



CE1

Maths

TRIMESTRE 2



L'EXTRAORDINAIRE BAZAR DE BIDULIX



CE1

Maths

TRIMESTRE 2



Ce manuel appartient à :

.....

C1

Le Maître du Dédale des souris

Micha et Perlipopette explorent la cité des souris pour retrouver le maître du jeu...



MISSION 1

p.3



MISSION 2

p.31

MISSION 3

p.57



MISSION 1

p.91

C2

Retour au bercail

De retour à Narinya, Micha retrouve son papi et sa mamie.

MISSION 2

p.111





Le maître des cités du sud

Les collecteurs se mettent en route vers le Sud ! Leur objectif ? Trouver un nouveau maître du jeu !

C3

MISSION 1
p.211

MISSION 2
p.241

MISSION 4
p.183

MISSION 3
p.269

MISSION 4
p.299

MISSION 3
p.143



chapitre

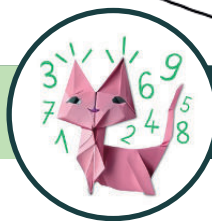
1





LE MAÎTRE DU DÉDALE DES SOURIS

- ▶ **MISSION 1 :**
Les 100 Gruyères de Félicie
- ▶ **MISSION 2 :**
Le passage secret
- ▶ **MISSION 3 :**
Le repère de Maître Chamboule



1

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

LES 100 GRUYÈRES DE FÉLICIE



Les deux amis sont confortablement installés dans le train. Le voyage à travers le Dédale des Souris peut enfin commencer ! Bientôt, ils auront l'occasion de rencontrer la sœur de Félix, l'ermite de la Cité Ronronnante...

— J'espère que Félicie pourra nous aider à trouver le maître du jeu ! dit Micha.

— J'espère surtout qu'elle aura de quoi manger ! lui répond le chat, plongé dans ses pensées.

Après un temps qui leur a semblé être une éternité, le train finit par s'arrêter. Les deux collecteurs descendent et se retrouvent Place des 100 Gruyères. Ils observent les panneaux des différentes boutiques jusqu'à apercevoir celle de Félicie.

— Regarde là-bas ! s'exclame Micha, tout excité. Les 100 Gruyères de Félicie ! C'est là qu'il faut aller ! Mais cette fois, tu me laisses passer en premier, d'accord ? Tu fais beaucoup trop peur aux souris !

— C'est parce qu'elles sont impressionnées par mon charme redoutable ! répond Perlipopette.

Micha ouvre la porte de la petite boutique. Une fois à l'intérieur, ils se retrouvent devant des montagnes de gruyère empilés un peu partout. Une forte odeur de fromage emplit l'air, et Perlipopette ne peut s'empêcher de saliver ! Derrière le comptoir, une petite souris semble bien occupée.

— Bonjour, Félicie ? commence Micha, d'une voix hésitante. Nous sommes des amis de ton frère, Félix. C'est lui qui nous a donné ton adresse. Je suis Micha, un collecteur de Narinya !

— Bonjour à vous deux ! lui répond Félicie, nullement effrayée par Perlipopette. Oui ! J'ai reçu une lettre de mon frère me parlant de vous ! J'aurais aimé discuter davantage mais j'ai beaucoup de travail ! J'attends une livraison ! Ceci dit, si vous pouvez me donner un coup de patte, nous pourrions discuter de ce qui vous amène !





Le camion de livraison arrive et se gare devant l'entrée de la petite boutique de fromages.

— Le voilà ! s'écrie Félicie en se précipitant vers le livreur.

— Tu penses qu'il y en aura assez pour que j'en mange un morceau ? demande Perlipopette.

— Toujours préoccupé par ton estomac, toi ! rétorque Micha. On va lui donner un coup de main, mais on ne va pas dévorer tout son stock !

— Me revoilà ! annonce Félicie en revenant avec un chariot chargé de gruyères. Vous m'aidez ? Voilà comment on range : dès que vous avez rassemblé 10 gruyères, il faut les mettre dans une boîte verte ! Ça m'aide à m'y retrouver et ça m'aide surtout à savoir combien de fromages ont été livrés sans avoir à les compter un par un !



Aide Micha et Perlipopette à ranger les gruyères de Félicie !



MÉMO

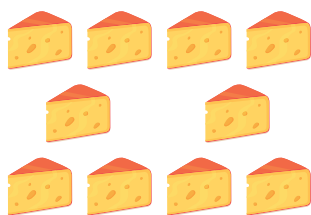
10 **gruyères**



1 **boîte verte**



1 **dizaine**



Consigne

1

Observe les gruyères qu'il y a sur la table.

Consigne

2

Suis les indications de Félicie pour **ranger les gruyères** :

- **regroupe 10 gruyères** et **place-les** dans **1 boîte verte**;
 - **répète l'opération** jusqu'à ce que tu ne puisses plus ranger de gruyères.
- ⚠ Dans **1 boîte verte** il y a **obligatoirement 10 gruyères**, pas plus, pas moins !

Consigne

3

Complète les phrases suivantes **en observant** le matériel.

Au total, il y a **boîtes verte(s)** et **gruyère(s) isolés**.

C'est pareil que **dizaine(s)** et **unité(s) isolée(s)**.

Merci beaucoup ! Ah maistiens ! J'ai l'impression qu'on peut ranger les boîtes vertes dans une grande boîte bleue ! Vous m'aidez ?



MÉMO

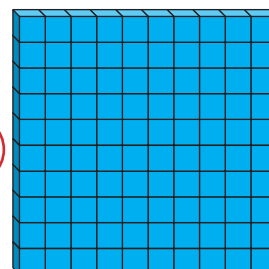
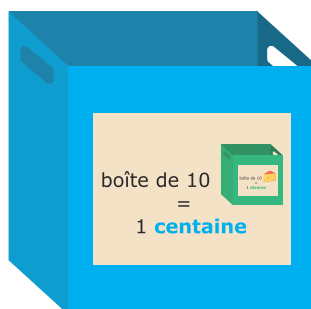
10 **boîtes vertes**



1 **boîte bleue**



1 **centaine**





4

Consigne

Observe **les boîtes vertes** qu'il y a sur la table.
Puis, **réponds** à la question **en cochant** la bonne réponse.

Est-il possible de ranger **les boîtes vertes** dans 1 **boîte bleue** ?

☐ oui☐ non

5

Consigne

Si c'est possible, **range les boîtes vertes** dans **la boîte bleue**.
⚠ Dans **1 boîte bleue** il y a obligatoirement **10 boîtes vertes**, pas plus, pas moins !

6

Consigne

Observe **les boîtes vertes** qu'il y a sur la table.
Puis, **réponds** à la question **en cochant** la bonne réponse.

Au total, il y a **boîte(s) bleue(s)**,**boîte(s)**
verte(s) et **gruyère(s) isolés**.

C'est pareil que **centaine(s)**,**dizaine(s)** et
..... **unité(s) isolée(s)**.





MÉMO

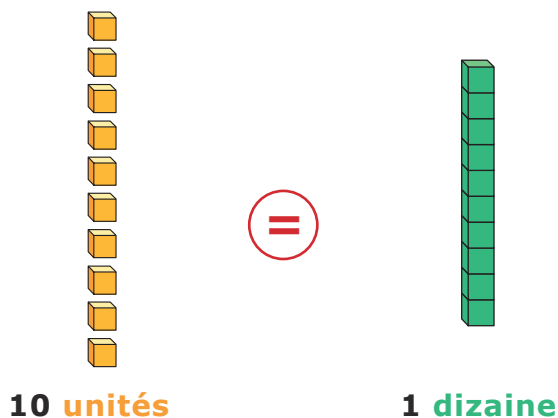
- **1 unité** c'est **1 chose**.

→ Comme 1 cube

$$\text{cube} = 1 \text{ unité}$$

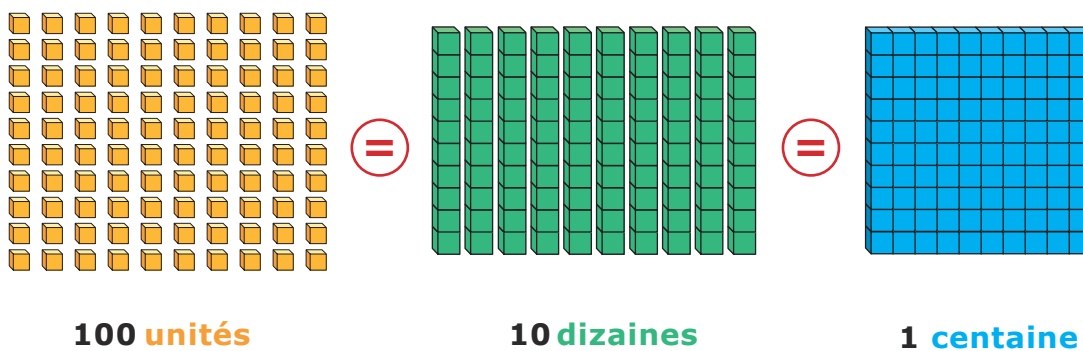
- **1 dizaine** c'est **10 unités**.

→ Comme 10 cubes



- **1 centaine** c'est **100 unités** ou **10 dizaines**.

→ Comme 100 cubes





Félicie est soulagée d'avoir pu ranger tous les fromages à temps, mais son travail n'est pas encore terminé ! Avant l'ouverture de la boutique, elle doit transmettre les bons de commande au livreur pour les prochaines grosses livraisons. En effet, c'est elle qui a été choisie pour préparer le buffet du mariage de Brindille et la cérémonie de remise de diplômes de Ratoune.

— Est-ce que je peux vous laisser remplir les bons de commande ? demande Félicie. Ne vous inquiétez pas, j'ai déjà tout prévu ! J'ai même dessiné ce qu'il me faut pour vous aider !

Aide Micha et Perlipopette à compléter les bons de commande.

1

Consigne

Observe le dessin de Félicie. Puis, **complète** la phrase en dessous du dessin.
Complète le bon de commande.

Voici ce qu'il me faut pour le mariage de Brindille !



Il y a **centaine(s)**, **dizaine(s)** et **unité(s) isolée(s)**.



BON DE COMMANDE n° 9974

Adresse de livraison : 18 rue du roquefort 89632 Goudaville

centaine(s)	dizaine(s)	unité(s)
.....		

Pour le mariage de Brindille,
il faut commander gruyères au total.



Activité 2



Remplir le registre ! (2)



Parfait ! Maintenant, voici ce qu'il me faut pour la cérémonie de remise de diplôme de Ratoune ! Oh... Zut ! Je devais être fatiguée !

On dirait que j'ai oublié de dessiner une boîte bleue !

2

Consigne

Observe le dessin de Félicie.

Si c'est possible, **fabrique une centaine (une boîte bleue)** en l'**entourant en bleu**.

Complète la phrase en dessous du dessin.

Puis, **complète** le bon de commande.



Il y a **centaine(s)**, **dizaine(s)** et **unité(s) isolée(s)**.

BON DE COMMANDE n° 8563

Adresse de livraison : 41 rue du cheddar 48500 Fondanland

centaine(s)	dizaine(s)	unité(s)
.....		

Pour la remise de diplôme de Ratoune,
il faut commander gruyères au total.



Génial ! Vous êtes vraiment très efficaces !



MÉMO

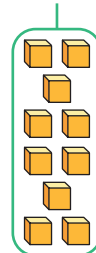
- Pour **dénombrer** une grande quantité **rapidement** :

1

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



1 DIZAINE

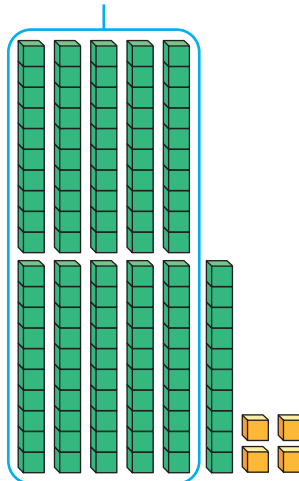


2

Si c'est possible, on **fabrique une centaine** en entourant **10 dizaines**.



1 CENTAINE



3

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



1 centaine 1 dizaine
et **4 unités isolées**

4

→ On écrit **la quantité**.
Pour s'aider, on peut compléter **un tableau de numération**.



centaine(s)	dizaine(s)	unité(s)
1	1	4

Il y a **114** cubes au total.

Activité 3



Le panier de Madame Zigzag !



Ça y est ! La boutique a ouvert ses portes. Deux clients entrent dans la boutique.

— Micha, je peux te laisser t'occuper de Madame Zigzag pendant que je suis avec Monsieur Gratouille ? demande Félicie.

— Euh... d'accord, répond Micha, peu sûr de lui.

— Bonjour mon garçon, dit une voix chevrotante.

— Bonjour Madame Zigzag ! répond le petit garçon. Qu'est-ce qu'il vous faut aujourd'hui ?

— J'aimerais 183 gruyères, s'il vous plaît !

Aide Micha à servir Madame Zigzag.

1

Consigne

Récupère le matériel.

À l'aide du matériel, **prépare** la commande de Madame Zigzag.

Pour t'aider, **complète** d'abord le tableau de numération avant de préparer la commande.

183 gruyères pour Madame Zigzag ! 183 !



2

Consigne

Une fois qu'un adulte a validé ta proposition, **colle** la commande de Madame Zigzag sur la page ci-contre.



En vous remerciant, jeune homme.



Les clients sont de plus en plus nombreux dans la boutique.

— Dis donc ! Ta boutique a beaucoup de succès ! s'étonne Micha.

— Oui, et ce n'est pas tout ! Il y a aussi des souris qui passent leur commande de gruyères sur mon site internet ! explique Félicie. D'ailleurs, les colis à expédier sont ici. Tu vois ?

Au même moment, le facteur entre.

— Bonjour ma bonne dame, je viens récupérer les colis !

— Et voilà... ! Oh misère ! reprend Félicie en observant les colis. J'ai complètement oublié de remplir les bordereaux d'envoi !

— Occupe-toi de tes clients et nous, on s'occupe des colis ! rassure Micha.

Aide Micha et Perlipopette à remplir les bordereaux pour l'envoi des colis.

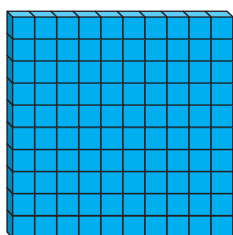
À l'aide du matériel de numération, **reconstitue** le contenu de la première commande.

Pour t'aider, **complète** d'abord le tableau de numération avant de reconstituer la commande.

Sur chaque colis, **complète** le bordereau **en coloriant** le matériel de numération qui convient.

