



सीबीएसडी एफआईडी कार्यपुस्तिका दिवस

2

नाम: _____



लचीला निर्देश
दिन 2





एक लचीला अनुदेशात्मक दिवस क्या है जिसे "FID" दिवस के रूप में भी जाना जाता है?

पेंसिल्वेनिया में, एक लचीला अनुदेशात्मक दिन, जैसा कि शिक्षा विभाग द्वारा परिभाषित किया गया है, एक ऐसे दिन को संदर्भित करता है जब स्कूल खराब मौसम या अन्य अप्रत्याशित परिस्थितियों के कारण स्कूल रद्द करने के बजाय दूरस्थ रूप से निर्देश दे सकते हैं।

एक लचीले अनुदेशात्मक दिवस का उद्देश्य क्या है?

लचीले शिक्षण दिवसों को लागू करने का उद्देश्य यह सुनिश्चित करना है कि पारंपरिक "इन-पर्सन" लर्निंग संभव न होने पर भी छात्रों को सार्थक निर्देश प्राप्त होते रहें। लचीले निर्देशात्मक दिन स्कूलों को शैक्षिक प्रक्रिया में निरंतरता बनाए रखने की अनुमति देते हैं, यह सुनिश्चित करते हुए कि छात्र बिना किसी रुकावट के अपनी शिक्षा जारी रख सकते हैं। प्रौद्योगिकी और दूरस्थ शिक्षा कार्यपुस्तिकाओं/संसाधनों का उपयोग करके, स्कूल छात्रों को भौतिक स्थान की परवाह किए बिना शिक्षण सामग्री, असाइनमेंट और शिक्षक सहायता तक पहुंच प्रदान कर सकते हैं।

मुझे कैसे पता चलेगा कि सेंट्रल बक्स में "एफआईडी" दिन कब है?

1. सेंट्रल बक्स स्कूल डिस्ट्रिक्ट "एफआईडी" दिन को संप्रेषित करने के लिए ईमेल, वेबसाइट, टेक्स्ट नोटिफिकेशन, सोशल मीडिया आदि के माध्यम से परिवारों को सूचनाएं भेजेगा।
2. आपके बच्चे के शिक्षक कैनवास में FID सामग्री प्रकाशित करेंगे:
 1. उपस्थिति के लिए एक ऑनलाइन सर्वेक्षण के लिए लिंक।
 2. शिक्षक के लिए एक वैकल्पिक **लाइव टीम कॉल का लिंक "कार्यालय समय"**

मेरा बच्चा इन "FID" दिनों में "लचीली अनुदेशात्मक पुस्तकें" का उपयोग कैसे करेगा?

यह "लचीली निर्देशात्मक पुस्तक" आपके बच्चे की कार्यपुस्तिका है जो एक लचीले अनुदेशात्मक दिन के लिए काम पूरा करने के लिए प्रक्रियाओं, अपेक्षाओं और संसाधनों की रूपरेखा तैयार करती है। यहां बताया गया है कि ऐसी पुस्तक का उपयोग कैसे किया जाएगा:

3. **लचीली निर्देशात्मक पुस्तक लगभग 4 घंटे की निर्देशात्मक गतिविधियाँ** प्रदान करती है।
4. आपका बच्चा पढ़ना, गणित, लेखन और विशेष (पीई, संगीत, पुस्तकालय, कला, या केस्ट) पूरा करेगा "FID" दिन के दौरान।
5. आपका बच्चा तब अपने होमरूम शिक्षक को "FID" पुस्तक वापस कर देगा जब स्कूल "इन-पर्सन" फिर से शुरू होगा।

मेरा बच्चा इन "FID" दिनों में कैनवास का उपयोग कैसे करेगा?

6. छात्र जिले द्वारा प्रदान किए गए डिवाइस पर क्लासलिक के माध्यम से कैनवास का उपयोग करेंगे
7. उपस्थिति कैनवास के माध्यम से प्रस्तुत की जाएगी
8. कार्यालय समय 12:00-12:30 से कैनवास में लिंक किए गए टीम कॉल के माध्यम से पेश किया जाएगा
9. डिजिटल कार्यपुस्तिकाओं को कैनवास से लिंक किया जाएगा

क्या होगा यदि मुझे एक व्यक्तिगत डिवाइस का उपयोग करने की आवश्यकता है और मुझे अपने छात्रों का उपयोगकर्ता नाम और पासवर्ड नहीं मिल रहा है?

