

JEUDI 23 AVRIL 2020

PROGRAMME DU JOUR 3



## RITUELS

**HISTOIRE DES ARTS :** La peinture **SURRÉALISTE** (20<sup>e</sup>s)  
*René MAGRITTE*

**RITUEL FRANÇAIS :** Analyse grammaticale :  
Phrase 3

**RITUEL MATHS :** Calcul mental : site *Calcul@Tice*  
→ Somme de plusieurs nombres  
« PacMath » – Niveau 3

**FRANÇAIS :** *GN et classes de mots du texte*  
« À la découverte du nouveau monde »

**MATHS :** **GÉOMÉTRIE : LA SYMETRIE AXIALE**  
*Symétrie avec quadrillage*

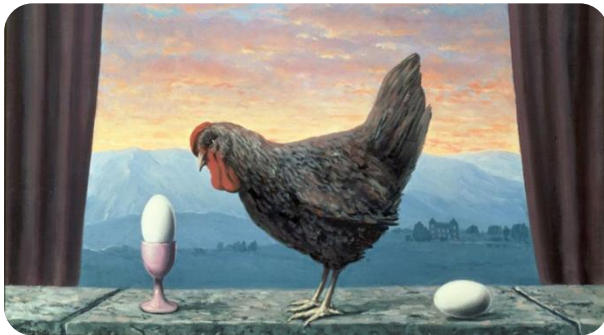
**SCIENCES :** **Le VIVANT : Les plantes**  
*La germination*

# HISTOIRE DES ARTS

## ŒUVRES À OBSERVER



LA DÉCALCOMANIE (1966)



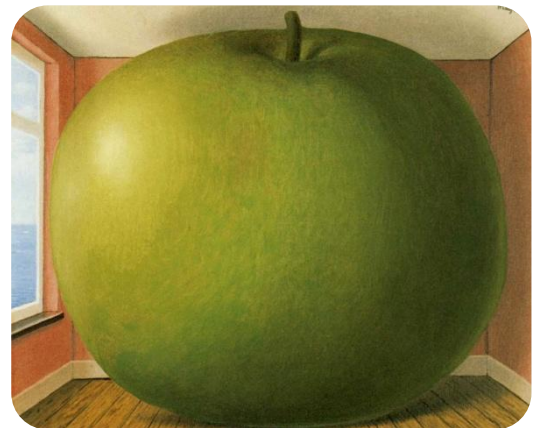
VARIANTE DE LA TRISTESSE (1957)



VIDÉOS SUR MAGRITTE : [CLIC](#) [CLIC](#)  
DIAPORAMA DE SES ŒUVRES : [CLIC](#)



LA GOLCONDE (1953)



LA CHAMBRE D'ÉCOUTE

### LE FILS DE L'HOMME (1954)

*Une pomme, par exemple, fait se poser des questions : elle cache ici une partie du visage de l'homme. Ce tableau montre que chaque chose que nous voyons en cache une autre, nous désirons toujours voir ce qui est caché par ce que nous voyons. Notre imagination fonctionne pour essayer de résoudre le mystère...*

## Le SURREALISME

Artiste : **RENÉ MAGRITTE**



**RENÉ MAGRITTE** est un artiste peintre belge du 20e siècle, né en 1898 et mort en 1967. Il est l'un des premiers peintres surréalistes.

**LES DÉBUTS DU SURREALISME** : à Paris, après la 1ere Guerre Mondiale, un groupe d'artistes (photographes, poètes, peintres, cinéastes, architectes et écrivains), menés par le poète André Breton, créent d'étranges œuvres imaginaires.



La grande Famille

Les surréalistes ne croient plus au monde sérieux des adultes, qui a débouché sur les horreurs de la guerre. Pour s'opposer au monde quotidien rationnel, ils s'inspirent de leurs rêves, de leur imagination dans le but de créer une réalité nouvelle, « au-dessus du réalisme » : le SUR-RÉALISME.

Pour créer le bizarre et l'étrangeté, les surréalistes aiment bien associer des objets insolites, et trouvent de la beauté et de la poésie dans des images inattendues. Les artistes mettent le jeu, le rêve, le mystère, l'imagination au cœur de leur création, et ils invitent l'observateur à porter un regard différent sur le monde.

Ils inspirent encore de jeunes artistes actuels comme V. Kush et Erik Johansson.

