



«Portrait  
du docteur Gachet»  
de Vincent Van Gogh

## CAHIER JOURNAL A DISTANCE n°32

Classe de CM1-CM2

École de Genouillac

Commune de Terres de Haute-Charente

**CM1**

**Prénom :**

**Date :**

**Le défi du jour :**

*Corrigé du dernier défi:  $3 \times 750 = 2250$  Il y a 2 kg et 250 g dans les 3 paquets.  $6 \text{ kg} = 6000 \text{ g}$   $6000 : 750 = 8$ . Je devrais acheter 8 paquets.*

Un acronyme est un sigle que l'on n'épelle pas mais que l'on prononce comme un mot.

Par exemple : un O.V.N.I : un **O**bj**V**olant **N**on **I**dentifié

**Imagine un acronyme avec le mot E.C.O.L.E**

**Lecture : « Le chat qui allait son chemin tout seul » (2)**

Le maître t'a prêté un livre : « Le bibliobus ».

Lis les pages 64 à 71 de la troisième histoire « Le chat qui allait son chemin tout seul » (de Rudyard Kipling), puis réponds aux questions.

**1. Qu'est ce qui attire le Chat dans la caverne ?**

**2. Pourquoi la Femme ne veut-elle pas de lui ?**

**3. Quel marché la Femme conclut-elle avec le Chat ?**

**4. Quelle nouvelle la Chauve-Souris apporte-t-elle au Chat ?**

**5. « Le Chat était confortablement installé à l'intérieur de la Caverne.» (p.70)**

**Pourquoi le Chat peut-il désormais entrer dans la Caverne ?**

**6. Relis la première phrase de la page 71 et dessine ce que fait le Chat avec le Bébé.**

**Écrire :**

Tu as découvert un conte de Rudyard Kipling dans lequel le héros est un chat.

Le Chat (*felix catus*) appartient à la grande famille des Félidés.

Voici une liste des cousins sauvage du chat domestique. Parmi eux s'est glissé un intrus (qui n'appartient pas à la famille des félidés). Mets-le en gras.

L'ocelot      le puma      le serval      le lycaon      le lynx      le caracal

Choisis un des cousins du chat (un félidé) et complète sa carte d'identité en faisant des recherches (dans des livres ou sur Internet)

<p><b>Nom :</b></p> <p><b>Taille :</b></p> <p><b>Poids :</b></p> <p><b>Durée de vie :</b></p> <p><b>Où vit-il ?</b></p> <p><b>Que mange-t-il ?</b></p>	<p>Mets-ici sa photo</p>
--	--------------------------

## Mathématiques (10) :

Calcule en ligne :

6x70 =	4x800 =	9x80=
2x700 =	30x80=	70x90=
50x70=	600x9=	400x60=

Numération : Complète :

2 centaines + 9 dizaines + 4 unités =        unités

7 centaines + 3 dizaines + 10 unités =        unités

8 centaines + 6 unités =        unités

15 dizaines + 4 unités =        unités

2 centaines + 13 dizaines + 7 unités =        unités

1 centaine + 5 dizaines + 12 unités =        unités

31 dizaines + 1 centaine =        unités

Mesures : Calcul de durées

A partir d'aujourd'hui, nous allons apprendre à calculer des durées.

Lis le problème suivant

**Madame Frontin prend le train à Paris à 8H45 et arrive à Marseille à 13H24. Combien de temps a duré son trajet ?**

Pour résoudre ce type de problème, je vous propose d'utiliser cette technique, dite technique du Z (comme Zorro).

