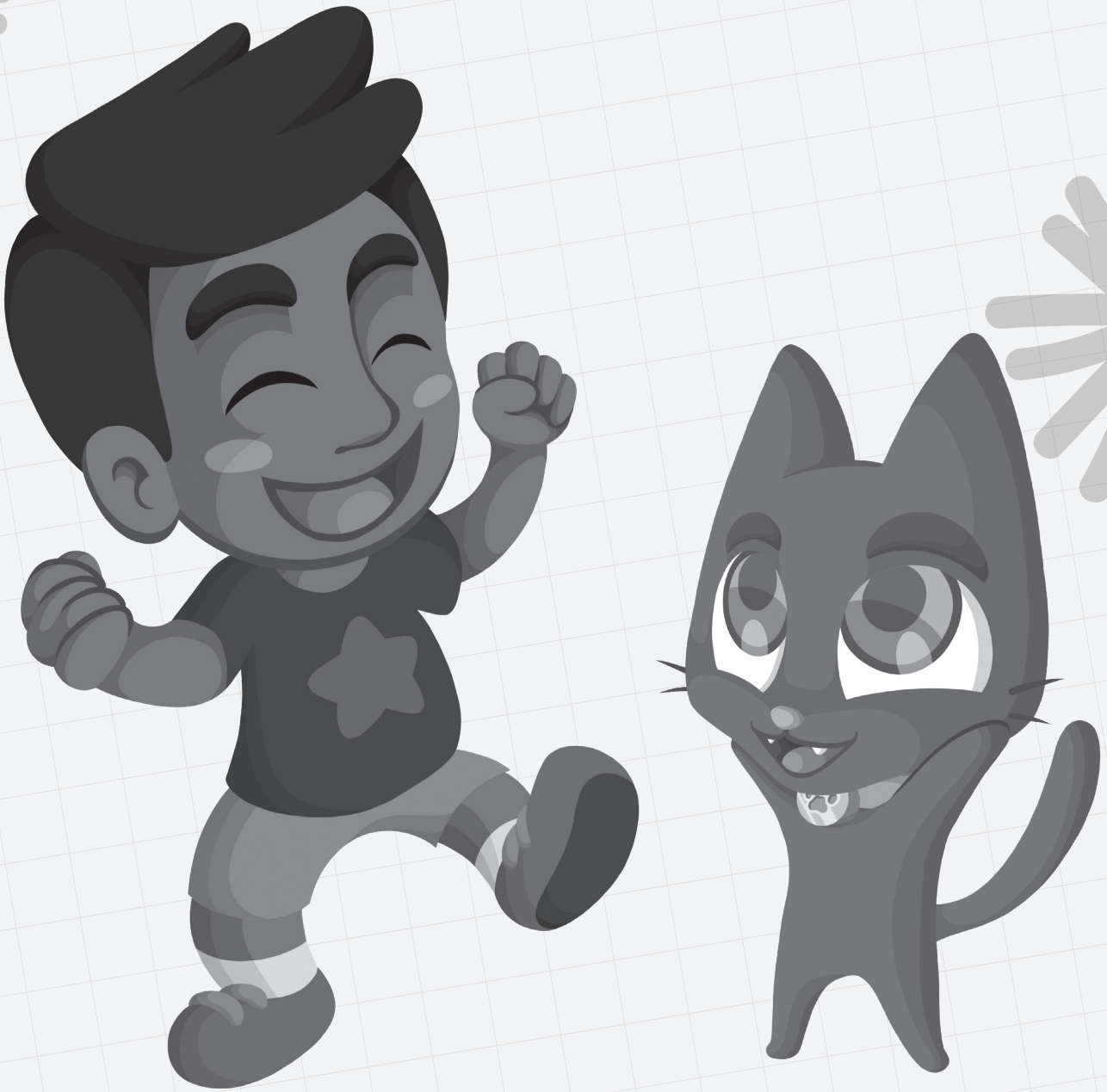
COURS PI

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.

12

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

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

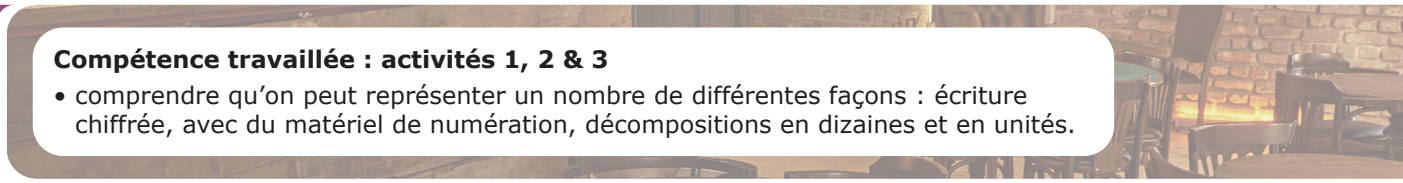


Compétences travaillées :
- comprendre un texte ;
- lire à haute voix.

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. »

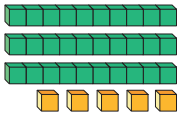
2 **En t'aidant** de la carte, **réponds** à la question **en complétant** la phrase ci-dessous.

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

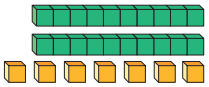
1 En t'aidant de la carte, **réponds** à la question **en complétant** la phrase ci-dessous.

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.

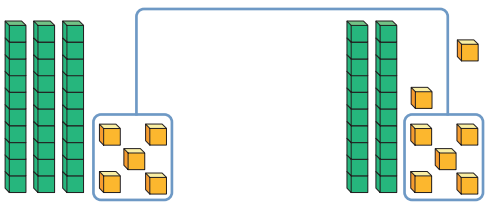
Pour le moment, il y a : 12 unités isolées au total.

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.

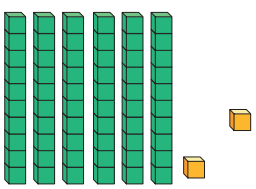
2 **Observe** ce que Micha veut donner au tavernier.
Puis, **complète** les phrases **en coloriant** la bonne réponse.

- **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 !

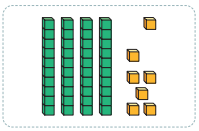
ACT 4

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**.

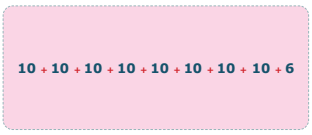
C'est pareil que 47 cubes en tout.

- **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 :



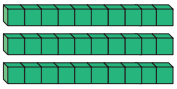
- **Matériel :**
  - le tableau de numération (d/u). À conserver tout au long de l'année. Nous vous conseillons de le plastifier ou de le mettre dans une pochette plastique pour qu'il puisse être réutilisé. L'enfant complètera le tableau de numération avec un feutre pour tableau blanc ;
  - le matériel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

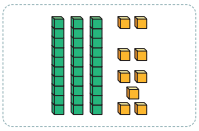
C'est pareil que 3 **d** 0 **u**.

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 !

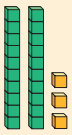
- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 8.

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** 2**d** 3**u**	**10 + 10 + 3** **20 + 3**

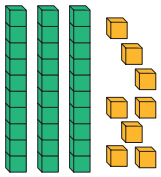
2 **Colorie** la réponse qui correspond.

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

EXOS

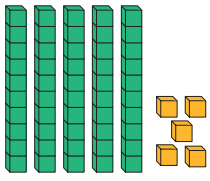
- **Consigne pour l'adulte :** laissez à disposition le matériel de numération et le tableau de numération ; la bande de comptage de 10 en 10.

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



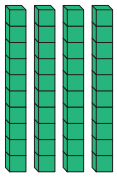
C'est pareil que 3 **d** 8 **u**.

C'est pareil que 38 cubes en tout.



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

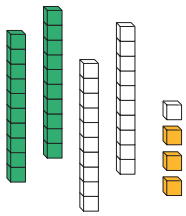
C'est pareil que 55 cubes en tout.



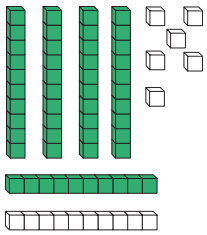
C'est pareil que 4 **d** 0 **u**.

C'est pareil que 40 cubes en tout.

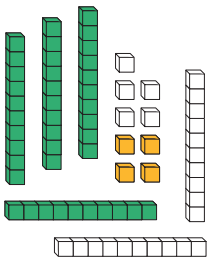
2 **Fabrique** la quantité demandée **en coloriant en vert** les dizaines et **en jaune** les unités.
Puis, **complète** les phrases.



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

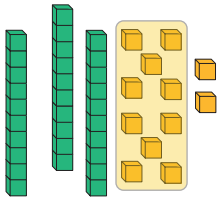


C'est pareil que 5 **d** 0 **u**.



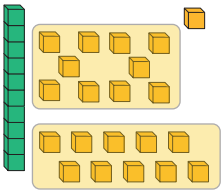
C'est pareil que 4 **d** 4 **u**.

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



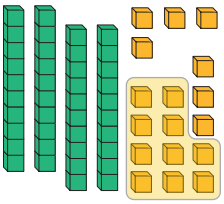
C'est pareil que 4 **d** 2 **u**.

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.

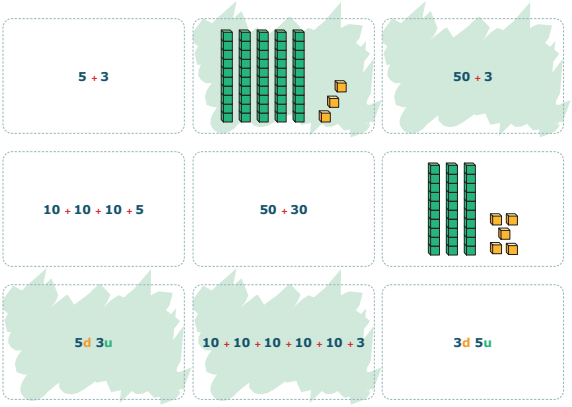
31 = **30 + 1**

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



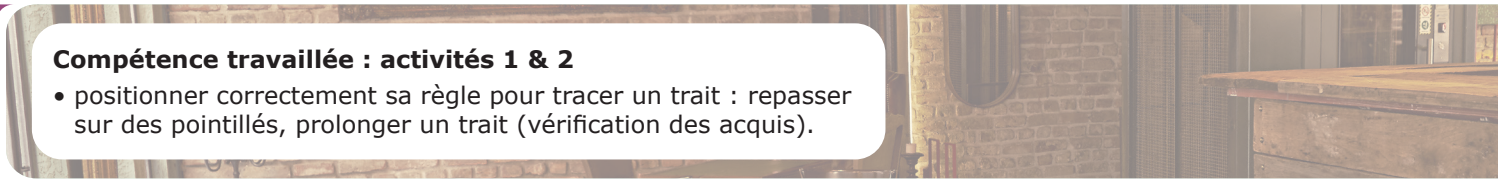
Compétences travaillées :
- comprendre un texte ;
- lire à haute voix.

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

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

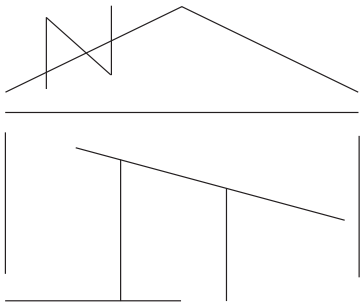
- **Matériel :** une règle de 20 cm (rigide en plastique transparent) et un crayon à papier très bien taillé. Nous vous conseillons de vérifier régulièrement l'état de la mine du crayon durant la mission.

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.



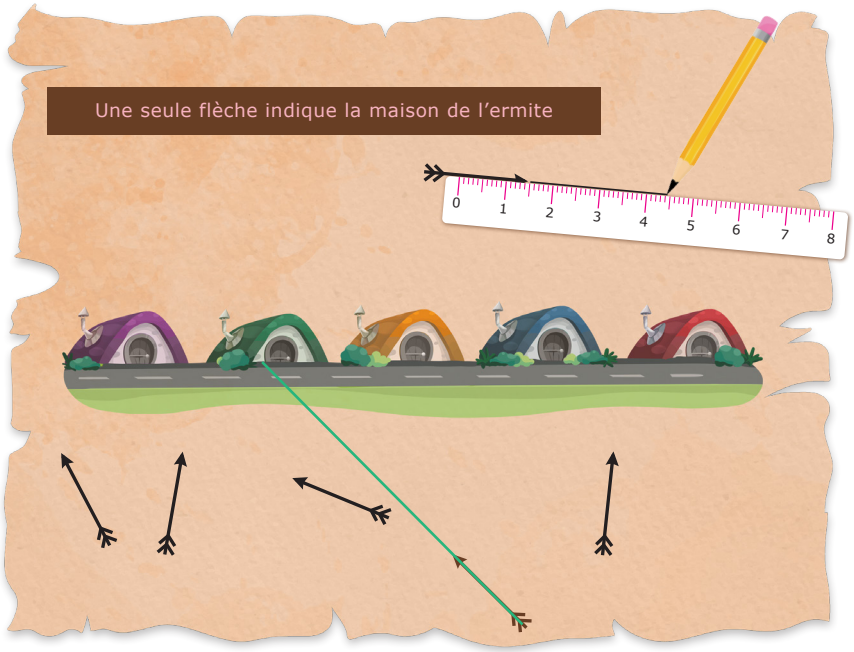
2 **Observe** le chemin en pointillés sur la carte, c'est celui qui mène à l'ermite. Avec ton doigt, **repasse** sur le chemin. Avec une règle et un crayon à papier, **repasse** sur le chemin en pointillés.



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 !

ACT 2

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.

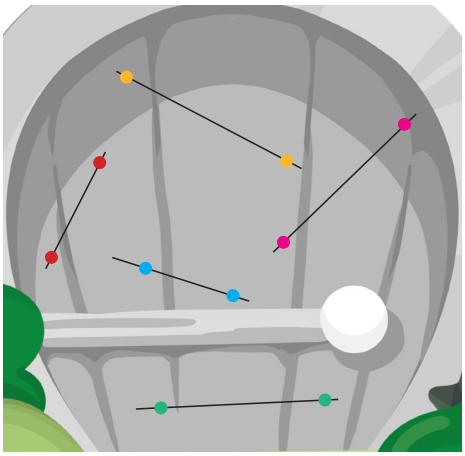
2 À l'aide du matériel, **fabrique** un segment en suivant les instructions.

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.

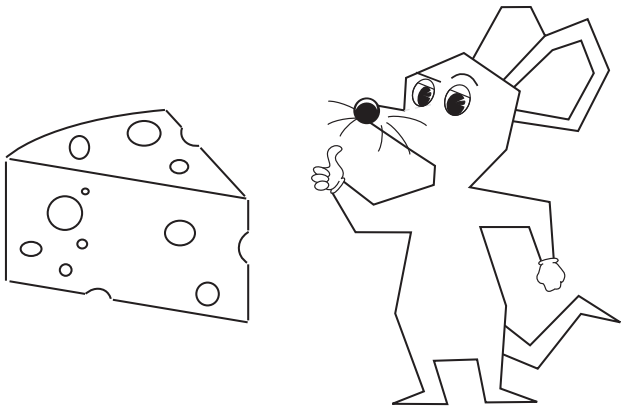
un segment — c'est une ligne **qui passe** par **deux points**.

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

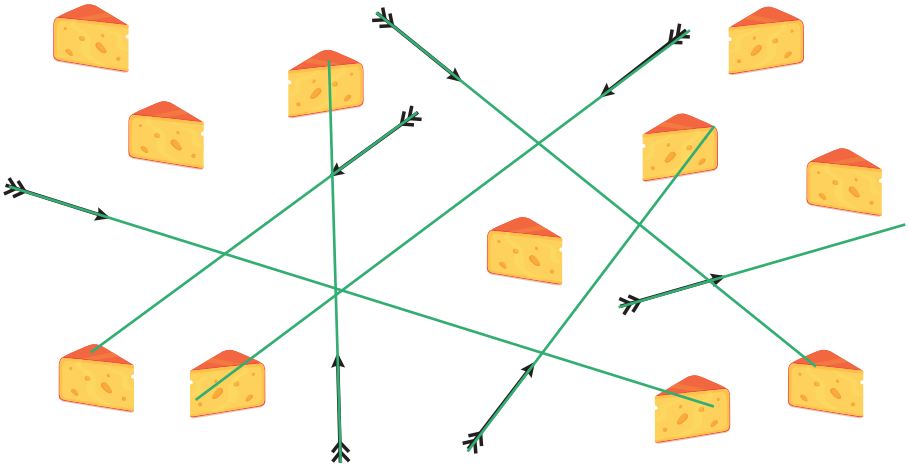
2 **Dis** si les phrases sont vraies ou fausses **en écrivant** V pour vrai et F pour faux.

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

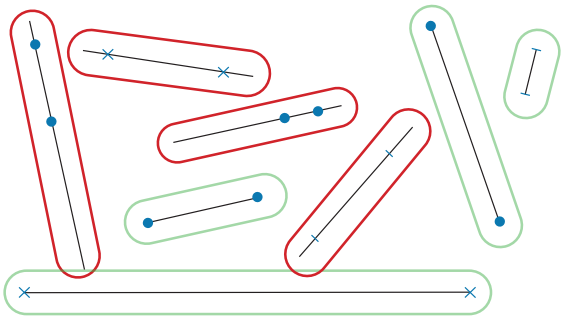
1 Avec une règle, **repasse** sur les pointillés.!



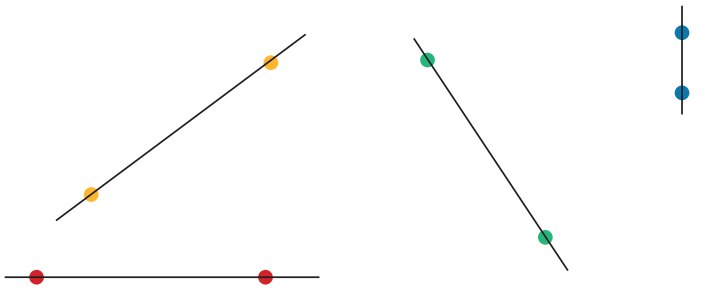
2 Avec une règle, **prolonge** le trajet de chaque flèche.



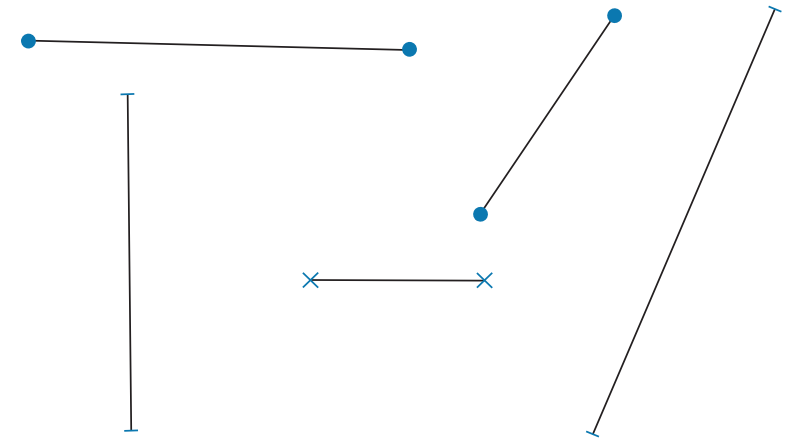
3 **Entoure** en rouge les droites et en vert les segments.



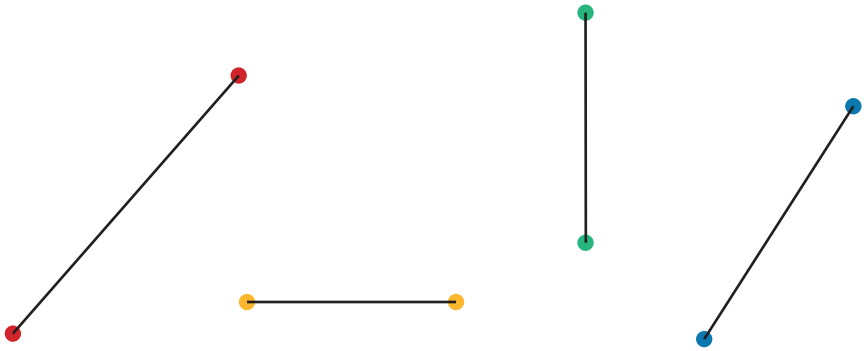
4 **Trace** 4 droites qui passent par les points de la même couleur.



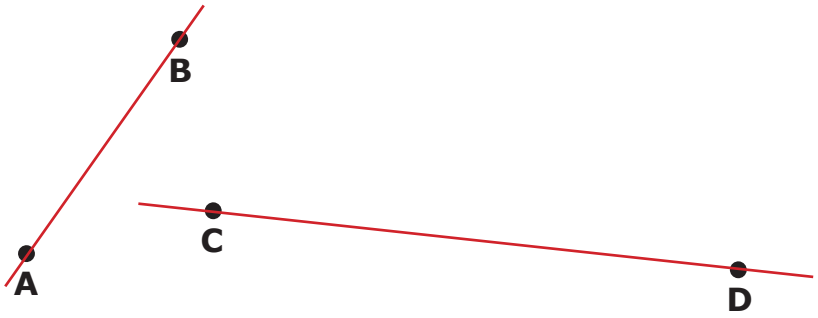
5 **Reconstitue** les segments en prolongeant les traits.



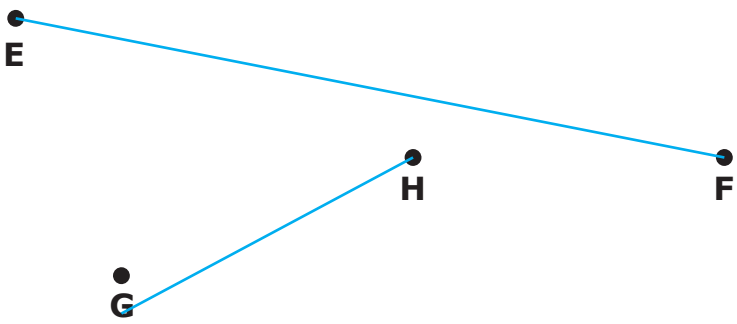
6 **Trace** 4 segments en reliant les points de la même couleur.



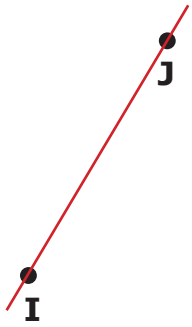
7 **Trace** les droites : (AB) et (CD).

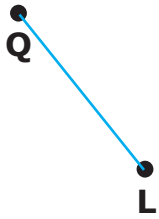


8 **Trace** les segments : [EF] et [GH].



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





Objectifs de la mission :
- 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.

HISTOIRE

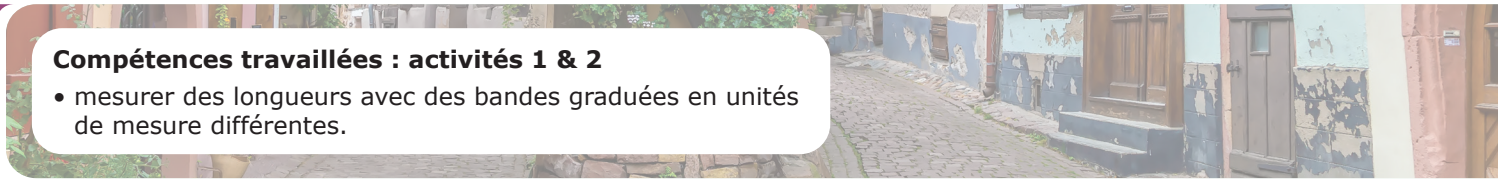


Compétences travaillées :
- comprendre un texte ;
- lire à haute voix.

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



Compétences travaillées : activités 1 & 2
- mesurer des longueurs avec des bandes graduées en unités de mesure différentes.

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 9 et 10.
- **Consigne pour l'adulte :** durant cette activité, Micha et Perlipopette n'obtiendront pas les mêmes mesures de longueurs pour le chemin orange et c'est normal, les bandes graduées ne sont pas les mêmes. Si l'enfant se questionne et a peur de s'être trompé, rassurez-le et expliquez-lui qu'il comprendra par la suite.

1 **Observe** la carte et les deux bandes graduées.

2 Avec la bande graduée de Micha, **mesure** la longueur du chemin orange. Puis, **complète** la phrase.

Pour Micha, le chemin **orange** mesure **12 graduations**.

3 Avec la bande graduée de Perlipopette, **mesure** la longueur du chemin orange. Puis, **complète** la phrase.

Pour Perlipopette, le chemin **orange** mesure **6 graduations**.

4 **Réponds** à la question **en coloriant** la bonne réponse.

Micha et Perlipopette trouvent-ils le même résultat ? ☑ Non

Super ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette ont réussi à mesurer l'autre chemin qui mène à la Tour de la Cité Ronronnante. Mais... ils ne sont toujours pas d'accord !

ACT 2

- **Matériel :** utilisez l'annexe 9.
- **Consigne pour l'adulte :** durant cette activité, Micha et Perlipopette n'obtiendront pas les mêmes mesures de longueur pour le chemin orange et c'est normal, les bandes graduées ne sont pas les mêmes. Si besoin, rassurez l'enfant, il ne s'est pas trompé.

1 Sur la carte, **observe** le chemin bleu. C'est une ligne brisée. **Complète** la phrase **en coloriant** la bonne réponse.

Le chemin bleu est une lignée brisée de ☑ 2 morceaux

2 Avec la bande graduée de Micha, **suis** les indications pour **mesurer la longueur** du chemin bleu.

● **Correction :**

Pour Micha, la rue des Poissons Frits mesure 10 graduations.

Pour Micha, l'impasse de l'Arbre à Chat mesure 4 graduations.

10 + 4 = 14

Pour Micha, le chemin bleu mesure 14 graduations.

3 Avec la bande graduée de Perlipopette, **suis** les indications pour **mesurer la longueur** du chemin bleu.

● **Correction :**

Pour Perlipopette, la rue des Poissons Frits mesure 5 graduations.

Pour Perlipopette, l'impasse de l'Arbre à Chat mesure 2 graduations.

5 + 2 = 7

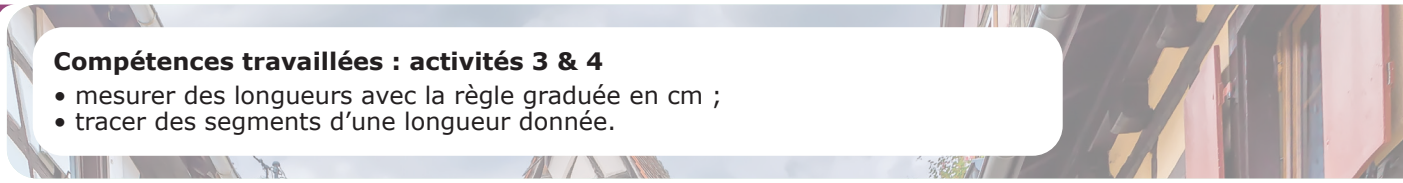
Pour Perlipopette, le chemin bleu mesure 7 graduations.

4 **Réponds** à la question **en coloriant** la bonne réponse.

Micha et Perlipopette trouvent-ils le même résultat ? ☑ Non

Super ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette ont réussi à mesurer l'autre chemin qui mène à la Tour de la Cité Ronronnante. Mais... ils ne sont toujours pas d'accord !

ACT 3



Compétences travaillées : activités 3 & 4

- mesurer des longueurs avec la règle graduée en cm ;
- tracer des segments d'une longueur donnée.

● **Matériel :** une règle graduée de 20 cm (en plastique transparent) ; la carte de l'ermite.

● **Consigne pour l'adulte :** si l'enfant éprouve des difficultés à lire les informations de la règle graduée, proposez-lui d'utiliser une bande graduée en centimètres disponible en p.95.

1 Avec une règle graduée, **mesure** la longueur du chemin orange. Puis, **complète** la phrase.

Le chemin **orange** mesure 18 **centimètres**.

2 Avec une règle graduée, **suis** les indications pour **mesurer** la longueur du chemin bleu.

● **Correction :**

La rue des Poissons Frits mesure 15 cm
L'impasse de l'Arbre à Chat mesure 6 cm
Soit 15 + 6 = 21
Le chemin **bleu** mesure 21 **centimètres**.

3 En t'aidant des réponses précédentes, **réponds** à la question **en coloriant** la bonne réponse.

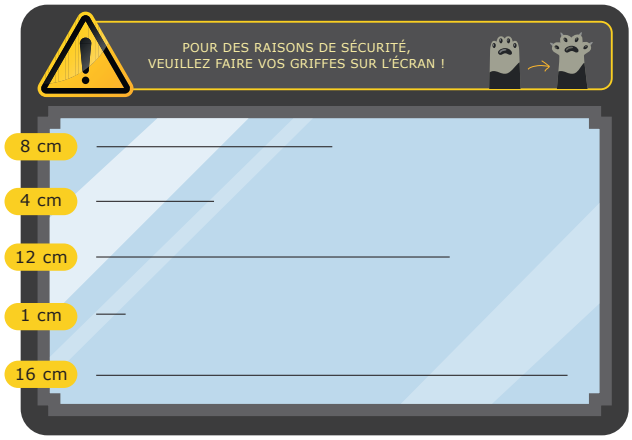
Quel est le chemin le plus court ? ☑ le chemin orange

Félicitations ! Tu as aidé Micha et Perlipopette à mesurer les deux chemins qui les séparent de la Tour. Grâce à toi, ils savent quel chemin emprunter !

ACT 4

- **Matériel :** une règle graduée de 20 cm (en plastique transparent) ; un crayon à papier bien taillé.
- **Consigne pour l'adulte :** si l'enfant éprouve des difficultés à lire les informations de la règle graduée, proposez-lui d'utiliser une bande graduée en centimètres.
- **Consigne pour l'adulte :** veillez à ce que l'enfant place le 0 de sa règle sur le début de chaque trait.

1 Avec une règle graduée, **prolonge** les traits pour qu'ils mesurent la longueur demandée.



ATDJ

1 **Complète** chaque phrase **en coloriant** la bonne réponse.

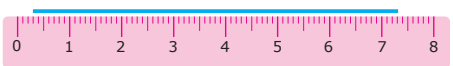
A. Pour mesurer des petites longueurs, on utilise la règle graduée en (centimètres).

B. Pour aller plus vite, on écrit : (cm)

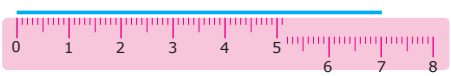
C. Pour tracer un trait d'une longueur précise, on place le crayon à papier sur le : (0) de la règle graduée.

