



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



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.



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).



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 !

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.

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. »

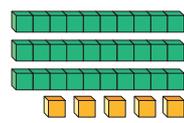
2 En t'aidant de la carte, **réponds** à la question en **complétant** la phrase ci-dessous.

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.

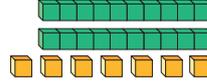
1 En t'aidant de la carte, **réponds** à la question **en complétant** la phrase ci-dessous.

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 !

● **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.

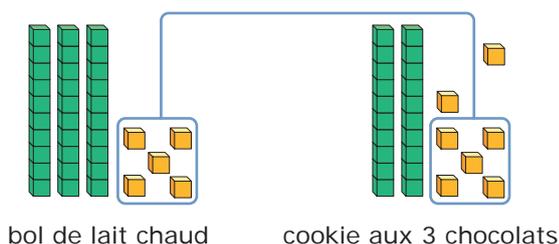
Pour le moment, il y a : 12 unités isolées au total.

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

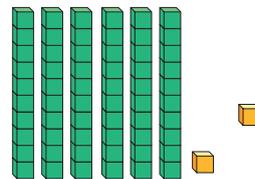
- **Consigne pour l'adulte** : si besoin, rappelez qu'on peut fabriquer 1 dizaine en regroupant 10 unités.

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.



Après l'échange, l'enfant obtient :



bol de lait chaud

cookie aux 3 chocolats

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 !

M1
M2
M3

ACT 4

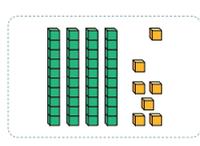
Compétences travaillées : activités 4 & 5

- 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 : 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 6

- **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).

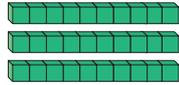
4

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**.

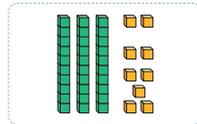
C'est pareil que 10 + 10 + 10

● **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

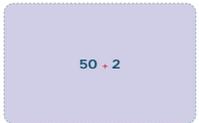
L'enfant compte de 10 en 10 pour parvenir à trouver le nombre « 50 ».

● **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**

23

Avec du matériel de **NUMÉRATION**

Avec des **DIZAINES** et des unités.

2 **dizaines** et 3 **unités**
2d 3u

Avec des **ADDITIONS**

10 + 10 + 3

20 + 3

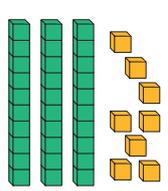
2 **Colorie** la réponse qui correspond.

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

EXOS

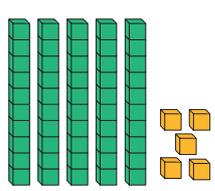
● **Consigne pour l'adulte** : laissez à disposition le matériel de numération et le tableau de numération ; la bande de comptage de 10 en 10.

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



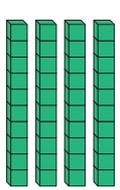
C'est pareil que 3 d 8 u.

C'est pareil que 38 cubes en tout.



C'est pareil que 5 d 5 u.

C'est pareil que 55 cubes en tout.

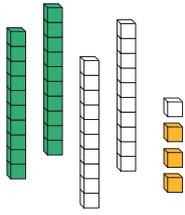


C'est pareil que 4 d 0 u.

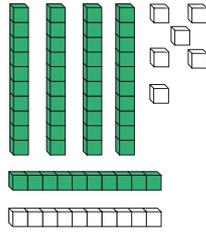
C'est pareil que 40 cubes en tout.

2

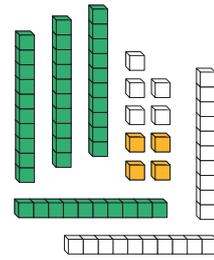
Fabrique la quantité demandée **en coloriant en vert** les dizaines et **en jaune** les unités. Puis, **complète** les phrases.



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



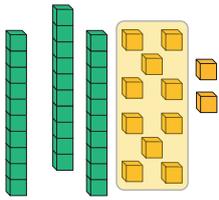
C'est pareil que 5 **d** 0 **u**.



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

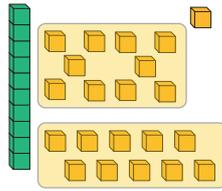
3

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



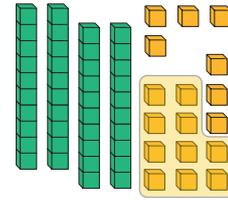
C'est pareil que 4 **d** 2 **u**.

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.

5 + 3		50 + 3
10 + 10 + 10 + 5	50 + 30	
5d3u	10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 3	3d5u

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.

Compétences travaillées :

- comprendre un texte ;
- lire à haute voix.

1

Écoute ou lis à voix haute le texte.

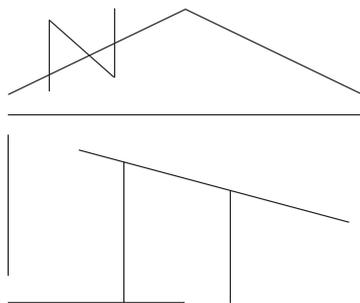
- **Si pas de possibilité d'écoute** : l'adulte fait une lecture magistrale et expressive.
- **Matériel** : une règle de 20 cm (rigide en plastique transparent) et un crayon à papier très bien taillé. Nous vous conseillons de vérifier régulièrement l'état de la mine du crayon durant la mission.

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, **re passe** 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, **re passe** sur le chemin. Avec une règle et un crayon à papier, **re passe** sur le chemin en pointillés.

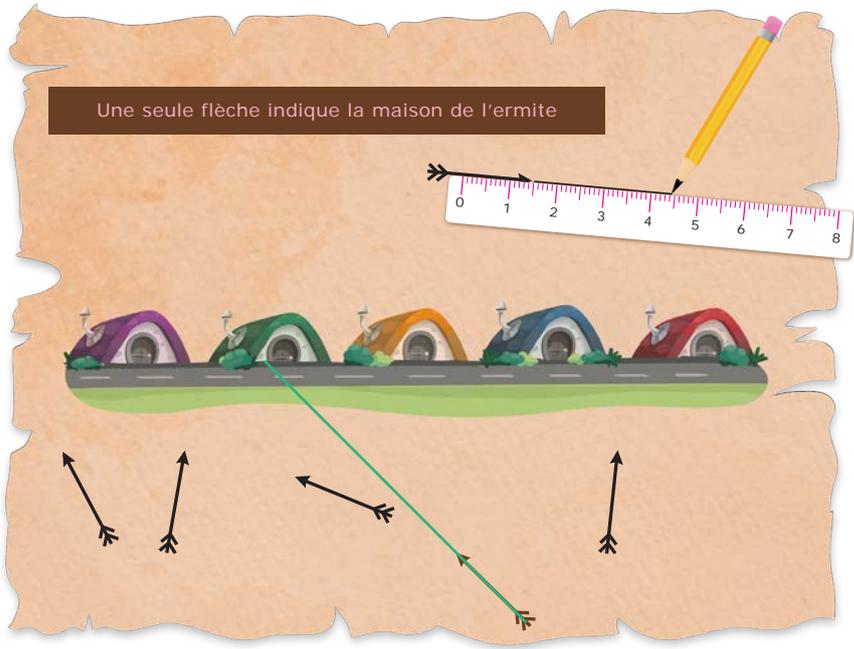


ACT 2

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

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 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 attendu en CE1.

2

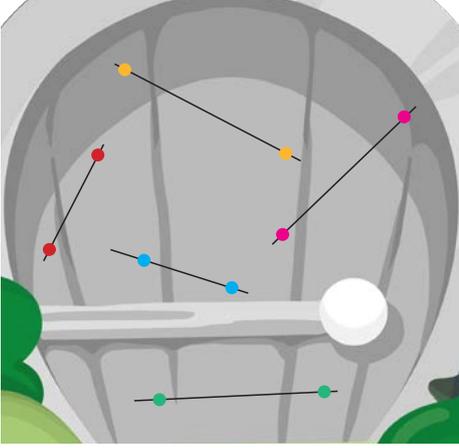
À l'aide du matériel, **fabrique** un segment en suivant les instructions.

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

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 !

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 !

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**.

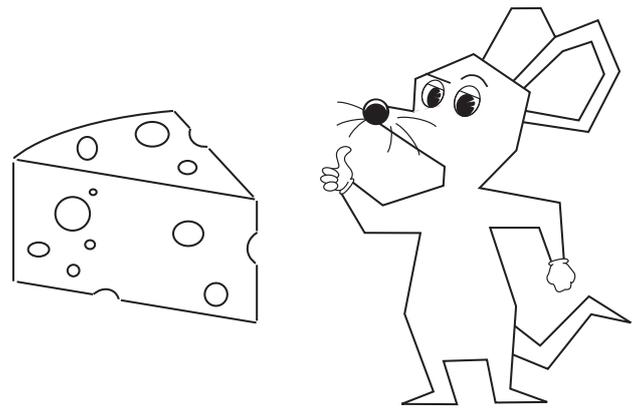
2 **Dis** si les phrases sont vraies ou fausses **en écrivant** V pour vrai et F pour faux.

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

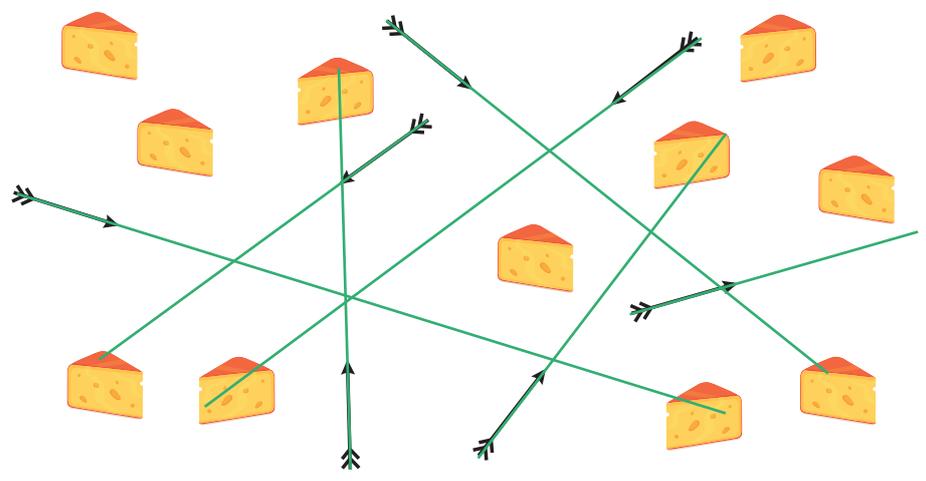
EXOS

- M1
- M2
- M3

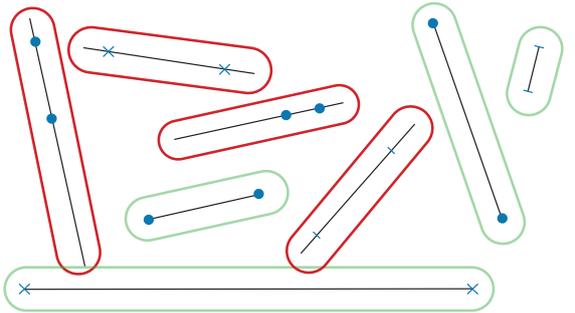
1 Avec une règle, **repasse** sur les pointillés.!



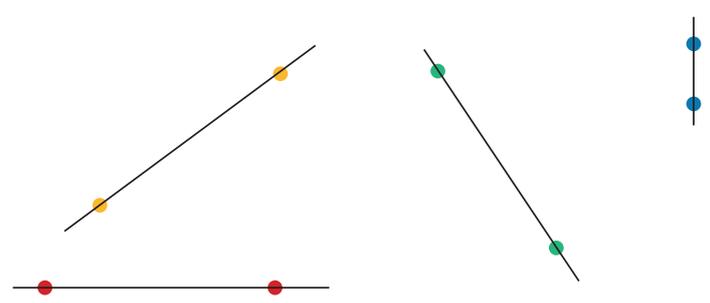
2 Avec une règle, **prolonge** le trajet de chaque flèche.



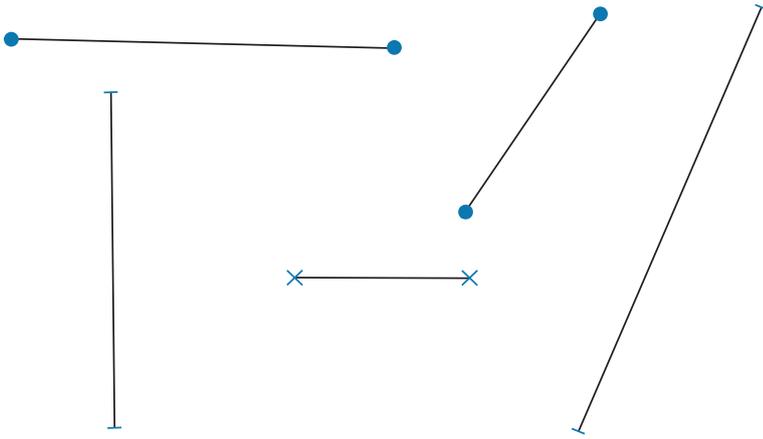
3 **Entoure** en rouge les droites et en vert les segments.



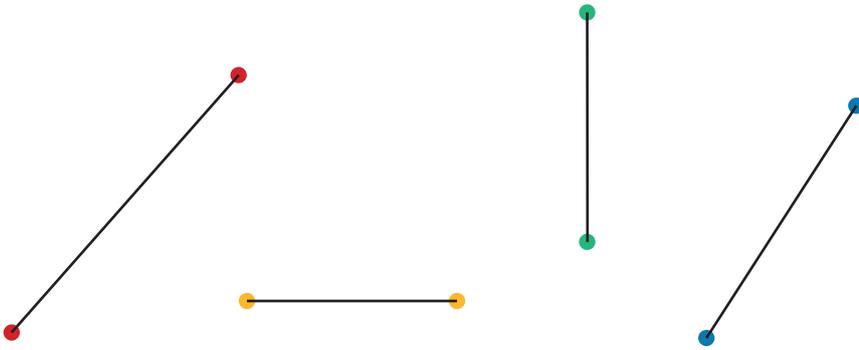
4 **Trace** 4 droites qui passent par les points de la même couleur.



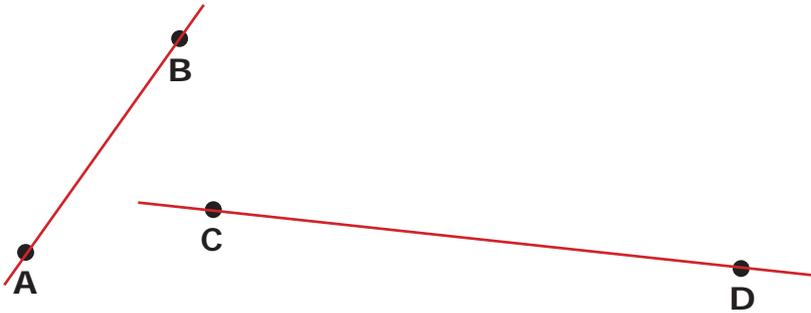
5 Reconstitue les segments en prolongeant les traits.



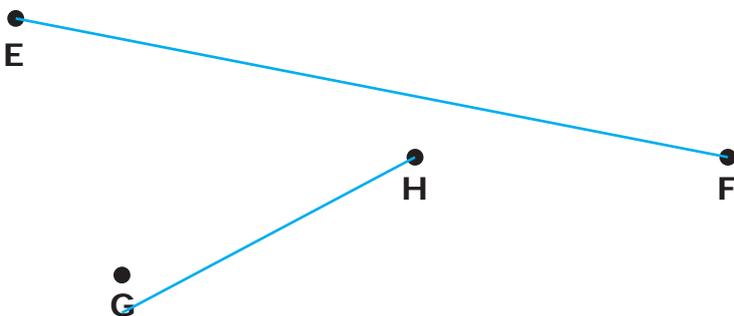
6 Trace 4 segments en reliant les points de la même couleur.



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

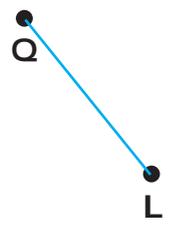
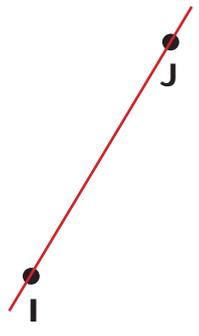


8 Trace les segments : [EF] et [GH].



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 Ronnante. 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 !

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

$$\text{Soit } 15 + 6 = 21$$

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.

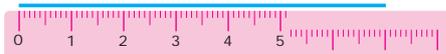
2

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

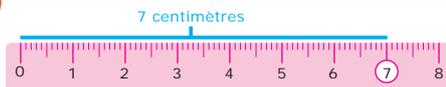
1



2



3



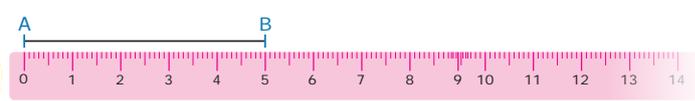
la ligne mesure 7 centimètres

- **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.

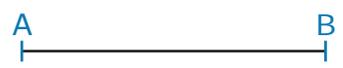
AB = **2 cm**.
BC = **7 cm**.
CD = **1 cm**. } Soit $2+7+1=10$

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 !

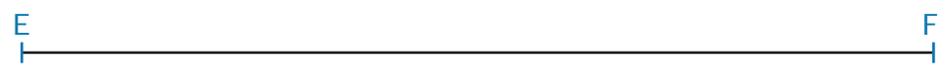
AB = 4 cm



CD = 9 cm



EF = 12 cm



7

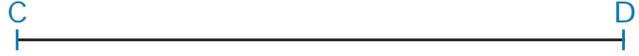
Prolonge les segments pour qu'ils fassent tous 6 centimètres. *N'oublie pas de dessiner le deuxième point de chaque segment !*

8

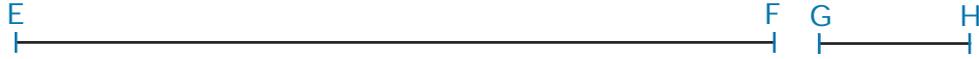
Trace les segments suivants. Pense à dessiner les points de chaque segment !