- छात्र उपयोगकर्ता नाम अनंत कैपस के मूल पोर्टल में पाए जा सकते हैं। यह "पारिवारिक सूचना" के तहत मुख्य मेनू के "अधिक" अनुभाग में स्थित है। उपयोगकर्ता नाम छात्र का पूरा ईमेल पता है। उदाहरण: Smith.J123@student.cbsd.org। नए छात्रों के लिए पासवर्ड अपरकेस पहला आद्याक्षर, लोअरकेस अंतिम प्रारंभिक और उनका 6 अंकों का जन्मदिन है। उदाहरण: जेम्स Smith born on 07/08/2009 a password of Js070809



CBSD FID कार्यपुस्तिका ग्रेड 4

गणित का दिन 2



लचीला निर्देशात्मक दिन 2: गणित

जोड़ और घटाव

गणित पाठ सारांश

गतिविधि #1 (15-25 मिनट)		
F फैक्ट प्रैक्टिस	 <p>एक केकड़े के साथ एक कार्टून भालू विवरण स्वचालित रूप से उत्पन्न</p> <p><i>* यदि आपके पास इंटरनेट का उपयोग नहीं है तो आप मैथ टावर्स खेल सकते हैं और गुणा शीट को पूरा कर सकते हैं।</i></p>	
गतिविधि #2: नीचे दिए गए 2 विकल्पों में से 1 गतिविधि चुनें (15-20 मिनट)		
I स्वतंत्र अभ्यास	<p>पूर्ण जोड़ और घटाव गतिविधि #1</p>	<p>एक लाल और काले लोगो विवरण स्वचालित रूप से उत्पन्न</p> <p><i>चुनौती गतिविधि</i></p>
गतिविधि #3: नीचे दिए गए 2 विकल्पों में से 1 गतिविधि चुनें (15 - 20 मिनट)		
D एक खेल में गोता लगाएँ	<p>"पंद्रह" खेलें</p>	<p>एक लाल और काले लोगो विवरण स्वचालित रूप से उत्पन्न</p>

FACT PRACTICE

पलटा गणित - हरी बत्ती प्राप्त करें! किसी भी डिवाइस से क्लासलिक में लॉग इन करें। केवल वैकल्पिक गतिविधि को पूरा करें यदि आप रिप्लेक्स मठ तक पहुंचने में असमर्थ हैं।

ALTERNATIVE ACTIVITY:

$$\begin{array}{r} 2 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ \times 1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 12 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ \times 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ \times 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ \times 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ \times 12 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 11 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ \times 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ \times 1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 12 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ \times 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times 1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ \times 10 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ \times 1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ \times 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ \times 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ \times 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ \times 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ \times 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times 10 \\ \hline \end{array}$$

तथ्य अभ्यास

पलटा गणित - हरी बत्ती प्राप्त करें! किसी भी डिवाइस से क्लासलिंग में लॉग इन करें। केवल वैकल्पिक गतिविधि को पूरा करें यदि आप रिफ्लेक्स मठ तक पहुंचने में असमर्थ हैं।

वैकल्पिक गतिविधि:

मैथ टावर्स

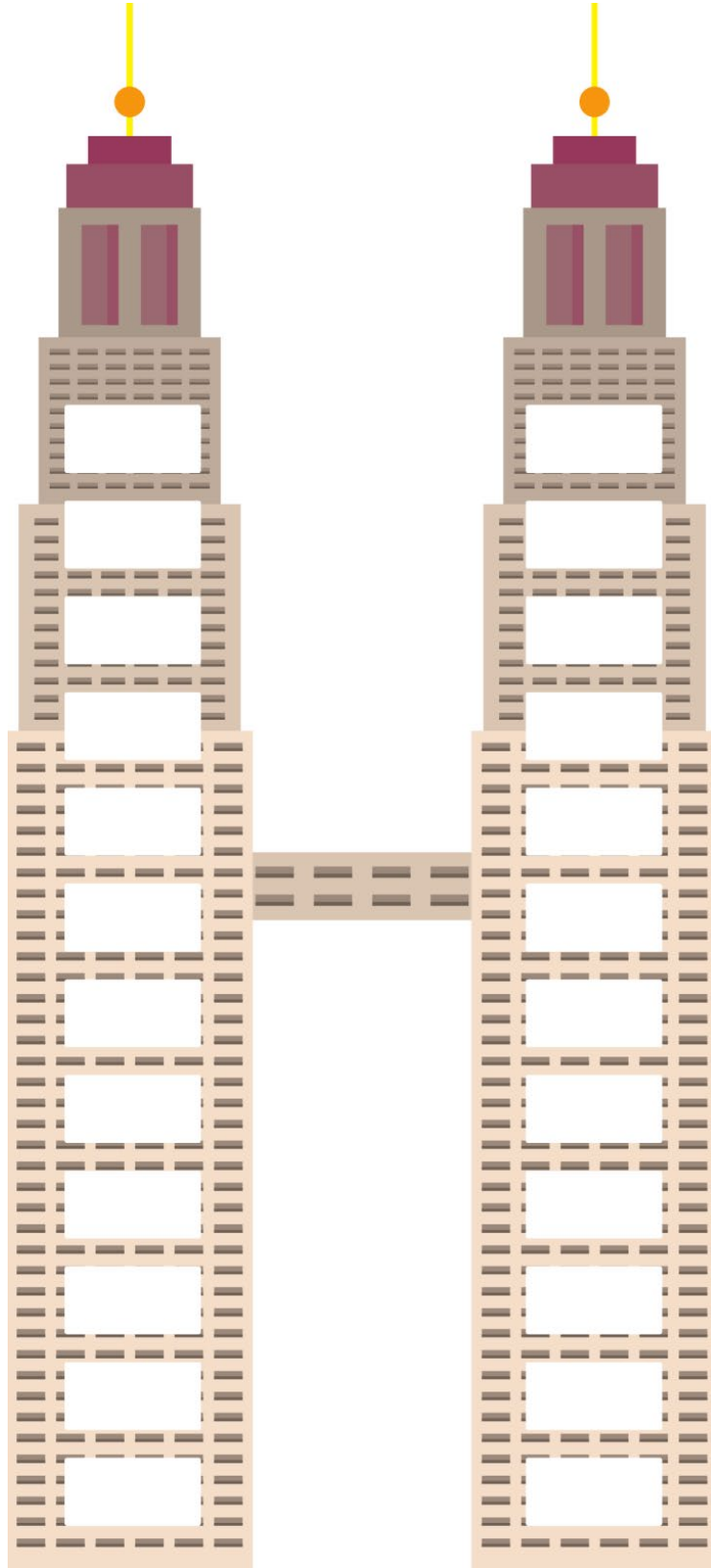
सामग्री:

