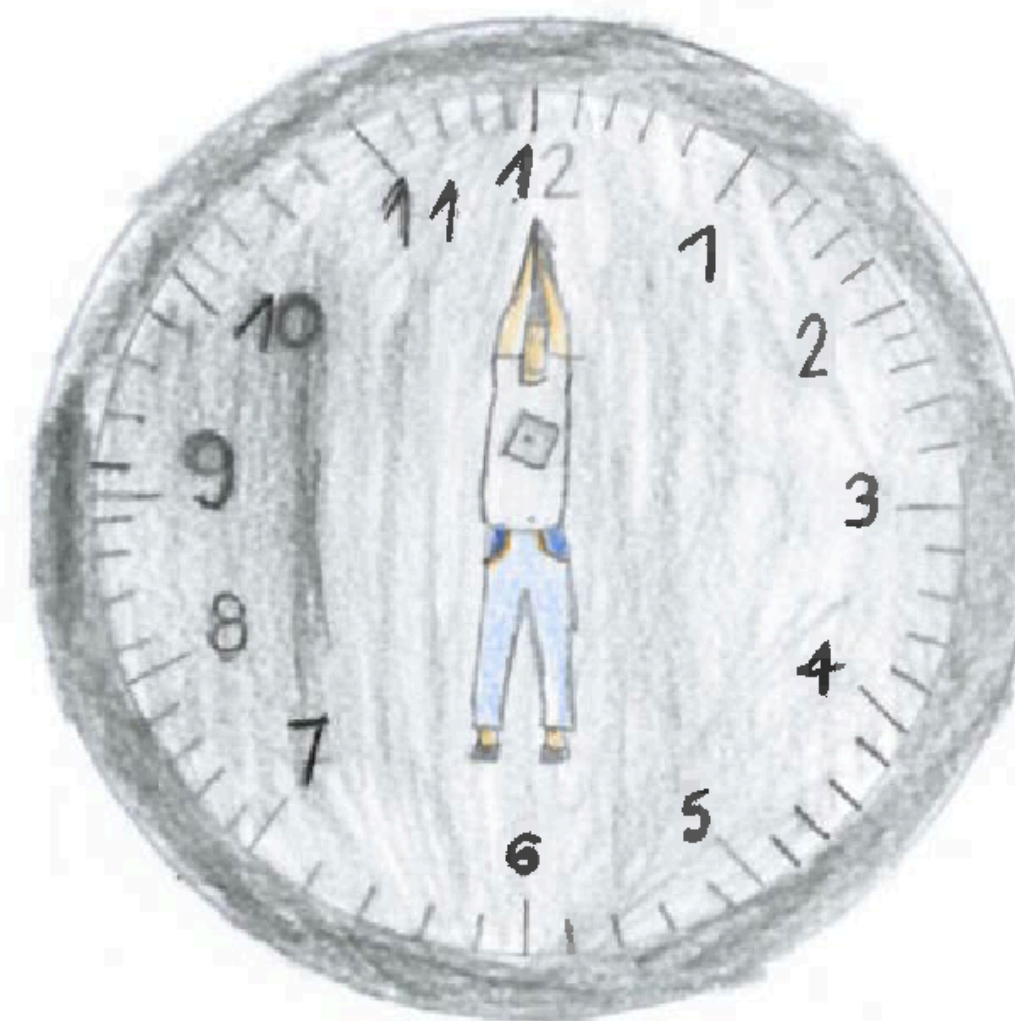


JE PEUX BOUGER COMME LES AIGUILLES D'UNE HORLOGE !

Apprendre à reconnaître l'heure numérique
et l'heure analogique en bougeant

Ton dessin ici :



Cofinancé par
l'Union européenne

Cofinancé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.