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.



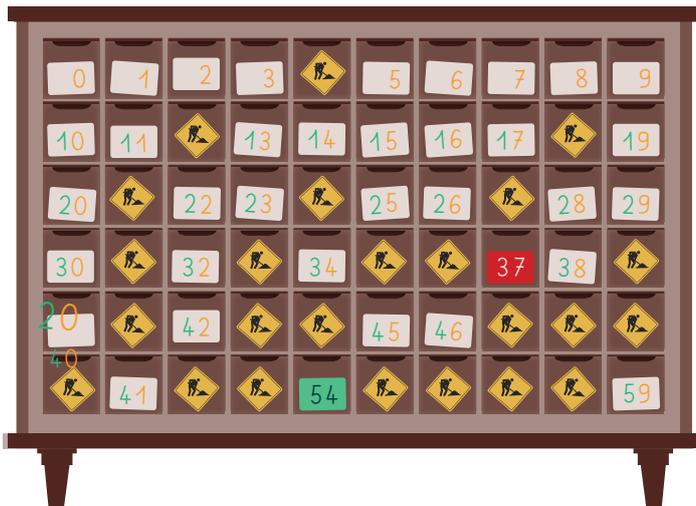
Si l'enfant éprouve des difficultés ou s'il trouve les nombres par comptage de 1 en 1, proposez-lui d'expérimenter une méthode plus rapide : par calcul / par repérage des dizaines, des unités.

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.



! 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 :



M1
M2
M3

! 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 :
 - B. Le chiffre des unités de 37 est :
- 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 :
 - B. Le chiffre des unités de 54 est :
- 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

! 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.

5			8
			28
	36		

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.

27	●	○	Famille des « unités »
31	●	○	Famille des « vingt »
42	●	○	Famille des « cinquante »
19	●	○	Famille des « trente »
7	●	○	Famille des « quarante »
58	●	○	Famille des « dix »

5 Dans les bulles, écris les nombres en chiffres.

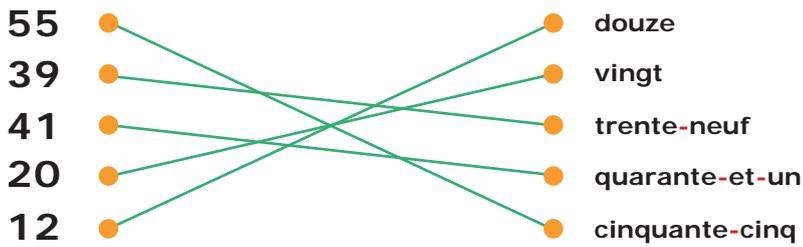
vingt-trois	23	quarante-neuf	49	trente-trois	33
cinquante-quatre	54	trente-et-un	31	cinquante-deux	52
trente-six	36	vingt	20	quatorze	14
dix-huit	18	seize	16	quarante-et-un	41

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.

17	●	○	trente-deux
58	●	○	quarante-sept
32	●	○	vingt-cinq
47	●	○	dix-sept
25	●	○	cinquante-huit

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

- **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

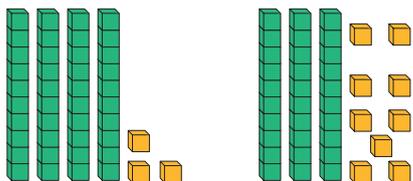
 Avec le matériel de numération, **calcule** la somme de chaque addition. Puis, **écris** la somme sur l'étiquette. S'il y a 10 unités ou plus, on fabrique 1 nouvelle dizaine !

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

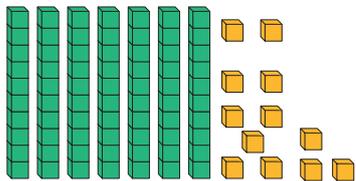
- **Correction** :

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

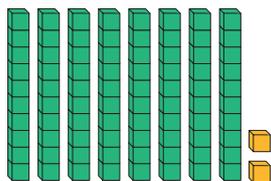
2. Avec le matériel de numération, l'enfant fabrique chaque nombre.



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

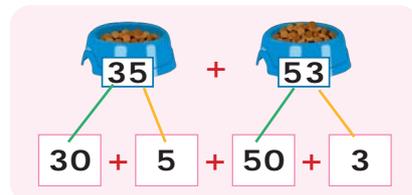
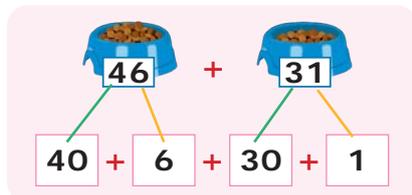
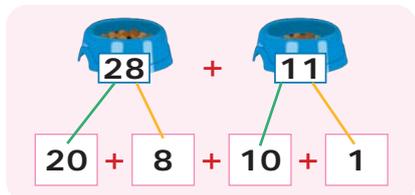


5. Il compte combien il y a d'unités (2) et combien il y a de dizaines (8). Il écrit le résultat.
 $43 + 39 = 82$

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

ACT 2

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 !*



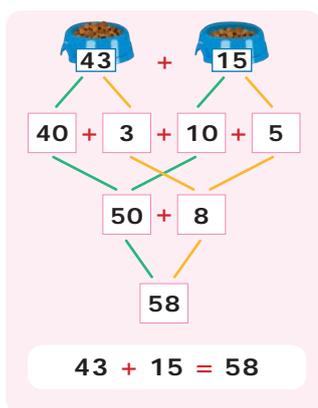
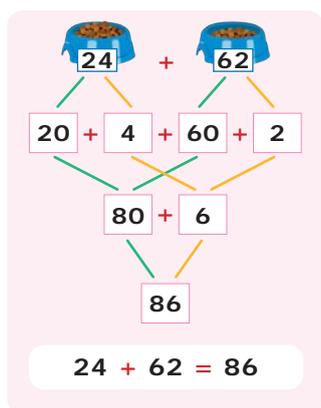
● **Consigne pour l'adulte** : si besoin, relisez la leçon du Trimestre 1 chapitre 1 mission 2.

● **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.

ACT 3

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

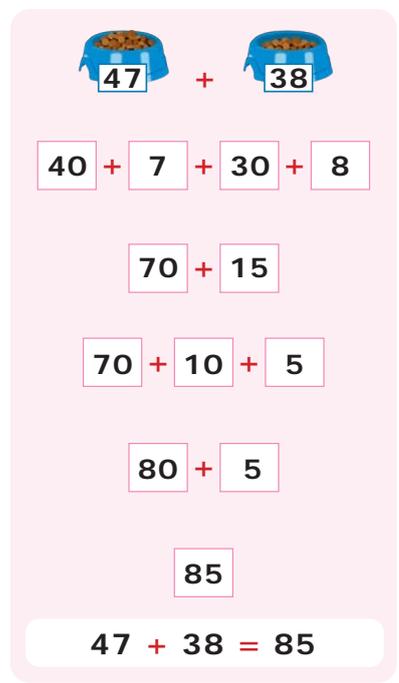
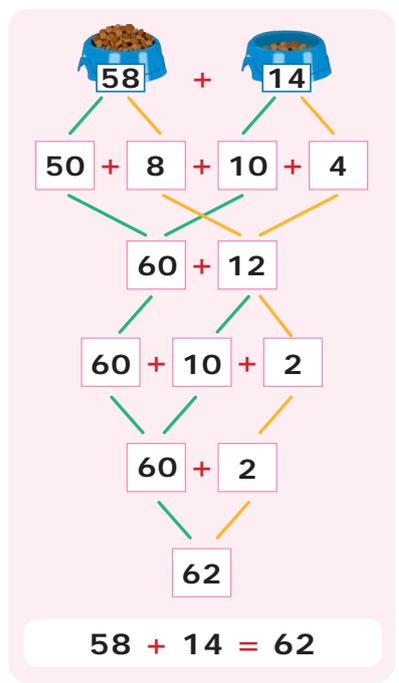
● **Correction** :



● **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 pinces ;
- 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.

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

3 d = 5 d = 1 d = 4 d = 2 d =

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

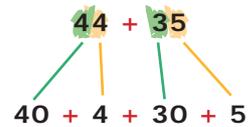
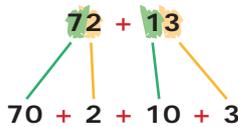
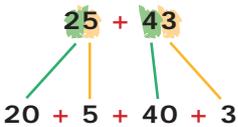
• Pour **calculer en ligne** la somme de 2 nombres, on peut utiliser un **arbre de calcul** :

- 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.

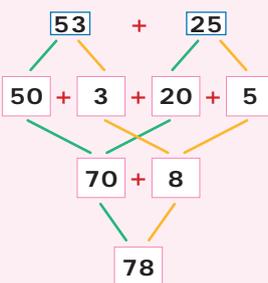
1 Avec le matériel de numération, **calcule** la somme de chaque addition. Puis, **écris** la somme sur les pointillés. S'il y a 10 unités ou plus, on fabrique 1 nouvelle dizaine !

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

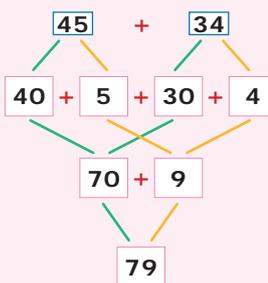
2 Pour chaque addition, comme sur l'exemple : **colorie** en jaune le chiffre des unités et en vert le chiffre des dizaines de chaque nombre ; **décompose** chaque nombre en écrivant une addition et **complète** les cases. Pense à dessiner les branches de l'arbre de calcul !



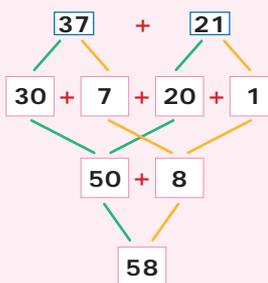
3 **Complète** chaque arbre de calcul. Puis, **écris** la somme de chaque addition sur les pointillés.



53 + 25 = 78



45 + 34 = 79



37 + 21 = 58

● **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.

17 + 54 = 71

26 + 37 = 63

53 + 19 = 72

5

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

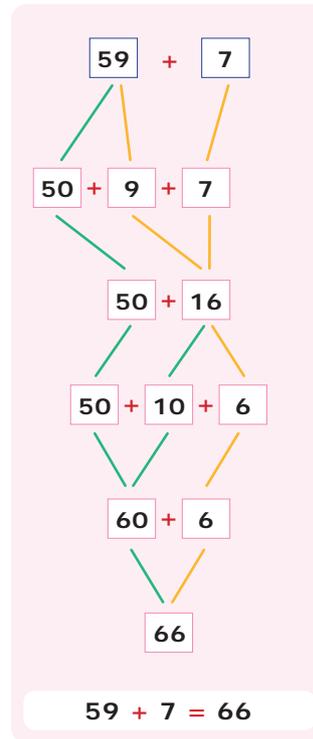
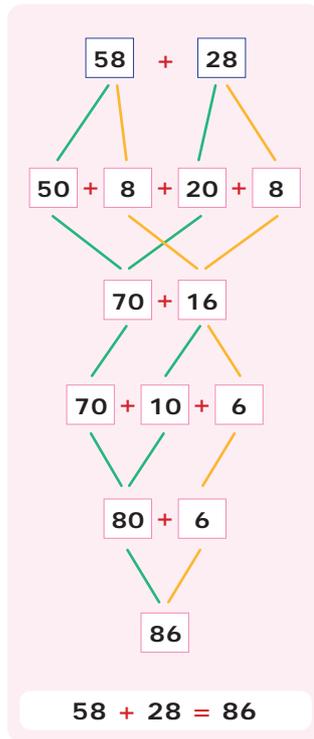
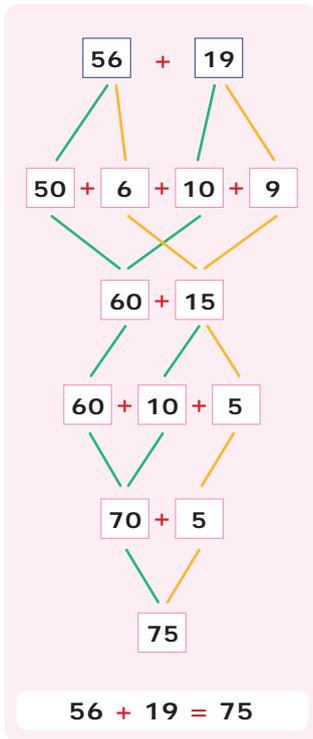
33 + 46 = 79

44 + 27 = 71

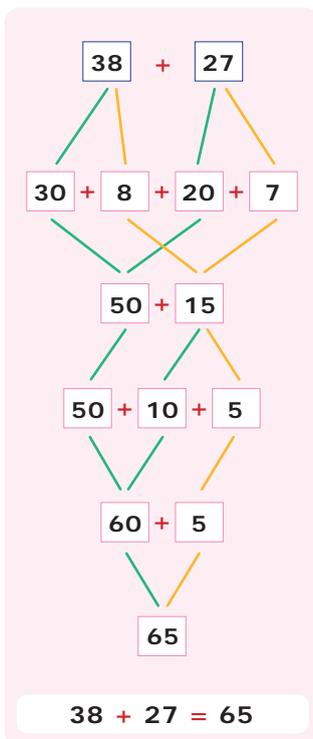
37 + 48 = 85

6

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



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



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 !

ACT 2

● **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

! Bravo ! Grâce à toi, Micha, Perlipopette et tous les voyageurs ont réussi à composer 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 !

! 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

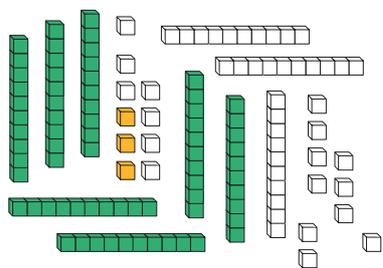
8 d = 80

7 d = 70

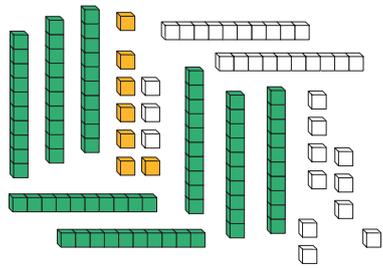
EXOS

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

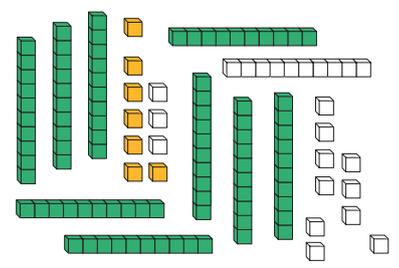
1 **Fabrique** la quantité demandée **en coloriant** en vert les dizaines et en jaune les unités. Puis, **complète** les phrases.



73
C'est pareil que 7 d 3 u.

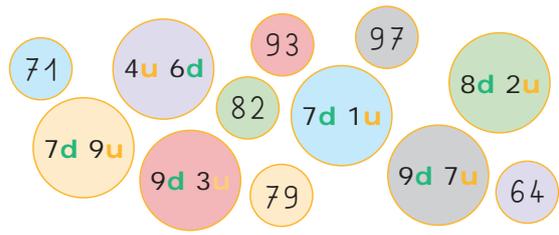


87
C'est pareil que 8 d 7 u.



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.**

$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 2 = 82$	$80 + 1 = 81$
$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 4 = 94$	$90 + 8 = 98$
$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 = 70$	$60 + 3 = 63$
$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 9 = 89$	$70 + 5 = 75$
$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 7 = 67$	$90 + 0 = 90$

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.

68	soixante-trois	64	soixante-quatorze
75	soixante-huit	72	soixante-deux
66	soixante-six	74	soixante-quatre
79	soixante-dix-neuf	78	soixante-douze
63	soixante-quinze	62	soixante-dix-huit

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

81	quatre-vingt-six	85	quatre-vingts
90	quatre-vingt-douze	97	quatre-vingt-cinq
86	quatre-vingt-dix	95	quatre-vingt-dix-sept
92	quatre-vingt-dix-huit	80	quatre-vingt-sept
98	quatre-vingt-un	87	quatre-vingt-quinze

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

quatre-vingt-neuf	(75)	(80)	soixante-douze
soixante-six	(91)	(83)	quatre-vingt-treize
quatre-vingt-onze	(89)	(67)	quatre-vingt-trois
soixante-quinze	(60)	(72)	soixante-sept
soixante	(66)	(93)	quatre-vingts

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 : 83 : quatre-vingt-trois
- 62 : soixante-deux
- 92 : quatre-vingt-douze
- 78 : soixante-dix-huit
- 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
- 87 : quatre-vingt-sept
- 73 : soixante-treize
- 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.

<div style="border: 1px solid purple; border-radius: 15px; padding: 2px 10px; display: inline-block;">PAPRIKA</div> <div style="border: 2px solid green; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block; font-weight: bold;">71</div>	<div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 2px 10px; display: inline-block;">MIETTE</div> <div style="border: 2px solid green; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block; font-weight: bold;">68</div>
---	---

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

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

! 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.

MOUSTIQUE

TRUFFE

82

87

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.

Pour dire « égal à », on utilise le signe : ~~>~~
 Pour dire « plus grand que », on utilise le signe : ~~=~~
 Pour dire « plus petit que », on utilise le signe : <

2

Complète la grille de mots croisés

- 1 dizaines
- 2 décroissant
- 3 croissant
- 4 ranger

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

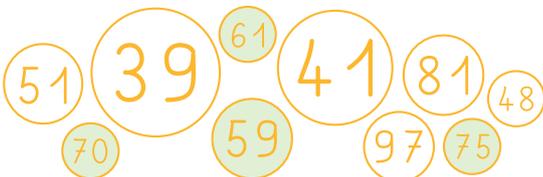
9 **Range** les nombres suivants dans l'ordre croissant.

● **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 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

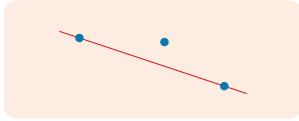
Avec une règle, **mesure** la longueur du segment [AB]. Puis, **complète** les pointillés. **Calcule** la moitié de la mesure que tu as trouvée. Puis, **complète** les pointillés. Sur le segment [AB], **place** le point M qui indique le milieu du segment [AB].

● **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.