⚠ *Respecte le code couleur.*

Centaines en bleu



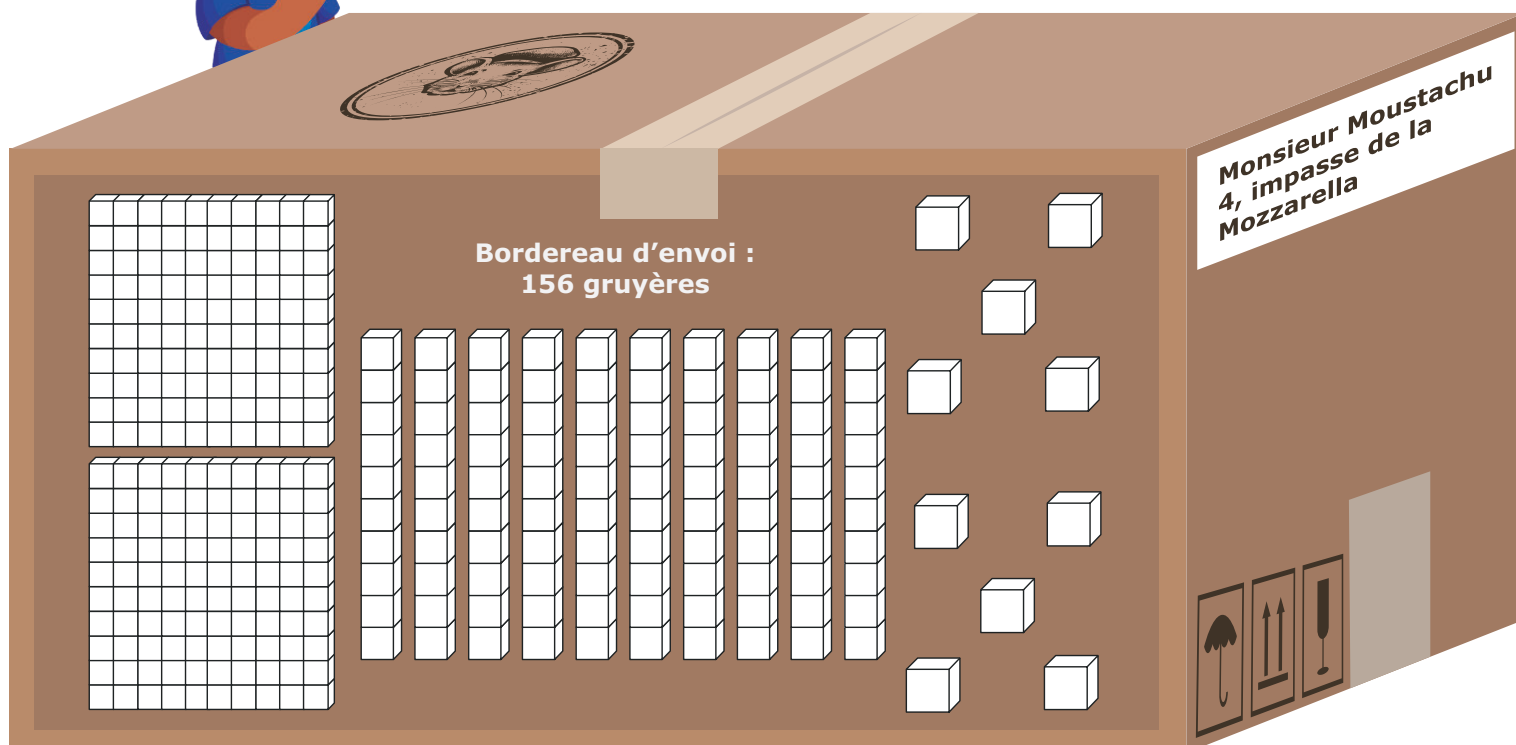
Dizaines en vert



Unités en jaune



Il y a 156 gruyères dans le colis de Monsieur Moustachu ! Plus qu'à compléter le bordereau d'envoi !





2

Consigne

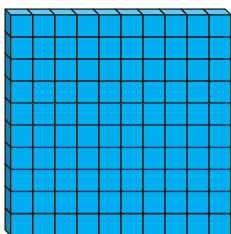
À l'aide du matériel de numération, **reconstitue** le contenu de la seconde commande.

Pour t'aider, **complète** d'abord le tableau de numération avant de reconstituer la commande.

Sur chaque colis, **complète** le bordereau **en coloriant** le matériel de numération qui convient.

⚠ *Respecte le code couleur.*

Centaines en bleu



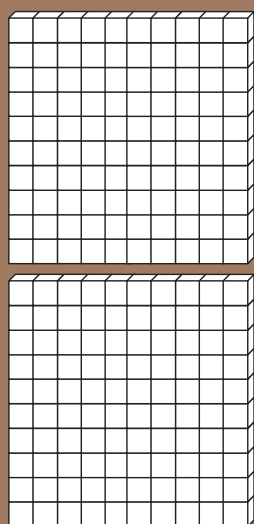
Dizaines en vert



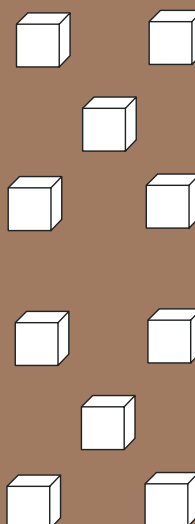
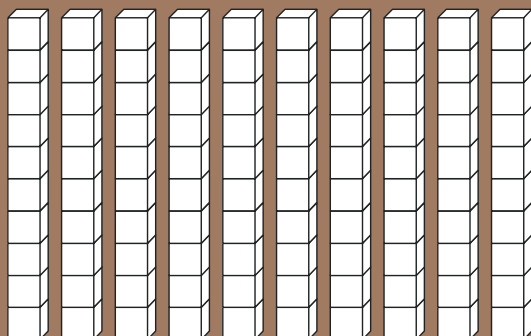
Unités en jaune



Allez ! Plus qu'un colis, celui de Monsieur Kétordu ! Cette fois-ci il y a 129 gruyères !



Bordereau d'envoi :
129 gruyères



Monsieur Kétordu
52, boulevard du Cheddar





Après une longue journée de travail, le dernier client quitte la boutique.

— Piouf ! soupire Félicie. Heureusement que Félix vous a donné mon adresse ! Vous m’avez vraiment été d’une grande aide ! Comme quoi, avoir un petit frère peut servir à quelque chose !

— C’était un plaisir ! répond Micha.

— Alors... dit Félicie en s’asseyant. Félix m’a expliqué que vous cherchiez le maître du jeu du Dédale. Je ne l’ai croisé qu’une seule fois, mais par contre, mon ami, Miniclé le connaît très bien ! Je vais lui écrire un mail pour le prévenir de votre arrivée !

— Super ! Direction : Miniclé ! s’exclame Micha.

— Euh... est-ce que je... je... pourrais prendre un petit gruyère avant de partir ? demande timidement Perlipopette.

— Bien sûr ! répond Félicie en riant. C’est la moindre des choses après tout ce que vous avez fait !





LA LEÇON DE MON PROF

CENTAINES, DIZAINES ET UNITÉS

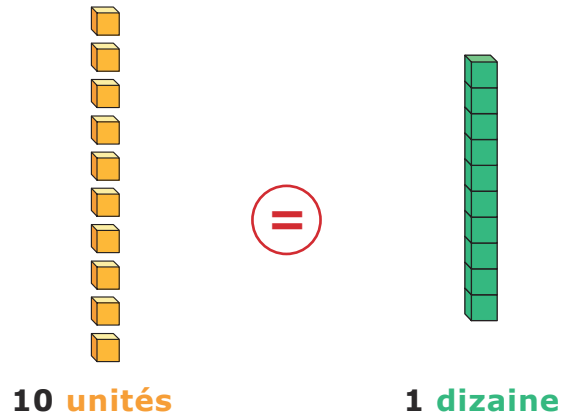
- **1 unité** c'est **1 chose**.

→ Comme 1 cube

 = **1 unité**

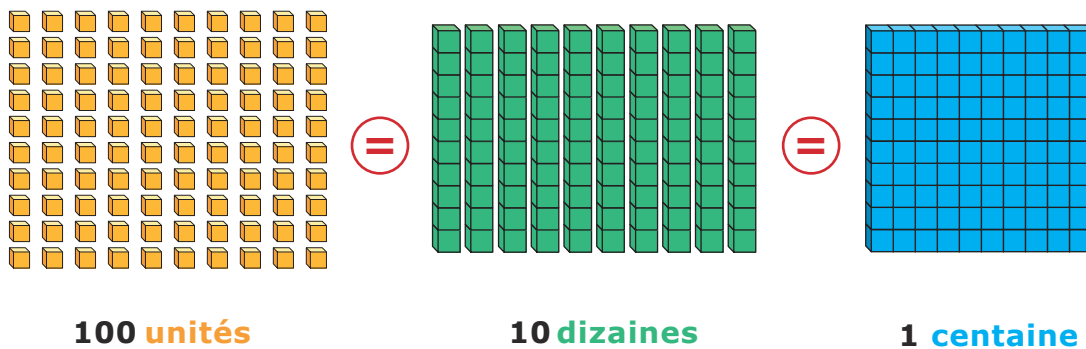
- **1 dizaine** c'est **10 unités**.

→ Comme 10 cubes



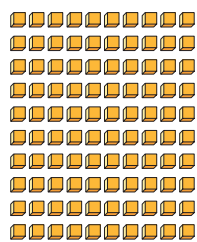
- **1 centaine** c'est **100 unités** ou **10 dizaines**.

→ Comme 100 cubes

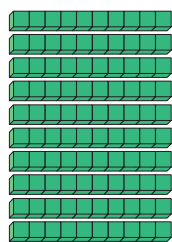


CENTAINES, DIZAINES ET UNITÉS

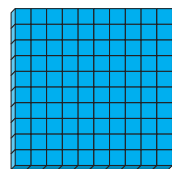
1 centaine



100 unités



10 dizaines



1 centaine

1 dizaine



10 unités



1 dizaine

1 unité



= 1 unité





LA LEÇON DE MON PROF

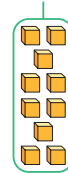
DÉNOMBRER RAPIDEMENT UNE GRANDE QUANTITÉ (JUSQU'À 199)

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

1

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

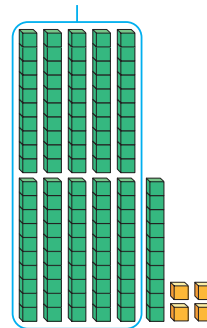
1 DIZAINE



2

Si c'est possible, on **fabrique** une **centaine** en entourant **10 dizaines**.

1 CENTAINE



3

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

1 **centaine** 1 **dizaine**
et 4 **unités isolées**

4

→ On écrit **la quantité**.
Pour s'aider, on peut compléter **un tableau de numération**.

centaine(s)	dizaine(s)	unité(s)
1	1	4

Il y a **114** cubes au total.



S'il n'y a pas d'**unité isolée** ou de **dizaines** on n'oublie pas d'écrire **0** !

1 **centaine** et 4 **unités isolées**

centaine(s)	dizaine(s)	unité(s)
1	0	4

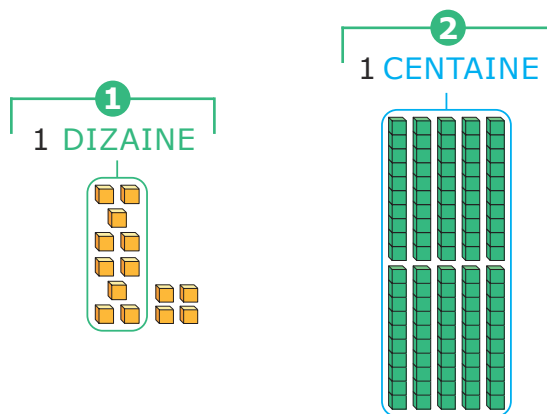
Il y a **104** cubes au total.

1 **centaine** et 4 **dizaines**

centaine(s)	dizaine(s)	unité(s)
1	4	0

Il y a **140** cubes au total.

DÉNUMBRER RAPIDEMENT UNE GRANDE QUANTITÉ (JUSQU'À 199)



3
1 **centaine** 1 **dizaine** et 4 **unités isolées**

4
Il y a **114** cubes au total.

centaine(s)	dizaine(s)	unité(s)
1	1	4

À TOI DE JOUER !



1

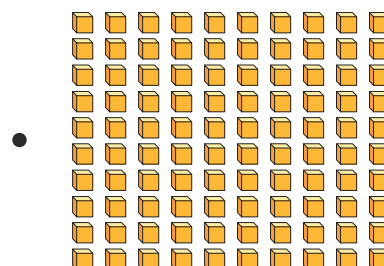
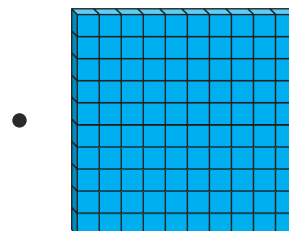
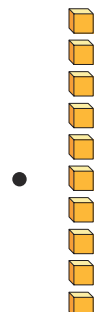
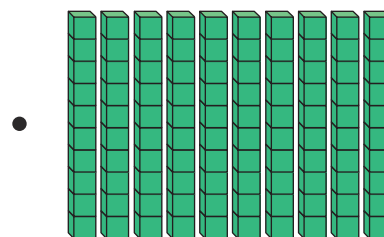
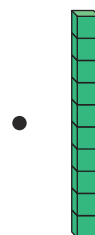
Consigne

Avec une règle, **relie** chaque mot à l'image ou aux images qui conviennent.

une centaine •

une unité •

une dizaine •



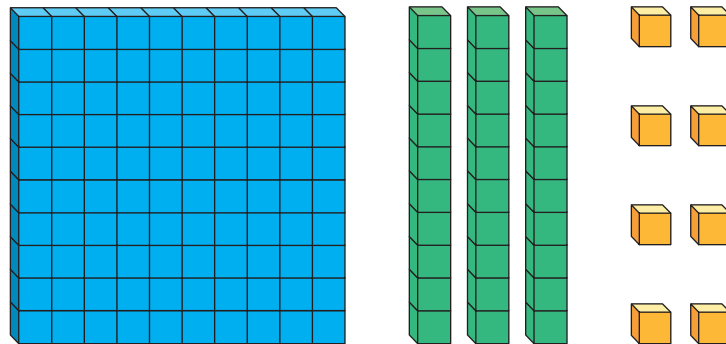


ON S'ENTRAINE

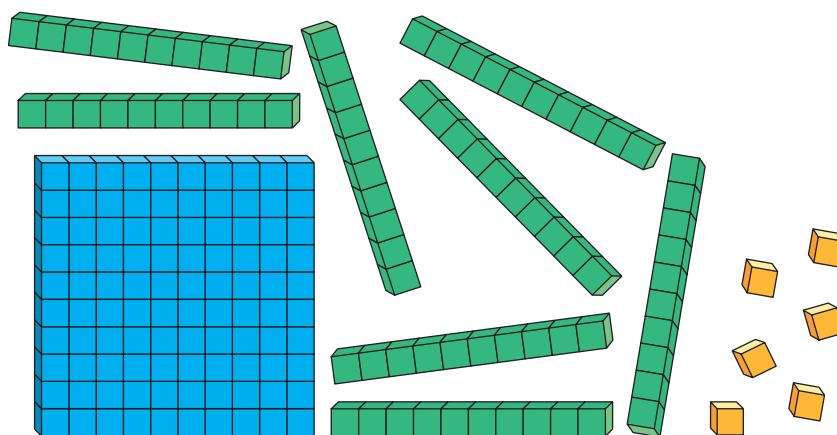
Consigne

1 EXO

Pour chaque case, **complète** la phrase.



Il y a **centaine(s)**, **dizaine(s)** et **unité(s) isolée(s)**.



Il y a **centaine(s)**, **dizaine(s)** et **unité(s) isolée(s)**.

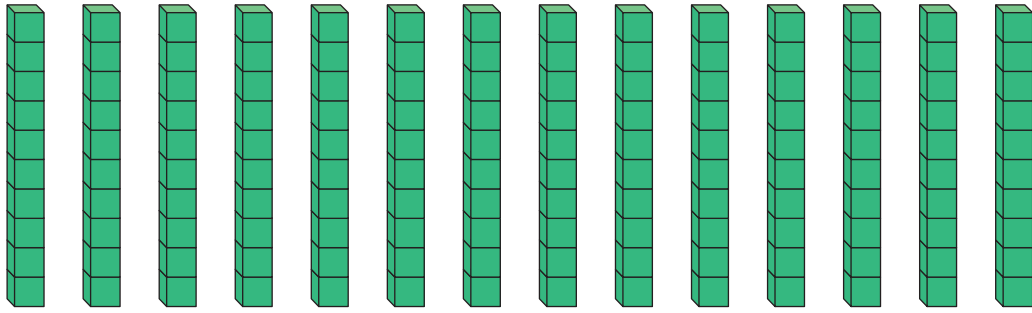


ON S'ENTRAINE

EXO 2

Consigne

Fabrique **une centaine** en entourant en bleu les dizaines nécessaires.