1. स्पिनर (0-12)
2. Math Towers गेम शीट
3. 24 काउंटर या संख्याओं को कवर करने के लिए क्यूब्स को जोड़ना (प्रत्येक खिलाड़ी के लिए 12)

दिशा-निर्देश:

1. खेल के लिए कारक चुनें।
2. प्रत्येक खिलाड़ी अपने टॉवर पर उस कारक (0 सहित नहीं) के लिए 12 गुणक लिखता है।
3. युवा खिलाड़ी पहले जाता है।
4. खिलाड़ी 1 स्पिनर को घुमाता है और अभ्यास किए जा रहे कारक द्वारा काता गया संख्या को गुणा करता है।
5. खिलाड़ी 1 अपने टॉवर पर उत्पाद को कवर करता है।
6. यदि संख्या पहले से ही कवर की गई है, तो खिलाड़ी एक मोड़ खो देता है।
7. खिलाड़ी 2 फिर एक मोड़ लेता है।
8. विजेता अपने टॉवर पर सभी नंबरों को कवर करने वाला पहला व्यक्ति होता है।

MATH TOWERS



INDEPENDENT PRACTICE

जोड़ और घटाव - गतिविधि 1:

जोड़ें। अपने सभी काम दिखाओ।

$$\begin{array}{r} 1,756 \\ + 3,223 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2,468 \\ + 6,331 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5,643 \\ + 2,345 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4,769 \\ + 5,120 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4,232 \\ + 3,458 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5,941 \\ + 2,586 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3,548 \\ + 2,287 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3,567 \\ + 4,596 \\ \hline \end{array}$$

जोड़ और घटाव - गतिविधि: 1

घटाना। अपने सभी काम दिखाओ।

$$\begin{array}{r} 6,845 \\ - 2,314 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4,678 \\ - 3,456 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3,472 \\ - 2,695 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2,463 \\ - 1,678 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5,000 \\ - 1,475 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7,000 \\ - 5,687 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 62,435 \\ - 35,769 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 73,241 \\ - 37,586 \\ \hline \end{array}$$

जोड़ और घटाव - गतिविधि 2:

चुनौती गतिविधि

Find the missing numbers.

$$\begin{array}{r}
 2 \quad 4 \quad 1 \quad \square \quad 8 \\
 + \quad 4 \quad \square \quad \square \quad 9 \quad \square \\
 \hline
 \square \quad 8 \quad 1 \quad 9 \quad 7
 \end{array}$$

Match the numbers with the correct cards. The first one has been done for you. There are five number cards, A, B, C, D, and E, in a stack. Each card has a number on the reverse side.

- The number on card A is the greatest number.
- Card B has the least number.
- The numbers on card C and card B have a difference of 7,161.
- The number on card D is greater than the number on card C but less than the number on card E.

$\underline{\hspace{2cm}}$ $\underline{\hspace{2cm}}$ $\overset{A}{\underline{\hspace{2cm}}}$ $\underline{\hspace{2cm}}$ $\underline{\hspace{2cm}}$
41,584 **56,783** **61,376** **59,371** **48,745**

The sum of two numbers is 7,150. The difference of these two numbers is 1,358. Find the two numbers.

FIFTEEN

Players take it in turns to color 2 or 3 hexagons that total 15. A player could color 2 hexagons, e.g. 7 and 8 or a player could color 3 hexagons, e.g. 4, 5 and 6. The last player who colors a combination of 2 or 3 numbers that total 15 is the winner.

VARIATIONS – Choose a different total to aim for instead of 15 (For example try 10, 12 or 17).



