



CE1

Maths

TRIMESTRE 1

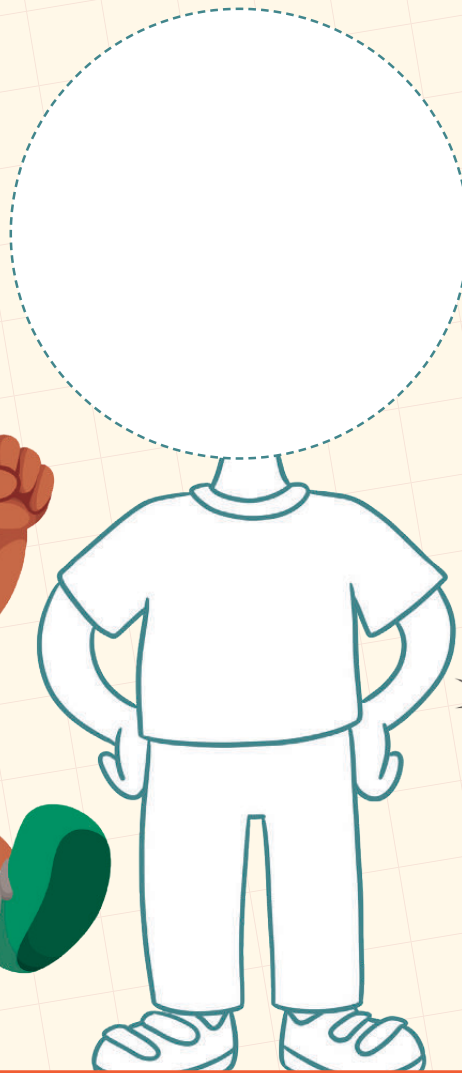




CE1

Maths

TRIMESTRE 1



Ce manuel appartient à :

.....

C1

La cité ronronnante

Micha découvre une cité bien chatoyante !



MISSION 1
p.3

MISSION 2
p.19

MISSION 3
p.111

MISSION 1
p.133

MISSION 2
p.157

C3

Destination : le dédale des souris

Micha et Perlipopette se mettent en route pour rejoindre le mystérieux dédale...



Le maître de la cité ronronnante

À la recherche du maître du jeu de la cité...

C2

MISSION 3
p.43



MISSION 1
p.69

MISSION 2
p.91



MISSION 3
p.183

MISSION 4
p.207



Manuel encadrant format numérique

Chapitre

1



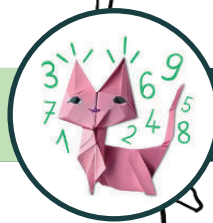
... Précédemment



LA CITÉ RONRONNANTE

- ▶ **MISSION 1 :**
Perlipopette le gardien de la cité
- ▶ **MISSION 2 :**
La Taverne des Croquettes
- ▶ **MISSION 3 :**
L'ermite de la Cité Ronronnante





1

*Consigne***Écoute** ou **lis à voix haute** le texte.

PERLIPOPETTE, LE GARDIEN DE LA CITÉ



Quelle galère ! Hier soir, j'ai décidé de dormir sous une tente avec d'autres collecteurs, mais il s'est mis à pleuvoir très fort ! Maintenant, mes chaussettes sont toutes mouillées, c'est vraiment enquiquinant... Heureusement, j'ai rencontré Mina, une autre collectrice, qui m'a dit qu'un maître du jeu se cache dans la cité Ronronnante, pas très loin d'ici. Alors en route ! Je devrais pouvoir arriver à la cité d'ici une petite heure.

D'ailleurs, la Cité Ronronnante est un peu... comment dire... spéciale. Elle est habitée par des chats ! Ce sont eux qui l'ont construite entièrement ! Certains disent qu'ils sont venus ici pour éviter les chiens, mais je pense qu'ils voulaient surtout pouvoir faire leurs griffes partout sans se faire gronder !

Enfin ! Me voilà à l'entrée de la cité, et devinez quoi ? Le gardien est en train de faire ses griffes sur la porte.

— Hum... hum... dit Micha en se raclant la gorge. Je m'appelle Micha, je suis collecteur de la Cité de Narinya et je souhaite rencontrer le Maître du jeu de la Cité Ronronnante. Pourriez-vous me laisser entrer ?

— Miaoujour ! répond le gardien. Moi, c'est Perlipopette ! Pour rentrer, il faut deux jetons ronds !

— Des jetons ? s'inquiète Micha. Mais... je n'ai pas de jetons !

— Sans jetons, pas d'entrée, miaou ! répond le gardien.





Micha est inquiet, il doit entrer dans la cité !

— Perlipopette ? questionne le collecteur. C'est quoi un jeton ?

Le chat sort des petits sacs verts de ses poches quand soudain... PAF ! Les sacs éclatent en mille morceaux et tous les jetons tombent par terre.

— Oh non... J'ai dû trouser les sacs en faisant mes griffes dessus... soupire le chat. Il va falloir que je rachète de nouveaux sacs... Mais combien ? Impossible de le savoir les sacs sont en miettes à présent.

— Je peux t'aider ? demande Micha.

— Dans un sac, on peut mettre 10 jetons. Alors, ce que tu peux faire, c'est fabriquer des paquets de 10 jetons.

Aide Micha à savoir combien de sacs Perlipopette doit racheter.

1

Consigne

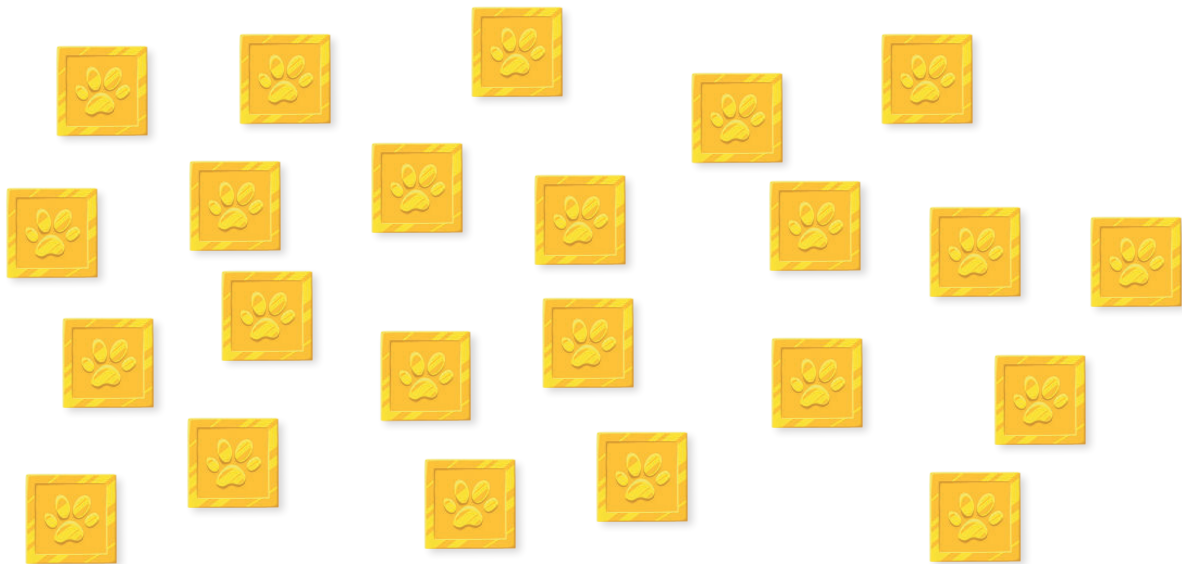
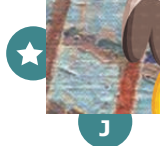
Pour chaque type de jetons,

fabrique le plus de paquets de 10 jetons possible en les **entourant en vert**.

Puis, **complète** les phrases **en écrivant** les nombres qui conviennent.



Il y a paquet(s) de **10** jetons ronds et jetons ronds isolés.



Il y a paquet(s) de **10** jetons carrés et jetons carrés isolés.

Maintenant qu'on a fabriqué des paquets de **10** jetons, on peut savoir combien de sacs il nous faut !



MÉMO

- Dans l'histoire, **1 paquet de 10 jetons** = **1 sac**.



Dans **1 sac** il y a obligatoirement **10 jetons**, pas plus, pas moins !

Consigne

2

En t'aidant de tes réponses précédentes, **complète** les phrases **en cochant** la bonne réponse.

Pour les jetons ronds, il faut acheter :

- ☐ **1** nouveau **sac** ☐ **2** nouveaux **sacs** ☐ **3** nouveaux **sacs**

Pour les jetons carrés, il faut acheter :

- ☐ **1** nouveau **sac** ☐ **2** nouveaux **sacs** ☐ **3** nouveaux **sacs**



Micha et Perlipopette savent maintenant combien de nouveaux sacs il faut acheter pour ranger les jetons du gardien.

— Pour acheter les sacs, il faudrait aller chez le chaturier, mais je dois rester à la porte... Est-ce que tu pourrais y aller à ma place ? demande le chat.

— Le chaturier ? s'étonne Micha.

— Oui ! C'est le chat couturier, le chaturier ! explique l'animal. Mais comme il n'entend presque plus rien, tu dois remplir des bons de commande avant d'y aller. Enfin... lui, il appelle ça **des tableaux de numération**... Voici à quoi ça ressemble.

Aide Micha à compléter les tableaux de numération pour passer commande chez le chaturier.



MÉMO

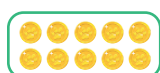
- **1 unité** c'est **1 chose**.

Comme 1 jeton rond, 1 jeton carré...

 = **1 unité**    = **3 unités**

- **1 dizaine** c'est **10 unités**.

Comme 10 jetons ronds, 10 jetons carrés...

 = **10 unités** = **1 dizaine**

1

Consigne

Pour chaque type de jetons :

- **écris** combien il y a de **dizaines** et combien il y a d'**unités isolées** ;
- **complète** le tableau de numération ;
- **écris** combien il y a de jetons au total.

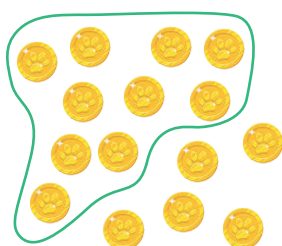


Tableau de numération
pour les jetons ronds

dizaine(s)	unité(s)
.....	

Il y a **dizaine(s)** et **unités isolées**

Il y a jetons ronds **au total**.



Parfait ! Tu peux t'occuper du bon de commande pour les jetons carrés ?

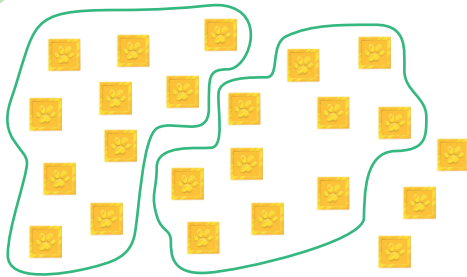


Tableau de numération pour les jetons carrés

dizaine(s)	unité(s)
.....	

Il y a **dizaine(s)** et **unités isolées**

Il y a jetons carrés **au total**.



MÉMO

- Pour **dénombrer** une grande quantité **rapidement** :

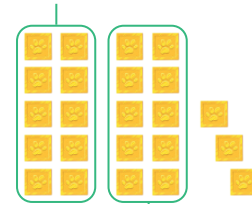
1

On **fabrique** le plus **de dizaines** possible en entourant des **paquets de 10 unités**.



On n'entoure pas si ça ne fait pas 10 !

1 dizaine

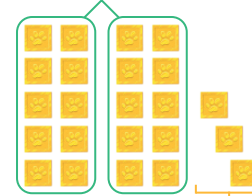


1 dizaine

2

On **compte** combien il y a **de dizaines**.
On **compte** combien il y a **d'unités isolées**.

2 dizaines



3 unités

3

On complète **un tableau de numération**.



On ne peut écrire qu'**un seul chiffre par colonne** !
S'il n'y a pas d'**unité isolée**, on écrit **0** !

On écrit **la quantité** (combien il y a de choses au total).

dizaine(s)	unité(s)
2	3

Il y a **23** jetons carrés au total.