- 1 Un jour, Luka, Mona et Mira discutaient de l'heure à laquelle ils regardaient leurs émissions de télévision préférées. Ils étaient impatients de comprendre comment leurs habitudes pouvaient être représentées par différentes heures de la journée.
Curieux de le découvrir, ils se tournèrent vers leur sage ami, le professeur Tic-Tac, qui eut une idée ludique pour les aider à comprendre : un jeu de mémoire ! « Il est temps de découvrir les secrets du temps ! »
- 2 Ils se rassemblèrent autour d'une table sur laquelle se trouvaient des cartes retournées. Sur chaque carte figuraient des heures, certaines sous forme de chiffres pour indiquer l'heure numérique et d'autres sous forme de cadrans d'horloge pour indiquer l'heure analogique.
Luka, Mira et Mona retournèrent les cartes à tour de rôle, essayant de former des paires en faisant correspondre les horloges avec les bons chiffres.
- 3 Luka fut le premier à faire correspondre 3h30 avec le bon cadran, et Mona et Mira commencèrent rapidement à faire de même : 6h00, 10h00, etc. « Bravo mes amis ! Maintenant, plongeons encore plus dans le monde du temps », dit le professeur Tic-Tac.

Il les guida vers une grande horloge en papier sur laquelle se trouvaient des chiffres.
- 4 « Nous pouvons utiliser notre corps pour montrer comment fonctionne le temps ! Pour chaque paire, je veux que vous imitiez la petite et la grande aiguille de l'horloge pour indiquer la bonne heure ! », dit le professeur Tic-Tac.
Luka commença en premier et s'allongea. Ensuite, il pointa les chiffres de l'horloge avec ses bras et ses jambes.
« Regardez, les enfants ! Les bras de Luka pointent vers le 6 et ses pieds vers le 3, comme le ferait une horloge pour indiquer 3h30, l'heure à laquelle vous rentrez de l'école ! », rit le professeur Tic-Tac.
- 5 Ensuite, ce fut le tour de Mira. Elle se coucha à plat sur l'horloge, les mains et les jambes bien droites. « Mira est droite comme une chandelle : elle affiche 6 heures », plaisanta Mona. Mira acquiesça : « C'est ça ! C'est l'heure à laquelle je dîne ! »
Les trois amis continuèrent à se relayer et à déplacer leurs corps sur l'horloge comme s'ils réalisaient une sorte de danse du temps magique.





6

Lorsqu'ils finirent de montrer toutes les heures, le professeur Tic-Tac leur demanda : « Pouvez-vous me dire ce que vous avez appris sur le temps aujourd'hui ? »

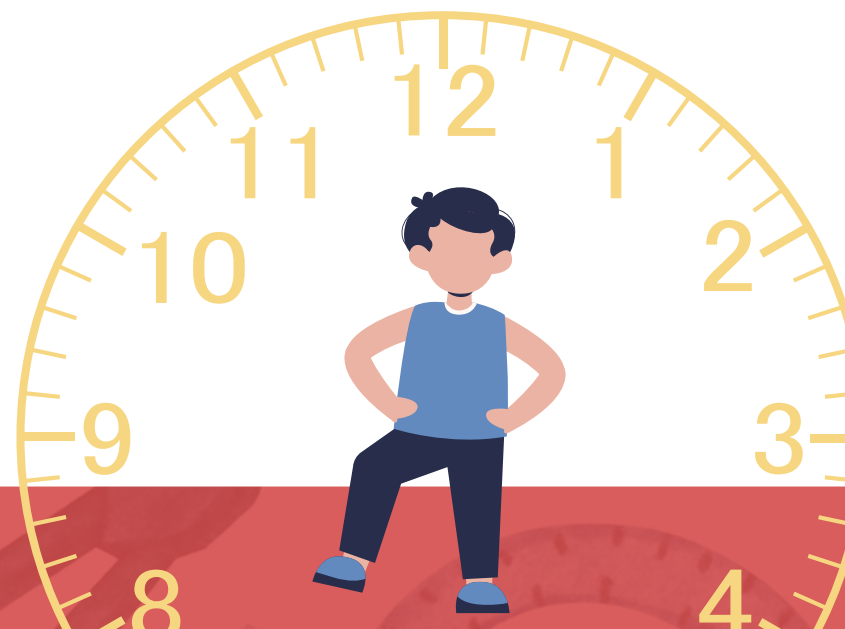
Luka répondit : « Nous avons appris que chaque cadran correspond à des chiffres numériques. Nous avons aussi appris que le temps nous aide à planifier notre journée, comme lorsque nous prévoyons de regarder la télévision ! »