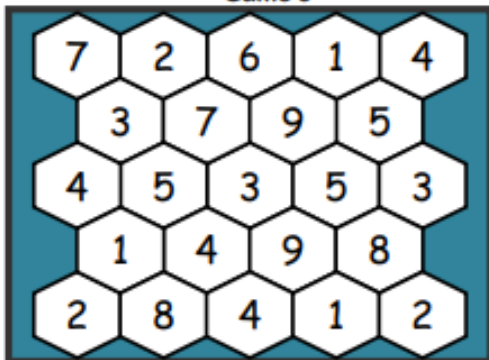
Game 3



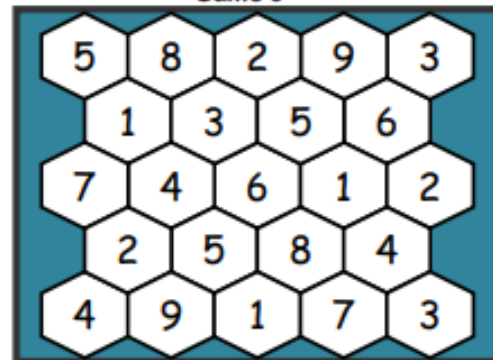
Game 4



Game 5

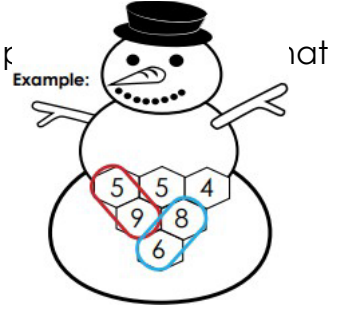


Game 6



SNOWMAN SUM GAME

एक टोपी और षट्भुज के साथ एक स्नोमैन विवरण स्वचालित रूप से उत्पन्न होता है: Find pairs of adjacent shapes that add up to 14.



खिलाड़ियों की संख्या 2: या 3

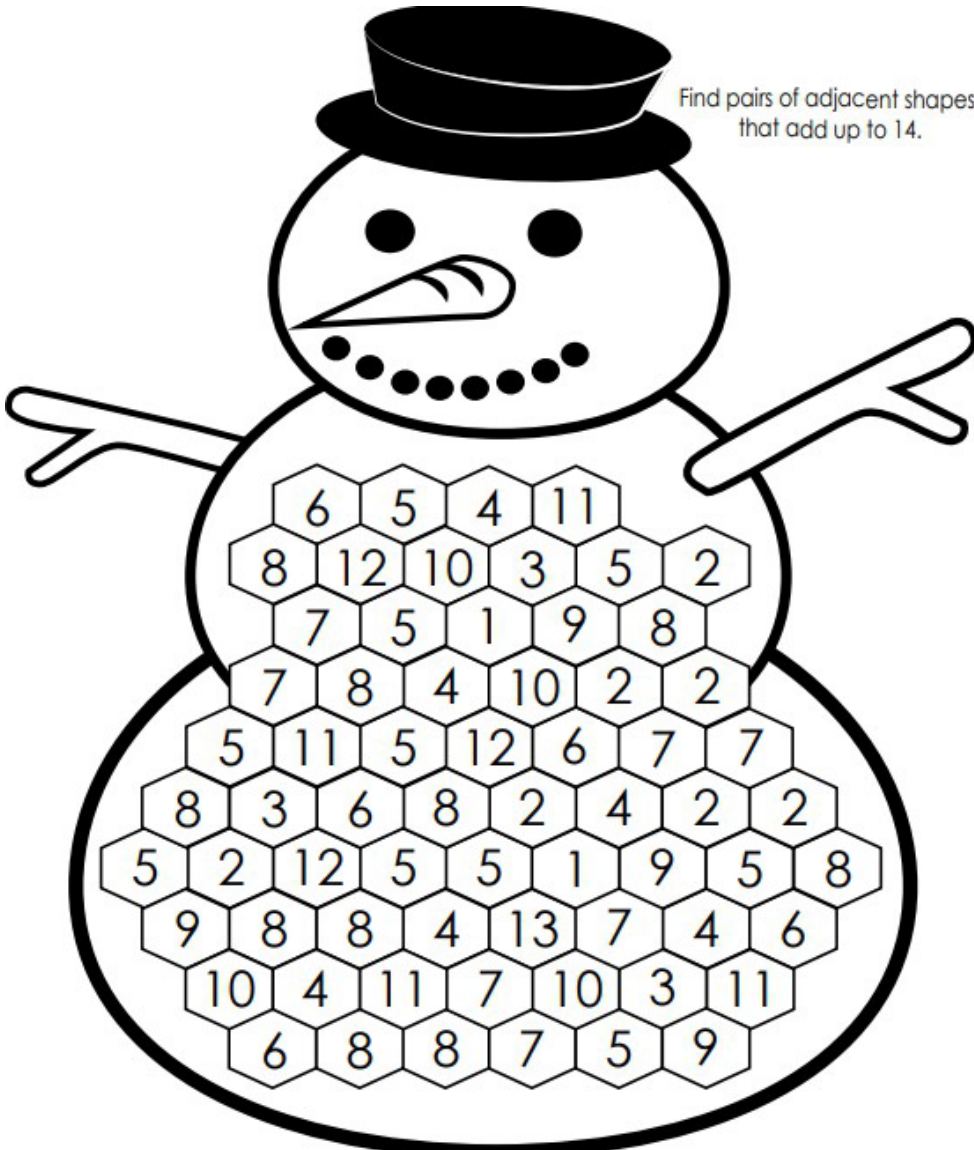
सामग्री: खेल बोर्ड और Crayons (प्रत्येक खिलाड़ी के लिए अलग रंग)

