

# au rythme de l'enfant l'heure et le temps



**3-7**  
ans

lundi  
mardi  
mercredi  
samedi

**Nathan**



**P**our apprendre à se repérer dans le temps, l'enfant va avoir besoin... de temps. À son rythme, petit à petit, l'enfant se familiarise avec les différentes notions du temps et développe des repères temporels.

D'abord, l'enfant parle du moment présent, puis des événements proches, passés ou futurs.

Le vocabulaire précis, utilisé par le parent, va aider l'enfant à comprendre le déroulement d'une journée, puis à se situer dans le temps : *ce soir, demain matin, hier après-midi...*

Puis, l'enfant sera capable d'anticiper des événements.

Et enfin, il saura se situer dans le temps et dans l'espace.

Ce coffret d'activités aborde différentes notions du temps : l'heure, la journée, la semaine, le mois, la saison, l'année et la mesure du temps. Il propose à l'enfant d'utiliser ses sens : regarder le matériel, le toucher et le décrire à voix haute pour se l'approprier.

Ainsi, l'enfant va s'appuyer sur des expériences concrètes pour ensuite comprendre les concepts abstraits.



Le parent est là pour accompagner l'enfant en lui proposant des outils tout au long de son apprentissage.

### **Pour chaque activité, 3 étapes :**

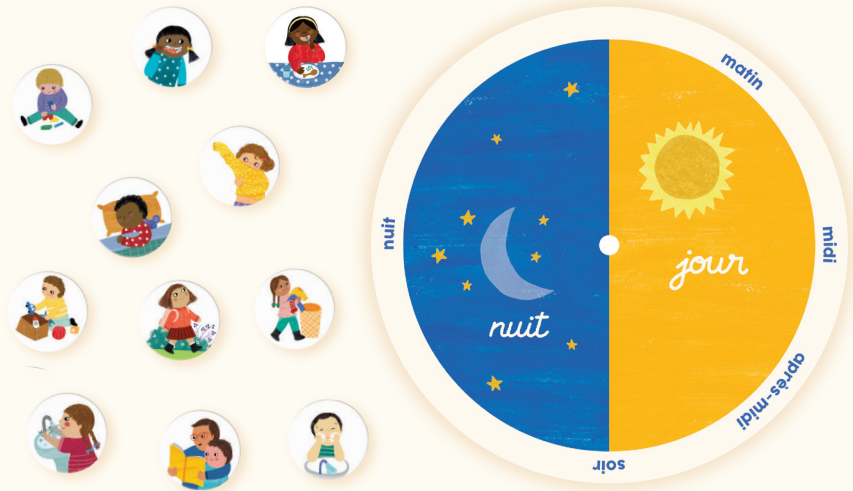
- 1 Prêt pour la découverte ?** L'enfant observe et manipule librement le matériel. Le parent invite l'enfant à décrire le matériel et il l'aide à nommer les différents éléments. Ensemble, ils rapprochent les outils choisis de la vie quotidienne.
- 2 Pas à pas...** L'enfant choisit un élément parmi le matériel du coffret et l'utilise selon l'activité proposée.
- 3 À toi de jouer !** Le parent propose à l'enfant d'utiliser les objets de la maison, de la nature, ou encore de s'exprimer par un chant, une danse, un dessin.

La rubrique **Et toi ?** permet au parent et à l'enfant de dialoguer librement.

Mais au-delà des activités proposées, une seule consigne :  
**prendre son temps**, laisser l'enfant **choisir son matériel et son activité**,  
l'accompagner dans sa découverte, le laisser aller **à son rythme**  
et revenir sur une activité **en autonomie** autant de fois qu'il en a envie !

# la journée

**matériel :** la roue de la journée et les 25 jetons magnétiques « routines ».



## Prêt pour la découverte ?

- Observer la roue de la journée et nommer les différentes parties : jour en jaune, nuit en bleu, puis matin, midi, après-midi, soir.
- Découvrir les routines proposées sur les jetons magnétiques :  
*Je prends mon petit déjeuner, je fais ma toilette, je dors...*

## Pas à pas...

### **Matin, midi ou soir ?**

- Placer tous les jetons autour de la roue, dans l'ordre chronologique. Puis prendre un jeton et demander à l'enfant de dire à quel moment de la journée il fait l'action.
- Étaler tous les jetons devant l'enfant. Désigner sur la roue un moment de la journée et demander à l'enfant de trouver les actions qu'il fait à ce moment-là.

