

CM1- CM2 (cycle 3)-ACTU 01

Continuité pédagogique : en classe et en famille

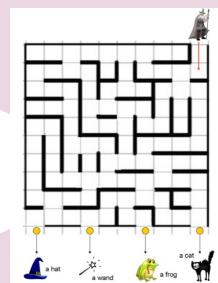


- « L'école » : c'est d'abord le maître ou la maîtresse qui envoie les activités et qui maintient le lien avec les familles.
- ENSEMBLE** : une rubrique d'idées à partager en famille.
- TOUT SEUL** : des idées d'activités à réaliser en autonomie/tout seul.
- AVEC TOUS LES AUTRES** : c'est l'occasion de communiquer à distance avec les autres camarades de ta classe.

Avec tous les autres

① Labyrinthe en anglais

Le grand sorcier doit se procurer un élément magique qui lui manque. Aide-le à se diriger dans le [labyrinthe !](#)
READY? GO !



② Acrostiche

Salut tout le monde
On est heureux de pouvoir
Revenir à l'école
Tellelement
Il était important de
Revoir notre classe

*A toi d'inventer un texte sous la forme d'un acrostiche, à partir du mot **SORTIR**, ou d'un autre mot de ton choix.*

Avec tous les autres

⑤

$$1 + \text{cat} \times \text{cat} = 17$$

$$\text{cat} \times \text{mouse} \times \text{mouse} = 36$$

$$\text{cat} \times \text{mouse} \times \text{cheese} = 72$$

$$\text{cat} - \text{mouse} + \text{cheese} = ?$$

Pour faire d'autres calculs, clique [ICI](#)

⑥ A la manière du sorcier Gandoulf et du mathématicien Nain bleu...

Le sorcier Gandoulf demande à Nain Bleu, de calculer la hauteur de l'école du village.

Nain Bleu sait que, dans cette situation, la taille d'un objet est proportionnelle à la taille de son ombre...



Tout comme le sorcier Gandoulf et son ami Nain bleu, calculez vous aussi la hauteur de votre école.

PLUS DE PRÉCISIONS [ICI](#)

Tout seul

③ Les mélanges de couleurs avec des toupies

Avec une allumette ou un cure-dent, du carton réalise une toupie comme le modèle.

Fais tourner et observe.

Pour fabriquer des toupies, c'est [ICI](#).

Pour aller plus loin, c'est [ICI](#).



④ Lettres cachées

Tout comme l'artiste [Abba Richman](#), recherche dans ta maison, autour de chez toi, les lettres cachées de ton prénom en observant l'agencement des choses et prends des photos.



Lettre S

Lettre H



Lettre A

ZOOM : [Tu veux savoir pourquoi l'ombre se déplace dans la journée?](#)