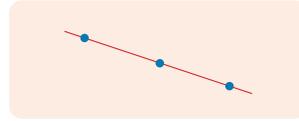
| Un grand merci à toi ! Micha et Perlipopette vont enfin pouvoir entrer dans le Dédale des Souris !

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.

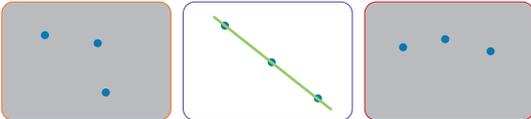
2

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.

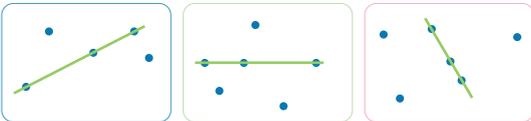
1

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.



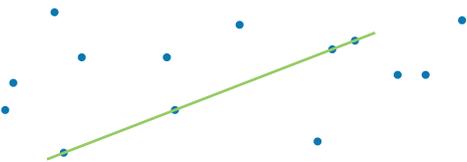
2

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



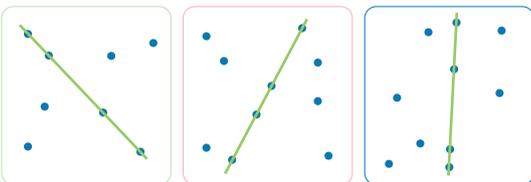
3

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



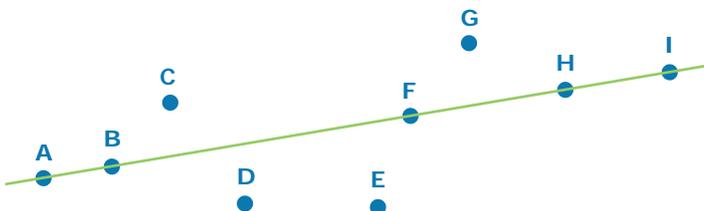
4

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

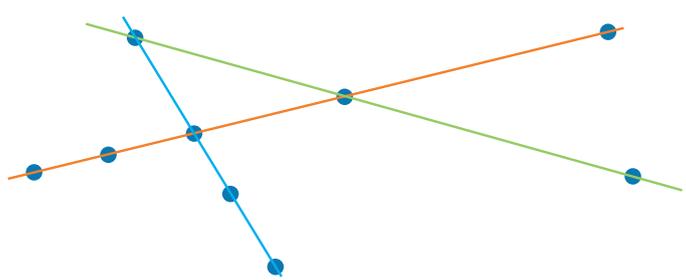


5

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

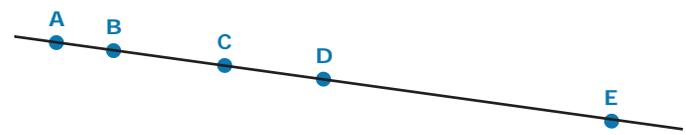


6 Trace en vert la droite qui passe par 3 points alignés. Trace en bleu la droite qui passe par 4 points alignés. Trace en orange la droite qui passe par 5 points alignés.



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.

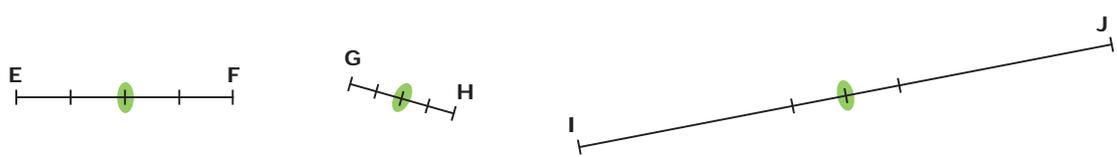
9 Avec une règle, mesure la longueur du segment [CD]. Puis, complète les pointillés. Calcule la moitié de la mesure que tu as trouvée. Puis, complète les pointillés. Sur le segment [CD], place le point M qui indique le milieu du segment [AB].

● 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.

$$41 + 25$$

	d	u
	7	9
+	3	7
<hr/>		

	d	u
	4	1
+	2	5
<hr/>		

	d	u
	4	1
+	2	5
<hr/>		

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.

	d	u
	4	1
+	2	5
<hr/>		
	6	6

- **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.

 <p>Nombre de passagers : $57 + 21$</p> <table border="0" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td></td><td style="color: green;">d</td><td style="color: yellow;">u</td></tr> <tr><td></td><td>5</td><td>7</td></tr> <tr><td>+</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td colspan="3"><hr/></td></tr> <tr><td></td><td>7</td><td>8</td></tr> </table>		d	u		5	7	+	2	1	<hr/>				7	8	 <p>Nombre de passagers : $43 + 5$</p> <table border="0" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td></td><td style="color: green;">d</td><td style="color: yellow;">u</td></tr> <tr><td></td><td>4</td><td>3</td></tr> <tr><td>+</td><td></td><td>5</td></tr> <tr><td colspan="3"><hr/></td></tr> <tr><td></td><td>4</td><td>8</td></tr> </table>		d	u		4	3	+		5	<hr/>				4	8	 <p>Nombre de passagers : $30 + 7 + 22$</p> <table border="0" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td></td><td style="color: green;">d</td><td style="color: yellow;">u</td></tr> <tr><td></td><td>3</td><td>0</td></tr> <tr><td>+</td><td></td><td>7</td></tr> <tr><td colspan="3"><hr/></td></tr> <tr><td>+</td><td>2</td><td>2</td></tr> <tr><td colspan="3"><hr/></td></tr> <tr><td></td><td>5</td><td>9</td></tr> </table>		d	u		3	0	+		7	<hr/>			+	2	2	<hr/>				5	9
	d	u																																																			
	5	7																																																			
+	2	1																																																			
<hr/>																																																					
	7	8																																																			
	d	u																																																			
	4	3																																																			
+		5																																																			
<hr/>																																																					
	4	8																																																			
	d	u																																																			
	3	0																																																			
+		7																																																			
<hr/>																																																					
+	2	2																																																			
<hr/>																																																					
	5	9																																																			
<p>Dans le wagon vert, il y a 78 passagers en tout.</p>	<p>Dans le wagon bleu, il y a 48 passagers en tout.</p>	<p>Dans le wagon jaune, il y a 59 passagers en tout.</p>																																																			

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.

$37 + 25$	<table border="0" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td></td><td style="color: green;">d</td><td style="color: yellow;">u</td></tr> <tr><td></td><td>3</td><td>7</td></tr> <tr><td>+</td><td>2</td><td>5</td></tr> <tr><td colspan="3"><hr/></td></tr> <tr><td></td><td>5</td><td>12</td></tr> </table>		d	u		3	7	+	2	5	<hr/>				5	12	<table border="0" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td></td><td style="color: green;">d</td><td style="color: yellow;">u</td></tr> <tr><td></td><td>3</td><td>7</td></tr> <tr><td>+</td><td>2</td><td>5</td></tr> <tr><td colspan="3"><hr/></td></tr> <tr><td></td><td>6</td><td>2</td></tr> </table>		d	u		3	7	+	2	5	<hr/>				6	2	<table border="0" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td></td><td style="color: green;">d</td><td style="color: yellow;">u</td></tr> <tr><td></td><td>3</td><td>7</td></tr> <tr><td>+</td><td>2</td><td>5</td></tr> <tr><td colspan="3"><hr/></td></tr> <tr><td></td><td>3</td><td>9</td><td>2</td></tr> </table>		d	u		3	7	+	2	5	<hr/>				3	9	2
	d	u																																															
	3	7																																															
+	2	5																																															
<hr/>																																																	
	5	12																																															
	d	u																																															
	3	7																																															
+	2	5																																															
<hr/>																																																	
	6	2																																															
	d	u																																															
	3	7																																															
+	2	5																																															
<hr/>																																																	
	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 !

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.



	d	u
	4	6
+	3	8
	8	4

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



	d	u
	5	1
+	1	7
+	2	7
	9	5

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 !

1

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

● Pour poser une addition en colonnes :

	d	u
	3	6
	2	1

3

36 + 21

1

	d	u
	3	6
+	2	1

4

	d	u
	3	6

2

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.

$51+25$ $47+12$ $28+11$

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

$53+16$ $38+20$ $35+43$

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

$34+13$ $41+18$ $52+4+21$

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

$56+27$ $38+34$ $45+19$

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

$45+36$ $39+49$ $47+24$

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

$$\begin{array}{r} \text{d} \quad \text{u} \\ 19 \\ + 32 \\ \hline 51 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{d} \quad \text{u} \\ 41 \\ + 22 \\ \hline 69 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{d} \quad \text{u} \\ 26 \\ + 48 \\ \hline 83 \end{array}$$

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

$$\begin{array}{r} \text{d} \quad \text{u} \\ 43 \\ + 31 \\ \hline 94 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{d} \quad \text{u} \\ 43 \\ + 31 \\ \hline 76 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{d} \quad \text{u} \\ 48 \\ + 18 \\ \hline 82 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{d} \quad \text{u} \\ 48 \\ + 18 \\ \hline 92 \end{array}$$

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

A.

$$\begin{array}{r} \text{d} \quad \text{u} \\ 32 \\ + 44 \\ \hline 76 \end{array}$$

B.

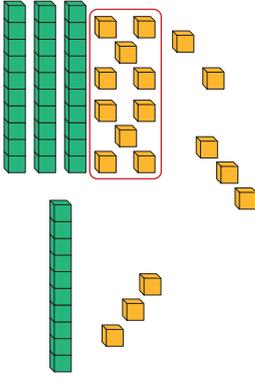
$$\begin{array}{r} \text{d} \quad \text{u} \\ 65 \\ + 27 \\ \hline 92 \end{array}$$

C.

$$\begin{array}{r} \text{d} \quad \text{u} \\ 27 \\ + 37 \\ + 18 \\ \hline 82 \end{array}$$

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 :
	$\begin{array}{r} \text{d} \quad \text{u} \\ 37 \\ + 13 \\ \hline 50 \end{array}$	<p>Lorsqu'il est rentré chez</p> <p>lui, Max avait 58 billes.</p>

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

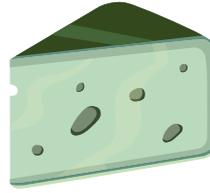
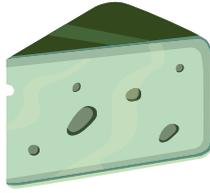
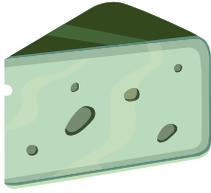


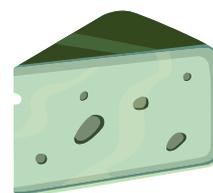
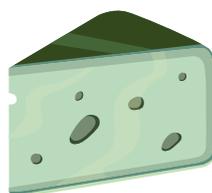
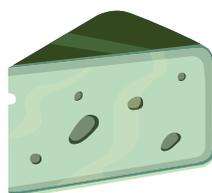
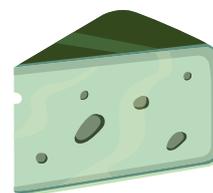
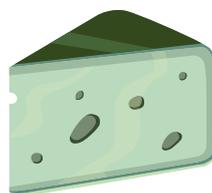
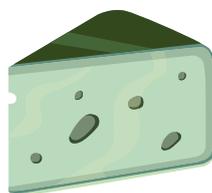
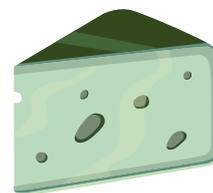
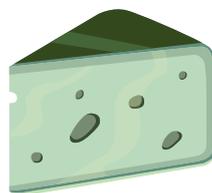
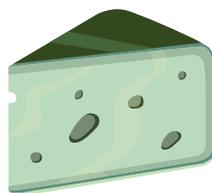
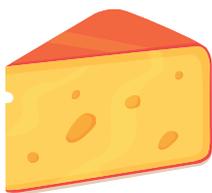
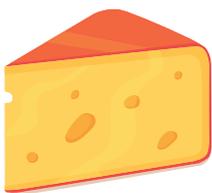
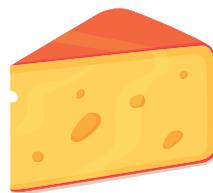
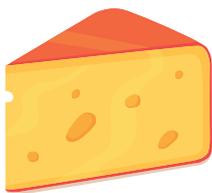
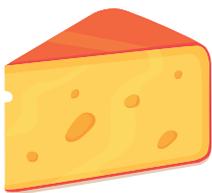
M1

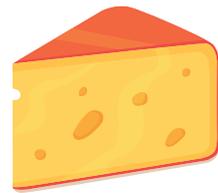
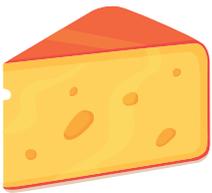
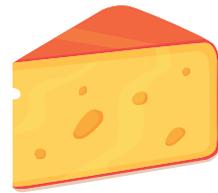
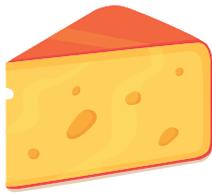
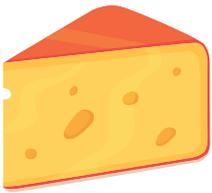
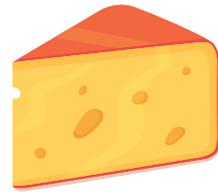
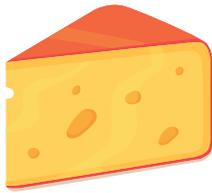
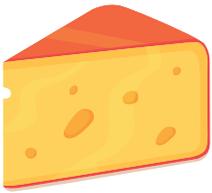
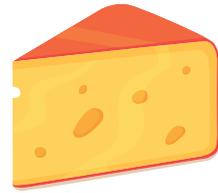
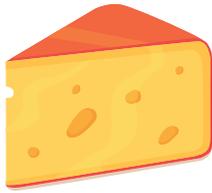
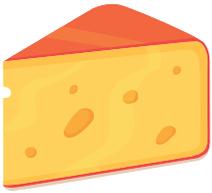
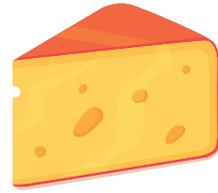
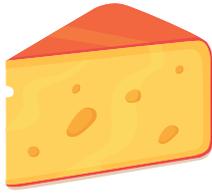
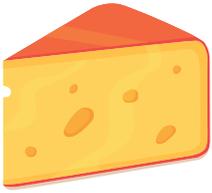
M2