Ça y est, les tableaux de numération sont prêts à être transmis au chaturier ! Micha s'apprête à entrer dans la cité lorsque soudain... PAF ! De nouveaux jetons tombent au sol.
— Oh non ! Pas encore ! se lamente Perlipopette. Mes jetons triangulaires...

Aide Micha à savoir combien de sacs Perlipopette doit racheter pour les jetons triangulaires.

1

Consigne

Observe le matériel qu'il y a sur la table.

Fabrique le plus de dizaines possible en regroupant 10 jetons ensemble.

Puis, **échange** chaque dizaine que tu as fabriquée contre 1 sac.

Réponds à l'oral aux questions de Perlipopette.

Combien de sacs as-tu ?

Combien de jetons triangulaires sont restés tout seuls ?

Tu en es sûr ? Vérifions ensemble.

2

Consigne

Fabrique le plus de dizaines possible **en les entourant en vert**. Sous l'image, **écris** combien il y a **de dizaines** et combien il y a **d'unités isolées**.



Il y a **dizaine(s)** et **unités isolées**

Consigne

3

Réponds aux questions suivantes **en cochant** la bonne réponse.

Pour les jetons triangulaires, il faut acheter :

- ☐ 4 nouveaux **sacs**
- ☐ 5 nouveaux **sacs**
- ☐ 6 nouveaux **sacs**

Plus qu'à compléter le bon de commande pour les jetons triangulaires !



Consigne

4

En t'aidant des informations que tu as trouvées, **complète** le tableau de numération. Puis, **écris** combien il y a de jetons au total.

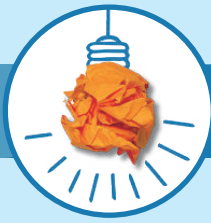
Tableau de numération pour les jetons triangulaires

dizaine(s)	unité(s)
.....	

Il y a jetons triangulaires **au total**.

— Merci mille miaous ! Tu es super ! Va chez le chaturier, c'est dans la rue du poisson volant ! On se retrouve dans 1 heure à la Taverne des Croquettes. Je veux te remercier en t'invitant à goûter la spécialité de notre ville ! À tout de suite !





LA LEÇON DE MON PROF

UNITÉ ET DIZAINES

- **1 unité** c'est **1 chose**.

Comme 1 jeton rond, 1 jeton carré...

 = **1 unité**  = **3 unités**

- **1 dizaine** c'est **10 unités**.

Comme 10 jetons ronds, 10 jetons carrés...

 = **10 unités** = **1 dizaine**

UNITÉ ET DIZAINES

UNE UNITÉ

 = **1 unité**

 = **3 unités**

UNE DIZAINES

 = **1 dizaine**

 **1 paquet de 10 unités.**

DÉNUMBRER RAPIDEMENT UNE GRANDE QUANTITÉ

- Pour **dénombrer** une grande quantité **rapidement** :

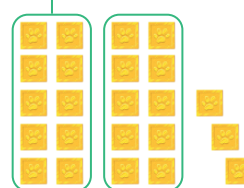
1

On **fabrique** le plus **de dizaines** possible en entourant des **paquets de 10 unités**.



On n'entoure pas si ça ne fait pas 10 !

1 dizaine

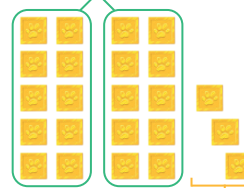


1 dizaine

2

On **compte** combien il y a **de dizaines**.
On **compte** combien il y a **d'unités isolées**.

2 dizaines



3 unités

3

On complète **un tableau de numération**.

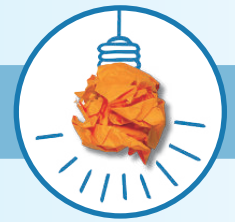


On ne peut écrire qu'**un seul chiffre par colonne** !
S'il n'y a pas d'**unité isolée**, on écrit **0** !

On écrit **la quantité** (combien il y a de choses au total).

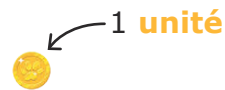
dizaine(s)	unité(s)
2	3

Il y a **23** jetons carrés au total.



RAPPEL : UNITÉ ET DIZAINE

- 1 **unité** c'est 1 chose



- 1 **dizaine** c'est 10 **unités**



DÉNUMBRER JUSQU'À 99

COMMENT DÉNUMBRER ?

1

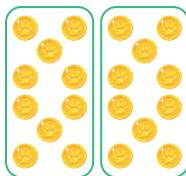
On **fabrique** le plus **de dizaines** possible.

2

On **compte** combien il y a **de dizaines** et **d'unités isolées**.

3

On complète **un tableau de numération** et on **écrit la quantité**.



Il y a
2 dizaines
et **3** unités

d	u
2	3

Il y a **23** jetons
au total.



À TOI DE JOUER !

Consigne

1

Complète chaque phrase **en coloriant** l'étiquette qui convient.

A. 1 , c'est 1 chose.

B. 1 c'est la même chose que 10 .

Consigne

2

Remets dans l'ordre les étapes **en numérotant** les bulles de 1 à 3.

- Pour dénombrer une grande quantité :

☐ On complète un tableau de numération et on écrit la quantité.

☐ On compte combien il y a de dizaines et d'unités isolées.

☐ On fabrique des dizaines en entourant des paquets de 10 unités.

Bien joué !





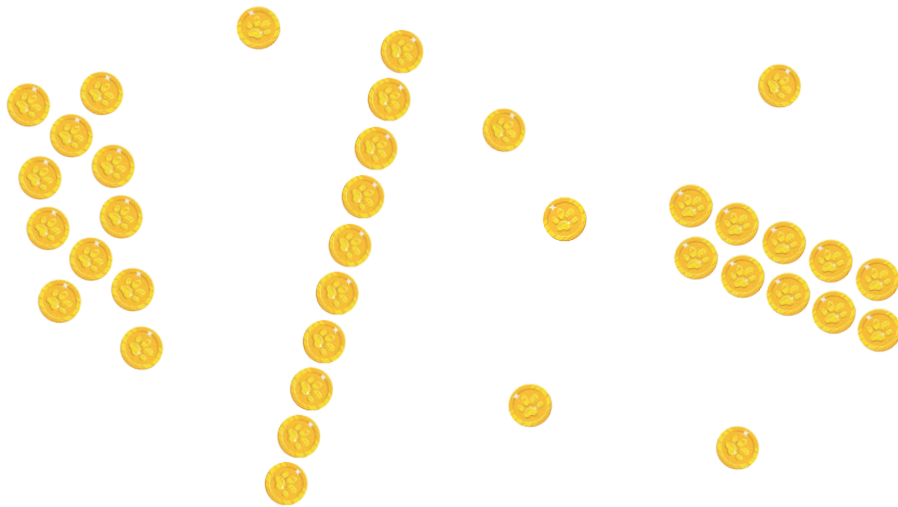
ON S'ENTRAÎNE

EXO
1

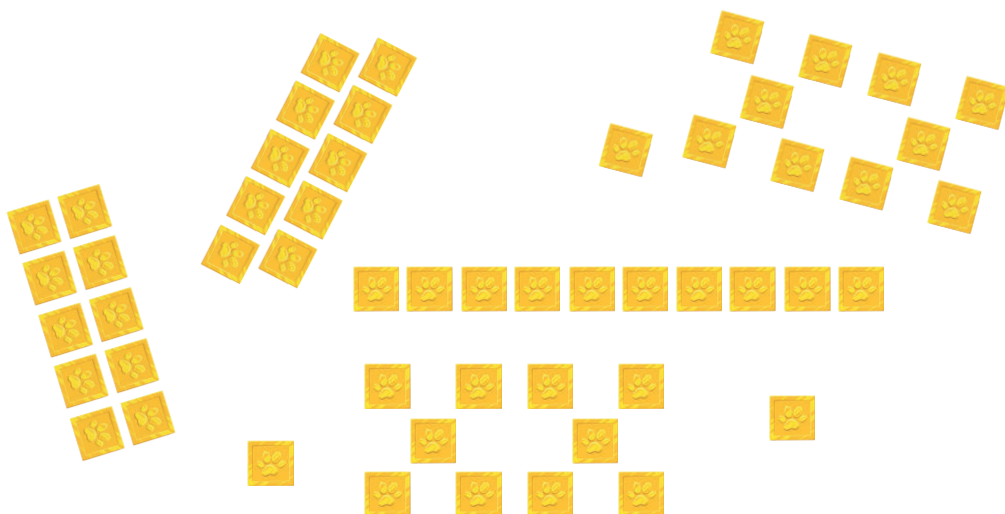
Consigne

Pour chaque type de jetons :

- **fabrique** le plus de dizaines possible **en entourant en vert** des paquets de 10 unités ;
- **complète** la phrase.



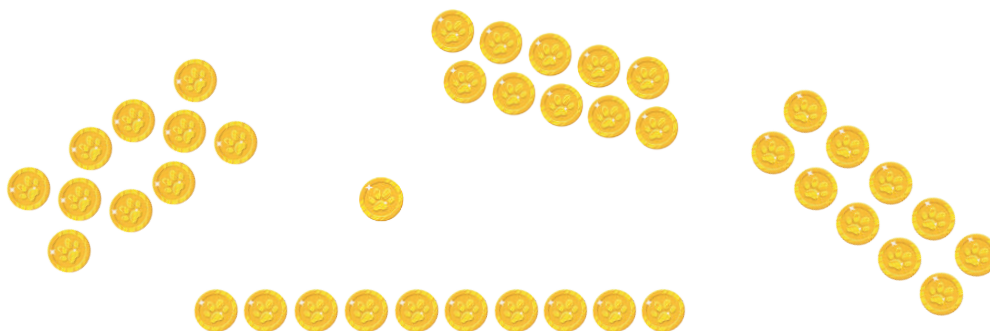
Il y a ... **dizaines** et ... **unités isolées**.



Il y a ... **dizaines** et ... **unités isolées**.

Pour chaque type de jetons :

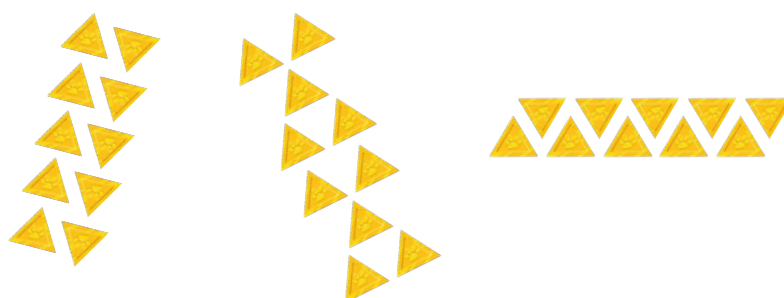
- **dis** combien il y a de dizaines et combien il y a d'unités isolées **en complétant** la phrase ;
- **complète** le tableau de numération (*s'il n'y a pas d'unité isolée, on écrit 0 !*) ;
- **écris** combien il y a de jetons au total.



Il y a ... **dizaines** et ... **unités isolées**.

dizaine(s)	unité(s)
.....	

Il y a jetons ronds **au total**.



Il y a ... **dizaines** et ... **unités isolées**.

dizaine(s)	unité(s)
.....	

Il y a jetons triangulaires **au total**.



ON S'ENTRAÎNE

EXO 3

Consigne

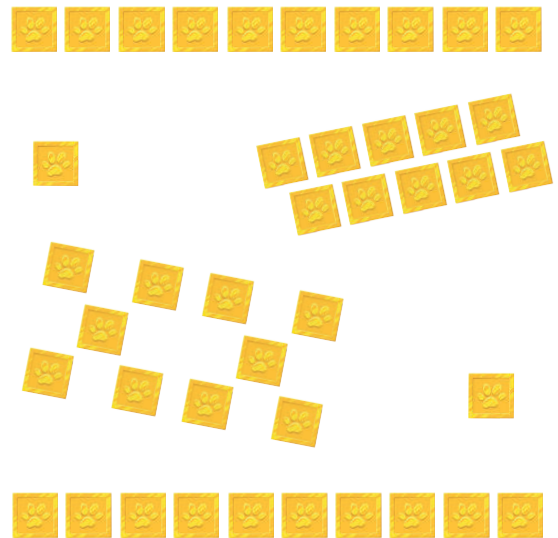
Pour chaque type de jetons :

- **fabrique** le plus de dizaines possible en les entourant en vert ;
- **dis** combien il y a de dizaines et combien il y a d'unités isolées **en complétant** la phrase ;
- **complète** le tableau de numération ;
- **écris** la quantité.