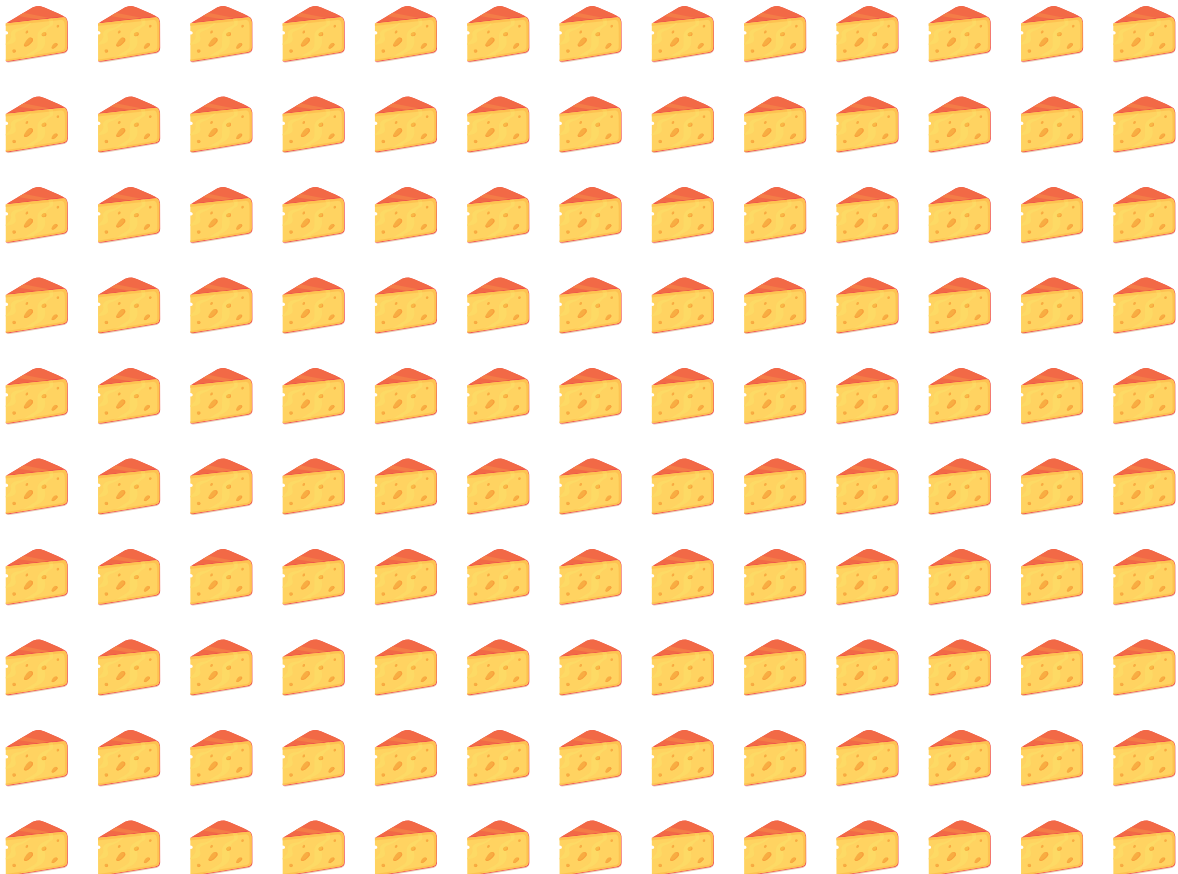


EXO 3

Consigne

Entoure en bleu 100 gruyères en faisant **un seul paquet**.

Pour t'aider, **fabrique** d'abord *des dizaines* en entourant 10 *gruyères*.

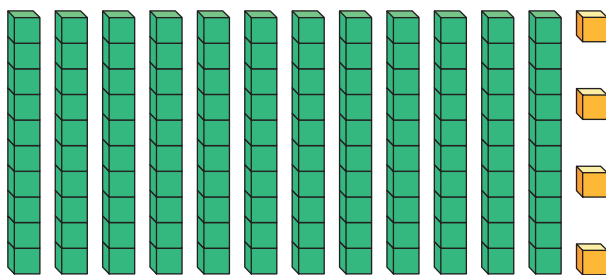


Pour chaque case, **complète** les phrases.

⚠ Lorsque c'est possible, fabrique **une centaine** !

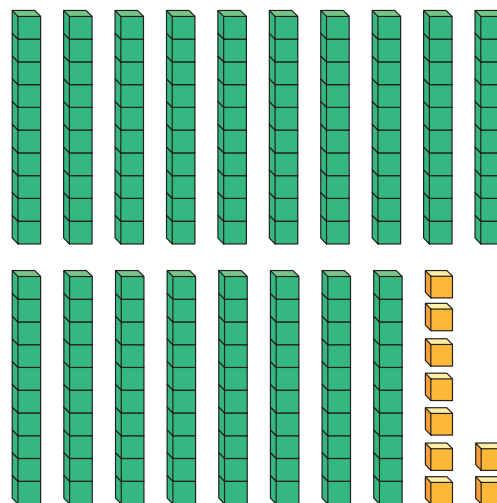
Pour t'aider, **utilise** ton tableau de numération pour ne pas oublier les **0** !

A.



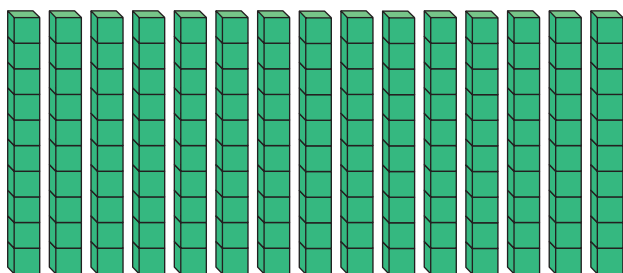
Il y a **centaine(s)**,
..... **dizaine(s)** et
unité(s) isolée(s).
Il y a cubes au total.

B.



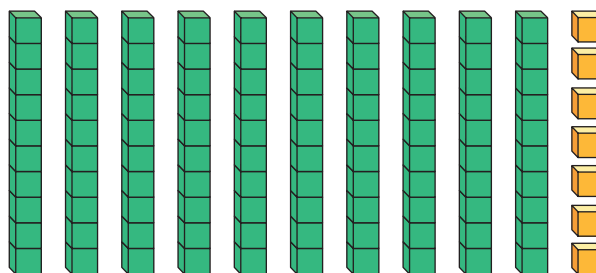
Il y a **centaine(s)**,
..... **dizaine(s)** et
unité(s) isolée(s).
Il y a cubes au total.

C.



Il y a **centaine(s)**,
..... **dizaine(s)** et
unité(s) isolée(s).
Il y a cubes au total.

D.



Il y a **centaine(s)**,
..... **dizaine(s)** et
unité(s) isolée(s).
Il y a cubes au total.



ON S'ENTRAÎNE

EXO 5

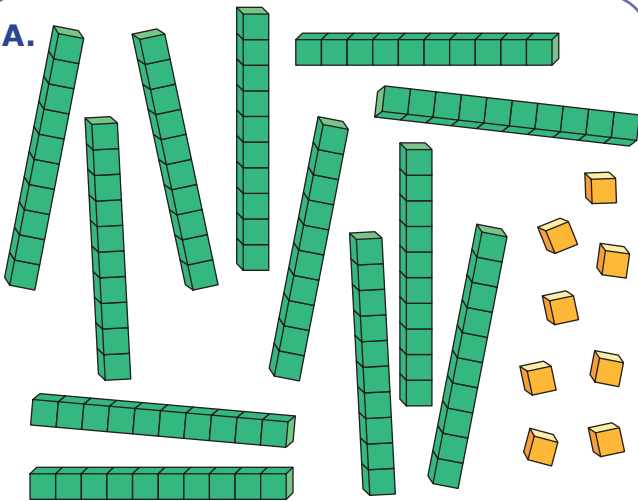
Consigne

Pour chaque case, **complète** les phrases.

Lorsque c'est possible, **fabrique une centaine** ! Lorsque c'est possible, **fabrique une dizaine** !

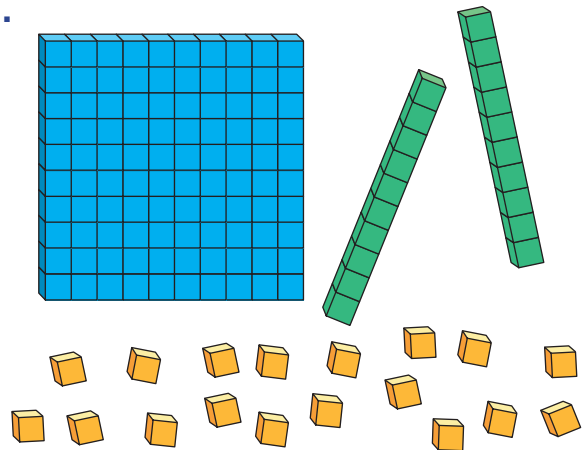
Pour t'aider, **utilise** ton tableau de numération pour ne pas oublier les **0** !

A.



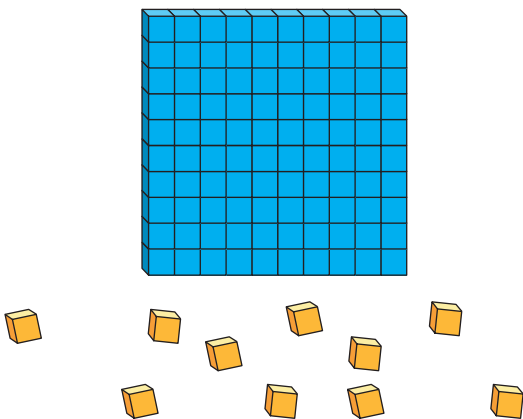
Il y a **centaine(s)**,
..... **dizaine(s)**
et **unité(s) isolée(s)**.
Il y a cubes au total.

B.



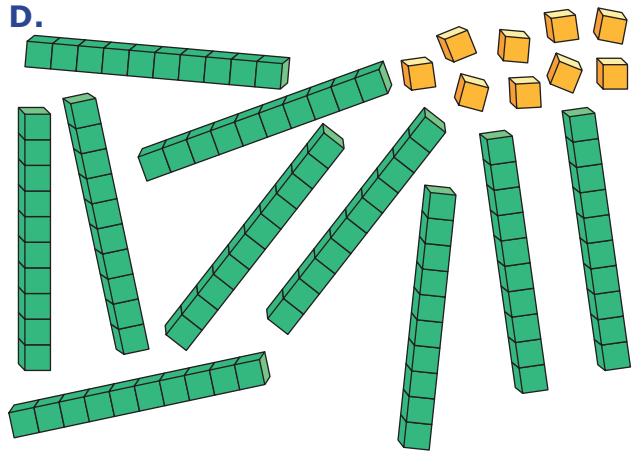
Il y a **centaine(s)**,
..... **dizaine(s)**
et **unité(s) isolée(s)**.
Il y a cubes au total.

C.



Il y a **centaine(s)**,
..... **dizaine(s)**
et **unité(s) isolée(s)**.
Il y a cubes au total.

D.



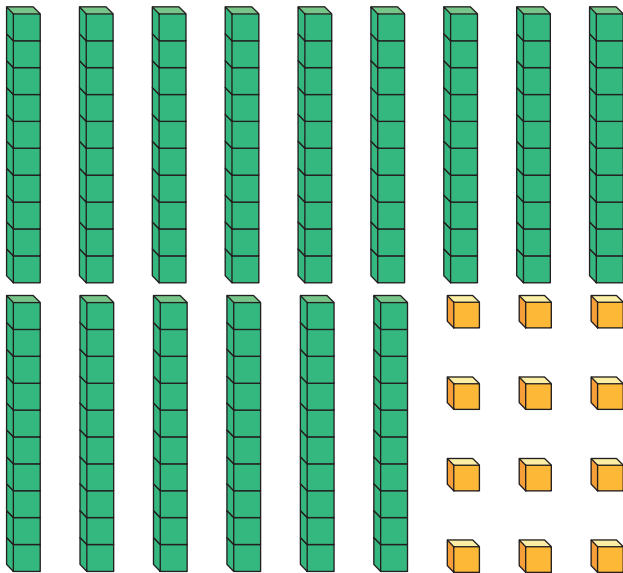
Il y a **centaine(s)**,
..... **dizaine(s)**
et **unité(s) isolée(s)**.
Il y a cubes au total.

Consigne

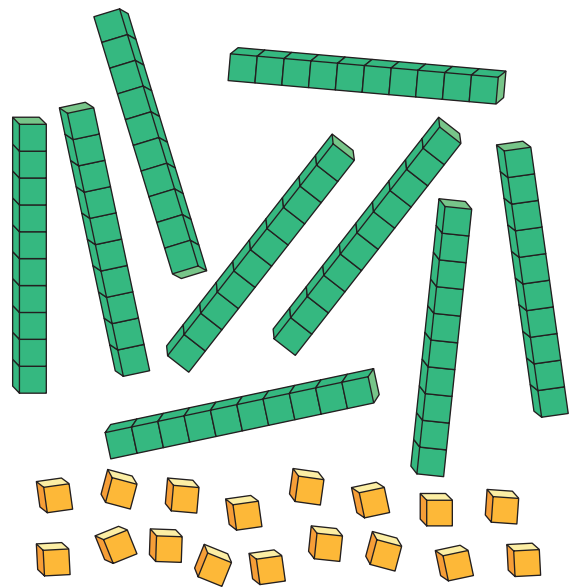
6 EXO

Pour chaque case, **complète** les phrases.

⚠ Lorsque c'est possible, **fabrique une centaine** ! Lorsque c'est possible, **fabrique une dizaine** !



Il y a **centaine(s)**,
..... **dizaine(s)**
et **unité(s) isolée(s)**.
Il y a cubes au total.



Il y a **centaine(s)**,
..... **dizaine(s)**
et **unité(s) isolée(s)**.
Il y a cubes au total.



ON S'ENTRAÎNE

ÉNIGME

Résous cette énigme.

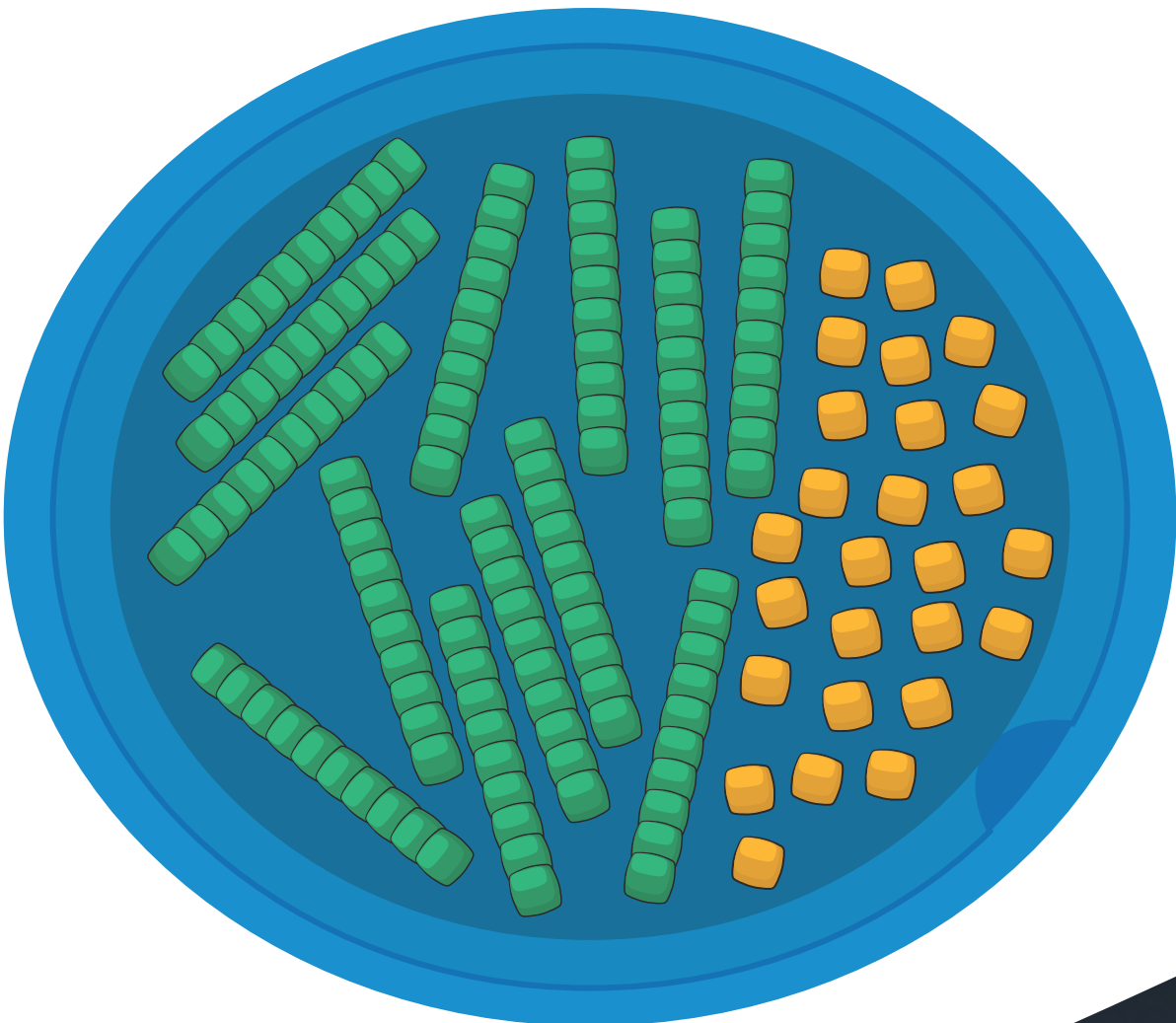


Miaousse pense qu'il y a 156 croquettes.
Moi, je pense qu'il y en a 138 ! Qui de nous deux a raison ?

