

# Fiche séance

<b>Titre de la séquence :</b> Notion de durée		
<b>Titre de la séance :</b> Comparaison de durées avec mesures La nécessité de mesurer		<b>Séance n° 4 et 4 bis</b>  <b>45 minutes</b>
<b>Objectifs spécifiques ou apprentissages visés :</b> - Savoir comment on peut mesurer des durées avec divers outils et différentes méthodes (comptage spontané, lecture avec étalon non officiel, mesures usuelles) -		
<b>Référence aux programmes :</b> Socle compétence 3 - utiliser les unités usuelles de mesure, estimer une mesure.		
<b>Matériel :</b> - Terrain - Séance 4 : 2 caisses et des objets à déménager (2 à 3 objets à prendre par enfants) - Séance 4 bis : idem séance 4 + objets de mesure de toutes sortes : thermomètre, horloge, montre, balance, règle, calculatrice, téléphone portable, radio, niveau, tournevis, sablier, minuteur, bougies, photophores, allumettes, affiches avec crayons pour noter les résultats pour chaque équipe...		
Durée	Déroulement, Consignes, tâches de l'élève	Rôle du maître Commentaires
	<p>Séance 4 EPS : jeu du déménageur (objets à débarrasser d'un point à l'autre)</p> <p><i><u>Consigne</u> : Vous allez déménager les objets d'une caisse à l'autre en en prenant un à la fois. Vous allez travailler en équipe. L'équipe la plus rapide sera la gagnante.</i></p> <p>Faire le jeu : démarrage au coup de sifflet donné par le maître.          A l'issue du jeu, lorsque les 3 équipes sont passées demander :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- qui a gagné,</li> <li>- quelle équipe est allée la plus vite.</li> </ul> <p>Discussion          Comment fait-on pour savoir qui gagne ?          Propositions : on compte, on chronomètre, on utilise l'horloge, le sablier...          Aujourd'hui, on ne peut pas savoir laquelle des 3 équipes</p>	<p>Ajuster le nombre d'objets (2 à 3 par enfant) pour que la durée du jeu ne dépasse pas la minute. La distance environ 10m.</p> <p>Faire 3 équipes :          1 joue les 2 autres observent.          Les équipes sont identiques en nombre.</p>

## Fiche séance

<p>est la meilleure.</p>	<p>Ce qui est passé est passé.</p>
<p>Séance 4 bis Séance en classe <i>Consigne</i> <i>On veut savoir quelle équipe est la plus rapide sur le jeu du déménageur</i> <i>Quel matériel prend-on pour la séance de sport ?</i></p> <p>Proposer des objets de mesures de toutes sortes : (thermomètre, balance, règle, calculatrice, téléphone portable, radio, niveau, tournevis, sablier, le minuteur, la bougie...) Laisser les équipes choisir leur outil de mesure. Justifier son choix Discussion en classe Séance de manipulation des outils: comment ça marche ?</p> <p>Organiser les tâches : qui fait quoi dans les équipes</p>	
<p><u>Séances 4 ter</u> 2<sup>ème</sup> séance de sport On part avec les outils et les affiches. Refaire le jeu</p> <p>Noter les résultats De retour en classe Afficher et commenter les résultats. Quelle est l'équipe qui a gagné Quel est l'outil le plus performant dans cette situation ?</p> <p>Suggestion de conclusion et affichage :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- on mesure la durée en seconde, avec une trotteuse</li> <li>- on peut compter régulièrement (c'est pas le même qui va compter dans les 3 situations ce qui fait que ce n'est pas fiable</li> <li>- on mesure la durée avec un chronomètre qui permet de dépasser la minute</li> </ul> <p>Le sablier : imprécis Le comptage : ça marche si c'est régulier Lecture de l'horloge sans trotteuse : imprécis La bougie : imprécis On retiendra la montre avec une trotteuse, l'horloge avec une trotteuse, le chronomètre</p> <p>Débat : quelles autres durées peut-on mesurer ? Quels outils choisira-t-on pour mesurer ces durées ?</p>	<p>Mettre plusieurs enfants sur les mêmes outils de mesures.</p> <p>Eventuellement les élèves constateront que 60 s c'est une minute.</p>

## Fiche séance

Séances à venir

On a la représentation sous forme d'une bande : l'axe du temps

Découper la journée en fonction de repères, noter sur des représentations vierges de l'horloge

Mettre des petites horloges sur les activités