Il y a ... **dizaines** et ... **unités isolées**.

dizaine(s)	unité(s)
.....	

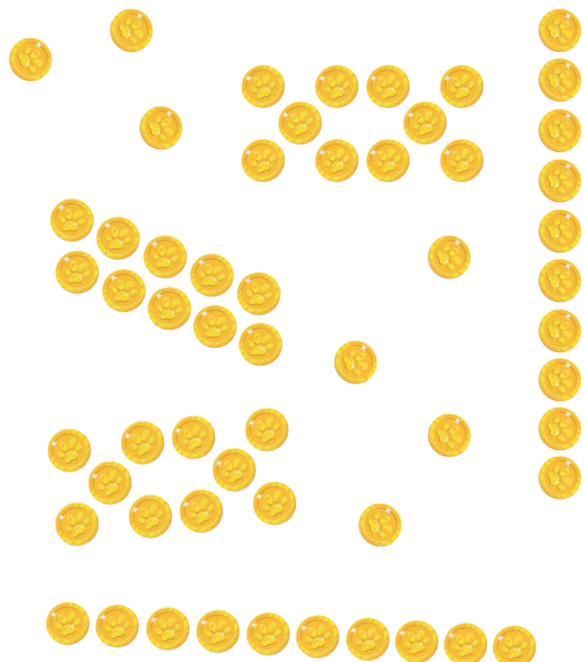
Il y a jetons carrés **au total**.



Il y a ... **dizaines** et ... **unités isolées**.

dizaine(s)	unité(s)
.....	

Il y a jetons ronds **au total**.



ÉNIGME

Observe les jetons de chaque chat.
 Puis, **complète** le tableau de numération.
Pour t'aider, fabrique des dizaines quand c'est possible.

J'ai plus de jetons que Felipe !



Miaousse

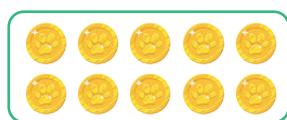


dizaine(s)	unité(s)
.....	

Felipe



dizaine(s)	unité(s)
.....	



10 unités



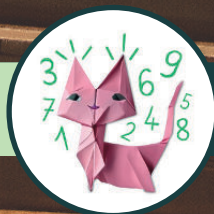
1 dizaine

Consigne

Entoure le chat qui a le plus de jetons.
Réponds à l'énigme **en cochant** la bonne réponse.

Est-ce que Miaousse a raison ?

☐ oui ☐ non



1

*Consigne***Écoute** ou **lis à voix haute** le texte.

LA TAVERNE DES CROQUETTES



Micha est dans la rue du poisson volant. Il entre chez le chaturier pour acheter de nouveaux sacs à Perlipopette.

— Avec ça, Perlipopette ne perdra plus ses jetons ! dit Micha en secouant les sacs flambant neufs. Enfin... sauf s'il refait ses griffes sur ces sacs tout neufs ! se dit-il en rigolant.

Après avoir pris les sacs, il file tout droit vers la Taverne des Croquettes pour retrouver le gardien. Mais là, quelle surprise ! En plus des chaises et des tables, il y a des paniers remplis de coussins et une fontaine à lait trônant au milieu de la pièce !

Comme Perlipopette n'est pas encore arrivé, le garçon décide de jeter un œil à la carte pour trouver quelque chose à grignoter. Mais celle-ci est vraiment bizarre...

— Du lait chaud à la crevette ? lit Micha. Beurk ! Un cookie royal saveur souris ? Ark ! Mais qu'est-ce que je vais bien pouvoir prendre ?



N



Micha finit par choisir un bol de lait chaud et un cookie aux 3 chocolats. — Je vais préparer **les unités** et **les dizaines** qu'il faut pour pouvoir commander.

Aide Micha à commander un bol de lait chaud !

1*Consigne*

Lis la carte de la taverne et **observe** le matériel de numération.

Montre : **1 unité** et **1 dizaine**. **Explique à l'oral** tes propositions.

2*Consigne*

En t'aidant de la carte, **réponds** à la question **en complétant** la phrase ci-dessous.

Combien coûte un bol de lait chaud ?

Le prix d'un bol de lait chaud est de : **d** et **u**.



Consigne

3

Avec le matériel de numération, **fabrique** ce qu'il faut pour commander **un bol de lait chaud**.

Consigne

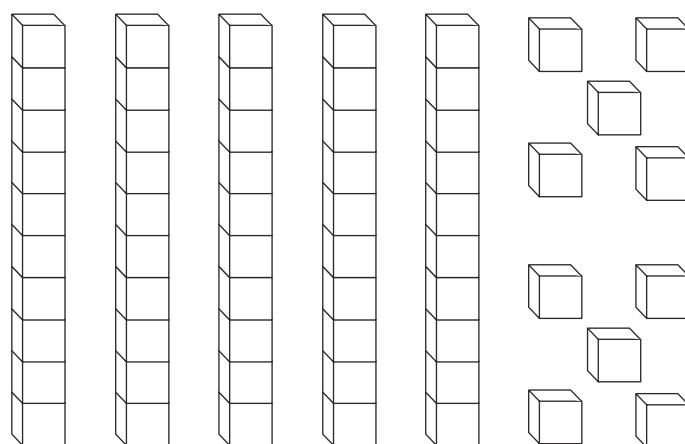
4

Colorie en vert les dizaines et **en jaune les unités** qu'il faut pour commander un bol de lait chaud.

Complète le tableau de numération.

Complète les phrases.

- Pour un bol de lait chaud, il faut :



dizaine(s)	unité(s)
.....	

C'est pareil que ... **dizaines** et ... **unités**.

C'est pareil que ... **d** ... **u**.

C'est pareil que ... **cubes en tout**.

Super ! Et maintenant,
le cookie aux 3 chocolats !



Activité 2



Un cookie

Aide Micha à commander un cookie aux 3 chocolats.

1

Consigne

En t'aidant de la carte, **réponds** à la question **en complétant** la phrase ci-dessous.

Combien coûte un cookie aux 3 chocolats ?

Le prix d'un cookie aux 3 chocolats est de : **d** et **u**.



2

Consigne

Avec le matériel de numération, **fabrique** ce qu'il faut pour commander **un cookie aux 3 chocolats**.



Consigne

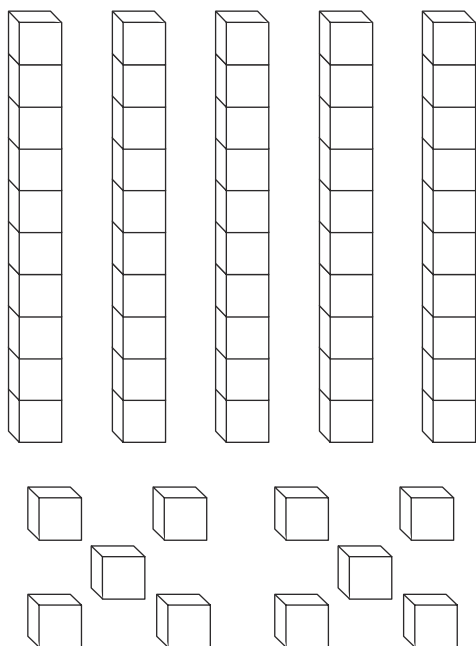
3

Colorie en vert les dizaines et **en jaune les unités** qu'il faut pour commander un cookie aux 3 chocolats.

Complète le tableau de numération.

Complète les phrases.

- Pour un cookie aux 3 chocolats, il faut :



dizaine(s)	unité(s)
.....	

C'est pareil que ... **dizaines** et ... **unités**.

C'est pareil que ... **d** ... **u**.

C'est pareil que ... **cubes en tout**.



MÉMO

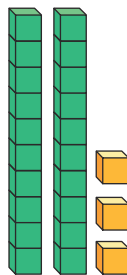
- On peut **représenter un nombre** de différentes façons :

Avec des chiffres.

23

=

Avec du matériel de numération.



=

Avec des dizaines et des unités.

2d 3u



Pour s'aider, on peut compléter **un tableau de numération**.

Activité 3



Les règles de la taverne



Micha se dirige vers le tavernier pour commander.

— Bonjour, un bol de lait chaud et un cookie aux 3 chocolats s'il vous plaît, dit Micha en tendant les dizaines et les unités. Tenez, voici 3 dizaines et 5 unités pour le bol de lait chaud et 2 dizaines et 7 unités pour le cookie aux 3 chocolats. C'est-à-dire 5 dizaines et 12 unités en tout !
— Tu n'as pas bien regardé la carte petit humain. Je n'accepte **pas plus de 9 unités par client**.



Aide Micha à passer sa commande en suivant les règles de la taverne !

1

Consigne

Observe ce que Micha veut donner au tavernier.
Puis, **complète** les phrases **en cochant** la bonne réponse.

Pour le moment, il y a :

☐ 3 ☐ 5 ☐ 2 **dizaines** au total

Pour le moment, il y a :

☐ 5 ☐ 9 ☐ 12 **unités isolées** au total

Le tavernier n'accepte pas plus de :

☐ 5 ☐ 9 ☐ 12 **unités isolées** au total

2

Consigne

Avec le matériel de numération, **fabrique** le plus de paquets de 10 unités possible. **Échange** chaque paquet de 10 unités contre 1 dizaine.



Oh ! Je sais ! Je pourrais fabriquer des dizaines !



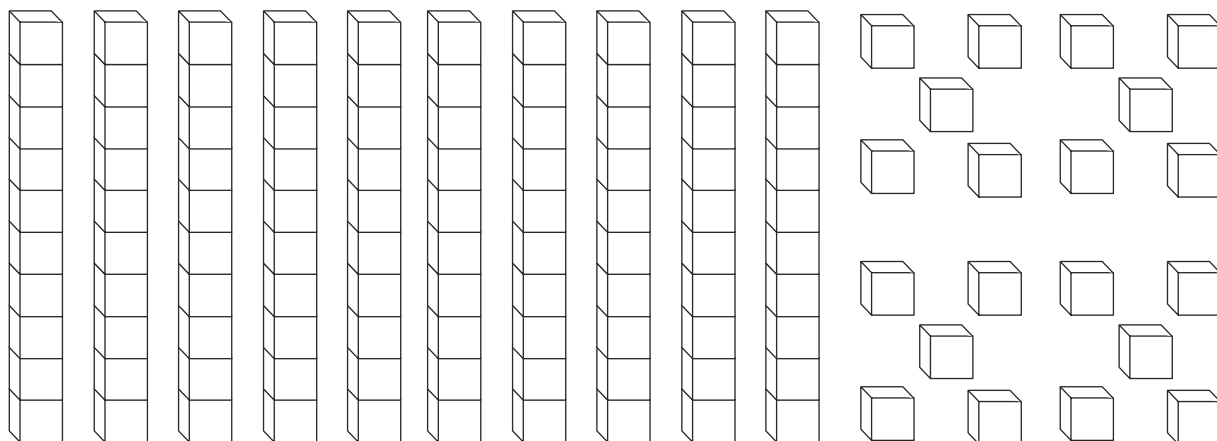
Consigne

3

Colorie en vert les dizaines et en jaune les unités qu'il faut pour commander.

Complète le tableau de numération et les phrases.

- Pour respecter les règles de la taverne, il faut donner :



dizaine(s)	unité(s)
.....	
C'est pareil que ... dizaines et ... unités.	
C'est pareil que ... d ... u.	
C'est pareil que ... cubes en tout.	

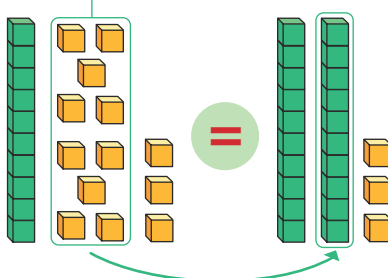
Qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour un goûter !



MÉMO

- Avant de représenter un nombre de différentes façons, on vérifie si on peut fabriquer une dizaine !

