

S3		Situation d'apprentissage : calcul de durées par la manipulation	C2/C3
-----------	--	---	--------------

Matériel : Petites horloges pédagogiques, horloge de classe. Etiquette quart d'heure, étiquette demie heure (voir photos 3 et 4)

Séance 1 : Durée : les heures entières

(notion déjà abordée : créer des petits problèmes sur le modèle de la séance 3 de la fiche « lecture de l'heure »).

Durée : la demi heure.

1/ Dans un 1^{er} temps travailler dans un espace dans lequel il n'y a pas de changement d'heure :

A partir de situations concrètes de la vie de classe : ex. : La séance de poésie commence à 10 h et se termine à 10h 30. Combien de temps dure-t-elle ?

Manipulation de l' horloge, insister sur le déplacement de la grande aiguille et sur la surface balayée. Introduire l'étiquette jeune (1/2 disque) qui matérialise la durée d'1/2 heure.

Distribution d'un corpus de problèmes (annexe 2) .Travail par groupe de 2 (2 problèmes par groupe). Puis mise en commun et manipulation collective.

2/Situation de transition (sur la fiche annexe 2) en collectif. Cette situation vise la prise de conscience qu'un changement d'heure peut être entraîné.

Exercices d'application (voir 2^{ème} partie de l'annexe 2)

Séance 2 : Durée le quart d'heure

Même démarche en introduisant l'étiquette « quart d'heure » (créer un corpus de problèmes sur le modèle de l'annexe 2).

Séance 3 : Synthèse (annexe 3)

Travail récapitulatif. Mettre les élèves par 2 .

Défi : Compléter le maximum de situations en 15 min. (manipulation possible avec les horloges)

Patrick GARRY/Amandine LOISY circonscription de BEAUNE.

Pour aider

- dans la fiche annexe 3 ne pas proposer les situations avec « $\frac{3}{4}$ d'heure » et celles faisant apparaître une durée supérieure à une heure.

Pour aller plus loin

- Introduire des durées multiples de 5.
- Introduire la technique de l'addition et de la soustraction des nombres sexa-décimaux

CE QUI EST A APPRENDRE

- Appréhender l'ordre de grandeur d'une durée (sommeil, film, chanson ...)
- Calculer une durée entre deux repères (début et fin)
- Trouver le début ou la fin d'une action en fonction d'une durée.

CRITERES DE REUSSITE :