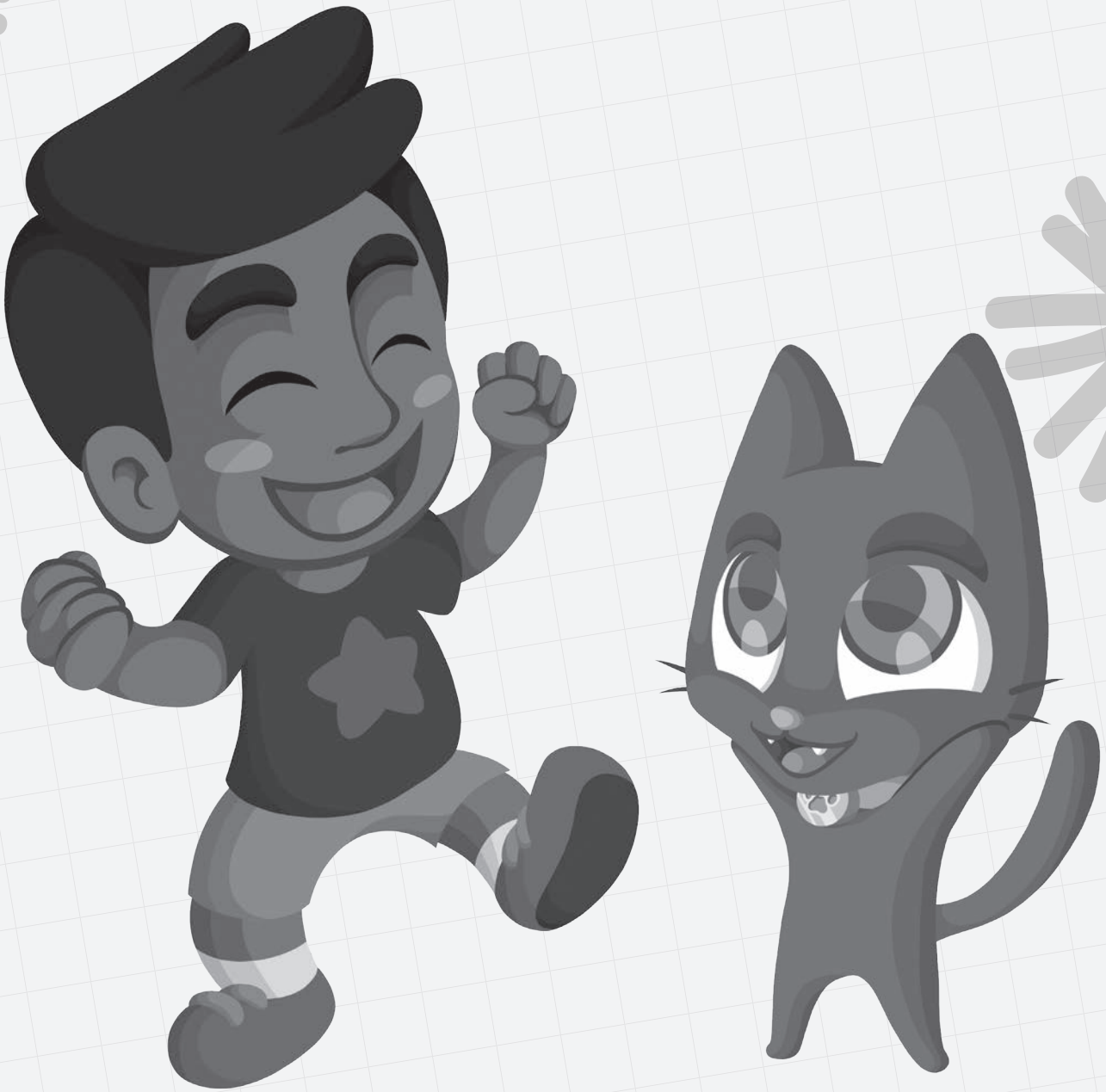
COURS PI

CE1

Maths

TRIMESTRE 1



LE MODE D'EMPLOI

Chaque trimestre se compose de **deux manuels interdépendants** et distinctifs. Le premier propose une approche académique et classique, tandis que le second se veut ludique et immersif.

1 Le manuel encadrant

Il s'agit du manuel que vous êtes en train de lire. Sa couverture est en noir et blanc.

Destiné à **l'adulte**, il présente : les objectifs pédagogiques, les compétences travaillées, les corrections, divers conseils, ainsi que le matériel nécessaire pour chaque activité.

Les dernières pages constituent **les annexes**, à découper dans l'ordre inverse de lecture. Elles complètent les activités du manuel apprenant.

2 Le manuel apprenant

Il s'agit du manuel de **l'élève**, qui est amené à écrire directement sur ses pages.

Chaque trimestre se compose de trois chapitres.

Chaque chapitre propose une ou plusieurs missions, qui correspondent chacune à des séquences d'apprentissage.

Le tout se présente sous forme d'histoire interactive : les différentes activités permettent aux personnages d'avancer dans leurs aventures ; laissez-vous guider par le fil rouge proposé !

Vous pouvez accéder aux histoires en audio en scannant les QR codes.

Un cercle vert, similaire à une barre de chargement, entoure la pagination en bas à droite. En affichant la progression au sein de la mission, il sert de repère et permet de s'organiser dans ses apprentissages.

LE DÉROULÉ D'UNE MISSION

Chaque mission offre un déroulé pédagogique explicite et progressif, menant à la leçon et à l'objectif d'apprentissage. Une mission se découpe en **cinq parties distinctes** :

1 L'histoire

Une double-page de lecture introduit les aventures des protagonistes et induit la notion à étudier. Les rectangles vert clair contiennent les textes narratifs, relatifs aux actions des personnages. Il est possible de colorier les zones blanches qui recouvrent le bord des photographies.

2 Je comprends

C'est le cœur de la séquence, centrée sur une approche d'apprentissage par soi-même. Plusieurs activités se succèdent, avec de la manipulation, des jeux, des expérimentations…
Les éléments découpables en annexes sont parfois nécessaires pour les réaliser.
Une activité aboutit à **un mémo**, qui sert de bilan des apprentissages.