### **Avant ou après ?**

- Placer les jetons dans l'ordre de la journée autour de la roue et les mettre ensuite faces cachées.
- Retourner un à un les jetons et dire l'activité qui vient avant et celle qui vient après.

## Et toi ?

*Quelles sont tes routines préférées, celles que tu aimes le moins, celles que tu voudrais ajouter à ta journée ?*

*Quel est ton moment préféré de la journée ? Pourquoi ?*

## À toi de jouer !

Proposer à l'enfant d'ajouter des routines au jeu en les dessinant sur du carton ou en trouvant dans la maison des objets qui les symbolisent : une figurine chat pour le moment où il donne à manger à son animal de compagnie...



# les jours de la semaine

**matériel :** la roue de la semaine, le calendrier de la semaine, les 7 jetons « jours », les 25 jetons magnétiques « activités ».

**avant de commencer :** monter la partie « hier, aujourd'hui, demain » sur la roue de la semaine à l'aide du rivet.



## Prêt pour la découverte ?

- Observer la roue de la semaine : le disque principal, puis la partie « hier, aujourd'hui, demain ».
- Faire tourner la partie « hier, aujourd'hui, demain » pour désigner le bon jour.
- Nommer les jours de la semaine et les comparer sur le disque, les jetons et le calendrier.

**Astuce :** chaque jour a sa couleur! Lundi est rose, mardi est rouge...

## Pas à pas...

### Hier, aujourd'hui, demain ?

- Poser tous les jetons « activités », faces visibles, devant l'enfant.
- Demander à l'enfant de trouver quel jour on est.
- Placer les jetons correspondants aux activités de la journée à côté de la roue ou sur le calendrier.
- Placer ensuite les activités de la veille et celles du lendemain.

### Dans quel ordre ?

- Poser les jetons des jours de la semaine dans le désordre, devant l'enfant, faces visibles.
- Remettre les jours dans l'ordre, d'abord en s'aidant de la roue ou du calendrier, puis sans.

### Avant ou après ?

- Quand l'enfant a mémorisé l'ordre des jours : poser les jetons faces cachées.
- En retourner un au hasard et demander à l'enfant de dire quel jour vient avant et quel jour vient après.

## Et toi ?

*Quel est ton jour de la semaine préféré ? Quelle est ton activité préférée ?*

*Pourquoi ?*

## À toi de jouer !

- Suivant le rythme de l'enfant, placer chaque matin ou chaque soir sur le calendrier les jetons « activités » de la journée à venir.

**Astuce :** afficher le calendrier sur le réfrigérateur, il tient tout seul grâce aux jetons magnétiques.

- Ajouter sur le calendrier les événements et les activités importantes pour l'enfant : l'invitation à l'anniversaire d'un copain, le week-end chez les grands-parents...

# les saisons

## avec le poster des saisons

**matériel :** le poster « l'arbre des saisons », les 30 jetons « saisons », le sablier.



### Prêt pour la découverte ?

- Observer le paysage qui change en fonction de la saison : le jardin au printemps, la mer en été, la forêt en automne et la montagne en hiver.
- Inviter l'enfant à décrire l'image : *Comment les enfants sont-ils habillés ? Quelle est l'activité de chacun ?*
- Inventer une histoire pour chaque saison : le petit garçon fait de la luge, le sapin de Noël est décoré et les oiseaux ont des bonnets bien chauds, c'est l'hiver !
- Nommer et trier les jetons « saisons » par série : les enfants, les animaux, les végétaux.