कैसे खेलें: प्रत्येक खिलाड़ी एक अलग रंग क्रेयॉन चुनता है। खिलाड़ी बारी-बारी से आसन्न वर्गों के जोड़े ढूँढते हैं और रंग भरते हैं जिनका योग होता है

14. (उदाहरण के लिए, खिलाड़ी 1 दो जुड़ने वाली आकृतियों को रंग सकता है जिसमें संख्या 9 और 5। फिर खिलाड़ी 2 संख्या 6 और 8 के साथ आकृतियों को जोड़ने का रंग दे सकता है।

आप संख्याओं की एक जोड़ी खोजने के लिए किसी खिलाड़ी को दिए जाने वाले समय को सीमित करना चाह सकते हैं। (के लिए

उदाहरण, यदि कोई खिलाड़ी 20 सेकंड में एक मिलान जोड़ी नहीं ढूँढ सकता है, तो वे अपनी बारी खो देते हैं।





CBSD FID कार्यपुस्तिका ग्रेड



4

पढ़ना और लिखना दिन 2



लचीला निर्देशात्मक दिन 2 पढ़ना और लिखना

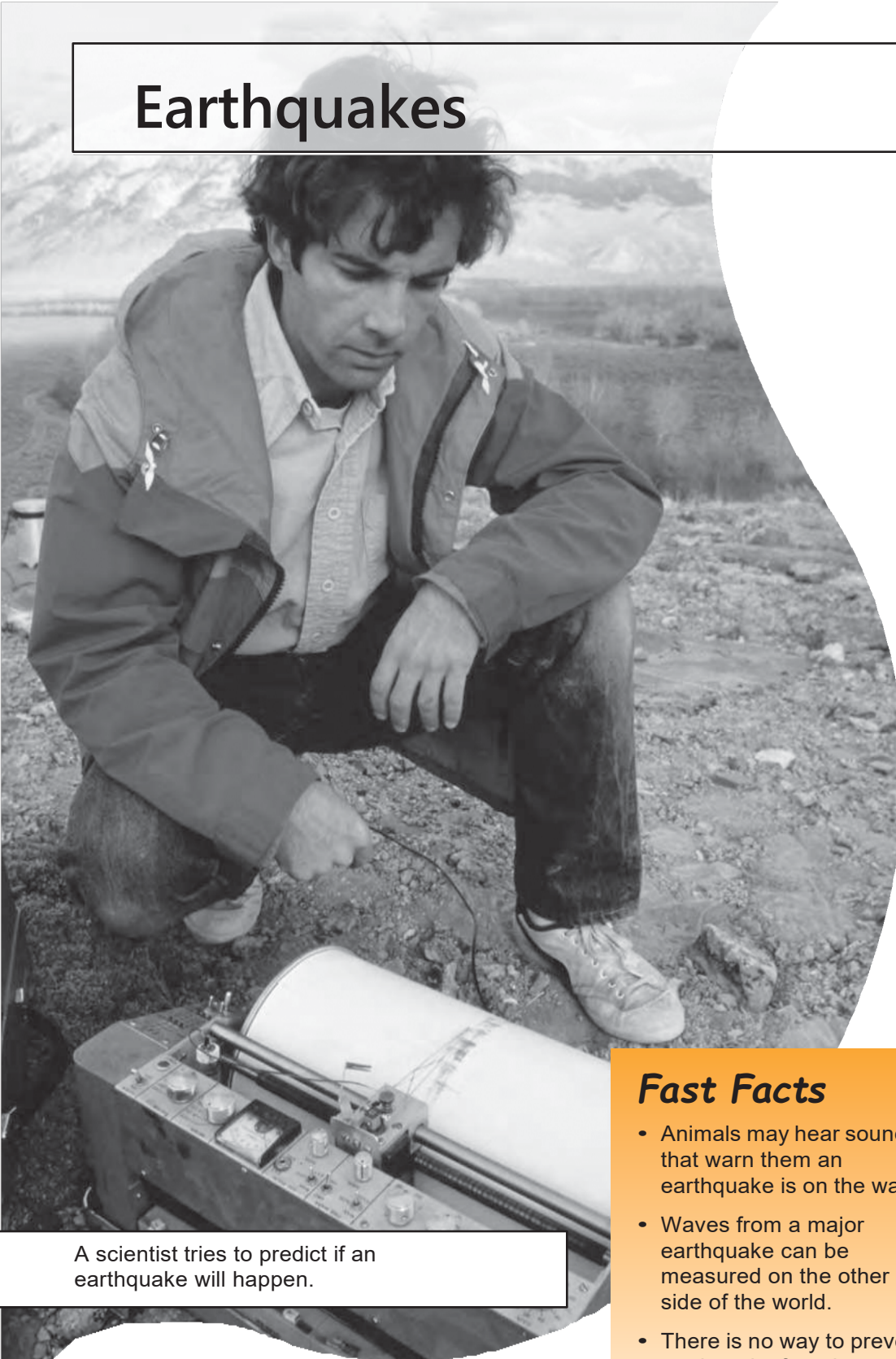
पाठ सारांश पढ़ना और लिखना

Total Time – 90 Minutes		
Time	Focus	Description
90 Minutes	Reading/ Writing	<ol style="list-style-type: none">1. Read the text “Earthquakes”.2. Respond to the prompts and questions related to the text.3. Complete the graphic organizer on page 28.4. Write a summary of the text using information from the graphic organizer.
30 Minutes	Independent Reading	<ol style="list-style-type: none">1. Read a self-selected book.2. Complete the Reading Log.

पढ़ना और लिखना - 90 मिनट

1. फास्ट फैक्ट्स पढ़ें और सोचें कि आप भूकंप के बारे में पहले से क्या जानते हैं।
2. भूकंप के बारे में मार्ग को जोर से या चुपचाप अपने आप को पढ़ें। जितना समय चाहिए उतना समय लें।
3. महत्वपूर्ण चीज़ों को याद रखने में मदद के लिए शब्दों या वाक्यांशों को लिखने के लिए बिल्डिंग कनेक्शन पृष्ठ का उपयोग करें.
4. प्रत्येक गद्यांश के अंत में दिए गए मुख्य नोट्स प्रश्न का उत्तर दें।
5. अपने उत्तर खोजने के लिए पाठ में वापस जाकर प्रश्नों के उत्तर दें।
6. दिए गए कागज पर एक सारांश लिखें।
7. कृपया पाठ से साक्ष्य के साथ पूर्ण वाक्यों में लिखें।

Earthquakes



A scientist tries to predict if an earthquake will happen.

Fast Facts

- Animals may hear sounds that warn them an earthquake is on the way.
- Waves from a major earthquake can be measured on the other side of the world.
- There is no way to prevent an earthquake from happening.

Predicting and Measuring Earthquakes

TV reports tell people when bad storms are coming.

However, there's no report that tells when earthquakes are²² on the way. Scientists can predict places where earthquakes could happen. They can't predict when an earthquake might⁴⁰ take place. Scientists keep looking for ways to predict earthquakes.⁵⁰

After earthquakes happen, scientists measure their size.