3 La leçon de mon prof

Une leçon-bilan de l'entièreté de la mission est présentée sous deux formats, afin que l'apprenant choisisse celui qui lui correspond. Une icône y est associée.

La leçon textuelle permet un apprentissage par la lecture.

La carte mentale est adaptée pour un apprentissage visuel.

4 À toi de jouer !

Cette partie sert à se réapproprier la notion étudiée à travers quelques jeux.

5 On s'entraîne

Pour finir, plusieurs exercices classiques sont proposés avec une difficulté croissante. Le but est de réinvestir les connaissances acquises progressivement dans la mission.

LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Micha et **Perlipopette** vivent dans le monde des collecteurs : dans chaque ville réside un grand maître du jeu, qui maîtrise l'art d'un jeu spécifique. Ainsi, les deux amis voyagent de cité en cité pour collecter ces trésors !

1 **MICHA**

2 **PERLIPOPETTE**

LE GRAND PUZZLE FINAL

Chaque page du manuel de l'apprenant présente dans son coin supérieur droit une pièce de puzzle. Décryptage de cette activité qui a en réalité bien plus qu'une seule finalité ludique :

1 **Repère de progression**

Page après page, au fil de l'avancée, les pièces manquantes de notre puzzle sont à découper et à positionner dans la représentation du tableau « à trous » qui se trouve en premières pages des annexes.

Elles sont un marqueur symbolique de sa progression pour l'apprenant.

Leur découpe permettra également de retourner plus aisément à la page où il s'est arrêté, tel un marque-page.

2 **Une belle aventure menée à bien mérite souvenir !**

Une fois notre tableau reconstitué, il ne manquera plus que la signature de l'aventurier au cœur de la médaille, pour disposer d'une œuvre à mettre sous cadre !

3 **Une ouverture au monde des Arts de plus**

La finalité pédagogique de cette activité n'est pas pour autant oubliée : zoom sur l'auteur et son œuvre !

SOMMAIRE

CHAPITRE 01

LA CITÉ RONRONNANTE

1 **Mission 1 : numération P.1**

Perlipopette le gardien de la cité

- Dénombrer en utilisant le groupement par 10 jusqu'à 59.
- Utiliser des écritures chiffrées jusqu'à 59.
- Comprendre les règles de la numération écrite (valeur du chiffre en fonction du rang).

2 **Mission 2 : numération P.4**

La taverne des croquettes

- Connaître, associer et utiliser diverses écritures et représentations d'un nombre jusqu'à 99 : écriture chiffrée, avec du matériel de numération, décompositions en dizaines et en unités ; décompositions additives.

3 **Mission 3 : géométrie P.11**

L'ermite de la Cité

- Positionner correctement sa règle pour tracer un trait (révisions).
- Différencier et tracer des droites et des segments.

CHAPITRE 02

LE MAÎTRE DE LA CITÉ RONRONNANTE

1 **Mission 1 : grandeurs et mesures P.17**
La tour du maître
- Mesurer des longueurs avec des bandes graduées en unités de mesure différentes.
- Mesurer des longueurs avec la règle graduée en cm.
- Tracer des segments d'une longueur donnée.

2 **Mission 2 : numération P.22**
Un hôtel un peu... particulier
- Comprendre le fonctionnement d'un tableau des familles de nombres pour appréhender les familles des nombres jusqu'à 59.
- Connaître les familles des nombres jusqu'à 59.
- Lire et écrire en lettres les nombres jusqu'à 59.

3 **Mission 3 : calcul P.28**
Le maître de la Cité Ronronnante
- Calculer en ligne la somme de deux termes (nombres à deux chiffres).

CHAPITRE 03

DESTINATION : LE DÉDALE DES SOURIS

1 **Mission 1 : numération P.34**
Bienvenue au PPP !
- Connaître les familles des nombres de 60 à 99.
- Lire et écrire en lettres les nombres de 60 à 99.
- Connaître, associer et utiliser diverses écritures et représentations d'un nombre de 60 à 99 : écriture chiffrée, avec du matériel de numération, décompositions en dizaines et en unités ; décompositions additives.

2 **Mission 2 : numération P.40**
Pagaille en cabine !
- Comparer, ranger et intercaler les nombres jusqu'à 99.

3 **Mission 3 : géométrie P.45**
Retrouver la cité cachée !
- Repérer et placer des points alignés en utilisant la règle.
- Repérer le milieu d'un segment en utilisant la règle graduée.

4 **Mission 4 : calcul P.49**
Panique à la Grande Gare !
- Poser correctement des additions en colonnes.
- Calculer des additions en colonnes (sans retenue et avec retenues).

Objectifs de la mission :
- dénombrer en utilisant le groupement par 10 jusqu'à 59 ;
- utiliser des écritures chiffrées jusqu'à 59 ;
- comprendre les règles de la numération écrite (valeur du chiffre en fonction du rang).

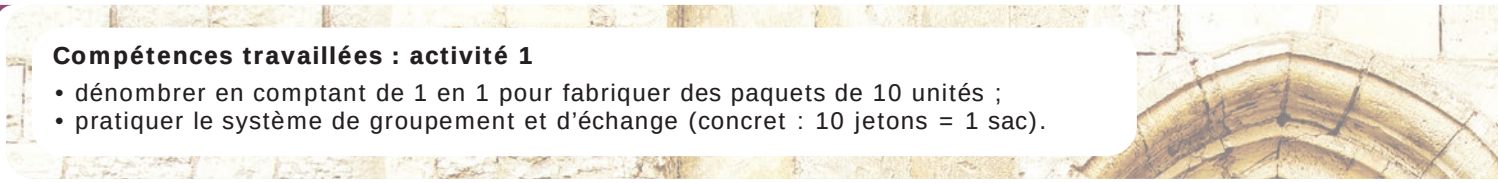
HISTOIRE

Compétences travaillées :
- comprendre un texte ;
- lire à haute voix.