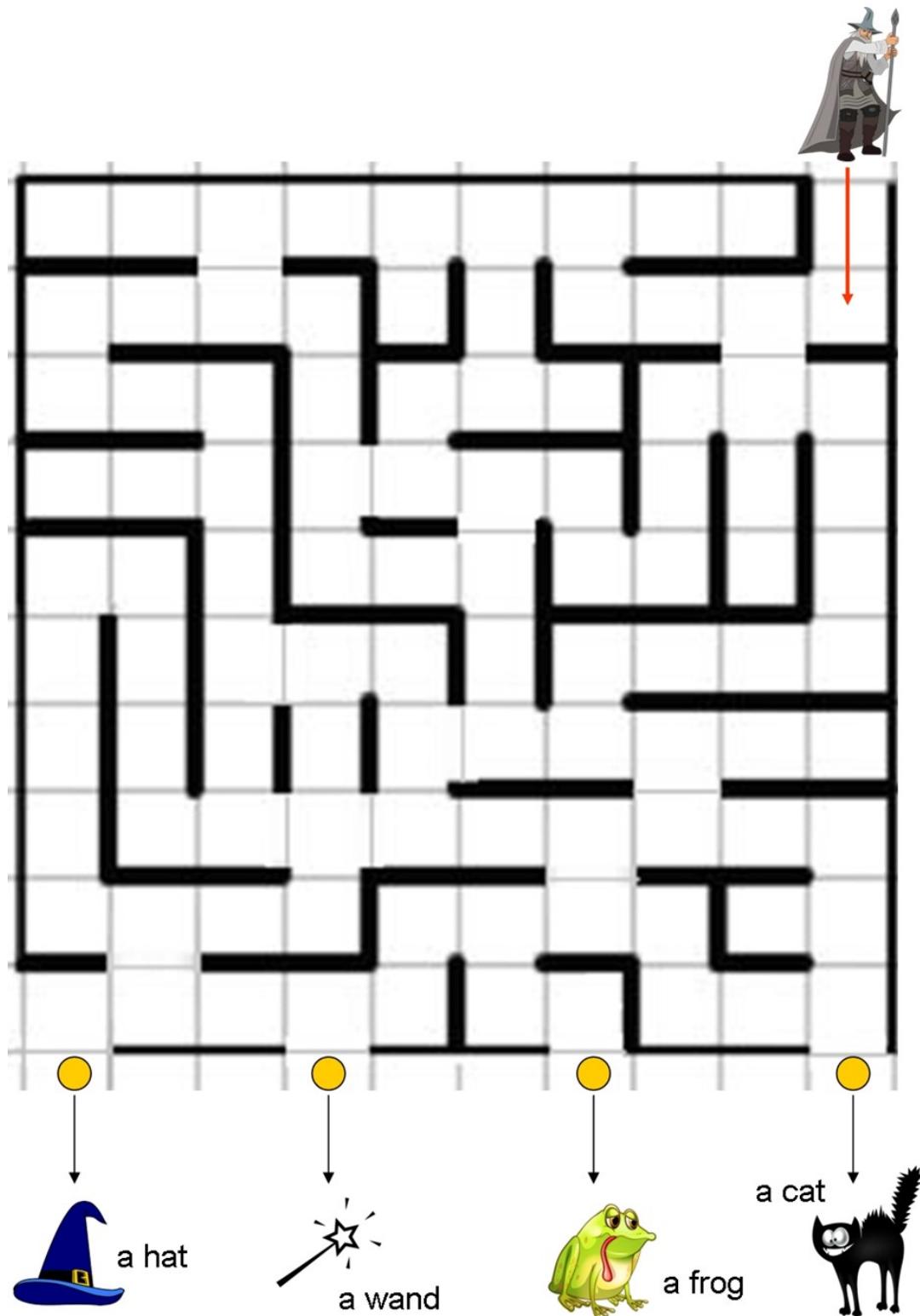
CONSULTE CETTE VIDÉO



① Labyrinthe en anglais

Le **grand sorcier** doit se procurer un **élément magique** qui lui manque. Aide-le à se diriger dans le labyrinthe ! Pour t'aider, le premier déplacement (*go down two squares*) est déjà indiqué sur le plan.

Ready ? GO ! (la liste des déplacements se trouve en page suivante)



Ensuite tu peux :

1. Choisir un autre élément magique (« Frog » par exemple) et écrire les déplacements en anglais.
2. Inventer un autre labyrinthe.

- ✓ 1. Go down two squares.
2. Go to the left and move forward three squares.
3. Go up one square.
4. Go to the left and move forward four squares.
5. Go down one square.
6. Go right one square.
7. Go down and move forward three squares.
8. Go to the right and move forward two squares.
9. Go down two squares.
10. Go to the right and move forward two squares.
11. Go down one square.
12. Go to the left and move forward four squares.
13. Go down one square.
14. Go to the left and move two squares.
15. Go down one square.
16. Go to the right and move two squares.
17. Go down one square.

What has he got ?

A hat ? A wand ? A frog ? A cat ?

③ Les mélanges de couleurs avec des toupies

Le matériel



- Morceau de carton épais
- Modèle de toupies à télécharger et à imprimer, au choix à colorier avec 6 secteurs ou 12 secteurs ou déjà en couleurs
- Boîte de feutres (choisir des feutres ayant des couleurs proches des couleurs primaires des synthèses additive et soustractive)
- Allumettes
- Cutter ou couteau
- Pointe fine en métal (compas, clou fin, punaise, ...)
- Colle bâton
- Ciseaux
- Pâte adhésive (facultatif)

La fabrication

1. Colorier avec des feutres le modèle noir et blanc de la toupie en choisissant une couleur par secteur.
2. Coller le modèle sur le morceau de carton.
3. Découper soigneusement le contour du modèle collé sur le carton support pour obtenir le plateau de la toupie.
4. Pré-percer précisément le centre du plateau avec une fine pointe métallique.
5. Tailler une allumette en pointe côté "bois" avec un couteau ou un cutter.
6. Enfoncer l'allumette du côté taillé dans le trou pré-percé sur environ 1 cm sans la faire tourner sur son axe (l'allumette doit rester rigidement liée au plateau).
7. Couper à l'aide de ciseaux l'extrémité taillée de l'allumette pour enlever les éventuels fils de bois qui ont pu s'y former et faciliter la stabilité de la toupie pendant sa rotation.
8. C'est prêt : vous pouvez lancer la toupie !

Si la toupie n'est pas très stable, il faut redresser le plateau pour qu'il soit le plus perpendiculaire possible à l'allumette.

Si l'allumette n'est plus rigidement tenue au plateau, vous pouvez utiliser de la pâte adhésive pour consolider l'ensemble.