1

Consigne

Observe les croquettes.



Consigne

2

Après avoir observé les croquettes, **complète** le tableau de numération.
Puis, **complète** la phrase réponse.

centaine(s)	dizaine(s)	unité(s)
.....		

Il y a croquettes en tout.

Consigne

3

Entoure le chat qui a raison.



Felipe



Miaousse

Consigne

4

Réponds à l'énigme en cochant la bonne réponse.

Est-ce que Felipe a raison ?



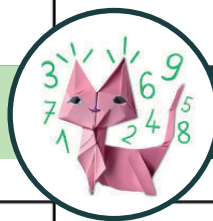
oui



non

Bravooo !





1

Consigne

Écoute ou lis à voix haute le texte.

LE PASSAGE SECRET



Micha et Perlipopette, les bras chargés de gruyères, se rendent à la maison de Miniclé. La petite souris, qui les attendait impatiemment, leur ouvre la porte précipitamment.

— J’ai reçu le message de la douce Félicie ! Entrez, vite ! presse Miniclé en les entraînant à l’intérieur. Personne ne doit nous voir !

Les deux amis se dépêchent d’entrer dans la maison de l’étrange souris.

— Nous cherchons...

— Oh... ! soupire Miniclé, d’un air rêveur. L’odeur des gruyères de la belle Félicie... poursuit-il en reniflant les poches des deux amis.

— Nous cherchons le... reprend Micha sans pouvoir terminer sa phrase.

— Le maître du jeu du Dédale des Souris ! Je sais ! La charmante Félicie m’a tout expliqué ! Venez ! dit la souris en se dirigeant vers une étrange pièce vide. Ce que je m’appête à vous dire doit rester secret, d’accord ? demande-t-il à voix basse.

— Motus et bouche cou... tente de dire Perlipopette.

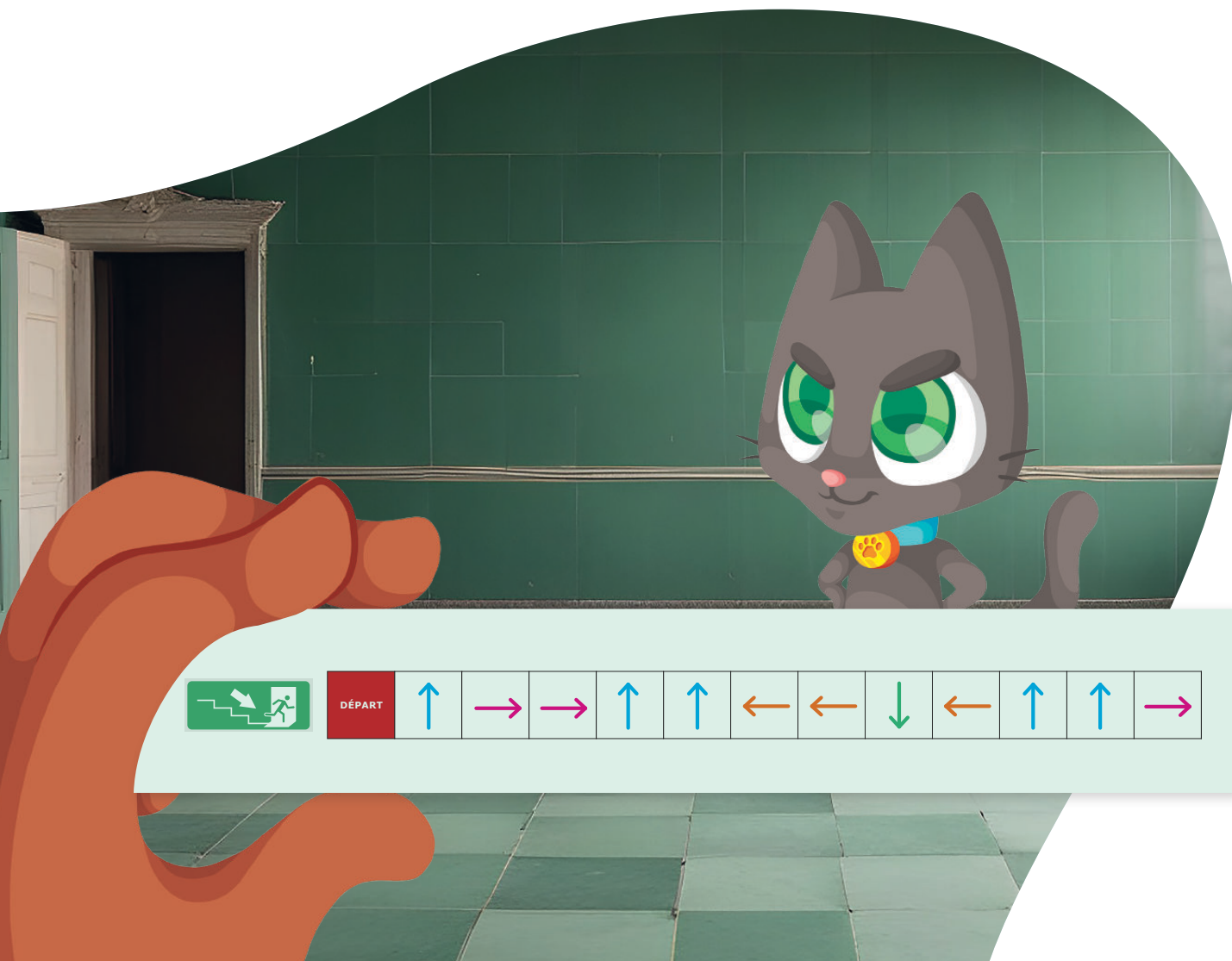
— Eh bien, tadaaaaa ! s’écrie Miniclé en coupant la parole au petit chat. Vous avez devant vous, un membre de la garde ultra secrète du maître du jeu !

— Mais ça veut dire que tu connais le maître du jeu !? demande Micha, dubitatif.

— Évidemment... puisque je fais partie de sa garde ultra secrète... répond la petite souris. Bon... vous voyez ces dalles vertes ? dit le rongeur en montrant le sol. Ce sont des passages secrets ! Et l’un d’entre eux mène directement au maître du jeu !

— Mais comment fait-on pour savoir lequel est le bon ? interroge Micha.
— Ha ! Ha ! C'est là que vous avez besoin d'un professionnel de la garde ultra secrète, répond Miniclé. Voici le code qui permet de retrouver la bonne dalle ! dit-il en tendant un morceau de papier. Mais c'est bien parce que l'élégante et merveilleuse Félicie m'a écrit...
— Tu serais pas un peu amoureux de Félicie, toi, par hasard ? demande Perlipopette, moqueur.
— Euh... non... non... répond la souris qui rougit à vue d'œil. Bon... c'est pas tout mais... c'est que je dois vous laisser maintenant... je dois... je dois... surveiller l'entrée.... Tiens !
Miniclé, très gêné, quitte soudainement la pièce, laissant les deux amis avec un étrange code.





DÉPART



Les enfants observent le code attentivement.

— J'ai déjà vu ça ! hurle Perlipolette, surexcité. Les flèches indiquent comment bouger les bras et à la fin, on peut faire une super chorégraphie ! poursuit-il en dansant n'importe comment.

— Mais non, banane ! C'est un code qui indique comment se déplacer sur les dalles. Les flèches donnent la direction à suivre !

— Oh ça va, c'est pareil ! s'agace Perlipolette, un peu vexé. C'est une chorégraphie des jambes quoi !

Aide Perlipolette à comprendre ce que les flèches signifient.

Pour chaque case :

- **complète** la phrase en **coloriant** la réponse qui convient ;
- **place** Perlipopette sur **la case départ**, puis, **réalise le déplacement** qu'il doit faire ;
- **colorie en gris** la case sur laquelle Perlipopette arrive.



Il faut avancer d'une case vers

la droite le bas le haut la gauche .

	D	



Il faut avancer d'une case vers

la droite le bas le haut la gauche .

	D	



Il faut avancer d'une case vers

la droite le bas le haut la gauche .

	D	



Il faut avancer d'une case vers

la droite le bas le haut la gauche .

	D	



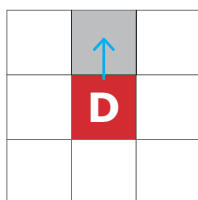
MÉMO

- **Les flèches directionnelles** permettent de se déplacer sur un quadrillage.

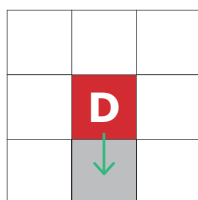
→ Elles indiquent la **direction** vers laquelle on doit **avancer d'une case**.



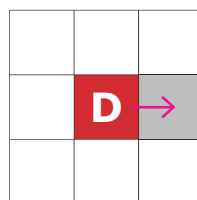
Il faut
avancer
d'une case
vers **le**
haut.



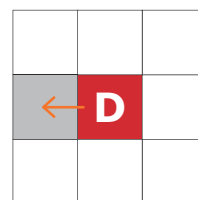
Il faut
avancer
d'une case
vers **le** **bas**.



Il faut
avancer
d'une case
vers **la**
droite.



Il faut
avancer
d'une case
vers **la**
gauche.







— Prêt pour retrouver le passage secret qui mène au maître du jeu ? demande Micha. Alors, pour commencer, on se place sur la case départ. Ensuite, on suit le code pour se déplacer sur les dalles...

— Pff ! souffle Perlipopette. C'est ce que je dis depuis le début !

— Oui oui... bien sûr, répond le petit garçon en levant les yeux au ciel.

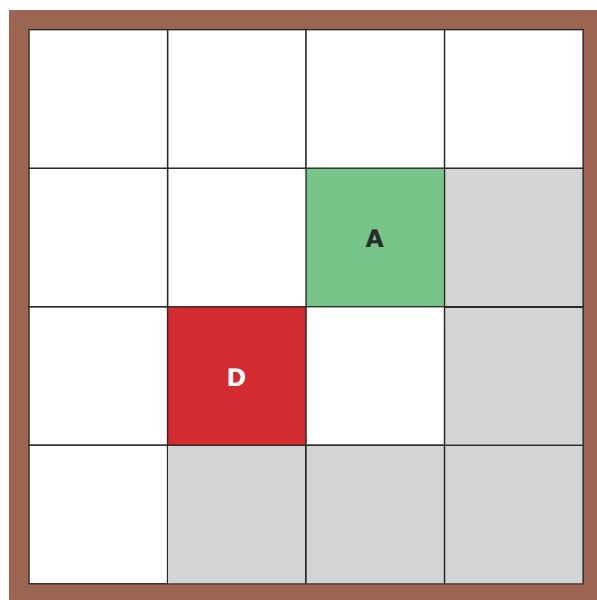
Bon... et une fois qu'on aura effectué tous les déplacements, on sera sur la bonne dalle, celle qui mène au maître !

Aide Micha et Perlipopette à trouver le passage secret qui mène au maître du jeu !



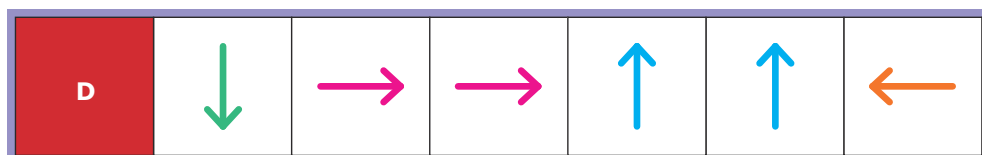
MÉMO

• Vocabulaire :



← le quadrillage

la ligne de code



Consigne

1

Récupère et observe le **quadrillage** et la **ligne de code**.

Consigne

2

Place Micha et Perlipopette sur **la case départ**.
En t'aidant de la ligne de code, **réalise les déplacements** qu'ils doivent faire.

Consigne

3

Colorie en gris la case indiquée par **chaque flèche** de la ligne de code.
Cela doit former **un chemin**.
Pour t'aider, **une fois que tu as colorié une case, barre la flèche qui correspond**.
Entoure en vert la case d'arrivée.

— Ouaiissss ! hurle Perlipopette ! Qui c'est le plus fort ? dit-il en s'embrassant les épaules.
— Minicléééééééééé ! crie le collecteur. Ça y est ! On a trouvé le bon passage secret !





MEMO

- Pour **décoder** un déplacement sur un quadrillage :

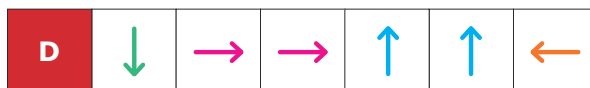
1

Sur le quadrillage, on repère **la case départ**.



2

On observe chaque **flèche** de **la ligne de code**.



Il faut respecter le sens de lecture du code.



sens de lecture

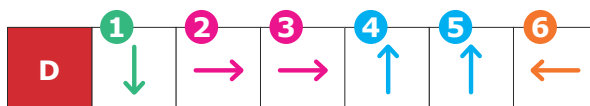
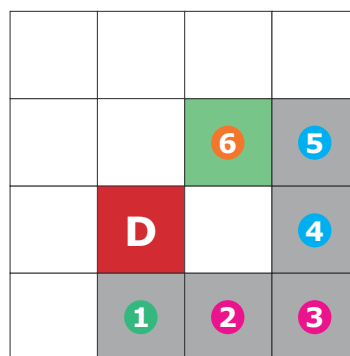


3

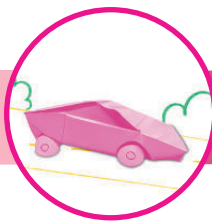
Sur le quadrillage, on **colorie** la case indiquée par chaque flèche du code. **L'ensemble** des cases coloriées **forme un chemin**.



On peut **entourer** la **case d'arrivée**.



À chaque fois qu'on colorie une case, on **barre** la flèche directionnelle qui correspond.



Sans attendre, Micha et Perlipopette commencent à soulever la dalle verte qui mène au passage secret. Lorsque, tout à coup, Miniclé s'interpose.

— Attendez ! Attendez ! crie la souris. Ne partez pas ! Si vous voulez entrer dans le palais du maître, il va d'abord falloir que je vous apprenne à utiliser le Souribot® !

— Le QUOI ? questionne le petit chat, surpris.

— Le SouriBOT® ! répond Miniclé. C'est un robot qui a la forme d'une souris !

— Regarde Perli ! Sur le robot, il y a les mêmes flèches que tout à l'heure ! dit Micha en montrant l'étrange machine.

— Oui, c'est parce qu'on peut le programmer ! On appuie sur les flèches pour lui dire ce qu'il doit faire et ensuite, il se déplace. Mais attention, il ne faut pas se tromper dans le programme, sinon il se déplace n'importe comment !



Aide Micha et Perlipopette à programmer le Souribot®.

Consigne

1

Récupère et **observe** le quadrillage et la ligne de code.

Consigne

2

Repère la **case départ** et la **case d'arrivée**.

Observe le **chemin** déjà tracé. C'est le chemin que doit parcourir le Souribot®.

Avec ton doigt, **trace** le **chemin** que doit réaliser le Souribot® pour aller jusqu'à la case d'arrivée.

Consigne

3

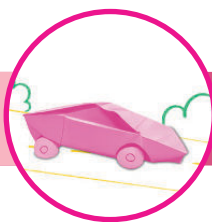
Place le Souribot® sur la **case départ**.

Déplace le Souribot® sur la case suivante.

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

Dans quelle direction le Souribot® s'est-il déplacé ?





4

Consigne

Sur la case dans laquelle se trouve le Souribot® **dessine** la flèche directionnelle qui convient.

Sur la première case de la ligne de code, **colle** l'étiquette qui convient.

5

Consigne

Recommence jusqu'à ce que le Souribot® arrive sur **la case d'arrivée** :

- **déplace** le Souribot® sur la case suivante ;
- **identifie** la direction dans laquelle le Souribot® s'est déplacé ;
- sur la case dans laquelle se trouve le Souribot®, **dessine** la flèche directionnelle qui convient.
- **complète** la case de la ligne de code en collant l'étiquette qui convient.



— Ça y est ! On sait programmer le Souribot® !