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

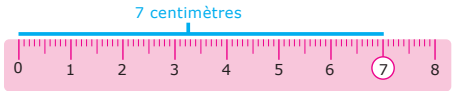
1



2



3

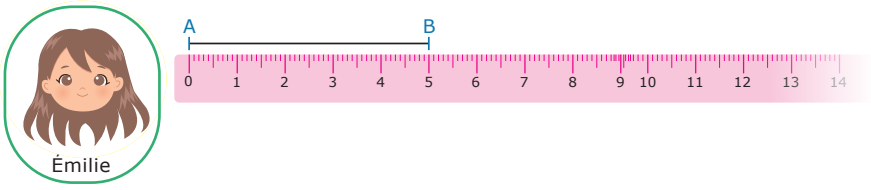


la ligne mesure 7 centimètres

- **Matériel :** une règle graduée de 20 cm (en plastique transparent) ; un crayon à papier bien taillé.
- **Consigne pour l'adulte :** si l'enfant éprouve des difficultés à lire les informations de la règle graduée, proposez-lui d'utiliser une bande graduée en centimètres.

EXOS

1 **Observe** comment chaque enfant place sa règle graduée. Puis, **entoure** celui qui l'a placée correctement pour mesurer le trait.



2 **Complète** la phrase.

Le **segment [AB]** mesure **5 centimètres**.

3 **Mesure** la longueur de chaque segment. Puis, **complète** les phrases.

Le **segment [AB]** mesure **5 centimètres**.
Le **segment [CD]** mesure **2 centimètres**.
Le **segment [EF]** mesure **6 centimètres**.
Le **segment [GH]** mesure **10 centimètres**.

4 **Mesure** la longueur de ces lignes brisées **en complétant** les phrases au fur et à mesure.

la ligne **verte** mesure **5 centimètres**.
la ligne **rose** mesure **3 centimètres**. — Soit 5+3=8

La ligne brisée mesure **8 cm**.

la ligne **orange** mesure **4 centimètres**.
la ligne **bleue** mesure **2 centimètres**.
la ligne **jaune** mesure **6 centimètres**. — Soit 4+2+6=12

La ligne brisée mesure **12 cm**.

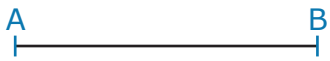
5 **Mesure** la longueur de cette ligne brisée **en complétant** les phrases au fur et à mesure.

AB = **2 cm**.
BC = **7 cm**.
CD = **1 cm**. — Soit 2+7+1=10

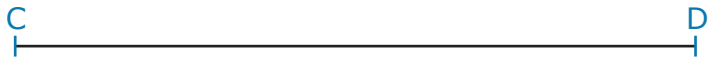
La ligne brisée mesure **10 cm**.

6 **Prolonge** les segments pour obtenir la longueur demandée. **Pense à dessiner** et à nommer le deuxième point de chaque segment !

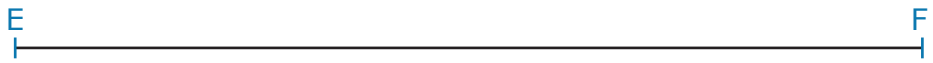
AB = 4 **cm**



CD = 9 **cm**



EF = 12 **cm**



7 **Prolonge** les segments pour qu'ils fassent tous 6 centimètres.
N'oublie pas de dessiner le deuxième point de chaque segment !

8 **Trace** les segments suivants. **Pense à dessiner** les points de chaque segment !



un **segment [AB]** de **4 centimètres**.



un **segment [CD]** de **8 centimètres**.



un **segment [EF]** de **10 centimètres**.



un **segment [GH]** de **2 centimètres**.

Énigme : réponds à l'énigme **en écrivant** une phrase en entier !

- **Correction :** le chemin de Miaousse mesure (2+1+3+6+5=17) 17 cm. Le chemin de Felipe mesure (2+5+11=18) 18 cm.
- **Correction :** c'est Felipe qui va parcourir le chemin le plus long.

Objectifs de la mission :
- 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.

HISTOIRE

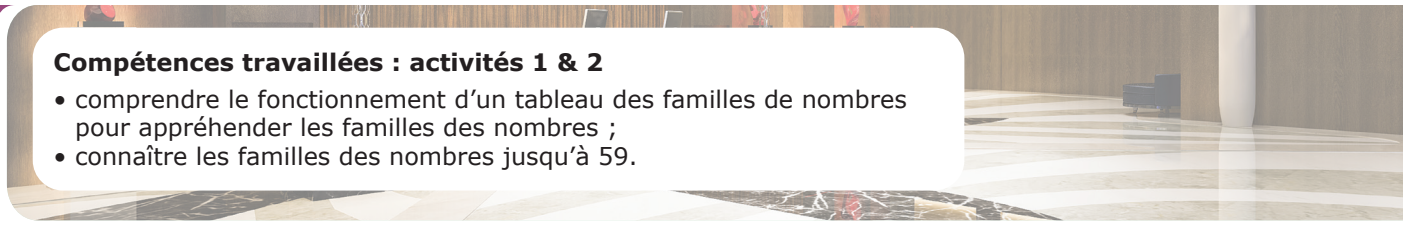


Compétences travaillées :
- comprendre un texte ;
- lire à haute voix.

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



Compétences travaillées : activités 1 & 2
- comprendre le fonctionnement d'un tableau des familles de nombres pour appréhender les familles des nombres ;
- connaître les familles des nombres jusqu'à 59.

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 11.

- **Consigne pour l'adulte :** même si l'enfant n'éprouve pas la nécessité d'utiliser le matériel, laissez-le à disposition tout au long de l'activité afin qu'il puisse choisir et expérimenter la méthode qui lui conviendra le mieux pour compléter le tableau des nombres (l'armoire). Par la suite, faites verbaliser la procédure choisie / retenue.

- **Consigne pour l'adulte :** pour compléter le tableau des nombres, l'enfant peut utiliser les méthodes suivantes :
  - il peut compter de 1 en 1 à partir d'un nombre repère (l'enfant récite la file numérique) ;
  - il peut choisir un nombre repère et calculer (+ 1 / - 1) sur les lignes et (+ 10 / - 10) sur les colonnes en utilisant ou non les bandes de comptage à disposition ;
  - il peut repérer la colonne et/ ou la ligne où se trouve le nombre et en déduire le chiffre des dizaines et celui des unités.

Si l'enfant éprouve des difficultés ou s'il trouve les nombres par comptage de 1 en 1, proposez-lui d'expérimenter une méthode plus rapide : par calcul / par repérage des dizaines, des unités.

1 **Observe** la vieille armoire.

2 **Écris** les nombres manquants sur les étiquettes vides. **Colorie** en vert le tiroir de la chambre de Micha : chambre numéro 54. **Colorie** en rouge le tiroir de la chambre de Perlipopette : chambre numéro 37.



I Super, l'armoire à clés est réparée maintenant !

ACT 2

● **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 12, 13 et 14.

1 **Récupère** le matériel et **observe-le**.

2 **Lis à voix haute** les indications sur chaque porte. **Place** chaque bande derrière la porte qui convient **en expliquant** chacune de tes propositions. Une fois qu'un adulte a validé tes propositions, **colle-les** dans les cases qui conviennent.

● **Correction :**

Je place cette bande 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
derrière la porte de la famille des unités parce que les nombres ont 1 seul chiffre.

Je place cette bande 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
derrière la porte de la famille des dix parce que les nombres commencent par 1.

Je place cette bande 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
derrière la porte de la famille des vingt parce que les nombres commencent par 2.

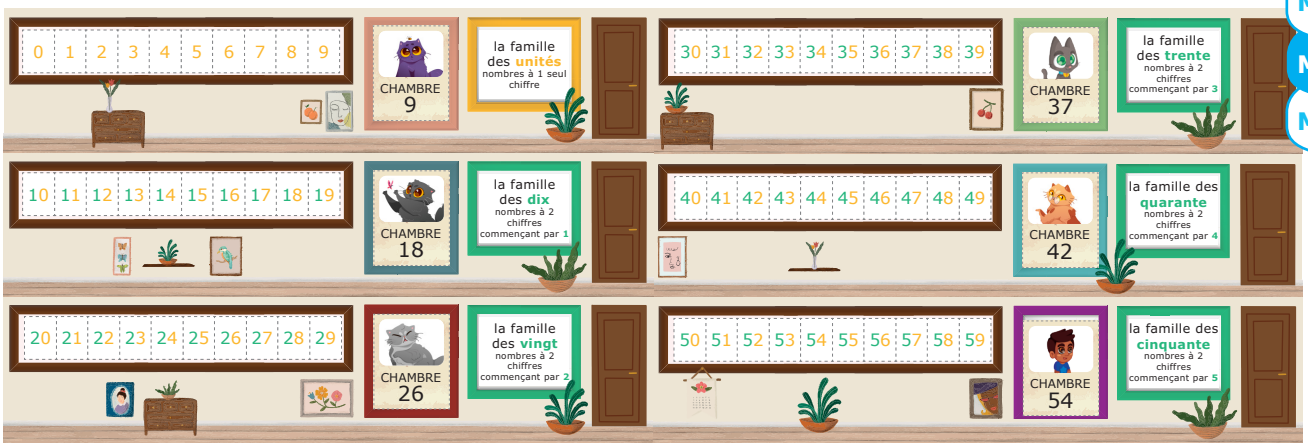
Je place cette bande 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
derrière la porte de la famille des trente parce que les nombres commencent par 3.

Je place cette bande 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49
derrière la porte de la famille des quarante parce que les nombres commencent par 4.

Je place cette bande 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
derrière la porte de la famille des cinquante parce que les nombres commencent par 5.

3 **Observe** le numéro de chambre de chaque personnage. **Colle** chaque personnage dans la case grise qui convient.

● **Correction :**



Félicitations ! Chacun sait désormais où aller pour trouver sa chambre !

ACT 3

Compétence travaillée : activités 3 & 4
• lire et écrire en lettres les nombres jusqu'à 59.

● **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 15 ; cette fiche est à conserver tout au long du trimestre.

1 **Récupère** la fiche et **observe-la**.

2 **En t'aidant** de la fiche, **complète** les phrases **en coloriant** la bonne réponse.

A. **37** est de la famille des : (trente)

B. Le chiffre des **unités** de **37** est : (sept)

3 À l'aide de tes réponses précédentes, sur les pointillés, **écris** en lettres le nombre **37**.

trente - sept

4 **En t'aidant** de la fiche, **complète** les phrases **en coloriant** la bonne réponse.

A. **54** est de la famille des : (cinquante)

B. Le chiffre des **unités** de **54** est : (quatre)

5 À l'aide de tes réponses précédentes, sur les pointillés, **écris** en lettres le nombre **54**.

cinquante - quatre

Génial ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette ont retrouvé leur chambre !

ACT 4

1 **Récupère** les étiquettes vertes et les étiquettes jaunes et **observe-les**. Puis, **observe** le numéro de la chambre de chaque client.

● **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 16.

2 Pour chaque numéro de chambre : **dis** le nom de sa famille ; **dis** son chiffre des unités ; sur les cases, **colle** les étiquettes qui correspondent **pour former** le nombre en lettres. Il y a des étiquettes en trop !


Chambre n°18 | dix | - | huit


Chambre n°9 | neuf


Chambre n°42 | quarante | - | deux


Chambre n°26 | vingt | - | six

I Tu as réussi, bravo ! Grâce à toi, Micha, Perlipopette et tous les clients sont enfin au lit !

ATDJ

1 **Complète** la grille de mots croisés. Avant de compléter la grille, **vérifie** l'orthographe des mots dans la leçon.

1 dizaines 2 quarante 3 vingt 4 cinquante 5 unités

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

Je dis son chiffre des unités. (2)

J'écris le nombre en entier. (3)

Je dis le nom de sa famille. (1)

● **Matériel :** tout au long du « on s'entraîne », laissez la fiche « écrire les nombres en lettres jusqu'à 59 » à disposition.

EXOS

1 **Complète** les cases jaunes du tableau des nombres **en utilisant** la méthode de ton choix.

0	1	2	3					8	9
10	11			14	15				19
	21		23			26	27		
30					35	36			
		42		44	45				49
50		52		54		56		58	59

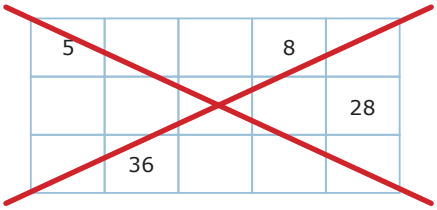
2 **Complète** chaque morceau du tableau des nombres.

41	42	43	44	
	52	53	54	55

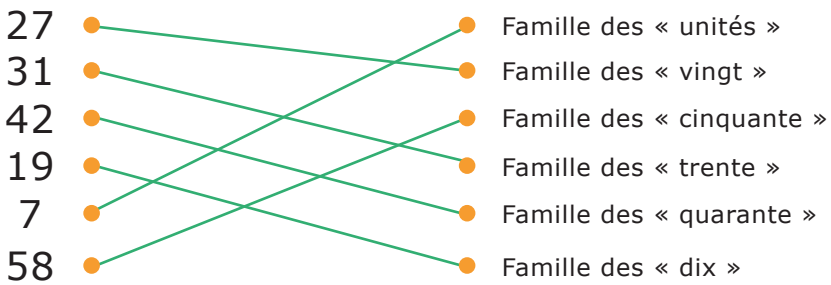
		26	27	28	
	35	36	37	38	39
44	45				

				6
				16
				26
		34	35	36
42	43	44	45	46
	53	54		

3 Parmi les morceaux du tableau des nombres, l'un d'entre eux est faux. **Retrouve-le** et **barre-le**.



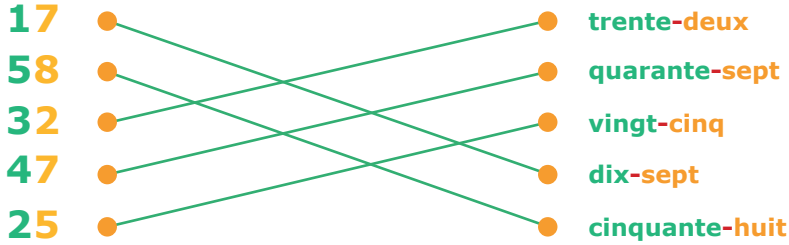
4 Avec une règle, **relie** chaque nombre à sa famille. Pour t'aider, **entoure en vert** le chiffre des dizaines de chaque nombre lorsque c'est possible.



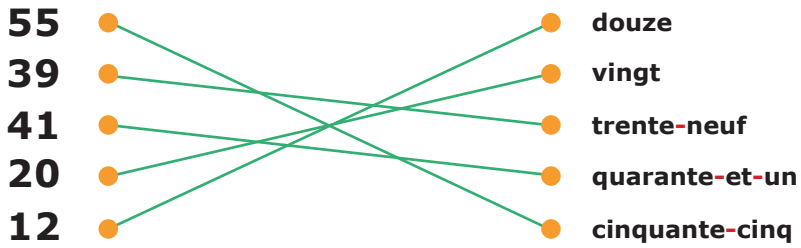
5 Dans les bulles, **écris** les nombres en chiffres.

vingt-trois	23	**quarante-neuf**	49	**trente-trois**	33
cinquante-quatre	54	**trente-et-un**	31	**cinquante-deux**	52
trente-six	36	**vingt**	20	**quatorze**	14
dix-huit	18	**seize**	16	**quarante-et-un**	41

6 Avec une règle, **relie** chaque nombre écrit en chiffres à son écriture en lettres. Pour t'aider, dis d'abord sa famille, puis, son chiffre des unités.



7 Avec une règle, **relie** chaque nombre écrit en chiffres à son écriture en lettres. Attention aux exceptions !



8 **Écris** en lettres les nombres suivants **en utilisant** les mots :
trois – vingt – six – quarante – et-un – sept – cinquante – huit – dix – trente

- **Correction :**
  43 : quarante-trois
  56 : cinquante-six
  17 : dix-sept
  31 : trente et un
  28 : vingt-huit

ÉNIGME : à l'aide des étiquettes, fabrique le plus de nombres possible.
Tu peux utiliser plusieurs fois la même étiquette. Puis, écris au moins 5 nombres en chiffres et en lettres.

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 17.
- **Correction :**
  L'enfant peut écrire :
  dix - dix-sept - dix-neuf - trente - trente-quatre - trente-sept - trente-neuf - cinquante - cinquante-quatre - cinquante-sept - cinquante-neuf.
- **Consigne pour l'adulte :** nous vous recommandons de ritualiser ce type d'exercice afin d'automatiser l'écriture des nombres en lettres.

DICTÉE DE NOMBRES : **écoute**, puis, **écris** chaque nombre **en chiffres** et **en lettres**.
Pour t'aider, utilise la fiche : écrire les nombres en lettres jusqu'à 59.

- **Correction :**
  52 : cinquante-deux
  26 : vingt-six
  45 : quarante-cinq
  33 : trente-trois
  19 : dix-neuf

MISSION 3 **LE MAITRE DE LA CITÉ RONRONNANTE** CALCUL

- **Consigne pour l'adulte :** avant de commencer la mission assurez-vous que l'enfant sait décomposer les nombres en écriture additive. Exemple: 38 = 30 + 8. Nous vous conseillons de réaliser un entraînement à l'ardoise au préalable afin de vérifier ce pré-requis. Si besoin, relisez la leçon du Trimestre 1 chapitre 1 mission 2.

Objectif de la mission :
• calculer en ligne la somme de deux termes (nombres à deux chiffres).

HISTOIRE

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



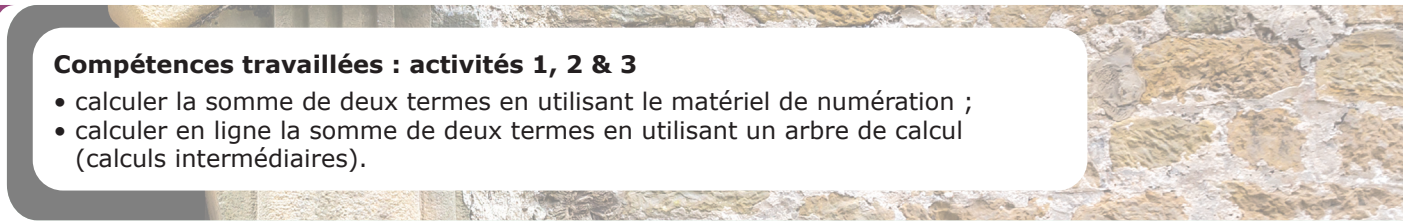
1 **Écoute** le texte.

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

2 **Lis à voix haute** le texte.

ACT 1

Compétences travaillées : activités 1, 2 & 3
• calculer la somme de deux termes en utilisant le matériel de numération ;
• calculer en ligne la somme de deux termes en utilisant un arbre de calcul (calculs intermédiaires).



- **Matériel :** matériel de numération (dizaines et unités).

- **Consigne pour l'adulte :** veillez à ce que l'enfant suive chaque étape du mémo. Ici, il est question de calculer des sommes sans retenue. L'enfant n'aura donc pas à échanger 10 unités contre 1 dizaine.

1 Avec le matériel de numération, **calcule** la somme de cette addition.
Puis, **écris** la somme sur les pointillés.

- **Correction :** 25 + 32 = 57

- **Consigne pour l'adulte :** veillez à ce que l'enfant suive chaque étape du mémo. Ici, il est question de calculer des sommes avec retenue. L'enfant aura donc à échanger 10 unités contre une dizaine avant de pouvoir écrire la somme.

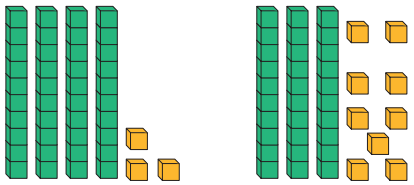
2 Avec le matériel de numération, **calcule** la somme de chaque addition. Puis, **écris** la somme sur l'étiquette.
S'il y a 10 unités ou plus, on fabrique 1 nouvelle dizaine !

- **Correction :** l'enfant repère le chiffre des unités et le chiffre des dizaines. Il peut colorier pour se repérer. 38 + 26 = 64

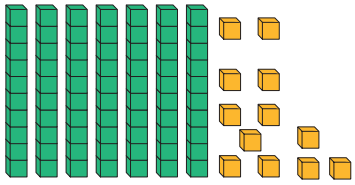
- **Correction :**

1. L'enfant repère le chiffre des unités et le chiffre des dizaines. Il peut colorier pour se repérer. 43 + 39 = 82

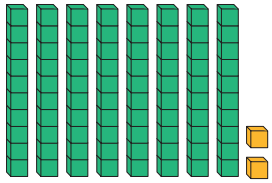
2. Avec le matériel de numération, l'enfant fabrique chaque nombre.



3. Il regroupe les unités entre elles et les dizaines entre elles.



4. Il y a 12 unités, donc plus de 9 unités, donc l'enfant fabrique une dizaine

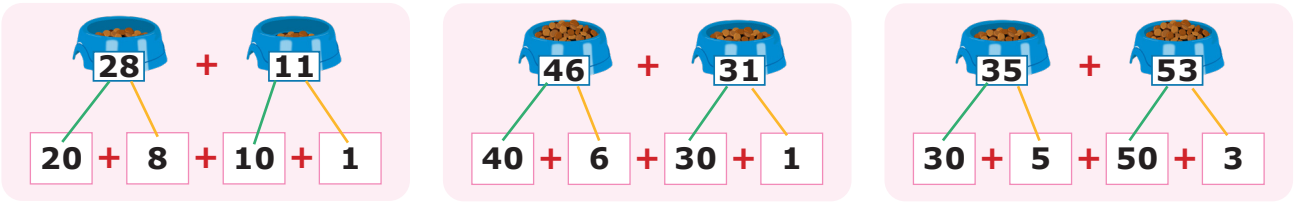


5. Il compte combien il y a d'unités (2) et combien il y a de dizaines (8). Il écrit le résultat.
43 + 39 = 82

Félicitations ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette ont réussi à relever le premier défi de Réglisse !

ACT 2

1 Pour chaque addition, comme sur l'exemple, **colorie** en jaune le chiffre des unités et en vert le chiffre des dizaines de chaque nombre ; **décompose** chaque nombre en écrivant une addition et complète les cases. *Pense à dessiner les branches de l'arbre de calcul !*



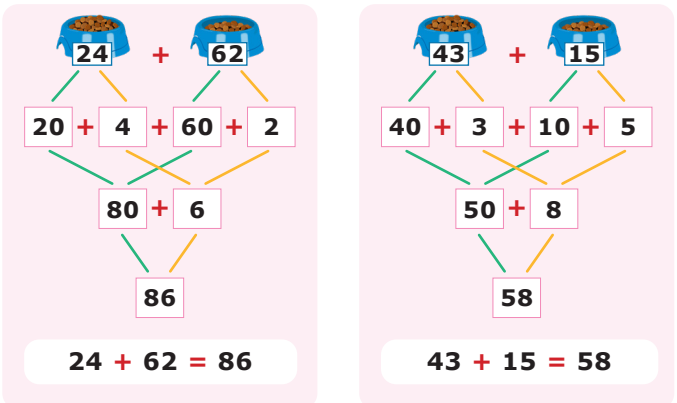
● **Consigne pour l'adulte :** si besoin, relisez la leçon du Trimestre 1 chapitre 1 mission 2.

ACT 3

● **Consigne pour l'adulte :** si l'enfant éprouve des difficultés à compléter les arbres de calcul, passez par la manipulation avec le matériel de numération au préalable. Précisez à l'enfant que les arbres de calcul sont de moins en moins complets.

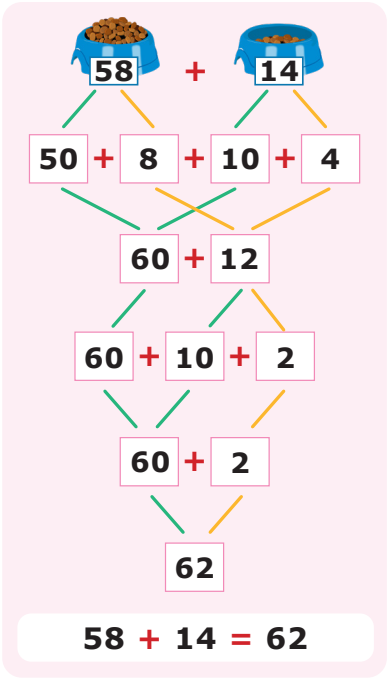
1 **Complète** les arbres de calcul pour calculer la somme de chaque addition. Puis, **écris** la somme sur les pointillés.

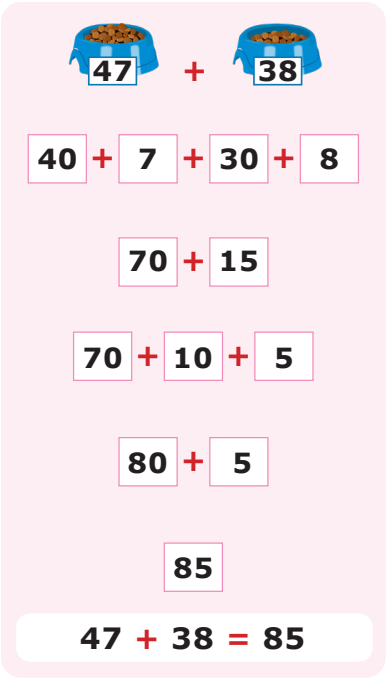
● **Correction :**



- **Consigne pour l'adulte :** veillez à ce que l'enfant suive chaque étape du mémo. Ici, il est question de calculer des sommes avec retenue. L'enfant devra donc décomposer l'ensemble des unités une seconde fois.

2 **Complète** les arbres de calcul pour calculer la somme de chaque addition. Puis, **écris** la somme sur les pointillés. Si on obtient 10 ou plus en additionnant les unités, on **décompose** ce nombre **en écrivant** une addition.





Bravo ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette ont réussi à relever tous les défis de Réglisse.

ACT 4



Compétence travaillée : activité 4
• réaliser un mikado en utilisant les compétences travaillées le long du chapitre.

- **Consigne pour l'adulte :** la présence de l'adulte est obligatoire pour cette activité. En effet, il est question de créer une version revisitée du Mikado où des coupes à la scie seront nécessaires. Le Mikado Ronronnant comptera 20 baguettes de tailles différentes : **5 baguettes rouges de 10cm**, **5 baguettes bleues de 15 cm**, **5 baguettes vertes de 20 cm** et **5 baguettes jaunes de 25 cm**. Nous vous conseillons de faire fabriquer toutes les baguettes d'une même couleur avant de passer à celles des couleurs suivantes.

- **Matériel :**
  - environ 20 piques à brochettes de 30 cm ou bien 5 tourillons de 70 cm de longueur et de 6 mm de diamètre (adaptez le nombre nécessaire de piques à brochette ou de tourillons en fonction des longueurs à votre disposition) ;
  - 1 petite scie et des gants de protection ;
  - 1 mètre ruban ;
  - 1 ou plusieurs pinceaux ;
  - 1 crayon à papier ;
  - de la peinture : rouge ; verte, bleue et jaune.

1 **Récupère** le matériel nécessaire.

2 **Suis** les indications pour **fabriquer** le Mikado Ronronnant.

3 **Lis** les règles du Mikado Ronronnant. Puis, **joue** une partie !

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 18.

ATDJ

1 **Complète** les cases suivantes comme dans l'exemple.

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

2 **Remets** dans l'ordre les étapes en les numérotant de 1 à 4.

• Pour **calculer en ligne** la somme de 2 nombres, on peut utiliser un **arbre de calcul** :

2 On **décompose** chaque nombre **en écrivant** une addition.

4 On **écrit la somme**.

1 On **écrit** l'addition.

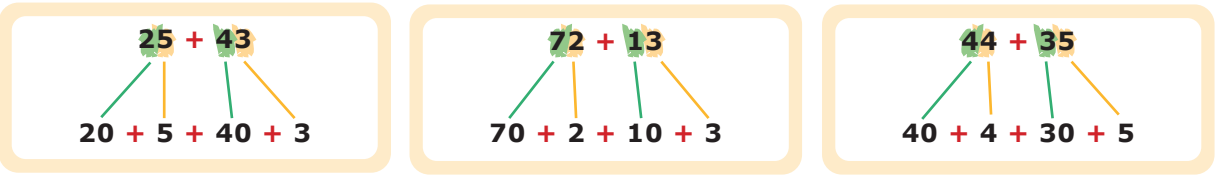
3 On **regroupe** les unités avec les unités et les dizaines avec les dizaines.

EXOS

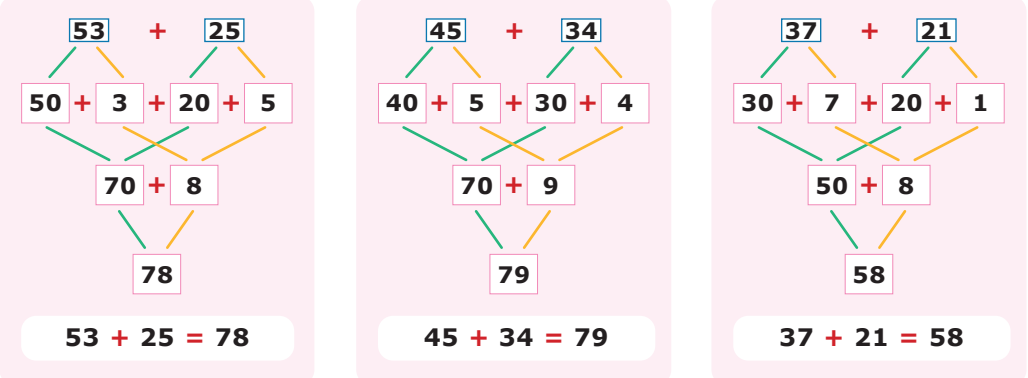
1 Avec le matériel de numération, **calcule** la somme de chaque addition. Puis, **écris** la somme sur les pointillés. S'il y a 10 unités ou plus, on fabrique 1 nouvelle dizaine !

25 + 41 = 66 **18 + 44 = 62** **37 + 14 = 51**

2 Pour chaque addition, comme sur l'exemple : **colorie** en jaune le chiffre des unités et en vert le chiffre des dizaines de chaque nombre ; **décompose** chaque nombre en écrivant une addition et **complète** les cases. Pense à dessiner les branches de l'arbre de calcul !