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

- **Si pas de possibilité d'écoute :** l'adulte fait une lecture magistrale et expressive.
- **Consigne pour l'adulte :** durant cette mission il sera question d'étudier le principe du dénombrement de grandes quantités jusqu'à 99. Néanmoins, pour des raisons de progressivité, il sera question de dénombrer jusqu'à 59 au cours de cette mission. Le dénombrement de plus grands nombres sera réabordé par la suite.

ACT 1



Compétences travaillées : activité 1
- dénombrer en comptant de 1 en 1 pour fabriquer des paquets de 10 unités ;
- pratiquer le système de groupement et d'échange (concret : 10 jetons = 1 sac).

1 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.

- **Correction :** il y a 1 paquet de 10 jetons ronds et 5 jetons ronds isolés.
  Il y a 2 paquets de 10 jetons carrés et 3 jetons carrés isolés.

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

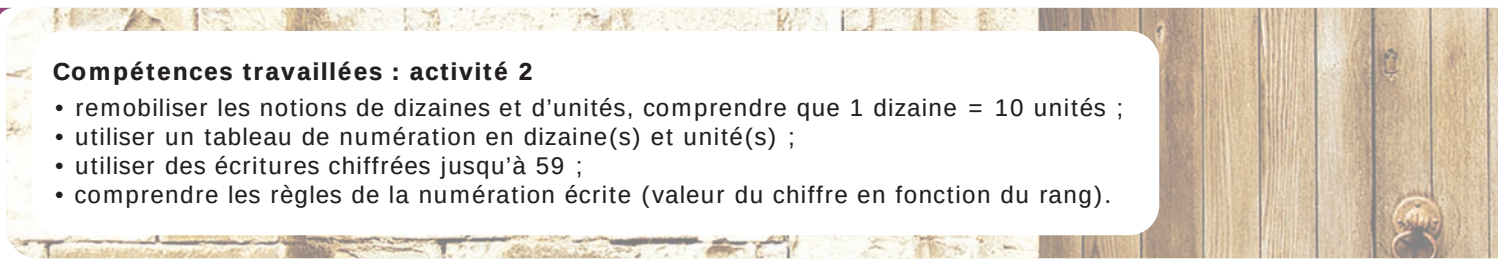
- **Consigne pour l'adulte :** expliquez le terme « isolé ». Ce sont les jetons qui resteront tout seuls.

Pour les jetons ronds, il faut acheter : ☑ 1 nouveau sac

Pour les jetons carrés, il faut acheter : ☑ 2 nouveaux sacs

Bravo ! Grâce à toi, Micha a retrouvé combien de sacs Perlipopette doit racheter.

ACT 2



Compétences travaillées : activité 2
- remobiliser les notions de dizaines et d'unités, comprendre que 1 dizaine = 10 unités ;
- utiliser un tableau de numération en dizaine(s) et unité(s) ;
- utiliser des écritures chiffrées jusqu'à 59 ;
- comprendre les règles de la numération écrite (valeur du chiffre en fonction du rang).

- **Consigne pour l'adulte :** expliquez que les informations ci-dessous sont celles qui ont été trouvées durant l'activité 1.

1 Pour chaque type de jetons : sous l'image, **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.

dizaine(s)	unité(s)
1	5

- **Correction :** il y a 1 dizaine et 5 unités isolées. Il y a 15 jetons ronds au total.

dizaine(s)	unité(s)
2	3

- **Correction :** il y a 2 dizaines et 3 unités isolées. Il y a 23 jetons carrés au total.

Bravo ! Tu as réussi à compléter les tableaux de numération pour le chaturier. Grâce à toi, Perlipopette va pouvoir remplacer ses sacs.

ACT 3

Compétences travaillées : activité 3

- pratiquer le système de groupement et d'échange ;
- utiliser un tableau de numération en dizaine(s) et unité(s) ;
- utiliser des écritures chiffrées jusqu'à 99 ;
- dénombrer en utilisant le groupement par 10 ;
- comprendre les règles de la numération écrite (valeur du chiffre en fonction du rang).

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 1. Placez les jetons sur la table de façon désorganisée et placez les sacs verts de votre côté.

- **Consigne pour l'adulte :** à chaque fois que l'enfant fabriquera un paquet de 10 jetons ronds, il l'échangera contre un sac vert (une dizaine).
  Validez ou invalidez chaque groupement par 10 avant d'effectuer les échanges.

1 **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 ? ☑ 5

Combien de jetons triangulaires sont restés tout seuls ? ☑ 6

- **Consigne pour l'adulte :** si besoin, rappelez qu'1 dizaine correspond à 10 unités, 10 jetons triangulaires.

2 **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.

- **Correction :** il y a 5 dizaines et 6 unités isolées.

3 **Complète** les phrases **en cochant** la bonne réponse.

Pour les jetons triangulaires, il faut acheter : ☑ 5 nouveaux sacs

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.

dizaine(s)	unité(s)
5	6

- **Correction :** il y a 56 jetons triangulaires au total.

Félicitations ! Tous les tableaux de numération sont désormais prêts à être déposés chez le chaturier, et c'est grâce à toi !

ATDJ

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

A. 1 (unité) , c'est 1 chose.

B. 1 (dizaine) c'est la même chose que 10 (unités) .

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

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

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

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

EXOS

1 Pour chaque type de jetons : **fabrique** le plus de dizaines possible **en entourant en vert** des paquets de 10 unités ; **complète** la phrase.

- **Correction :** il y a 3 dizaines et 7 unités isolées.
- **Correction :** il y a 5 dizaines et 3 unités isolées.