1 dizaine





Pendant qu'il savoure son goûter, Micha aperçoit un vieux chat qui joue aux cartes. Il décide alors d'aller à sa rencontre.

— Bien le bonjour, dit le petit garçon. Est-ce que je peux jouer avec vous ?

— Tu es certainement un collecteur, n'est-ce pas ? Eh bien, c'est d'accord. Installe-toi, je vais t'apprendre à jouer !

Aide Micha à apprendre à jouer !



MÉMO

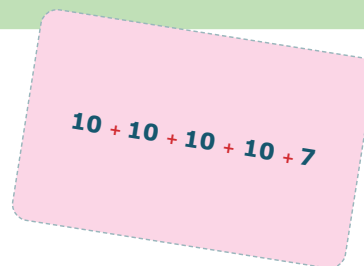


1 dizaine, c'est **10 unités**. On peut aussi écrire : **10**.

$$1 \text{ d} = 10 \text{ u} = 10$$



Observe bien les cartes blanches et retrouve celle qui veut dire la même chose que la carte rose.

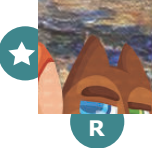


1

Consigne

Récupère les cartes et **observe-les**.

Avec le matériel de numération, **fabrique** la quantité indiquée par la carte rose. Puis, **montre** la carte blanche qui représente la même quantité que la carte rose.



Consigne

2

Complète les phrases suivantes.

$$10 + 10 + 10 + 10 + 7$$

C'est pareil que ... **dizaines** et ... **unités**.

C'est pareil que ... **d** ... **u**.

C'est pareil que ... **cubes en tout**.

Miaou, tu m'as l'air de vite comprendre ! Cette fois-ci, il faudra faire l'inverse, retrouver la bonne carte rose !



Consigne

3

Récupère les cartes et **observe-les**.

Sur la carte blanche, **écris** les nombres qui conviennent sur les pointillés.

Puis, **montre** la carte rose qui représente la même quantité que la carte blanche.



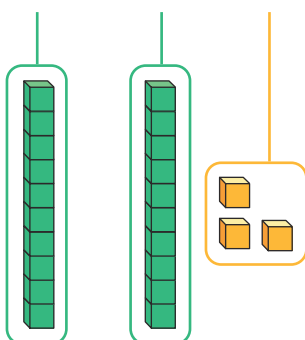
MÉMO

- On peut **représenter un nombre** en le décomposant en addition :

23

=

$$10 + 10 + 3$$



=

$$10 + 10 + 3$$

Activité 4



Le vieux chat de la taverne (2)



Bien bien bien... Tu es très doué ! plus qu'une étape et nous pourrons jouer ensemble !

4

Consigne

Sur le tableau de numération, **écris** le nombre **30**.
Avec le matériel de numération, **fabrique** cette quantité.
Complète les phrases suivantes.

30	
dizaine(s)	unité(s)
.....	
C'est pareil que  et  .	
C'est pareil que d u .	
C'est pareil que + +	



MÉMO



10 = 1 d **20 = 2 d** **30 = 3 d** **40 = 4 d** **50 = 5 d**

Observe bien les cartes blanches et retrouve celle qui veut dire la même chose que la carte violette.



Consigne

5

Récupère les cartes et **observe-les**. Avec le matériel de numération, **fabrique** la quantité indiquée par la carte violette. Puis, **montre** la carte blanche qui représente la même quantité que la carte violette.

Consigne

6

Complète les phrases suivantes.

$$30 + 9$$

C'est pareil que  et .

C'est pareil que **d** **u**.

C'est pareil que **+** **+** **+**

C'est pareil que **cubes en tout**.

Allez, prouve-moi que tu es capable de faire l'inverse et on pourra jouer !



Consigne

7

Récupère les cartes et **observe-les**.

Sur la carte blanche, **écris** les nombres qui conviennent sur les pointillés.

⚠ Pour t'aider, compte les dizaines de 10 en 10.

Puis, **montre** la carte violette qui représente la même quantité que la carte blanche.



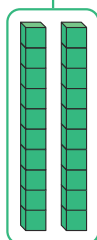
MÉMO

- On peut **représenter un nombre** en le décomposant en addition :

23

=

$$20 + 3$$



=

$$20 + 3$$

Activité 5



Le jeu du vieux chat



C'est parti !

1

Consigne

Récupère le matériel nécessaire pour pouvoir jouer.
Lis à voix haute les règles.
Fais une partie !



2d 2u

57

20 + 2

10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 7

Eh bien chapeau mon garçon, je te l'offre.
Comme ça, tu pourras ajouter ce jeu à ta collection !





LA LEÇON DE MON PROF

REPRÉSENTER UN NOMBRE DE DIFFÉRENTES FAÇONS



- On peut **représenter un nombre** de différentes façons :

Avec **des chiffres**.

23

Avec **des dizaines et des unités**.

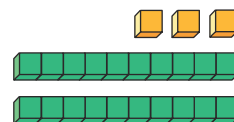
2 **dizaines** et 3 **unités**
2 **d** 3 **u**

Avec **des additions**.

$10 + 10 + 3$

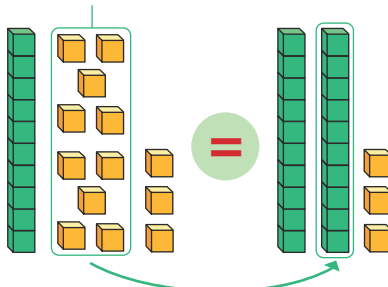
$20 + 3$

Avec **du matériel de numération**.



Avant de représenter un nombre de différentes façons, on **vérifie** si on peut **fabriquer une dizaine** !

1 dizaine





1 dizaine, c'est **10 unités**. On peut aussi écrire : **10**.

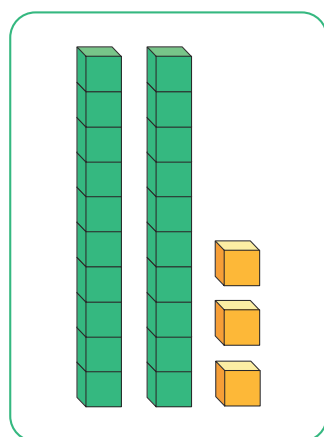


$$1 \text{ d} = 10 \text{ u} = 10$$

$$10 = 1 \text{ d} \quad 20 = 2 \text{ d} \quad 30 = 3 \text{ d} \quad 40 = 4 \text{ d} \quad 50 = 5 \text{ d}$$

$$60 = 6 \text{ d} \quad 70 = 7 \text{ d} \quad 80 = 8 \text{ d} \quad 90 = 9 \text{ d}$$

REPRÉSENTER UN NOMBRE DE DIFFÉRENTES FAÇONS JUSQU'À 99



2 **dizaines** et 3 **unités**

23

2 **d** 3 **u**

$$20 + 3$$

$$10 + 10 + 3$$



$$10 = 1 \text{ d} \quad 20 = 2 \text{ d} \quad 30 = 3 \text{ d} \quad 40 = 4 \text{ d} \quad 50 = 5 \text{ d}$$

$$60 = 6 \text{ d} \quad 70 = 7 \text{ d} \quad 80 = 8 \text{ d} \quad 90 = 9 \text{ d}$$

À TOI DE JOUER !



1

Consigne

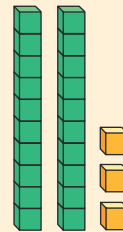
Complète les pointillés en utilisant les mots suivants :
numération – nombre – additions – chiffres – dizaines

- On peut **représenter un** de différentes façons :

Avec des

23

Avec du matériel
de



Avec des
et des unités.

2 **dizaines** et 3 **unités**
2**d** 3**u**

Avec des

10 + 10 + 3

20 + 3

2

Consigne

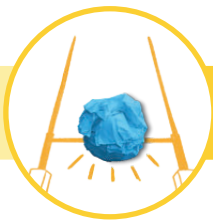
Colorie la réponse qui correspond.

A. 1**d** = (10) (20) (30)

C. 3**d** = (10) (20) (30)

B. 4**d** = (40) (4) (30)

D. 2**d** = (2) (20) (30)

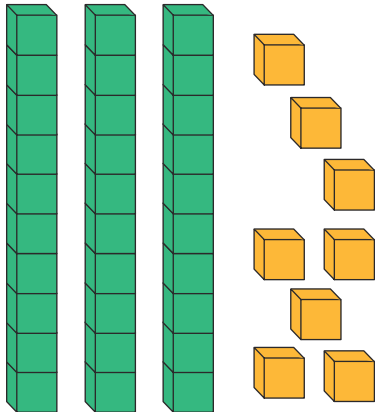


ON S'ENTRAÎNE

Consigne

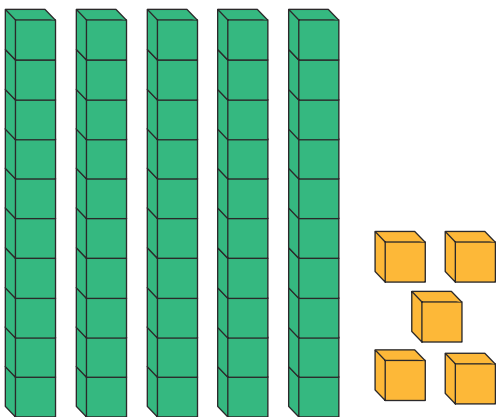
1 EXO

Observe le matériel de numération. Puis, **complète** les phrases.



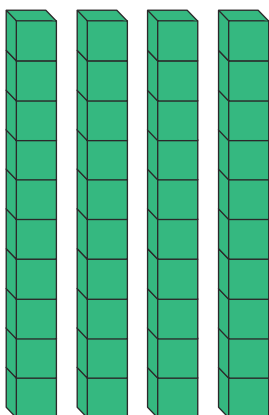
C'est pareil que **d** **u**.

C'est pareil que **cubes en tout**.



C'est pareil que **d** **u**.

C'est pareil que **cubes en tout**.



C'est pareil que **d** **u**.

C'est pareil que **cubes en tout**.



ON S'ENTRAÎNE

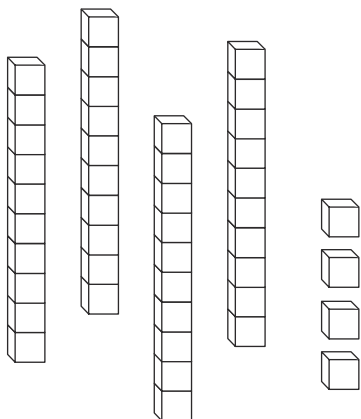
EXO

2

Consigne

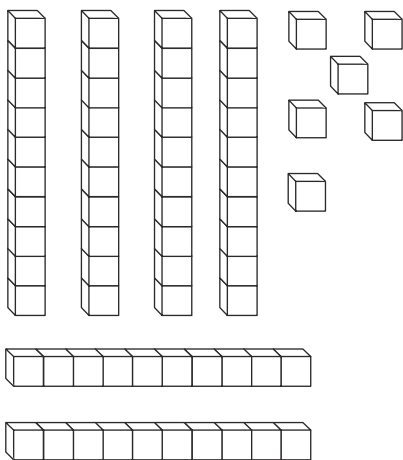
Fabrique la quantité demandée **en coloriant en vert les dizaines** et **en jaune les unités**.

Puis, **complète** les phrases.



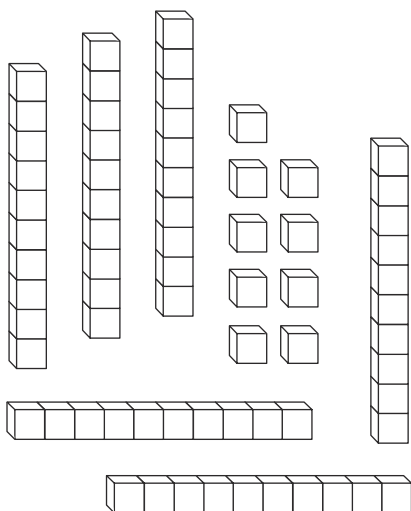
23

C'est pareil que d u.