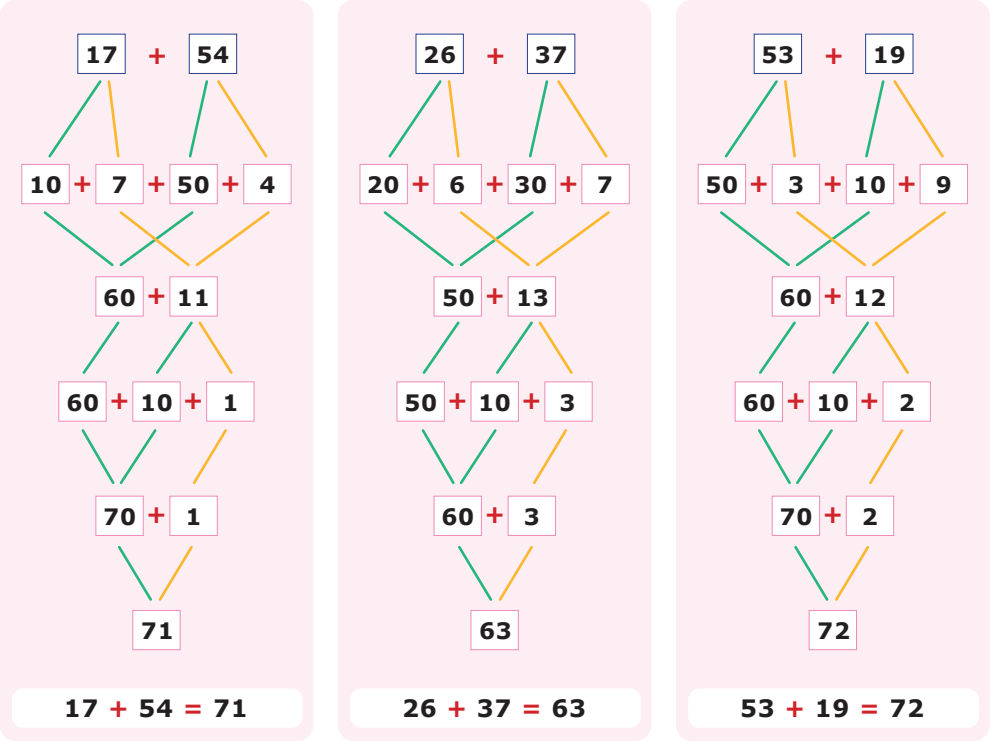


3 **Complète** chaque arbre de calcul. Puis, **écris** la somme de chaque addition sur les pointillés.

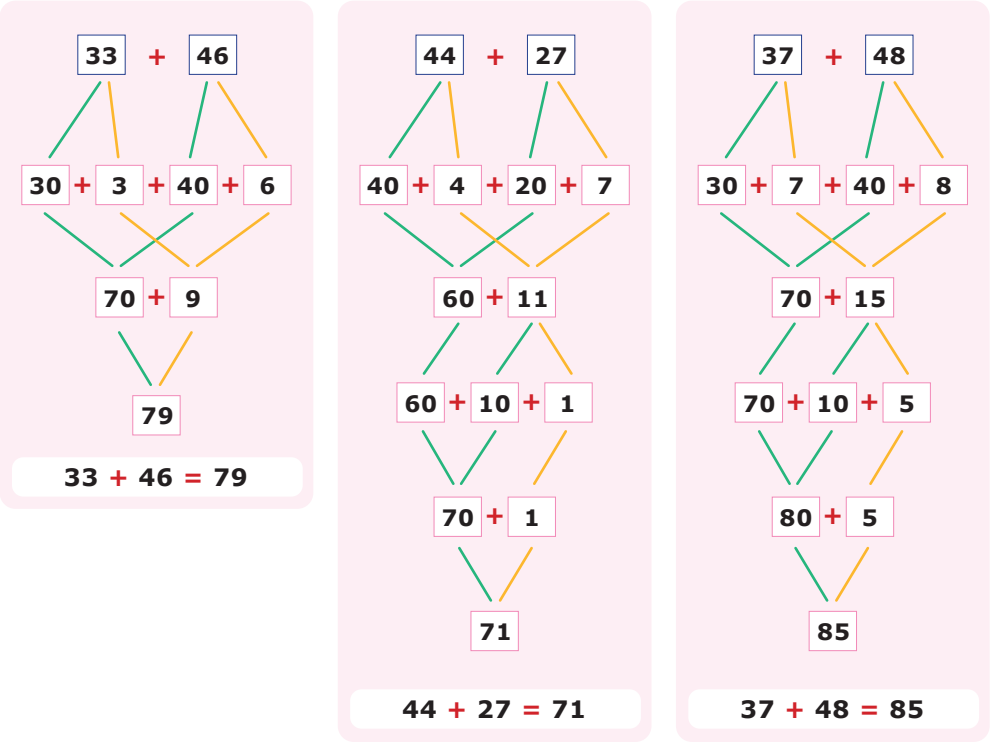


- **Consigne pour l'adulte :** notez que l'enfant peut accomplir les calculs mentalement, ce qui réduira le nombre d'étapes de son arbre de calcul par rapport à celui présenté dans la leçon. Si le résultat est correct mais qu'une étape semble manquer, demandez à l'enfant d'expliquer comment il a procédé pour arriver à ce résultat.

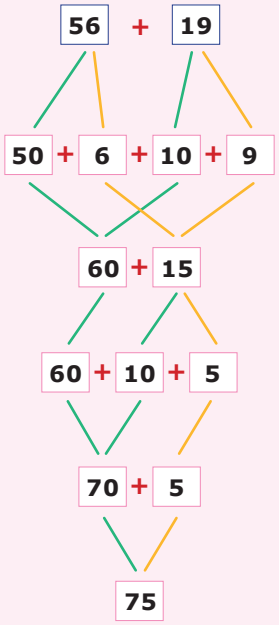
4 **Complète** chaque arbre de calcul. Puis, écris la somme de chaque addition sur les pointillés. Si on obtient 10 ou plus **en additionnant** les unités, on **décompose** ce nombre **en écrivant** une addition.



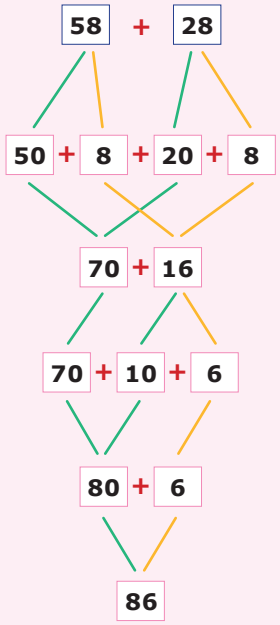
5 **Complète** chaque arbre de calcul. Puis, **écris** la somme de chaque addition sur les pointillés.



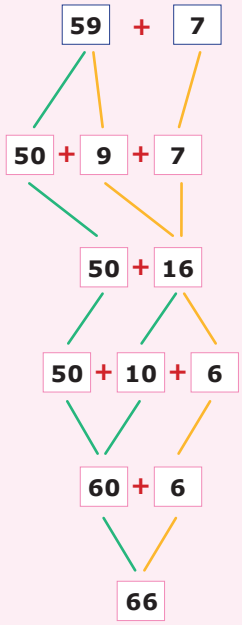
6 **Complète** chaque arbre de calcul. Puis, **écris** la somme de chaque addition sur les pointillés.



56 + 19 = 75

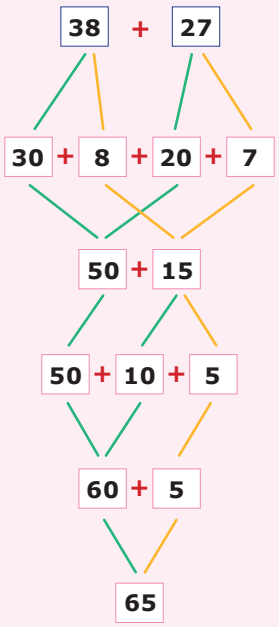


58 + 28 = 86



59 + 7 = 66

ÉNIGME : Miaousse a 38 croquettes rondes et 27 croquettes carrées.
Combien de croquettes Miaousse a-t-il en tout ?



38 + 27 = 65

Combien de croquettes Miaousse a-t-il en tout ?

Miaousse a 65 croquettes en tout.

- **Consigne pour l'adulte :** avant de commencer la mission assurez-vous que l'enfant connaît les familles de nombres jusqu'à 59. Si besoin, relire la leçon « Les familles de nombres » du Chapitre 1 Mission 2.
- **Consigne pour l'adulte :** avant de commencer la mission assurez-vous que l'enfant maîtrise l'écriture en lettres des nombres jusqu'à 59. Réalisez quelques exercices d'entraînement type : dictée de nombres.
- **Consigne pour l'adulte :** avant de commencer la mission assurez-vous que l'enfant sait décomposer les nombres jusqu'à 59 en écriture additive. Type : 38 = 10 + 10 + 10 + 8
  38 = 30 + 8. Nous vous conseillons de réaliser un entraînement à l'ardoise au préalable afin de vérifier ce pré-requis.

Objectifs de la mission :
- 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.

HISTOIRE

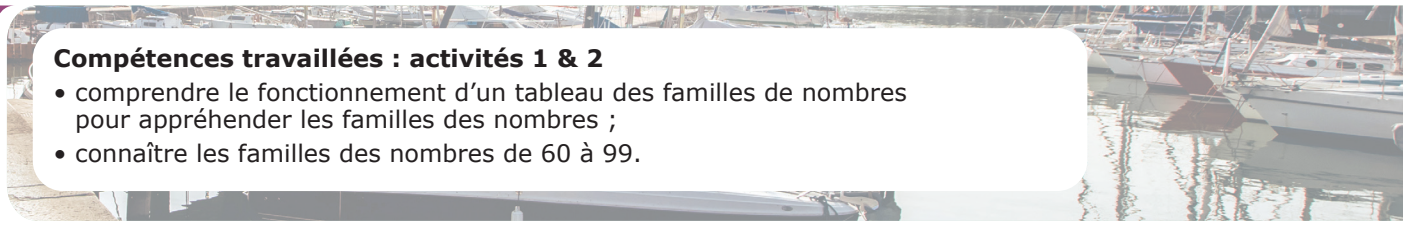


Compétences travaillées :
- comprendre un texte ;
- lire à haute voix.

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

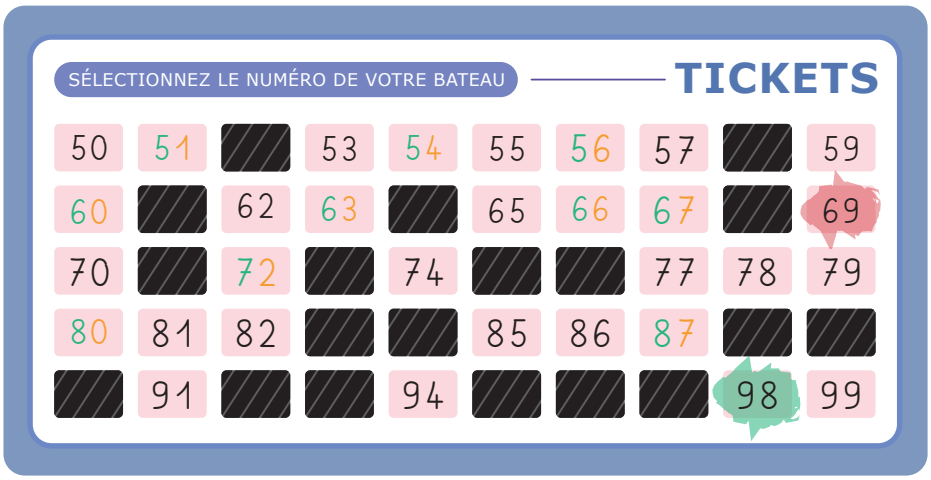


Compétences travaillées : activités 1 & 2
- comprendre le fonctionnement d'un tableau des familles de nombres pour appréhender les familles des nombres ;
- connaître les familles des nombres de 60 à 99.

- **Consigne pour l'adulte :** pour compléter le tableau des nombres l'enfant peut utiliser les méthodes suivantes :
  - il peut compter de 1 en 1 à partir d'un nombre repère (l'enfant récite la file numérique) ;
  - il peut choisir un nombre repère et calculer (+ 1 / - 1) sur les lignes et (+ 10 / - 10) sur les colonnes en utilisant ou non les bandes de comptage à disposition ;
  - il peut repérer la colonne et/ ou la ligne où se trouve le nombre et en déduire le chiffre des dizaines et celui des unités.

Si l'enfant éprouve des difficultés ou s'il trouve les nombres par comptage de 1 en 1, proposez-lui d'expérimenter une méthode plus rapide : par calcul / par repérage des dizaines, des unités.

1. **Observe** le distributeur de tickets. **Écris** les nombres manquants sur les boutons vides du distributeur.
2. **Colorie** en vert le bouton 98.
3. **Colorie** en rouge le bouton 69.



Félicitations ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette ont pu imprimer leur ticket et ils ont même réussi à aider la poule et le coq à imprimer le leur !

- **Consigne pour l'adulte :** avant de commencer la mission assurez-vous que l'enfant connaît les familles de nombres jusqu'à 59. Si besoin, relire la leçon « Les familles de nombres » du Chapitre 1 Mission 2.
- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 19, 20 et 21.

1. **Récupère** le matériel et **observe-le**.
2. **Lis à voix haute** les indications sur chaque banderole. **Place** chaque bande derrière la banderole qui convient **en expliquant** chacune de tes propositions. Une fois qu'un adulte a validé tes propositions, **colle-les** dans les cases qui conviennent.



3 **Observe** le numéro du ticket de chaque personnage. **Colle** les personnages sous la banderole qui correspond.

Super ! Grâce à ton aide, Micha, Perlipopette et chacun des voyageurs sait désormais vers quel ponton aller pour rejoindre son bateau.

ACT 3

Compétences travaillées : activité 3
• lire et écrire en lettres les nombres de 60 à 99.

● **Consigne pour l'adulte :** si besoin, rappeler que pour savoir à quelle famille appartient un nombre, il faut regarder son chiffre des dizaines.

1 **Complète** les phrases en **coloriant** la bonne réponse.

55 est de la famille des : ☑ cinquante

Le chiffre des unités de 55 est : ☑ cinq

2 À l'aide de tes réponses précédentes, sur les pointillés, **écris** en lettres le nombre 55.

cinquante - cinq

● **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 22.

3 **Récupère** les étiquettes vertes et les étiquettes jaunes et observe-les. Puis, **observe** le numéro du ticket de chaque voyageur.

4 Pour chaque numéro de ticket : **entoure** en rouge ceux qui commencent par le chiffre 7 ; **dis** le nom de sa famille ; **dis** son chiffre des unités. Si besoin, aide-toi du mémo ! sur les cases, **colle** les étiquettes qui correspondent pour former le nombre en lettres. Il y a des étiquettes en trop !


Ticket 69 soixante - neuf


Ticket 72 soixante - douze


Ticket 79 soixante - dix - neuf

5 **Récupère** les étiquettes vertes et jaunes et observe-les. Puis, **observe** le numéro du ticket de chaque voyageur.

● **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 23.

6 Pour chaque numéro de ticket : **entoure** en rouge ceux qui commencent par le chiffre 7 ; **dis** le nom de sa famille ; **dis** son chiffre des unités. Si besoin, aide-toi du mémo ! sur les cases, **colle** les étiquettes qui correspondent pour former le nombre en lettres. Il y a des étiquettes en trop !



Ticket 81 — quatre - vingt - un



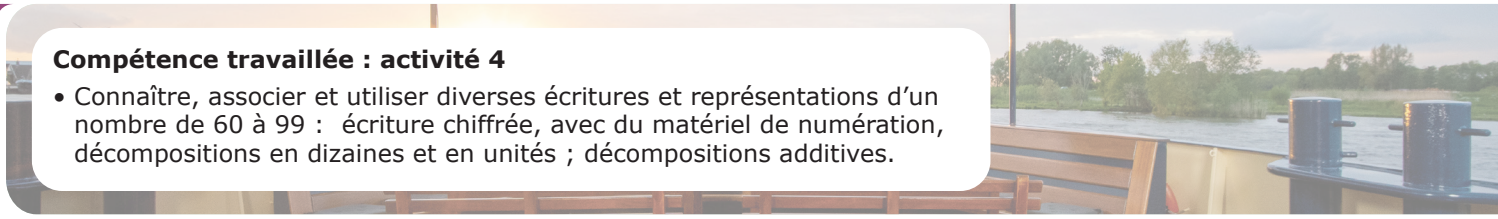
Ticket 91 — quatre - vingt - onze



Ticket 98 — quatre - vingt - dix - huit

I Bravo ! Grâce à toi, Micha, Perlipopette et tous les voyageurs ont réussi à composter leur ticket !

ACT 4



Compétence travaillée : activité 4

- 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.

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 24.

- **Consigne pour l'adulte :** variante possible du jeu : vous avez la possibilité de mélanger les cartes du jeu du chat de la taverne (1) (Trimestre 1, Chapitre 1 et Mission 2) et (2). Le jeu permettra alors de réviser les diverses représentations des nombres de 0 à 99.

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

I Génial ! Grâce à toi, Micha peut compléter le jeu du chat de la taverne !

ATDJ

1 **Complète** chaque phrase **en coloriant la réponse qui convient.**

A. Les nombres entre **60** et **69** sont de la famille des soixante .

B. Les nombres entre **80** et **99** sont de la famille des quatre-vingt(s) .

C. Pour **lire** un nombre écrit en chiffres, on commence par dire le nom de sa famille .

2 **Complète** le tableau **en cochant** la bonne réponse.

A. Vrai **B.** Vrai **C.** Faux

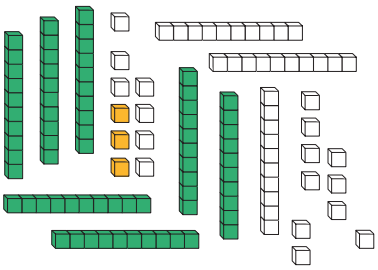
3 **Coche** la réponse qui correspond.

5 d =	✓	50	**9** d =	✓	90	**6** d =	✓	60	**8** d =	✓	80	**7** d =	✓	70

- **Consigne pour l'adulte :** laissez à disposition le matériel de numération et le tableau de numération ; la bande de comptage de 10 en 10 ; la fiche récapitulative « écrire les nombres en lettres de 0 à 99 ».

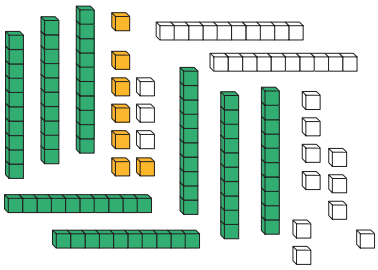
EXOS

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



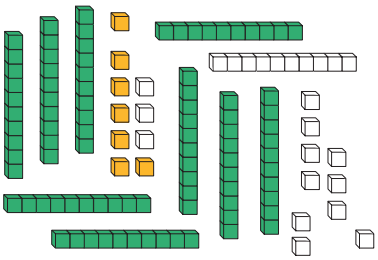
73

C'est pareil que 7 d 3 u.



87

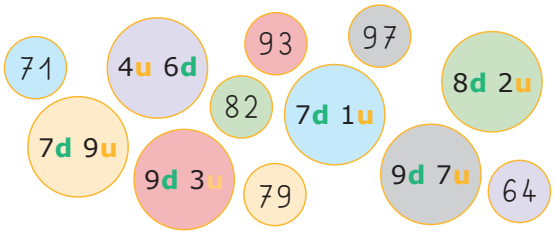
C'est pareil que 8 d 7 u.



97

C'est pareil que 9 d 7 u.

2 **Colorie** de la même couleur les étiquettes correspondantes.
Certaines fois **il faut colorier** de la même couleur **plus que deux étiquettes** !



3 **Calcule**.

10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 2 = 82
10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 4 = 94
10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 = 70
10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 9 = 89
10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 7 = 67

80 + 1 = 81
90 + 8 = 98
60 + 3 = 63
70 + 5 = 75
90 + 0 = 90

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

71	7d 1u	70 + 1	10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1
68	6d 8u	60 + 8	10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 8
85	8d 5u	80 + 5	10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 5
72	7d 2u	70 + 2	10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 2
93	9d 3u	90 + 3	10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 3

5 **Complète** les cases grises du tableau des nombres **en utilisant** la méthode de ton choix.

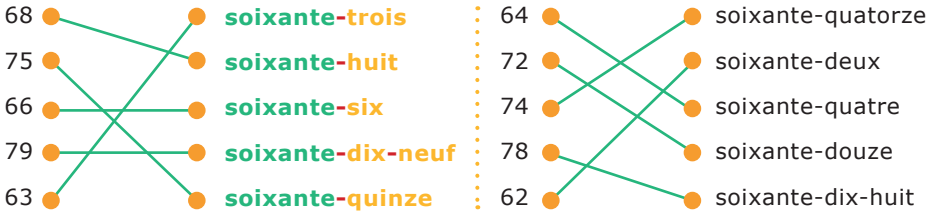
50	51	52		54	55		57		59
60	61		63	64	65		67		69
70	71	72	73			76		78	
80	81		83	84		86	87		89
90		92		94	95			98	99

6 **Associe** chaque nombre écrit en chiffres à la famille qui correspond **en respectant** le code couleur. Certains nombres font partie de la même famille.

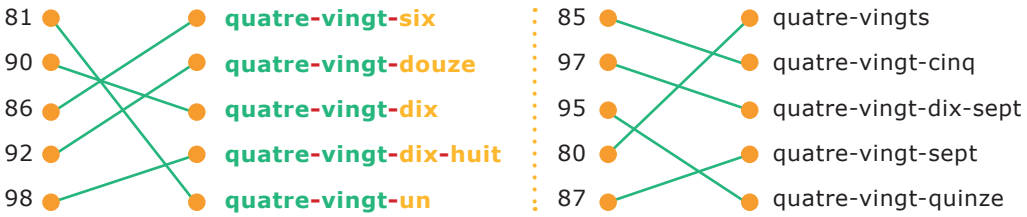
vingt | quarante | quatre-vingt(s) | cinquante | trente | soixante

52 | 76 | 38 | 63 | 47 | 91 | 89 | 24

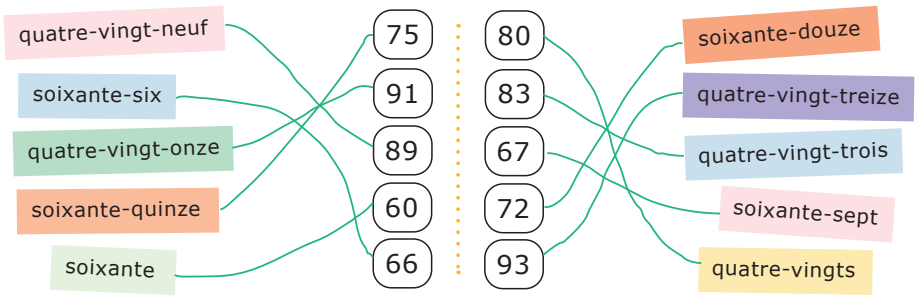
7 Avec une règle, **relie** chaque nombre écrit en chiffres à son écriture en lettres.



8 Avec une règle, **relie** chaque nombre écrit en chiffres à son écriture en lettres.



9 Avec une règle, **relie** chaque nombre écrit en chiffres à son écriture en lettres.



10 **Écris** en lettres les nombres suivants **en utilisant** les mots : quatre-vingt - soixante – douze – huit – deux – dix – huit – seize – trois. Pense à mettre un trait d'union - entre chaque mot !

- **Correction :**
  62 : soixante-deux
  78 : soixante-dix-huit
  83 : quatre-vingt-trois
  92 : quatre-vingt-douze
  96 : quatre-vingt-seize

- **Consigne pour l'adulte :** nous vous recommandons de ritualiser ce type d'exercice afin d'automatiser l'écriture des nombres en lettres.

DICTÉE DE NOMBRES: écoute, puis, **écris** chaque nombre en chiffres et en lettres.

- **Correction :**
  64 : soixante-quatre
  73 : soixante-treize
  87 : quatre-vingt-sept
  99 : quatre-vingt-dix-neuf

Objectif de la mission :
• comparer, ranger et intercaler les nombres jusqu'à 99.

HISTOIRE

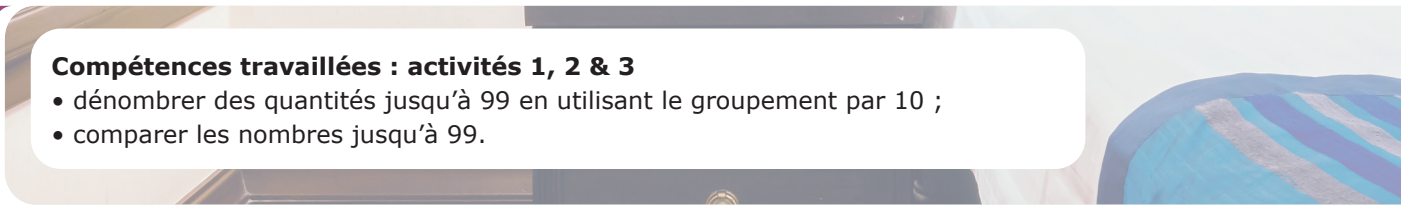


Compétences travaillées :
• comprendre un texte ;
• lire à haute voix.

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



Compétences travaillées : activités 1, 2 & 3
• dénombrer des quantités jusqu'à 99 en utilisant le groupement par 10 ;
• comparer les nombres jusqu'à 99.

● **Consigne pour l'adulte :** laissez à disposition le tableau de numération.

1 Sur les pointillés, **écris** combien de cailloux a chaque souris. Avant de compter, pense à fabriquer le plus de dizaines possible !

● **Correction :** Paprika : 71 cailloux / Miette : 68 cailloux

2 **Observe** le score de chaque souris. **Entoure** en vert foncé le chiffre des dizaines de chaque nombre et compare-les. **Colorie** vert clair la souris qui a le plus petit score et en violet celle qui a le plus grand score.

PAPRIKA **71** MIETTE **68**

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

Qui a gagné ? ☑ C'est Paprika qui a gagné !

I Félicitations, grâce à ton aide, Micha et Perlipopette ont réussi à calmer les souris !

ACT 2

1 Sur les pointillés, **écris** combien de cailloux a chaque souris. Avant de compter, pense à fabriquer le plus de dizaines possible !

● **Correction :** Moustique : 82 cailloux / Truffe : 87 cailloux

2 **Observe** le score de chaque souris. **Entoure** en vert le chiffre des dizaines de chaque nombre et **compare-les**. Que remarques-tu ? **Réponds** à l'oral.

● **Correction :** ils ont le même chiffre des dizaines !

3 **Entoure** en jaune le chiffre des unités de chaque nombre et **compare-les**. **Colorie** en vert la souris qui a le plus petit score et en violet celle qui a le plus grand score.



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

Qui a gagné ? ☑ C'est Truffe qui a gagné !

Super ! Grâce à toi, on sait qui est le gagnant du lancer de cailloux !

ACT 3

1 Pour chaque partie : **colorie** en bleu le plus petit score et en rouge le plus grand score ; **complète** la phrase **en coloriant** la bonne réponse ; puis, **complète** la bulle **en écrivant** le signe qui convient : < ou >.

● **Correction :**
71 est plus grand que 69. 71 > 69
82 est plus petit que 87. 82 < 87

Bravo ! Grâce à ton aide, le livre des scores des souris est complété !

ACT 4

Compétence travaillée : activité 4
• ranger les nombres jusqu'à 99.

1 **Observe** le score de chaque souris. **Entoure** en vert le nombre le plus petit de la liste. **Recopie** ce nombre sur la ligne verte. Puis, **barre-le** de la liste.

● **Correction :** 82 - ~~68~~ - 87 - 71

68 < ___ < ___ < ___

Super ! Plus qu'à ranger tous les autres nombres dans l'ordre croissant !

2 Parmi les nombres restants, **entoure** en jaune le nombre le plus petit. **Recopie-le** sur la ligne jaune et **barre-le** de la liste. Parmi les nombres restants, **entoure** en bleu le nombre le plus petit. **Recopie-le** sur la ligne bleue et **barre-le** de la liste. Parmi les nombres restants, **entoure** en rouge le nombre le plus petit. **Recopie-le** sur la ligne rouge et **barre-le** de la liste.

● **Correction :** 68 < 71 < 82 < 87

3 En t'aidant de ton classement précédent, **réponds** à la question **en coloriant** la bonne réponse.

Qui est le champion du tournoi ? ☑ C'est Truffe qui a gagné !

Super, on sait maintenant qui est le grand champion !

ACT 5

Compétence travaillée : activité 5
• intercaler les nombres jusqu'à 99.

1 **Observe** le score de Micha et celui de Perlipopette. **Colorie** en vert le plus petit score et en violet le plus grand score. **Complète** la phrase **en coloriant** la bonne réponse. Puis, **complète** la bulle en écrivant le signe qui convient : < ou >.

- **Correction :** 79 est plus **petit** que 85
  79 < 85

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

Qui a gagné ? ☑ C'est Perlipopette qui a gagné !

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 25.

3 **Récupère** et **observe** le matériel. Sur le tableau du classement, **intercale** le score de Micha. Pour t'aider, **entoure** en vert les nombres qui sont plus petits que 79 et en violet ceux qui sont plus grands que 79. Une fois qu'un adulte a validé ta proposition, **colle** l'étiquette du score de Micha sur la case blanche qui convient**.**

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 26.

4 **Récupère** et **observe** le matériel. Sur le tableau du classement, **intercale** le score de Perlipopette. Pour t'aider, **entoure** en vert les nombres qui sont plus petits que 79 et en violet ceux qui sont plus grands que 79. Une fois qu'un adulte a validé ta proposition, **colle** l'étiquette du score de Perlipopette sur la case blanche qui convient**.**

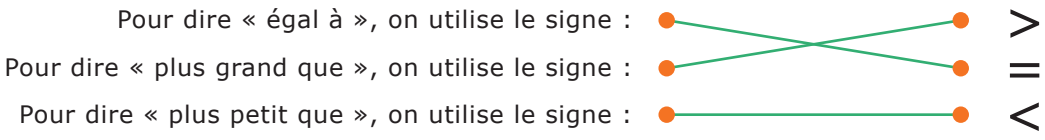
- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 27.

5 **Colle** le trophée sur la case grise au-dessus du grand champion ! Puis, **réponds** à la question **en complétant** les pointillés.

Qui est le champion du lancer de cailloux ? C'est Truffe !

ATDJ

1 Avec une règle, **relie** chaque proposition au signe qui convient.



2 **Complète** la grille de mots croisés

1 dizaines 2 décroissant 3 croissant 4 ranger

EXOS

1 Sur les pointillés, **écris** combien de cubes a chaque souris.
Avant de compter, pense à fabriquer le plus de dizaines possible !

● **Correction :** Grignote : 52 / Moussi : 64

2 **Compare** les nombres pour répondre à la question.

Qui a le plus de cubes ? ✓ C'est Moussi qui a le plus de cubes.

3 Sur les pointillés, **écris** combien de cubes a de chaque souris. Pour t'aider, tu peux fabriquer chaque quantité à l'aide du matériel de numération. Les dizaines et les unités ne sont pas toujours dans le bon ordre !

● **Correction :** Moustache : 78 / Grisette : 69

4 **Compare** les nombres pour répondre à la question.

Qui a le plus de cubes ? ✓ C'est Moustache qui a le plus de cubes.

5 **Colorie** en vert clair le nombre le plus petit et en violet le nombre le plus grand.
Pour t'aider, **entoure** en vert foncé le chiffre des dizaines de chaque nombre.



6 **Compare** les nombres suivants en écrivant les signes **<** ou **>**.