2 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 4 dizaines et 1 unité isolée

dizaine(s)	unité(s)
4	1

il y a 41 jetons au total

Il y a 3 dizaines et 0 unité isolée

dizaine(s)	unité(s)
3	0

il y a 30 jetons au total

3 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 4 dizaines et 2 unités isolées

dizaine(s)	unité(s)
4	2

il y a 42 jetons au total

Il y a 5 dizaines et 7 unités isolées

dizaine(s)	unité(s)
5	7

il y a 57 jetons au total

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

dizaine(s)	unité(s)
3	5

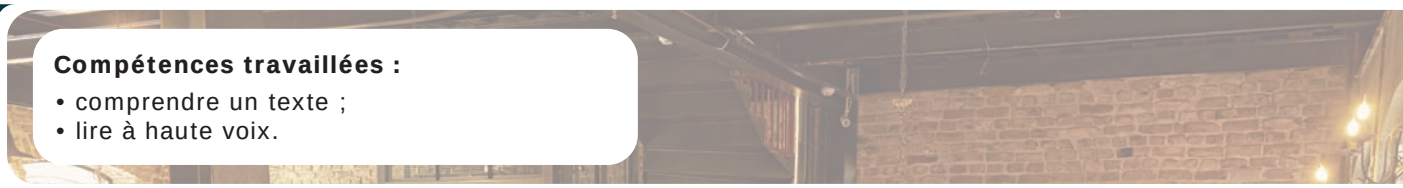
dizaine(s)	unité(s)
4	2

Est-ce que Miaousse a raison ? ☑ non

MISSION 2 **LA TAVERNE DES CROQUETTES** NUMÉRATION

Objectif de la mission :
- connaître, associer et utiliser diverses écritures et représentations d'un nombre jusqu'à 99 : écriture chiffrée, avec du matériel de numération, décompositions en dizaines et en unités ; décompositions additives.

HISTOIRE

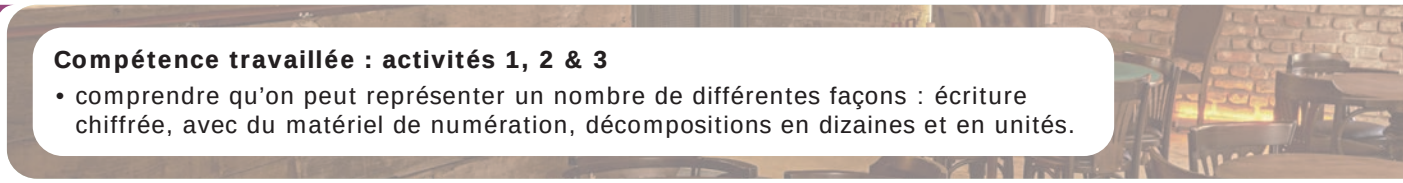


Compétences travaillées :
- comprendre un texte ;
- lire à haute voix.

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

- **Si pas de possibilité d'écoute :** l'adulte fait une lecture magistrale et expressive.

ACT 1



Compétence travaillée : activités 1, 2 & 3
- comprendre qu'on peut représenter un nombre de différentes façons : écriture chiffrée, avec du matériel de numération, décompositions en dizaines et en unités.

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 2 et X (matériel de numération (11 dizaines et 22 unités).
- **Consigne pour l'adulte :** si besoin, rappelez que 1 unité, c'est 1 chose et que 1 dizaine = 10 unités.

1 **Lis** la carte de la taverne et **observe** le matériel de numération.
Montre : 1 unité et 1 dizaine. Explique à l'oral tes propositions.

- **Correction :** L'enfant montre 1 unité : « Ici, c'est 1 unité parce qu'il n'y a qu'un seul cube. »
L'enfant montre 1 dizaine : « Ici, c'est 1 dizaine parce qu'il y a 10 cubes les uns sur les autres. »

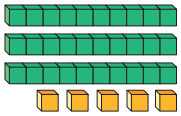
2 **En t'aidant** de la carte, **réponds** à la question **en complétant** la phrase ci-dessous.

Combien coûte un bol de lait chaud ? Le prix d'un bol de lait chaud est de : 3 d et 5 u.

- **Consigne pour l'adulte :** conservez le matériel préparé par l'enfant sur un côté de la table, il sera réutilisé en activité 2.

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

- **Correction :** à l'aide du matériel de numération, l'enfant compose la quantité demandée : 3 d et 5 u.



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.

dizaine(s)	unité(s)
3	5

C'est pareil que 3 dizaine(s) et 5 unité(s).
C'est pareil que 3 d 5 u.
C'est pareil que 35 cubes en tout.

ACT 2

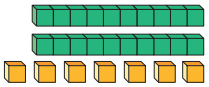
1 En t'aidant de la carte, **réponds** à la question **en complétant** la phrase ci-dessous.

Combien coûte un cookie aux 3 chocolats ? Le prix d'un cookie aux 3 chocolats est de : 2 d et 7 u

- **Consigne pour l'adulte :** conservez le matériel préparé par l'enfant sur un côté de la table, il sera réutilisé en activité 2.

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

- **Correction :** à l'aide du matériel de numération, l'enfant compose la quantité demandée : 2 d et 7 u.



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.

dizaine(s)	unité(s)
2	7

C'est pareil que 2 dizaine(s) et 7 unité(s).
C'est pareil que 2 d 7 u.
C'est pareil que 27 cubes en tout.

Super ! Grâce à toi, Micha est prêt à passer sa commande !

ACT 3

- **Matériel :**
  - le matériel de numération utilisé lors de l'activité 1. Placez d'un côté les 3 dizaines et les 5 unités et rappelez que c'est pour le bol de lait chaud. Puis, placez de l'autre côté les 2 dizaines et les 7 unités et rappelez que c'est pour le cookie aux 3 chocolats ;
  - le reste du matériel de numération (dizaines et unités). Laissez-le à disposition pour que l'enfant puisse réaliser des échanges (10 unités = 1 dizaine).

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

Pour le moment, il y a : 5 dizaines au total.

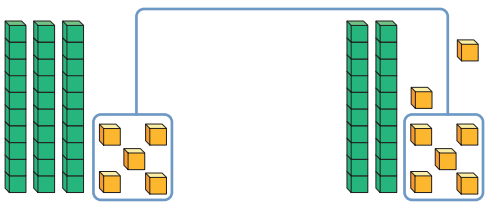
Pour le moment, il y a : 12 unités isolées au total.