Pour t'aider à comprendre la technique, tu peux regarder la vidéo en cliquant sur ce lien : <https://youtu.be/dIN49OksWPU> (vidéo réalisée par le maître)

*Pour résoudre le problème facilement, on inscrit l'horaire de début en haut à gauche du Z.*

*On met l'horaire de fin en bas à droite du Z.*

*Les deux autres « sommets » du Z permettent d'inscrire les étapes intermédiaires, c'est à dire les heures qui viennent « juste après » ou « juste avant ». Par exemple l'heure « pile » qui vient après 8h45 c'est 9h00. L'heure « pile » juste avant 13h24, c'est 13h00.*

*Comme il y a 15 minutes entre 8h45 et 9 h00, on écrit 15 min entre les deux étapes. ( Pour trouver 15, comme il y a 60 minutes dans une heure, je calcule  $45 + \dots = 60$  ou  $60 - 45 = \dots$ )*

*On fait de même pour l'horaire de fin. Là il n'y a rien à calculer c'est encore plus simple. (Par exemple, j'écris 24 minutes en 13h00 et 13h24.)*

*Au milieu du Z on inscrit le nombre d'heures qui sont comprises entre les deux heures « piles » que l'on a trouvées. (Ici, par exemple, on écrit 4 heures car  $9 + \dots = 13$  ou  $13 - 9 = \dots$ )*

A la fin, on additionne entre elles les minutes, on convertit en heures si besoin, puis on ajoute les heures.

Zorro est arrivé pour calculer les durées !



Nombre de minutes entre l'heure de début et l'heure « pile » après

Horaire de début : 8H45

15 min

Heure « pile » après : 9H00

Nombre d'heures entre les 2 heures « piles »

4H

Heure « pile » avant : 13H00

24 min

Horaire de fin : 13H24

Nombre d'heures

Nombre de minutes



$$4H + (15 + 24 \text{ min}) = 4.h \ 39 \text{ min}$$

A toi de jouer! Résous les problèmes suivants.

Tu peux utiliser la technique du Z (imprime le document du "Z comme Zorro" que tu trouveras à la fin de ce cahier journal).

### **La journée de Lauriane:**

Le matin, Lauriane quitte sa maison à 8H50. Elle est de retour à 16H15. Combien de temps est-elle partie ?

### **Le match de foot:**

Un match de foot commence à 20H30. Il se termine à 23H10. Quelle était la durée du match ?

### **L'avion:**

Un avion décolle de Paris à 6H52. Il atterrit à New-York à 14H35. Quelle est la durée du vol?

### **Anglais :**

Écoute ce tongue twister en cliquant sur le lien suivant :

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/tongue-twisters/i-scream-you-scream>

Essaie de répéter la phrase de plus en plus vite.

Clique sur le lien suivant :

[https://www.languageguide.org/english/vocabulary/food2\\_new/](https://www.languageguide.org/english/vocabulary/food2_new/)

Puis clique sur "Speakink challenge". Tu dois dire le nom de l'aliment et vérifier ta réponse en cliquant sur la flèche "Play".

*Rappel: Voici les noms des aliments en anglais:*

*Soup – Cracker – French fries – Potato chip – Popcorn*

*Sandwich – Hamburger (bun / patty) – Ketchup – Mustard – Mayonnaise – Pickle*

*Cereal – Omelette – Pancakes (syrup)*

### **Sciences : comment faire flotter un oeuf?**

Aujourd'hui, je te propose de réaliser une expérience qui te permettra de faire flotter un oeuf (**expérience à réaliser avec l'accord de tes parents**).

Matériel: un verre d'eau, un oeuf frais, du sel.

### Expérience:

- Mets un oeuf dans un verre d'eau. **Qu'observes-tu? Est-ce qu'il flotte ou est-ce qu'il coule?**
- Enlève l'oeuf et mets du sel dans le verre d'eau (environ 3 cuillères à soupe de sel).
- Remue bien le mélange à l'aide d'une cuillère.
- Plonge l'oeuf dans l'eau salée. **Qu'observes-tu? Est-ce qu'il flotte ou est-ce qu'il coule?**