50

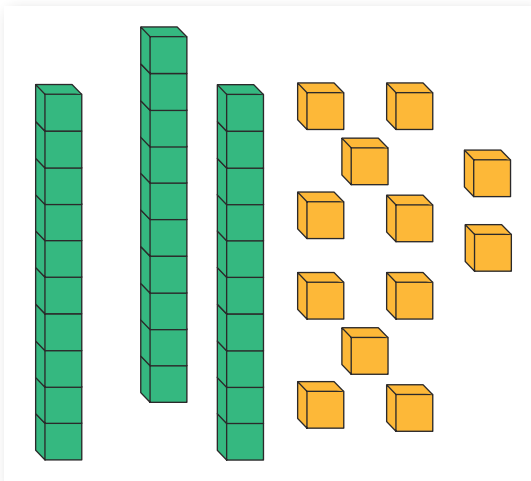
C'est pareil que d u.



44

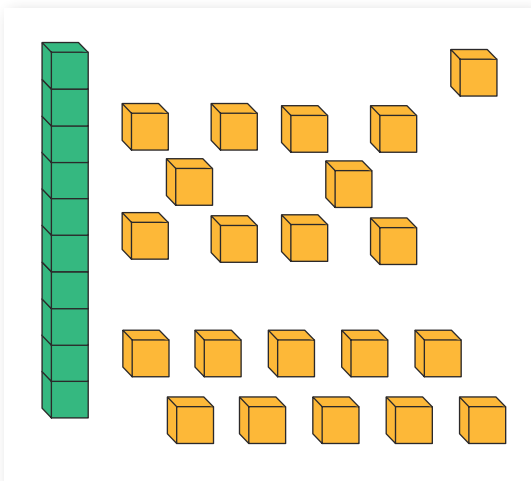
C'est pareil que d u.

Sur chaque carte blanche, **fabrique** des dizaines **en les entourant**.
Puis, **complète** les phrases.



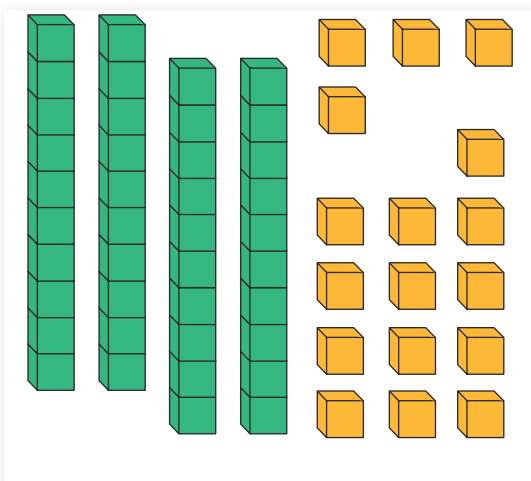
C'est pareil que **d** **u**.

C'est pareil que **cubes en tout**.



C'est pareil que **d** **u**.

C'est pareil que **cubes en tout**.



C'est pareil que **d** **u**.

C'est pareil que **cubes en tout**.



ON S'ENTRAÎNE

EXO

4

Consigne

Colorie l'addition qui correspond à chaque quantité.

Pour t'aider, fabrique chaque quantité avec le matériel de numération.

$$23 = 10 + 10 + 10 + 3 \quad 10 + 10 + 3 \quad 2 + 3$$

$$42 = 10 + 10 + 10 + 10 + 2 \quad 4 + 2 \quad 10 + 10 + 4$$

$$37 = 10 + 10 + 7 \quad 10 + 10 + 10 + 10 + 7 \quad 10 + 10 + 10 + 7$$

$$51 = 10 + 5 \quad 10 + 10 + 10 + 5 \quad 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1$$

EXO

5

Consigne

Colorie l'addition qui correspond à chaque quantité.

Pour t'aider, fabrique chaque quantité avec le matériel de numération.

$$31 = 30 + 1 \quad 10 + 3 \quad 3 + 1$$

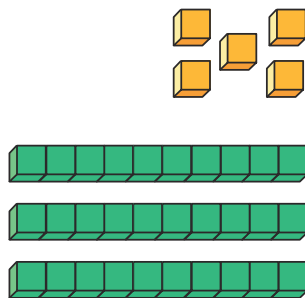
$$18 = 1 + 8 \quad 10 + 8 \quad 80 + 1$$

$$57 = 5 + 7 \quad 50 + 7 \quad 75 + 5$$

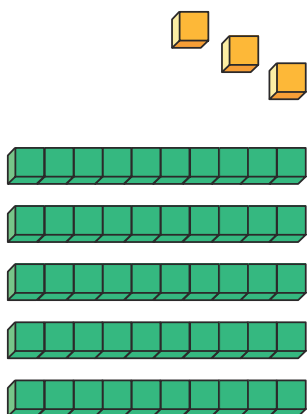
$$59 = 40 + 9 \quad 90 + 5 \quad 50 + 9$$

Colorie les cartes qui font 53.

$$50 + 3$$



$$3d \ 5u$$



$$50 + 30$$

$$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 3$$

$$5 + 3$$

$$10 + 10 + 10 + 5$$

$$5d \ 3u$$



ON S'ENTRAÎNE

EXO

7

Consigne

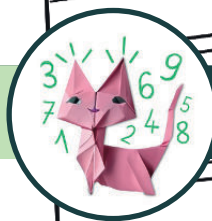
Complète le tableau en suivant l'exemple.

27	2 d 7 u	20 + 7	10 + 10 + 7
.....	4 d 8 u	 +	 + + + +
.....	...d ...u	50 + 5	 + + + + +
36	...d ...u		
49	...d ...u		

Félicitations !

Bravo !





1

Consigne

Écoute ou **lis à voix haute** le texte.

L'ERMITE DE LA CITÉ



Le vieux chat de la Taverne n'en revient pas. C'est la première fois qu'un collecteur réussit à le battre à son propre jeu !

— Dis-donc, tu es sacrément doué pour un jeune collecteur ! s'exclame le vieux chat. Je suppose que tu es à la Cité Ronronnante pour rencontrer le maître du jeu, n'est-ce pas ? Malheureusement, je ne pourrai pas te dire où il est, mais... j'ai quand même quelque chose qui devrait t'intéresser... dit le chat en tendant une carte au garçon. Elle est un peu abîmée mais tu devrais quand même pouvoir retrouver l'ermite de la cité.

— L'ermite de la cité ? questionne le jeune garçon.

— Oui, l'ermite sait tout sur tout ! Je suis certain qu'il pourra t'aider, répond le vieux chat. Enfin... d'après ce qu'il se dit... parce que je ne l'ai jamais vu !

Micha et le chat poursuivent leur discussion quand soudain : clac ! La porte de la Taverne s'ouvre laissant apparaître la silhouette d'un félin familier.

— Perlipopette ! Tu es revenu ! s'écrit Micha.

— J'ai mis plus de temps que prévu mais... me voilà ! clame l'animal.

— Tiens, tes nouveaux sacs, dit-il en les tendant à Perlipopette.

— Oh, merci ! D'ailleurs, j'ai une grande nouvelle à t'annoncer... Je change de métier ! J'en ai assez d'être le garde de la Cité Ronronnante... donc j'ai décidé de devenir collecteur, comme toi !

— Vraiment ? demande Micha, étonné.

- Avoir un chat à tes côtés pour la suite de tes aventures, ça te dirait ?
- Je serais ravi que tu viennes avec moi ! répond le petit garçon, enthousiaste.
- Bon... maintenant, passons aux choses sérieuses... On goûte ?!





Le jeune garçon et le gardien s'installent à nouveau dans un panier de la Taverne. Pendant que Perlipopette dévore son cookie royal saveur souris, Micha observe la carte.

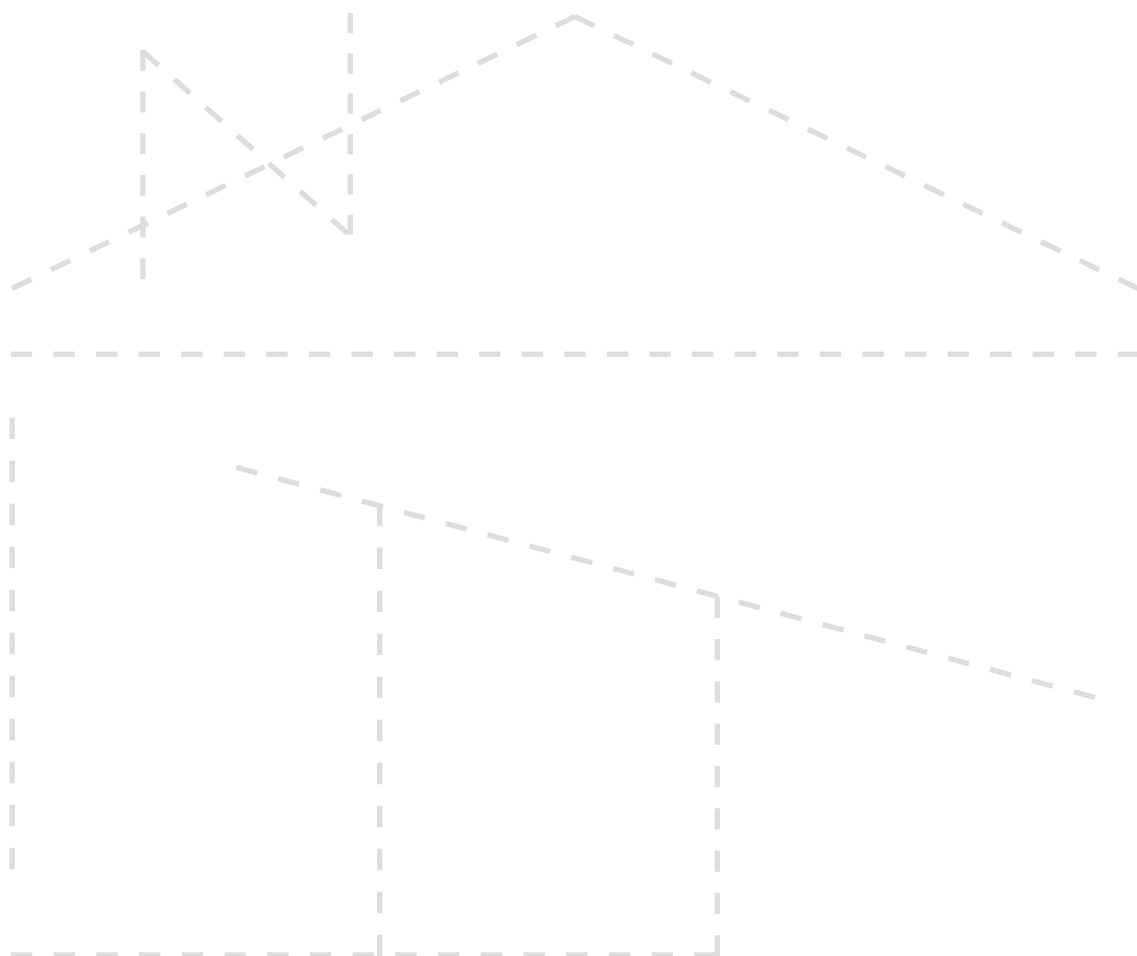
— On ne voit presque plus le chemin qu'il faut prendre ! dit le chat en parlant la bouche pleine. Il ne reste plus que de minuscules pointillés !

— Il faut repasser sur les traits avec une règle pour y voir plus clair ! explique Micha. Mais, d'abord, entraînons-nous !

Aide Micha et Perlipopette à tracer le chemin qui mène à l'ermite.

1*Consigne*

Avec une règle et un crayon à papier, **repasse** sur les pointillés.
Pour t'aider, tu peux regarder cette vidéo.



Consigne

2

Observe le chemin en pointillés sur la carte, c'est celui qui mène à l'ermite.
Avec ton doigt, **repasse** sur le chemin.
Avec une règle et un crayon à papier, **repasse** sur le chemin en pointillés.



Allez ! En route !





Après quelques minutes de marche, le jeune garçon et le gardien arrivent à destination.

— Nous y voilà ! dit Micha. On est arrivés dans la bonne rue !

— Et... il vit dans quelle maison ? demande le chat.

— Aucune idée... répond Micha, dépité. Ce n'est pas indiqué sur la carte...

— Oh ! Mais regarde ! s'écrie l'animal. Au dos de la carte ! Une seule flèche indique la maison de l'ermite, lit l'animal.