7

À ce moment-là, Mona regarda sa montre : « Maintenant que tu le dis, je vais rater un épisode de ma série préférée si nous restons plus longtemps ! »

Ils se dirent au revoir et se précipitèrent chez eux. « Je suppose qu'ils ont aussi découvert que le fait d'être conscient de l'heure les empêche d'être en retard ! », plaisanta le professeur Tic-Tac.

Voyons maintenant comment nos élèves serbes ont illustré cette histoire !



Jednog sunčanog dana tri prijatelja— Luka, Miona i Mira — pričale su o tome u koliko sati gledaju svoje omiljene TV emisije. Bili su željni da razumeju kako se njihove navike mogu prikazati kao različita doba dana.

Radoznali da saznaju, obratili su se svom mudrom prijatelju, profesoru Tik-Toku, koji je imao zanimljivu ideju da im pomogne da razumeju. "Vreme je da otkrijemo tajne vremena!"





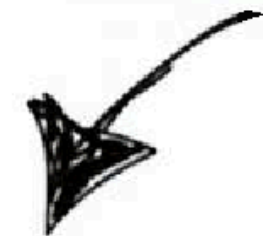
Okupili su se oko stola, koji je postavio sa kartama okrenutim nadole. Svaka kartica je imala slike vremena na sebi, neke sa brojevima za prikaz digitalnog vremena, a neke sa brojčanicima za prikaz analognog vremena.

Luka, Mira i Miona su naizmenično prevrtali karte, pokušavajući da upare satove sa pravim brojevima u igri pamćenja.



Luka je prvi upario digitalno vreme 3:30 sa odgovarajućim analognim satom, i onda su Miona i Mira isto brzo počele da uparuju kartice: 6:00 i 10:00 i još mnogo drugih primera!

