

Vocabulaire

- Rituels : réponds sur ton cahier de brouillon ou à l'oral.
 - Préfixe : avec les mots suivants, trouve le sens du préfixe et donne d'autres mots : **sur**humain, **sur**peuplé, **sur**naturel...
 - Etymot : ce mot vient du breton *bizou* qui signifie « anneau ». Il est formé à partir de *biz* qui veut dire « doigt ». Qui est-ce ?
 - Expression animaux : trouve la suite de cette expression « Avoir une mémoire d'..... » et donne son sens.

- Apprentissage : Je te propose pour ce dernier jeudi avant les vacances d'envoyer un message à l'élève de la classe qui te suit dans l'ordre alphabétique (des prénoms). Un CM1 envoie à un CM1, un CM2 à un CM2. Voici la liste des copains de la classe. A toi de les classer dans l'ordre afin de savoir à qui tu dois adresser ton message.

CM1 : Raphaël A., Andy, Juliette, Zoé, Anaïs, Ewen, Pauline, Arthur M., Tiago, Lola, Mattéo, Raphaël V.

CM2 : Léyonie, Calysté, Axel, Robin P., Arthur D., Luca, Emma, Enola, Nolan, Lula, Ilyane, Chloé, Robin P.

En milieu d'année, nous avons étudié le sens propre et le sens figuré.

Tu vas donc choisir une expression parmi celles de la liste jointe et l'illustrer (ci-dessous 2 modèles dont tu peux t'inspirer).

Ton message devra contenir : cette illustration (**n'écris pas l'expression sur ton illustration pour que ce soit une devinette**) et un message personnalisé.

Merci de jouer le jeu afin que chacun d'entre-vous reçoive un message !

AVOIR LA MAIN
VERTE



METTRE LES PIEDS
DANS LE PLAT



Et pour se détendre, une petite chanson d'Aldebert qui parle d'expressions dans le registre des animaux.
<https://greatsong.net/paroles-les-ani-mots-aldebert>

Maths

- Rituels : conversions des contenances (L, dL, cL, mL). Tu peux utiliser les tableaux de conversion (en PJ) pour t'aider. Complète les égalités :

$42 \text{ L} = \dots\dots\dots \text{ dL}$

$2\ 080 \text{ mL} = \dots\dots\dots \text{ dL}$

$6\ 000 \text{ mL} = \dots\dots\dots \text{ L}$

$770 \text{ dL} = \dots\dots\dots \text{ cL}$

CM2 : $75 \text{ dL} = \dots\dots\dots \text{ L}$

$420 \text{ mL} = \dots\dots\dots \text{ dL}$

- Calcul mental : Rappel de la technique de x11 : tu multiplies par 10 et tu ajoutes 1 fois le nb à multiplier par 11 [exemple : $7 \times 11 = (7 \times 10) + 7 = 77$]

Rappel de la technique de x12 : tu multiplies par 10 et tu ajoutes 2 fois le nb à multiplier par 12 [exemple : $7 \times 12 = (7 \times 10) + (7 \times 2) = 84$]

CM1 : $7 \times 11 = \dots\dots\dots$ $5 \times 11 = \dots\dots\dots$ $11 \times 11 = \dots\dots\dots$ $32 \times 11 = \dots\dots\dots$

CM2 : $8 \times 12 = \dots\dots\dots$ $3 \times 12 = \dots\dots\dots$ $12 \times 12 = \dots\dots\dots$ $43 \times 12 = \dots\dots\dots$

Divisions en ligne : tu présenteras le résultat comme dans l'exemple suivant :

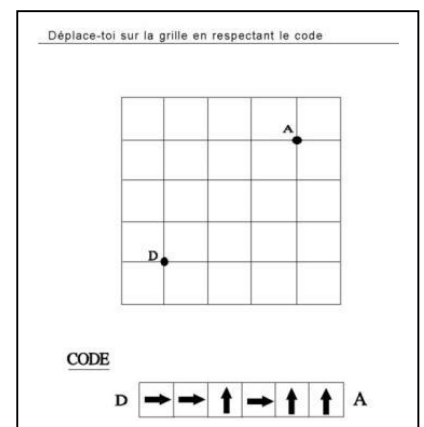
$25 : 4 \rightarrow 25 = 4 \times 6 + 1$

CM1 : $19 : 3 \rightarrow 19 = \dots\dots\dots$ $33 : 8 \rightarrow 33 = \dots\dots\dots$ $57 : 7 \rightarrow 57 = \dots\dots\dots$

CM2 : $45 : 7 \rightarrow 45 = \dots\dots\dots$ $29 : 9 \rightarrow 29 = \dots\dots\dots$ $74 : 8 \rightarrow 74 = \dots\dots\dots$

- Apprentissage : codage/programmation. Tu vas apprendre à coder des déplacements.