M3

M4







25



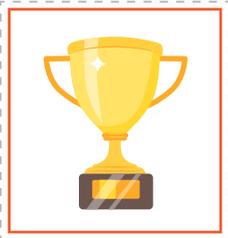
Micha
Score 79

26



Perlipopette
Score 85

27



CLASSEMENT

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

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

$$10 + 10 + 10 + 10 + 10 \\ + 10 + 10$$

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

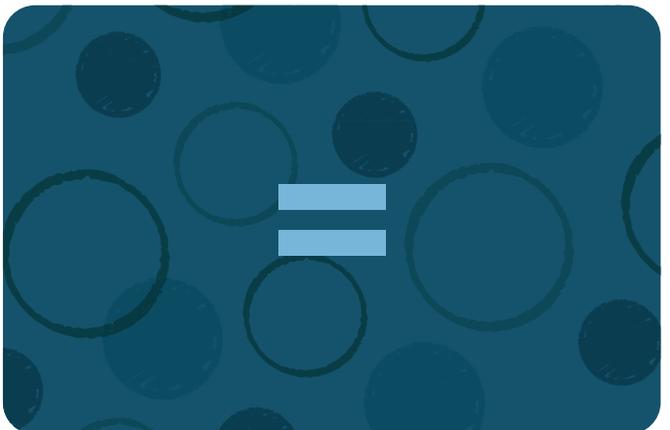
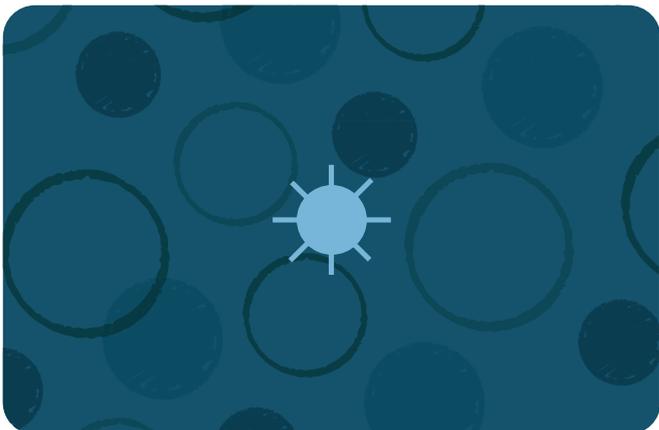
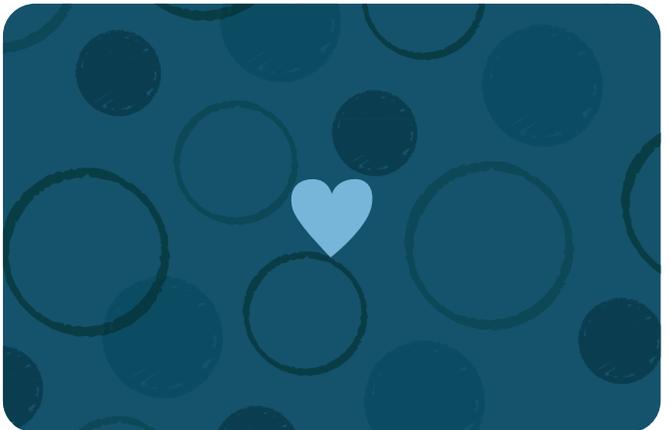
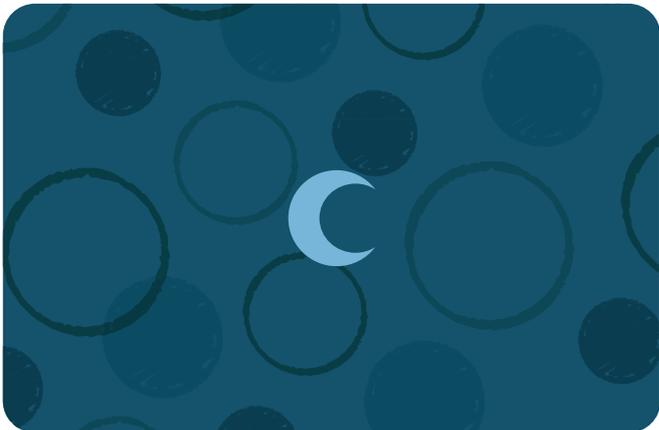
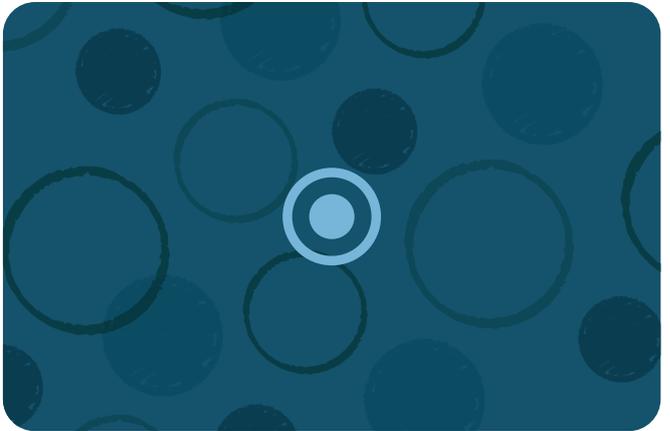
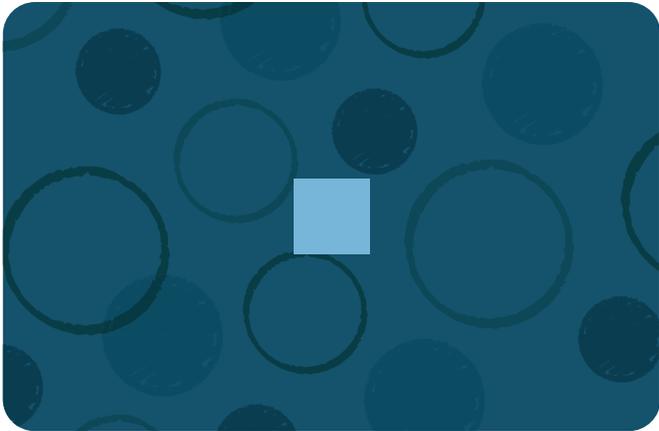
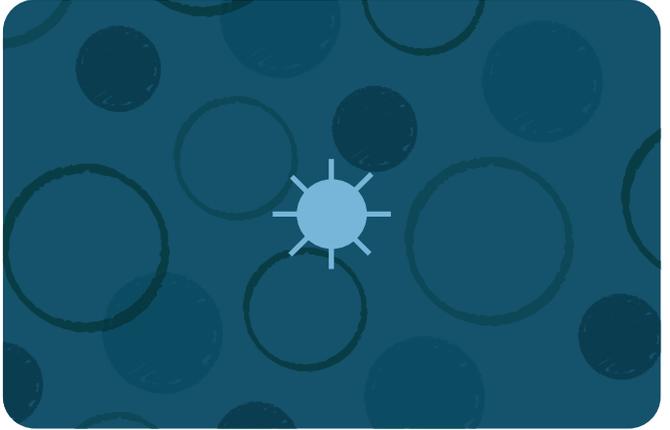
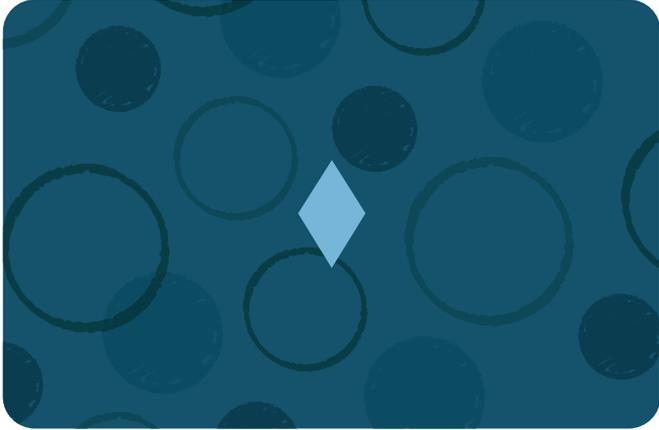
$$10 + 10 + 10 + 10 + 10 \\ + 10 + 10 + 10 + 4$$

$$10 + 10 + 10 + 10 + 10 \\ + 10 + 10 + 10 + 9$$

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

$$10 + 10 + 10 + 10 + 10 \\ + 10 + 10 + 10 + 10 + 2$$

6d 7u



7d 0u

7d 6u

8d 4u

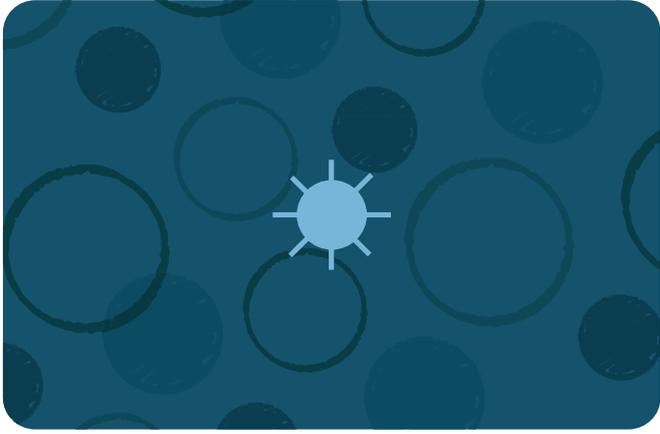
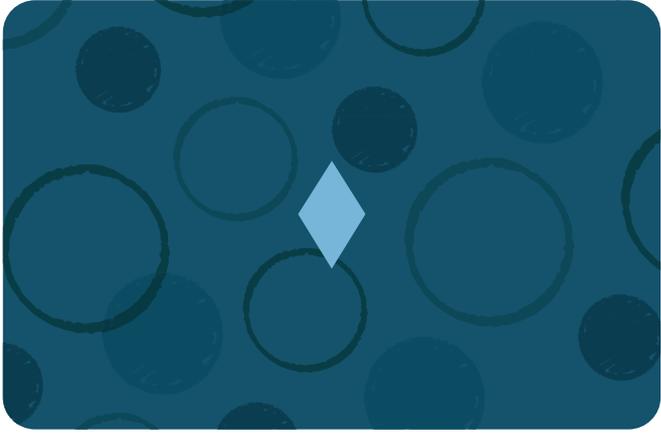
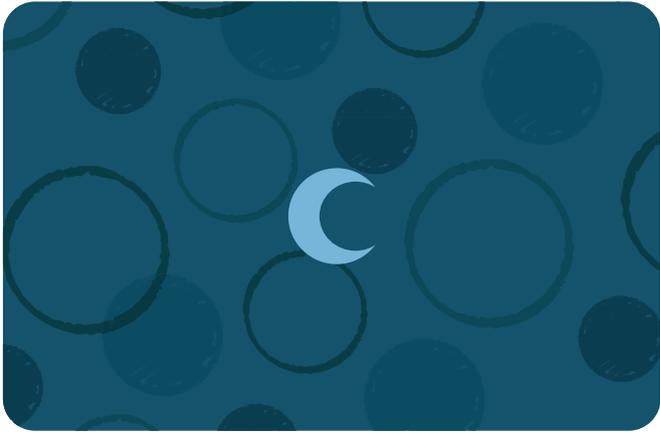
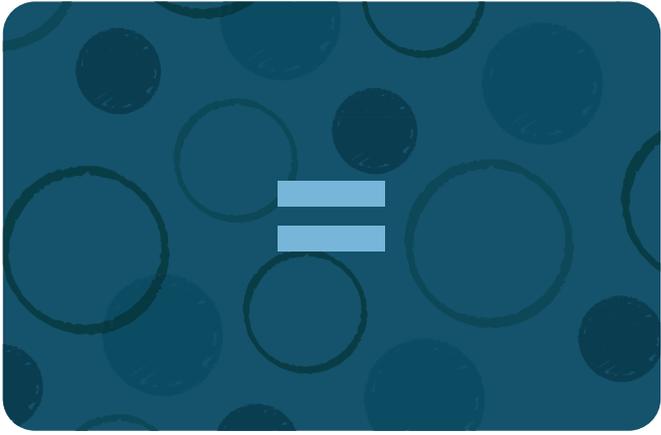
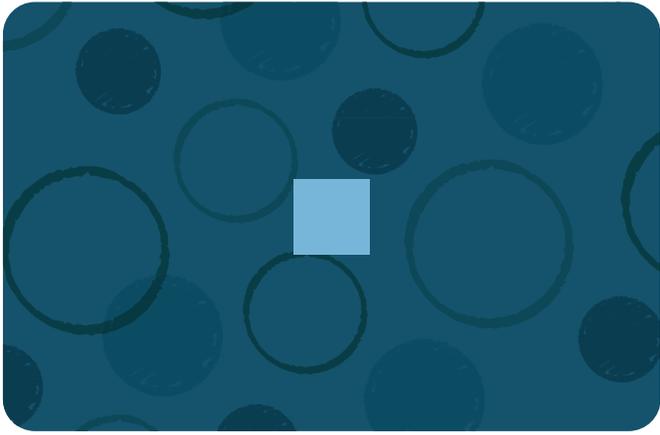
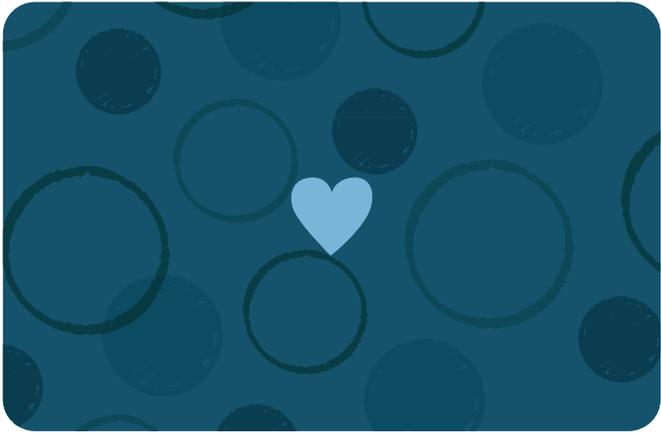
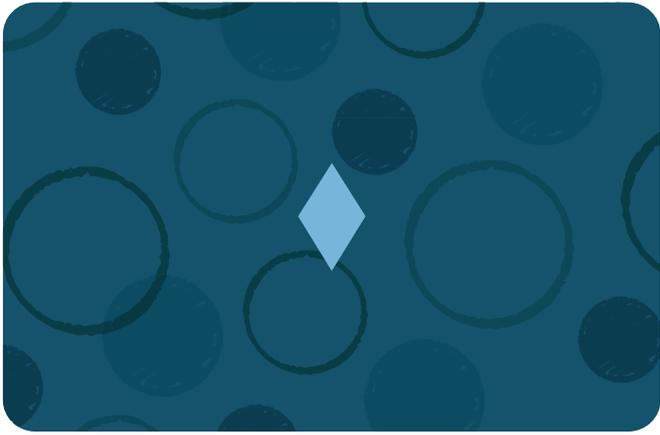
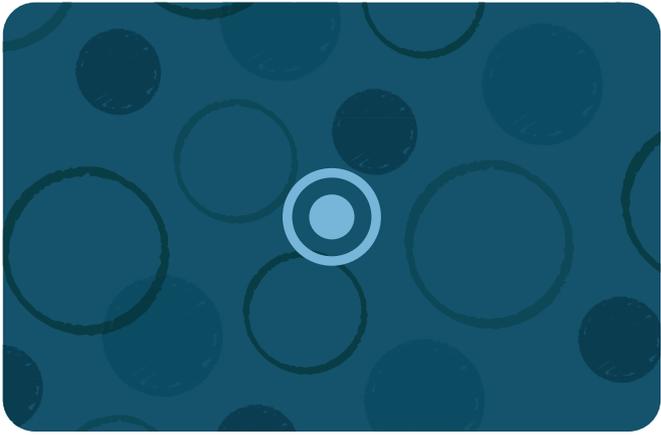
8d 9u

9d 8u

9d 2u

67

70



76

84

89

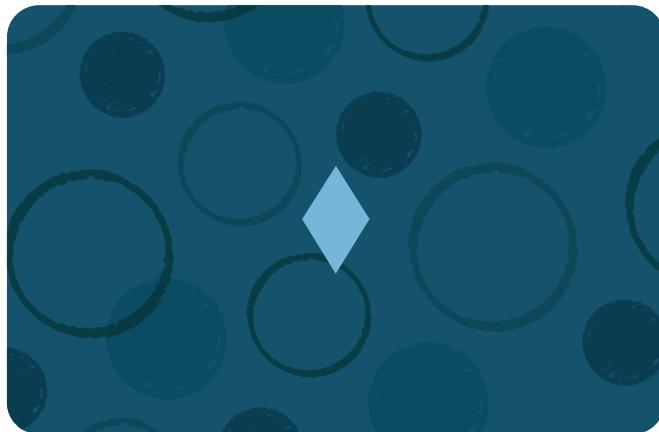
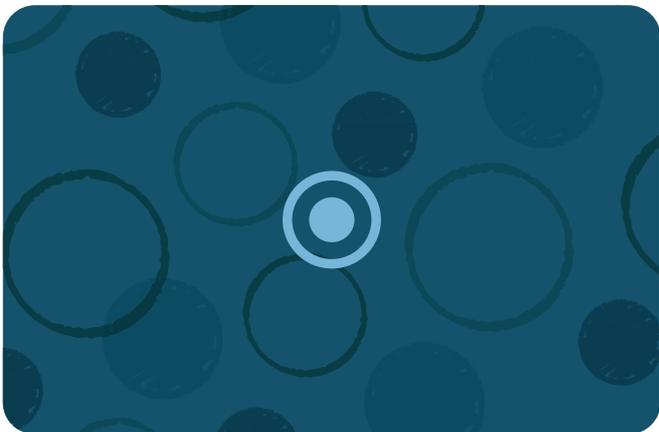
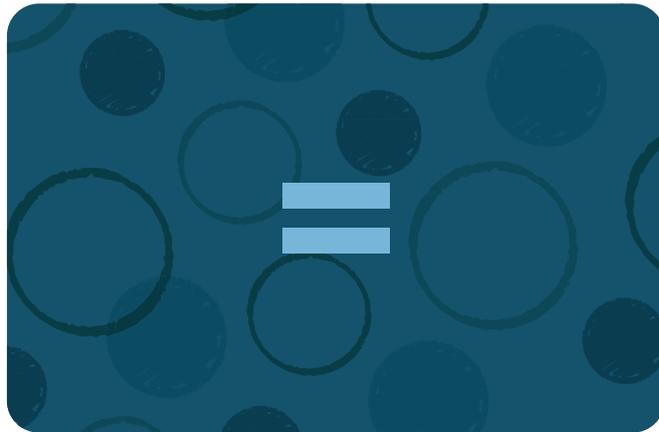
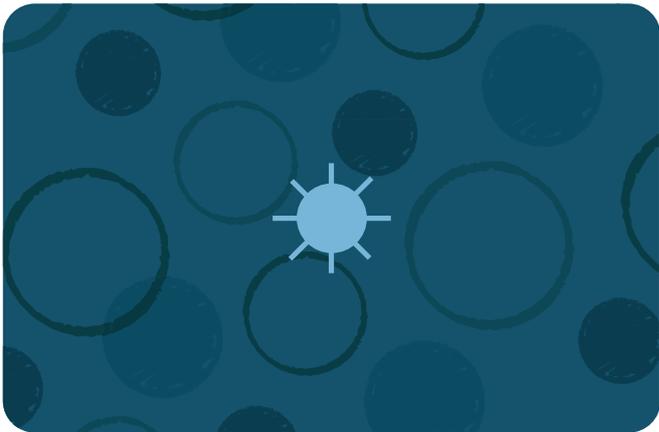
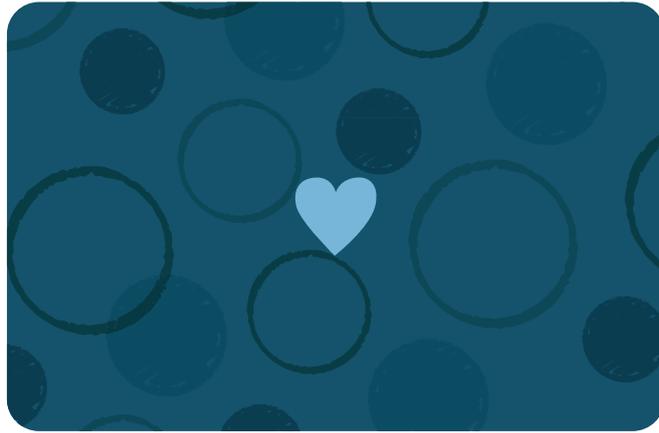
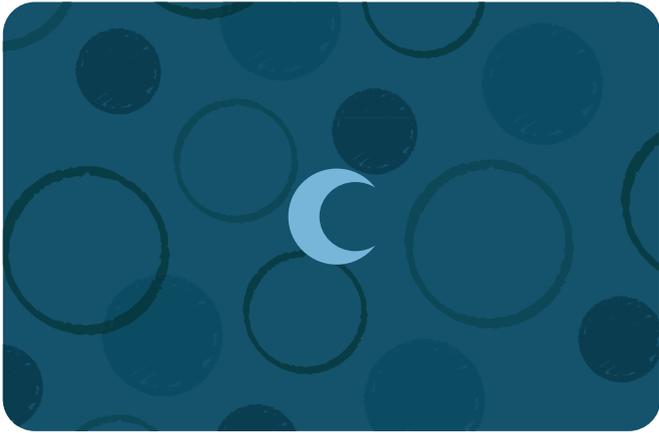
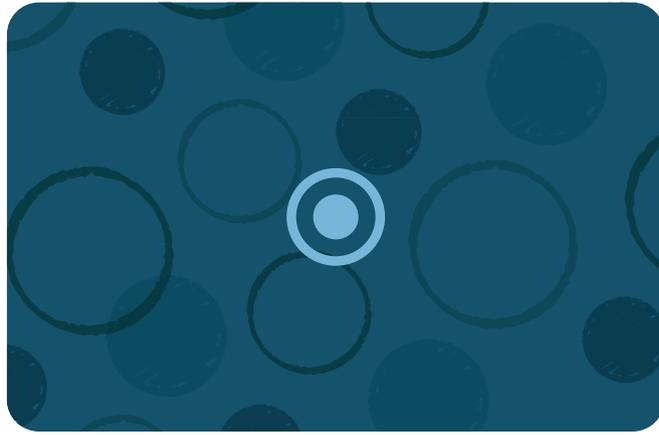
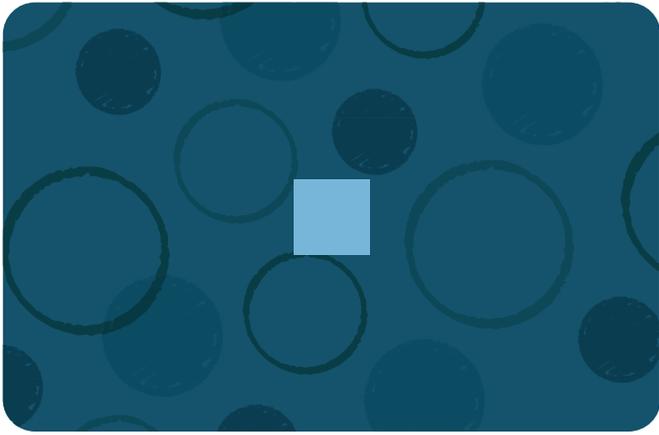
98