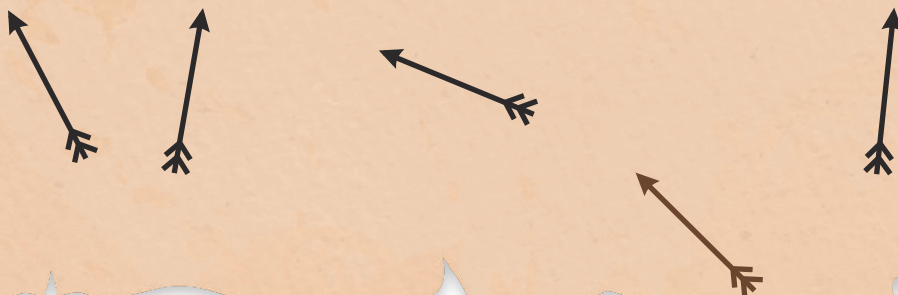
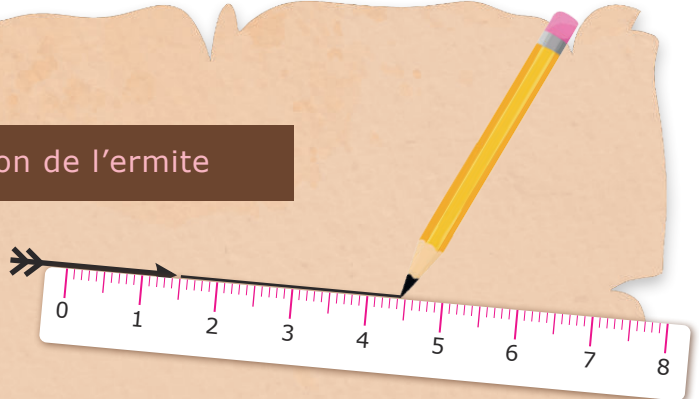
Aide Micha à retrouver la maison de l'ermite.

1*Consigne*

Observe la carte.

Comme sur l'exemple, avec une règle, **prolonge** le trajet de chaque flèche.

Une seule flèche indique la maison de l'ermite





Consigne

2

Réponds aux questions suivantes **en cochant** la bonne réponse.

De quelle couleur est la maison de l'ermite ?

☐ orange ☐ verte ☐ bleue ☐ jaune ☐ violette





Les deux amis entrent dans la maison verte. À l'intérieur, il n'y a qu'une table avec du matériel de couture et une drôle de lettre écrite par l'ermite. Tout le reste de la maison est totalement vide !

- Regarde, UNE PELOTE !!! s'exclame Perlipopette, tout excité.
- Attends, dit Micha. Ne la déroule pas, on pourrait en avoir besoin ! dit Micha. On doit d'abord lire la lettre de l'ermite !

Cher visiteur,

Si tu souhaites me rencontrer, un certain langage
tu devras maîtriser.

Comprendre deux mots précis sera ton défi.

Suis bien les instructions pour fabriquer **une droite**
avec le matériel à ta disposition !

Aide Micha et Perlipopette à fabriquer une droite.

1

Consigne

À l'aide du matériel, **fabrique une droite en suivant** les instructions.



FABRIQUER UNE DROITE

1



Déroule le fil de la pelote pour qu'il soit assez long.

2



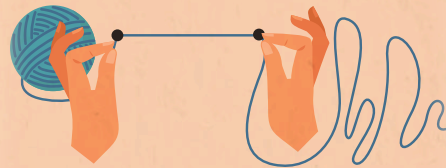
Avec un feutre, **dessine** deux points sur le fil de la pelote. **!** *Dessine-les proches de la pelote.*

3



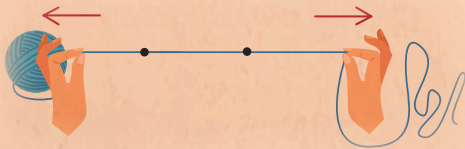
Attrape le fil **en plaçant** tes mains au niveau des deux points.

4



Tends le fil **en tirant** dessus.

5



Fais glisser tes mains de chaque côté jusqu'à ce que tu ne puisses plus écarter les bras.

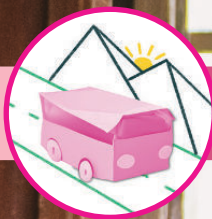
! *Le fil qui est entre tes deux mains doit rester bien tendu.*



MÉMO

Scannez le QR code ci-contre pour accéder à la vidéo explicative.





Lisons la suite de la lettre !



Bravo ! Tu maîtrises un nouveau mot !
Mais pour me rencontrer, il faut continuer !

Suis bien les instructions pour fabriquer **un segment**
avec le matériel à ta disposition !

Aide Micha et Perlipopette à comprendre ce qu'est un segment.

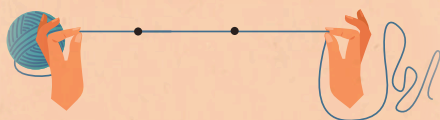
2

Consigne

À l'aide du matériel, **fabrique un segment** en suivant les instructions.

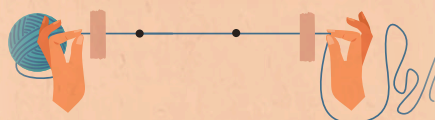
FABRIQUER UN SEGMENT

1



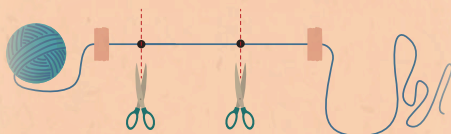
Reprends ton fil et **forme une droite** comme à la fin du défi précédent.

2



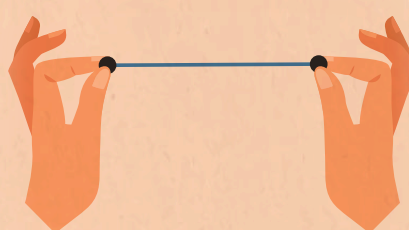
Comme sur l'image, **scotche** le fil sur la table.
 **Le fil doit rester tendu.**

3



Avec des ciseaux, **coupe** le fil au niveau du **premier point** et du **deuxième point**. Tu **obtiens un morceau de fil**.

4



Tends ce morceau de fil.

Félicitations, tu sembles prêt à me rencontrer.
À tout de suite,



Félix, l'ermite



MÉMO

Scannez le QR code ci-contre pour accéder à la vidéo explicative.





— Bravo ! Vous avez réussi à relever mon défi ! dit une toute petite voix. Alors me voilà, je suis Félix, Félix l'ermite.

Micha et Perlipopette se retournent mais ne voient personne.

— Qui est là... ? demande Perlipopette avec une voix tremblotante.

— Je suis juste là ! En bas ! répond l'ermite en secouant ses pattes.

Baissez les yeux !

— Mais... tu es une... SOURIS ! s'écrie Perlipopette, tout excité.

— Ah non Perlipopette ! gronde Micha. Laisse-le tranquille !

— Merci bien ! dit l'ermite. Comme vous vous en doutez, je me cache des chats... c'est pour cela qu'on m'appelle l'ermite. Peu de chats de la cité ont réussi à me croiser, et le dernier qui a réussi a griffé ma porte pour m'attraper. J'ai eu une sacrée frousse ! Maintenant, ma porte est toute abimée... Mais revenons-en à vous, que puis-je faire pour vous aider ?

— Ça ne doit pas être simple d'être une souris dans une cité remplie de chats ! répond Micha. Pour répondre à votre question, nous cherchons le maître du jeu de la cité.

— Eh bien... si vous m'aidez à réparer ma porte, je vous dirai où est le maître du jeu de la Cité Ronronnante, propose l'ermite.

Aide Micha et Perlipopette à réparer la porte de Félix, l'ermite.





MÉMO

Scannez le QR code ci-contre pour accéder à la vidéo explicative.

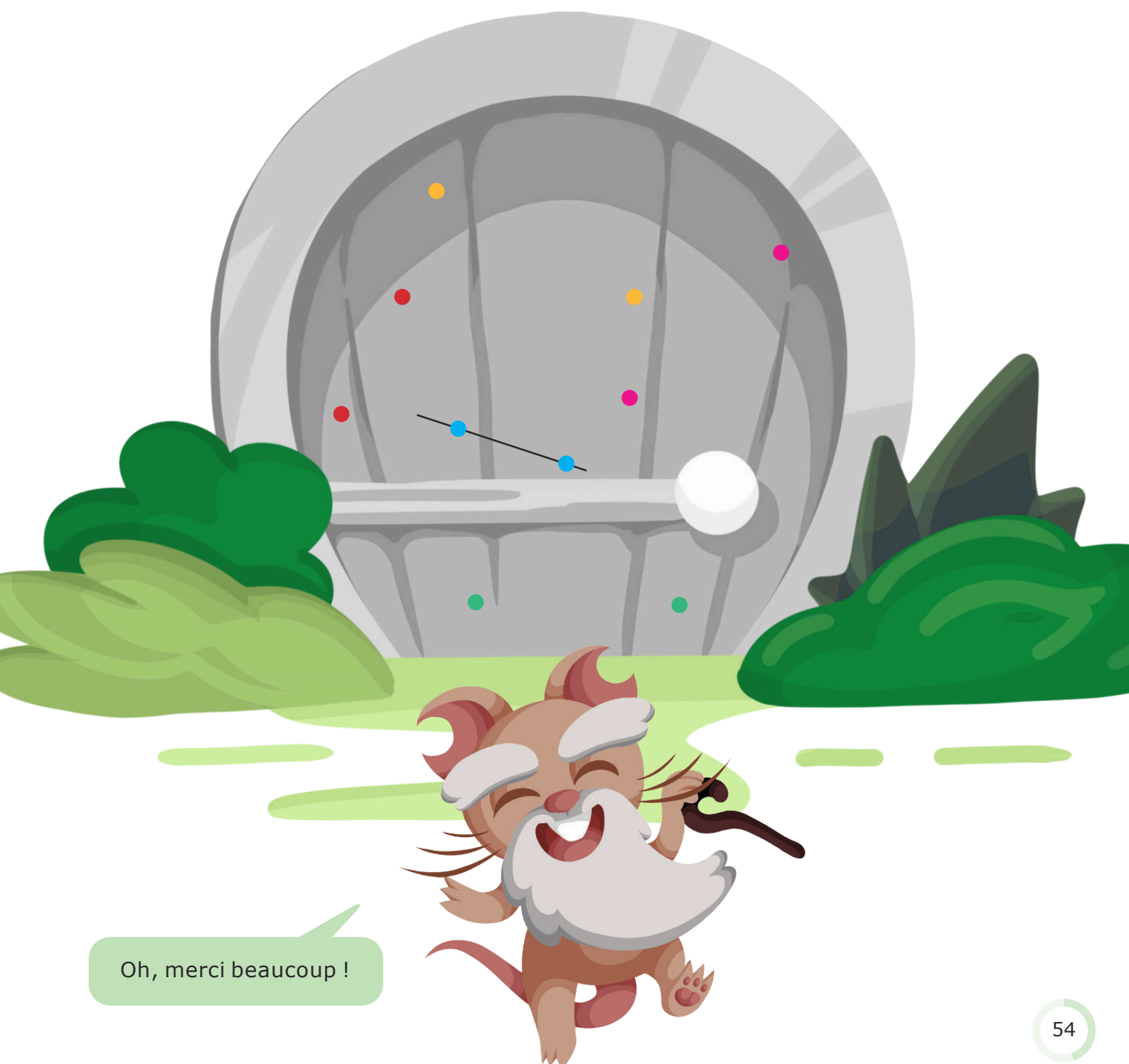


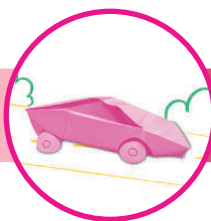
Consigne

1

En t'aidant de l'exemple, **trace 4 droites** pour réparer la porte de l'ermite.

⚠ *Chaque droite passe par deux points de la même couleur.*





L'ermite est si heureux qu'il saute partout et tourne dans tous les sens quand soudain sa queue heurte un cadre photo... PAF !

— Oh non... dit Félix en retirant la photo du cadre en mille morceaux. C'était la photo de ma sœur, Félicie ! Elle vit dans le Dédale des Souris... Et maintenant, elle n'a même plus de moustaches ni de queue...

