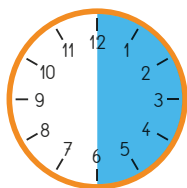


Faire remarquer aux élèves qu'elle se déplace minute par minute vers l'heure suivante.

Demander aux élèves d'indiquer 9 h 30 sur leur horloge individuelle, puis valider.

Rappeler que 30 minutes égalent la moitié d'une heure et que cela est visible car l'aiguille a parcouru la moitié du cadran.

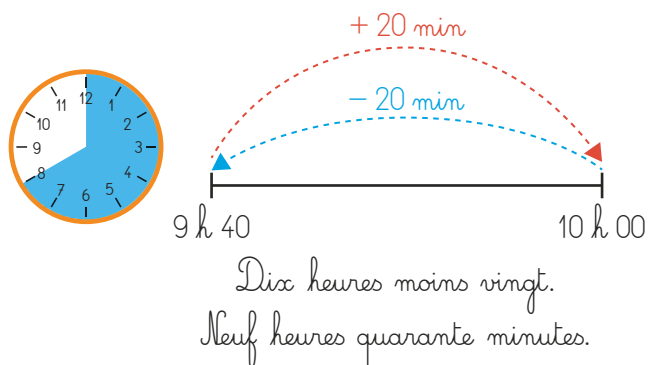


« Il sera 10 h dans 30 minutes. Il manque 30 minutes depuis 9 h 30 pour arriver à 10 h. »

Demander aux élèves d'indiquer 9 h 40.

Questionner : « Dans combien de minutes sera-t-il 10 h ? » Laisser les élèves chercher et recueillir deux ou quatre réponses. Valider en décomptant les minutes.

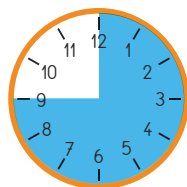
Introduire la représentation sur l'axe et expliciter grâce aux flèches : « Il sera 10 h dans 20 minutes : il manque donc 20 minutes pour atteindre 10 h, on dit alors qu'il est 10 h moins vingt. »



3 Pratique guidée

Collectif 8 min

Procéder au même déroulement avec 6 h 45. À l'aide d'une représentation de ce type, faire le lien avec la fraction $\frac{3}{4}$. Amener les élèves à dire qu'il manque un quart. Aboutir à la formulation « Il est 7 heures moins le quart » en s'appuyant sur l'axe chronologique. Faire indiquer successivement 10 h 35, 10 h 40, 10 h 45, 10 h 50, 10 h 55 aux élèves.

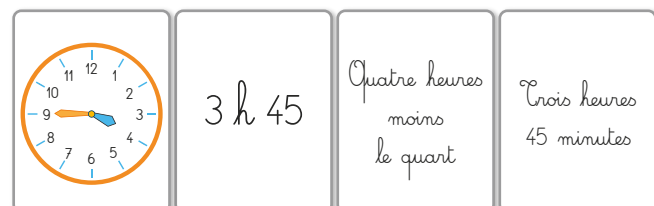


4 Pratique autonome

En atelier par groupes 12 min

Ce temps se déroule en trois ateliers tournants. Les élèves changent de jeu toutes les quatre à six minutes.

Atelier n° 1 : le traducteur - associer différentes représentations d'une même heure.



Distribuer les cartes. Le premier joueur pose une carte et dit ce qui est écrit. Le joueur suivant doit en poser une correspondant à la même heure ou passer son tour. Le joueur qui pose la dernière carte d'une même série gagne le pli et pose une autre carte. Si un joueur se trompe, il reprend sa carte.

Atelier n° 2 : les dominos - associer différentes représentations d'une même heure.



Atelier n° 3 : dis-moi l'heure - lire l'heure et l'exprimer en utilisant la durée manquante pour l'heure entière (« X heures moins... »).

Constituer des trios (un binôme et un maître de jeu). Le maître du jeu présente une carte aux deux autres joueurs. À tour de rôle, les élèves doivent dire l'heure le plus rapidement possible en utilisant la formulation de type « X heures moins... ». Si c'est juste, l'élève gagne un point. Le gagnant est celui qui a le plus de points.



5 Institutionnalisation

Collectif 5 min

Reprendre les différentes représentations de 9 h 40 pour constituer un affichage collectif ainsi qu'une trace écrite. Faire également figurer les représentations avec les axes chronologiques : « Pour dire l'heure avec le terme "moins une durée", on lit l'heure. Ensuite, on cherche combien de minutes il manque à l'heure pour arriver à la prochaine heure entière. Pour 9 h 40, on sait qu'il manque 20 minutes pour arriver à 10 heures, donc on peut dire 10 heures moins vingt minutes, et pour aller plus vite dans la communication "10 heures moins vingt". On peut utiliser l'axe chronologique pour nous aider. »

6 Bilan

En binômes et individuel 5 min

• Synthèse mathématique

« Qu'avez-vous appris durant cette séance ? »

Les élèves réfléchissent seuls, puis à deux.

Réponse attendue en revenant à la cible : dire l'heure de deux manières différentes, l'axe chronologique peut nous aider à comprendre.

• Bilan de l'apprentissage

Les élèves complètent oralement ou dans leur cahier d'apprentissage l'affirmation suivante : « Ce que j'ai appris me servira en dehors de l'école, car... »