92

$60 + 7$

$70 + 0$

$70 + 6$

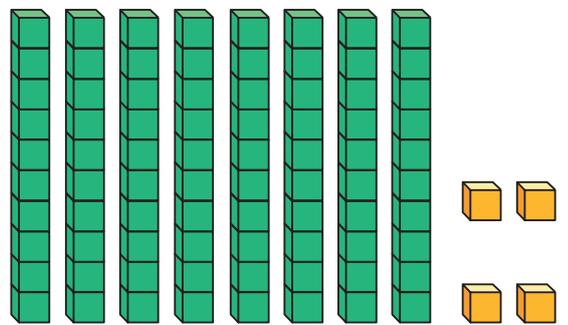
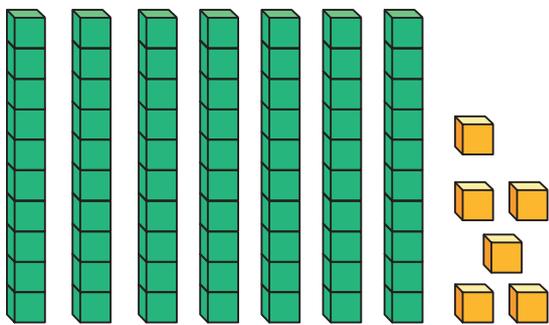
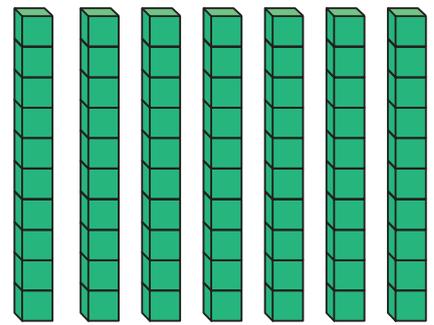
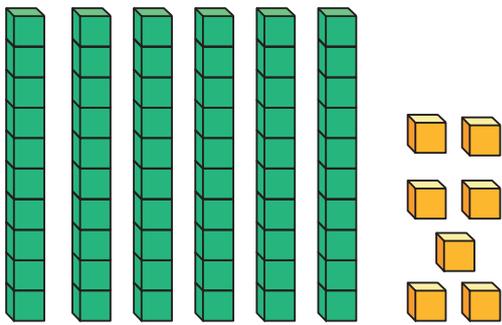


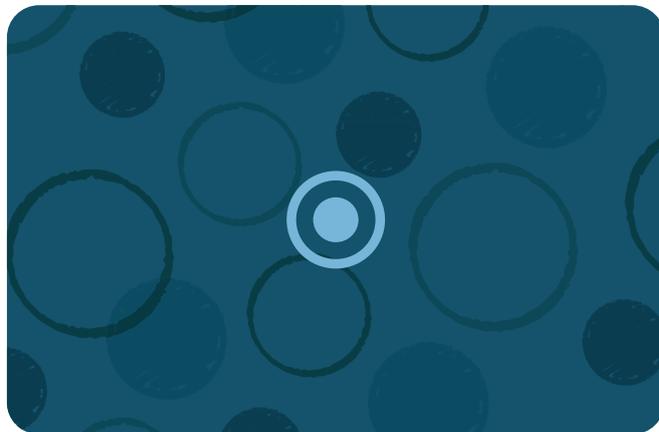
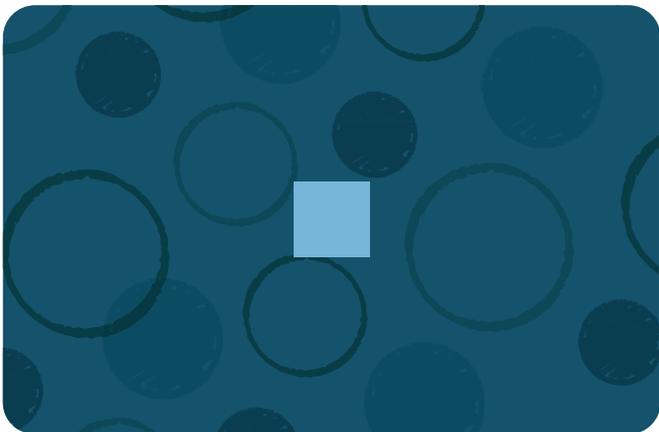
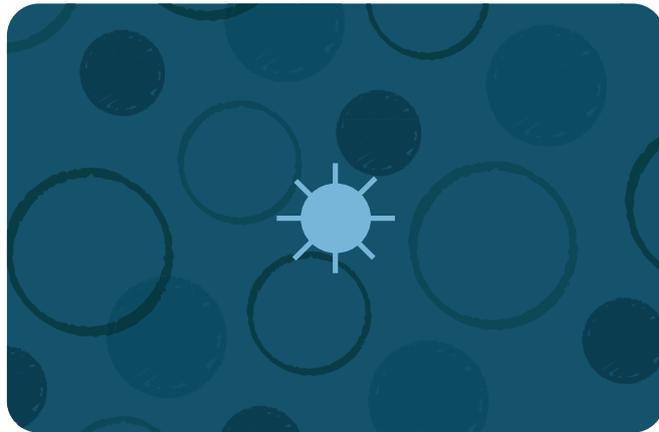
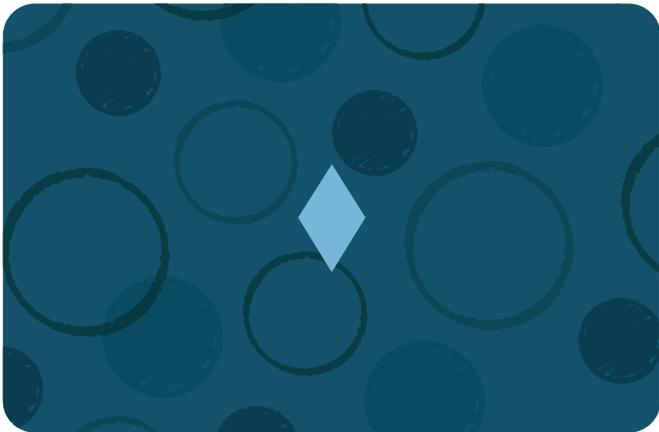
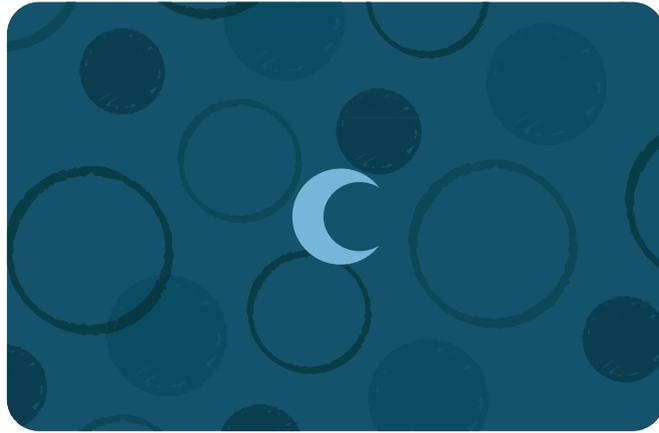
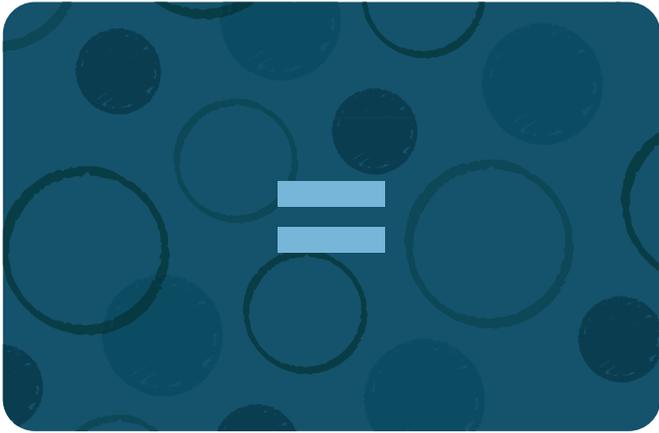
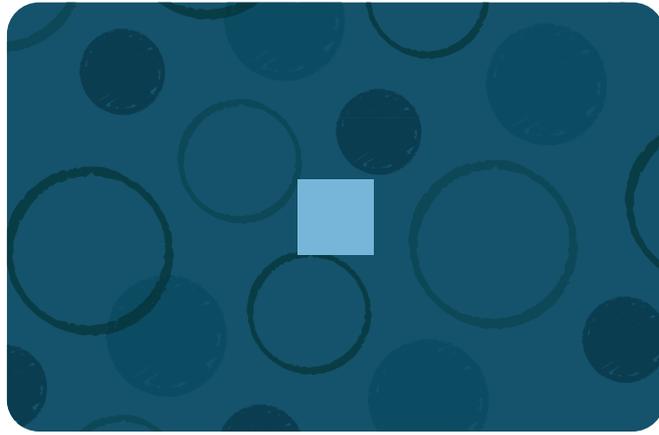
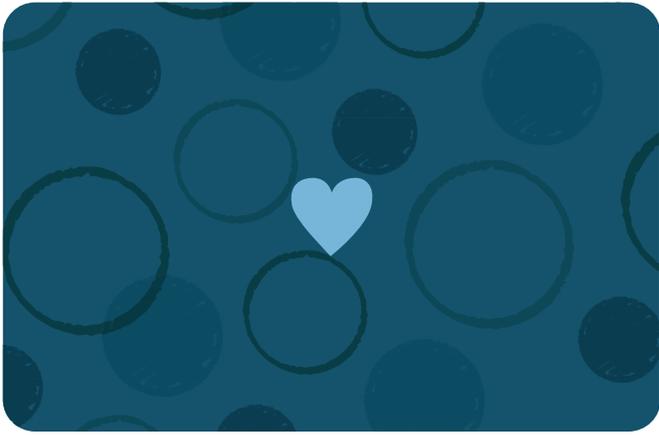
$80 + 4$

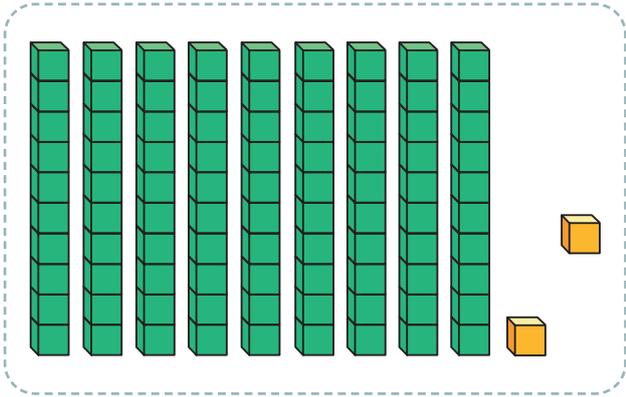
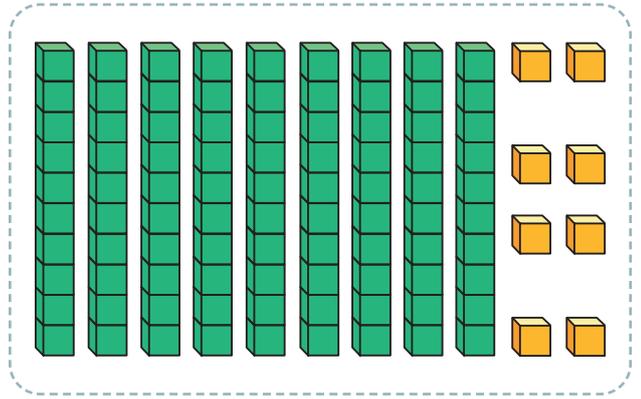
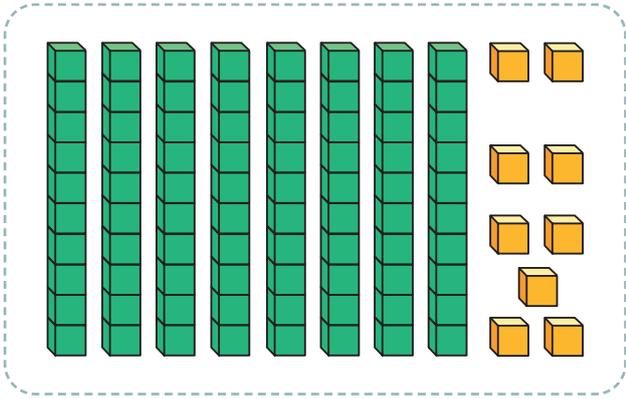
$80 + 9$

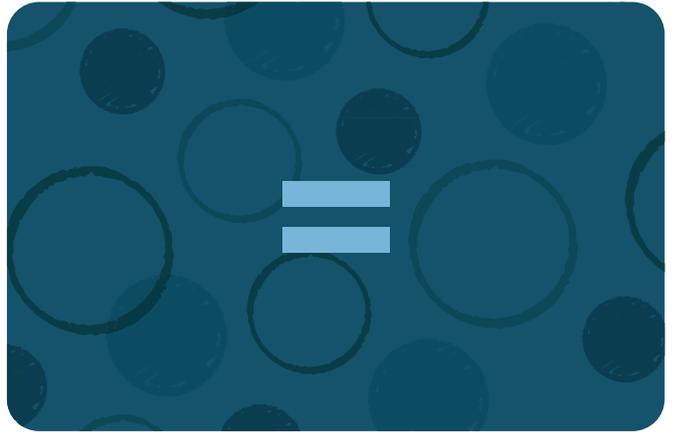
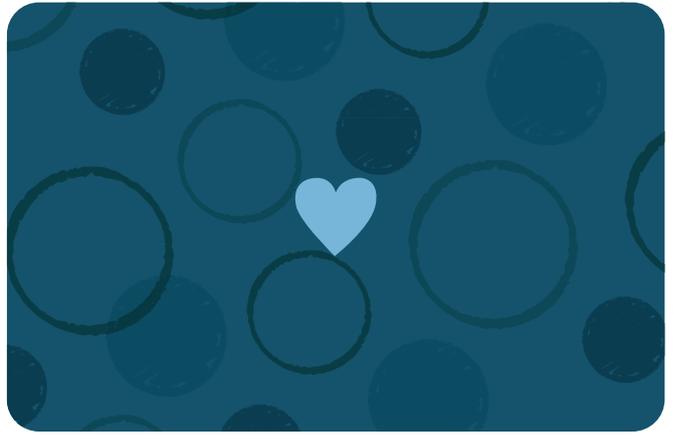
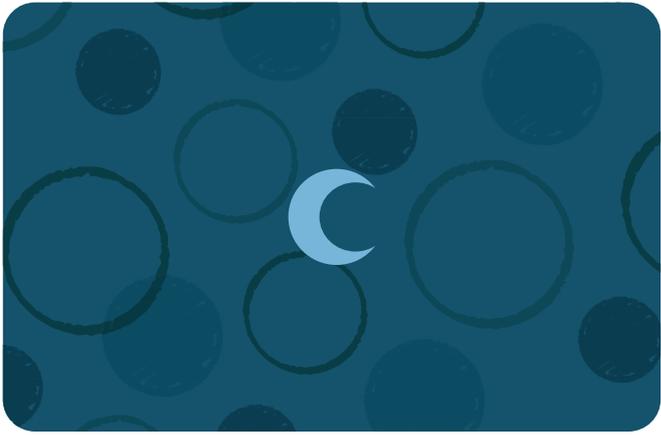
$90 + 8$

$90 + 2$









LE JEU DU CHAT DE LA TAVERNE (NIVEAU EXPERT)

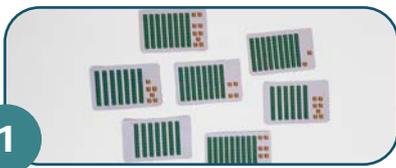
* **NOMBRE DE JOUEURS** : 2 à 3 joueurs.

* **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



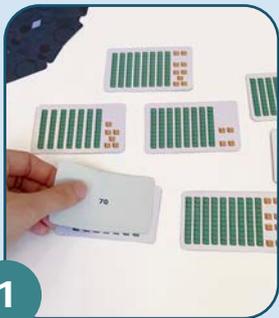
Mélange les cartes restantes et **distribue-les face cachée** entre les joueurs.



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**

colle ici	colle ici	colle ici
-----------	-----------	-----------

colle ici



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

colle ici	colle ici	colle ici
-----------	-----------	-----------

colle ici

colle ici



la famille des **cinquante**

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

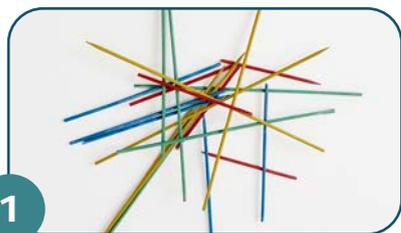
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

LES RÈGLES DU JEU

LE MIKADO RONRONNANT

18

- * **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.