## Pas à pas... : le cherche et trouve des saisons

### 1 Jeu de découverte

- Poser les jetons en pioche, face image cachée.
- Piocher un jeton, le retourner et nommer l'image.
- Chercher l'image sur le poster et poser le jeton à côté de la saison qui correspond. Exemple : *la fraise pousse au printemps.*

### 2 Jeu coopératif : combien de champignons ?

- Poser les jetons en pioche, face image visible.
- Chacun son tour, un joueur pioche un jeton, le retourne et dit le chiffre à voix haute.
- Ensemble, les joueurs doivent trouver sur le poster le nombre d'éléments indiqués sur le jeton. Exemple : *6 champignons, 3 oiseaux etc.*

### 3 Jeu compétitif

- Distribuer un même nombre de jetons à chaque joueur.
- Les joueurs posent chacun de leurs jetons sur une des images du poster qui correspond : *l'écureuil sur l'écureuil, l'oiseau sur un des oiseaux...*
- Le gagnant est celui qui s'est débarrassé de tous ses jetons en premier.
- On peut jouer avec le sablier et compter les jetons posés le temps d'un sablier.

## À toi de jouer !

- Énumérer les caractéristiques d'une saison : *cerises, grandes vacances, chaleur* et demander à l'enfant de deviner de laquelle il s'agit.
- Créer un tableau ou une composition de la saison en cours en dessinant ou en rassemblant sur une table des éléments trouvés dans la maison, dans le jardin, au parc, dans la nature (petites figurines, images découpées, feuilles, fleurs...)

## avec la roue des saisons

**matériel :** la roue des saisons, les 25 jetons magnétiques « activités », les 30 jetons « saisons ».

**avant de commencer :** monter la flèche sur la roue côté saisons, à l'aide du rivet.



### Prêt pour la découverte ?

- Observer la roue des saisons, les différences entre les images.  
Décrire l'arbre et la météo, saison après saison.
- Pointer avec la flèche la saison en cours et la nommer.

### À toi de jouer !

- Poser la roue et les jetons « activités » et « saisons », faces visibles, devant l'enfant.
- Demander à l'enfant de choisir un jeton et de pointer la flèche de la roue vers la bonne saison. Exemple : *En quelle saison fait-on de la luge ?*

### Et toi ?

*En quelle saison es-tu né ?*

*Quelle est ta saison préférée ? Pourquoi ?*

# les mois

**matériel :** la roue des saisons, les 12 jetons « mois »,  
les 25 jetons magnétiques « activités », les 30 jetons « saisons ».



## Prêt pour la découverte ?

- Regarder les couleurs des jetons « mois » : bleu, vert, jaune et rouge. Certains mois ont deux couleurs car ils sont à cheval sur deux saisons. Exemple : *mars commence en hiver et finit au printemps*.
- Poser les jetons dans l'ordre, tout autour de la roue des saisons.

**Astuce :** les mois sont de la couleur de leur saison !

## Pas à pas...

- Mettre les jetons d'une couleur en 4 tas correspondant aux 4 saisons, et les mois de deux couleurs dans un cinquième tas.
- Placer les jetons des mois dans le bon ordre.
- Associer une activité à chaque mois. Exemple : *en juillet, je me baigne dans la mer. En octobre, je ramasse les champignons...*
- Quand l'enfant a mémorisé l'ordre des mois : poser les jetons, faces cachées. En retourner un au hasard et demander à l'enfant quel mois vient avant et quel mois vient après.

## Et toi ?

*Quel est le mois de ta naissance ? Quel est ton mois préféré ? Pourquoi ?*

## À toi de jouer !

Fabriquer des étiquettes (en découpant, collant, dessinant...) à associer à chaque mois, avec les événements importants.

Exemples : *décembre = Noël = sapin ; juillet = son anniversaire = cadeaux...*



# L'année : la frise du temps

**matériel :** les 3 parties à assembler de la frise de l'année, les petites étiquettes à découper « jours », les 30 jetons « saisons », la roue des saisons.  
 Non fourni : des ciseaux, de la colle ou du ruban adhésif, de la pâte adhésive repositionnable ou des pinces à linge.