Le tavernier n'accepte pas plus de : 9 unités isolées au total.

- **Consigne pour l'adulte :** si besoin, rappelez qu'on peut fabriquer 1 dizaine en regroupant 10 unités.

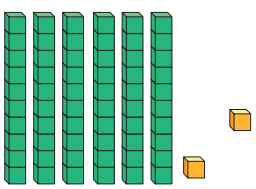
2 **Observe** ce que Micha veut donner au tavernier.
Puis, **complète** les phrases **en coloriant** la bonne réponse.

- **Correction :** l'enfant peut fabriquer 1 paquet de 10 unités en regroupant 10 petits cubes.



bol de lait chaud cookie aux 3 chocolats

Après l'échange, l'enfant obtient :



3 **Colorie en vert** les dizaines et en jaune les unités qu'il faut pour commander.
Complète le tableau de numération et les phrases.

dizaine(s)	unité(s)
6	2

C'est pareil que 6 dizaine(s) et 2 unité(s).
C'est pareil que 6 d 2 u.
C'est pareil que 62 cubes en tout.

Bravo ! Grâce à toi, Micha a pu passer sa commande en respectant les règles de la taverne !

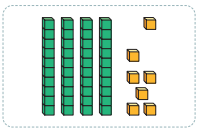
ACT 4

Compétences travaillées : activités 4 & 5
- comprendre qu'on peut représenter un nombre de différentes façons : décompositions additives.

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 3. Réutilisez le matériel de numération précédemment découpé.

1 **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.

- **Correction :** l'enfant montre cette carte :



2 **Complète** les phrases suivantes.

10 + 10 + 10 + 10 + 7

C'est pareil que 4 **dizaines** et 7 **unités**.

C'est pareil que 4 **d** 7 **u**.

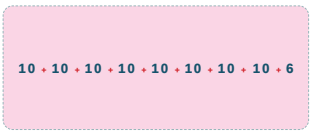
C'est pareil que 47 cubes en tout.

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 4.

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.

- **Correction :** 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 6

- **Correction :** l'enfant montre cette carte :



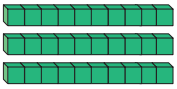
- **Matériel :**
  - le tableau de numération (d/u). À conserver tout au long de l'année. Nous vous conseillons de le plastifier ou de le mettre dans une pochette plastique pour qu'il puisse être réutilisé. L'enfant complètera le tableau de numération avec un feutre pour tableau blanc ;
  - le matériel de numération (dizaines et unités).

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

- **Correction :**

dizaine(s)	unité(s)
3	0

- **Correction :**



30

dizaine(s)	unité(s)
3	0

C'est pareil que 3 et 0 .

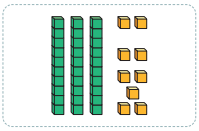
C'est pareil que 3 **d** 0 **u**.

C'est pareil que 10 + 10 + 10

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 5. Réutilisez le matériel de numération précédemment découpé.

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.

- **Correction :** l'enfant montre cette carte :



6 **Complète** les phrases suivantes.

- **Correction :**

C'est pareil que 3 et 9

C'est pareil que 3 dizaine(s) et 9 unité(s).

C'est pareil que 10+10+10+9.

C'est pareil que 39 cubes en tout.

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 6. Réutilisez le matériel de numération précédemment découpé.

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.

- **Correction :** 50 + 2
  L'enfant compte de 10 en 10 pour parvenir à trouver le nombre « 50 ».

- **Consigne pour l'adulte :** si l'enfant, éprouve des difficultés à compter les dizaines de 10 en 10, découpez la bande prévue à cet effet et laissez-la à la disposition de l'enfant.

Bravo ! Grâce à toi, Micha est prêt à jouer !

ACT 5

● **Correction :** l'enfant montre cette carte :

● **Matériel :** laissez à disposition le matériel de numération et le tableau de numération. Découpez et utilisez l'annexe 7 et 11.

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

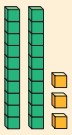
● **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 8.

Génial ! Grâce à toi, Micha a récupéré un nouveau jeu !

ATDJ

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

• On peut **représenter un** NOMBRE de différentes façons :

Avec des CHIFFRES	Avec du matériel de NUMÉRATION	Avec des DIZAINES et des unités.	Avec des ADDITIONS
23		2 **dizaines** et 3 **unités** 2d 3u	10 + 10 + 3 20 + 3

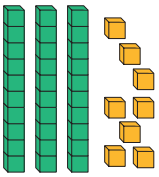
2 **Colorie** la réponse qui correspond.

A. 1d = (10) B. 4d = (40) C. 3d = (30) D. 2d = (20)

EXOS

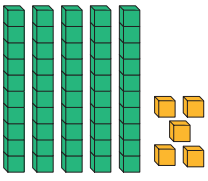
● **Consigne pour l'adulte :** laissez à disposition le matériel de numération et le tableau de numération ; la bande de comptage de 10 en 10.

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



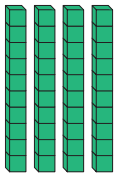
C'est pareil que 3 d 8 u.

C'est pareil que 38 cubes en tout.



C'est pareil que 5 d 5 u.

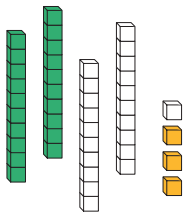
C'est pareil que 55 cubes en tout.



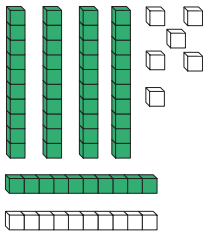
C'est pareil que 4 d 0 u.

C'est pareil que 40 cubes en tout.

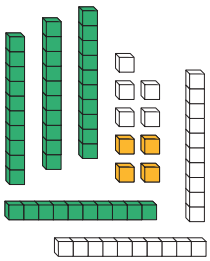
2 **Fabrique** la quantité demandée **en coloriant en vert** les dizaines et **en jaune** les unités.
Puis, **complète** les phrases.