PRÉPARER LE JEU

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

DÉROULEMENT DU JEU



Le 1^{er} 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**.

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

5



**baguettes
rouges**

1 point



**baguettes
bleues**

2 points



**baguettes
vertes**

5 point



**baguettes
jaunes**

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

 CHAMBRE 54	 CHAMBRE 37
 CHAMBRE 9	 CHAMBRE 42
 CHAMBRE 18	 CHAMBRE 26

16

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



Hôtel

Tour du maître de la cité

Impasse de l'Arbre à Chat

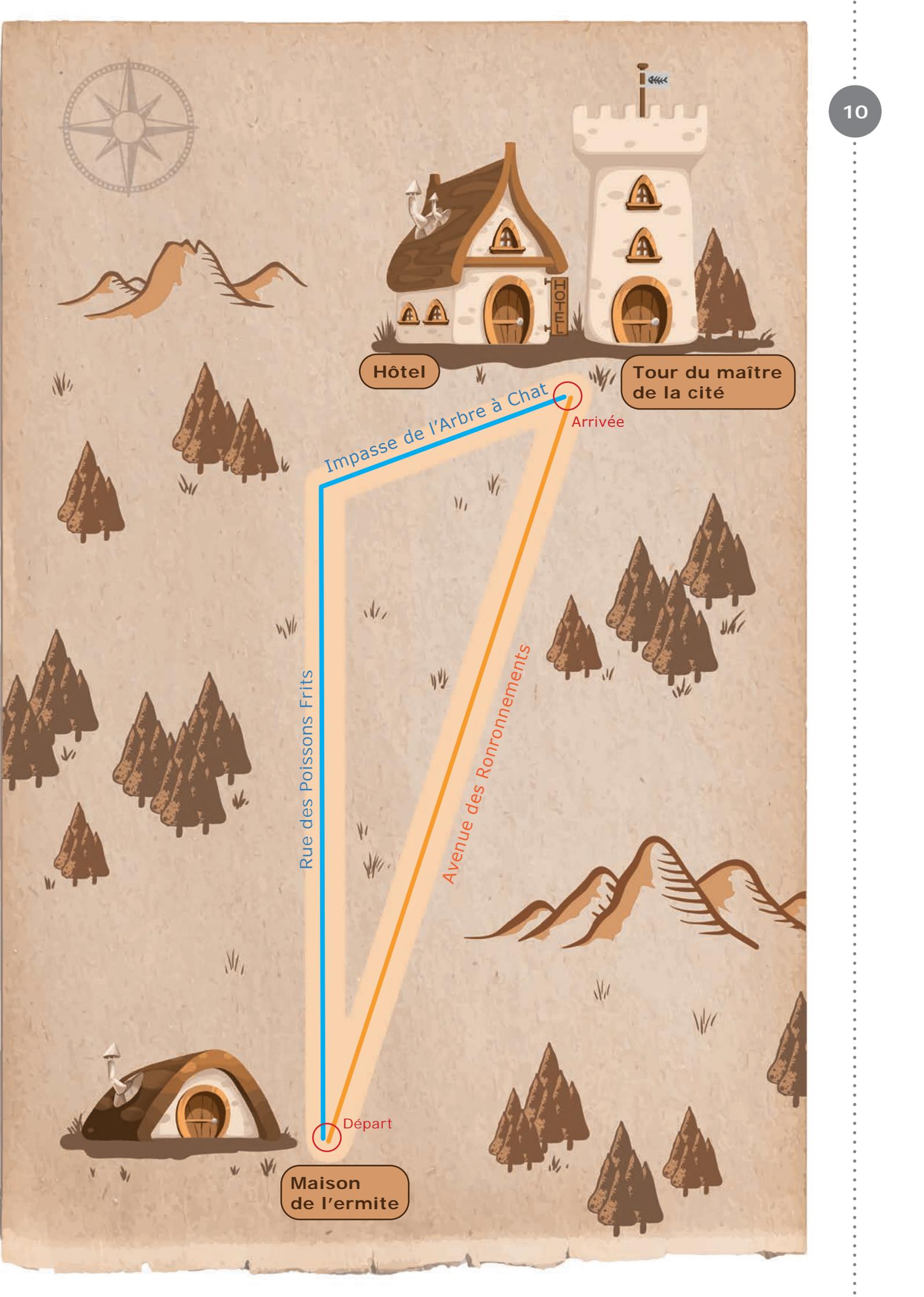
Arrivée

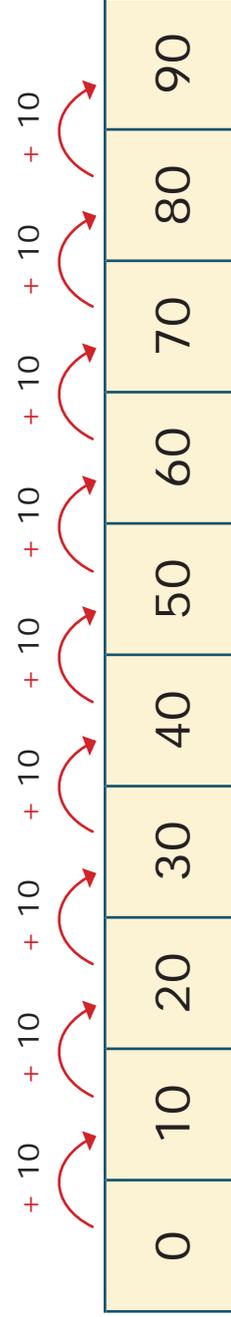
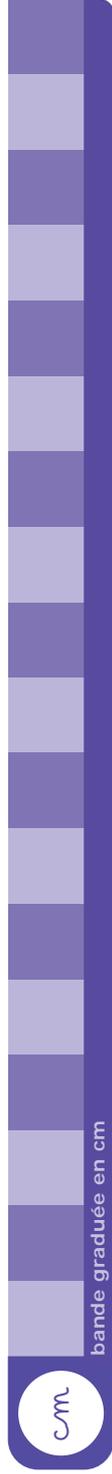
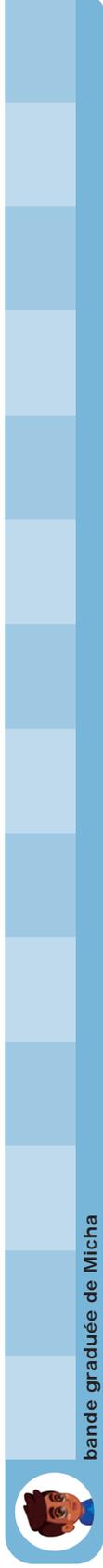
Rue des Poissons Frits

Avenue des Ronronnements

Départ

Maison de l'ermite





$$10 + 10 + 2$$

$$10 + 10 + 4$$

$$10 + 10 + 10 + 0$$

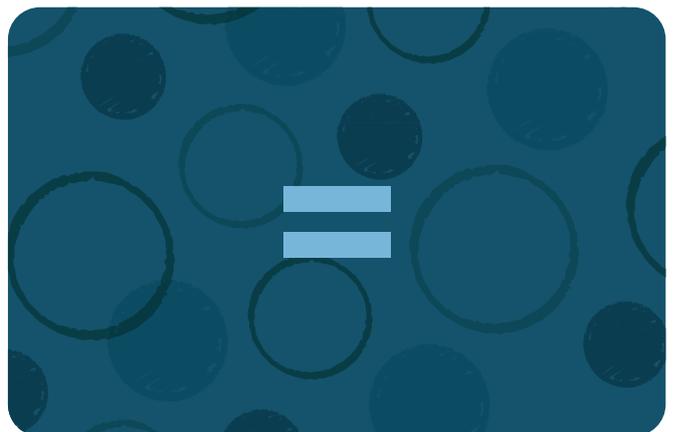
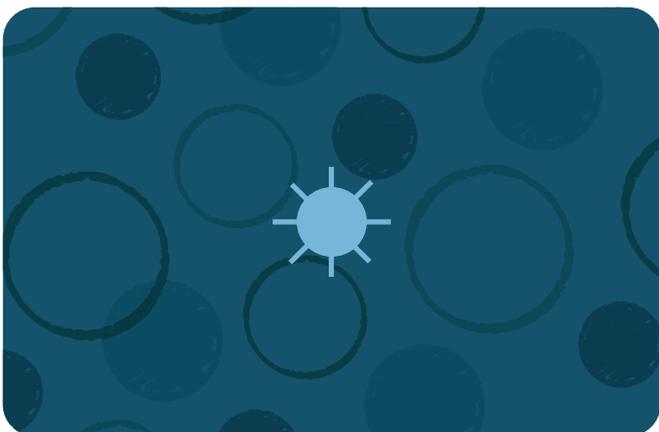
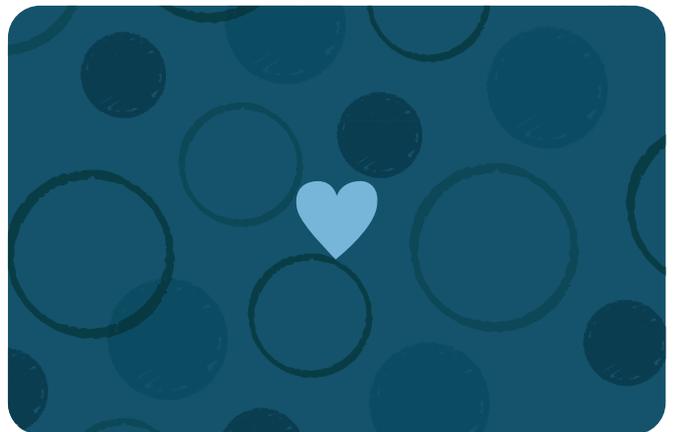
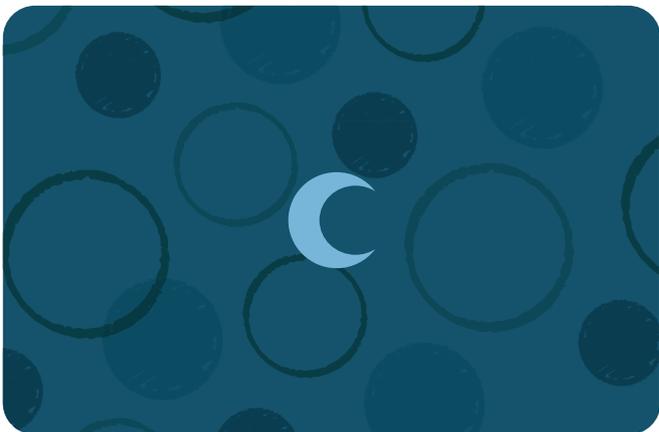
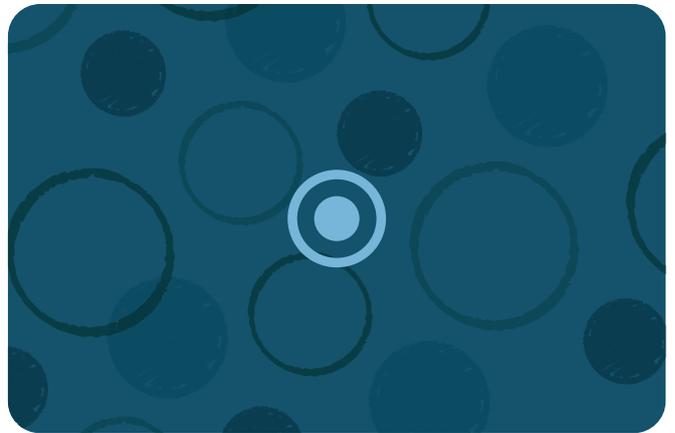
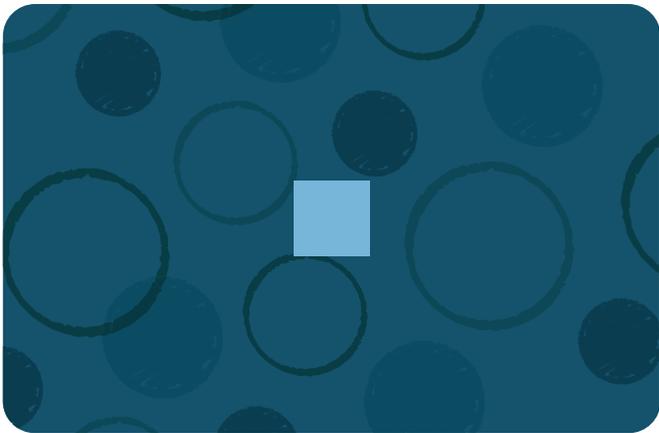
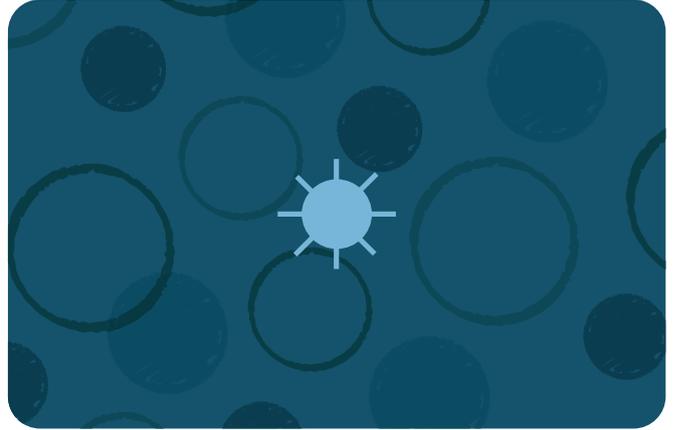
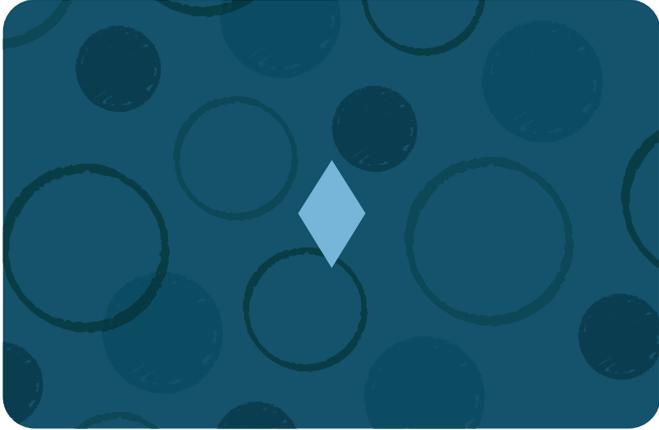
$$10 + 10 + 10 + 6$$