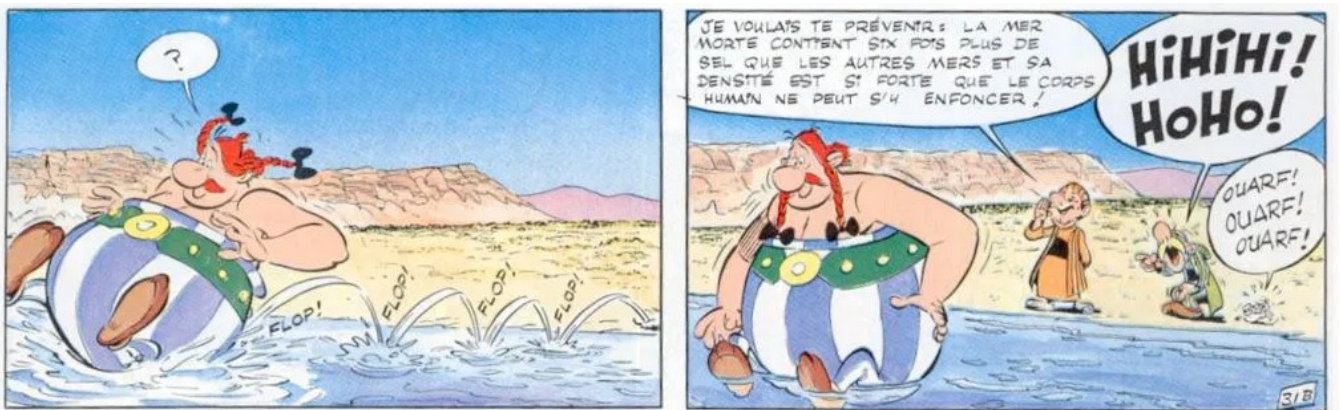
### Que se passe-t-il?

Si tout se passe bien, l'oeuf flotte dans l'eau salée grâce à un principe scientifique appelé la poussée d'Archimède.

La **poussée d'Archimède** est une force dirigée vers le haut, qui s'applique sur les objets qui sont dans un fluide, comme l'eau. C'est cette force qui fait flotter un objet, ou qui le fait paraître moins lourd dans l'eau quand il ne flotte pas.

La poussée d'Archimède qui s'exerce sur l'oeuf est plus importante lorsque celui-ci est plongé dans l'eau salée. Ainsi l'oeuf coule dans l'eau non salée et flotte dans l'eau salée.

Connais-tu la mer Morte? Il s'agit d'une mer extrêmement salée sur les territoires d'Israël et de la Jordanie. On peut se baigner dans cette mer en lisant le journal. Devine pourquoi...



Pour en savoir plus sur la poussée d'Archimède, tu peux regarder cette vidéo:<https://www.youtube.com/watch?v=QBeUjtUbbf4>

**Mon carnet fil rouge : Bilan de la journée : Qu'est-ce que j'ai appris aujourd'hui ?**

Ide : place cette fiche outil dans une pochette transparente. Tu pourras l'utiliser plusieurs fois en écrivant avec un feutre « velleda ».

Zorro est arrivé pour calculer les durées !

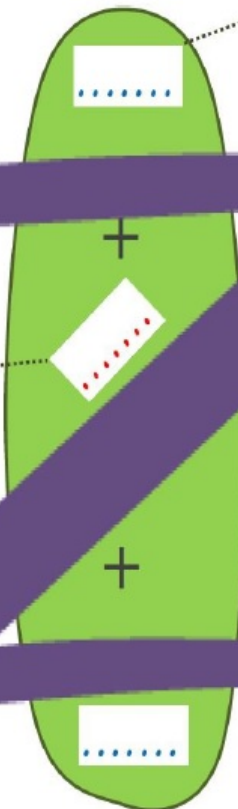


Nombre de minutes entre l'heure de début et l'heure « pile » après

Horaire de début : .....

Heure « pile » après : .....

Nombre d'heures entre les 2 heures « piles »



Horaire de fin : .....

Heure « pile » avant : .....

Nombre d'heures

Nombre de minutes



$$..... + (..... + ..... \text{min}) = .....h ..... \text{min}$$