**RENÉ MAGRITTE** : Sa peinture évoque le mystère, il veut peindre le merveilleux du réel. Son thème préféré est **L'ASSOCIATION LIBRE**, c'est-à-dire peindre ensemble des objets, des personnages qui n'ont rien à faire ensemble habituellement (comme un homme et une pomme, etc.)

Ses peintures jouent souvent du décalage entre un objet et sa représentation. Un de ses tableaux les plus célèbres « *La trahison des images* » est une image de pipe sous laquelle figure «Ceci n'est pas une pipe».



La trahison des images (1929)

Etrange, car c'est bien une pipe qu'il a peint ! →

Il explique que comme on ne peut pas fumer avec cette pipe, c'est donc que ce n'est pas une pipe. Ce n'est que la « représentation », l'image d'une pipe.

Il dit « Si j'avais écrit sous mon tableau « Ceci est une pipe », j'aurai menti! »



# RITUEL FRANCAIS

30  
MN

ANALYSE GRAMMATICALE : Comme en classe !

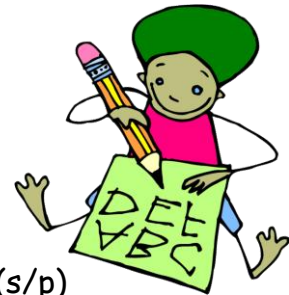
## Phrase 3 :

*Je n'ai pas compris les derniers exercices de la maitresse.*

1. Recopie-la dans ton cahier, et souligne le verbe en rouge.

En dessous de la phrase, indique :

- le **TYPE** de phrase (Déclarative, Interrogative, Exclamative ou Injonctive)
- la **FORME** de la phrase (Affirmative ou Négative)
- le **TEMPS** de la phrase
- l'**INFINITIF** du verbe
- le **GROUPE** du verbe
- Conjugue le verbe au **PASSÉ COMPOSÉ**



2. Analyse la **NATURE** des mots **SOUS** la phrase:

- **N** : Nom (commun/propre) + Genre (m/f) et nombre (s/p)
- **D** : Déterminant (Défini/indéfini/démonstratif/possessif) + Genre et nombre
- **A** : Adjectif (qualificatif épithète) + Genre et nombre  
→ On peut les regrouper en GN (Groupes Nominaux) : D + N (+A, +CDN,...)
- **V** : Verbe (1 ou 2 mots)
- **PRO** : Pronom personnel (je, tu, il, nous...)
- **PRÉ** : Préposition (en, de, sur, dans, ...)
- **ADV** : Adverbe (mot invariable, mot en -ment,...)

3. Analyse la **FONCTION** des mots (ou groupes de mots) **SUR** la phrase:

(Pour cela, pose les bonnes questions)

- **Sujet** : Qui/Qu'est-ce qui + V ?
- **COD** : S+V+ Qui ou Quoi ?
- **COI** : S+V+ à qui/à quoi ou de qui/de quoi ?
- **CCT** : Temps (V + Quand ?)
- **CCL** : Lieu (V + Où ?)
- **CCM** : Manière ou Moyen (V + Comment/par quel moyen/pourquoi ?)

## **POUR ALLER PLUS LOIN :**

- **JEU EN LIGNE** : [JEU Analyse Grammaticale / Logiciel éducatif](#)



- **GRAMMATICOOOL** : Si tu as un ordinateur (PC) :  
Tu peux aussi télécharger et installer ce petit logiciel : [Grammaticool](#)



# RITUEL MATHS

15  
MN

CALCUL MENTAL

Site Calcul@tice : <https://calculatice.ac-lille.fr>

## 1. MODE D'EMPLOI :

- Se rendre sur le site **Calcul@tice**
- Pas besoin de s'inscrire !

- Cliquer sur l'onglet: **Niveau CM2**

- Dans la partie **Somme de plusieurs nombres entiers**

- Trouve le jeu **PacMATHS**

- Clique sur « Nombres sympathiques » - Niveau **3**

## 2. EXERCICE : NIVEAU 3

Au milieu du jeu, il y a la question : « Cherche les additions > ou < à 30, 50, ... »

→ **Dirige le PacMan jaune** vers les sommes de nombres entiers qui répondent à la question.

Attention, si tu te trompes, le fantôme te mange !

**POUR ALLER PLUS LOIN :**

**CALCUL MENTAL DE LA TORTUE !**

Un jeu en ligne avec 6 niveaux de difficultés :

<https://www.logicieleducatif.fr/math/calcul/calc.php>



## Groupe nominal et classes de mots

## LE COMPLÉMENT DU NOM (CDN)

LECON À REVISER : A lire pour se rappeler

## CE QUE JE DOIS SAVOIR!

## LE COMPLÉMENT DU NOM (CDN)

fait partie du **GN** (*Groupe Nominal*).  
Il **complète** le **NOM** noyau.