The ground's vibrations are measured on the nine points of the⁶⁸ Richter scale. When the vibrations measure 3.5 or higher on the Richter scale, people usually know that an earthquake has⁸⁸ happened. Earthquakes that measure 4.5 or higher on the Richter scale can harm buildings and roads.¹⁰⁴

KEY NOTES

Predicting and Measuring Earthquakes

What is the Richter scale?

Earthquakes



Workers “duck, cover, and hold” under a table for safety during an earthquake drill.

Fast Facts

- In a 1989 earthquake, bricks and stones that fell off buildings hurt many people.
- In places where there are many earthquakes, people have drills so they know what to do.
- School children get under their desks in earthquake drills.

Duck, Cover, and Hold

The three rules of earthquake safety are DUCK, COVER,
and HOLD.¹⁵

DUCK means get under a table or sit next to a wall without windows. This position helps keep glass from a broken window³⁸ from hitting you. If you're outside, get off sidewalks and stay away from buildings, trees, and power lines.⁵⁶

Next, COVER yourself with a rug or coat. Or put your head in your lap, with your arms around your head.⁷⁷

HOLD means stay where you are, even when you think the earthquake's over. The earthquake may seem to have stopped,
but it can start up again.¹⁰³

KEY NOTES

Duck, Cover, and Hold

How do the three rules of earthquake safety keep people safe?

Earthquakes



A tsunami just hit this area near the ocean.

Fast Facts

- A tsunami wave looks like a huge wall of water.
- Tsunamis pick up and suck in objects.
- A tsunami wave is strong enough to kill people and damage buildings.

Underwater Earthquakes

When earthquakes happen underwater, vibrations that move through the water cause waves to form. The waves get¹⁹ bigger and faster as they move out from the earthquake's center. The waves can travel faster than 400 miles per hour.⁴⁰ That's about the same speed as an airplane. They can grow to 100 feet, about as high as a six-story building.⁶²

In Japan, where many people live close to the water, the waves made by underwater earthquakes were given the name⁸² *tsunami*, which means "harbor wave." These waves were given this name because tsunamis can harm the people and things around harbors.¹⁰³

KEY NOTES

Underwater Earthquakes

What causes waves to form in a tsunami?

Earthquakes

What Is an Earthquake?

1. Another good name for “What Is an Earthquake?” is _____

- a. “Earth’s Crust.”
- b. “Why Buildings Fall Down.”
- c. “The Shaking Earth.”
- d. “The Earth Has Plates.”