C'est pareil que 2 **d** 3 **u**.

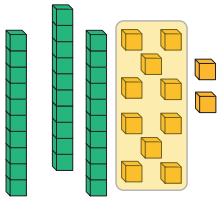


C'est pareil que 5 **d** 0 **u**.



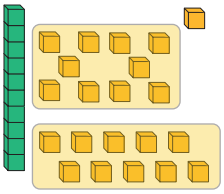
C'est pareil que 4 **d** 4 **u**.

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



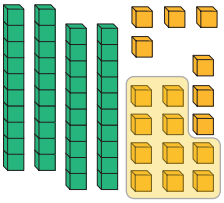
C'est pareil que 4 **d** 2 **u**.

C'est pareil que 42 cubes en tout.



C'est pareil que 3 **d** 1 **u**.

C'est pareil que 31 cubes en tout.



C'est pareil que 5 **d** 7 **u**.

C'est pareil que 57 cubes en tout.

4 **Colorie** l'addition qui correspond à chaque quantité.
Pour t'aider, **fabrique** chaque quantité avec le matériel de numération.

23 = **10 + 10 + 3**

37 = **10 + 10 + 10 + 7**

42 = **10 + 10 + 10 + 10 + 2**

51 = **10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1**

● **Consigne pour l'adulte :** si besoin, faites utiliser la bande de comptage de 10 en 10.

5 **Colorie** l'addition qui correspond à chaque quantité.
Pour t'aider, **fabrique** chaque quantité avec le matériel de numération.

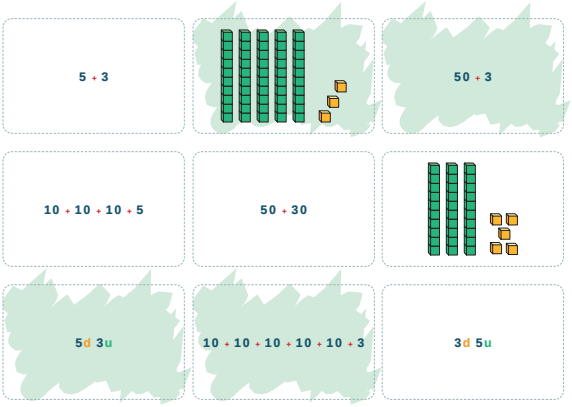
31 = **30 + 1**

57 = **50 + 7**

18 = **10 + 8**

59 = **50 + 9**

6 **Colorie** les étiquettes qui font 53.



7 **Complète** le tableau en suivant l'exemple.

27	2 d 7 u	20 + 7	10 + 10 + 7
48	4 d 8 u	40 + 8	10 + 10 + 10 + 10 + 8
55	5 d 5 u	50 + 5	10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 5
36	3 d 6 u	30 + 6	10 + 10 + 10 + 6
49	4 d 9 u	40 + 9	10 + 10 + 10 + 10 + 9

Objectifs de la mission :
- positionner correctement sa règle pour tracer un trait (révisions) ;
- différencier et tracer des droites et des segments.

HISTOIRE

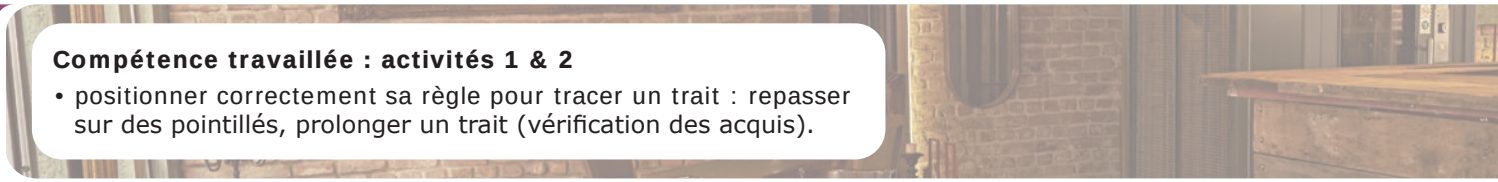
Compétences travaillées :
- comprendre un texte ;
- lire à haute voix.

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

- **Si pas de possibilité d'écoute :** l'adulte fait une lecture magistrale et expressive.

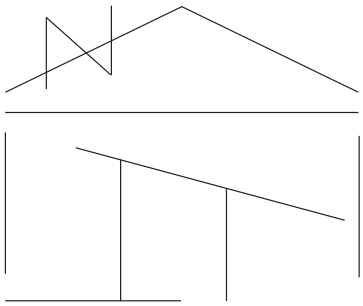
- **Matériel :** une règle de 20 cm (rigide en plastique transparent) et un crayon à papier très bien taillé. Nous vous conseillons de vérifier régulièrement l'état de la mine du crayon durant la mission.

ACT 1



Compétence travaillée : activités 1 & 2
- positionner correctement sa règle pour tracer un trait : repasser sur des pointillés, prolonger un trait (vérification des acquis).