→ Il donne des **informations supplémentaires** sur ce nom, mais elles ne sont pas essentielles.

→ Il commence souvent par une **PRÉPOSITION** (*en, de, à, par, pour, sans, sur, dans, devant, derrière ...*)

Il est toujours placé **après** le nom-noyau.

Il **ne s'accorde pas** avec le nom-noyau.

Il peut être **supprimé**.

## EXEMPLES :

- Un verre **à** pied **CDN**
- Une boite **en** carton **CDN**
- La robe **de** mariée **CDN**
- La voiture **devant** le garage **CDN**
- Une chambre **sans** lit. **CDN**

**EXERCICES** : Répondre dans le cahier, SANS écrire la consigne

→ Il faut juste noter le numéro de la question et sa réponse.

→ Faire des phrases qui reprennent les mots de la question.

1) Indique la classe (NATURE) des mots suivants :

*célèbre - continent - après - son (équipage) - il (vient) - les (indiens)*

2) Ajoute un adjectif aux groupes nominaux suivants :

*la route - l'équipage*

3) Ajoute un complément du nom aux groupes nominaux suivants :

*les habitants - le chemin*

4) Enrichie la phrase en ajoutant un complément du nom aux GN en gras :

*Le tracteur est dans le **champ**.*

*Le menuisier répare le **meuble**.*

*Dans la **forêt** les promeneurs ramassent des **champignons**.*

5) Récris ces groupes nominaux en changeant le nombre des noms.

*le célèbre navigateur - une terre inconnue - les caravelles - sa route -  
un nouveau continent - plusieurs mois de navigation -- ses habitants -  
des journées entières*

6) Souligne le CDN dans les phrases suivantes et entoure sa préposition.

a. *Le gilet de ma petite sœur est troué.*

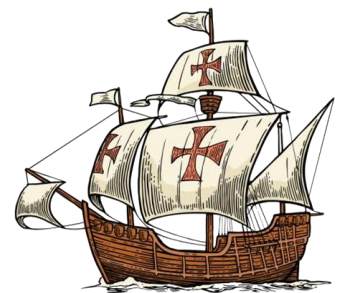
b. *J'ai collé le timbre poste sur l'enveloppe.*

c. *Paul a pris le train de 6h13.*

d. *Nous avons mangé une soupe de potiron.*

e. *Le voleur a arraché le bijou en argent de son cou.*

f. *Le chevalier sans peur est parti à la guerre.*



**POUR ALLER PLUS LOIN ;**

- JEUX EN LIGNE (CDN) : [Ortholud](#)
- NATURE DES MOTS [Jeuxpedago](#)



+ Une vidéo sur le CDN : [CLIC](#)

(Tu la retrouveras dans la **MEDIA THEQUE**, en **GRAMMAIRE**)

## GÉOMÉTRIE

### LA SYMÉTRIE AXIALE

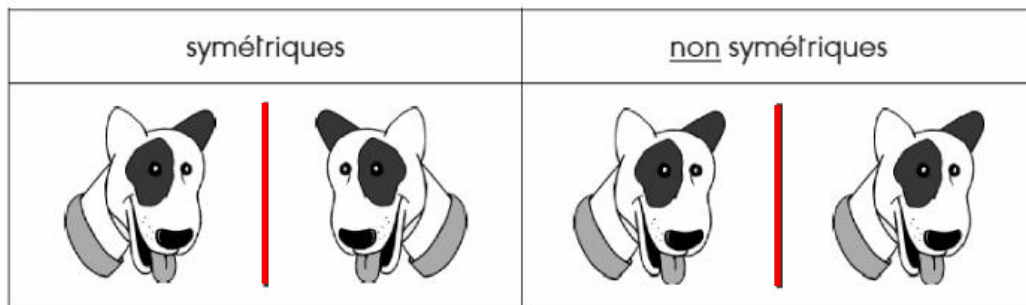
#### Leçon : à lire et à comprendre

### LA SYMÉTRIE

Pour savoir si 2 dessins sont symétriques :

→ Je peux **plier** le long de **l'axe**.

