

On utilise des montres dans le monde entier pour lire l'heure. Même si elles sont différentes, elles ont une chose en commun :

elles divisent le temps en petits et grands tronçons, en heures, minutes et secondes.

Dans ce jeu, les enfants apprennent à lire l'heure de façon ludique et apprennent à différencier la montre digitale de la montre à aiguilles.

Contenu :

- 4 plaquettes montres avec aiguilles mobiles en plastique
- 54 petites cartes d'heures (imprimées recto et verso)

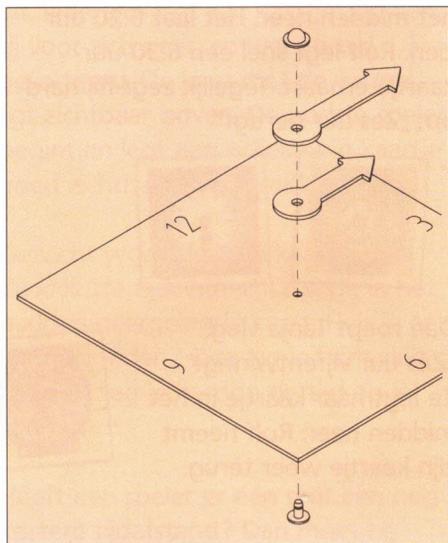
Préparation du jeu

Savoir lire l'heure est amusant !

Alors, c'est parti :

Chacune des quatre grosses montres est équipée d'une grande et une petite aiguille. La petite aiguille montre les heures, la grande les minutes.

Assemble les montres suivant le schéma : tu fixes une grande et une petite aiguille en plastique sur chaque



montre. Enfonce la goupille blanche en plastique à l'arrière de la plaquette. Place d'abord la petite puis la grande aiguille. Enfin, tu fixes le capuchon en plastique blanc dessus – fini !

Les montres n'ont plus besoin d'être démontées. Elles rentrent ainsi dans la boîte.

54 petites cartes bariolées indiquent différentes heures. Défaîtes-les soigneusement du cadre.

Le jeu peut maintenant commencer !

Montre digitale et montre à aiguilles

En général, on différencie deux types de montres : la montre digitale et la montre à aiguilles.

La **montre à aiguilles** compte les heures de 1 à 12 et recommence à 1. Lorsque l'enfant regarde l'heure, il ne sait pas d'emblée s'il est, par exemple, 10 heures du matin ou 10 heures du soir.

La montre à aiguilles est représentée sur le recto des cartes.



La **montre digitale** montre la même heure que la montre à aiguilles, mais avec des chiffres. Sur la montre digitale, on voit tout de suite si c'est le matin ou l'après-midi. Car elle montre les heures de 0 à 24.

L'heure digitale est affichée sur le verso des cartes.



Comment lit-on une montre à aiguilles ?

De nombreuses montres ont un cadran avec les chiffres de 1 à 12 et deux aiguilles, une grande et une petite. Les aiguilles tournent toujours dans le même sens, dans les sens des aiguilles d'une montre. Ensembles, elles nous montrent l'heure qu'il est.



1 heure



2 heures



3 heures



4 heures



5 heures



6 heures



7 heures



8 heures



9 heures



10 heures



11 heures



12 heures

La grande aiguille montre les minutes (l'aiguille des minutes).

Elle fait un tour de cadran en une heure. Lorsqu'elle est de nouveau sur 12, une heure s'est écoulée.

La petite aiguille montre les heures (l'aiguille des heures). Elle tourne si

lentement qu'on ne la voit presque pas bouger. En une heure, elle ne passe que d'un chiffre à l'autre.

Où sont les demi-heures et les quarts d'heures ?

L'heure ressemble à un gâteau. On peut couper l'heure en 4. Une part de celle-ci est un quart d'heure, 2 parts sont une demi-heure et 3 parts sont trois quarts d'heure. Quand la grande aiguille passe du 12 au 3, il s'est passé un quart d'heure. Si elle tourne jusqu'au 6, il s'est passé une demi-heure. Si elle est sur le 9, il s'est passé trois quarts d'heure. La grande aiguille nous indique aussi s'il est « et quart » ou « moins le quart ». Si elle est entre 12 et 6, il est « et quart », si elle est entre 6 et 12, il est « moins le quart ».