$$10 + 10 + 10 + 10 + 2$$

$$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1$$

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

$$2d \ 2u$$



2d 4u

3d 0u

3d 6u

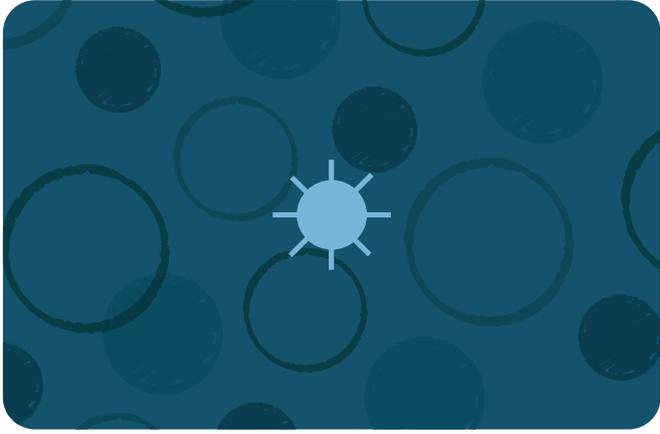
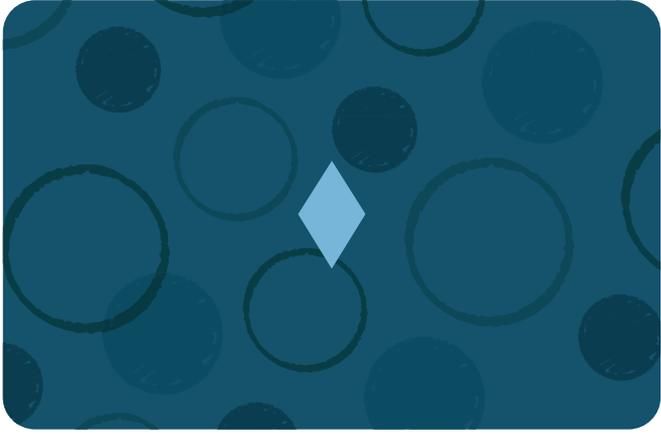
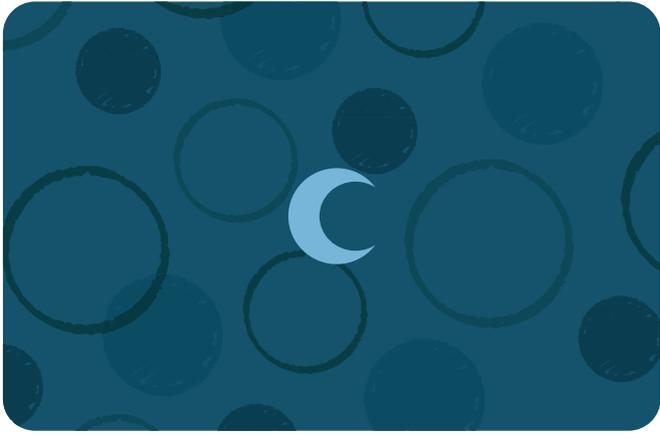
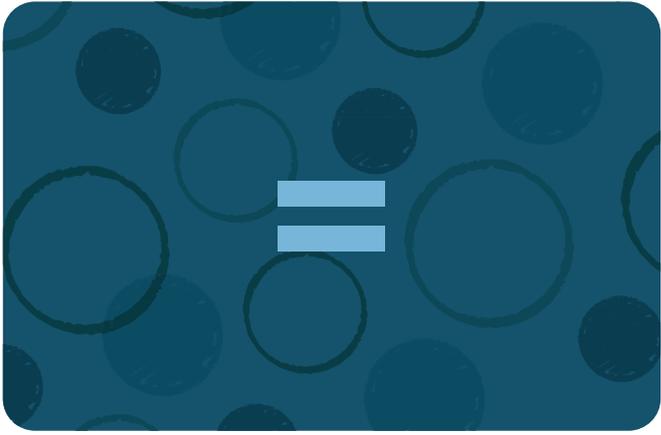
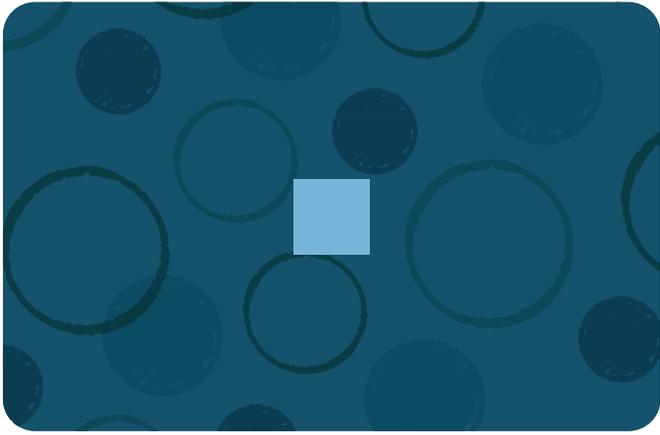
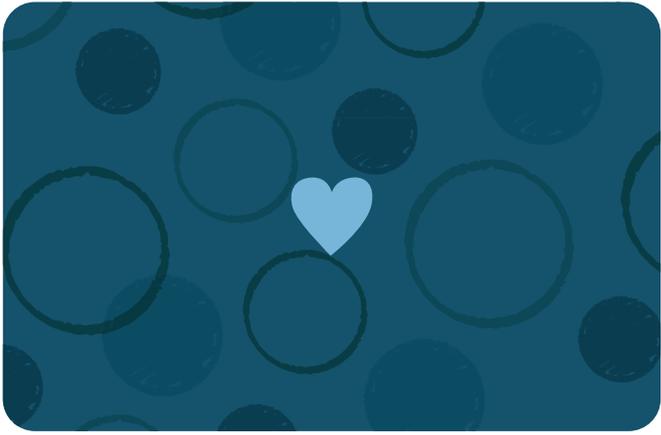
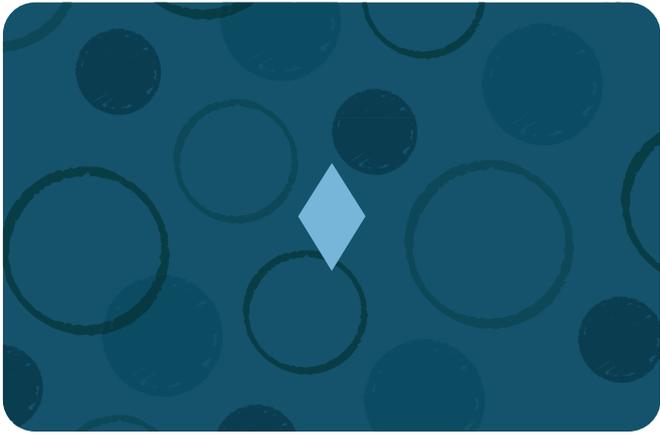
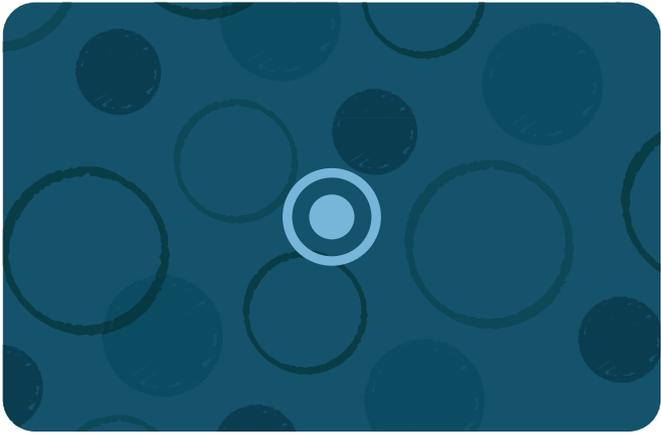
4d 2u

5d 1u

5d 7u

22

24



30

36

42

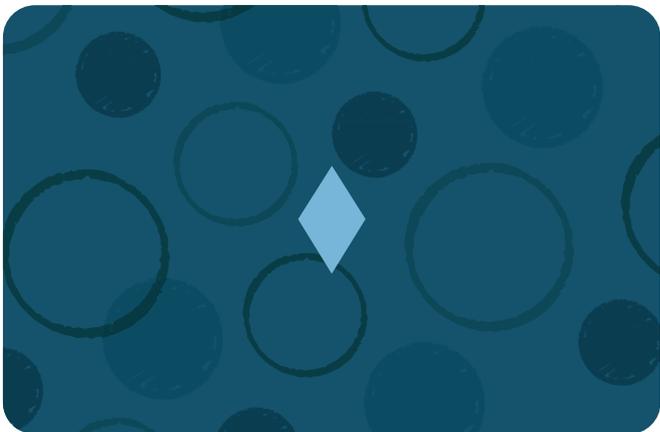
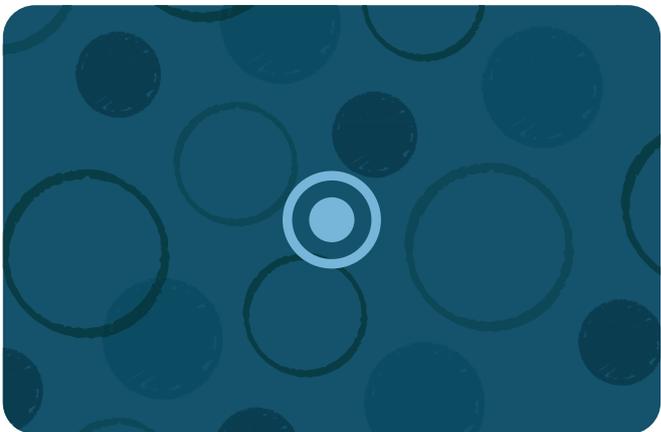
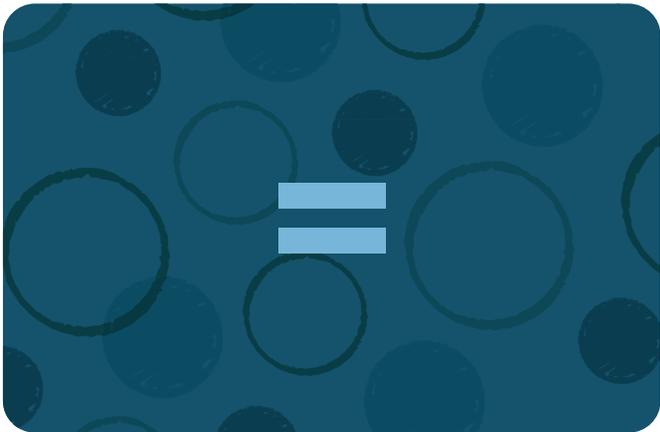
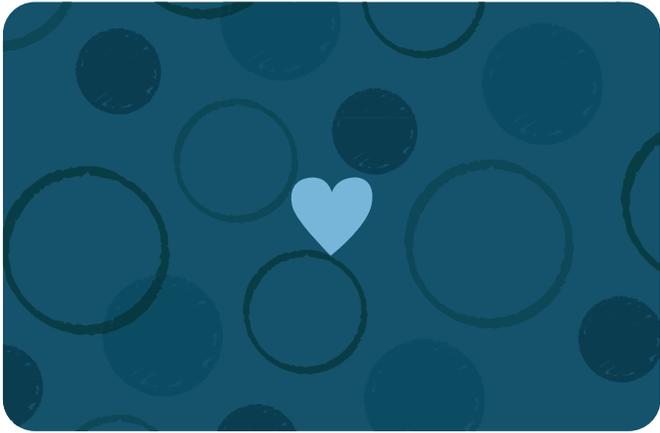
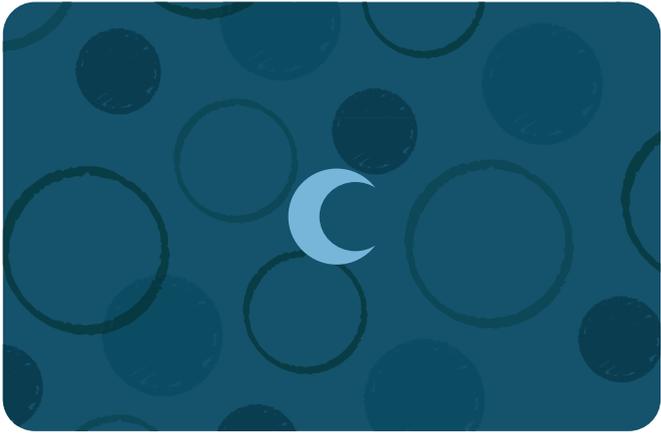
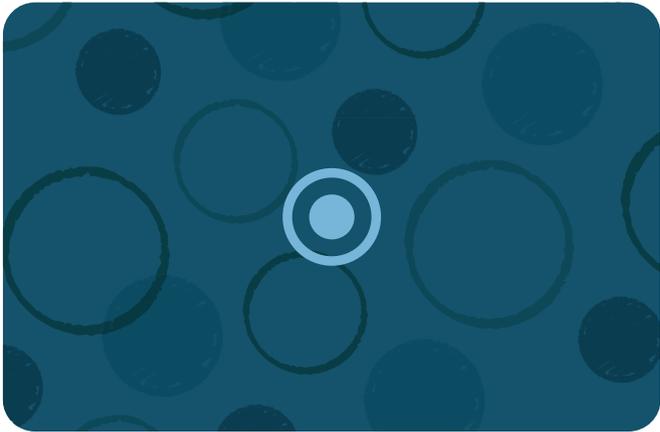
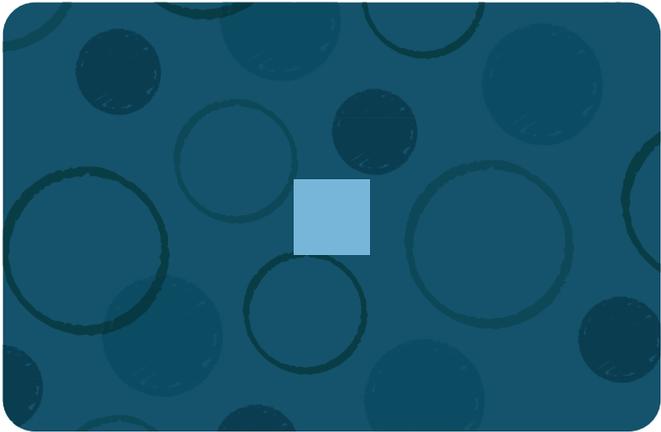
51

57

$20 + 2$

$20 + 4$

$30 + 0$

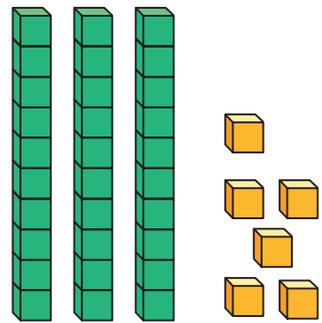
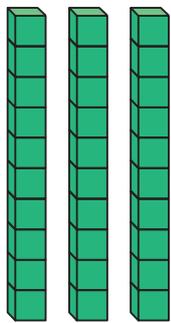
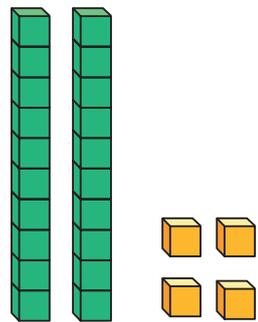
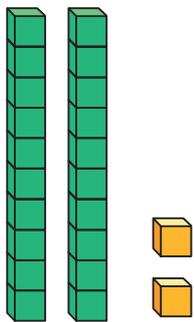


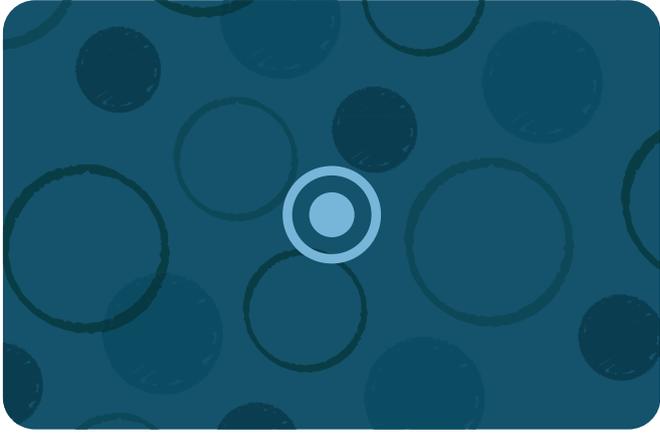
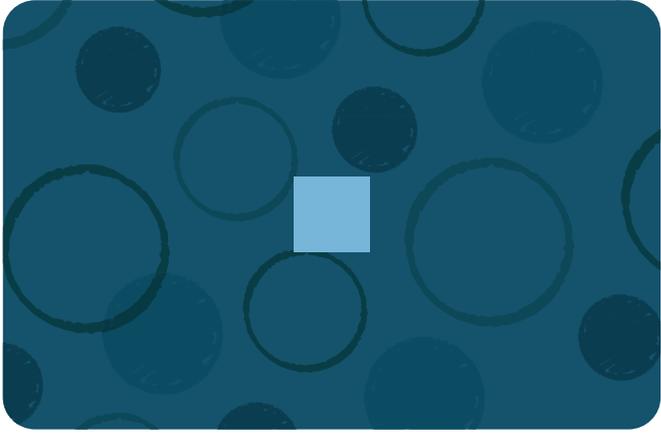
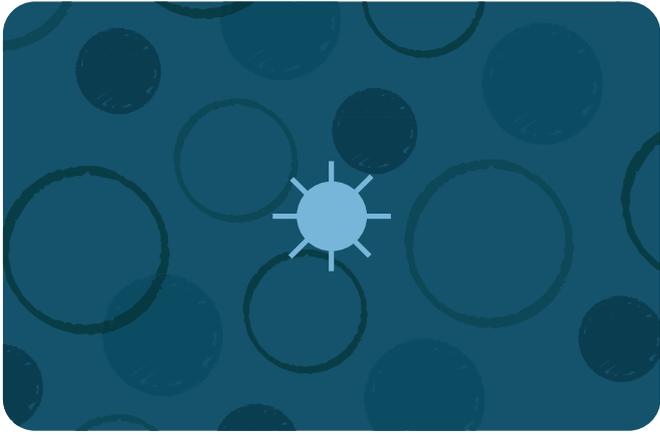
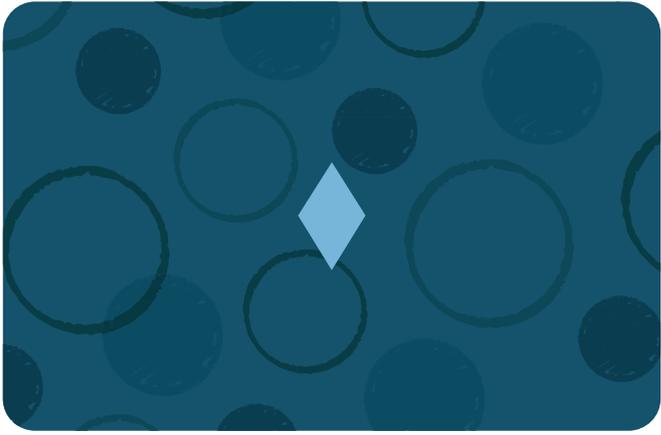
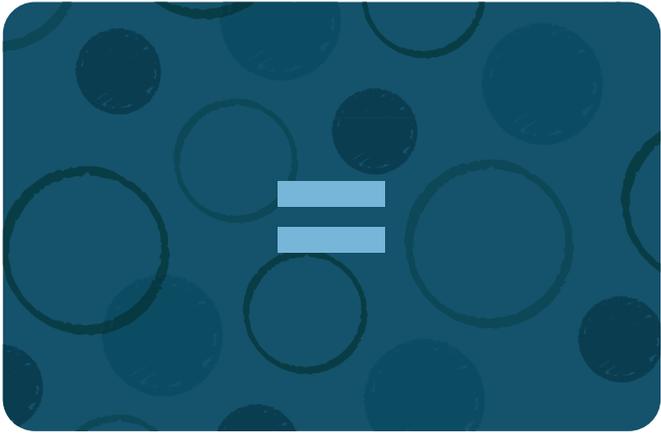
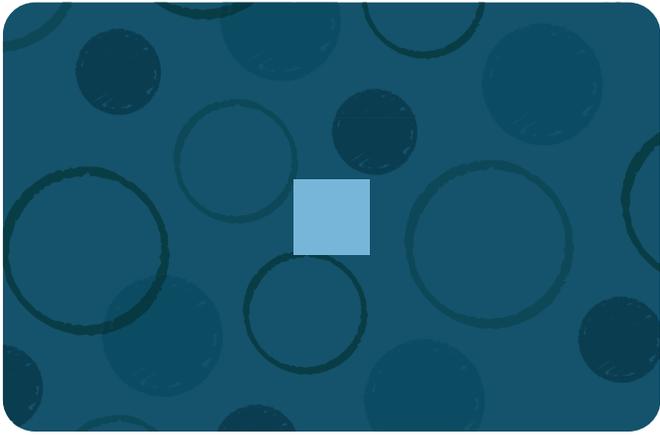
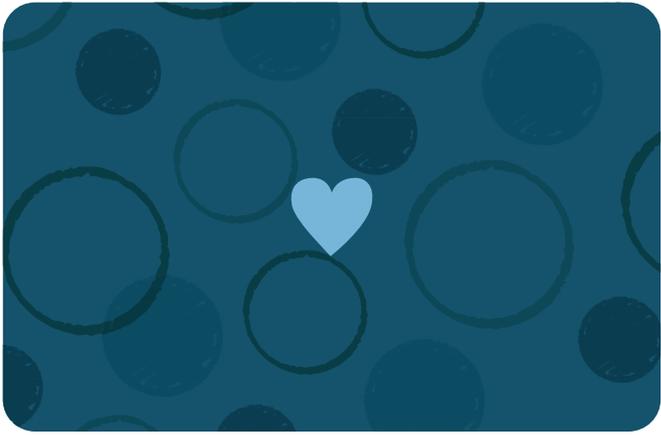
$$30 + 6$$