— Félicitations, vous pouvez passer ! Et bonne chance !

Désormais, les deux collecteurs savent programmer le Souribot®. Ils sont prêts à emprunter le passager secret qui mène au maître du jeu.



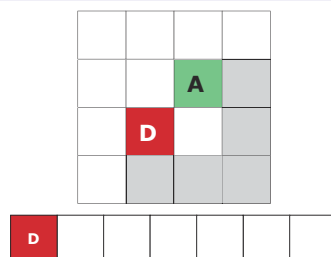
MÉMO

- Pour **coder** un déplacement sur un quadrillage :

1

Sur le quadrillage, on **repère** la **case de départ** et la **case d'arrivée**.

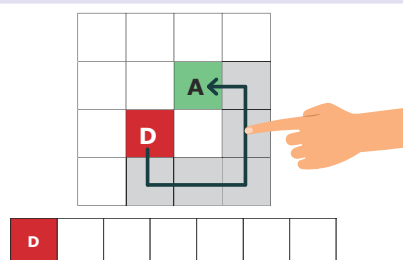
Elles permettent de déterminer le sens du **chemin**.



2

On **observe** le **chemin** déjà tracé.

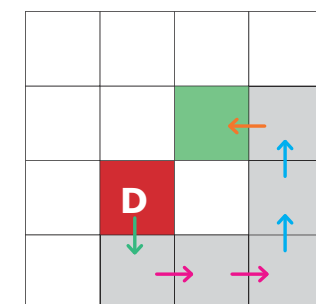
Avec son doigt, on peut **tracer** le chemin jusqu'à la case d'arrivée.



3

On **identifie** dans quelle direction se fait chaque déplacement d'une case à la suivante.

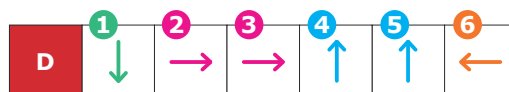
On peut dessiner **une flèche directionnelle** pour indiquer le sens du déplacement.



3

On **complète chaque case de la ligne de code** en dessinant les **flèches directionnelles**.

Elles permettent de réaliser le chemin qu'il y a sur le quadrillage.



On **vérifie** la ligne de code !

Sur le quadrillage, on **réalise** avec son doigt le **chemin** indiqué par **chaque flèche de la ligne de code**.



Les enfants observent le code attentivement.

— J’ai déjà vu ça ! hurle Perlipo, surexcité. Les flèches indiquent comment bouger les bras et à la fin, on peut faire une super chorégraphie ! poursuit-il en dansant n’importe comment.

— Mais non, banane ! C’est un code qui indique comment se déplacer sur les dalles. Les flèches donnent la direction à suivre !

— Oh ça va, c’est pareil ! s’agace Perlipo, un peu vexé. C’est une chorégraphie des jambes quoi !

Aide Perlipo à comprendre ce que les flèches signifient.



Consigne

1

Récupère et **observe** le quadrillage et la ligne de code.



Le Souribot® doit atteindre le levier le plus rapidement possible en évitant les pièges !

Consigne

2

Repère la **case départ** et la **case d'arrivée**.

Retrouve et **colorie en gris** le chemin le plus court que le Souribot® doit faire pour atteindre le levier.

⚠ aux pièges !



Super ! Maintenant qu'on sait par où il doit passer, il faut qu'on programme le Souribot® !

Consigne

3

Complète la ligne de code **en collant** les flèches qui conviennent.

Pour t'aider, utilise le Souribot® et **dessine** les flèches qui conviennent sur le quadrillage.

Dès que le Souribot® arrive près du levier, le mécanisme d'ouverture de la grille se met en marche.

— Ça y est ! crie Micha, surexcité. On y est ! À nous deux, maître du Dédale des Souris !





LA LEÇON DE MON PROF

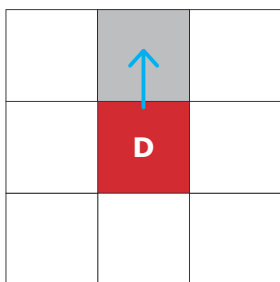
DÉCODER ET CODER UN DÉPLACEMENT SUR QUADRILLAGE



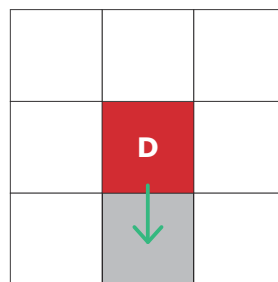
- **Les flèches directionnelles** permettent de se déplacer sur un quadrillage.
- Elles indiquent la **direction** vers laquelle on doit **avancer d'une case**.



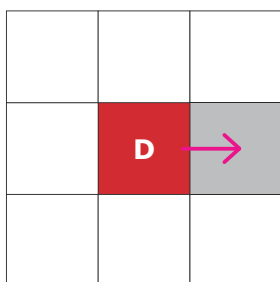
Il faut **avancer d'une case**
vers **le haut**.



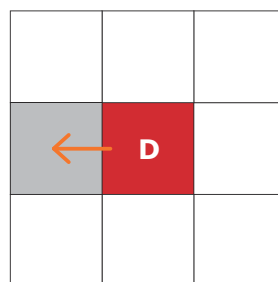
Il faut **avancer d'une case**
vers **le bas**.



Il faut **avancer d'une case**
vers **la droite**.



Il faut **avancer d'une case**
vers **la gauche**.



- Pour **décoder** un déplacement sur un quadrillage :

1 Sur le quadrillage, on repère **la case départ**.



2 On observe chaque **flèche** de **la ligne de code**.



Il faut respecter le sens de lecture du code.



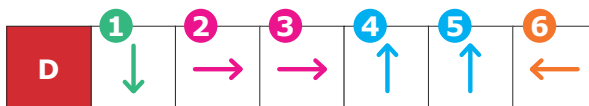
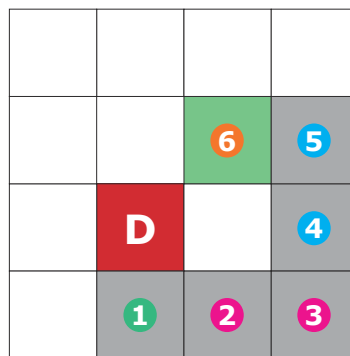
sens de lecture



3 Sur le quadrillage, on **colorie** la case indiquée par chaque flèche du code. **L'ensemble** des cases coloriées **forme un chemin**.



On peut **entourer** la **case d'arrivée**.



À chaque fois qu'on colorie une case, on barre la flèche directionnelle qui correspond.



LA LEÇON DE MON PROF

DÉCODER ET CODER UN DÉPLACEMENT SUR QUADRILLAGE

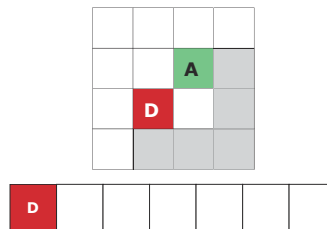


- Pour **coder** un déplacement sur un quadrillage :

1

Sur le quadrillage, on **repère** la **case de départ** et la **case d'arrivée**.

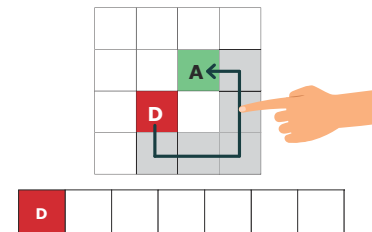
Elles permettent de déterminer le sens du **chemin**.



2

On **observe** le **chemin** déjà tracé.

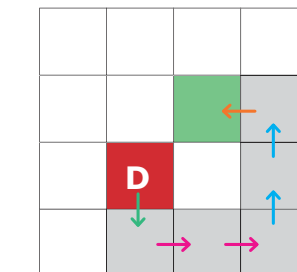
Avec son doigt, on peut **tracer** le chemin jusqu'à la case d'arrivée.



3

On **identifie** dans quelle direction se fait chaque déplacement d'une case à la suivante.

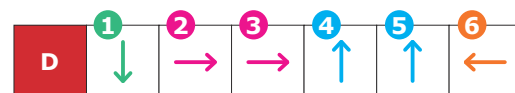
On peut dessiner **une flèche directionnelle** pour indiquer le sens du déplacement.



3

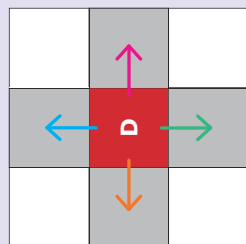
On **complète chaque case de la ligne de code** en dessinant les **flèches directionnelles**.

Elles permettent de réaliser le chemin qu'il y a sur le quadrillage.



On **vérifie** la ligne de code ! Sur le quadrillage, on **réalise** avec son doigt le **chemin** indiqué par **chaque flèche de la ligne de code**.

- Indique la direction vers laquelle on doit se déplacer d'une case



1



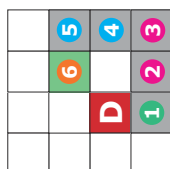
On repère **la case départ.**

2



On observe chaque **flèche de la ligne de code.**

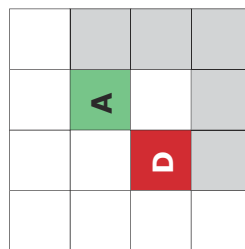
3



On **colorie la case** indiquée par chaque flèche du code.

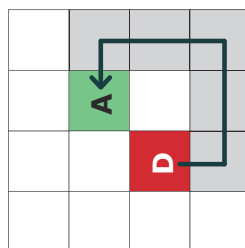
DÉCODER ET CODER UN DÉPLACEMENT SUR QUADRILLAGE

1



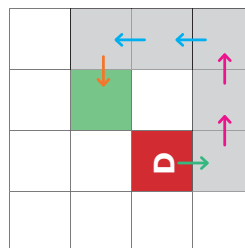
On repère **la case de départ** et **la case d'arrivée.**

2



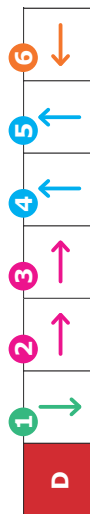
On observe le **chemin.**

3



On **identifie** dans quelle direction se fait chaque déplacement d'une case à la suivante.

4



On **complète chaque case de la ligne de code** en dessinant **les flèches directionnelles.**





1

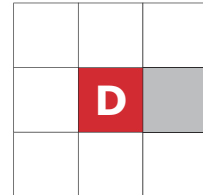
Consigne

Avec une règle, **relie** chaque flèche directionnelle au quadrillage qui correspond.



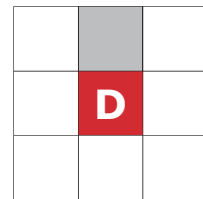
•

•



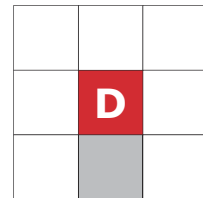
•

•



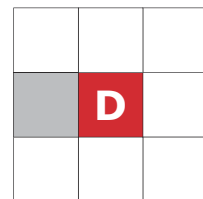
•

•



•

•



2

Consigne

Complète le texte **en utilisant** les mots qui conviennent :

coder – direction – flèches – décoder – quadrillage

Les directionnelles permettent de se déplacer sur un

Elles indiquent la vers laquelle on doit avancer d'une case.

Pour un déplacement, on observe la ligne de code et on colorie le chemin qu'il faut faire.

Pour un déplacement, on observe le chemin et on complète la ligne de code.



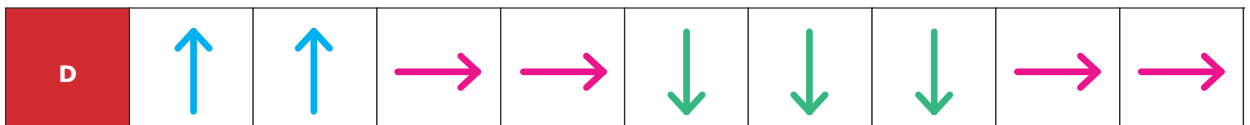
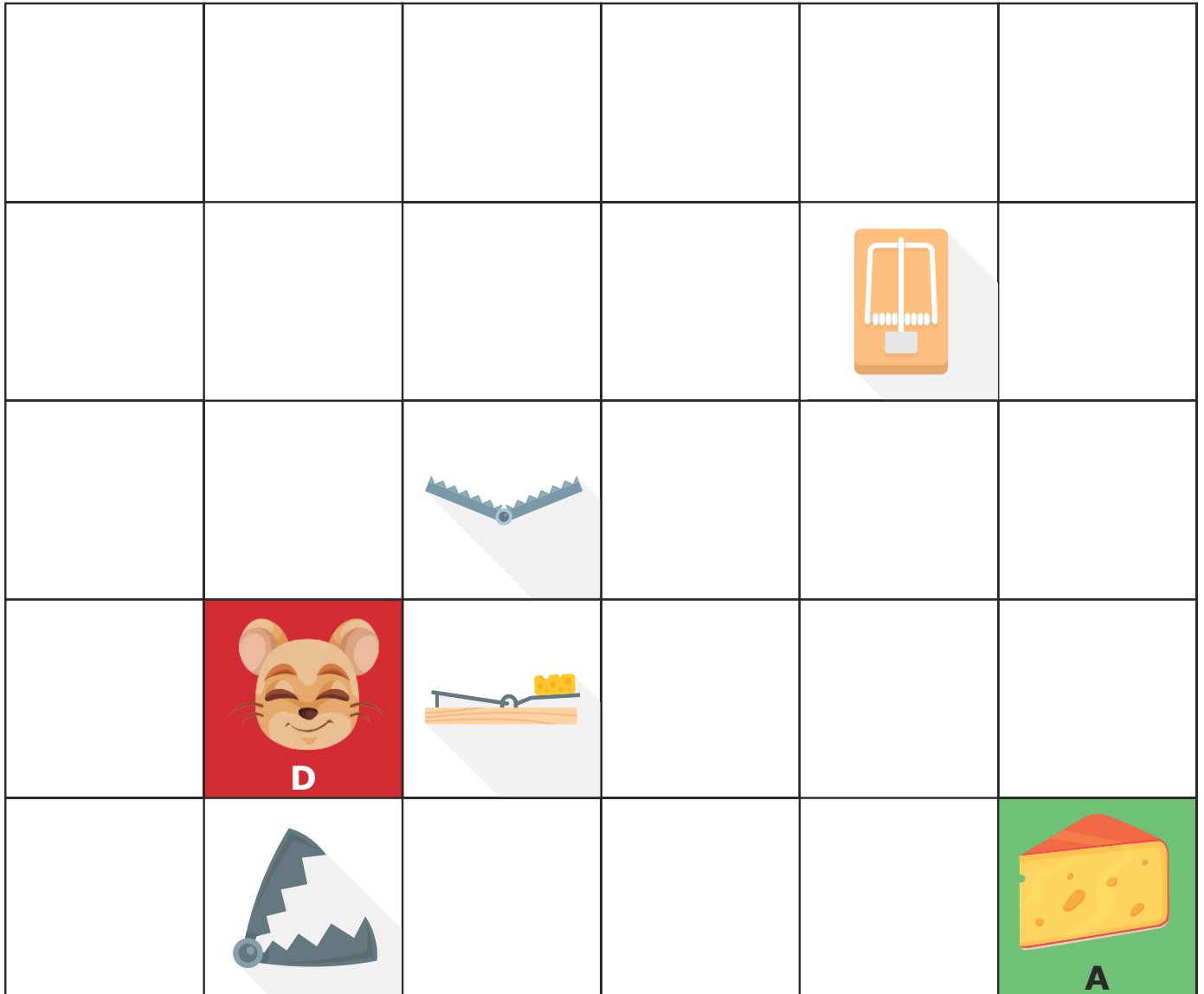
ON S'ENTRAÎNE

Consigne

1 EXO

Colorie en gris le chemin que fait la souris pour arriver jusqu'à son gruyère.

Pour t'aider, **une fois que tu as colorié** une case, **barre la flèche qui correspond**.





ON S'ENTRAÎNE

EXO

2

Consigne

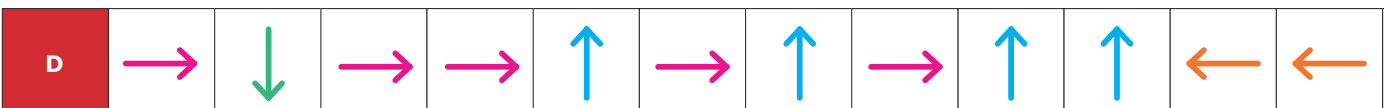
Colorie en gris le chemin que fait le pirate pour retrouver son trésor.