Exemple : 2 heures.



Il est 2 heures.



Il est deux heures et quart.



Il est deux heures et demie.

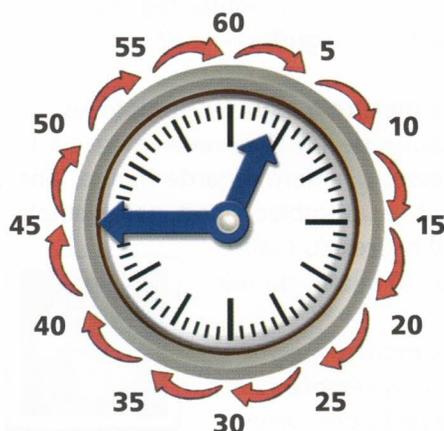


Il est trois heures moins le quart.

Qui m'indique les minutes ?

La grande aiguille compte les minutes, c'est pourquoi elle est appelée l'aiguille des minutes. En 60 petites mesures, elle tourne une fois autour du cadran car une heure compte 60 minutes.

Les minutes sont parfois représentées par des petits traits sur le bord de certaines montres. D'un chiffre au prochain, il y a exactement 5 minutes sur le cadran. Compte donc !



Que sont les montres digitales ?

Certaines montres n'ont pas d'aiguilles et pas de cadran. Elles ne montrent le temps qu'avec des chiffres. Ces montres sont dites digitales. Les deux chiffres avant les points indiquent les heures, ceux après les points les minutes.

Exemple : pour 2:00 heures, c'est la nuit (symbolisé par la lune).

Pour 14:00 heures, c'est le jour (symbolisé par le soleil).

L'heure digitale indique exactement si c'est le matin, l'après-midi, le soir ou la nuit.



Les montres fonctionnent-elles aussi la nuit ?

Un jour a 24 heures. Les montres à aiguilles ne montrent l'heure que de 1 à 12. La petite aiguille doit donc faire deux fois le tour du cadran, une fois le jour, une fois la nuit. La grande

aiguille fait même 24 fois le tour du cadran dans une journée !

Comment sait-on s'il est 8 heures du matin ou du soir ? La montre à aiguilles ne nous le dit pas. Tout simplement : on continue de compter après 12 heures (midi). 13 heures, 14 heures ... jusqu'à 24 heures = 0 heure (minuit). Maintenant commence une nouvelle journée et on recommence à compter à partir de 1 heure.

La montre à aiguilles montre 2 heures le jour comme la nuit. C'est pourquoi on utilise l'heure digitale pour les indications horaires écrites. Par exemple pour les horaires de bus ou les séances de cinéma.

Heures : écrites et parlées

L'aiguille montre : L'heure digitale indique : On le dit ainsi :



huit heures (du matin)

vingt heures

ou

huit heures (du soir)



dix heures quinze (du matin)

ou

dix heures et quart (du matin)

vingt-deux heures quinze

ou

dix heures et quart (du soir)



deux heures trente
ou
deux heures et demie (de la nuit)

quatorze heures trente
ou
deux heures et demie (de l'après-midi)



zéro heure quarante-cinq
ou une heure moins le quart (la nuit)

douze heures quarante-cinq
ou
une heure moins le quart (le midi)

Jeu 1 : « Règle l'heure correcte ! »

Pour 2 à 4 joueurs et un arbitre



Chaque joueur prend une grande montre. Triez les cartes avec lesquelles vous ne voulez pas encore jouer et mettez-les dans la boîte. Ne jouez d'abord qu'avec des heures entières. Les lecteurs plus avancés

pourront prendre aussi les demi-heures. Et les experts pourront jouer avec toutes les cartes. L'arbitre mélange les cartes. Il les place en tas avec le côté bleu vers le haut. Ensuite, il tire une carte et dit à haute voix l'heure écrite dessus. Personne ne peut voir la carte à part lui !

