



**Continuité pédagogique : Jeudi 16 avril 2020 au Mercredi 22 avril**

**Classe : 6 MARS**

Français	Je vous propose un peu de lecture, une aventure en mer... Pour la connaître, vous lirez dans votre manuel le texte page 116, puis vous répondrez aux questions 1,2,3,4a,5 page 117. Vous terminerez en rédigeant le bilan page 117. Bonne lecture et bonne semaine.
Maths	Voir l'annexe en bas
Hist-géo	Voir l'annexe en bas
Anglais	Voir l'annexe en bas
Tahitien	Dans le dialogue de Maui, Teva et Hina transmis la semaine dernière : donnez un titre au dialogue "en tahitien". Donnez la signification des mots de vocabulaire ci-dessous et faites des phrases simples en tahitien : hu'ahu'a (en miette) - paraparau (discuter) - 'amu'amu (grignoter) - reporepo (sale) : Niu ha'a + tumu + toro et soulignez Niu ha'a + Tumu + Toro. de différentes couleurs voir cahier de tahitien.
SVT	Le travail est à faire dans le cahier d'SVT, partie travaux pratiques et dossiers. Attention : à chaque fois que tu fais un dessin, tu dois suivre les consignes de la fiche méthode : « Réaliser un dessin d'observation » Étude de mon environnement proche. 1. Je dessine mon jardin. a. J'indique en légende le nom de tous les végétaux. b. Je mets un titre au dessin. 2. Je fais un dessin d'observation de tous les animaux trouvés dans mon jardin. a. Rappel : Un dessin d'observation = dessin + légendes + titre. b. Aide-toi du dictionnaire afin de trouver un maximum de légendes. c. Pour situer chaque animal dans ton jardin, il faut mettre le numéro de l'animal sur le dessin de ton jardin. (Par exemple : si ton dessin n° 1 est une fourmi que tu as trouvée sous un caillou, tu mets le n°1 devant le dessin de la fourmi puis, sur le dessin de ton jardin, tu mets le n°1 sur le caillou où tu l'as trouvée).
Techno	-Faire la synthèse de mouv01 et mouv02. Qu'as-tu découvert dans ces 2 documents? -Compléter "les moyens de transport et leur fonction d'usage" sur le fichier 6MOUV03 "Les moyens de transport". ( <b>voir annexe en bas</b> )
Musique	Voir le document en ligne sur le site du collège
EPS	Voir le document en ligne sur le site du collège.
Arts plas	Voir le document en ligne sur le site du collège.

IMPORTANT SI TU N'AS PAS D'IMPRIMANTE, CE N'EST PAS GRAVE ! RECOPIE LA FIGURE SUR TON CAHIER PUIS FAIS L'EXERCICE EN SUIVANT TOUTES LES INDICATIONS DONNEES.

**Jour 1/Durée : environ 30 minutes**

**L'objectif : MULTIPLICATIONS avec UN NOMBRE DÉCIMAL**

L'objectif de la séance est de revoir une méthode pour calculer une multiplication de deux facteurs.

A la fin des 30 minutes, vous serez capable de multiplier deux facteurs entre eux.

- Avec un exemple :** Le marathon des Îles du Pacifique de 24,3 km se déroule chaque année en Polynésie française.



Un coureur a participé 16 années de suite à ce marathon.  
Combien de kilomètres parcourus cela représente-t-il ?

On va multiplier 24,3 km par 16.

**1<sup>ère</sup> étape :** Poser et effectuer l'opération, en commençant par la droite et sans tenir compte de la virgule.

**2<sup>ème</sup> étape :** On compte dans le résultat, le même nombre de chiffres après la virgule que dans le nombre décimal de départ.

Calcul de  $24,3 \times 16$

2	4	3	
x	1	6	
-----			
1	4	5	8
2	4	3	0
-----			
3	8	8	8

1. 4 5 8 ←  $243 \times 6$  unités = 1 458 unités  
2. 4 3 0 ←  $243 \times 1$  dizaine = 243 dizaines = 2 430 unités

- 3. 8 8,8 ← Un chiffre après la virgule comme dans 24,3.
- Tu travailles en autonomie :** En suivant la méthode expliquée précédemment, faire les exercices suivants. Poser les opérations sur une feuille de brouillon ou dans ton cahier.

<p><b>Exercice 1 :</b> Effectuer les 3 opérations.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><math>12,34 \times 3</math></li> <li><math>3,56 \times 202</math></li> <li><math>12,3 \times 101</math></li> </ol>	<p><b>Exercice 2 :</b></p> <p><b>46</b> Un mille marin vaut 1,852 km et un mille terrestre vaut 1,609 km.</p> <p>Calculer la distance, en km, qui sépare :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>les deux voiliers ;</li> <li>les deux voitures.</li> </ol>
--	--

**Jour 2/Durée : environ 30 minutes**

**L'objectif : MULTIPLICATIONS ENTRE DEUX NOMBRES DÉCIMAUX**

L'objectif de la séance est de revoir comment calculer une multiplication entre deux nombres décimaux.