Consigne

3 EXO

Colorie en gris le chemin que fait l'oiseau pour retrouver son nid.
Entoure en vert le nid de l'oiseau.





ON S'ENTRAÎNE

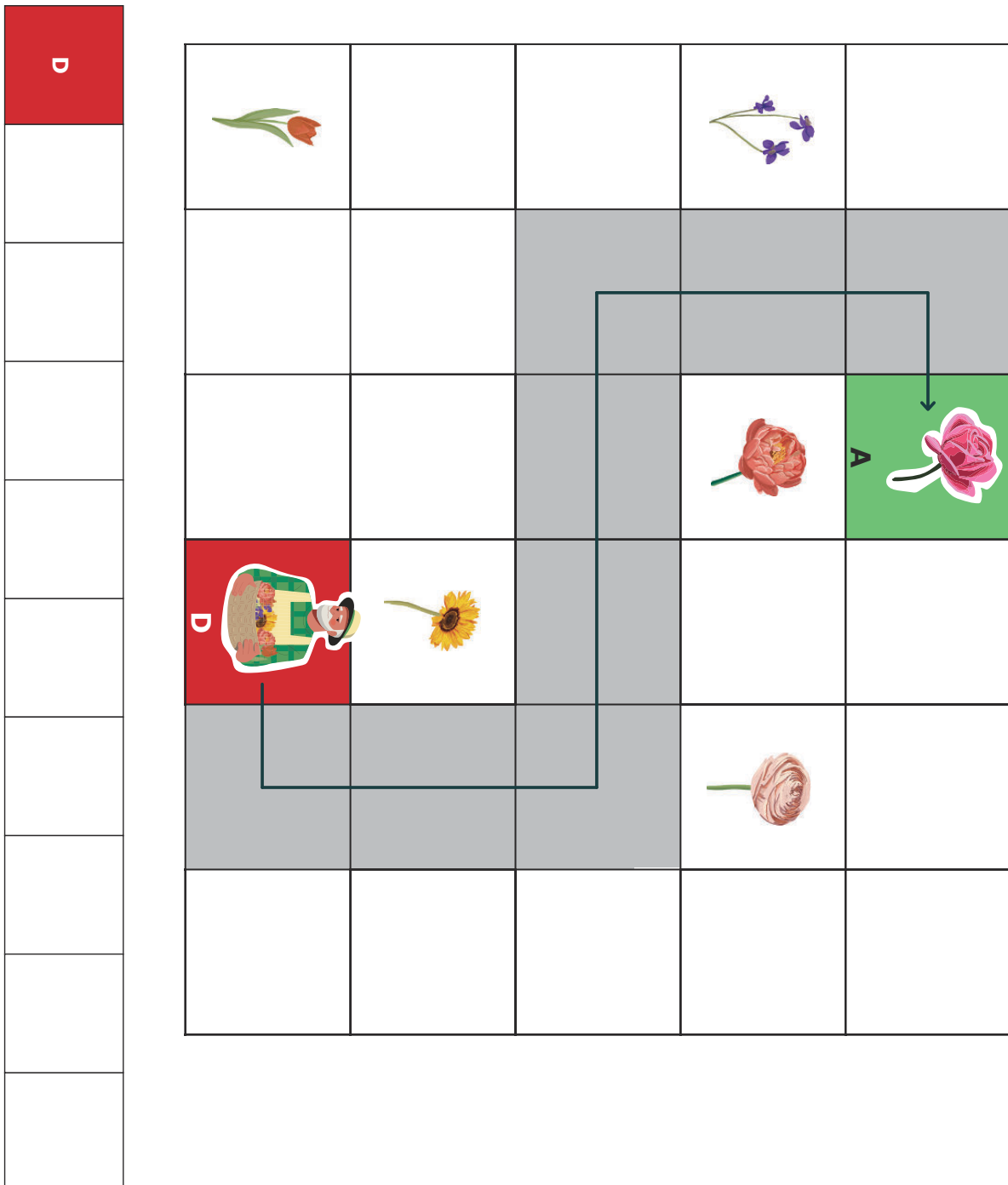
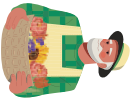
EXO 4

Consigne

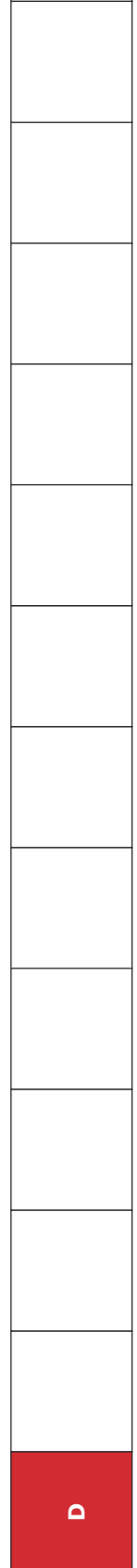
Sur le quadrillage, repère **la case départ** et **la case d'arrivée**.

Puis, **observe** le **chemin** parcouru par le jardinier pour arroser la rose de son jardin.

Complète la ligne de code **en dessinant** les flèches qui conviennent.



Complète la ligne de code **en dessinant** les flèches qui conviennent.



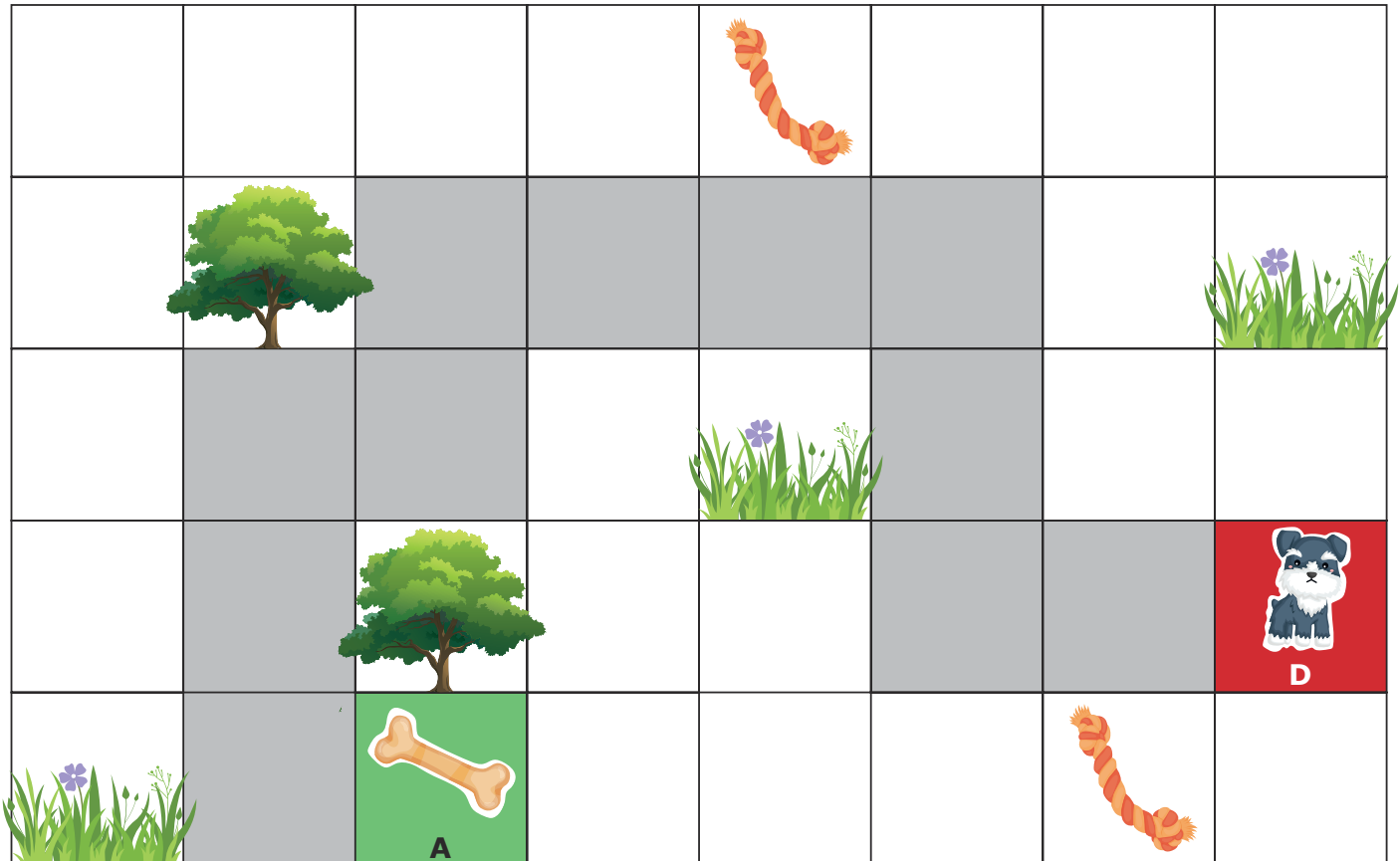


ON S'ENTRAÎNE

EXO 6

Consigne

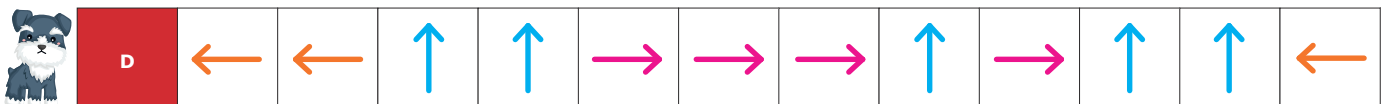
Observe le chemin parcouru par le chien pour retrouver son os.
Retrouve et **colorie en vert** la ligne de code qui correspond.



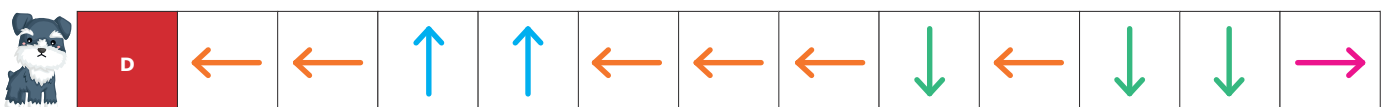
Code 1



Code 2



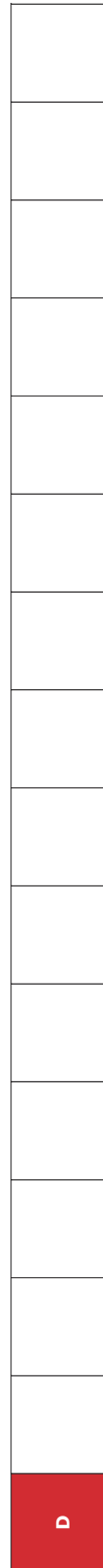
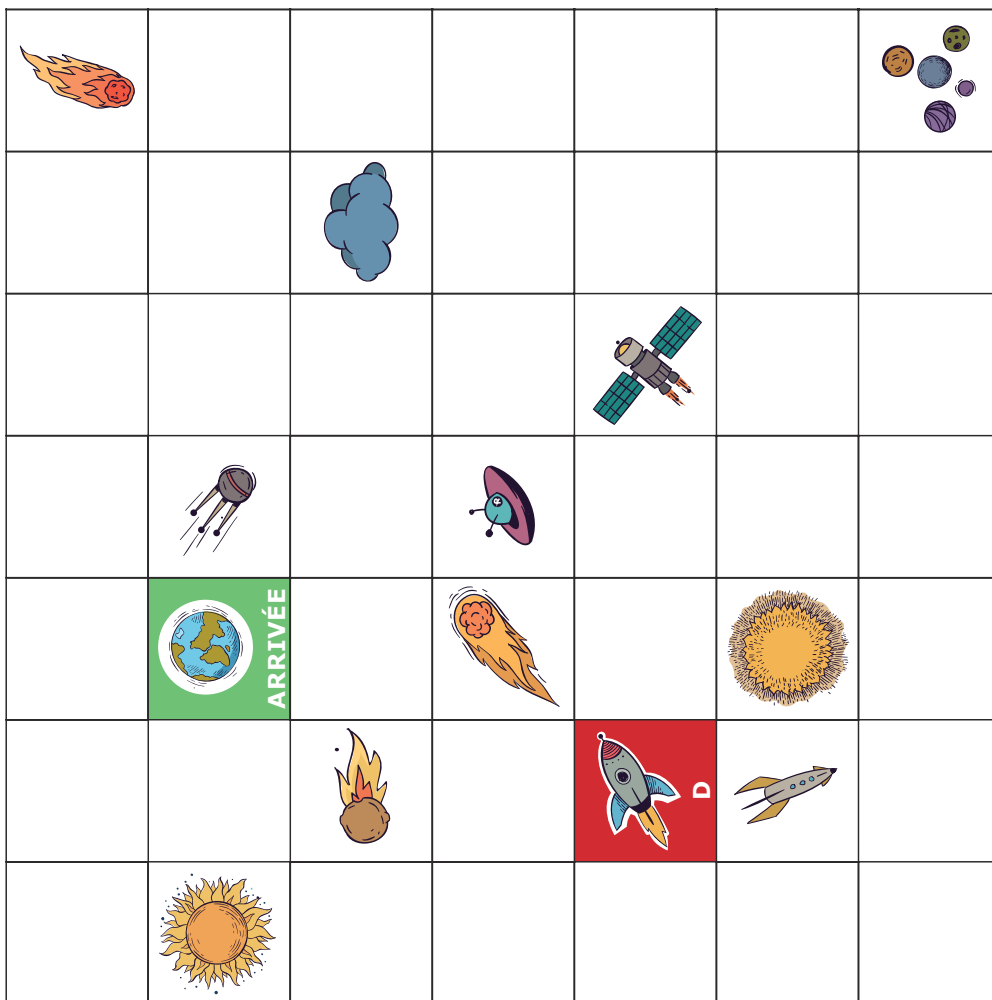
Code 3



Colorie en gris le chemin le plus court que la fusée doit faire pour atteindre la planète. ⚠️ *Il faut éviter les obstacles !*

Complète la ligne de code **en dessinant** les flèches qui conviennent.

⚠ *Tu n'es pas obligé de compléter toutes les cases !*





1

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

LE REPÈRE DE MAÎTRE CHAMBOULE



Les deux copains avancent avec précaution à travers la zone où le Souribot® se déplaçait il y a encore quelques instants. Ils prennent grand soin d'éviter les nombreux pièges à souris. Devant eux se dresse une immense porte en bois, sécurisée par trois gros cadenas.

— Regarde ça ! s'exclame Micha en pointant du doigt une gravure sur la porte. C'est le repère de maître Chamboule, lit-il. De toute évidence... c'est bien cette porte qu'on doit ouvrir.

Tout à coup, Perlipopette devient tout rouge. Ses joues se gonflent comme un ballon et il éclate de rire.

— Maître Chamboule ? Sérieusement ? Ha ! Ha ! Ha ! se moque le petit chat. Quel nom bizarre pour un maître du jeu ! Peut-être qu'il est un peu... maboule !

— On ne se moque pas du prénom des gens ! sermonne Micha. Pour l'instant, tout ce qu'on sait, c'est qu'il faut trouver les codes pour ouvrir les cadenas... D'après les inscriptions sur la porte, il faut écrire des nombres en lettres...

Perlipopette examine attentivement chacun des cadenas.

— Bizarre ces cadenas... il n'y a aucun nombre écrit dessus ! Comment on va faire pour écrire des nombres en lettres si on ne sait pas lesquels il faut écrire ? bougonne l'animal. Décidément... ce maître Chamboule est sacrément zinzin !

Micha réfléchit un instant et scrute attentivement les environs. Soudain, il remarque quelque chose au bas de la porte.

— Perlipopette ! s'écrie-t-il. Regarde ça ! On dirait qu'il y a un rouleau coincé sous la porte ! Aide-moi à le récupérer !

Le petit chat s'exécute. Avec ses griffes acérées, il parvient à extraire le parchemin.

— Bon, voyons voir... dit-il en déroulant le rouleau, peut-être qu'on va trouver des indices pour ouvrir les cadenas.





— Il y a des informations pour ouvrir le premier cadenas ! s'écrit Perlipopette !



Aide Micha et Perlipopette à ouvrir le premier cadenas.

1

Consigne

Observe le nombre ci-dessous.

Puis, **colorie en bleu** le chiffre des centaines, **en vert** celui des dizaines et **en jaune** celui des unités.