2. Why did the author write “What Is an Earthquake?”

- a. to give readers information about earthquakes
- b. to compare big earthquakes and small earthquakes
- c. to compare different kinds of plates
- d. to tell about an experience during an earthquake

3. What is an earthquake?

Predicting and Measuring Earthquakes

1. In this reading, *predict* means _____

2. This reading is MAINLY about _____

- a. why scientists cannot measure earthquakes.
- b. how earthquakes are reported on TV.
- c. how the Richter scale was invented.
- d. the fact that scientists cannot predict earthquakes, but they can measure them.

3. Explain your answer to question 2.

Duck, Cover, and Hold

1. What is the main idea of “Duck, Cover, and Hold”?

- a. how to cover your head in an earthquake
- b. how to predict earthquakes
- c. how to know when an earthquake is over
- d. how to stay safe in an earthquake

2. If you are in an earthquake, what should you do FIRST?

3. Why do you think it is important to have rules for earthquake safety?

Underwater Earthquakes

1. In this reading, the word *vibrations* means

- a. waves that move quickly.
- b. a shaking movement.
- c. waves that grow high.
- d. things that live underwater.

2. What happens to the ocean in an underwater earthquake?

- a. The water moves around a little.
- b. Big, fast waves can form.
- c. Boats rock in the sea.
- d. People fish in the harbor.

3. Why are tsunamis called harbor waves?

earthquake	harbor	Japan	predict
Richter	sidewalk	tsunami	vibrations

1. Choose the word from the word box above that best matches each definition. Write the word on the line below.

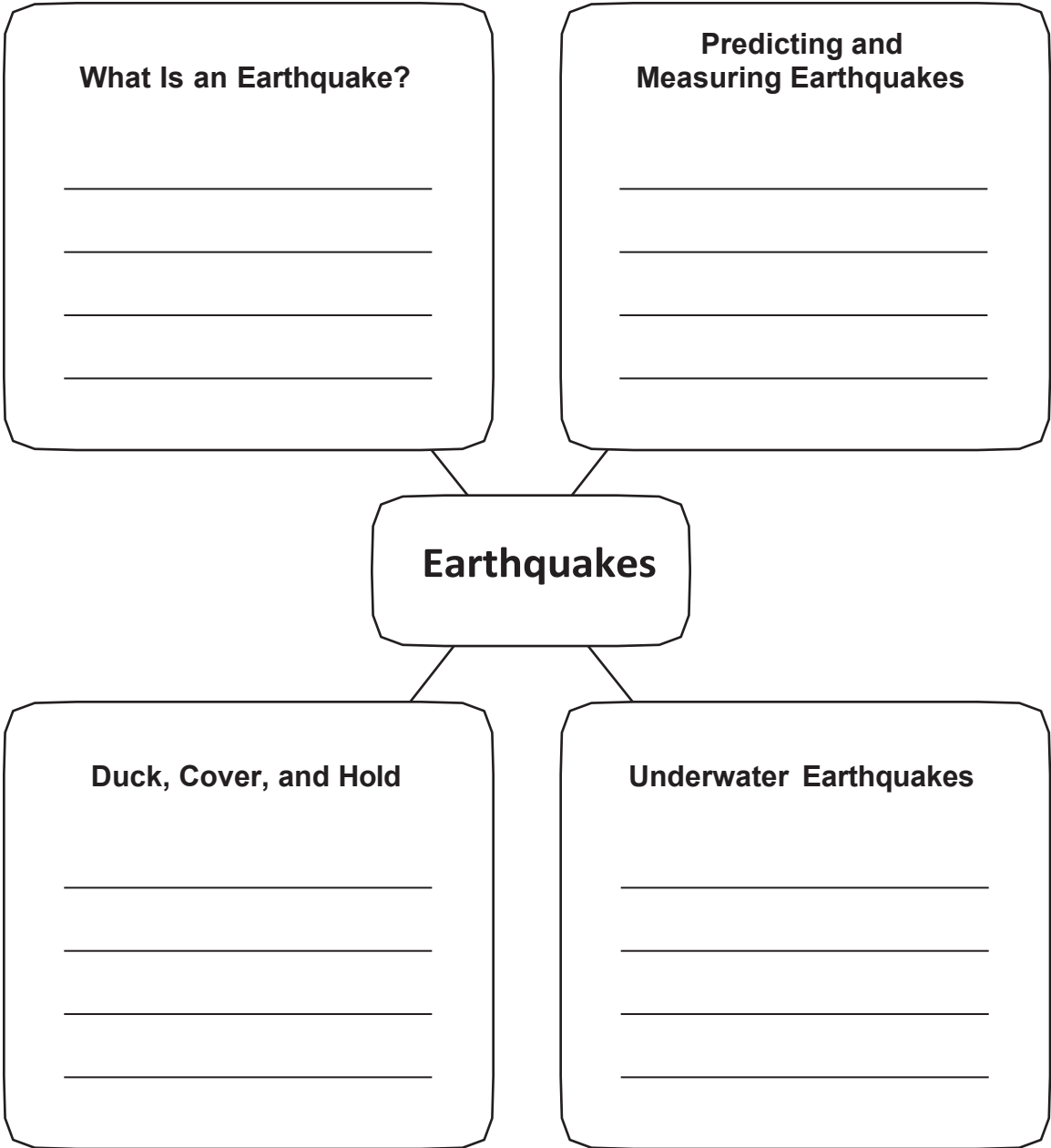
- A. _____ to say what is going to happen
- B. _____ a country in Asia
- C. _____ a shaking of the ground
- D. _____ a walkway
- E. _____ shaking or moving
- F. _____ a scale to measure earthquakes
- G. _____ a wave from an underwater earthquake
- H. _____ a place for boats that is usually safe