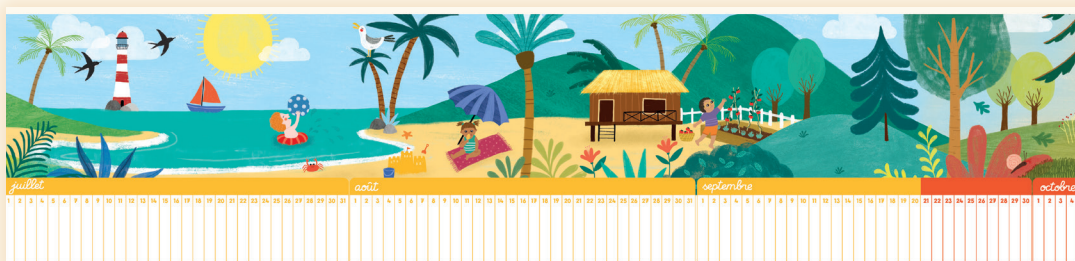
**avant de commencer :** assembler les 3 parties de la frise en collant les pattes. La fixer sur un mur à hauteur d'enfant.

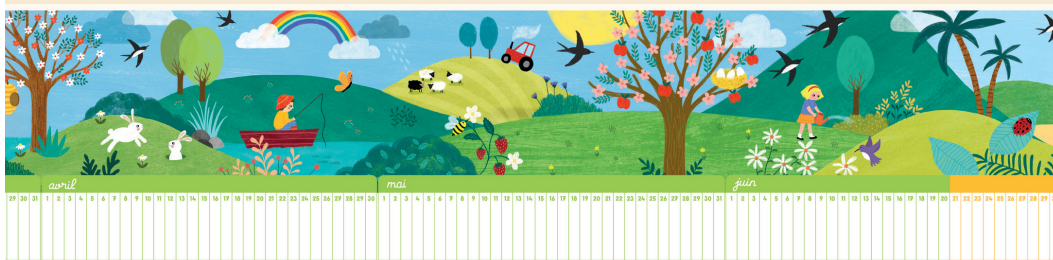


## Prêt pour la découverte ?

- Observer la frise et décrire les différents paysages et nommer les mois.
- Comparer les mois de la frise avec ceux de la roue des saisons.

**Astuce :** chaque saison a sa couleur.





## Pas à pas...

- Chaque jour, choisir, découper et coller l'étiquette du jour sur la frise.
- Prendre les jetons « saisons » et les fixer au bon endroit sur la frise avec de la pâte adhésive repositionnable ou une pince à linge.  
Exemple : *les feuilles mortes en automne, les hirondelles au printemps...*

## Et toi ?

*Quel jour es-tu né ? Quel est ton jour de l'année préféré ? Pourquoi ?*

## À toi de jouer !

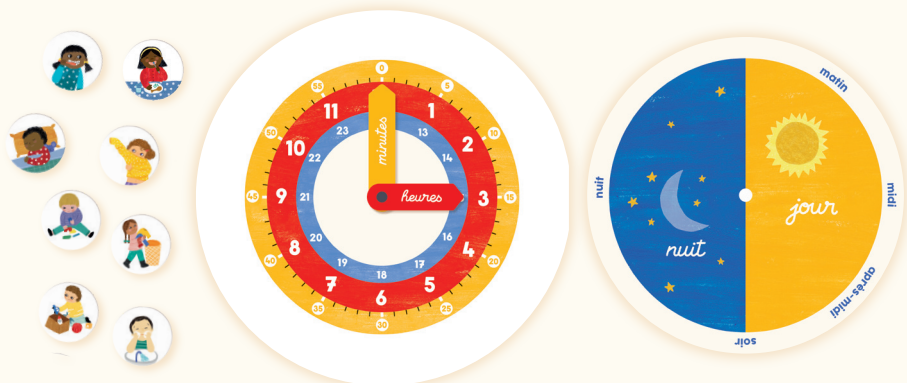
- Placer les événements de l'année sur la frise à l'aide des pinces à linge : la galette des Rois, Mardi-Gras, la fête de l'école, Halloween...  
Utiliser des photos, créer des étiquettes (en dessinant, découpant, collant des images) ou fixer des feuilles d'arbre, des fleurs...
- Ajouter sur la frise des étiquettes pour l'anniversaire de l'enfant, celui des membres de sa famille et de ses copains...



