiches portant les énoncés «midi» et «minuit», chaque joueur pourra librement choisir l'extrémité où placer sa fiche. Les fiches représentant une montre sans cadran se combinent entre elles. Le gagnant est celui qui se sera le premier défaussé de toutes ses fiches.

LES PERROQUETS

Le principe de ce jeu est le suivant : les élèves sont invités à répéter chaque fois l'énoncé de l'enseignant, à condition que l'affirmation soit exacte.

Dessinez un cadran de montre indiquant une heure au tableau, par exemple : *huit heures vingt* ; puis, dites : «*Il est huit heures vingt*». Votre affirmation étant juste, les élèves répéteront la phrase. Effacez,

et recommencez en représentant une heure différente, par exemple : *trois heures et demie* ; puis dites : «*il est trois heures vingt ... trois heures et quart, etc.*» .

Votre affirmation étant fausse, les élèves garderont le silence.

Ce petit jeu vous permettra de vérifier si les mécanismes que vous avez introduits lors de la phase précédente ont effectivement été assimilés.

Dans un second temps, les élèves pourront se substituer à vous et, à tour de rôle, faire jouer eux-mêmes leurs camarades.

EN AVANCE, À L'HEURE OU EN RETARD ?

Ce petit jeu permet d'introduire les concepts d'antériorité et de postériorité à l'aide des expressions : *en avance/en retard* . Représentez une heure au tableau : *quatre heures*, par exemple. Puis dites : «*Il est quatre heures dix*» ; *je suis en retard ?* Les élèves répondront : «*Oui, vous êtes en retard*». Dites ensuite : «*Il est quatre heures; je suis en retard ?*» Les élèves répondront : «*Non, vous êtes à l'heure*» . Continuez, et dites : «*Il est quatre heures moins dix ; je suis en retard ?*» Les élèves répondront alors : «*Non, vous êtes en avance*» .

QUELLE HEURE EST-IL ?

Pour ce jeu, recouvrez la moitié de chaque fiche (soit l'énoncé, soit le cadran de montre) à l'aide de petits morceaux de cartons de différentes couleurs que vous fixerez aux fiches avec un peu de ruban adhésif.

Retournez ensuite les fiches et faites-en un paquet que vous placerez au centre de la table.

a) Cadran visible (énoncé caché)

Chacun leur tour, les élèves tireront une fiche du paquet et devront lire l'heure indiquée sur le cadran à voix haute. Si le joueur déchiffre

correctement l'heure indiquée sur le cadran, il conserve la fiche ; sinon, il la replace au fond du paquet. À la fin de la partie, le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de fiches.

b) Énoncé visible (cadran caché)

Même démarche que précédemment, mais cette fois il s'agira pour le joueur de représenter l'heure indiquée par l'énoncé, en dessinant sur une feuille de papier un cadran de montre où il composera l'heure correspondante. Comme précédemment, le gagnant est celui qui, à la fin de la partie, possède le plus grand nombre de fiches.

MENTEUR !

Comme le précédent, ce jeu s'effectue à l'aide des fiches à demi cachées. Choisissez la partie visible avec laquelle jouer (cadran ou énoncé), puis séparez la classe en deux équipes et remettez à chaque élève trois ou quatre fiches. Disposez ensuite les équipes l'une en face de l'autre, de façon à ce que chaque joueur ait son adversaire en face de lui. Avant le début de la partie, les membres d'une même équipe se montreront rapidement leurs fiches.

La partie commence. Le joueur 'A' demande à son adversaire 'B' : *«Quelle heure est-il ?»* Celui-ci, après avoir pris une de ses fiches dira, par exemple : *«À ma montre, il est neuf heures et quart»* , ou plus simplement : *«Il est neuf heures et quart»* .

Le joueur 'A' peut accepter la réponse du joueur 'B' et remercier son adversaire ; mais il peut également supposer que l'heure figurant sur la fiche de son adversaire ne correspond pas à celle qui vient de lui être fournie. Dans ce dernier cas, il lui dira : *«Menteur»* et pourra voir sa fiche. Si le joueur 'B' a dit vrai, il conserve sa fiche et le joueur 'A' doit lui céder une de ses fiches, sinon c'est le contraire (le joueur 'B' doit donner sa fiche au joueur 'A').