2. Fill in the blanks in the sentences below. Choose the word from the word box that completes each sentence.

- A. An _____ makes the ground move.
- B. We could feel the _____ on the track as the train went by.
- C. A big ship came into the _____.
- D. The earthquake measured 6 on the _____ scale.
- E. My teacher visited _____ last summer.
- F. Sam rode his bike on the _____.
- G. It is hard to _____ if our team will win.
- H. The _____ made the ships rock in the sea.

Earthquakes

1. Use the idea web to help you remember what you read. In each box, write the main idea of that reading.



2. Write the most interesting thing you read about earthquakes.
Explain your choice.

3. Write a question you would like to ask the author about earthquakes.

4. How would you explain earthquakes to someone who didn't know about them?

Use the idea web above to write a summary about Earthquakes.

[illegible]

INDEPENDENT READING - 30 Minutes

1. अपनी स्वतंत्र पठन पुस्तक पढ़ना जारी रखें।
2. यदि आपके पास अपनी स्वतंत्र पठन पुस्तक नहीं है, तो अपने घर की लाइब्रेरी से एक पुस्तक का चयन करें।
3. पठन लॉग पर शीर्षक, लेखक और पृष्ठों की संख्या लॉग लॉग लॉग पर लॉग करें।

Reading Log

Name: _____ Parent Initials: _____

Date	Title of Book	Author	Pages	Time spent reading



CBSD FID WORKBOOK

GRADE 4



SPECIALS

DAY 2



QUEST - Grade 4

TIME
20 minutes

Learning Goal: I will build two aluminum foil boats and see which one can hold the most weight..

ELD day
2

Materials

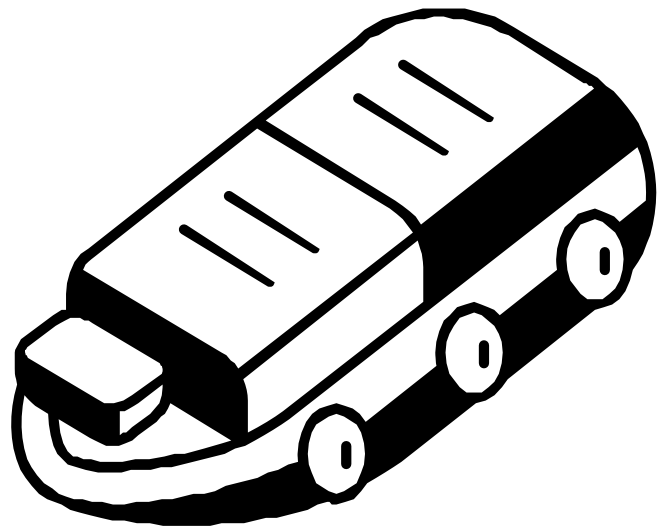
- Aluminum foil or be creative choosing another material
- Scissors
- Sink/Water

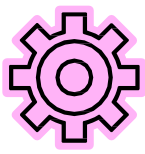
Aluminum Boats

How much weight can it hold?

Directions:

1. Follow the directions to build the boats.
2. Test each one.
3. Identify which boat is strongest.
4. Think about the answers to the questions.

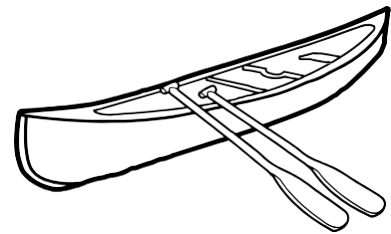




Build the boats...

1. Cut two squares of aluminum that are 12 inches, by 12 inches. If you can't measure, just estimate.

2. Fold the foil to make two different boats. Make them different shapes, such as rectangular or with pointed ends like a canoe.



3. Think about how to fold the foil so that your boat is strong and doesn't leak.

4. Fill a sink or bathtub with water. Decide how you will test your boats. If you have pennies, that will work great. If not, find something else. Guess which boat will hold the most pennies/weight? How many pennies can each boat hold?

Get ready to test!

5. Gently add one penny at a time. To prevent the boat from tipping, carefully balance the load as you add pennies.

Get ready to test!

Boat 1: _____

Boat 2: _____

You will write your results here.

What happened? Which boat held more pennies? Did your guess match your results? Were you surprised? What did you do that made one boat stronger than the other?