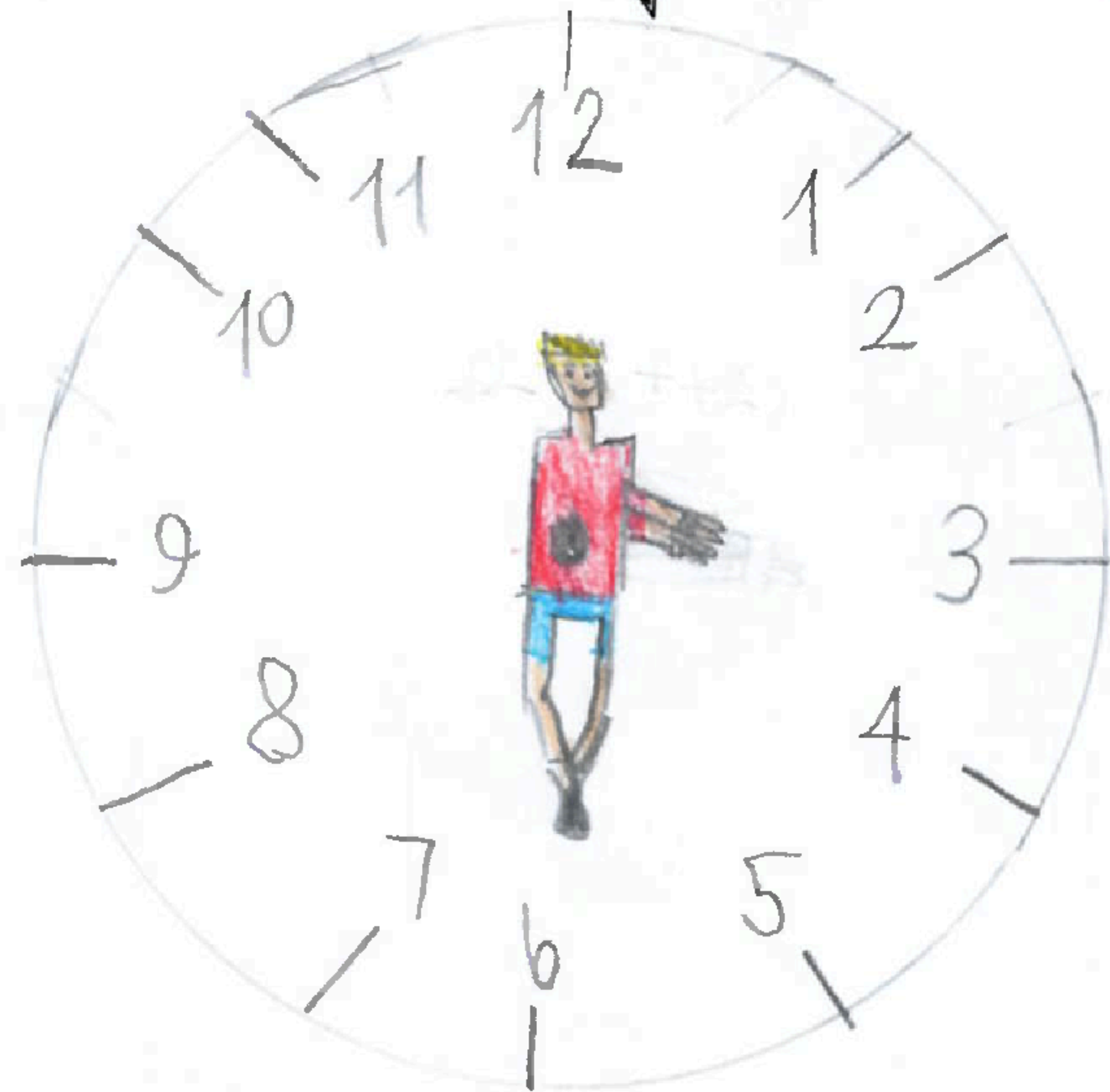
"Odlično odrađeno, prijatelji! Hajde sada da zaronimo još dublje u svet vremena", rekao je profesor Tik-Tok.



Odveo ih je do velikog papirnog sata sa brojevima na njemu. „Možemo da koristimo svoja tela da pokažemo kako vreme funkcioniše! Za svako vreme koje ste uspešno uparili, želim da imitirate male i velike kazaljke na satu kako biste pokazali vreme!“ rekao je profesor Tik-Tok.

Luka je otišao prvi, legao je i rukama i nogama pokazivao na brojeve na satu.