1 5 7

2

Consigne

Complète les phrases en **coloriant** la bonne réponse. Pour t'aider, **observe** le parchemin.

Le 1 de 157 se dit : un dix cent mille

Le 57 de 157 est de la famille des :

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

Dans 157 le chiffre des unités est :

et-un deux trois quatre cinq six sept huit neuf

3

Consigne

À l'aide de tes réponses précédentes, sur le cadenas, **écris 157 en lettres**.



Génial ! On a réussi à déverrouiller le premier cadenas ! Plus que deux !



MÉMO

- Pour **lire** et **écrire en lettres** les nombres de 100 à 199, il faut :
→ savoir **lire** et **écrire** les nombres de 0 à 99 ;
→ savoir **écrire** 100 : *cent*.

1

On **observe** le nombre.
On **repère le chiffre des centaines, des dizaines et des unités.**



1 2 4

2

On **dit** *cent* pour le 1 du chiffre des centaines.



1 2 4

On **dit** *cent*.

3

On **dit** le nombre de 0 à 99 qui suit.



1 2 4

On **dit** : *vingt-quatre*.

4

On **dit** ou on **écrit** le nombre en entier.



cent-vingt-quatre.



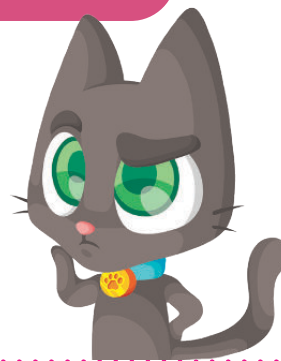
À l'écrit, on met **un trait d'union** - entre chaque mot !

Activité 1



Faire céder les cadenas ! (2)

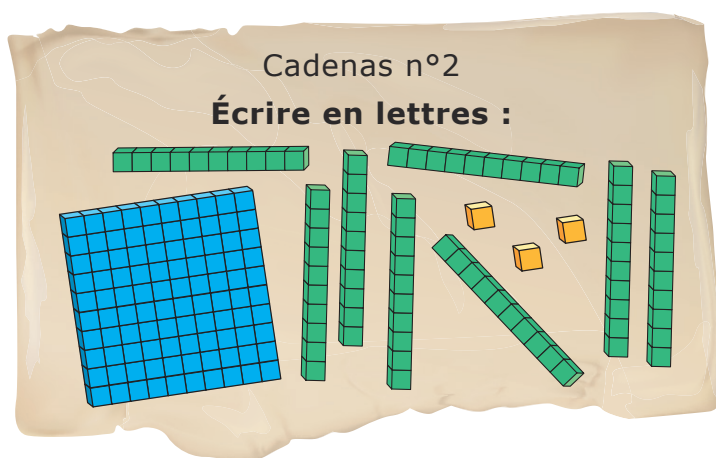
Voyons voir la suite de ce parchemin.



4

Consigne

Observe le parchemin.
Puis, **complète** les phrases.



Il y a **centaine(s)**, **dizaine(s)** et **unité(s) isolée(s)**.

Pour ouvrir le deuxième cadenas, il faudra écrire en lettres.

5

Consigne

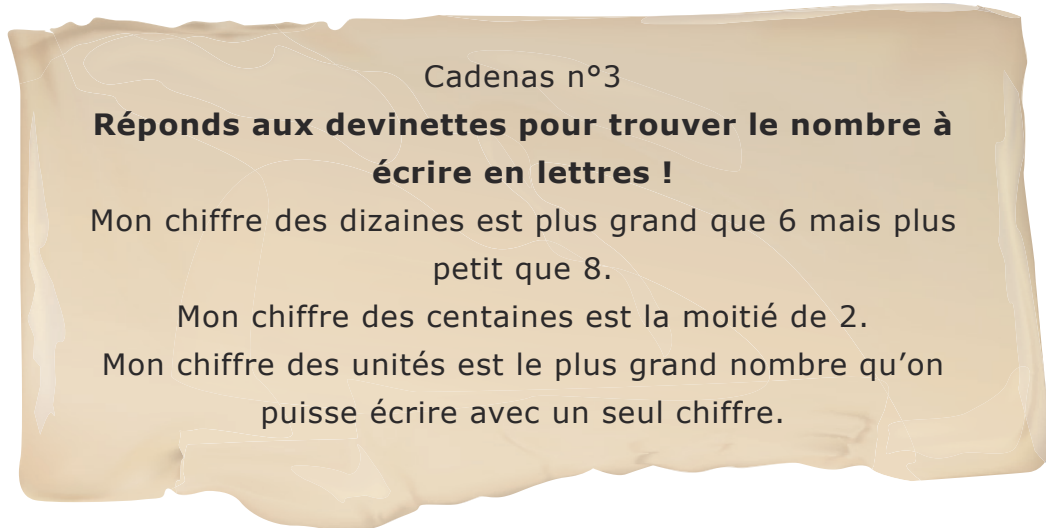
Dis à l'oral, le nombre qu'il faut écrire en lettres.
Puis, sur le cadenas, **écris-le en lettres**.

Cadenas n°2



Trop bien ! Plus qu'un !

Lis à voix haute les indications du parchemin.
Puis, **complète** le tableau de numération et la phrase réponse.



centaine(s)	dizaine(s)	unité(s)
.....		

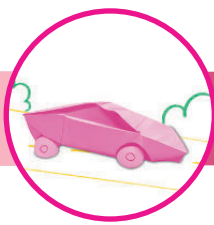
Pour ouvrir le troisième cadenas, il faudra écrire en lettres.

Dis à l'oral, le nombre qu'il faut écrire en lettres.
Puis, sur le cadenas, **écris-le en lettres**.
⚠ *Entre chaque mot il faut écrire un trait d'union !*



La porte est ouverte ! On a réussi !





Les deux amis franchissent la porte et se retrouvent soudainement face à un gardien qui ne semble pas des plus commodes.

— Halte là ! crie le gardien en stoppant net les deux collecteurs. Et minute papillon, comment avez-vous fait pour réussir à entrer par ici ? demande-t-il, étonné.

— Bonjour... dit timidement Micha. Nous venons de la part de Miniclé afin de rencontrer le maître du Dédale. Pourriez-vous nous laisser passer s'il vous plait ?

— HA ! HA ! HA ! Tu penses vraiment qu'il suffit de demander, petit ? rétorque le gardien en éclatant de rire. J'ai pour ordre de ne laisser PERSONNE passer ! Sauf si... vous me donnez un petit quelque chose... dans ces cas-là... je pourrais peut-être faire comme si je ne vous avais jamais vus !

— Tu veux dire qu'il faut te graisser la patte ? Non mais n'importe quoi... bougonne Perlipopette.

— Sans payer, pas d'entrée ! répond le garde d'un ton ferme.

Aide Micha et Perlipopette à graisser la patte du gardien.

Pour toi, le petit humain,
ça sera : **5d** et **8u**.

Et pour ton affreux chat, ça sera bien plus :
7d et **4u**.



1

Consigne

À l'aide du matériel de numération, **fabrique** la somme que Micha doit donner au gardien.

Puis, **fabrique** la somme que Perlipopette doit donner au gardien.



Quoi ? Mais vous rigolez ? Je vais pas me trimballer avec tout ce matériel ! Débrouillez-vous pour m'échanger tout ça, je veux le moins d'unités et le moins de dizaines possible !



Consigne

2

À l'aide du matériel de numération, **regroupe** la somme de Micha et celle de Perlipopette.

Si c'est possible, **fabrique une dizaine**. Puis, si c'est possible, **fabrique une centaine**.

Pour t'aider, **regroupe les dizaines** d'un côté et **les unités** de l'autre.

Consigne

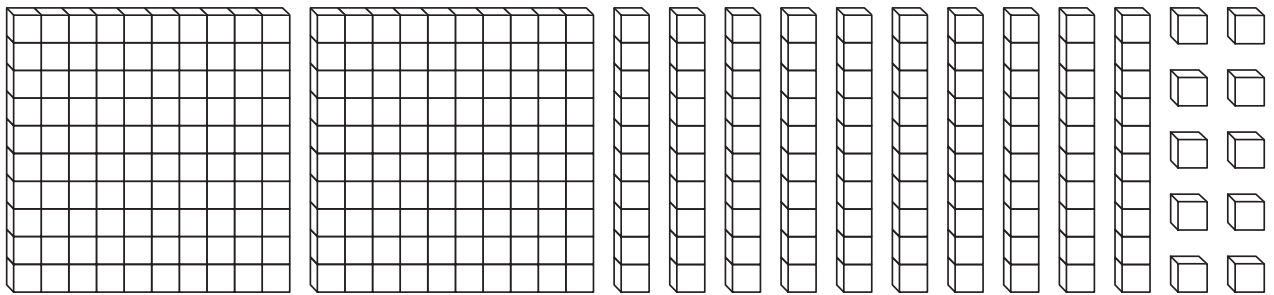
3

Colorie en bleu les centaines, en vert les dizaines et en jaune les unités qu'il faut donner au gardien.

Puis, **complète** les phrases.

Pour t'aider, **utilise** ton tableau de numération.

Pour pouvoir graisser la patte au gardien, il faut donner :



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

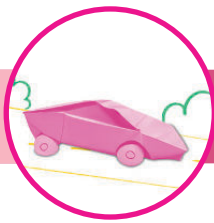
C'est pareil que en tout.

Une fois qu'ils ont rassemblé la somme nécessaire, Micha la remet au gardien.

— Tenez, dit-il en lui tendant le matériel.

— Très bien... dit le gardien en vérifiant la somme versée. Vous pouvez passer. Mais, n'oubliez pas notre petit secret : nous ne nous sommes jamais rencontrés, d'accord ?





MÉMO

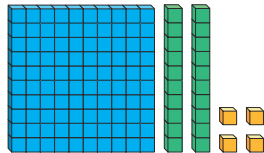
- On peut **représenter un nombre** de différentes façons :

avec des **chiffres**

1 2 4

=

avec du matériel
de numération



=

avec **des**
centaines, **des**
dizaines
et **des unités**

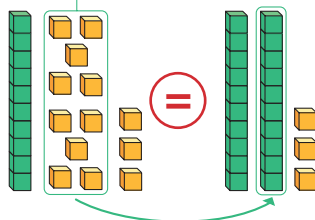
1 c 2 d 4 u



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

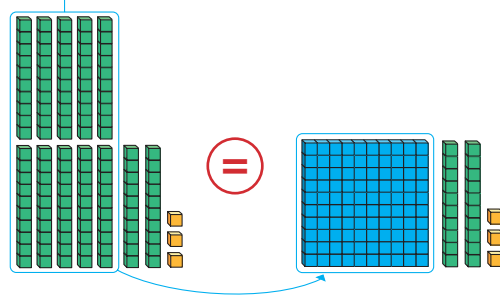
10 **unités**

=
1 **dizaine**



10 **dizaine**

=
1 **centaine**



Activité 3



Le défi de maître Chamboule ! (1)

Les deux amis déambulent dans le couloir mais ne trouvent personne...
— C'est pas possible ! râle Perlipopette. Il n'y a pas un chat ! Euh... pas une souris, je veux dire ! Ce maître Chamboule va me rendre complètement maboule !



— Je suis peut-être petit mais j'ai de grandes oreilles ! prononce une petite voix. Maître Chamboule, enchanté, jeune homme ! Quant à vous, chat de gouttière, je ne sais pas si je suis vraiment content de faire votre connaissance... Micha et Perlipopette aperçoivent enfin le Maître du Dédale ! C'est une petite souris, vêtue d'un habit pourpre et portant une couronne de fromage sur la tête.

— Excusez-le, dit Micha, bien embêté. Il est ronchon en ce moment... Enfin non, il est ronchon TOUT LE TEMPS !

— Je suppose que vous êtes ici en tant que collecteur, mon cher, dit maître Chamboule. Alors je vous propose un marché ! Si vous parvenez à relever mes défis, je vous dévoilerai le secret de mon jeu. Cela vous convient-il ?

Aide Micha à relever le premier défi de maître Chamboule.



MÉMO

• **1 centaine**, c'est **100 unités**,
on peut aussi écrire : **100**.

$$1c = 100$$

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

$$1d = 10$$



Observez bien les bandelettes blanches et retrouvez celle qui veut dire la même chose que la bandelette rose.



1

Consigne

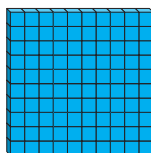
Récupère les bandelettes et **observe-les**.

Montre la carte blanche qui représente la même quantité que la carte rose.
*Pour t'aider, avec le matériel de numération, **fabrique** la quantité indiquée par la carte rose.*

Puis, **complète** les phrases suivantes.

$$100 + 10 + 10 + 10 + 4$$

C'est pareil que



.....



.....



..

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

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

Pas mal du tout ! Et l'inverse maintenant !
 Retrouvez la bonne bandelette rose !



2

Consigne

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

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

*Pour t'aider, sur la carte blanche, **écris** les nombres qui conviennent sur les pointillés.*

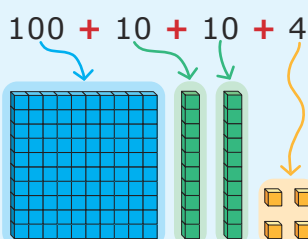
Eh bien félicitations, jeune homme, vous êtes épatant !



MÉMO



1 2 4



100 + 10 + 10 + 4

À votre tour, chat de gouttière ! Voyons voir si vous êtes digne de connaître le secret de mon jeu ! Observez les bandelettes blanches et retrouvez celle qui veut dire la même chose que la bandelette violette.



Aide Perlipopette à relever le second défi de maître Chamboule !



MÉMO

1 c = 100

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

6 d = 60 7 d = 70 8 d = 80 9 d = 90



3

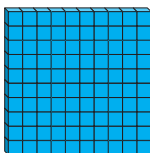
Consigne

Récupère les cartes et **observe-les**. **Montre** la carte blanche qui représente la même quantité que la carte violette.

Pour t'aider, avec le matériel de numération, **fabrique** la quantité indiquée par la carte violette.

Puis, **complète** les phrases suivantes.

$$100 + 40 + 5$$

C'est pareil que   

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

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



Hum... je m'attendais à pire pour un chat...
Retrouve la bonne bandelette violette à présent !

4

Consigne

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.

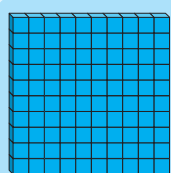
Puis, **montre** la carte violette qui représente la même quantité que la carte blanche.

Eh bien je dois dire que malgré vos vilaines manières de chat, vous êtes plutôt efficace !



MÉMO

1 2 4



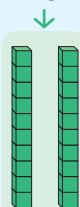
100

+

20

+

4



$$100 + 20 + 4$$



Je vous félicite, vous avez brillamment relevé mes défis ! Alors même si je ne suis pas très heureux de confier le secret de mon jeu à un chat, voici votre récompense !

Consigne

1

Récupère le matériel nécessaire pour pouvoir fabriquer **le chamboule-tout de maître Chamboule**.

Matériel



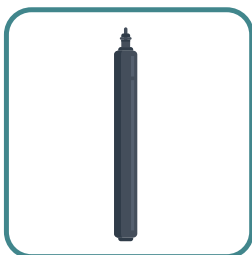
19 gobelets



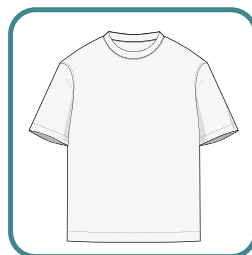
1 pinceau brosse



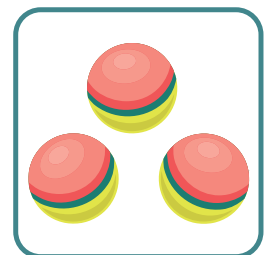
De la **peinture**
bleue, **verte**
et **jaune**.



1 feutre noir



1 t-shirt de bricolage



3 balles



2

Consigne

Fabrique le chamboule-tout en suivant les instructions.

Fiche de construction du chamboule-tout

1

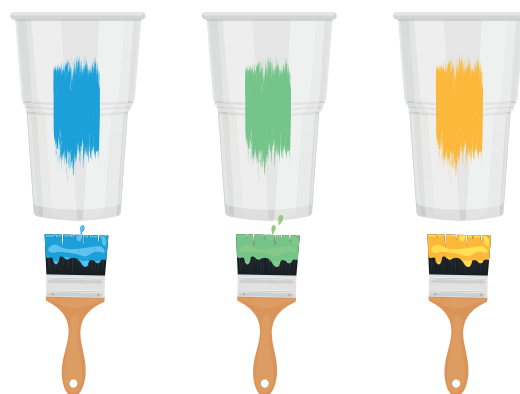
Enfile un t-shirt de bricolage.