A la fin des 30 minutes, vous serez capable de multiplier des nombres décimaux entre eux en posant les calculs en colonnes.

- Avec un exemple :** On veut multiplier 0,255 par 8,6.

**1<sup>ère</sup> étape :** Poser et effectuer l'opération en commençant par la droite et sans tenir compte des virgules.

**2<sup>ème</sup> étape :** On place la virgule en sachant que le résultat doit avoir autant de nombres dans la partie décimale que les deux nombres de départ réunis.

On pose l'opération et le résultat est 2,1930.

$0,255$	3 chiffres après la virgule
$\times 8,6$	1 chiffre après la virgule
-----	
$1530$	
$+ 20400$	3 + 1 = 4
-----	
$2,1930$	4 chiffres après la virgule dans le résultat.

- Tu travailles en autonomie :** En suivant la méthode expliquée précédemment, faire les exercices suivants. Poser les opérations sur une feuille de brouillon ou dans ton cahier de mathématiques.

<p><b>Exercice 1 :</b> Effectuer les 2 opérations.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><math>73,859 \times 1,2</math></li> <li><math>3,56 \times 2,75</math></li> </ol>	<p><b>Exercice 2 :</b> Résoudre le problème suivant.</p> <p>Stéphanie achète six pains. Le prix d'un pain est 1.45 €.</p> <p>Elle achète aussi 1,4 kg de viande à 21,50 € le kilogramme de viande.</p> <p>Combien Stéphanie a-t-elle dépensé ?</p>
--	--

**Jour 3 : PAUSE Calcul mental :**

- $(9 + 3) - (6 - 4) = ?$
  - Convertir 2 h 10 min en minutes.
  - $50 - ? = 32$ . Chercher le terme manquant.
  - $1000 \times 47 = ?$
  - $100 \text{ min} = \dots \text{ h} + \dots \text{ min}$ .
- Correction

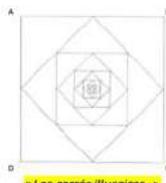
**Jour 4/ Durée : environ 30 minutes**

**L'objectif : SUIVRE UN PROGRAMME DE CONSTRUCTION**

L'objectif de la séance est de tracer une figure en suivant les instructions d'un programme de constructions et revoir par la même occasion le vocabulaire en géométrie.

Lis ce programme, puis réalise-le étape par étape.  
Coche les cases à chaque étape.

- Place un point A vers le bord gauche en haut de ta feuille.
- Trace un segment [AB] de 16 cm, suivant le bord supérieur de ta feuille.
- Trace le segment [BC] de 16 cm, perpendiculaire à [AB] et passant par B.
- Trace le segment [AD] de 16 cm, perpendiculaire à [AB] et passant par A.
- Trace [DC]. Tu obtiens le carré ABCD.
- Place le point E, milieu de [AB].
- Place le point F, milieu de [BC].
- Place le point G, milieu de [CD].
- Place le point H, milieu de [AD].
- Trace le carré EFGH.
- Place les points I, J, K et L, milieux respectifs de [EH], [EF], [FG] et [GH].
- Trace le carré IJKL.
- Fais de même en suivant le modèle jusqu'à ce que tu ne puisses plus tracer de carré.
- Vérifie ta figure à l'aide de la fiche transparente.
- Colorie les triangles non-adjacents en noir. (non-adjacent :



**Matériel nécessaire**  
Il te faut :

- un crayon de papier bien taillé,
- une gomme,
- une règle,
- une équerre et/ou un compas,
- une feutre/stylo noir.

Tu as fini ton travail. C'est très bien ! Vérifie la figure que tu as construit en la comparant à l'exemple « Les carrés illusoire. ».

**Jour 5/ Durée : environ 30 minutes**

**Travail à faire :** L'objectif de la séance est de synthétiser le travail fait ces derniers jours sur le compétence « résoudre des problèmes en utilisant des nombres décimaux ».

- Tu travailles en autonomie :**

Tu dois résoudre au minimum 3 problèmes parmi ceux proposés ci-dessous. Attention, cette fois-ci il faut justifier chaque réponse en expliquant chaque calcul que tu réalises. **Bon courage !**

Toutes traces de recherches doivent figurer dans ton cahier de mathématiques. (faire au brouillon dans le cahier par exemple)

**Problème 1 :** « J'ai deux crayons. Le noir mesure 2,5 cm de plus que le vert. Le crayon noir mesure 17,8 cm. Quelle est la longueur du stylo vert ? »

**Problème 2 :** La salle de cinéma qui projette le film *Mille et une patte* contient 250 places. Le tarif est 6,80 € pour un adulte et 4,75 € pour un enfant. La salle est pleine et contient 188 enfants.