32 > 23	21 < 41	16 < 37	78 < 98
45 < 48	50 > 49	91 > 58	83 > 48

7 **Compare** les nombres suivants en écrivant les signes **<** ou **>** ou **=**. Pour t'aider, fabrique chaque quantité à l'aide du matériel de numération. Les dizaines et les unités ne sont pas toujours dans le bon ordre !

3d 7u < 71 **26 = 2d 6u** **67 > 6d 1u** **7u 8d > 78**

8 **Compare** les nombres suivants en écrivant les signes **<** ou **>**.

40+9 < 52
73 < 80+3
10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 7 > 46

9 **Range** les nombres suivants dans **l'ordre croissant**.

● **Correction :** 21 < 29 < 34 < 43 < 61 < 80

10 **Range** les nombres suivants dans **l'ordre décroissant**.

● **Correction :** 70 > 65 > 58 > 47 > 31 > 23

11 **Colorie** tous les nombres qu'on peut trouver entre 58 et 78.



12 Sur la file des nombres, **intercale** le nombre : 74. Pour t'aider, **entoure** en vert les nombres qui sont plus petits que 74 et en violet ceux qui sont sont plus grands que 74.

59 __ 61 __ 63 __ 65 __ 71 74 77 __ 80 __ 83 __ 91

13 Sur la file des nombres, **intercale** chaque nombre. Nombres à intercaler : 98 – 79 – 92 – 63

48 __ 52 __ 60 63 67 __ 73 79 81 __ 86 __ 89 92 95 98 99

ÉNIGME : Réponds à chaque énigme **en complétant** les pointillés.
Pour t'aider, utilise un tableau de numération.

Je suis plus grand que 45 mais plus petit que 55. Mon chiffre des unités est 2. Qui suis-je ? ✓ 52

Je suis plus grand que 12 mais plus petit que 25. Mon chiffre des unités est 1. Qui suis-je ? ✓ 21

- **Consigne pour l'adulte :** avant de commencer la mission assurez-vous que l'enfant sait différencier et tracer une droite, un segment. Si besoin, relire la leçon du Chapitre 1 Mission 3.

Objectifs de la mission :
- repérer et placer des points alignés en utilisant la règle ;
- repérer le milieu d'un segment en utilisant la règle graduée.

HISTOIRE

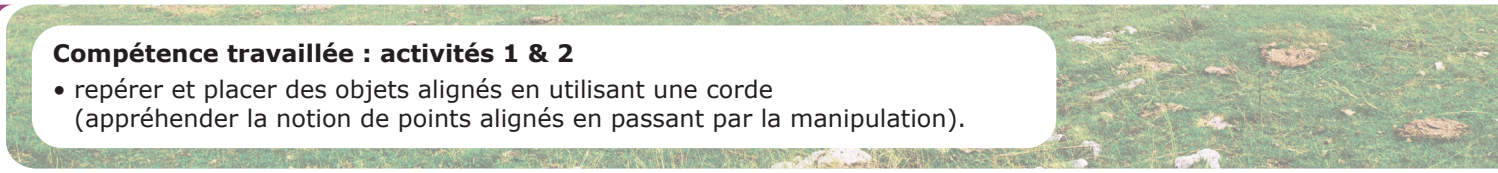


Compétences travaillées :
- comprendre un texte ;
- lire à haute voix.

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
- repérer et placer des objets alignés en utilisant une corde (appréhender la notion de points alignés en passant par la manipulation).

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 28 ; un morceau de corde de 40 cm environ ; des pastilles adhésives (type Patafix).
- **Consigne pour l'adulte :** sur la table, disposez les fromages de façon à ce qu'ils soient tous alignés par groupes de 3, 4 ou 5 fromages. Pour que les fromages restent bien en place, nous vous conseillons de les fixer avec des pastilles adhésives. L'objectif est que l'enfant retrouve les fromages alignés à l'aide de la corde tendue. Faites observer à l'enfant les fromages et distribuez le matériel nécessaire.
- **Consigne pour l'adulte :** validez ou invalidez chaque alignement trouvé avant de faire récupérer les fromages. Expliquez qu'il faut qu'il y ait au moins 3 fromages alignés pour pouvoir les ramasser mais qu'il peut y avoir plus de 3 fromages alignés.

1. **Récupère** la corde. Puis, **observe** les fromages.
2. À l'aide de la corde tendue, **retrouve** au moins 3 fromages alignés. Puis, **mets-les** sur le côté. **Recommence** jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de fromages alignés. Il est possible qu'il reste des fromages !

> Bravo ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette ont pu récupérer la plupart des fromages volés par les corbeaux !

ACT 2

- **Matériel :** un morceau de corde de 40 cm environ (utilisée en activité 1) ; découpez et utilisez l'annexe 29.

1. **Récupère** la corde. Puis, **observe** les fromages pourris. À l'aide de la corde tendue, **aligne** les fromages pourris par groupes de 3, de 4 et de 5. Pour t'aider, demande à un adulte de tendre la corde pour toi.

> Bravo à toi, avec ça, les souris devraient être tranquilles pour un bon moment !

ACT 3

Compétence travaillée : activités 3 & 4
• repérer et placer des points alignés en utilisant la règle.

● **Matériel :** une règle graduée ; un crayon à papier bien taillé.

1 Dans chaque case, avec une règle, **retrouve** les 3 points qui sont alignés. **Trace** une droite qui passe par ces 3 points.

Félicitations ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette sont maintenant prêts à décoder la carte du Royaume du Dédale des Souris !

ACT 4

● **Matériel :** une règle graduée ; un crayon à papier bien taillé.

1 **Observe** la carte.

2 **Suis** les indications pour retrouver où se trouve le Dédale des Souris sur la carte.

Bravo ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette savent désormais où se trouve le Dédale des Souris ! En route !

ACT 5

Compétences travaillées : activités 5 & 6
• repérer le milieu d'un segment en utilisant une bande de papier ;
• repérer le milieu d'un segment en utilisant la règle graduée.

● **Matériel :** une règle graduée ; un crayon à papier bien taillé.

1 **Récupère** la bande de papier. Puis, **observe** le segment ci-dessous. À l'aide de la bande de papier, **retrouve** le milieu du segment [AB]. Sur le segment [AB], **place** le point M, milieu du segment.



Super ! Grâce à ton aide Micha et Perlipopette ont réussi à retrouver le milieu du segment ! Ils savent désormais où se trouve le fromage caché par les gardes !

ACT 6

● **Matériel :** une règle graduée ; un crayon à papier bien taillé.

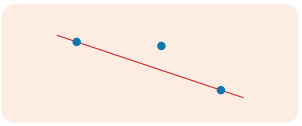
1 Avec une règle, **mesure** la longueur du segment [AB]. Puis, **complète** les pointillés. **Calcule** la moitié de la mesure que tu as trouvée. Puis, **complète** les pointillés. Sur le segment [AB], **place** le point M qui indique le milieu du segment [AB].

● **Correction :** le segment [AB] mesure 10 cm. La moitié de 10 cm est : 5 cm. Le milieu du segment se situe donc à 5 cm.

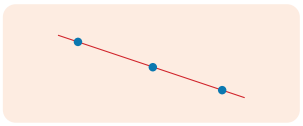
Un grand merci à toi ! Micha et Perlipopette vont enfin pouvoir entrer dans le Dédale des Souris !

ATDJ

1 **Observe** les points de chaque droite. Puis, **complète** chaque phrase **en coloriant** la bonne réponse.



Les points ne sont pas alignés.



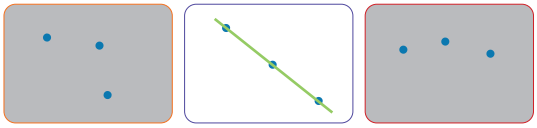
Les points sont alignés.

2 **Complète** le texte **en coloriant** les mots qui conviennent.

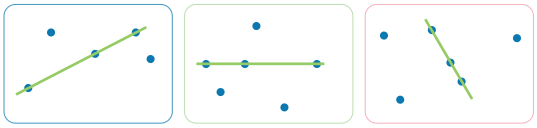
● **Correction :** le milieu d'un segment partage le segment en deux parties de la même longueur.
Pour trouver le milieu d'un segment on peut utiliser : une bande de papier, une règle graduée.

EXOS

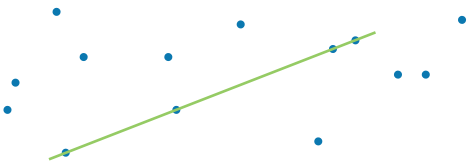
1 Pour chaque case, avec une règle, **vérifie** si les 3 points sont alignés. Si tous les points sont alignés, **trace** une droite qui passe par tous les points.



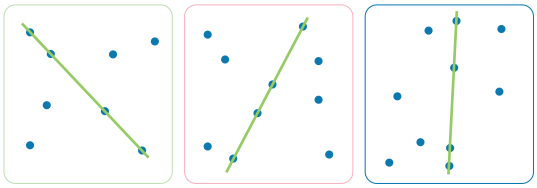
2 Dans chaque case, avec une règle, **retrouve** les 3 points qui sont alignés. **Trace** une droite qui passe par ces 3 points.



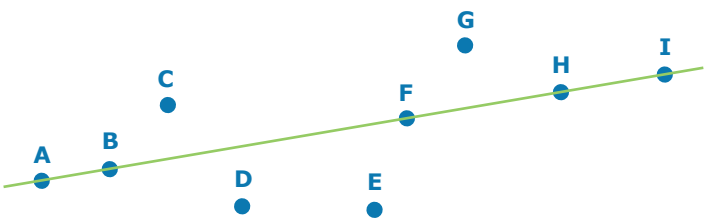
3 Avec une règle, **retrouve** si les 4 points sont alignés. **Trace** une droite qui passe par ces 4 points.



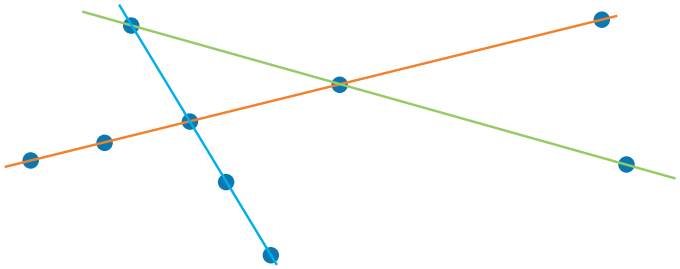
4 Dans chaque case, avec une règle, **retrouve** les 4 points qui sont alignés. **Trace** une droite qui passe par ces 4 points.



5 **Trace** une droite qui passe par les points A et I. **Entoure** les points qui sont alignés.

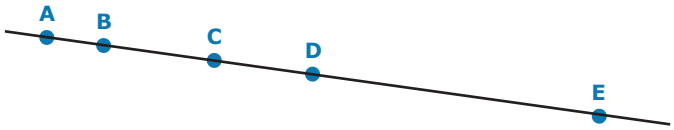


6 **Trace** en vert la droite qui passe par 3 points alignés. **Trace** en bleu la droite qui passe par 4 points alignés. **Trace** en orange la droite qui passe par 5 points alignés.



7 **Trace** la droite (AE). **Place** 3 points : B, C et D qui sont alignés avec les points A et E.

- **Correction :** réponse possible.



- **Consigne pour l'adulte :** à partir de l'exercice 8, si l'enfant éprouve des difficultés à calculer les moitiés pour trouver le milieu des segments, proposez-lui d'utiliser une bande de papier de la même longueur que chaque segment.

8 Avec une bande de papier, **retrouve** le milieu du segment [AB]. Sur le segment [AB], **place** le point M, milieu du segment.

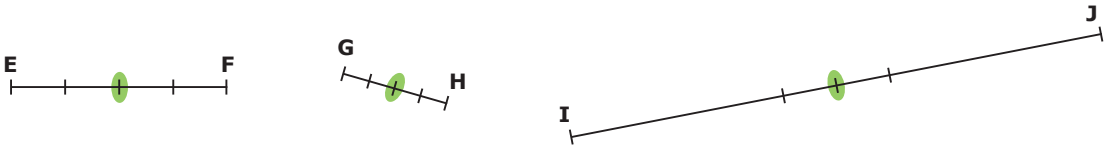
- **Matériel :** préparez une bande de papier de 20 cm.
- **Correction :** le milieu du segment [AB] se trouve à 7 cm.

9 Avec une règle, **mesure** la longueur du segment [CD]. Puis, **complète** les pointillés. **Calcule** la moitié de la mesure que tu as trouvée. Puis, **complète** les pointillés. Sur le segment [CD], **place** le point M qui indique le milieu du segment [AB].

- **Correction :** le segment [CD] mesure 8 cm. La moitié de 8 cm est : 4 cm.

10 **En utilisant**, la méthode de ton choix, **retrouve** et **entoure** le point qui correspond au milieu de chaque segment.

- **Consigne pour l'adulte :** l'enfant peut, pour cet exercice, choisir la méthode qu'il souhaite utiliser pour trouver le milieu d'un segment. Il peut donc utiliser une bande de papier ou bien la règle graduée. Si l'enfant souhaite utiliser la méthode avec la bande de papier, veillez à ce qu'il change de bande pour chaque segment.
- **Matériel :** préparez trois bandes de papier de 15 cm.



11 **En t'aidant** de la règle graduée, **place** le point qui indique le milieu de chaque segment.

- **Correction :** le milieu du segment [KL] est situé à 3 cm ; le milieu du segment [MN] est situé à 6 cm.

Objectifs de la mission :
- poser correctement des additions en colonnes ;
- calculer des additions en colonnes (sans retenue et avec retenue).

HISTOIRE

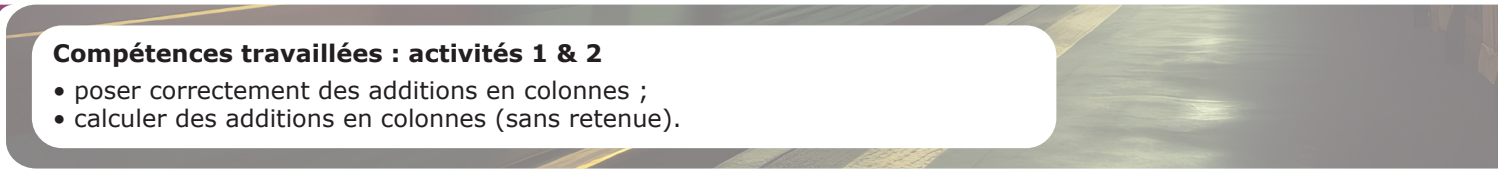


Compétences travaillées :
- comprendre un texte ;
- lire à haute voix.

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

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

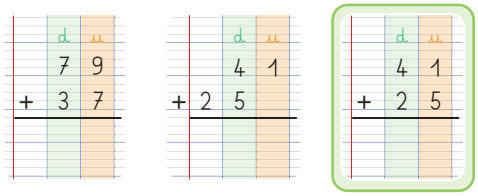
ACT 1



Compétences travaillées : activités 1 & 2
- poser correctement des additions en colonnes ;
- calculer des additions en colonnes (sans retenue).

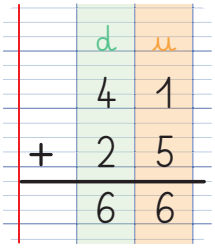
1 **Observe** la note du contrôleur. Sur l'addition en ligne, **colorie** en jaune le chiffre des unités et en vert le chiffre des dizaines de chaque nombre. **Retrouve** et **entoure** l'addition en colonnes correctement posée.

41+25



Super ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette ont réussi à retrouver l'addition correctement posée !
Il ne reste plus qu'à calculer combien il y a de passagers dans le wagon rouge !

2 **Calcule** la somme de l'addition suivante. **Commence** par additionner les unités entre elles !
Complète la phrase réponse.



- **Correction :** dans le wagon rouge, il y a 66 passagers en tout.

3 Dans la bulle, **écris** le nombre de passagers qu'il y a dans le wagon rouge.

- **Correction :** 66

Bravo ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette ont réussi à calculer combien il y a de passagers dans le wagon rouge !

ACT 2

- **Consigne pour l'adulte :** à chaque pose d'addition en colonnes, faites verbaliser l'enfant sur ce qu'il fait. Insister sur le fait d'inscrire le signe + et le trait du égal. Si l'enfant éprouve des difficultés à différencier chaque colonne, faites colorier en jaune la colonne des unités et en vert la colonne des dizaines.

- **Consigne pour l'adulte :** portez une attention toute particulière à l'écriture posée de l'addition du wagon jaune (3 nombres à additionner et un nombre sans dizaines).

1 Pour chaque note : sur l'addition en ligne, **colorie** en jaune le chiffre des unités et en vert le chiffre des dizaines de chaque nombre ; **complète** et/ ou pose l'addition en colonnes ;
Certains nombres n'ont pas de dizaines ! **calcule** sa somme ; puis, **complète** la phrase réponse.



d	u
5	7
+ 2	1
7	8

Dans le wagon **vert**, il y a 78 passagers en tout.



d	u
4	3
+	5
4	8

Dans le wagon **bleu**, il y a 48 passagers en tout.



d	u
3	0
+	7
+ 2	2
5	9

Dans le wagon **jaune**, il y a 59 passagers en tout.

2 Dans chaque bulle, **écris** le nombre de passagers qui correspond à chaque wagon.

- **Correction :** wagon vert : 78 / wagon bleu : 48 / wagon jaune : 59

Un grand merci ! Grâce à toi, le train en direction de la Gare Emmental a pu démarrer !

ACT 3

Compétence travaillée : activités 3 & 4
• poser et calculer des additions en colonnes (avec retenues).

1 **Observe** la note du contrôleur. Sur l'addition en ligne, **colorie** en jaune le chiffre des unités et en vert le chiffre des dizaines de chaque nombre. **Retrouve** et **entoure** l'addition en colonnes correctement posée. Pour t'aider, **vérifie** qu'il n'y a qu'un seul chiffre par carreau. **Complète** la phrase réponse.

37+25

d	u
3	7
+ 2	5
5	12

d	u
3	7
+ 2	5
6	2

d	u
3	7
+ 2	5
3	9 2

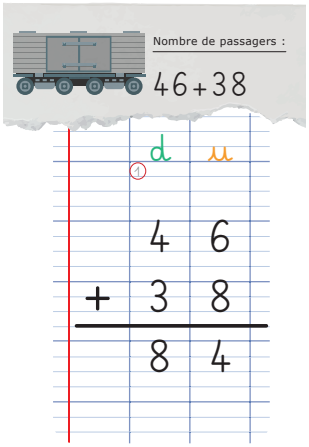
2 Dans la bulle, **écris** le nombre de passagers qu'il y a dans le wagon bronze.

- **Correction :** dans le wagon bronze, il y a 62 passagers en tout.

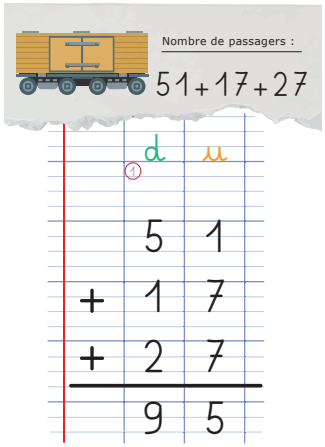
Bravo ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette ont réussi à savoir combien il y a de passagers dans le wagon bronze !

ACT 4

1 Pour chaque note : sur l'addition en ligne, **colorie** en jaune le chiffre des unités et en vert le chiffre des dizaines de chaque nombre ; **complète** et/ ou **pose** l'addition en colonnes et **calcule** sa somme ; Il faut penser à la retenue ! Puis, **complète** la phrase réponse.



Dans le wagon **argent**, il y a 84 passagers en tout.



Dans le wagon **or**, il y a 95 passagers en tout.

2 Dans chaque bulle, **écris** le nombre de passagers qui correspond à chaque wagon.

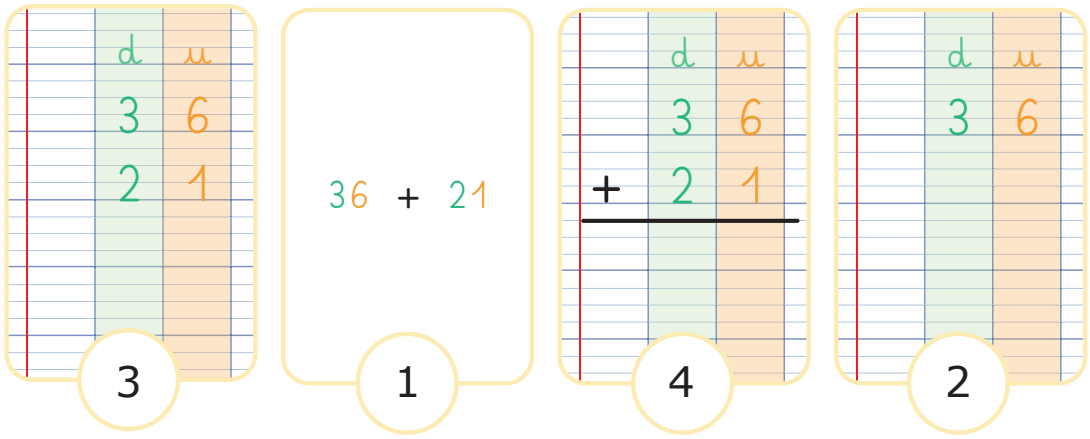
● **Correction :** wagon argent : 84 / wagon or : 95

Félicitations ! Grâce à toi, le train à destination de la Place des 100 Gruyères va pouvoir partir ! Nos deux amis vont pouvoir rencontrer Félicie, la sœur de Félix l'ermite !

ATDJ

1 **Remets** les étapes dans l'ordre **en numérotant** les bulles de 1 à 4.

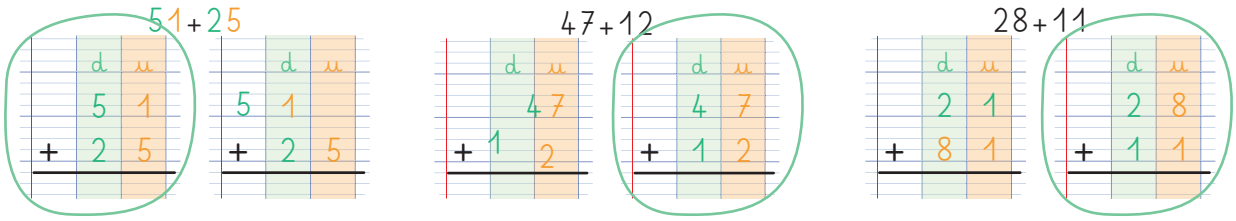
• Pour poser une addition en colonnes :



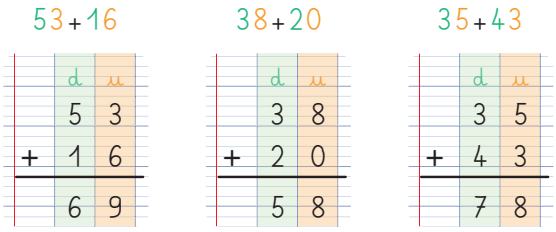
2 **Complète** la grille de mots croisés.

1 unités 2 retenue 3 dizaines

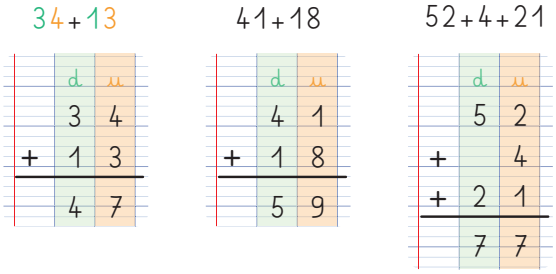
1 Pour chaque case, **entoure** l'addition en colonnes qui est correctement posée.



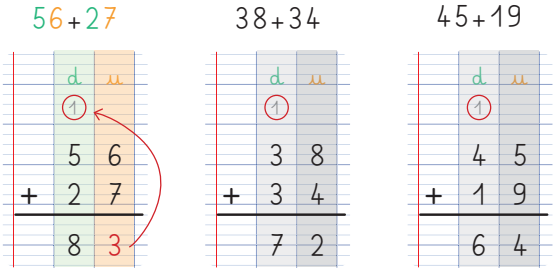
2 **Calcule** la somme des additions suivantes.



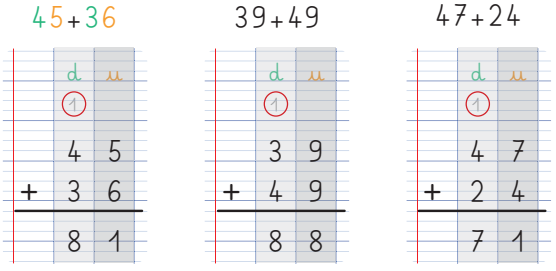
3 **Pose** et **calcule** la somme des additions suivantes.



4 **Calcule** la somme des additions suivantes. Attention aux retenues !



5 **Pose** et **calcule** la somme des additions suivantes. Attention aux retenues !



6 **Pose** et **calcule** la somme des additions suivantes. Attention aux retenues !

19+32

d	u
1	9
+ 3	2
5	1

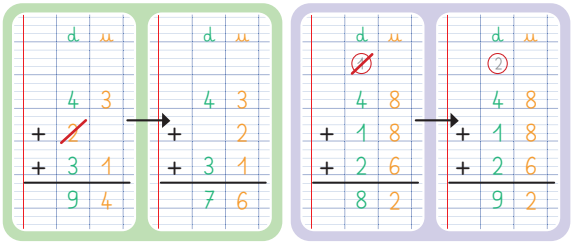
41+6+22

d	u
4	1
	6
+ 2	2
6	9

26+9+48

d	u
2	6
	9
+ 4	8
8	3

7 Il y a des erreurs dans ces additions en colonnes. **Retrouve-les** et **corrige-les**.



8 **Retrouve** et **écris** les chiffres manquants dans les additions suivantes.

A.

d	u
3	2
+ 4	4
7	6

B.

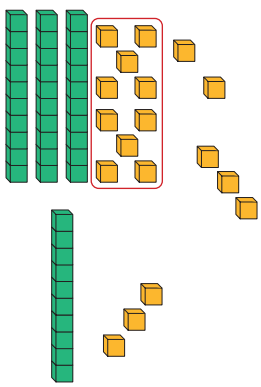
d	u
1	
6	5
+ 2	7
9	2

C.

d	u
2	
2	7
+ 3	7
+ 1	8
8	2

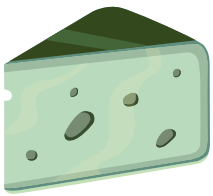
ÉNIGME : Résous l'énigme suivante.

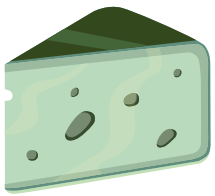
Combien de billes a Max à la fin de la journée d'école ?

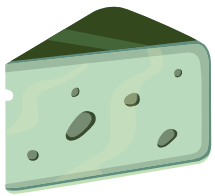
Je cherche :	Je calcule :	Je réponds en faisant une phrase :
	d u 1 3 7 8 + 1 3 5 8	Lorsqu'il est rentré chez lui, Max avait 58 billes.

● **Correction :** à la fin de journée, Max a 58 billes.