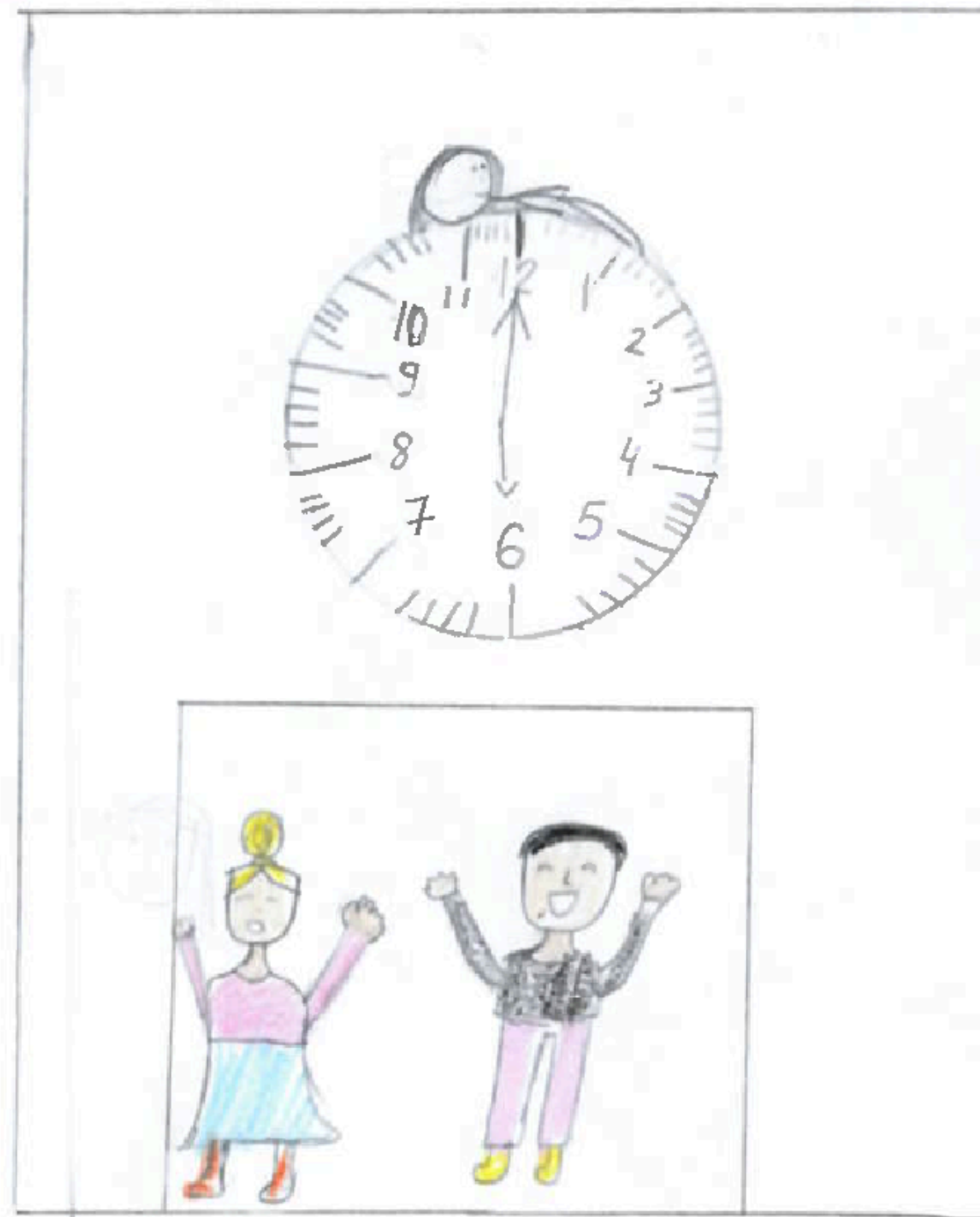
„Pogledajte, deco! Lukine ruke pokazuju 6, a stopala 3, baš kao što bi sat pokazao 3:30 - to označava vreme kada se vraćate kući iz škole!“ Profesor Tik-Tok se nasmejao.



Mira je bila sledeća, ležeći ravno na satu, ispruženih ruku i nogu. „Mira je prava kao sveća – pokazuje 6:00“, našalila se Miona.

Mira je klimnula glavom: „Pogodila si! To je vreme kada jedem večeru!“

Prijatelji su nastavili da se smenjuju i pomeraju svoja tela po platnu kao da igraju čarobni ples.