- Quelle est la recette de la séance ? »

**Problème 3 :** Quelle nombre représente chaque animal ?

**Problème 4 :** « Nicolas a 11 ans et demi. Dans 14 ans, son père aura le double de l'âge de son fils. » Quel âge a le père de Nicolas aujourd'hui ?

**Coup de pouce :** 11 ans et demi = 11,5

<p><b>Problème 5 :</b></p> <p><b>Recette de ragoût de poulet.</b></p> <p>Calculer le coût total des ingrédients pour réaliser un ragoût de poulet.</p>	<p><b>Recette</b></p> <table style="margin: auto;"> <tr><td>Poulet fermier</td><td>1,6 kg</td></tr> <tr><td>Pommes de terre</td><td>1 kg</td></tr> <tr><td>Carottes</td><td>0,9 kg</td></tr> <tr><td>Oignons</td><td>0,4 kg</td></tr> </table>	Poulet fermier	1,6 kg	Pommes de terre	1 kg	Carottes	0,9 kg	Oignons	0,4 kg	<p><b>Prix au kilo</b></p> <table style="margin: auto;"> <tr><td>Poulet fermier</td><td>7,80 €</td></tr> <tr><td>Pommes de terre</td><td>2,20 €</td></tr> <tr><td>Carottes</td><td>1,10 €</td></tr> <tr><td>Oignons</td><td>1,90 €</td></tr> </table>	Poulet fermier	7,80 €	Pommes de terre	2,20 €	Carottes	1,10 €	Oignons	1,90 €
Poulet fermier	1,6 kg																	
Pommes de terre	1 kg																	
Carottes	0,9 kg																	
Oignons	0,4 kg																	
Poulet fermier	7,80 €																	
Pommes de terre	2,20 €																	
Carottes	1,10 €																	
Oignons	1,90 €																	

Séance 1 : 10 minutes : prendre la correction dans le cahier, au stylo vert, de l'itinéraire 1 p.222 sur l'agriculture aux Etats-Unis (voir la fiche ci-dessous)

Séance 2 : 30 minutes : itinéraire 1 p. 224, questions 6 à 8

Séance 3 : 30 minutes : voir la fiche ci-dessous

10 minutes x 2 fois dans la semaine minimum : continuer d'apprendre les repères de ma fiche d'objectifs (continents, océans, espaces à fortes contraintes, voir p. 296)

Les activités ou jeux avec internet sont disponibles en suivant le lien :

<https://www.pearltrees.com/ohonapprend/geographie/id30947997>

### Correction de l'itinéraire 1 p. 222

1. Localise et situe les Grandes Plaines. Réponse : Les Grandes Plaines sont une région d'Amérique du Nord. Elles se situent au centre des Etats-Unis d'Amérique à l'est des montagnes Rocheuses.
2. Décris le paysage. (Ce que tu vois)

Au premier plan (devant), je vois de grands champs avec une grosse machine agricole. Au second plan, je vois une route et une ferme isolée. La ferme est entourée de bâtiments agricoles. A l'arrière-plan je vois des champs. On peut dire que cet espace est faiblement peuplé car on voit peu d'habitations

3. "Relève" les activités à Felton. A Felton, il y a un bar-restaurant, une poste, une chambre d'hôte... Il y a des entreprises liées à l'agriculture : entreprise de services informatiques agricoles, coopérative agricole.
4. Combien de temps met-elle pour se rendre à l'école ? Quel transport utilise-t-elle ? Alexa met une heure en bus pour se rendre à l'école.
5. "ça peut paraître un endroit ennuyeux" car c'est une région agricole faiblement peuplée où il y a peu d'activités. (Mais tu as pu lire que Josh trouve que c'est un "endroit où il fait bon vivre")



### Séance 3 (à faire sur feuille) Etude de cas sur Madagascar p. 226

Consigne : "Tu fais le tour du monde et tu viens d'arriver dans un village du plateau de Mahafaly à Madagascar. Tu écris une carte postale à ta famille.

Tout d'abord, tu expliques précisément où se situe ce village.

Puis tu montres que ce village est dans une région peu peuplée.

Enfin tu montres que les conditions de vie des habitants sont difficiles.

Tu peux réaliser une vraie carte postale (un côté décoré et un côté avec l'écriture). Attention tu dois dire "je" et suivre les règles d'une carte postale.