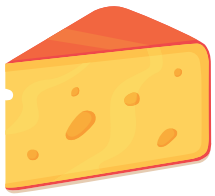
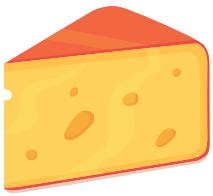
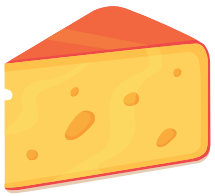
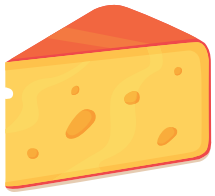
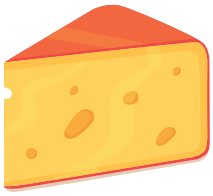
29



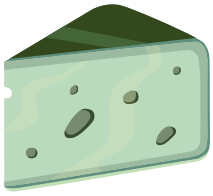
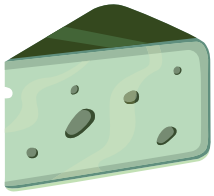
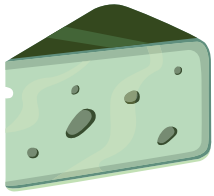
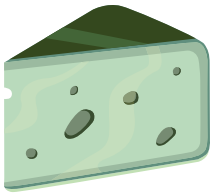
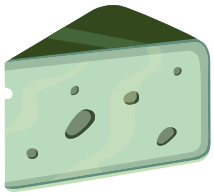
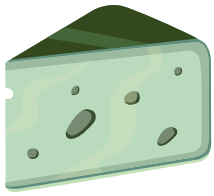
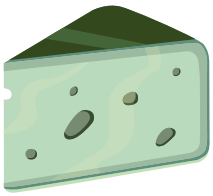
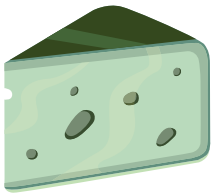
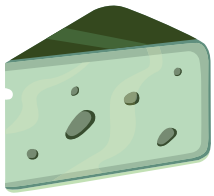


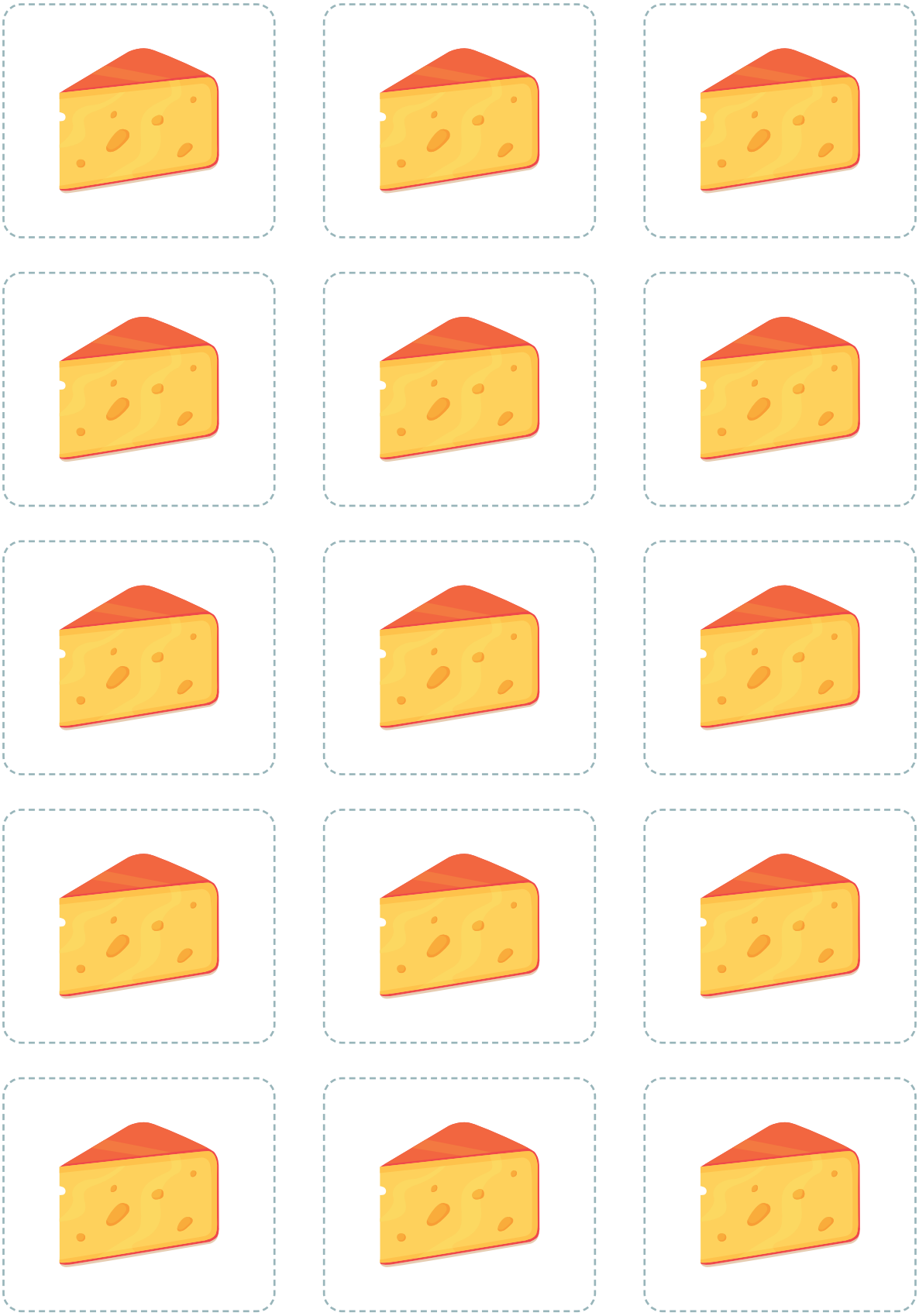


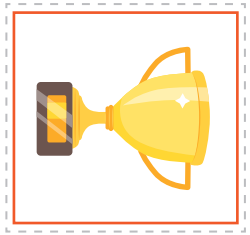
28

29





27

Perlipopette
Score 85



26

25

Micha
Score 79



CLASSEMENT

	 Paprika **Score 68**		 Miette **Score 71**		 Moustique **Score 82**		 Truffe **Score 87**	

10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 7

10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10

10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 6

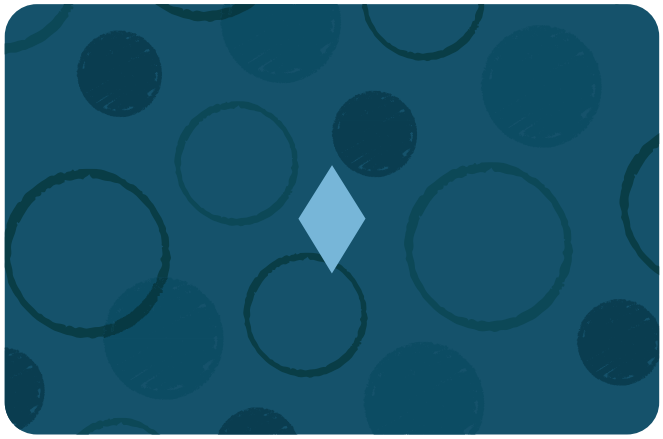
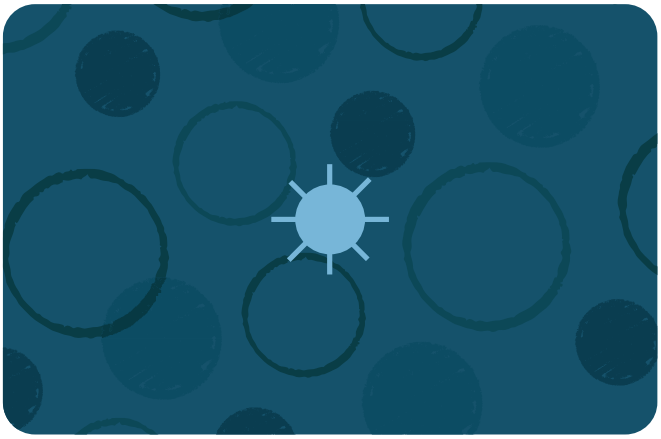
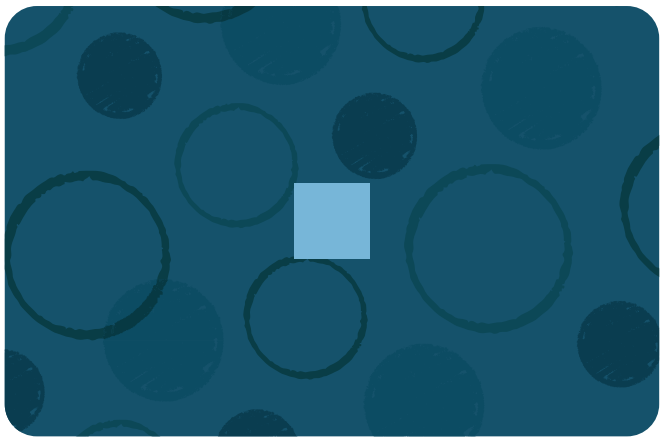
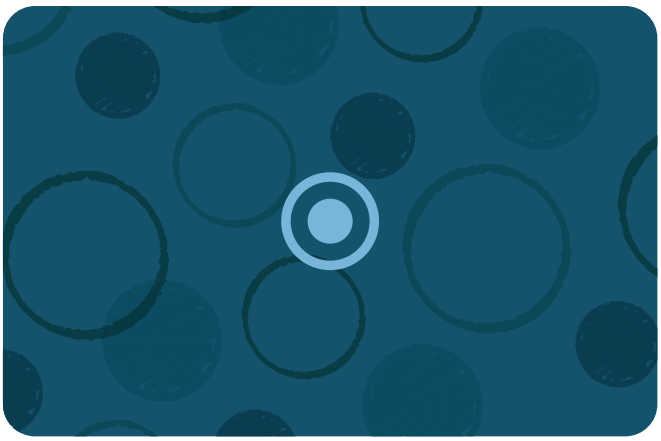
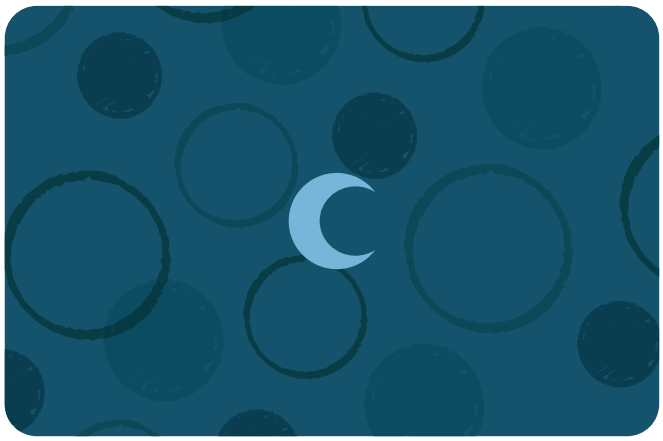
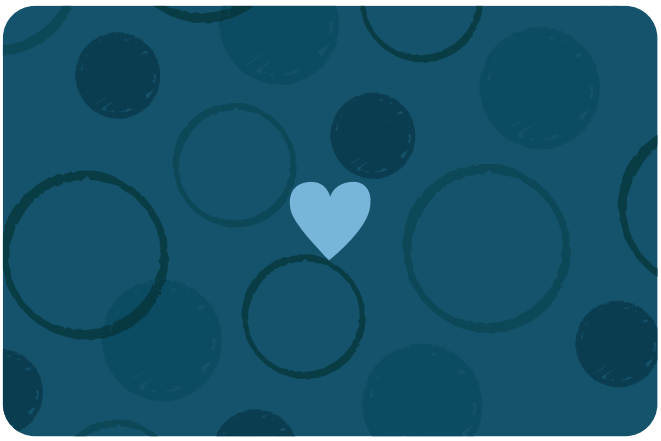
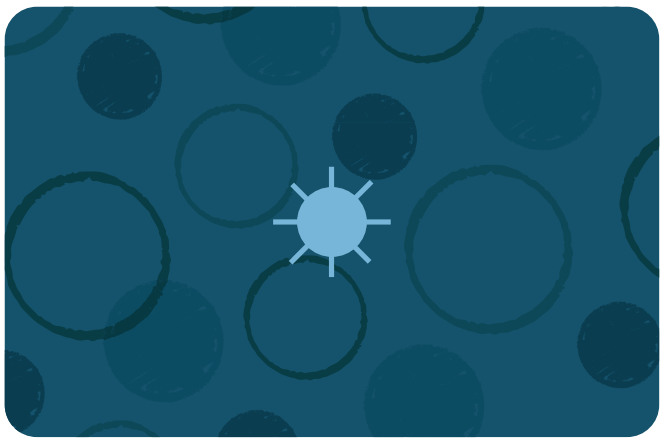
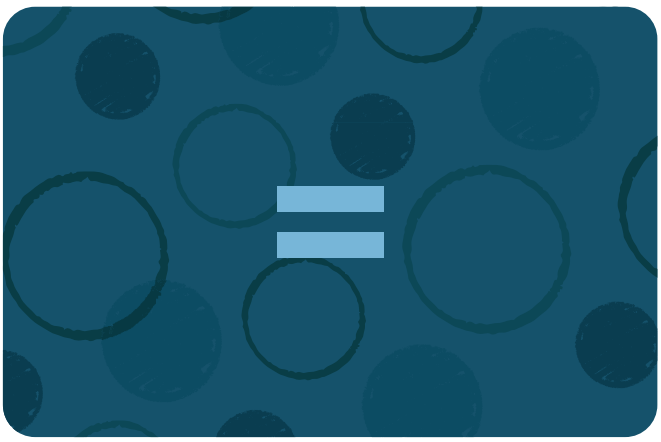
10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 4

10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 9

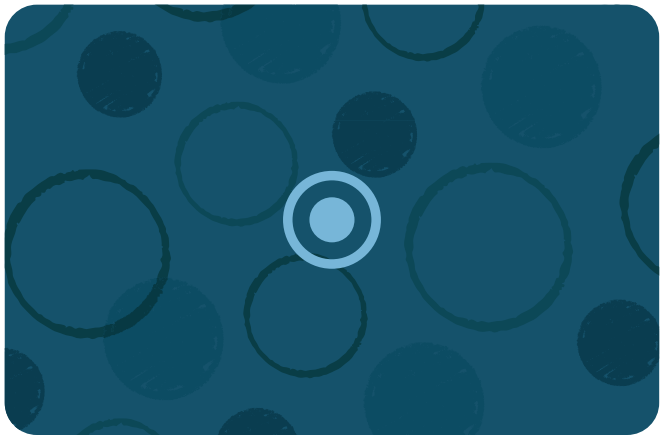
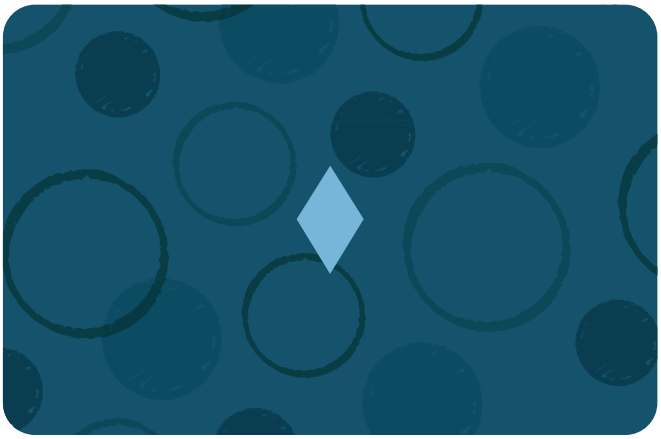
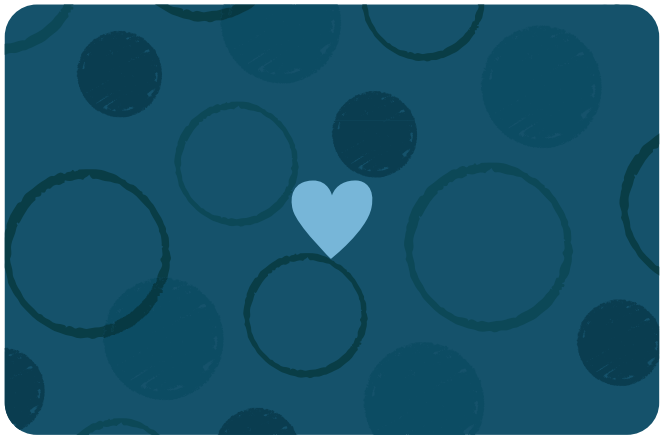
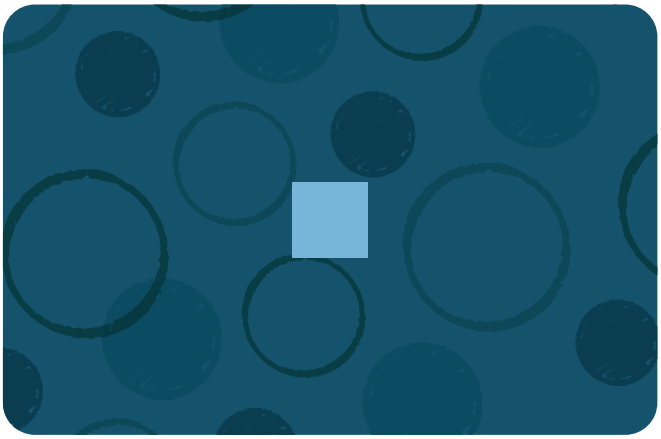
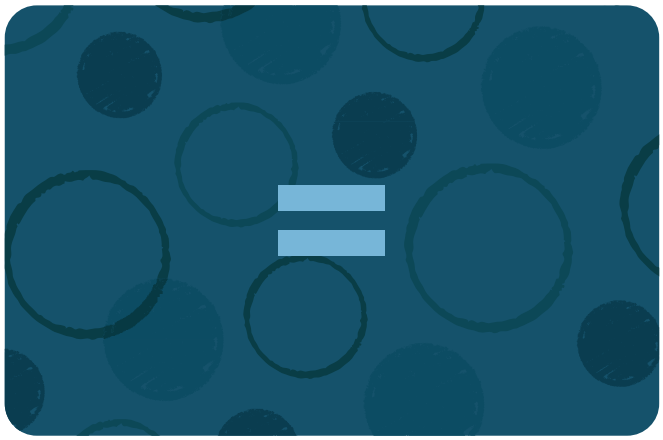
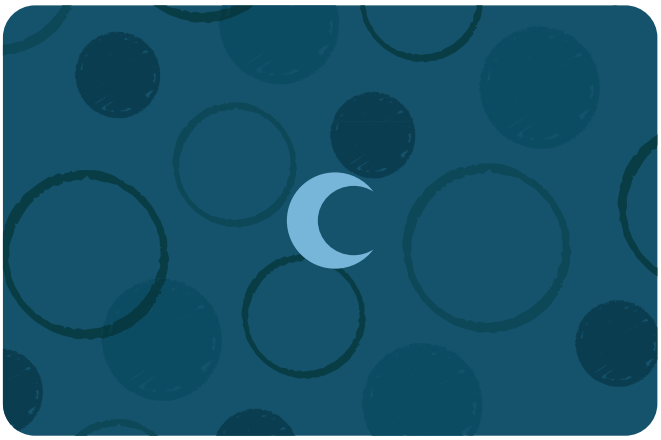
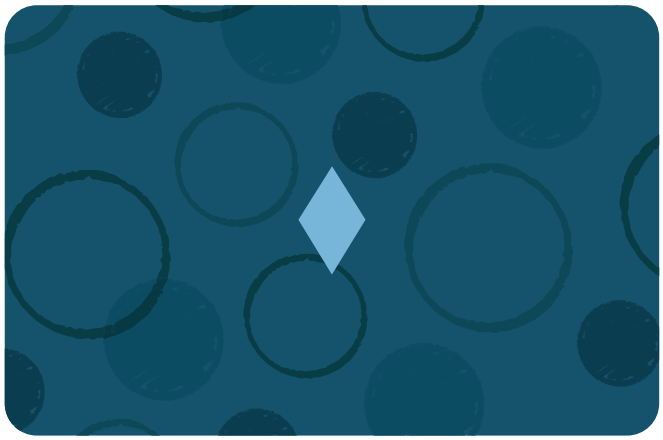
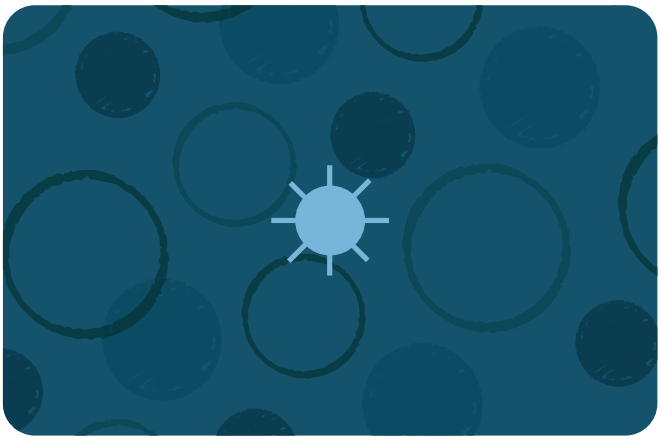
10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 8

10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 2

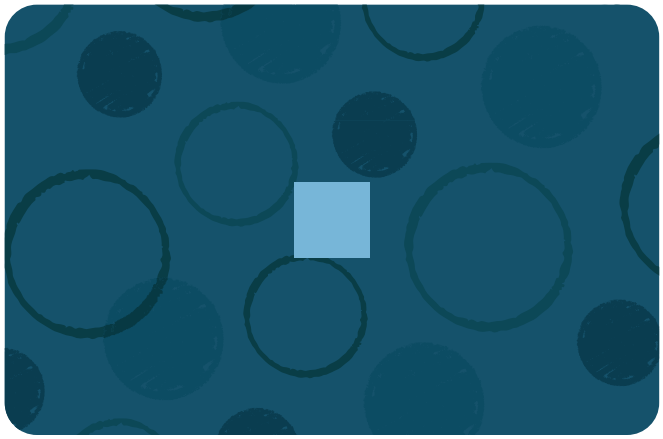
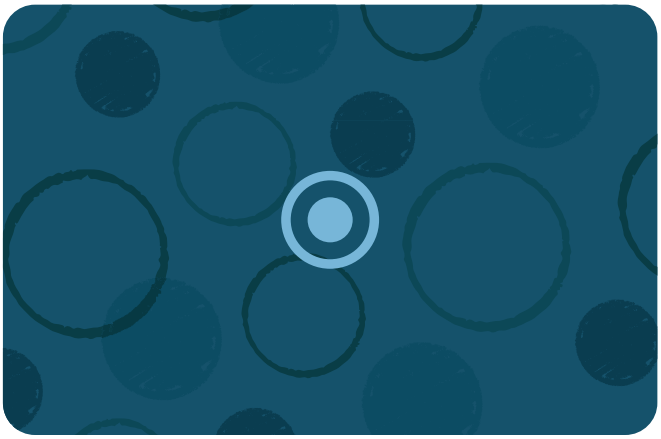
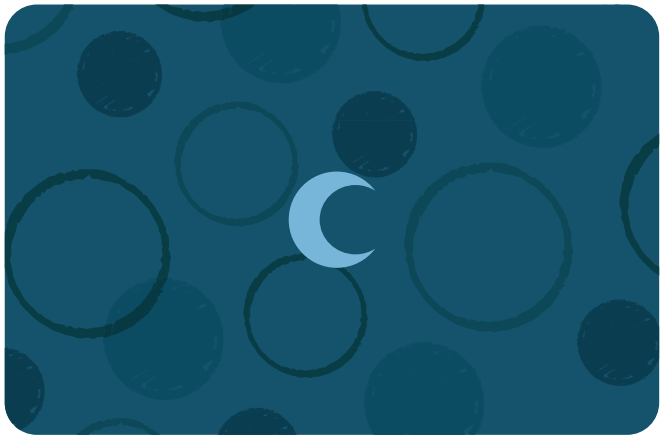
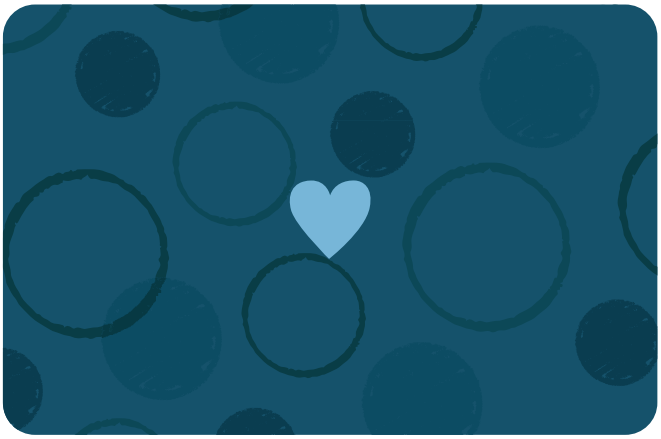
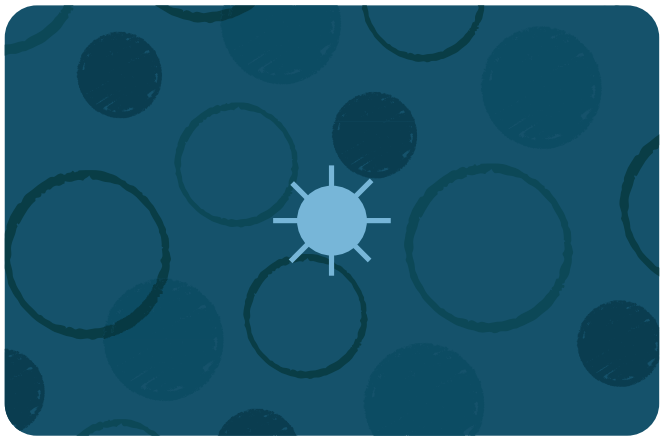
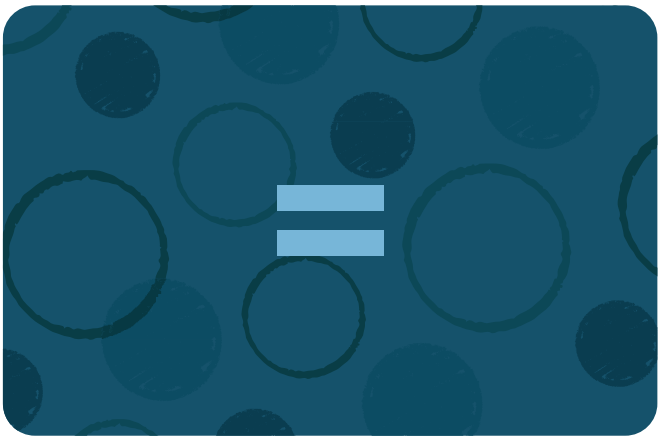
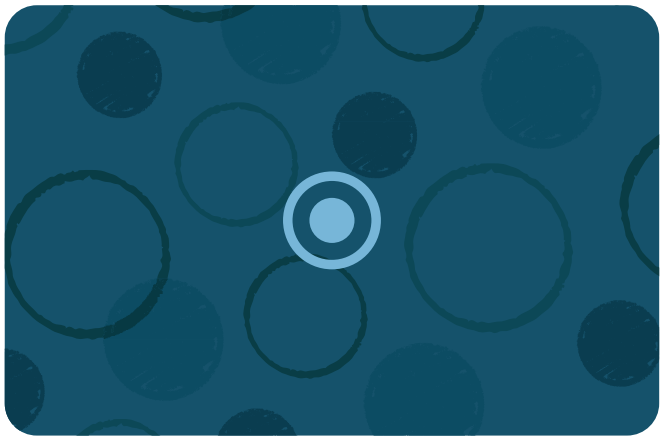
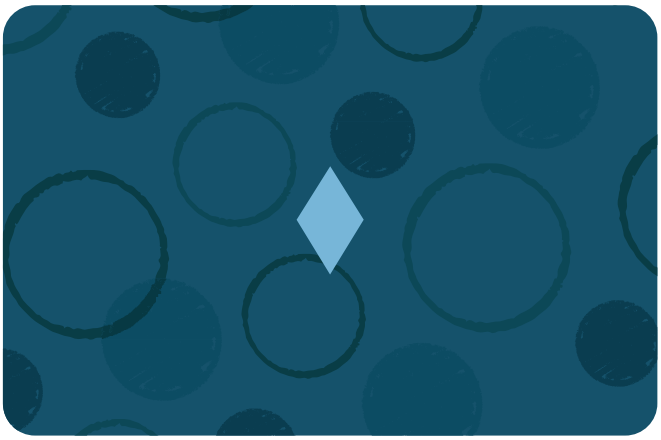
6d 7u