Petit rappel : tu as fait en CP ou CE des exercices comme celui-ci :



Aujourd'hui, tu vas utiliser ce principe mais en prêtant attention à l'orientation de l'objet à déplacer.

Pour commencer, tu trouveras ci-joint, un document avec 3 fiches de codage. Tu n'es pas obligé de les imprimer, tu peux écrire le codage sur ton ardoise et regarder la correction ensuite.

- o fiche 1 : plusieurs étiquettes des déplacements possibles : « avancer », « pivoter à droite », « pivoter à gauche ». Tu n'as rien à faire, juste à observer les déplacements possibles.
- o fiches 6 et 7 : le robot est placé face au bord. Il ne peut pas se déplacer en avançant dès le départ, tu dois le faire pivoter pour ensuite le déplacer jusqu'à sa base. Attention, ton codage est limité à 11 ordres (les 11 cases du haut de la page).

Ensuite, tu as besoin de télécharger une application gratuite sur tablette ou ordinateur : Tuxbot. Voici le lien :

<http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/index.php>

- Pour avoir quelques explications, tu peux cliquer sur le point d'interrogation orange. En bref, tu dois déplacer le pingouin jusqu'à un poisson (ou plusieurs selon les parcours) et tu as 4 flèches : « avancer », « reculer », « pivoter à droite », « pivoter à gauche ».
- Dans les paramètres, bien sélectionner « déplacements relatifs » (mis par défaut) et « interface classique » (mis par défaut).
- Sélectionner le « mode entraînement » (le bouton doit être vert).
- Sélectionner le parcours 1, puis, cliquer sur « c'est parti ! » (Les parcours 1 et 2 sont très simples). Observe bien le sens des flèches que tu utilises selon l'orientation du pingouin. **Tu dois t'imaginer à la place du robot.**
- A la fin d'un parcours réussi, clique sur la flèche bleue « suivant » pour tenter le parcours suivant.
- Après plusieurs essais, si les parcours te semblent difficiles, tu peux sélectionner « interface alternative » qui permet de s'orienter par rapport au sens du pingouin.
- Quand tu es arrivé au n°5 sans erreur, tu reviens sur la page de départ en cliquant sur la flèche bleue « retour » et tu désactives le « mode entraînement ». Et tu peux sélectionner le parcours 1. Ce mode permet de coder sans voir aussitôt le déplacement du pingouin ; tu ne le sais qu'à la fin de ton codage en appuyant sur « go ». Donc, **fais bien attention à l'orientation du pingouin.**
- Tu as 20 parcours possibles.
- A partir du 21, c'est à toi d'en créer un. Une fois créé, tu peux l'exporter et me l'envoyer pour que je puisse le proposer aux élèves de la classe.
- Si tu es à l'aise, sélectionne « interface avancée » pour avoir la fonction « répéter le mouvement » (peut être utile lorsque tu as plusieurs fois de suite le même déplacement). A toi de tester pour comprendre le fonctionnement. Tu peux sélectionner le « mode entraînement » pour débiter avec ce paramétrage avancé. Puis, tu désactives ce mode pour anticiper les déplacements.

Education Morale et Civique

Les symboles de l'Union Européenne (U.E.).

Lis et réponds à l'oral aux questions des documents p.182-183 (ci-joints).

Petite vidéo pour résumer : <https://www.lumni.fr/video/c-est-quoi-l-union-europeenne-1>

Expression écrite

Ecris quelques lignes sur le sujet suivant : « Liste de ce que j'aimerais faire pendant les vacances ».

Présente bien ta liste en allant à la ligne pour chaque nouvelle idée et écris le petit tiret au début de chaque ligne.

Tu peux envoyer une photo de ton écrit par mail.

Arts visuels

L'illustration de l'expression imagée (voir vocabulaire).