## NOUVEAU CHAPITRE – UNIT 3 LESSON 2 : LES REGLES & LES PANNEAUX

Comprendre un panneau. Etre capable d'énoncer une interdiction, une obligation et une permission

1\_ Preparing Manuel (BK) P53 affiche des règles à lire et comprendre + WB P56 à faire.

Pratique des interdictions, obligations et permissions avec d'autres panneaux. **LECON A APPRENDRE :**

### **RULES FOR THE SHOW**

#### MUST NOT (MUSTN'T) > Interdictions

##### INSIDE



smoke



go out this way



wear a cap (or a hat)



drink or eat



use a mobile phone



bring a pet

##### OUTSIDE



drive over 30



cycle or skate



park here



turn left

#### MUST > Obligations

##### INSIDE



be quiet



stay seated



wear .....



Wash  
your hands

##### OUTSIDE



be careful



turn right

#### CAN > PERMISSIONS



take photos / pictures



post on social medias



use an electronic cigarette / vape here



#### Faire les exercices WB P58 & 60 Vocabulary Game

[Compréhension orale WB P56-57 à faire avec la piste 48 MP3 Elève.] pour ceux qui y ont accès

2\_ Comprendre des affiches de règlement WB P59 « Reading » et suivre les instructions + faire WB P61 « Grammar »

3\_ Faire WB P 60 « Writing »

4\_ Auto-évaluation : WB P67 – 68 « Parler en continu », « Lire et comprendre » +

« Ecrire » : Ecris soit le règlement de ton école en anglais, soit celui de ton école idéale en notant au moins 10 règles comprenant des interdictions, des obligations et des permissions.



**MOUVEMENT**

**6MOUV03**

**Le mouvement : Comment aller plus vite ?**

Comment se déplacer plus vite ?  
Quelle est l'histoire des moyens de transport ?

Compétences : Se situer dans l'espace et le temps 1S-Utiliser différents modes de représentation formalisés (tableau, texte).

Pour pouvoir se déplacer et explorer son environnement, l'Homme n'a cessé et ne cesse jamais d'inventer des objets techniques toujours plus innovants. Comment comprendre l'évolution de ces objets ?

**A - Comment s'est déroulée l'Histoire des différents moyens de transport ?**

Rechercher les moyens de transports correspondant à la définition et compléter les noms des transports dans le tableau ci-dessous.

NOM DU TRANSPORT	INVENTIONS
Un .....	L'Homme se déplace sur l'eau.
Un .....	L'Homme se déplace sur terre par la force animale d'un cheval ou d'un chien.
La .....	-3000 avant notre ère, l'Homme invente la roue.
Le .....	L'Homme crée le char ou la charrue qui se déplace par la force animale du bœuf ou du cheval.
Les ..... et les .....	L'Homme construit des routes et des rails et invente le collier d'épaule et le fer à cheval et équipe la charrette, la carriole, la calèche et les bateaux.
La ..... Les .....	L'Homme crée la machine à vapeur au milieu du 18 <sup>e</sup> siècle, appelé le moteur qui remplace la force animale. Les véhicules motorisés font leurs apparitions.
La .....	En 1770, Joseph Cugnot crée la première voiture à vapeur (charbon). En 1780, James Watt l'améliore.
Les .....	En 1807, Robert Fulton crée les premiers bateaux motorisés.
Les .....	En 1804, Richard Trevithick crée les premières locomotives.
L'.....	En 1830, George Stephenson améliore la locomotive ce qui permet le transport des personnes et des marchandises.
L' .....	En 1880, la révolution industrielle.
Le .....	En 1886, Benz invente le moteur industriel.
Le..... .....	En 1910, Henry Ford crée le travail à la chaîne qui permet la fabrication en grande série de voiture.
Le .....	En 1922, le pétrole avec les moteurs à explosion remplace les moteurs à vapeur.
La.....	En 1783, les frères Montgolfier inventent la montgolfière.
L'	En 1890, les planeurs et l'avion à moteur de Clément Ader.
Le	En 1904, les frères Wright effectuent le premier vol piloté.

NOM	FONCTION D'USAGE
Un vélo	Permet à un Homme de se déplacer par sa force .....
Une voiture	Permet de se déplacer à plusieurs personnes par l'énergie pétrolière ou .....
Un bus	Permet de transporter ..... de 10 personnes par l'énergie pétrolière ou électrique.
Un train	Permet de transporter plus de 100 personnes par l'énergie .....
Un traineau	Permet à un Homme de se déplacer par la ..... animale.
Un bateau	Permet de transporter des .....
Un avion	Permet de transporter des personnes et des marchandises plus ..... et plus .....