7d 0u	7d 6u
8d 4u	8d 9u
9d 8u	9d 2u
67	70

76	84
89	98
92	60 + 7
70 + 0	70 + 6

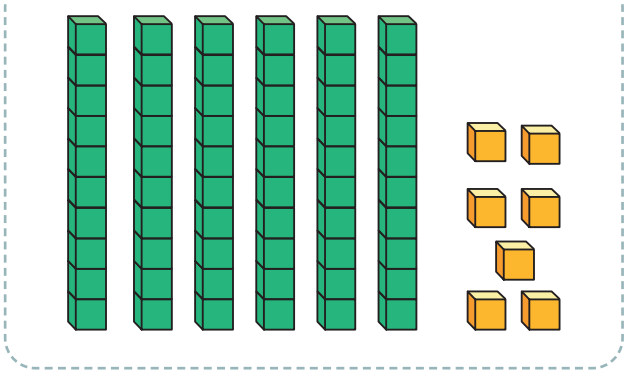









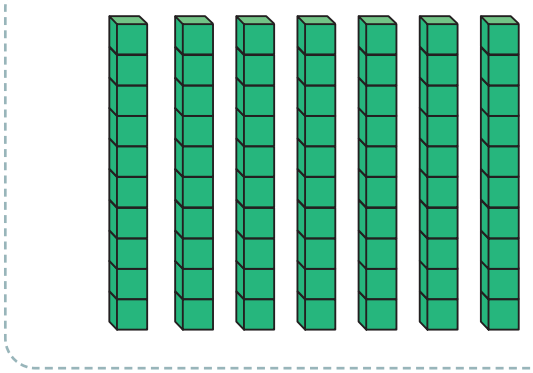
80 + 4

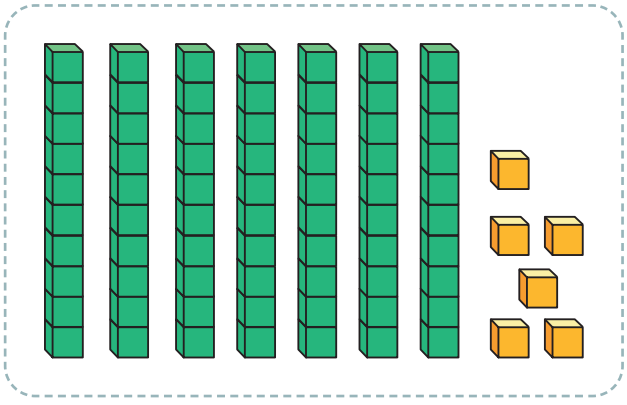
80 + 9

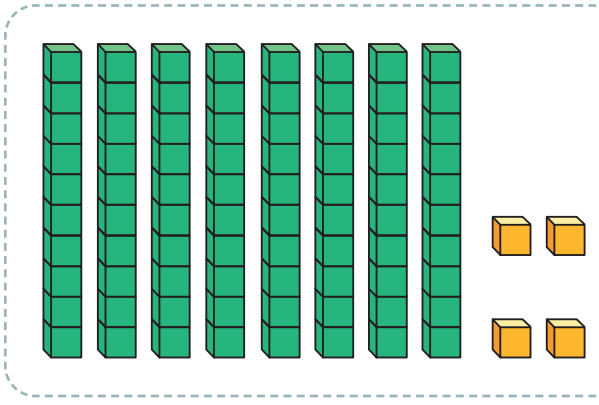
90 + 8

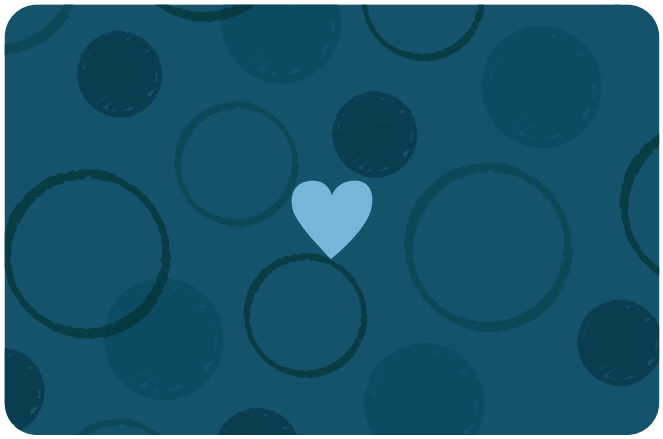
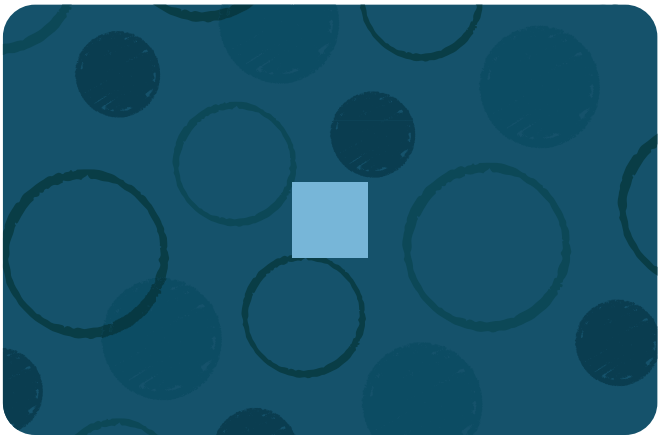
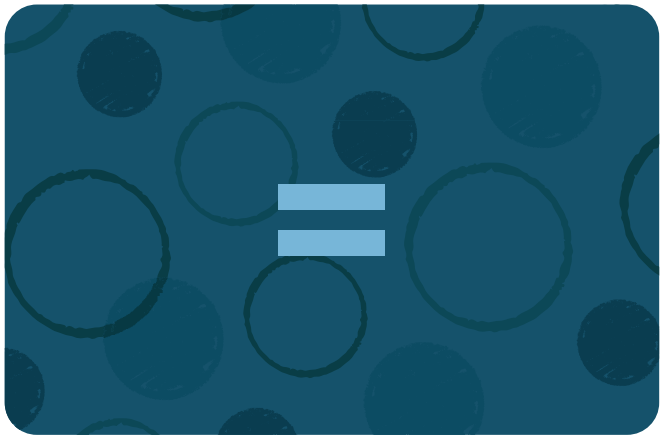
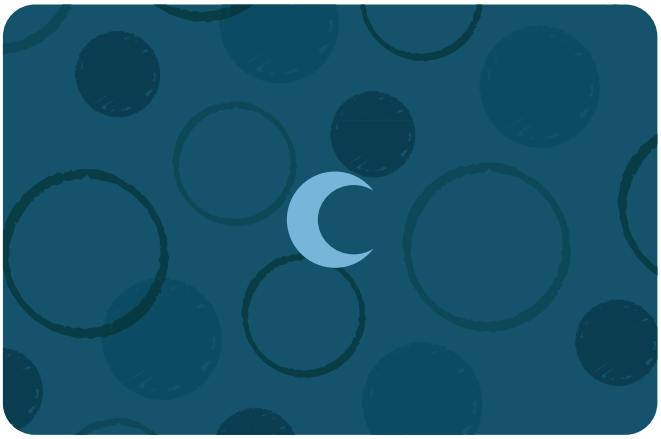
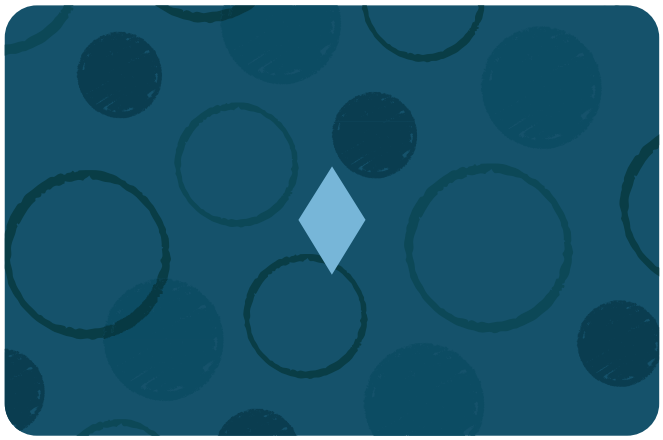
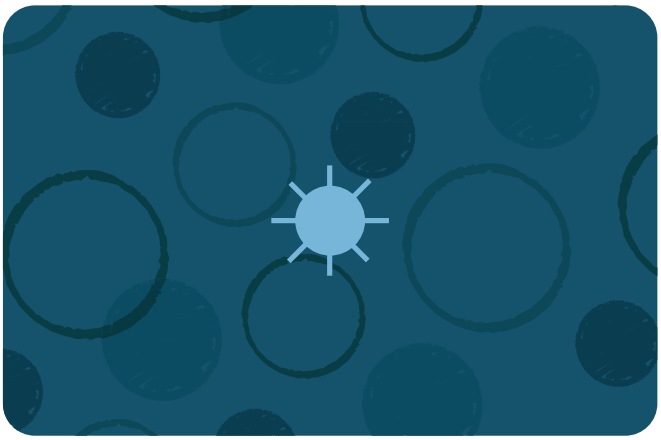
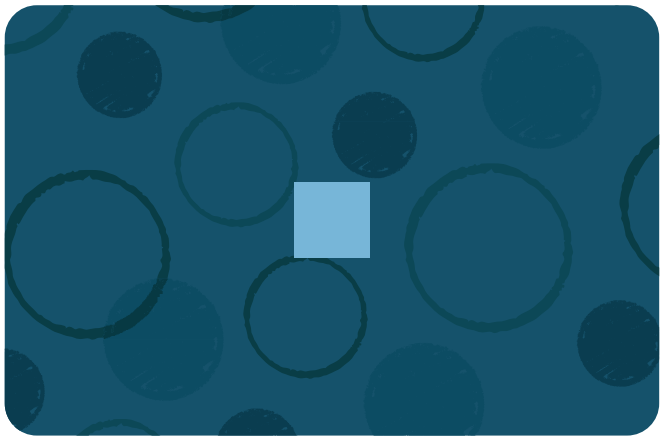
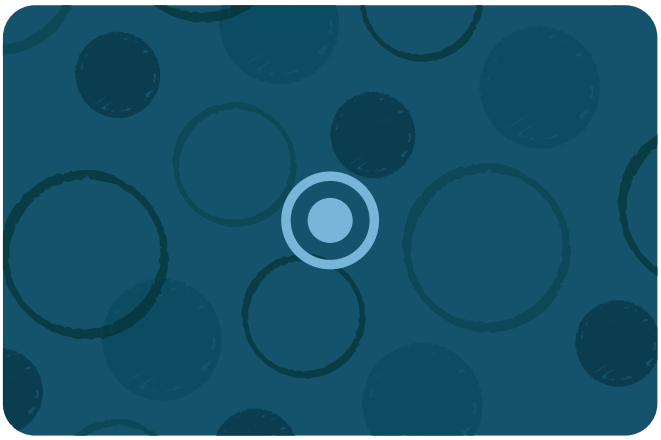
90 + 2

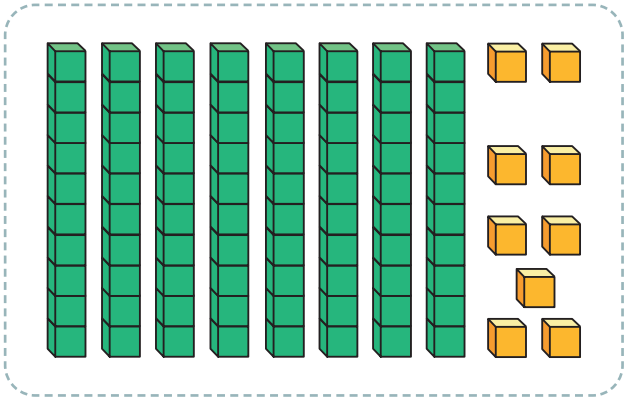


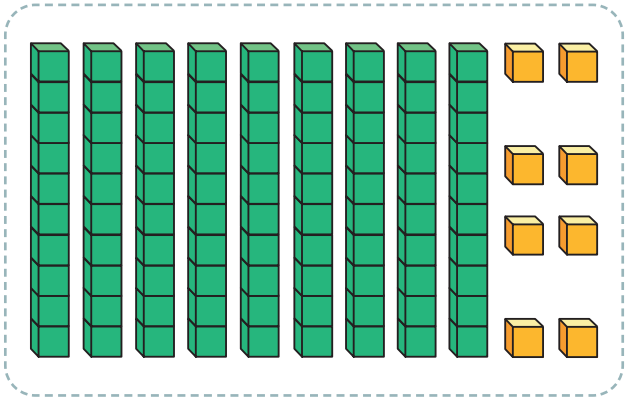


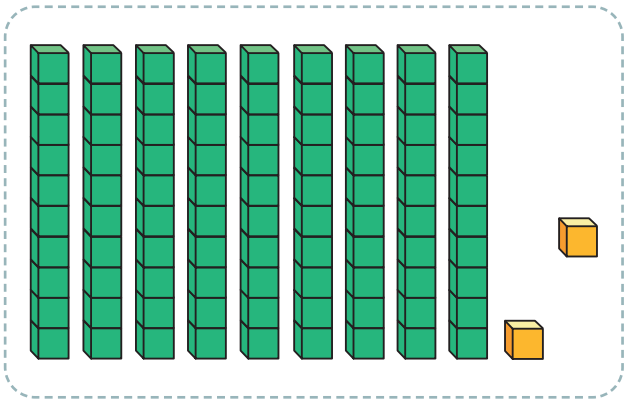


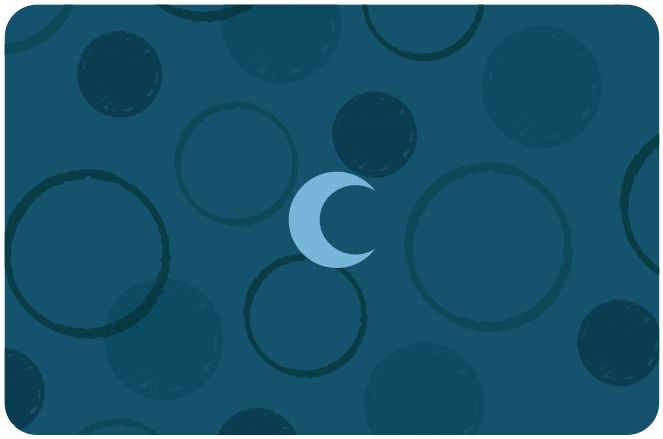


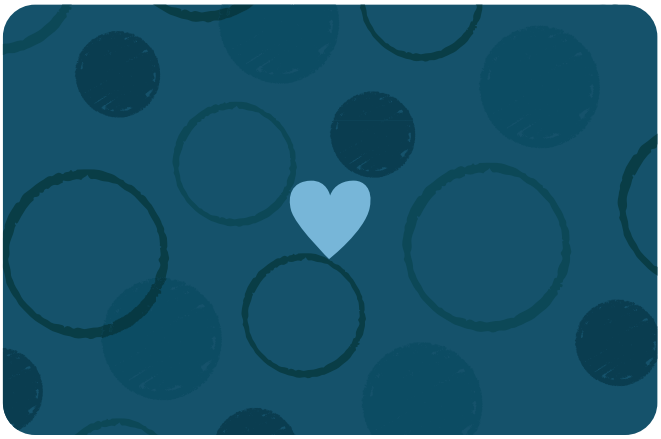









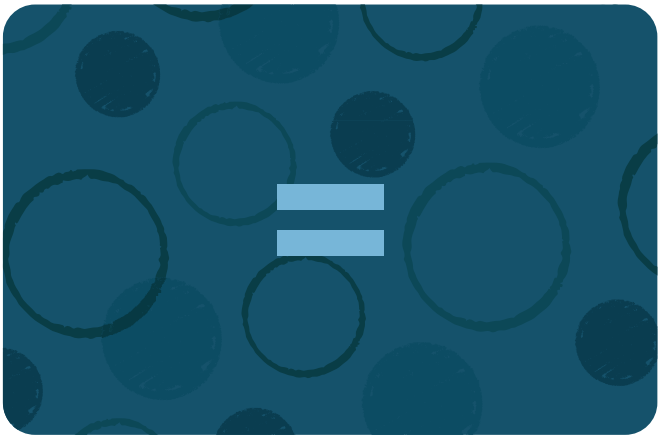












LE JEU DU CHAT DE LA TAVERNE (NIVEAU EXPERT)

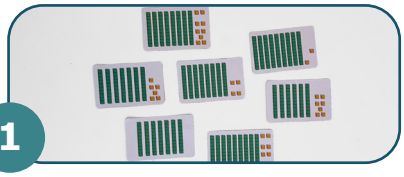
✳ **NOMBRE DE JOUEURS :** 2 à 3 joueurs.

✳ **MATÉRIEL :** 35 cartes.

✳ **BUT DU JEU :** être le premier à ne plus avoir de cartes.

PRÉPARER LE JEU

1



Mélange les cartes blanches et **place-les toutes face visible** au milieu de la table.

2

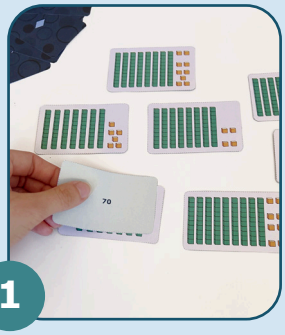


Mélange les cartes restantes et **distribue-les face cachée** entre les joueurs.

Personne n'a le droit de les regarder, pas même le joueur.

DÉROULEMENT DU JEU

1



Le premier joueur **prend** une de ses cartes et **l'observe**. Il la **place** au-dessus de la carte blanche qui correspond et **vérifie** sa réponse en retournant la carte.

- ✔ Si la réponse est correcte, il **laisse** la carte.
- ✘ Si la réponse est incorrecte, il **remet** la carte sous ses cartes.

2 C'est au **joueur suivant** de jouer.

3 La partie continue jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de cartes dans son tas. **Le gagnant est le premier à ne plus avoir de cartes !**

22

soixante soixante trois huit

cinquante soixante dix-huit

trente quarante seize douze

et-onze neuf deux dix-neuf

23

quarante trente quatre-vingt

soixante quatre-vingt

vingt quatre-vingt dix-neuf

un onze neuf quatorze

seize quatre huit dix-huit

la famille des **quatre-vingt(s)**
nombres à 2 chiffres commençant **8** ou **9**

la famille des **soixante**
nombres à 2 chiffres commençant **6** ou **7**

la famille des **cinquante**

colle ici

colle ici

colle ici

colle ici

colle ici

colle ici

colle ici

colle ici

colle ici

colle ici

colle ici

colle ici

colle ici

colle ici

17

cinquante

trente

-	dix	sept
neuf	quatre	

19



TICKET
81



TICKET
98



TICKET
72



TICKET
91



TICKET
69



TICKET
79



TICKET
55

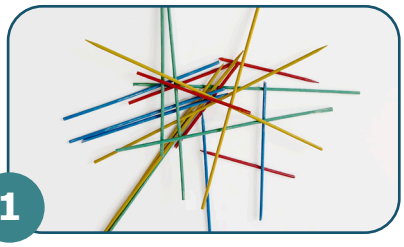
20

50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

LES RÈGLES DU JEU

LE MIKADO RONRONNANT

- **NOMBRE DE JOUEURS :** 2 à 4 joueurs.
- **MATÉRIEL :** les 20 baguettes de Mikado.
- **BUT DU JEU :** attraper le plus de baguettes de Mikado possible et avoir le plus de points.

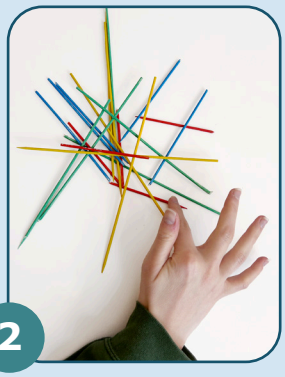


1

PRÉPARER LE JEU

Mélangez les baguettes. **Créez** un tas de baguette au centre de la table.

DÉROULEMENT DU JEU



2

Le 1er joueur essaie de **retirer une baguette du tas**.

Aucune autre baguette ne doit bouger !

✔ S'il y arrive, le joueur garde la baguette et rejoue.

✘ S'il n'y arrive pas, le joueur repose la baguette et c'est au tour du joueur suivant.

3 C'est au **joueur suivant** de jouer.

4 La partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait **plus de baguettes sur la table**.

5 Sur une ardoise, chaque joueur **calcule** son score en utilisant les indications suivantes :

baguettes rouges	baguettes bleues	baguettes vertes	baguettes jaunes
1 point	2 points	5 point	10 point

Le gagnant est le joueur qui a le plus de points !

Écrire les nombres en lettres de 0 à 59

0	zéro
1	(et-)un
2	deux
3	trois
4	quatre
5	cinq
6	six
7	sept
8	huit
9	neuf
11	onze
12	douze
13	treize
14	quatorze
15	quinze
16	seize

Les familles des nombres

10	dix
20	vingt
30	trente
40	quarante
50	cinquante

⚠ À l'écrit, on met **un trait d'union** **-** entre chaque mot !

Écrire les nombres en lettres de 0 à 99

0	zéro
1	(et-)un
2	deux
3	trois
4	quatre
5	cinq
6	six
7	sept
8	huit
9	neuf
11	onze
12	douze
13	treize
14	quatorze
15	quinze
16	seize

Les familles des nombres

10	dix
20	vingt
30	trente
40	quarante
50	cinquante
60	soixante
70	soixante
80	quatre-vingt(**s**)
90	quatre-vingt(**s**)
100	cent

⚠ Le nombre **80** est une exception. C'est **le seul qui s'écrit** avec un « **s** » à la fin.

collez-ici

collez-ici

la famille des **unités**
nombres à 1 seul chiffre

collez-ici

collez-ici

la famille des **dix**
nombres à 2 chiffres commençant par **1**

collez-ici

collez-ici

la famille des **vingt**
nombres à 2 chiffres commençant par **2**

collez-ici

collez-ici

la famille des **trente**
nombres à 2 chiffres commençant par **3**

collez-ici

collez-ici

la famille des **quarante**
nombres à 2 chiffres commençant par **4**

collez-ici

collez-ici

la famille des **cinquante**
nombres à 2 chiffres commençant par **5**

12

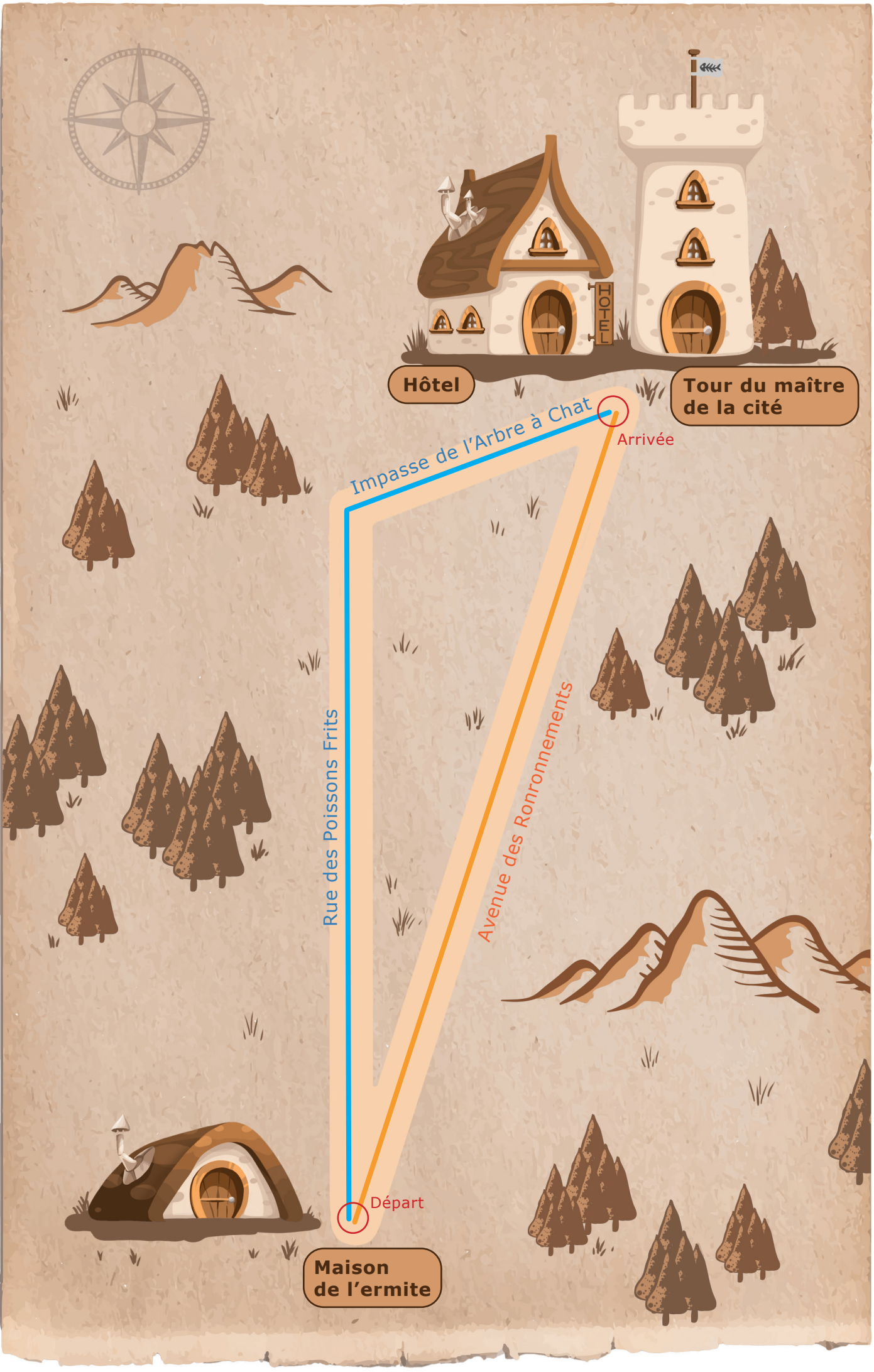
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59

13



16

cinquante
quarante
trente
dix
vingt
huit
neuf
cinq
six
sept
trois
quatre
un
deux

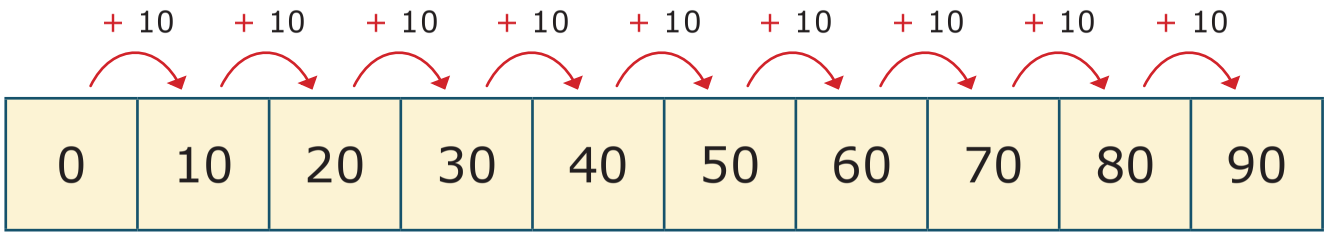

HOTEL
Hôtel
Tour du maître de la cité
Impasse de l'Arbre à Chat
Arrivée
Rue des Poissons Frits
Avenue des Ronronnements
Départ
Maison de l'ermite


bande graduée de Micha


bande graduée de Perlipopette


cm
bande graduée en cm

9


+ 10
+ 10
+ 10
+ 10
+ 10
+ 10
+ 10
+ 10
+ 10
0
10
20
30
40
50
60
70
80
90

11

10 + 10 + 2

10 + 10 + 4

10 + 10 + 10 + 0

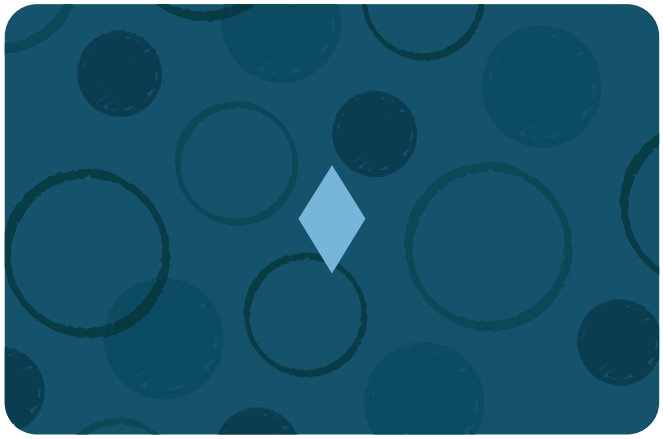
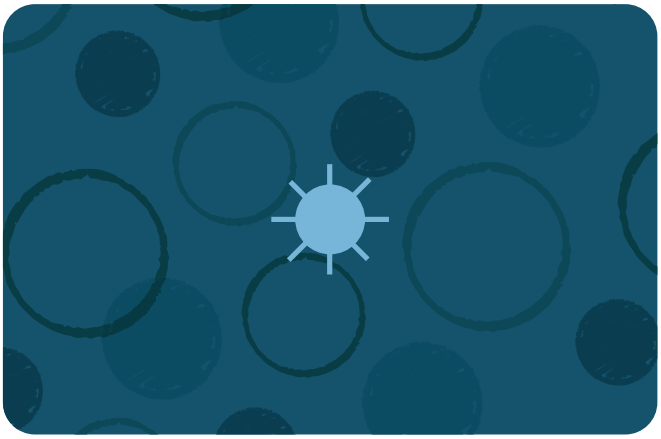
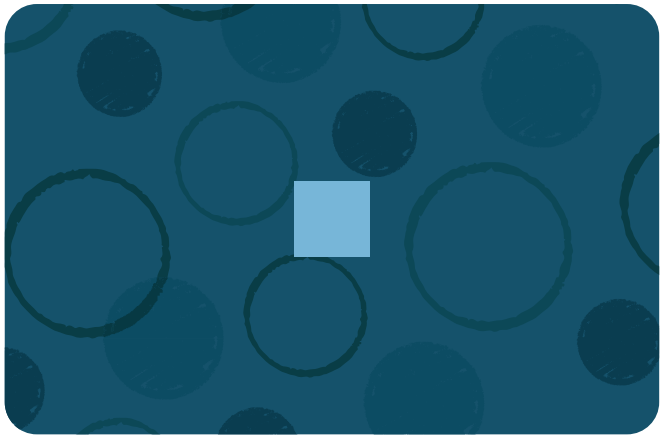
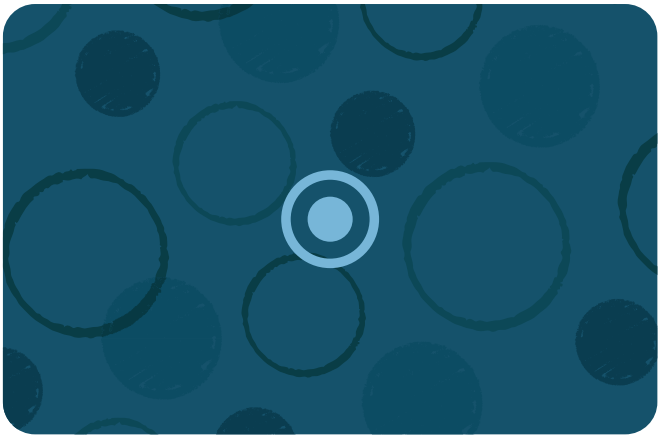
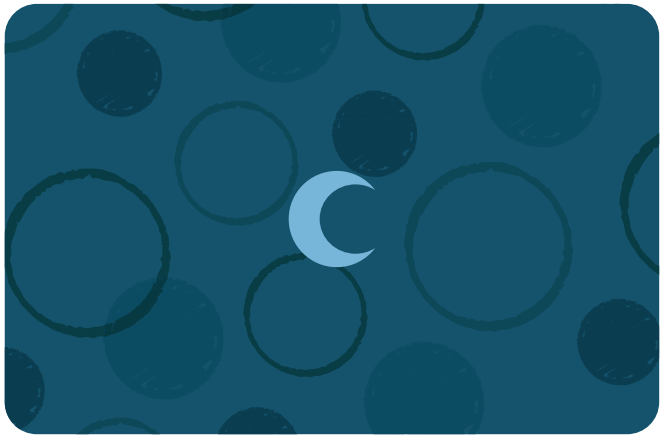
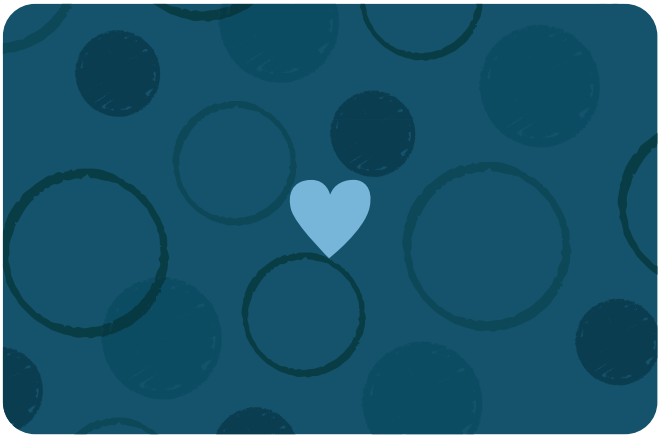
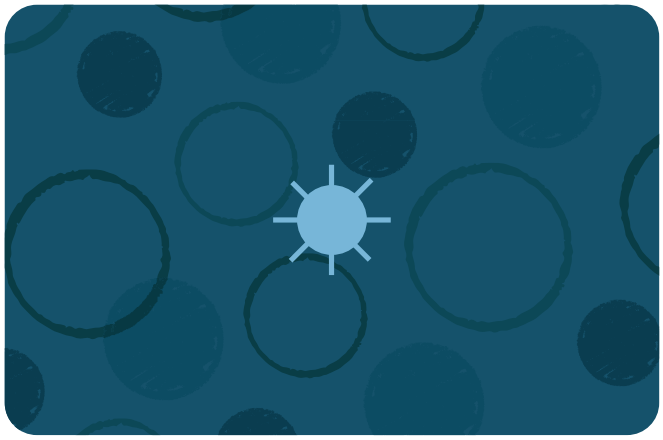
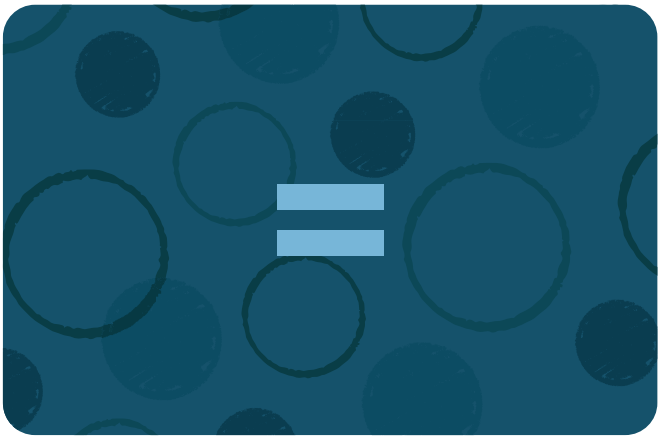
10 + 10 + 10 + 6