— On pourrait peut-être redessiner les moustaches de ta sœur ? propose Micha.

Aide Micha et Perlipopette à redessiner les moustaches de Félicie.



MÉMO

Scannez le QR code ci-contre pour accéder à la vidéo explicative.



1

Consigne

En t'aidant de l'exemple, **trace 4 segments** pour réparer la photo de Félicie.

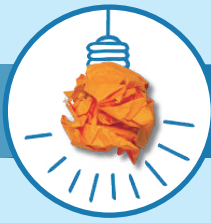
⚠ *Chaque segment passe par deux points de la même couleur.*





OK ! Alors, voici une carte qui indique où se trouve le maître du jeu de la cité.

Ma sœur pourra certainement vous aider, elle habite Place des 100 Gruyères !

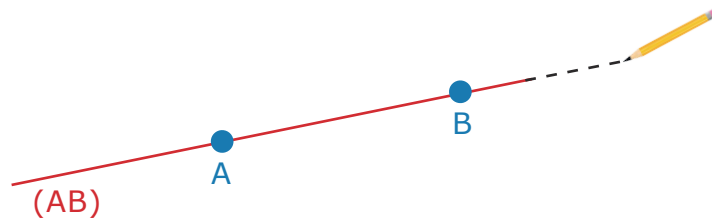


LA LEÇON DE MON PROF

LES DROITES ET LES SEGMENTS



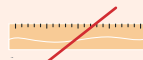
- Une **droite**, c'est une ligne **qui passe** par **deux points**.



C'est la **droite (AB)**, elle passe par **le point A** et **le point B**.

- Une **droite** ne s'arrête jamais :

 On peut la prolonger à l'infini ; ✓

 On ne peut pas la mesurer. ✗

- Un **segment**, c'est une ligne **qui relie** **deux points**.



C'est **le segment [CD]**, il relie **le point C** et **le point D**.

- Un **segment** a un début et une fin :

 On peut le mesurer. ✓



On peut faire **des points** de différentes façons :

avec des ronds



avec des croix



avec des barres

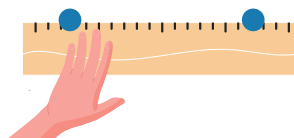


- Pour tracer **une droite** ou **un segment** :

⚠ *Il faut une règle et un crayon à papier bien taillé !*

1

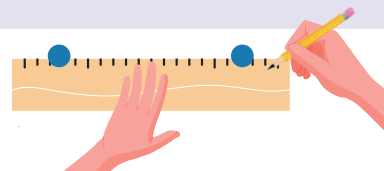
On place la règle légèrement **sous** **les deux points**. ⚠ *S'ils ne sont pas placés, on place deux points !*



2

Avec la main qui n'écrit pas, on appuie sur le milieu de la règle pour qu'elle ne bouge pas.

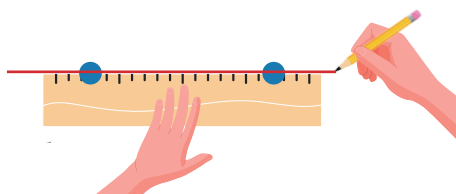
⚠ *Attention ! Tes doigts ne doivent pas dépasser.*



3

- Pour tracer **une droite**

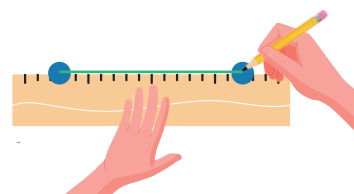
Avec un crayon à papier, on trace **un trait qui dépasse les deux points**.



3

- Pour tracer **un segment** :

Avec un crayon à papier, on trace **un trait qui relie les deux points**.





LA LEÇON DE MON PROF !

UNE DROITE

- Une **droite**, c'est une ligne **qui passe par deux points**.



- ✓ On peut la prolonger à l'infini
- ✗ On ne peut pas la mesurer

UN SEGMENT

- Un **segment**, c'est une ligne **qui relie deux points** entre eux.

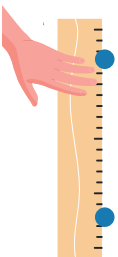


- ✓ On peut le mesurer

DROITES ET SEGMENTS

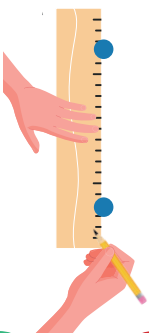
TRACER UNE DROITE OU UN SEGMENT

1



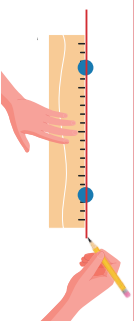
On place la règle **sous les deux points**.

2



On **appuie** sur le **milieu** de la règle.

3



On **trace** un trait qui **dépasse** les **deux points**.

3



On **trace** un trait qui **relie** les **deux points**.





À TOI DE JOUER !

Consigne

1

Avec une règle **relie** chaque mot à la définition qui convient.

Un segment ●

● c'est une ligne **qui passe** par **deux points**.

Une droite ●

● c'est une ligne **qui relie** **deux points**.

Consigne

2

Dis si les phrases sont vraies ou fausses **en écrivant V** pour **vrai** et **F** pour **faux**.

A. **Une droite** et **un segment**, c'est la même chose.

☐

B. **Une droite** peut être prolongée à l'infini.

☐

C. **Un segment** peut être prolongé à l'infini.

☐

D. On peut dessiner des ronds, des croix ou des barres pour faire **des points**.

☐

E. Pour tracer **une droite** ou **un segment**, on utilise une règle et un crayon.

☐

F. Pour tracer **un segment**, on trace un trait qui dépasse **les deux points**.

☐

G. Pour tracer **une droite**, on trace un trait qui dépasse **les deux points**.

☐

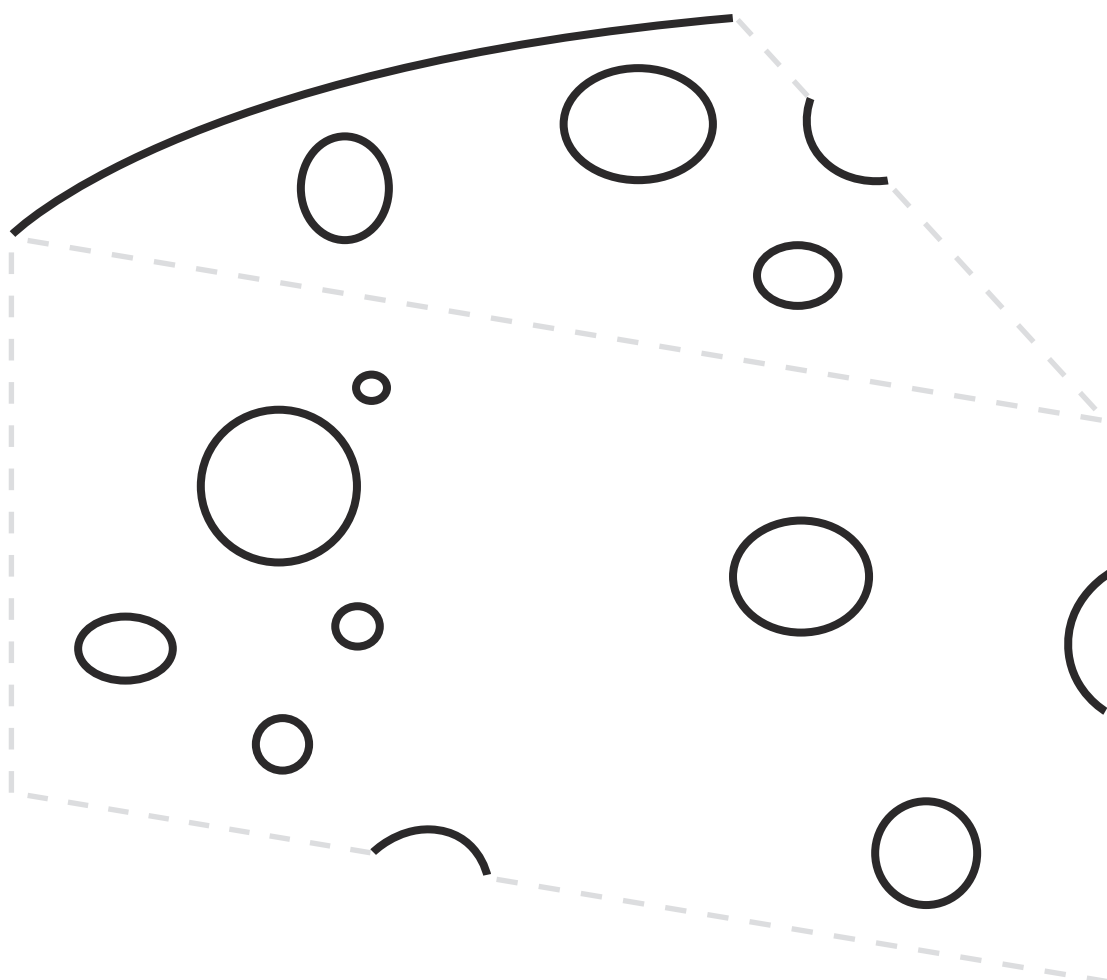


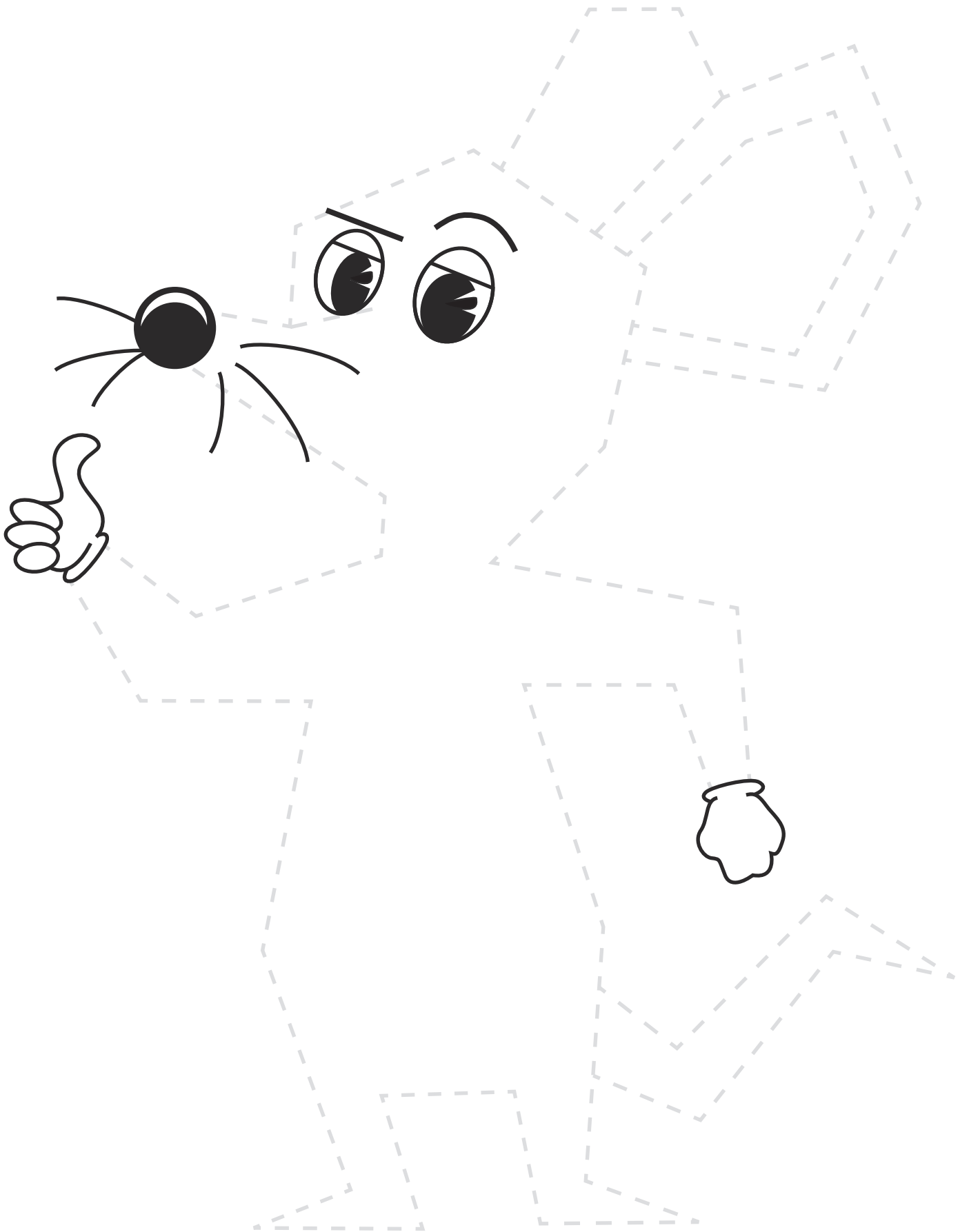
ON S'ENTRAÎNE

EXO 1

Consigne

Avec une règle, **repasse** sur les pointillés.