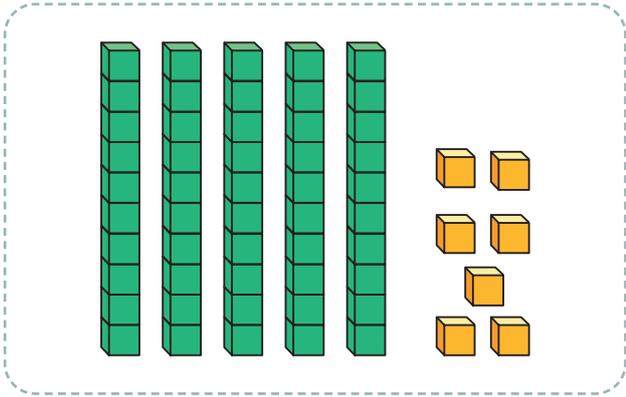
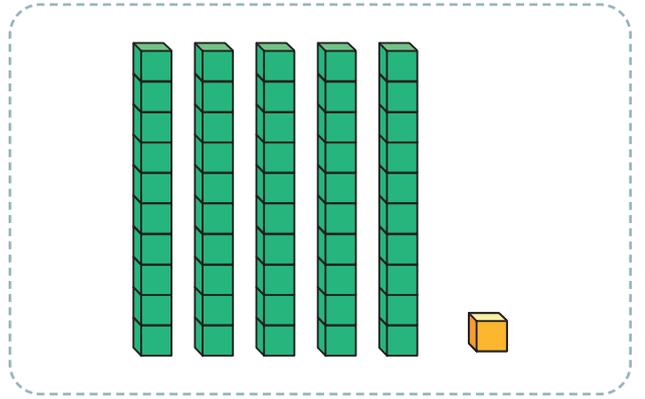
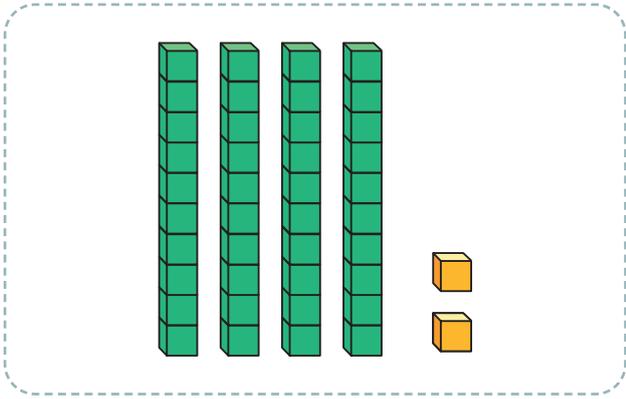
$$40 + 2$$

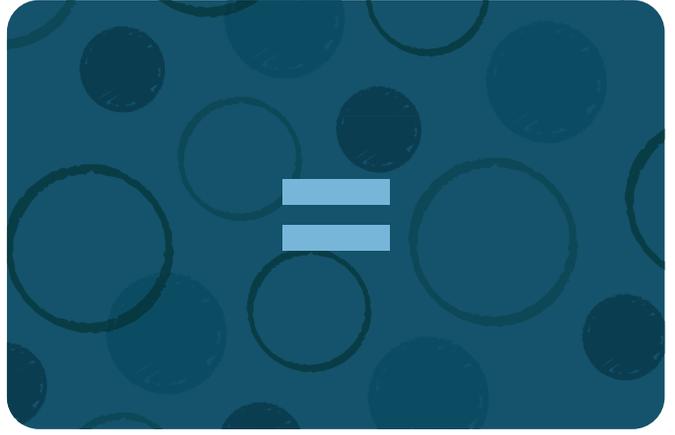
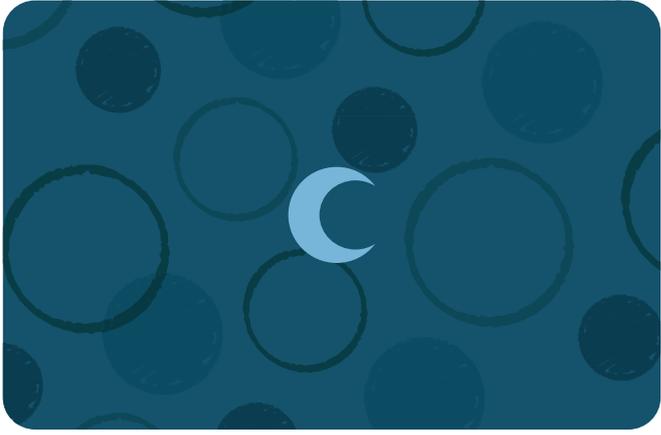
$$50 + 1$$

$$50 + 7$$









LES RÈGLES DU JEU

LE JEU DU CHAT DE LA TAVERNE

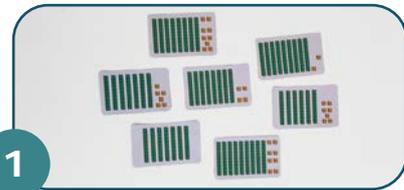
8

* **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



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

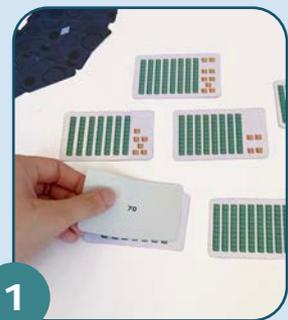


Mélange les cartes restantes et **distribuez-les face cachée** entre les joueurs.



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

DÉROULEMENT DU JEU



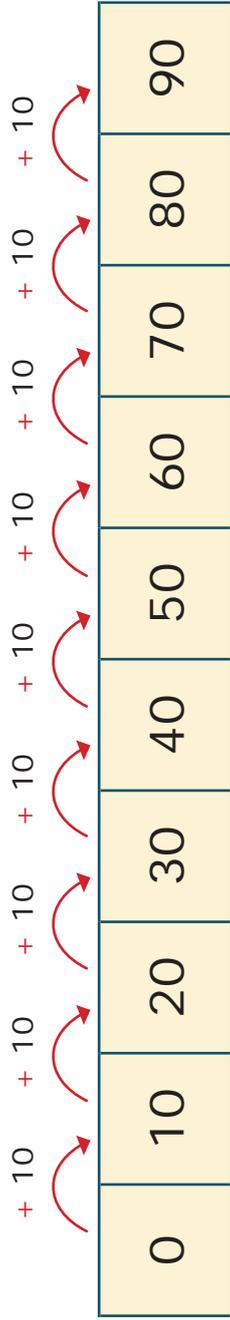
Le premier joueur **prend** une de ses cartes et **l'observe**. Il la **place** au-dessus de la carte blanche qui correspond et **vérifie** sa réponse en retournant la carte.

✓ Si la réponse est correcte, il **laisse** la carte.

✗ Si la réponse est incorrecte, il **remet** la carte sous ses cartes.

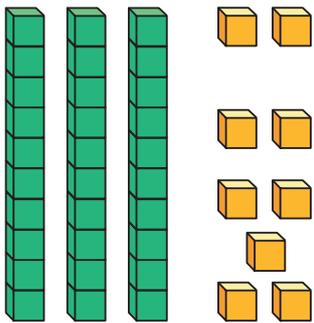
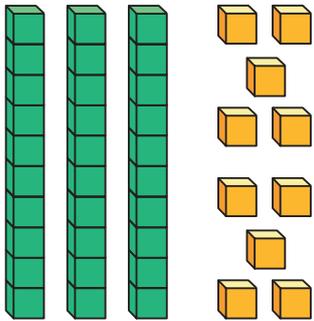
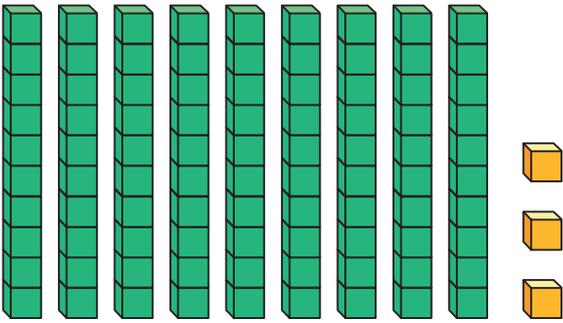
2 C'est au **joueur suivant** de jouer.

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 !**



5

$$30 + 9$$

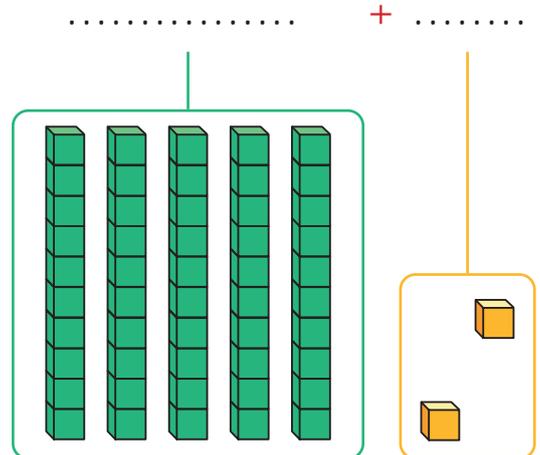


6

$$50 + 2$$

$$5 + 2$$

$$20 + 5$$



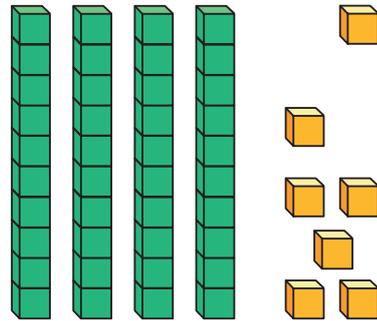
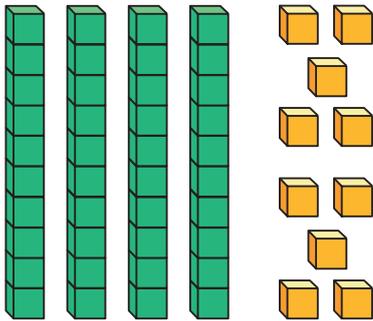
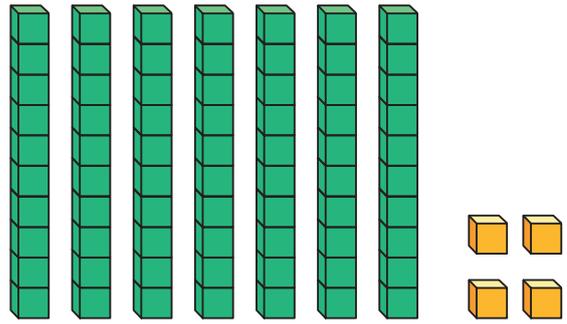
$8 + 6$

Diagram illustrating the addition of 8 and 6 using base ten blocks:

- 8 + 6 = 14
- The diagram shows 8 tens rods (each representing 10) and 6 ones units (each representing 1) being added together.
- The 6 ones units are combined with 6 of the tens rods to form 6 tens rods and 2 ones units.
- The final result is 14, represented by 1 ten rod and 4 ones units.

3

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



4

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

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



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



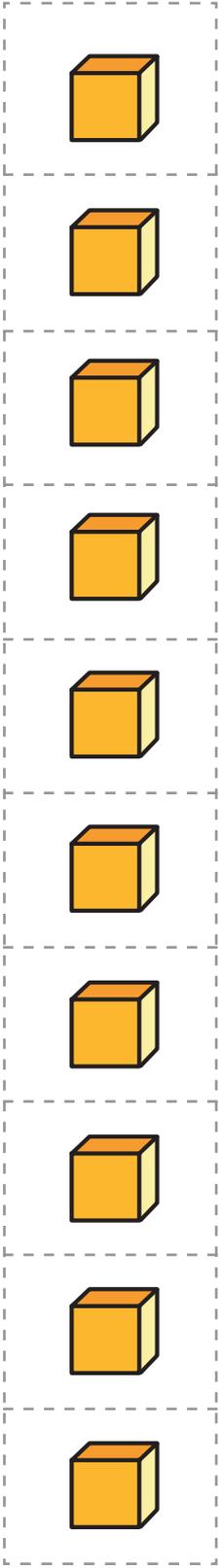
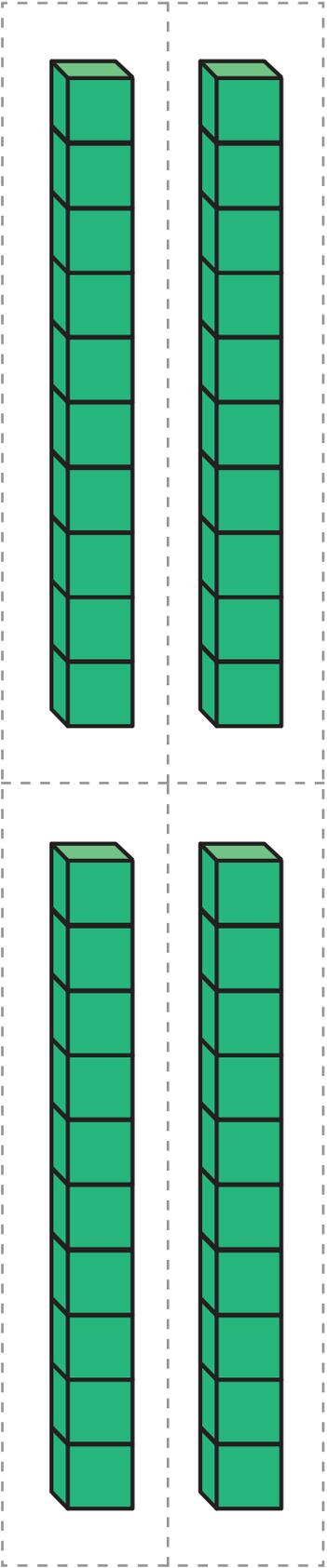
Cookie royal saveur morue 3d 1u

- 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) – bâtonnets de colle.
- cahier de brouillon - ardoise et feutre ou crayon à ardoise

Matériel de numération :

- planche de 30 unités.
- planche de 30 dizaines.

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



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

dizaine(s)

...

unité(s)

...

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.

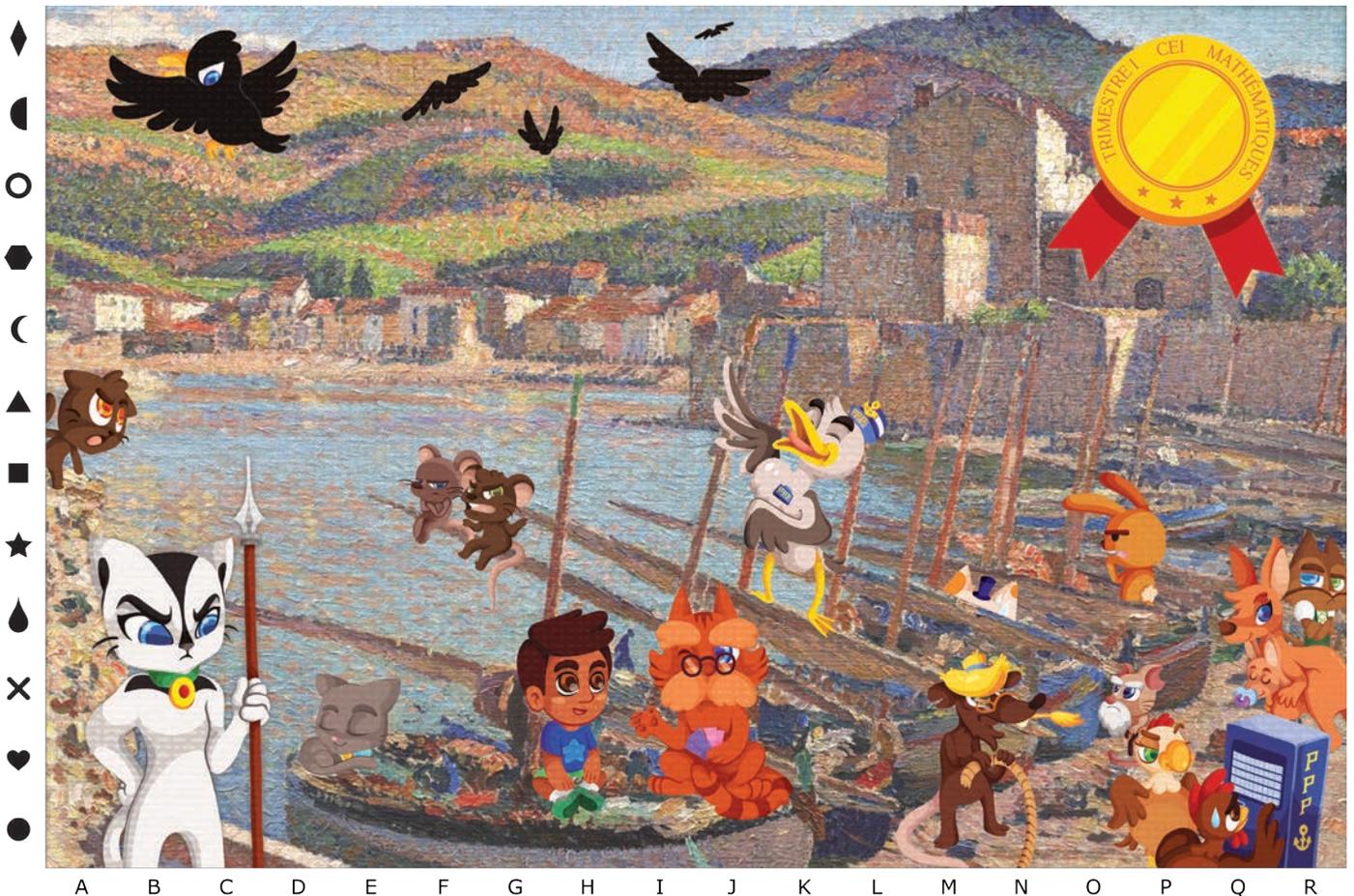
Barques à Collioure, Henri Martin

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 20^{ème} siècle, est né en 1860 et mort en 1943.

Collioure est une ville du sud de la France, donnant sur la mer méditerranéenne, 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



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