10 + 10 + 10 + 10 + 2

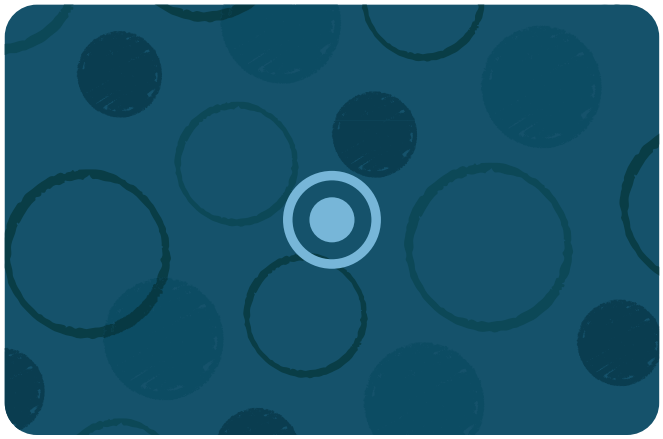
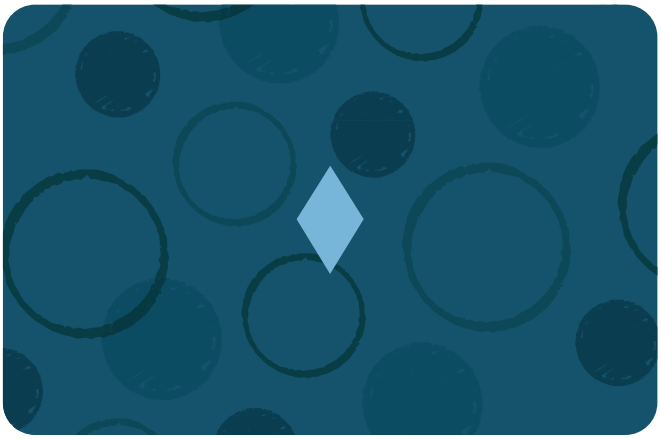
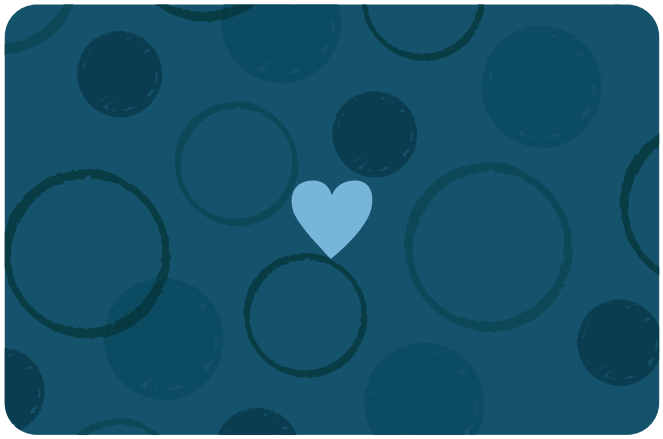
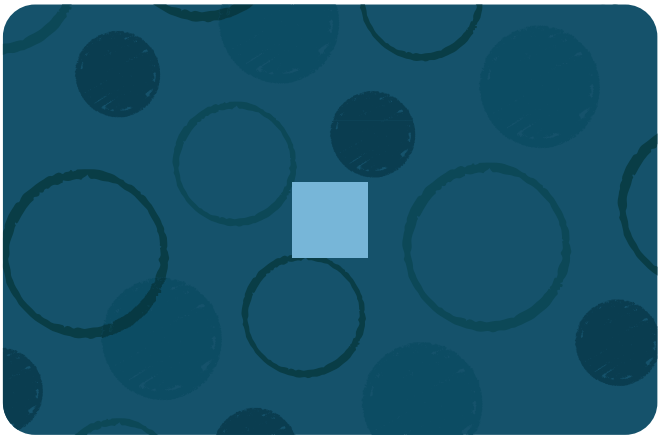
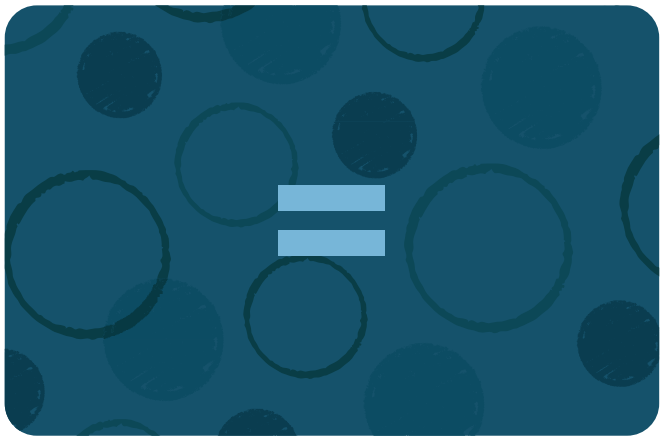
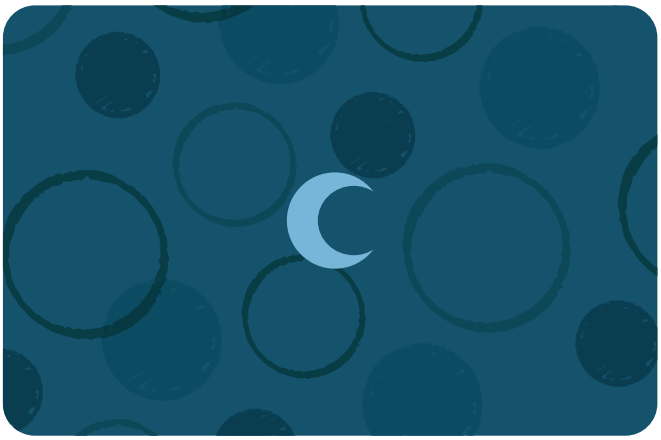
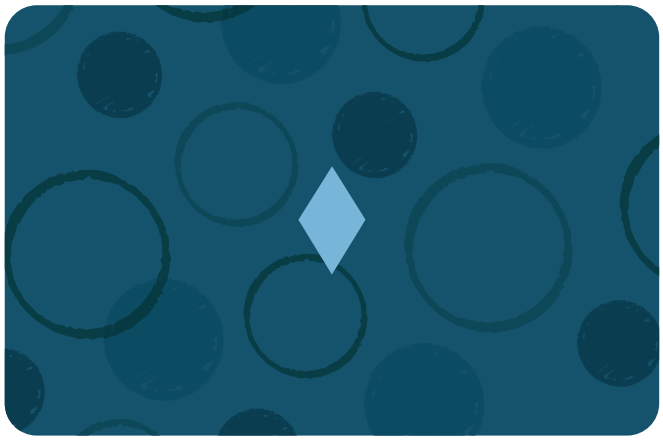
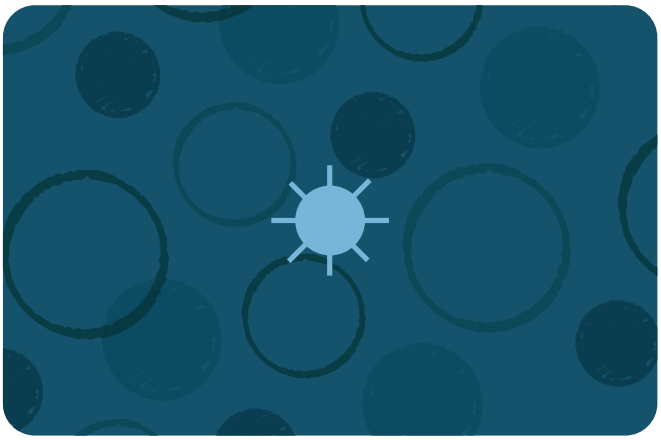
10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1

10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 7

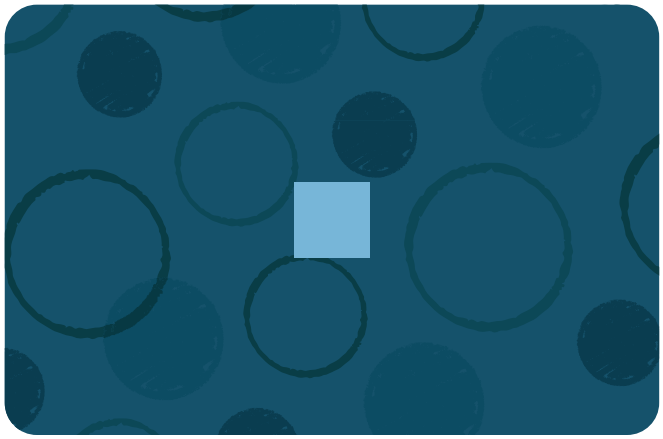
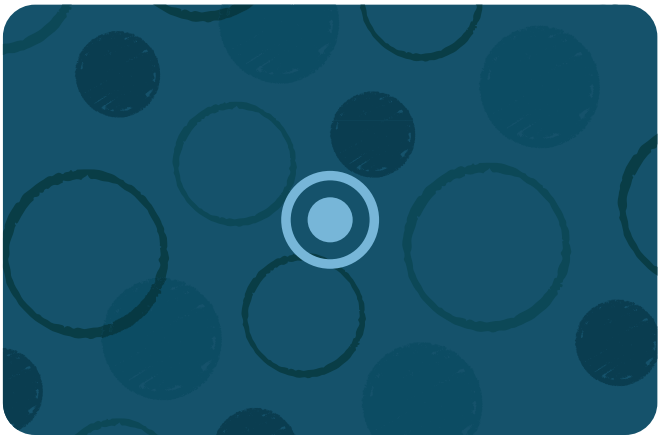
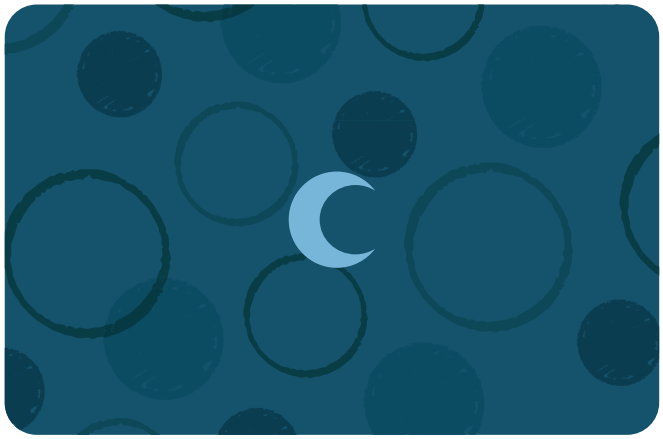
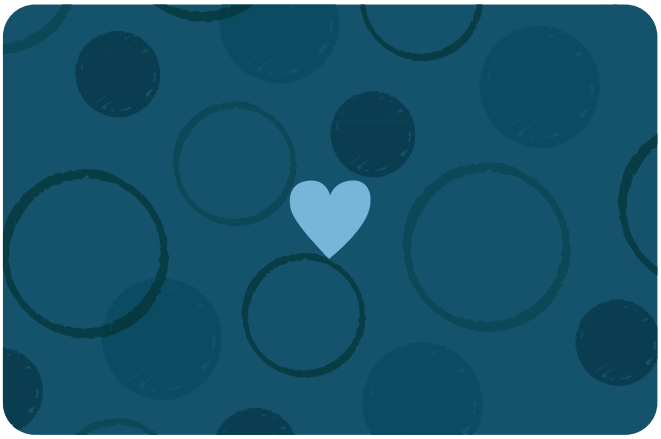
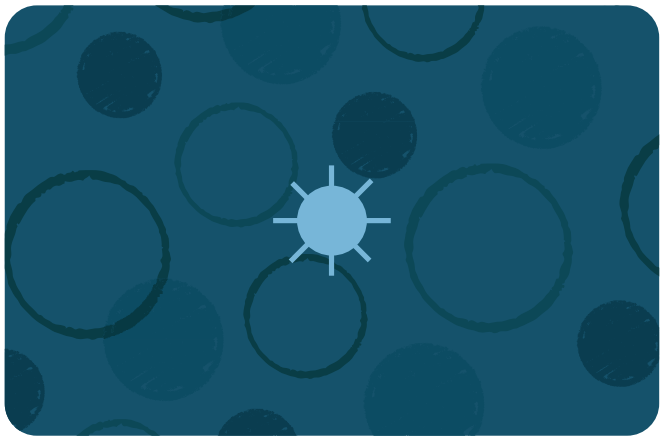
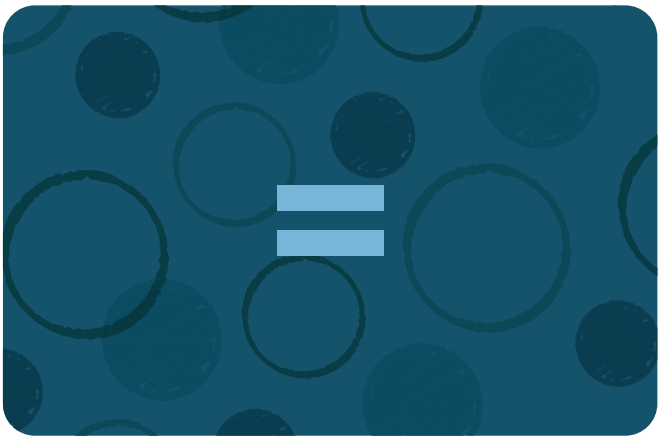
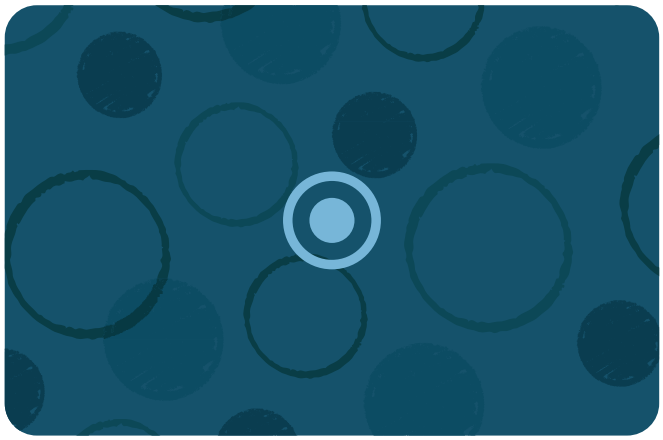
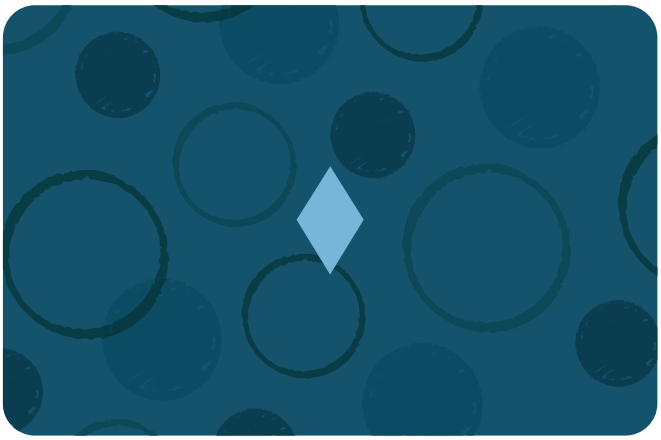
2d 2u

2d 4u	3d 0u
3d 6u	4d 2u
5d 1u	5d 7u
22	24

30	36
42	51
57	20 + 2
20 + 4	30 + 0

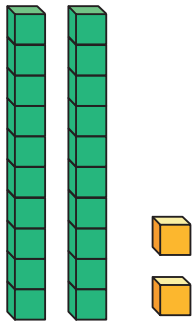









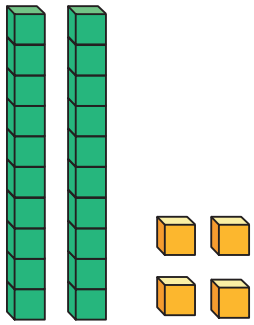
30 + 6

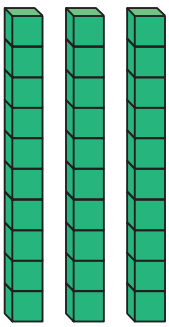
40 + 2

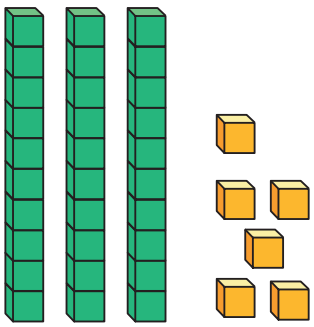
50 + 1

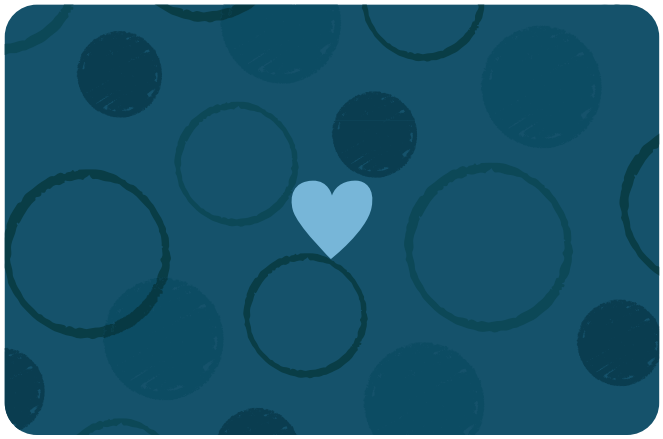
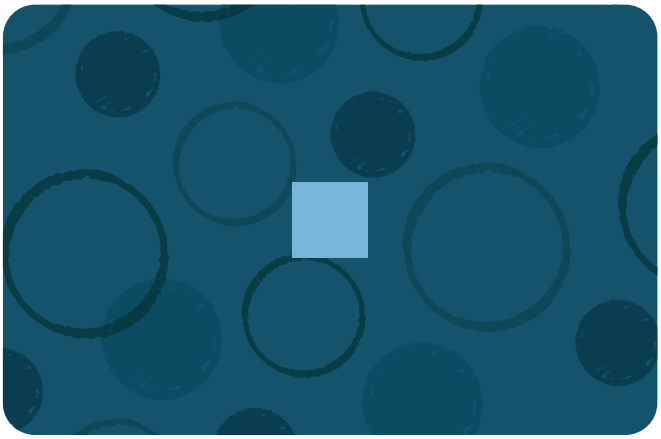
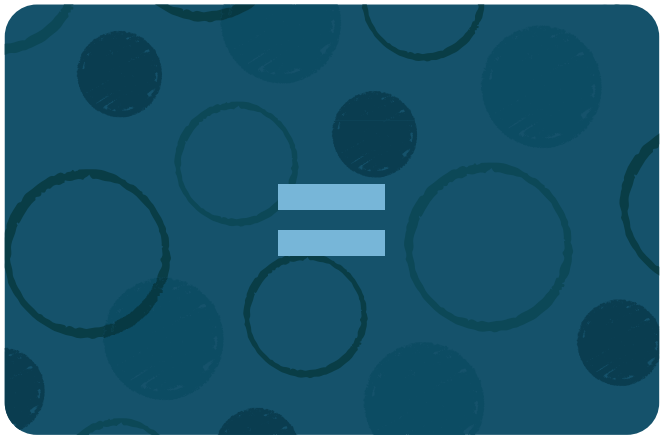
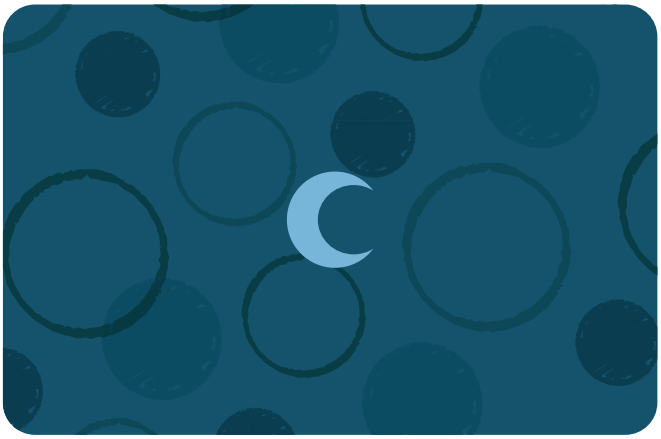
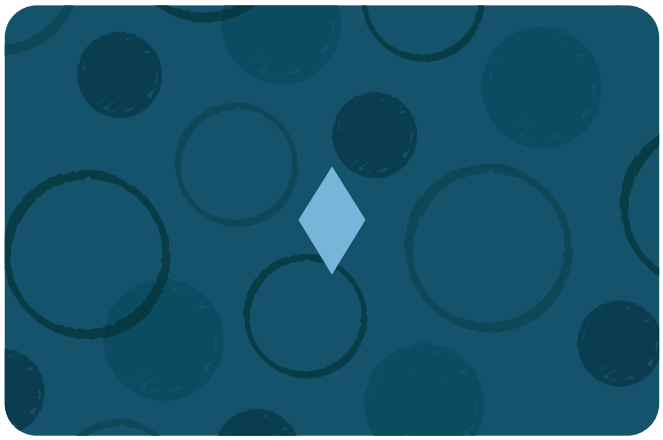
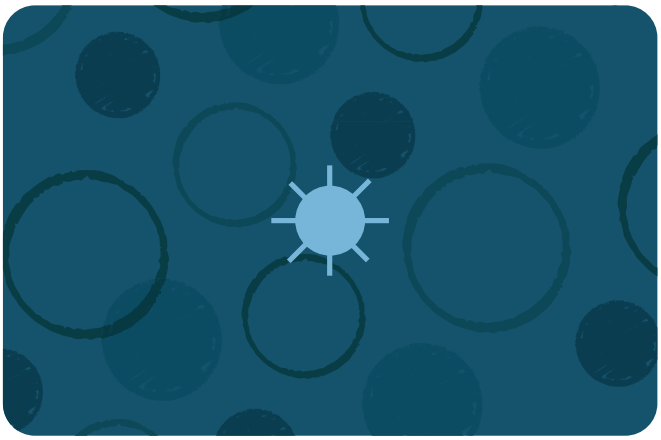
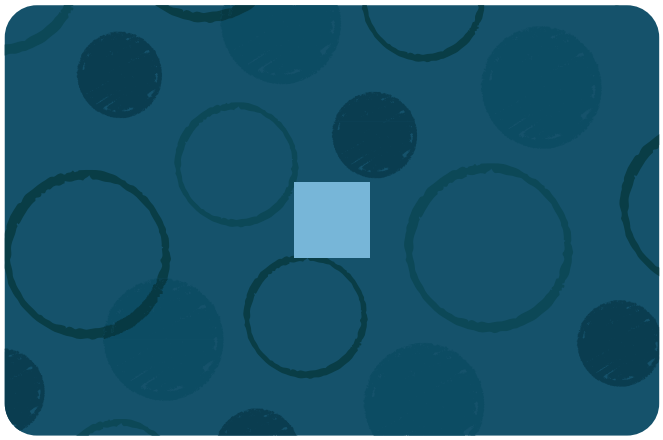
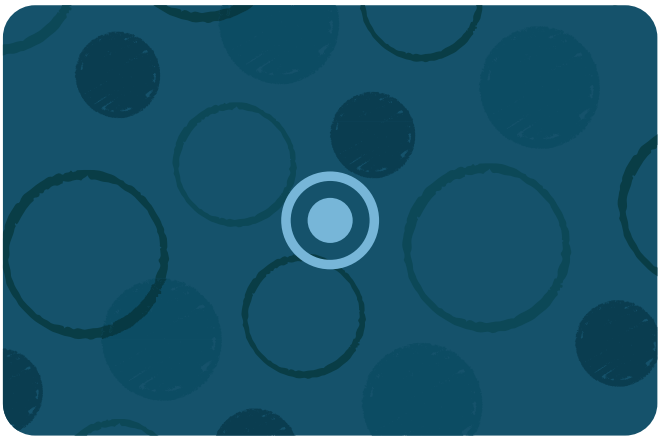
50 + 7

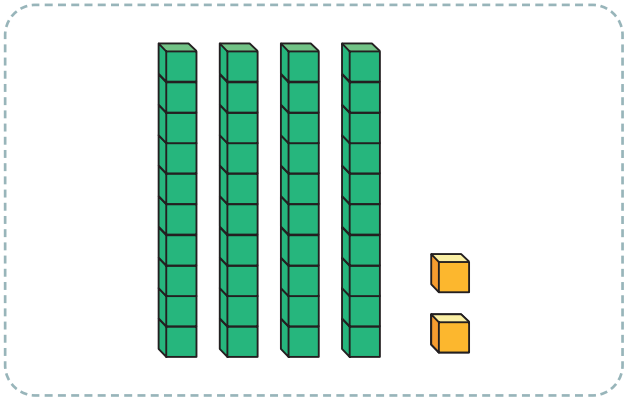


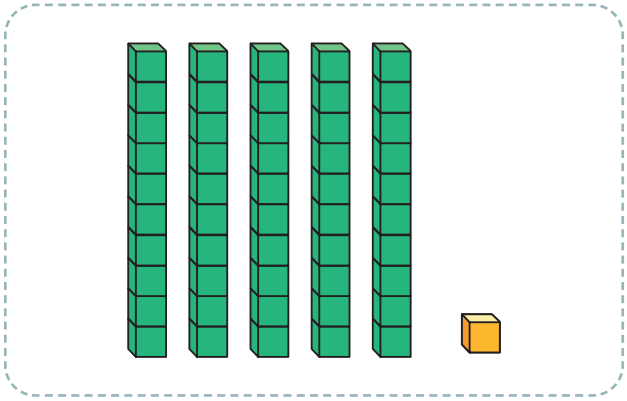


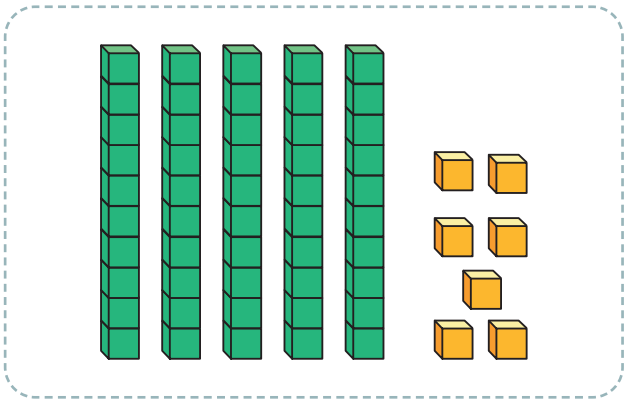


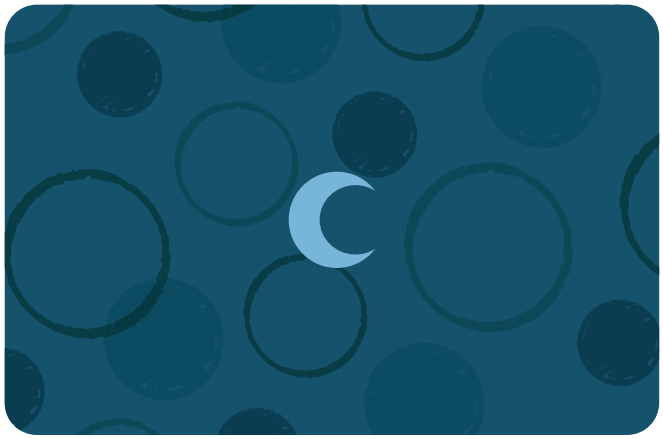


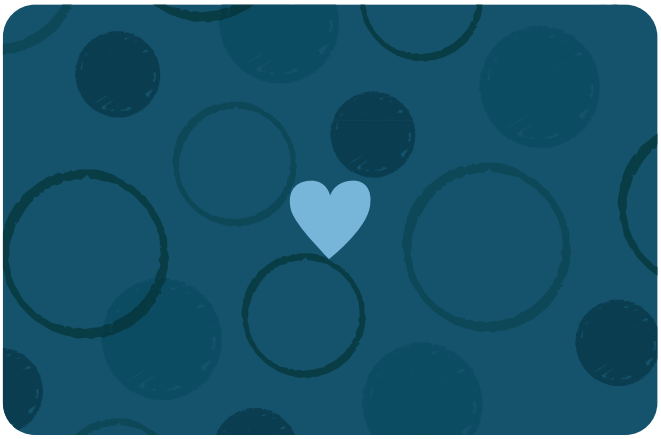









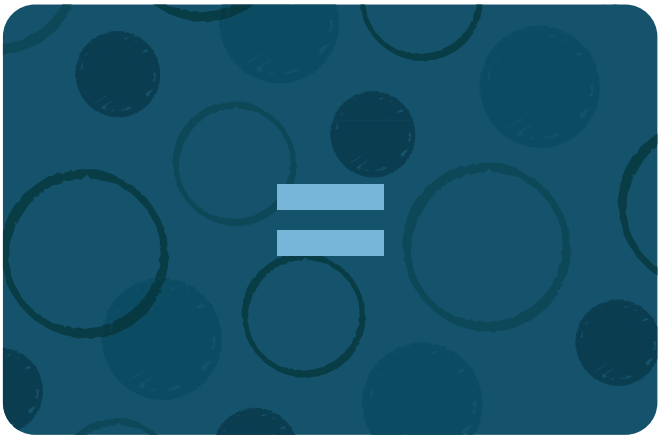












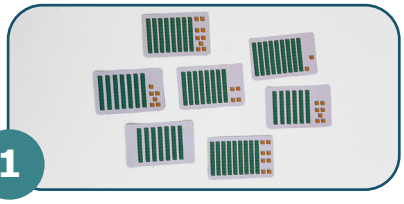
LES RÈGLES DU JEU

LE JEU DU CHAT DE LA TAVERNE

- **NOMBRE DE JOUEURS :** 2 à 3 joueurs.
- **MATÉRIEL :** 35 cartes.
- **BUT DU JEU :** être le premier à ne plus avoir de cartes.

PRÉPARER LE JEU

1



Mélangez les cartes blanches et **placez-les toutes face visible** au milieu de la table.

2

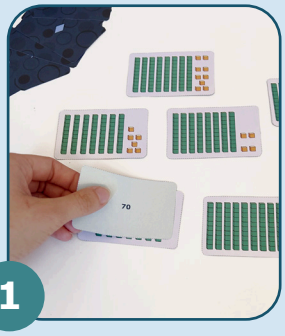


Mélange les cartes restantes et **distribuez-les face cachée** entre les joueurs.

Personne n'a le droit de les regarder, pas même le joueur.

DÉROULEMENT DU JEU

1

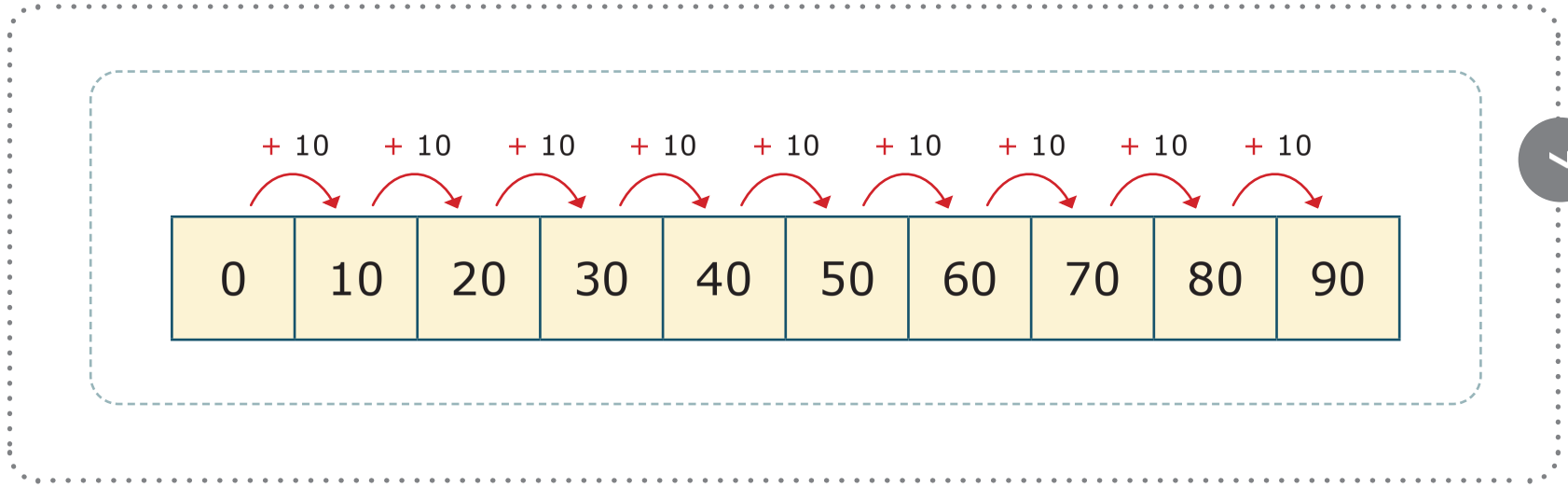


Le premier joueur **prend** une de ses cartes et **l'observe**. Il la **place** au-dessus de la carte blanche qui correspond et **vérifie** sa réponse en retournant la carte.