Kada su završili sa pokazivanjem sva vremena na platnu, profesor Tik-Tok ih je upitao: „Možete li mi reći šta ste danas naučili o vremenu?“

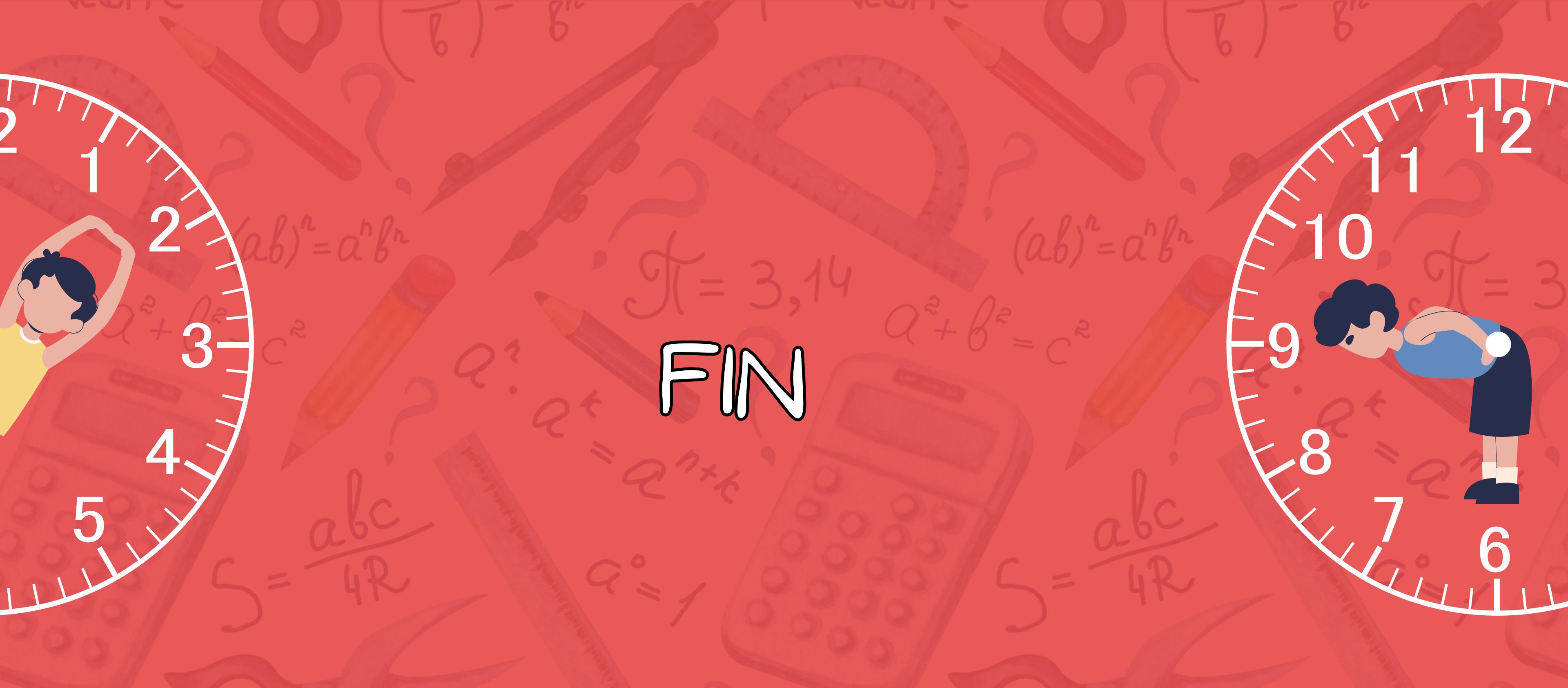
Luka je odgovorio: „Saznali smo da svaki analogni sat ima i svoje odgovarajuće digitalno vreme. Takođe smo naučili da nam vreme pomaže da planiramo dan, baš kao što to činimo kada nađemo vremena za gledanje televizije!“



Upravo tada, Miona je pogledala svoj sat na ruci: „Auh, vidim da ću propustiti epizodu moje omiljene TV emisije ako ostanemo duže!“

Pozdravili su se i odjurili kući. „Pretpostavljam da su takođe otkrili da ih svest o vremenu sprečava da kasne!“, našalio se profesor Tik-Tok.





FIN



Cofinancé par
l'Union européenne

MATH&MOVE