5 Défis « calculs en images »

Voici de petits défis de calcul, très simples en apparence.

Il faudra toutefois observer attentivement chaque image pour trouver la bonne réponse !

$\text{Fleur} + \text{Fleur} = 8$ $\text{Fleur} \times \text{Feuille} = 72$ $\text{Trèfle} \div \text{Feuille} = 3$ $\text{Feuille} + \text{Fleur} = ?$	$\text{Papillon} + \text{Papillon} + \text{Papillon} + \text{Papillon} = 36$ $\text{Papillon} * \text{Papillon} = 45$ $\text{Papillon} * \text{Papillon} - \text{Papillon} = 46$ $\text{Papillon} * (\text{Papillon} - \text{Papillon}) - \text{Papillon} = ?$ <div style="text-align: center;"> * = x</div>	$\text{Hedgehog} + \text{Hedgehog} + \text{Hedgehog} = 15$ $\text{Hedgehog} * \text{Hedgehog} * \text{Hedgehog} = 50$ $\text{Hedgehog} * \text{Hedgehog} * \text{Hedgehog} = 32$ $\text{Hedgehog} * \text{Hedgehog} - \text{Hedgehog} * \text{Hedgehog} = ?$ <div style="text-align: center;"> * = x</div>
$\text{Chaussures} + \text{Chaussures} + \text{Chaussures} = 30$ $\text{Gamin} + \text{Gamin} + \text{Chaussures} = 20$ $\text{Cones} + \text{Cones} + \text{Gamin} = 13$ $\text{Chaussures} + \text{Gamin} \times \text{Cones} = ?$	$\text{Gants} + \text{Gants} + \text{Gants} = 30$ $\text{Singe} + \text{Singe} + \text{Gant} = 24$ $\text{Bonnet} + \text{Singe} + \text{Gants} = 20$ $\text{Bonnet} + \text{Singe} \times \text{Singe} = ?$	$\text{Chaussures} + \text{Chaussures} + \text{Chaussures} = 30$ $\text{Gatin} + \text{Gatin} + \text{Gatin} = 20$ $\text{Gatin} + \text{Gants} + \text{Gants} = 13$ $\text{Chaussures} + \text{Gatin} \times \text{Gant} = ?$

Solutions en cliquant [ICI](#).

A toi de proposer un défi à faire résoudre par un·e camarade. Pour te faciliter la tâche, tu peux partir des défis ci-dessus et changer les images et leur valeur.

Merci aux collègues Mission Maths –Sciences de la DSSEN des Bouches-du-Rhône

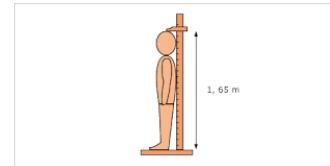
⑥ A la manière du sorcier Gandoulf et de son ami mathématicien Nain bleu...

Le sorcier Gandoulf demande à Nain Bleu, son ami mathématicien, de calculer la hauteur de l'école du village. Nain Bleu sait que, dans cette situation, la taille d'un objet est proportionnelle à la taille de son ombre.

Voici comment Nain Bleu a pu déterminer la hauteur de l'école de son village.

Il a tout d'abord mesuré la taille des gens, et la longueur des ombres :

- Gandoulf mesure 2 m et son ombre 1,20 m ;
- Nain Bleu mesure 50 cm et son ombre 30 cm ;
- L'ombre de l'école du village mesure 9,3 m.



Puis, il a cherché les liens mathématiques existants entre ces différentes mesures:

1-Il s'est rendu-compte qu'il fallait 31 ombres de Nain Bleu pour atteindre celle de l'école de son village.

La tour est 31 fois plus grande que Nain Bleu : en effet $31 \times 30 = 930$ (en cm) soit 9,3 m

→ Il a alors **calculé** que l'école mesurait $31 \times 50 = 1550$ (en cm)

$$\begin{aligned}
 & \text{Équation mathématique : } E = n_1 c^2 \\
 & \text{Où : } E = \text{énergie} \\
 & \text{et } n_1, c = \text{constantes}
 \end{aligned}$$

2- De la même manière il s'est rendu-compte que s'il ajoutait 7 ombres de Gandoulf et 3 ombres de Nain Bleu, il obtenait aussi l'ombre de l'école : en effet $(7 \times 120) + (3 \times 30) = 930$.

→ Il a alors vérifié que l'école mesurait bien $(7 \times 200) + (3 \times 50) = 1550$ (en cm) soit 15,50m.

Nain bleu était certain de son résultat : l'école mesurait bien 15,50 m de hauteur.

→ **Maintenant, à vous de jouer !**

A partir d'ombres que vous pouvez mesurer dans la cour, **calculez la hauteur de votre école.**