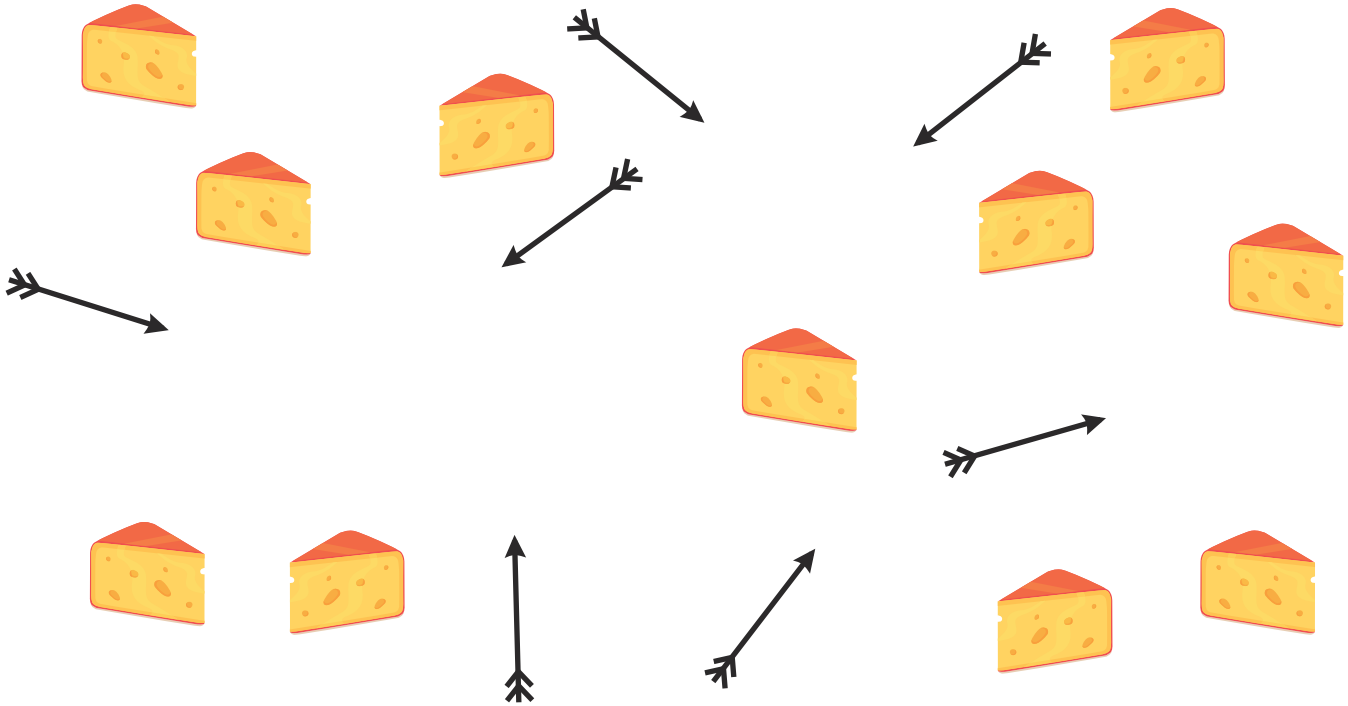


ON S'ENTRAÎNE

EXO 2

Consigne

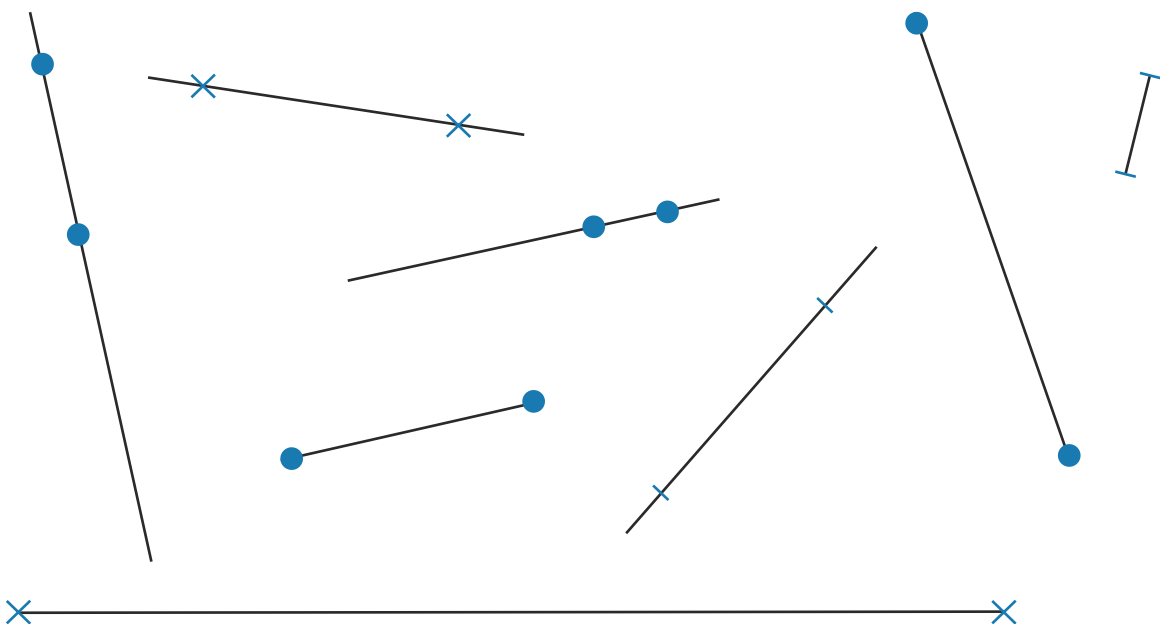
Avec une règle, **prolonge** le trajet de chaque flèche.
Chaque flèche touche un fromage. **Retrouve-le** et **entoure-le**.



EXO 3

Consigne

Entoure **en rouge** les droites et **en vert** les segments.

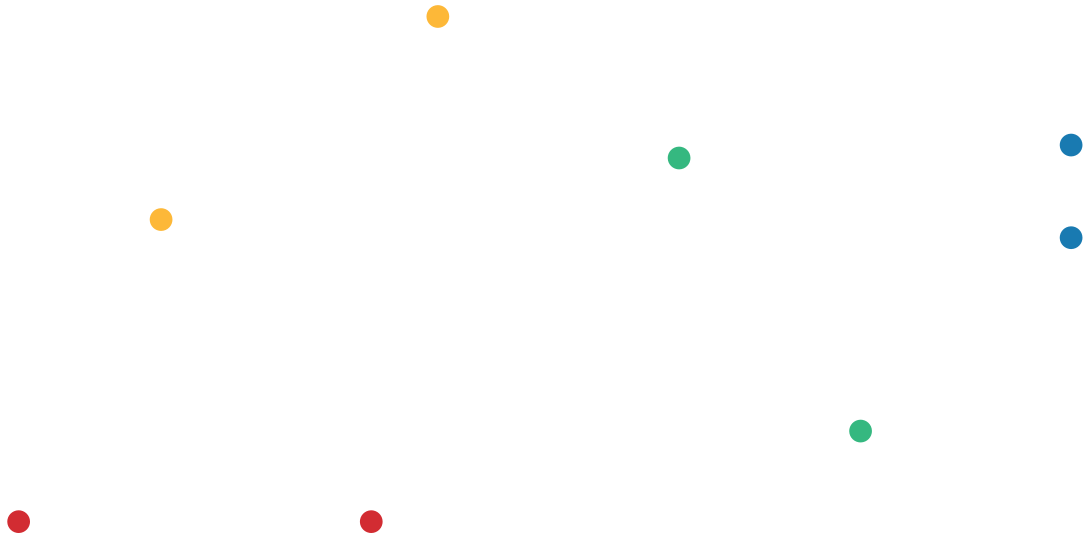




Consigne

4 EXO

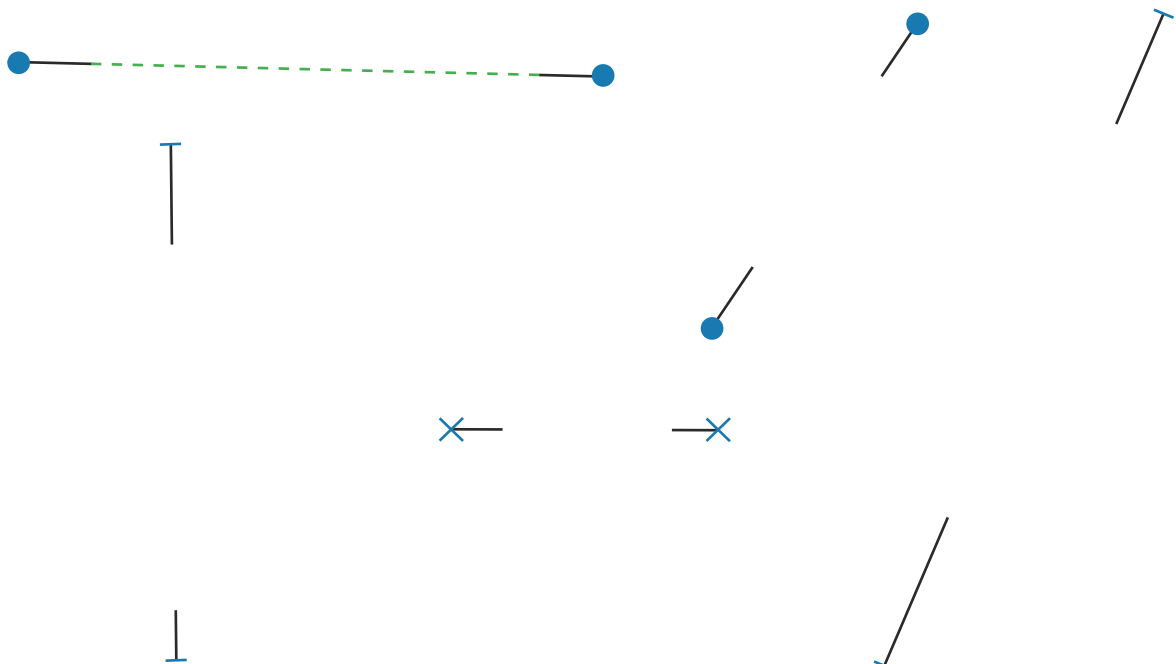
Trace 4 **droites** qui passent par les points de la même couleur.



Consigne

5 EXO

Reconstitue **les segments** en prolongeant les traits.





ON S'ENTRAÎNE

EXO

6

Consigne

Trace 4 **segments** en reliant les points de la même couleur.



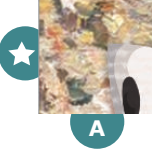
EXO

7

Consigne

Trace **les droites** : **(AB)** et **(CD)**.





Consigne

8 EXO

Trace les segments : [EF] et [GH].

●
E

●
H

●
F

●
G

Consigne

9 EXO

Trace la droite (IJ) et le segment [QL].

●
J

●
Q

●
I

●
L



Des quiz en + ?
C'est par ici →



Et maintenant,
place au **devoir n°1** !

chapitre

2





LE MAÎTRE DE LA CITÉ RONRONNANTE

- ▶ **MISSION 1 :**
La tour du maître
- ▶ **MISSION 2 :**
Un hôtel un peu... particulier
- ▶ **MISSION 3 :**
Le maître de la Cité Ronronnante