- ✓ Si la réponse est correcte, il **laisse** la carte.
- ✗ Si la réponse est incorrecte, il **remet** la carte sous ses cartes.

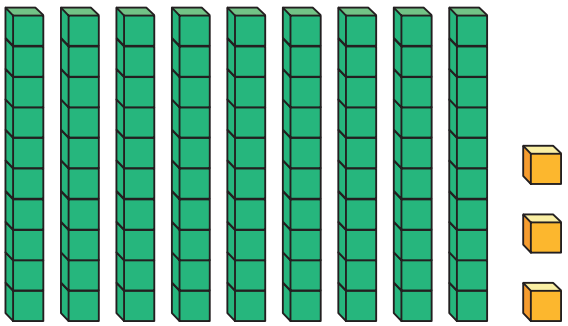
2 C'est au **joueur suivant** de jouer.

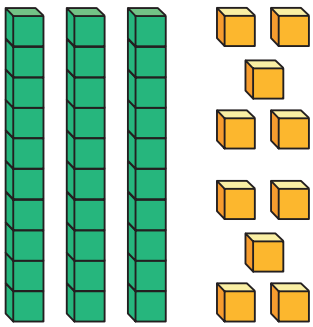
3 La partie continue jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de cartes dans son tas. **Le gagnant est le premier à ne plus avoir de cartes !**

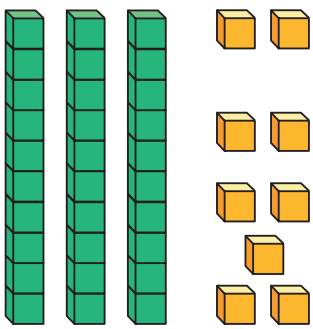

+ 10
+ 10
+ 10
+ 10
+ 10
+ 10
+ 10
+ 10
+ 10
0
10
20
30
40
50
60
70
80
90

5

30 + 9







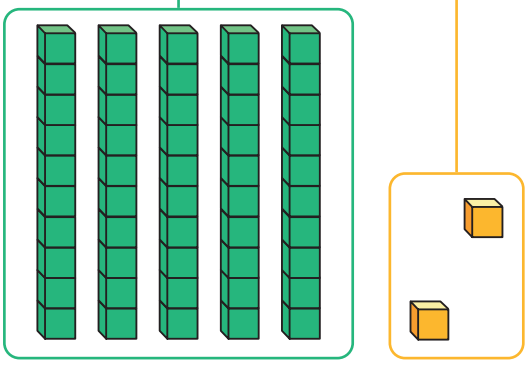
6

50 + 2

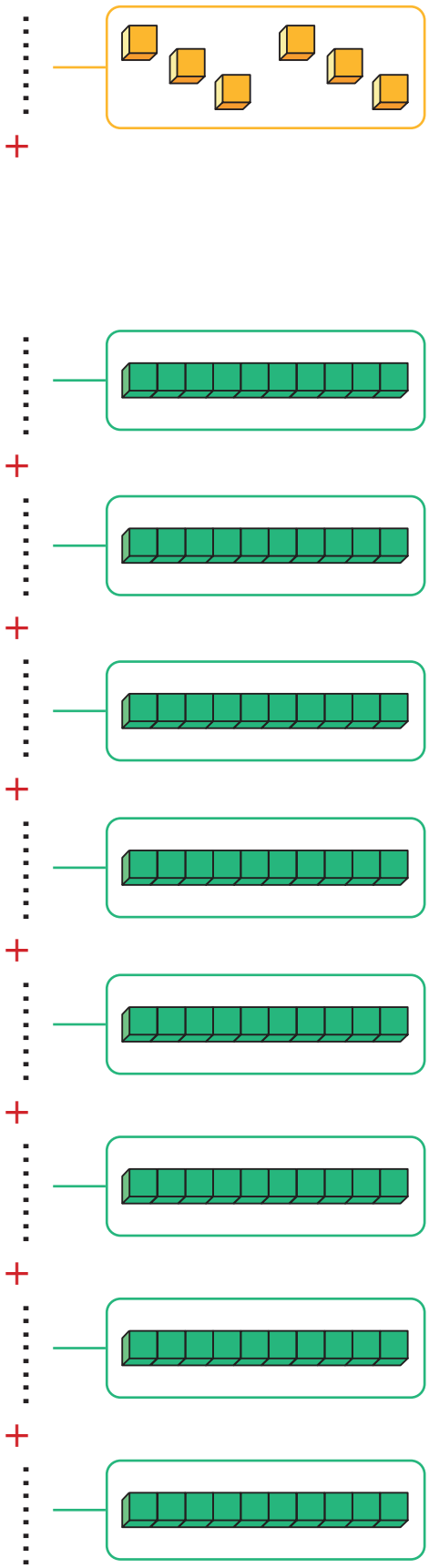
5 + 2

20 + 5

..... + ...

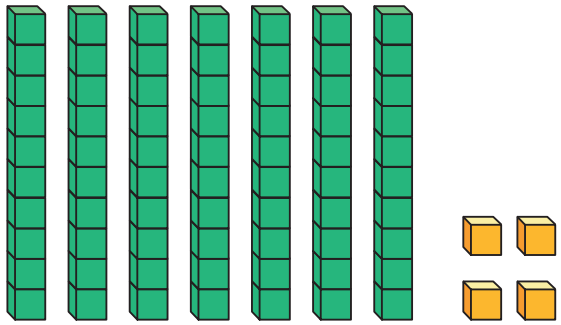


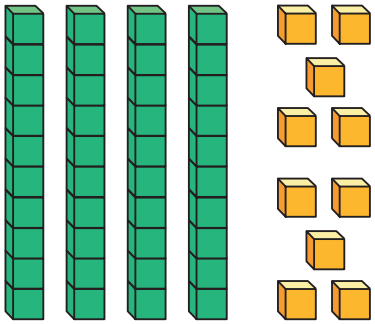
8 + 6

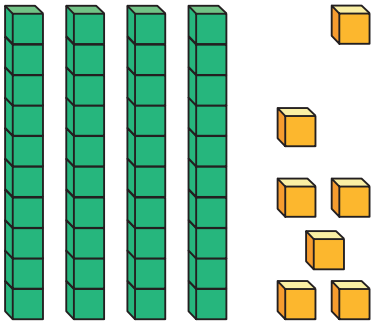


3

$10 + 10 + 10 + 10 + 7$







4

$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 8$

$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 6$

LA TAVERNE DES CROQUETTES

MENU

RAPPEL POUR LES CLIENTS

La taverne n'accepte que les **dizaines** et les **unités** de cette forme :

1 DIZAINE = 1d = 

1 UNITÉ = 1u = 

La taverne n'accepte que **9u** maximum par client.

LE LAIT


Bol de lait froid arôme saumon **3d 4u**


Bol de lait chaud **3d 5u**


Bol de lait froid arôme morue **3d 6u**


Bol de lait froid arôme crevette **3d 6u**

LES COOKIES

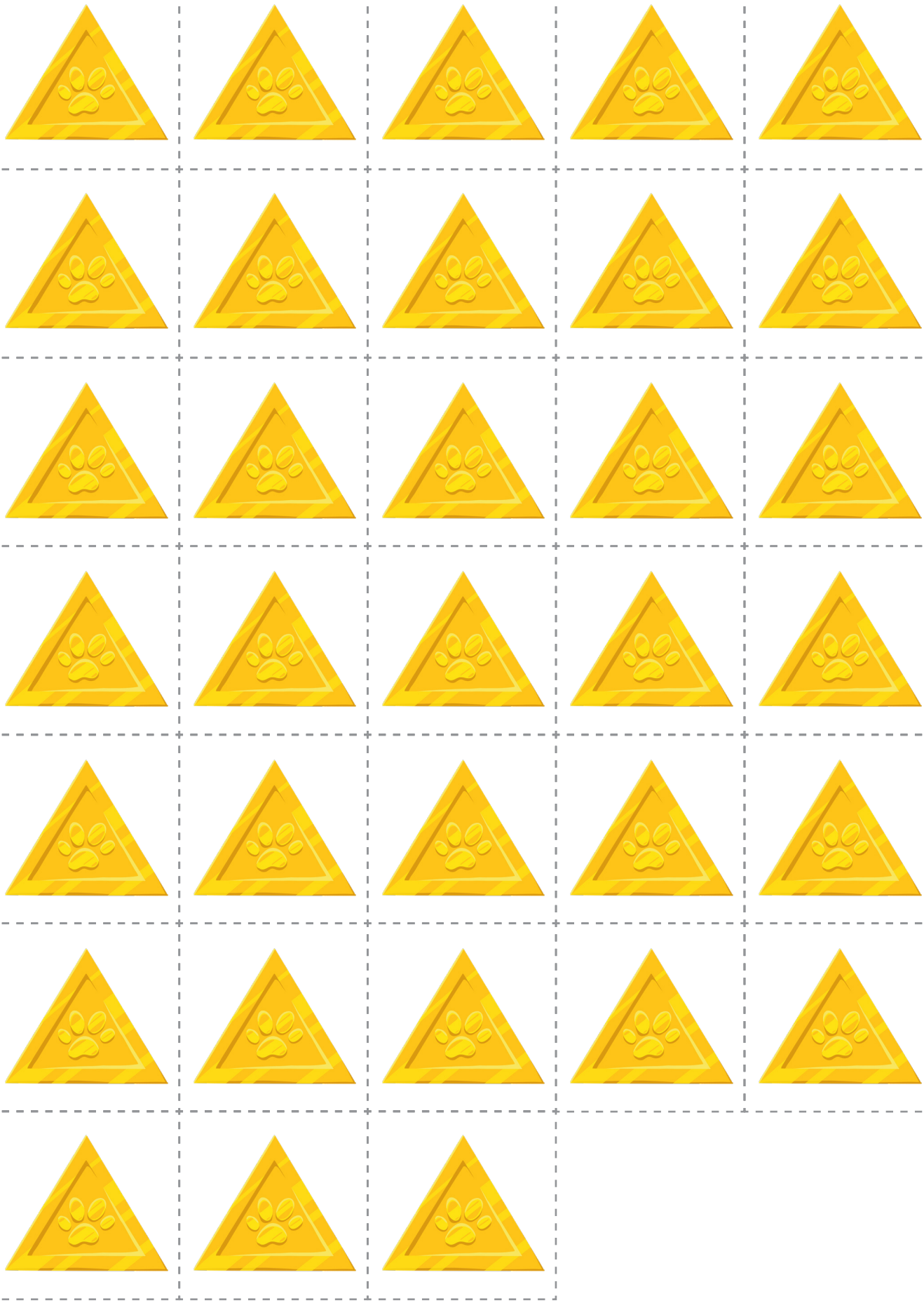

Cookie aux 3 chocolats **2d 7u**


Cookie aux 3 croquettes **2d 8u**

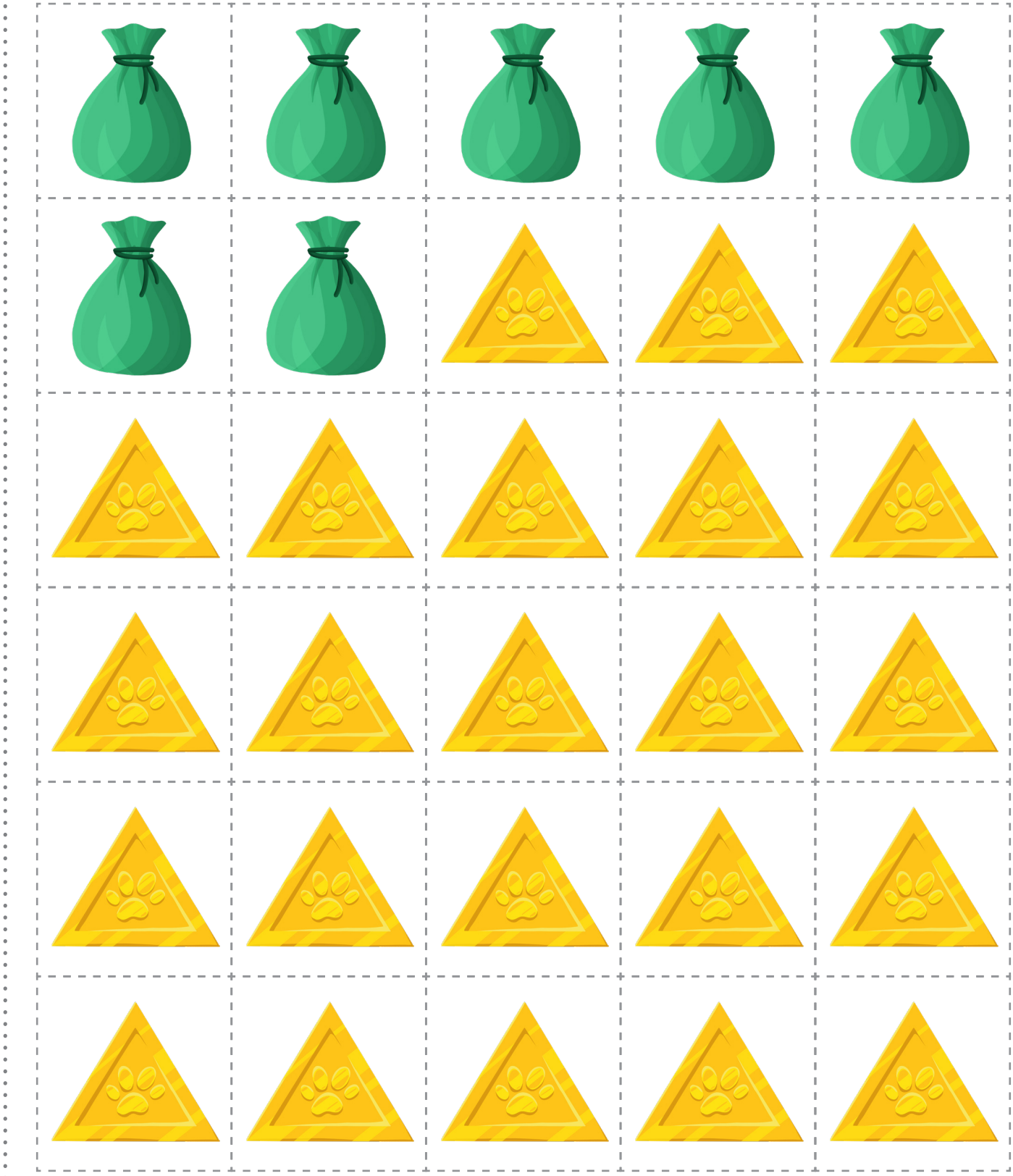

Cookie royal saveur souris **3d 1u**

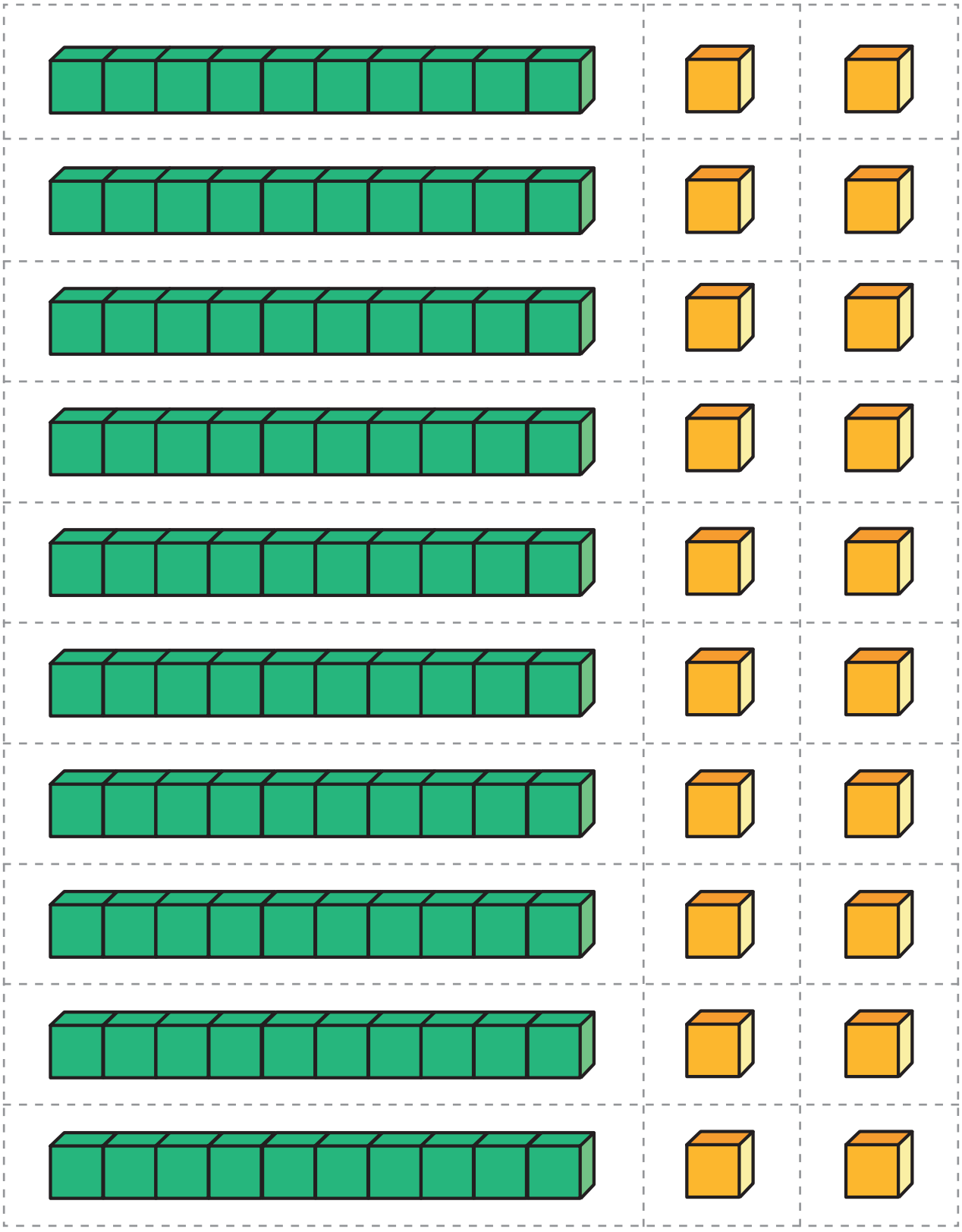

Cookie royal saveur morue **3d 1u**

1



1





MATÉRIEL

Tout le matériel qui suit est à conserver tout le long du trimestre.

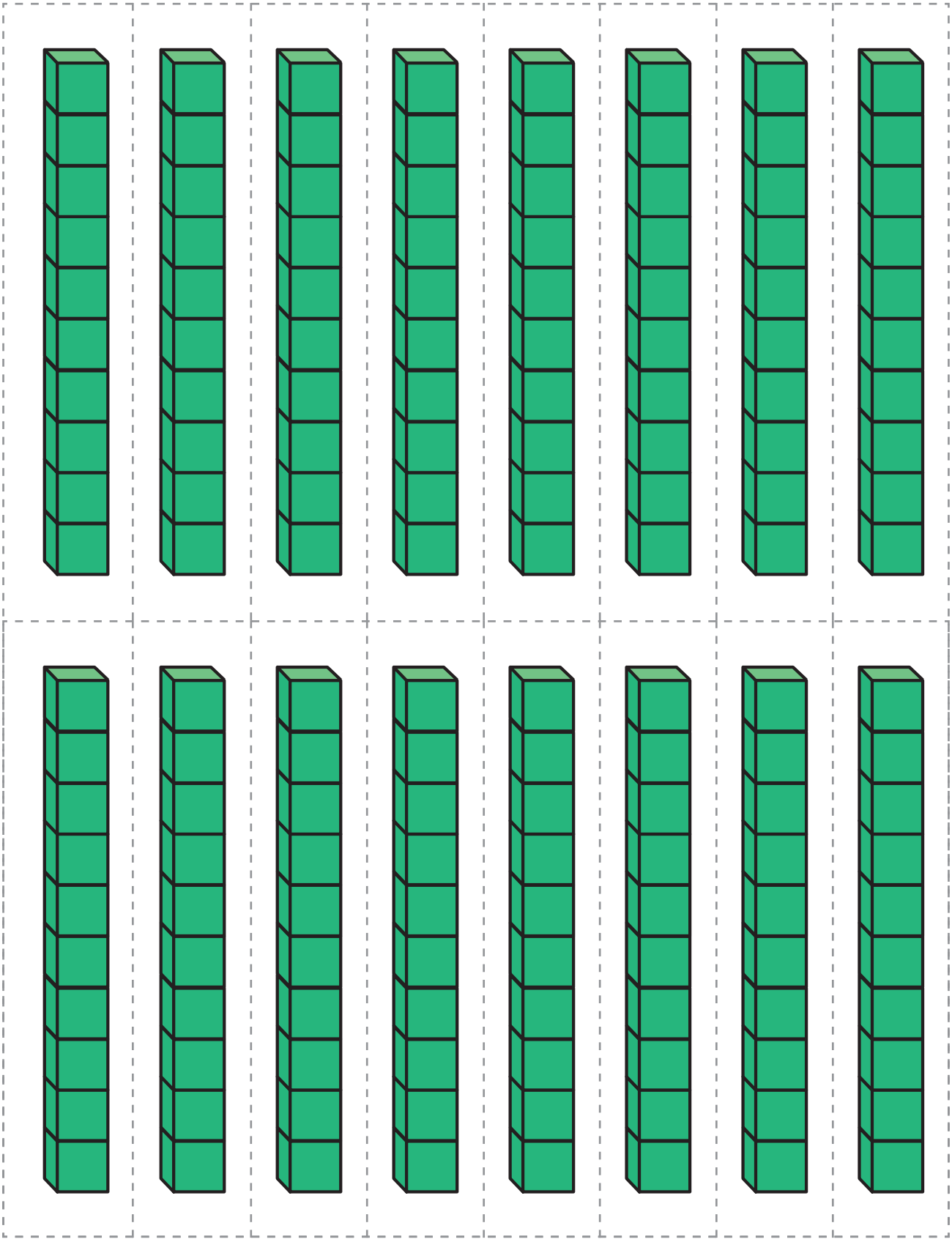
• dans la trousse : crayon à papier – taille crayon – gomme – stylos (bleu, rouge, noir, vert) – crayons de couleurs – feutres – ciseaux – règle graduée de 20 cm (rigide en plastique transparent) – batônnets de colle.

• cahier de brouillon - ardoise et feutre ou crayon à ardoise

Matériel de numération :

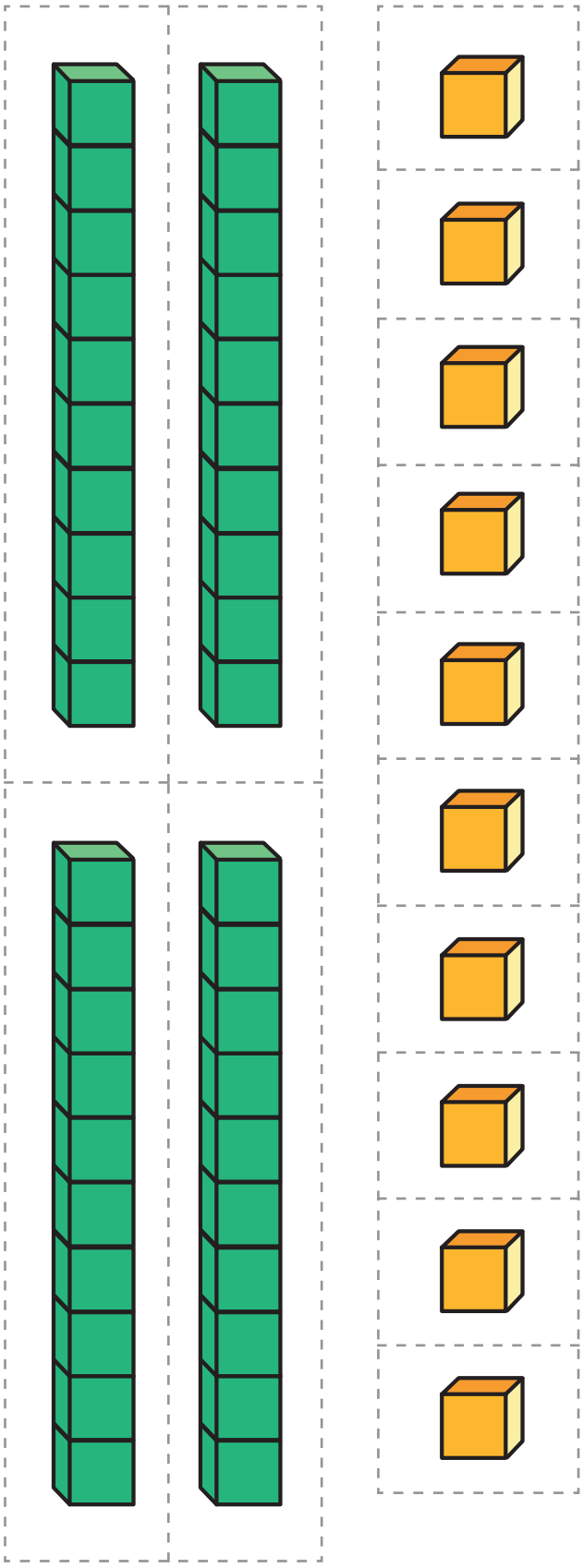
• planche de 30 unités.

• planche de 30 dizaines.

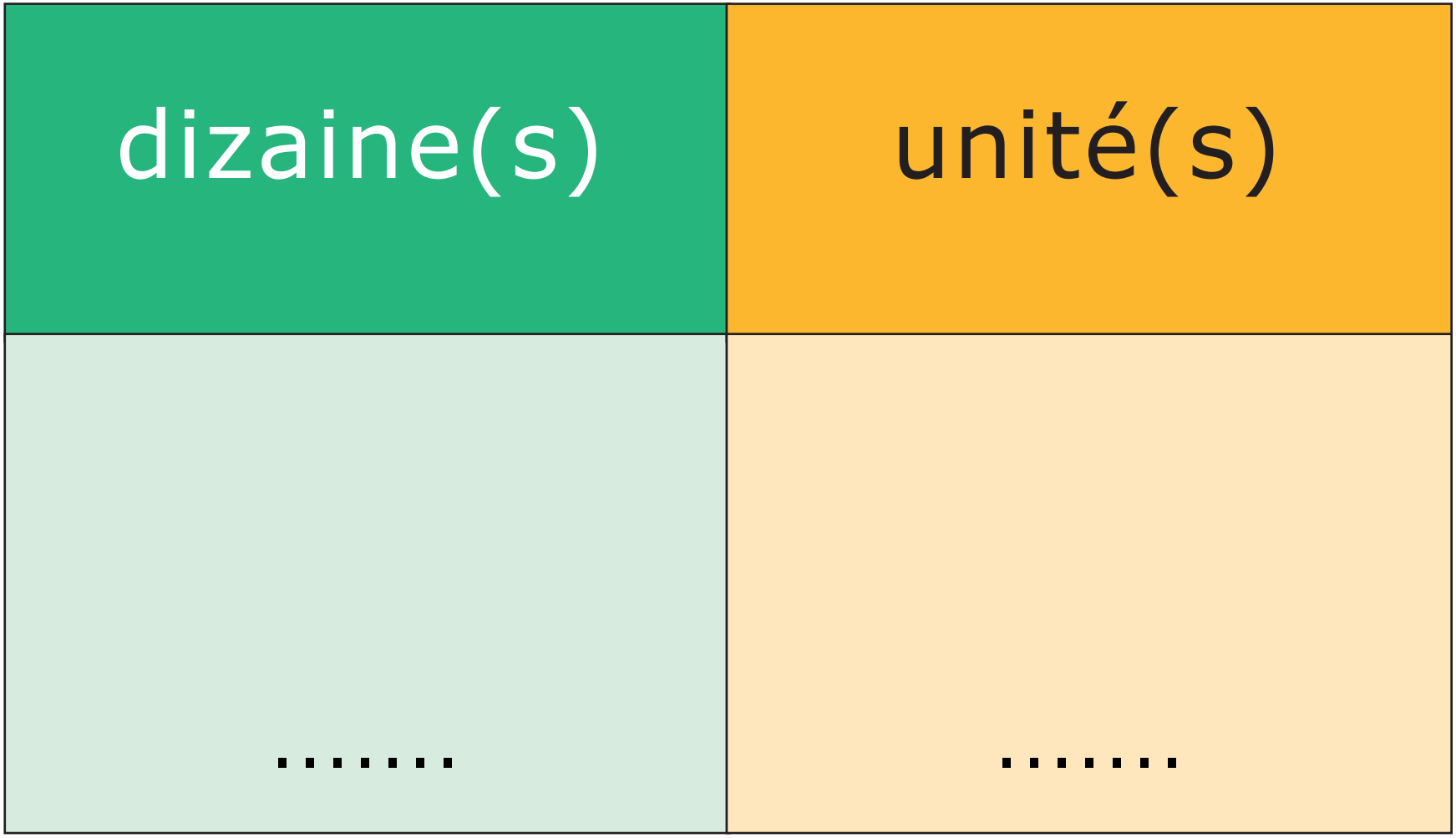


MATÉRIEL

Tout le matériel qui suit est à conserver tout le long du trimestre.



MATÉRIEL **Tout le matériel qui suit est à conserver tout le long du trimestre.**


dizaine(s)
unité(s)
.....
.....

MATÉRIEL

Tout le matériel qui suit est à conserver tout le long du trimestre.

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.

Barques à Collioure, Henri Martin

Henri MARTIN, peintre français lié au mouvement postimpressionniste, mouvement venant donc après celui des impressionnistes et précédant l'arrivée des avant-gardes artistiques du début du 20ème siècle, est né en 1860 et mort en 1943.

Collioure est une ville du sud de la France, donnant sur la mer méditerranée, en pays catalan, à quelques kilomètres de l'Espagne.
Une petite ville magnifique, bordée par l'eau turquoise, au centre-ville coloré et de toute beauté. Rien d'étonnant alors à ce que Collioure soit souvent appelée « la Cité des Peintres ». Henri MATISSE, André DERAIN, George BRAQUE, Pablo PICASSO : ils y trouvèrent tous une source d'inspiration.
Henri MARTIN en est également tombé amoureux, y achetant même une maison de vacances. Dans son tableau « Barques à Collioure », il retranscrit la douceur de vie, de son port où accostent des barques à voiles typiques au premier plan, à son château massif qui fut la résidence des rois de Majorque en second plan jusqu'à ses petites maisons regroupées en arrière-plan à flanc de colline.



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R


TRIMESTRE 1 CEI MATHÉMATIQUES
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R