C'est ensuite au joueur 'B' de poser la question rituelle au joueur 'A'.

Et ainsi de suite jusqu'à épuisement de tous les joueurs alignés. L'équipe gagnante est celle qui aura réussi à soustraire le plus grand nombre de fiches à l'équipe adverse.

BATAILLE NAVALE

Formez deux équipes. Chaque équipe écrira horizontalement sur sa grille une phrase, exemple : *Jean vient à midi et demie.*

À tour de rôle, les joueurs de chaque équipe diront à voix haute les coordonnées de leur 'tir' (a-4, e-5, etc.) ; lorsque une équipe touchera une 'cible', l'équipe adverse devra dire : «*Touché. La lettre est ... Le mot est formé de lettres.*» L'équipe gagnante est celle qui parviendra la première à découvrir le message 'secret' de l'adversaire.

LE JEU DE L'OIE

L'enseignant pourra passer à ce jeu après que ses élèves auront complété l'apprentissage des premiers dominos (1-27). Le tracé pourra soit reproduire un circuit, soit rester 'ouvert' (placer dans ce cas une fiche 'montre sans cadran' à une extrémité). Les élèves se procureront chacun leur propre pion (les initiales ou le nom du joueur sur un petit morceau de papier feront très bien l'affaire). Se munir d'un dé et appliquer les règles suivantes :

- Pion sur les cases *trois heures et quart, une heure et quart, deux heures et quart, minuit et quart* : le joueur **passe un tour** ;
- Pion sur les cases, *neuf heures moins le quart, dix heures moins le quart, onze heures moins le quart* et *minuit moins le quart* : le joueur **lance une seconde fois le dé** ;
- Pion sur les cases représentant des heures pleines impaires (*une heure, trois heures, cinq heures, sept heures, neuf heures, onze heures*) : le joueur **avance d'autant de cases supplémentaires** (*trois heures = trois cases en avant*, etc.) ;

- Pion sur les cases représentant des heures pleines paires (*deux heures, quatre heures, six heures, huit heures, dix heures*) : le joueur **recule d'autant de cases** (*quatre heures = quatre cases en arrière*, etc.).

La case départ est la fiche représentant une montre sans cadran. Les joueurs sont toutefois libres d'orienter le jeu en choisissant leur propre direction, le but étant de placer son pion sur la fiche numéro 1 «midi-minuit».

On aura ainsi deux groupes de joueurs procédant chacun en direction inverse, mais tendant vers la même fiche.

Chaque joueur lance le dé et avance d'un nombre de cases égal au chiffre indiqué sur le dé (chaque fiche compte pour deux cases).

Comme pour le **Jeu de l'Oie**, il s'agit de 'tomber pile' sur l'une des deux cases de la fiche numéro 1 ; en cas de dépassement, chaque joueur reculera d'autant de cases excédentes et devra attendre son tour pour relancer le dé.

Le joueur qui le premier placera son pion **sur** la fiche "midi-minuit" sera le gagnant de la partie.

Nous vous avons proposé quelques suggestions de jeux et d'activités qui n'ont pas la prétention d'être exhaustives.

Soucieux de motiver sans cesse ses élèves, chaque enseignant trouvera lui-même le moyen d'exploiter plus à fond LES DOMINOS DES HEURES, d'en augmenter par exemple les applications en inventant ses propres jeux, d'adapter les activités didactiques proposées en fonction de ses objectifs et du niveau de sa classe.

© 1996 - **ELI** s.r.l.

B.P. 6 - Recanati - Italie Tél. +39 071 750701 - Télécopie +39 071 977851

Réalisation: Joy Olivier

Illustrations: G. Signora

Version Française: Pierre Hauzy

Imprimé en Italie par Tecnostampa s.r.l.

TOUTE REPRODUCTION DE CET OUVRAGE, PAR QUELQUE PROCÉDÉ QUE CE SOIT, PHOTOCOPIE, PHOTOGRAPHIE OU AUTRE, EST FORMELLEMENT INTERDITE -MÊME POUR UN USAGE DIDACTIQUE OU PERSONNEL- SANS L'AUTORISATION DE LA MAISON D'ÉDITION ELI.