# mesurer le temps

## les heures

**matériel :** l'horloge en carton magnétique, la roue de la journée, les 25 jetons magnétiques « routines », les 25 jetons magnétiques « activités ».



### Prêt pour la découverte ?

- Laisser l'enfant manipuler librement les aiguilles de l'horloge.
- Comparer la roue de la journée et l'horloge.

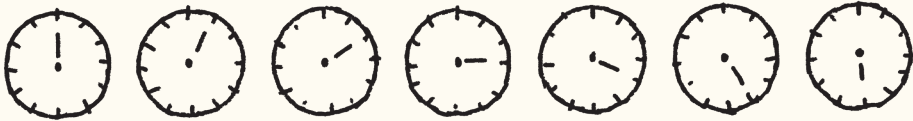
### À toi de jouer !

- Observer les cercles de l'horloge : celui des heures de 1 à 12 est rouge, ce sont les heures avant midi ; celui des heures de 13 à 24 est bleu, ce sont les heures après midi ; celui des minutes est jaune.
- Observer les deux aiguilles : la petite aiguille désigne les heures, elle est rouge comme le cercle des heures du jour. La grande aiguille désigne les minutes, elle est jaune comme le cercle des minutes.  
À tout moment de la journée, inviter l'enfant à indiquer l'heure et les minutes en faisant tourner les aiguilles de l'horloge.
- Nommer les heures du matin, de l'après-midi, du soir et de la nuit.

**Astuce :** on peut aussi dire « midi » pour 12 heures et « minuit » pour 24 heures.

- Dessiner 12 cercles sur une feuille de papier et tracer la petite aiguille de toutes les heures de la journée. Dans un deuxième temps, ajouter la grande aiguille en précisant le nombre des minutes.

Exemple : *10 heures 30 minutes.*



### Pas à pas...

- **Avant ou après ?** Choisir un jeton « routine » : le réveil, par exemple. Puis proposer à l'enfant de choisir un autre jeton : se brosser les dents, par exemple. Demander à l'enfant s'il fait cette deuxième action avant ou après la première : *Tu te brosses les dents avant ou après le réveil ?* L'aider ensuite à placer les deux jetons au bon endroit sur l'horloge.
- **À quelle heure ?** Proposer à l'enfant d'associer les routines ou activités aux heures de la journée. Poser les jetons faces visibles. Énoncer une heure et placer les aiguilles de l'horloge dans la position correspondante. Demander à l'enfant de choisir le jeton qui correspond à cette heure et de le placer sur l'horloge.  
Exemple : *Il est 8 heures, que fais-tu ? Je me réveille.*  
*Il est midi, que fais-tu ? Je déjeune...*
- **Quelle heure est-il ?** Indiquer une heure sur l'horloge avec la petite aiguille. Demander à l'enfant de dire l'heure.

### Et toi ?

*Quel est ton heure préférée ? Pourquoi ?*

*À quelle heure ... te lèves-tu ? ... commence l'école ? ... est le goûter ?*

*... fais-tu ta toilette ? ... vas-tu au lit ?*

## les durées

**matériel :** le sablier, les 25 jetons magnétiques « routines », les 30 jetons « saisons », le poster « l'arbre des saisons ».



### Prêt pour la découverte ?

- Laisser l'enfant manipuler librement le sablier.

Il est d'une durée de 3 minutes, c'est exactement le temps de se brosser les dents ou de cuire un petit œuf à la coque.

- Choisir une routine simple et en mesurer la durée avec le sablier.

Exemple : *faire pipi, se laver les mains, s'habiller, se brosser les dents.*

*Y arriveras-tu en 3 minutes ?*

### Pas à pas...

- Comme une bataille : l'enfant pioche deux jetons « routines » et doit dire quelle est la plus longue.
- Choisir plusieurs jetons, en fonction de l'âge de l'enfant et de son rythme d'apprentissage et lui demander de classer les différentes routines de la plus courte à la plus longue.
- Jouer au « cherche et trouve » des saisons coopératif en mode rapidité, avec le sablier.



- Choisir deux jetons « saisons » personnages ou animaux.