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

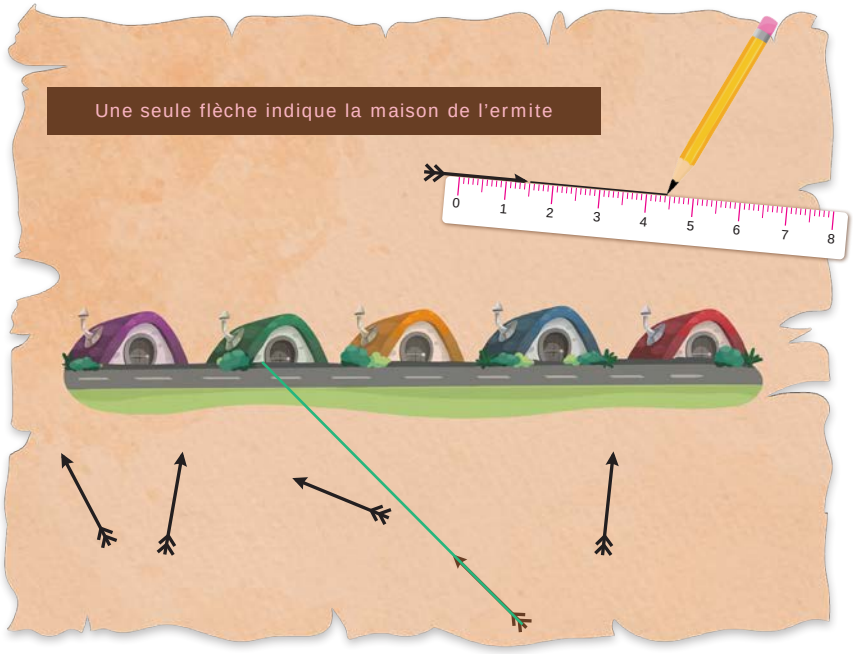


2 **Observe** le chemin en pointillés sur la carte, c'est celui qui mène à l'ermite. Avec ton doigt, **repasse** sur le chemin. Avec une règle et un crayon à papier, **repasse** sur le chemin en pointillés.

ACT 2

Super, tu as réussi ! Grâce à tes tracés, Micha et Perlipopette ont réussi à retrouver le chemin qui mène à l'ermite de la Cité Ronronnante !

1 **Observe** la carte. Comme sur l'exemple, avec une règle, **prolonge** le trajet de chaque flèche.
Pour t'aider, tu peux regarder cette vidéo.



2 **Réponds** à la question **en cochant** la bonne réponse.

De quelle couleur est la maison de l'ermite ? ☑ verte

Félicitations ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette ont réussi à retrouver la maison de l'ermite !

ACT 3

Compétences travaillées : activité 3
- reconnaître et appréhender les notions suivantes : points, segments et droites ;
- différencier segments et droites.

- **Matériel :** 1 pelote de laine de couleur claire, 1 paire de ciseaux, 1 feutre foncé.
Conservez le matériel pour l'activité 2.
- **Consigne pour l'adulte :** le fait d'écrire la droite entre parenthèse n'est pas un attendu en CE1.

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

Bravo ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette ont réussi à fabriquer une droite !

- **Consigne pour l'adulte :** le fait d'écrire le segment entre crochets n'est pas un attendu en CE1.

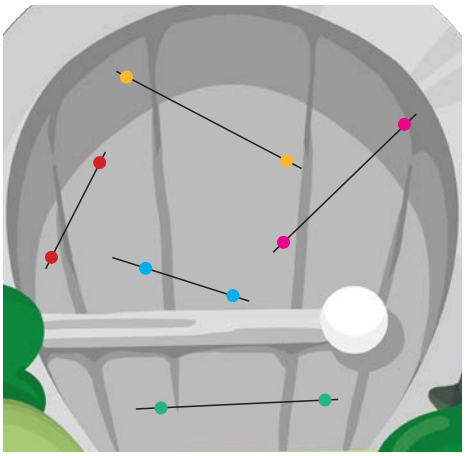
2 À l'aide du matériel, **fabrique** un segment en suivant les instructions.

Bravo ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette ont réussi à fabriquer un segment !

ACT 4

Compétence travaillée : activités 4 & 5
• tracer des segments et des droites.

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.



Félicitations ! Grâce à tes superbes droites, la porte de Félix est réparée !

ACT 5

1 **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.

Magnifique ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette ont réussi à redessiner les moustaches de Félicie !

ATDJ

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

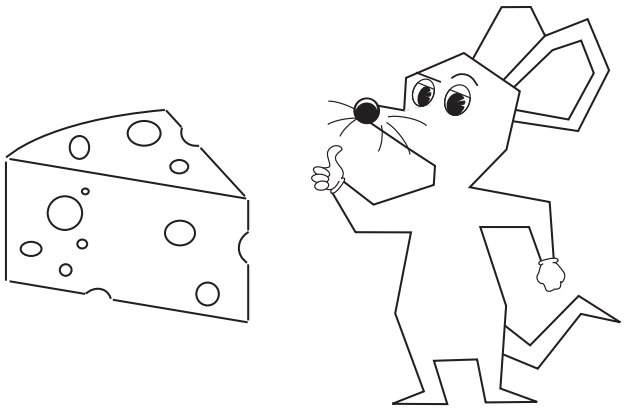
un segment — c'est une ligne **qui passe** par **deux points**.

une droite — c'est une ligne **qui relie** **deux points**.

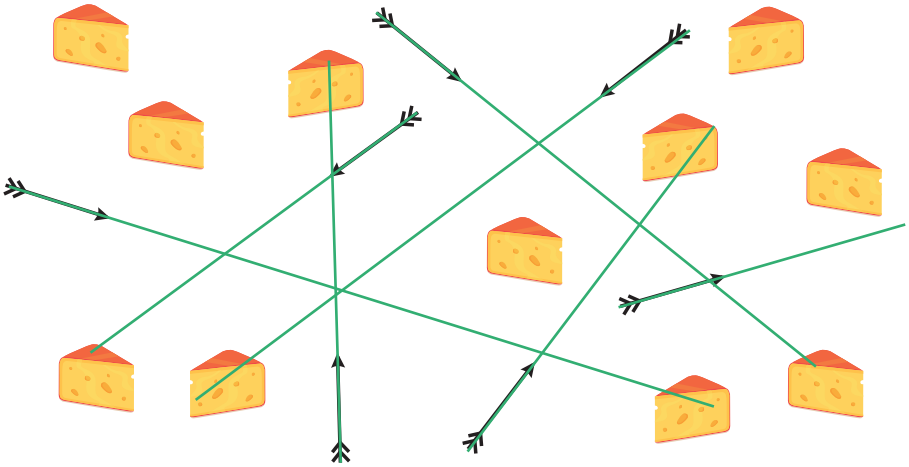
2 **Dis** si les phrases sont vraies ou fausses **en écrivant** V pour vrai et F pour faux.