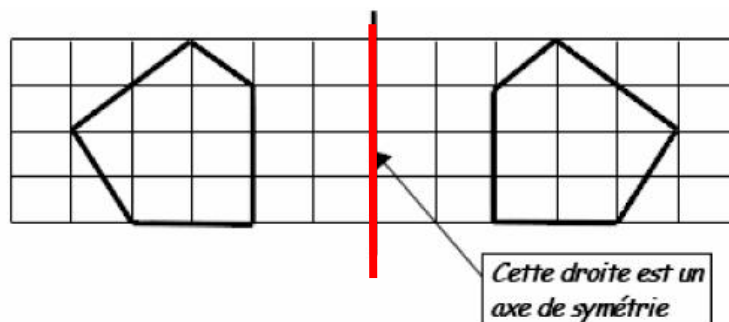
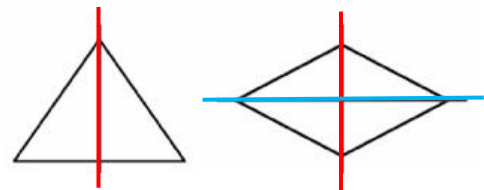
Si les dessins **se superposent exactement**, alors ils sont symétriques.



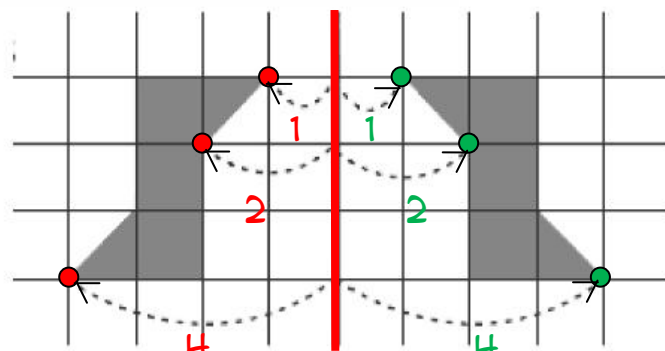
### L'axe de symétrie

Un axe de symétrie est une droite qui partage une en deux parties que l'on peut superposer par pliage.

Certaines figures ont plusieurs axes de symétrie.



Pour tracer le symétrique d'une figure sur un quadrillage, il faut compter les carreaux à partir de l'axe de symétrie.





### L'ADDITION AVEC LES NOMBRES À VIRGULE

#### EXERCICES

#### EXERCICE 1 → JEU EN LIGNE 1 : [CLIC](#)

Le jeu est en anglais mais il est facile à comprendre.

1. Choisis le type de figures à trier : Images, formes, ou lettres
2. Il faut placer chaque figure (image) dans le bon panier :
  - A **gauche** si la figure est **SYMÉTRIQUE**
  - A **droite** si la figure n'est **PAS SYMÉTRIQUE**.

#### EXERCICE 2 → JEU EN LIGNE 2 : [CLIC](#)

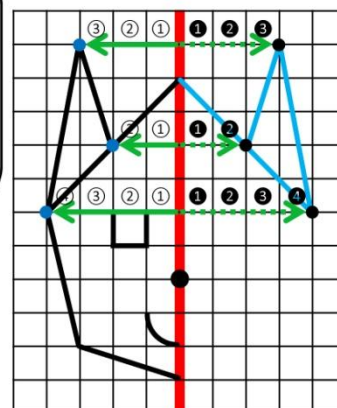
Clique dans le quadrillage pour placer le carré vert en symétrie du carré rouge par rapport à l'axe.

#### ASTUCE :

1. Compte les carreaux entre le carré rouge et l'axe (la droite rouge).
2. Recompte le même nombre de carreaux de l'autre côté, toujours sur la même ligne.



Pour **compléter** une figure **par symétrie sur un quadrillage**, il suffit de **placer pour chaque point** de la figure **son point jumeau à la même distance que lui de l'axe de symétrie!**





# SCIENCES

30  
MN

## LE VIVANT : LES VÉGÉTAUX

### LA GERMINATION

Quand la graine commence à pousser, on appelle ça **LA GERMINATION**

1. **QUESTION :** DE QUOI LA GRAINE A BESOIN POUR GERMER ?

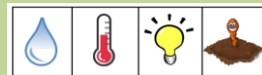
2. **HYPOTHÈSE** (CE QUE JE PENSE AU DÉPART) :



De quoi la graine a besoin pour que la plantule grandisse ?  
Ecris la liste de ce que tu penses qu'il faudrait donner à la graine pour qu'elle germe.

3. **EXPERIENCE** JOUONS AUX SCIENTIFIQUES ET VÉRIFIONS !