Quel est le plus rapide ? Exemple : *L'enfant sur la luge est plus rapide que celui qui se promène avec un panier. L'écureuil est plus rapide que le hérisson. L'hirondelle est plus rapide que l'escargot.*

## Et toi ?

*Que préfères-tu ? Aller vite ou prendre ton temps ?*

## À toi de jouer !

- Effectuer des actions qui durent le temps d'un sablier : *se cacher, se laver les dents, fermer les yeux, chanter une chanson, ne pas bouger, danser...*
- Retourner une ou plusieurs fois le sablier et annoncer une action que l'enfant devra effectuer quand le temps sera écoulé : *dans 3 minutes, tu vas au bain, dans 6 minutes, tu viens déjeuner...*
- Choisir une routine plus longue et mesurer le temps avec le sablier en le retournant.  
Exemple : *Combien de sabliers te faut-il pour...*  
*... prendre ta douche ?*  
*... ranger tes jouets ?*
- Choisir une routine et placer le sablier au bon endroit de la maison.  
Exemple : *se brosser les dents dans la salle de bain.* Proposer à l'enfant de se brosser les dents le temps du sablier.
- Repérer dans la maison ou à l'extérieur tous les objets qui donnent la notion du temps ou de la durée : la montre, le réveil, la pendule, le minuteur...

# le mémo du temps

**4** saisons

**12** mois

**365** jours

dans l'année

**7** jours

dans la semaine

**24** heures

dans un jour

**60** minutes

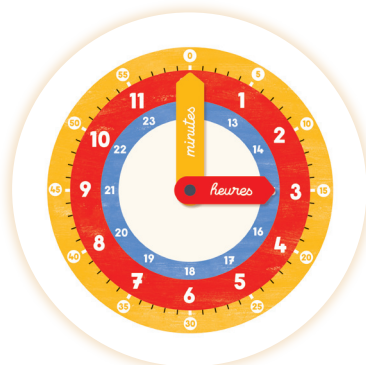
dans une heure

**60** secondes

dans une minute



1 sablier  
de 3 minutes



1 horloge magnétique  
à monter

lundi	mardi	mercredi	jeudi
vendredi	samedi	dimanche	

7 jetons « jours »

janvier	février	mars	avril	mai	juin
juillet	août	septembre	octobre	novembre	décembre

12 jetons « mois »



1 frise de l'année en 3 parties à assembler  
et des étiquettes « jours » à découper



25 jetons magnétiques « activités »



25 jetons magnétiques « routines »



1 poster : « l'arbre des saisons »



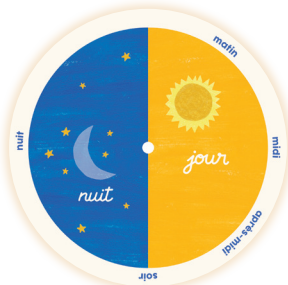
30 jetons « saisons »



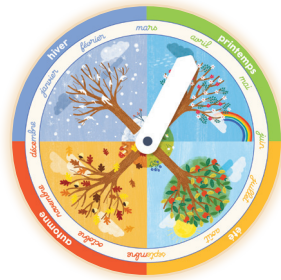
1 calendrier de la semaine



1 roue de la semaine



1 roue de la journée



1 roue des saisons à monter





L'éducation positive est fondée sur le respect du rythme de l'enfant, l'attention portée à ses émotions et le dialogue bienveillant.

## GRANDIR *avec* NATHAN.com

Conseils, activités, jeux et coloriages pour vos enfants



- ▶ Des livres pour comprendre les émotions
- ▶ Dossier : des écoles différentes
- ▶ Vidéos : être parent autrement
- ▶ Fabriquer une horloge en carton...

 [www.grandiravecnathan.com](http://www.grandiravecnathan.com)



photo © Pressmaster / Shutterstock.com

Conception du guide : Nathan - Rédaction : Sophie Prénat

Illustrations : Betania Zacarias



© 2020 Diset

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan par Diset S.A :  
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne  
Groupe Jumbodiset - [www.diset.fr](http://www.diset.fr)

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur [jeux.nathan.fr](http://jeux.nathan.fr)

service consommateurs : [info.fr@jumbodiset.com](mailto:info.fr@jumbodiset.com)

réf. 31 165