A. Faux **B.** Vrai **C.** Faux **D.** Vrai **E.** Vrai **F.** Faux **G.** Vrai

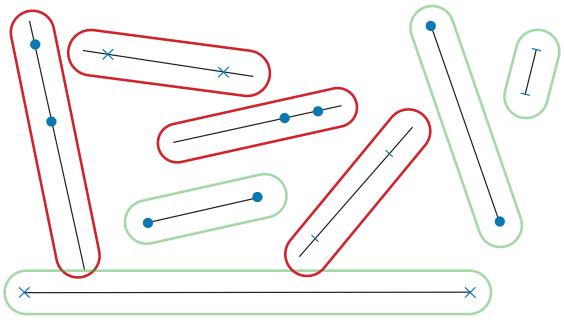
1 Avec une règle, **repasse** sur les pointillés.!



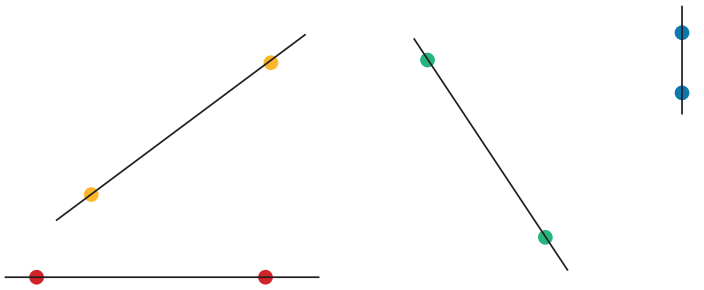
2 Avec une règle, **prolonge** le trajet de chaque flèche.



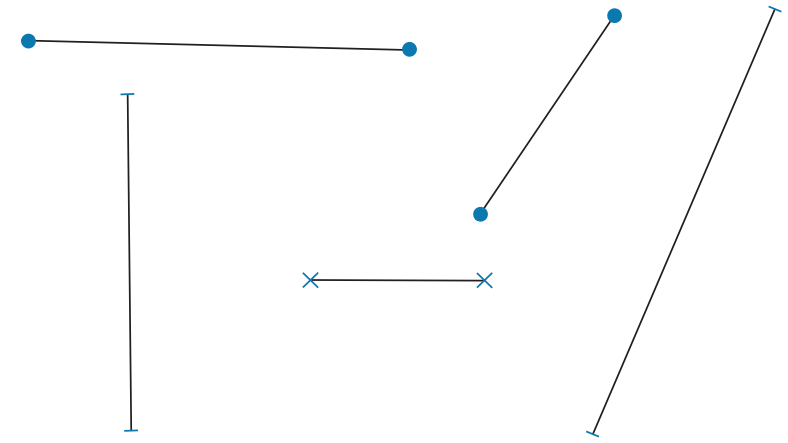
3 **Entoure** en rouge les droites et en vert les segments.



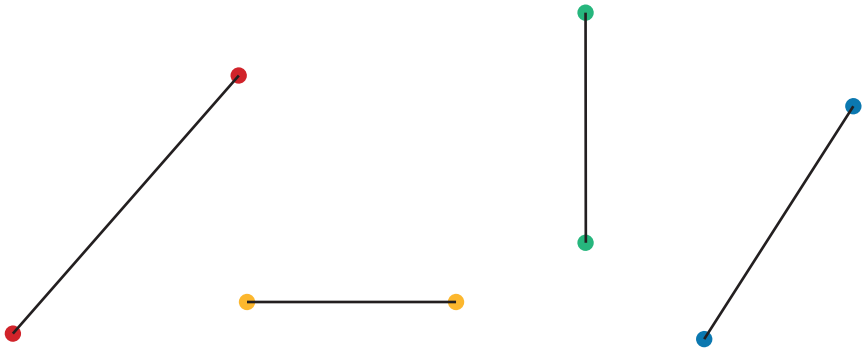
4 **Trace** 4 droites qui passent par les points de la même couleur.



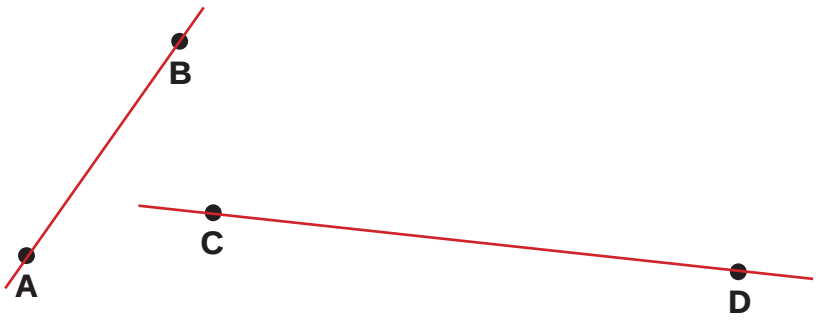
5 **Reconstitue** les segments en prolongeant les traits.



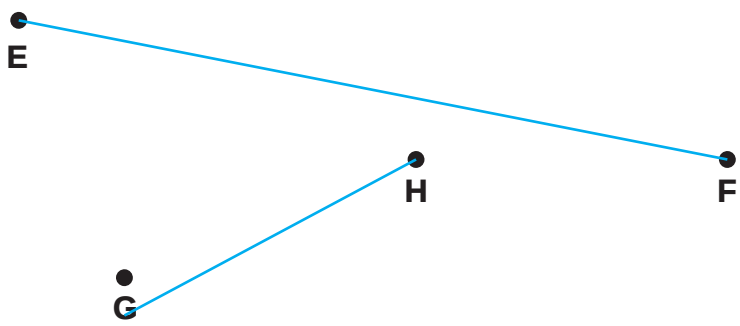
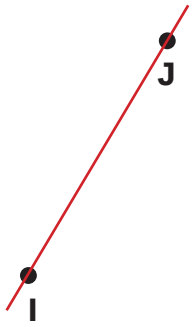
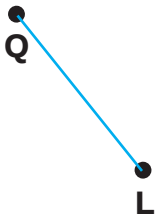
6 **Trace** 4 segments en reliant les points de la même couleur.



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



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



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