ON ÉMET L'HYPOTHÈSE QUE POUR POUSSER, LA GRAINE A BESOIN :  
D'EAU, DE CHALEUR, DE LUMIÈRE, ET DE TERRE.

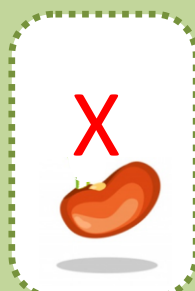


ON DÉCIDE D'ENLEVER 1 INGRÉDIENT À LA FOIS

SI LA GRAINE EN A VRAIMENT  
**BESOIN**



ELLE NE POUSSERA PAS



SI LA GRAINE N'EN A  
**PAS BESOIN**



ELLE POUSSERA QUAND MÊME



a. **MATÉRIEL** : Pour l'expérience, prépare :

- 5 petits pots (yaourt vides, gobelets en plastique, petits verres...)
- Un peu de coton ou de papier essuie-tout
- Quelques graines de lentilles sèches ou de haricots secs.

## EXPÉRIENCE 1 : TEMOIN



- POT n°1** - Je place un peu de coton au fond d'un gobelet.
- Je dépose quelques graines dessus.
  - J'arrose avec un peu d'eau pour que le coton soit humide.
  - Je place le gobelet à la lumière du soleil.
- > On l'appelle le **POT TEMOIN** car il a tous les ingrédients.



## EXPÉRIENCE 2 : TEST



- De quoi ont besoin les graines pour germer ?

→ Eau ? Chaleur ? Lumière ? Terre ?

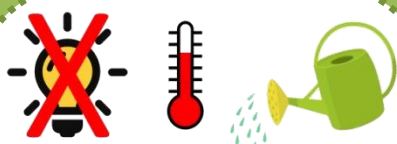
Je fais une expérience pour chaque hypothèse en enlevant un élément à chaque fois :



◀ **POT n° 2**  
Je n'arrose pas !



▶ **POT n° 3**  
Je le place au frigidaire











◀ **POT n° 4**  
Je le place dans le noir (dans un placard sous une boîte en carton,...)











▶ **POT n° 5**  
Je place les graines au fond, sans coton

## DESCRIPTION DÉTAILLÉE

- POT n°2** - Je place un peu de coton au fond d'un gobelet.    
- Je dépose quelques graines dessus. **Je n'arrose pas !**
  - ~~- J'arrose avec un peu d'eau pour que le coton soit humide.~~
  - Je place le gobelet à la lumière du soleil.

- POT n°3** - Je place un peu de coton au fond d'un gobelet.    
- Je dépose quelques graines dessus.
  - J'arrose avec un peu d'eau pour que le coton soit humide.
  - Je place le gobelet ~~à la lumière du soleil~~ **au frigidaire**

- POT n°4** - Je place un peu de coton au fond d'un gobelet.    
- Je dépose quelques graines dessus.
  - J'arrose avec un peu d'eau pour que le coton soit humide.
  - Je place le gobelet ~~à la lumière du soleil~~ **dans le noir**  
**(dans un placard, sous une boîte en carton, ...)**

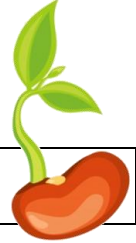
- POT n°5** - ~~Je place un peu de coton au fond d'un gobelet.~~    
- Je dépose quelques graines ~~dessus~~ au fond du pot.
  - J'arrose avec un peu d'eau ~~pour que le coton soit humide.~~
  - Je place le gobelet à la lumière du soleil.

#### 4. OBSERVATIONS : REGARDONS CE QUI SE PASSE !



#### POT 1 - POT TÉMOIN

→ Je recopie le tableau sur une page de mon cahier  
 → J'observe ce qu'il se passe tous les jours et je remplis la grille d'observation.



### GERMINATION D'UNE GRAINE

	Schéma	CE QUE J'OBSERVE :
JOUR 0 : Date : .....		
JOUR 1 : Date : .....		
JOUR 2 : Date : .....		
JOUR 3 : Date : .....		
JOUR 4 : Date : .....		
JOUR 5 : Date : .....		
JOUR 6 : Date : .....		
JOUR 7 : Date : .....		



#### POTS 2-3-4-5 :

→ J'observe ce qu'il se 5 jours après avoir placé les graines, et entoure ce que tu as observé :

POT 2 :	a germé	n'a pas germé	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POT 3 :	a germé	n'a pas germé	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POT 4 :	a germé	n'a pas germé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POT 5 :	a germé	n'a pas germé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>