2

À l'aide d'un pinceau brosse, **peins** :

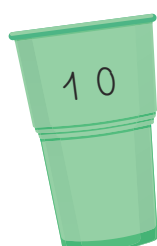
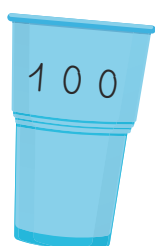
- 1 gobelet **en bleu** ;
- 9 gobelets **en vert** ;
- 9 gobelets **en jaune**.



3

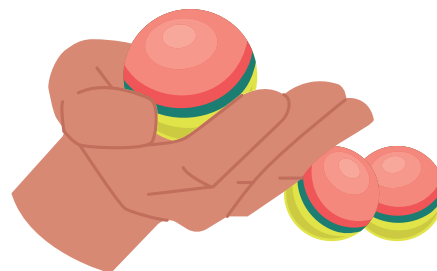
Une fois que **les gobelets** sont **secs**. À l'aide du **feutre** noir :

- écris **100 points** sur **le gobelet bleu** ;
- écris **10 points** sur **tous les gobelets verts** ;
- écris **1 point** sur **tous les gobelets jaunes** ;



4

Récupère les 3 balles.





Le chamboule-tout est prêt ! Il ne reste plus qu'à jouer !

Consigne

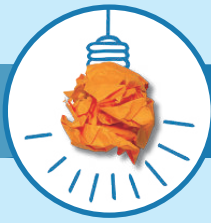
3

Lis les règles du chamboule-tout. Puis, **joue** une partie !

- Un grand merci à vous, maître Chamboule ! Votre jeu est génial, je sens que je vais l'adorer !
- Faites-en bon usage petit ! lui répond Maître Chamboule en le saluant.



Micha quitte le repère de Maître Chamboule un grand sourire aux lèvres. Demain, il compte retourner à Narynia et il sait que sa famille sera très fière de lui : avoir rencontré 2 maîtres du jeu en si peu de temps, c'est un sacré exploit !



LA LEÇON DE MON PROF

REPRÉSENTER UN NOMBRE DE DIFFÉRENTES FAÇONS (JUSQU'À 199)



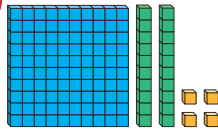
- On peut **représenter un nombre** de différentes façons :

avec des
chiffres

1 2 4



avec du
**matériel de
numération**



avec **des**
centaines,
des dizaines
et **des**
unités

1 c 2 d 4 u



avec des
additions

$100 + 10 + 10 + 4$

ou

$100 + 20 + 4$



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

une dizaine ou **une centaine** !



- 1 **centaine**, c'est **100 unités**, on peut aussi écrire : **100**.

$$1c = 100$$

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

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

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

REPRÉSENTER UN NOMBRE DE DIFFÉRENTES FAÇONS (JUSQU'À 199)

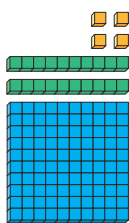
- On peut **représenter un nombre** de différentes façons :

Avec **des centaines**, **des dizaines** et **des unités** :

1 **centaine**, **2** **des dizaines**, **4** **unités** :

1 **c** 2 **d** 4 **u**

avec du
**matériel de
numération** :



Avec une **addition détaillée** :

$$100 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1 + 1$$

Avec une **addition
groupée** :

$$100 + 20 + 4$$

$$1c = 100$$

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

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





LA LEÇON DE MON PROF

LIRE ET ÉCRIRE LES NOMBRES (DE 100 À 199)



- Pour **lire** et **écrire en lettres** les nombres de 100 à 199, il faut :
 - savoir **lire** et **écrire** les nombres de 0 à 99 ;
 - savoir **écrire** 100 : *cent*.

1

On **observe** le nombre.
On **repère le chiffre des centaines, des dizaines** et **des unités**.



1 2 4

2

On **dit** *cent* pour le 1 du chiffre des centaines.



1 2 4
On **dit** *cent*.

3

On **dit** le nombre de 0 à 99 qui suit.



1 2 4
On **dit** : *vingt-quatre*.

4

On **dit** ou on **écrit** le nombre en entier.



cent-vingt-quatre.



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



LIRE ET ÉCRIRE LES NOMBRES (DE 100 À 199)



1

1 2 4

On repère le chiffre des centaines, des dizaines et des unités.

2

1 2 4

On dit cent.

3

1 2 4

On dit : vingt-quatre.

4

cent-vingt-quatre.



Il faut :
savoir **lire** et **écrire** les nombres de 0 à 99 ;
savoir **écrire** 100 : cent



1

Consigne

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

- On peut représenter un de différentes façons :

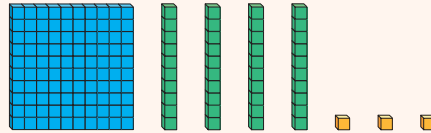
avec des



1 4 3

avec du matériel de

.....



avec des centaines, avec
..... et des unités



1 c 4 d 3 u

avec des



100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 3
ou
100 + 40 + 3

2

Consigne

Colorie la réponse qui correspond.

1d = 1 10 100

6d = 600 6 60

1c = 100 10 1

9d = 9 90 900

3

Consigne

Complète le texte **en coloriant** les bonnes réponses.

Pour écrire en lettres les nombres de **100** à **199**, il faut :

savoir **lire** et **écrire** les nombres de **0 à 59** **0 à 99** **0 à 199** ;

savoir **écrire 100** : **sans** **sent** **cent**.

Lorsqu'on écrit un nombre en lettres, il faut penser à mettre

un trait d'union (-) **une virgule (,)** entre chaque mot.



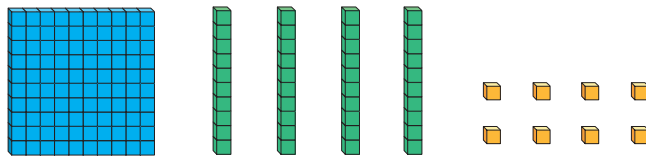
ON S'ENTRAÎNE

Consigne

1 EXO

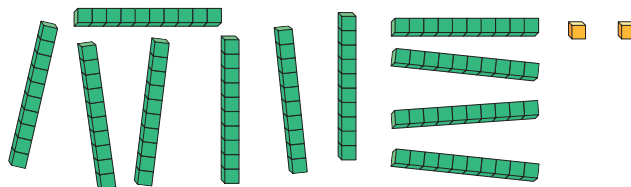
Observe le matériel de numération. Puis, **complète** les phrases.

⚠ Lorsque c'est possible, **fabrique une centaine** ! Lorsque c'est possible, **fabrique une dizaine** !



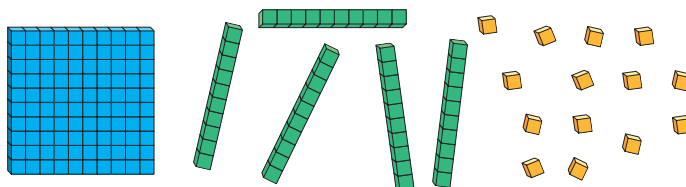
C'est pareil que **c** **d** et **u**.

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



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

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



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

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



ON S'ENTRAÎNE

EXO

2

Consigne

Colorie l'addition qui correspond à chaque quantité.

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

123

=

$10 + 10 + 10 + 3$

$100 + 10 + 10 + 3$

$1 + 2 + 3$

142

=

$100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 2$

$1 + 4 + 2$

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

137

=

$13 + 7$

$100 + 100 + 100 + 100 + 7$

$100 + 10 + 10 + 10 + 7$

151

=

$100 + 15$

$100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1$

$100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 5$

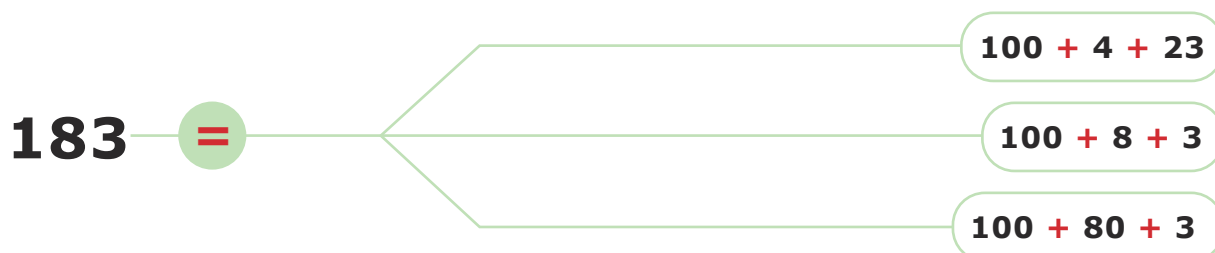
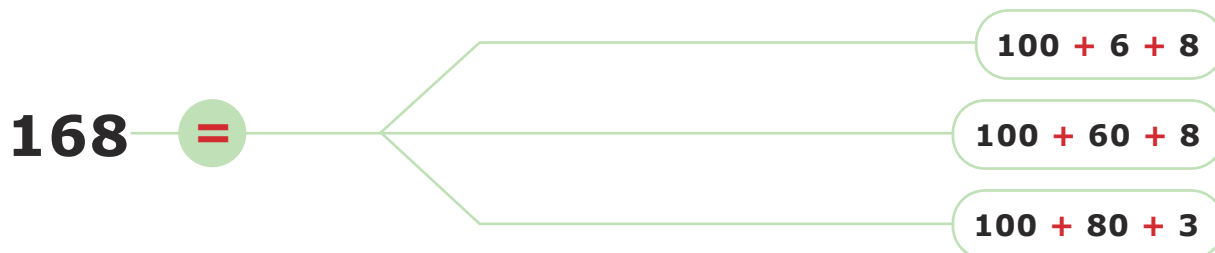
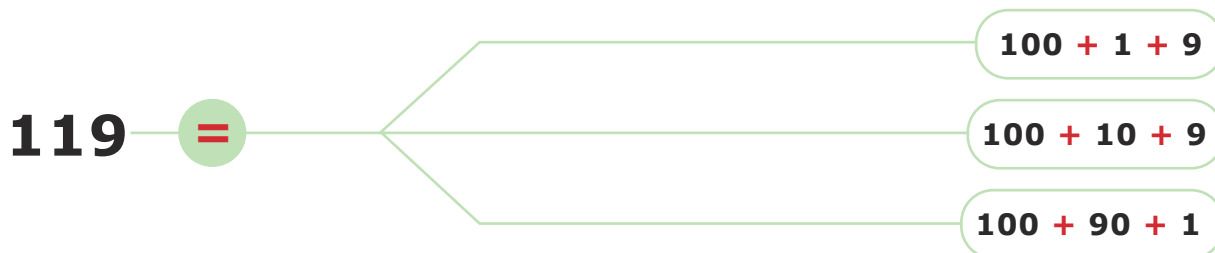
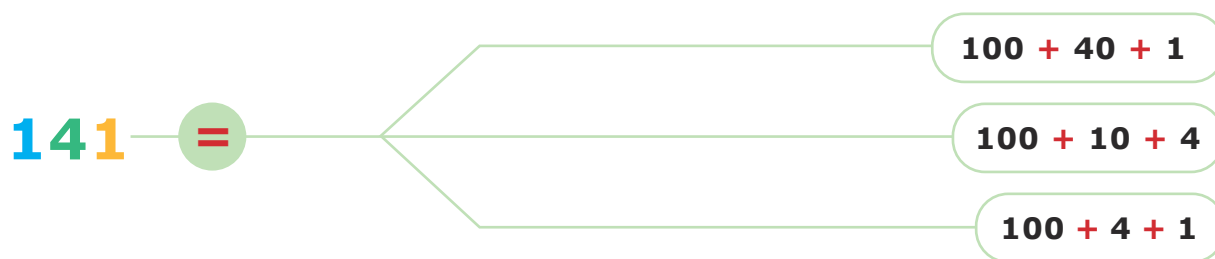


Consigne

3 EXO

Colorie l'addition qui correspond à chaque quantité.

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





ON S'ENTRAÎNE

EXO

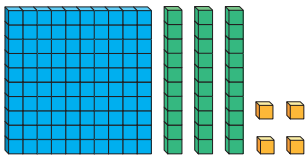
4

Consigne

Colorie les étiquettes qui font 143

1c 4d 3u

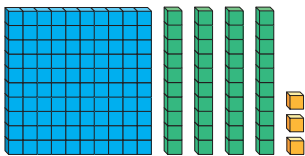
100 + 34



100 + 40 + 3

1 + 4 + 3

1c 4u 3d



5 + 3

5d 3u

10 + 10 + 10 + 5

Consigne

5 EXO

Calcule.

Pour t'aider, **utilise** ton tableau de numération pour ne pas oublier les **0** !

$$100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 2 = \dots\dots\dots$$

$$100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 4 = \dots\dots\dots$$

$$100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 = \dots\dots\dots$$

$$100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1 = \dots\dots\dots$$

$$100 + 90 + 8 = \dots\dots\dots$$

$$100 + 20 + 5 = \dots\dots\dots$$

$$100 + 40 = \dots\dots\dots$$

$$100 + 8 = \dots\dots\dots$$



ON S'ENTRAÎNE

EXO 6

Consigne

Complète le tableau en suivant l'exemple.

127	1c 2d 7u	100 + 20 + 7	100 + 10 + 10 + 7
153	...c ...d ...u	... + ... + ...	... + ... + ... + ... + ... + ...
.....	1c 4d 2u	... + ... + ...	... + ... + ... + ... + ... + ...
.....	...c ...d ...u		100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10
.....	...c ...d ...u	100 + 70 + 4	
.....	...c ...d ...u	... + ... + ...	100 + 10 + 10 + 10 + 6

ÉNIGME

Résous cette énigme en **complétant** le tableau ci-dessous.



J'ai fabriqué 100 biscuits au chocolat et 2 cookies.
J'aimerais encore fabriquer des madeleines pour
avoir 132 gâteaux au total.

Combien de madeleines Cerise doit-elle fabriquer pour avoir fait 132 gâteaux en tout ?

Je cherche :

132 gâteaux

100 biscuits au chocolat

..... **madeleines**

2 cookies

100 + + 2

Je réponds à la question en faisant une phrase :



ON S'ENTRAÎNE

EXO 7

Consigne

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

Pour t'aider, utilise ton tableau de numération pour ne pas oublier les 0 !

Cent-trente-quatre

Cent-soixante-cinq

Cent-dix-neuf

Cent-quarante-six

Cent-vingt-huit

Cent-quatre-vingt-un

Cent-cinquante

Cent-quinze

Cent-soixante-treize

Cent-quatre-vingt-douze

Cent-trois

Cent-soixante-quatorze

Consigne

8 EXO

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

119 ●

● cent-trente-quatre

163 ●

● cent-cinquante-et-un

151 ●

● cent-quatre-vingt-deux

182 ●

● cent-dix-neuf

134 ●

● cent-soixante-trois

Consigne

9 EXO

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

175 ●

● cent-quatre-vingt-quinze

149 ●

● cent-quarante-neuf

195 ●

● cent-vingt-sept

127 ●

● cent-seize

116 ●

● cent-soixante-quinze



ON S'ENTRAÎNE

EXO

10

Consigne

Écris en lettres les nombres suivants **en utilisant** les mots :

cent – trois – dix – soixante – huit – sept – dix – neuf – vingt – cinquante
– et-un – quarante

! Tu peux utiliser plusieurs fois un mot.

123 :

167 :

119 :

151 :

148 :

DICTÉE DE NOMBRES



Écoute, puis, écris chaque nombre **en chiffres** et **en lettres**.

Le nombre
en chiffres :

Le nombre en lettres :



Des quiz en + ?
C'est par **ici** →



Et maintenant,
place au **devoir n°4** !

chapitre

2



RETOUR AU BERCAIL

-
- ▶ **MISSION 1 :**
Les puzzles de papi Bouzouk
 - ▶ **MISSION 2 :**
Un goûter crousti-moelleux !
 - ▶ **MISSION 3 :**
Le bazar de Bidulix !
 - ▶ **MISSION 4 :**
Les broderies de mamie Pauline !