Chacun règle l'heure sur sa montre. Le premier qui a fini dit : « STOP ! » L'arbitre regarde si les aiguilles correspondent à celles de sa carte. Si c'est le cas, le joueur peut garder la carte. Si non, la carte retourne dans la boîte. Maintenant, l'arbitre tire une nouvelle carte. Il est joué jusqu'à ce que toutes les heures soient réglées et qu'il n'y ait plus de cartes. Le gagnant est celui qui a réuni le plus de cartes à la fin.

Conseil :

Les joueurs les plus jeunes commencent seuls avec l'arbitre. Avec un peu d'entraînement, ils pourront concourir avec les autres enfants pour lire l'heure.

Jeu 2 : « Attention, une file de montres ! »

Pour 2 à 4 joueurs

Cherchez d'abord toutes les cartes avec les heures entières et les demi-heures. Placez les heures restantes dans la boîte de jeu.

Mélangez les cartes et répartissez-les également entre les joueurs.

Le plus jeune commence : il place une carte avec une heure entière au milieu. Ensuite, cela continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Placez d'abord une carte qui indique une demi-heure avant ou après l'heure.



Exemple : placez une carte 8:00, le joueur suivant place une carte 7:30 devant ou une carte 8:30 derrière. Si celui-ci n'a pas la carte, c'est au tour du prochain joueur.

Ainsi se forme une ligne de 12 heures entières et demi-heures. Elles doivent

être placées dans l'ordre précis. C'est pourquoi il faut faire attention à ce que chacun place l'heure correcte ! Par précaution, chacun indique à voix haute la carte qu'il place.

Le gagnant est celui qui a placé toutes ses cartes. Les autres joueurs continuent de jouer jusqu'à ce que la file d'heure soit complète.

Jeu 3 : « Qui a l'heure la plus près ? »

Pour 2 à 6 joueurs qui savent déjà lire les minutes.

Mélangez d'abord les cartes et distribuez-les également. Chacun place ses cartes en ligne devant lui. Et ce, triées par heure. Le côté avec les aiguilles visible vers le haut. Le joueur le plus âgé commence et place la carte de son choix visiblement au milieu.

La carte présentant le *plus petit* écart de temps à celle placée est cherchée. En as-tu trouvée une ? Alors place-la rapidement et dis l'heure de ta carte à haute voix.

Un joueur a une carte avec un plus petit écart de temps ? Alors il doit faire opposition et placer sa carte. La carte avec le plus grand écart repart à son propriétaire. *Attention :* le délai d'opposition est valable tant que la paire de cartes est au milieu. Celui qui réclame une fois les cartes ramassées n'a pas de chance. Pour les cartes

avec le même écart de temps : celui qui place le premier gagne.
Le gagnant remporte la paire de cartes gagnée. Ensuite, il place une nouvelle carte de son choix au milieu. Et ainsi de suite. Lorsque toutes les cartes d'heures sont placées et ramassées, le jeu est terminé.

Celui qui a rassemblé le plus grand nombre de cartes gagne.

Exemple : Karine place une carte au milieu. Elle indique 6:20 heures. Ralf place rapidement une carte 6:30 heures à côté. Il dit en même temps à voix haute : « six heures trente » !



Tania intervient : « six heures vingt-cinq » ! Elle place sa carte au milieu.

Ralf reprend sa carte.

Tania est la gagnante et prend la paire de cartes. Ensuite, elle en place une nouvelle.



Variante de jeu : « Jouer seul ! »

Pour 1 joueur

Les joueurs seuls s'auto-contrôlent :
Place les cartes avec l'heure digitale vers le haut. Choisis-en une.
Règle l'heure digitale donnée sur une montre à aiguilles. Tourne la carte.
Contrôle la position des aiguilles. Correspondent-elles ? Super !
Si non, recommence. C'est en forgeant que l'on devient forgeron.

Autres possibilités de jeu :

- Classer les cartes par quart d'heures, demi-heures et heures entières
- Classer les cartes selon le cours du temps
- Classer selon les heures de jour et de nuit