



CE1

Maths

TRIMESTRE 2





LE MODE D'EMPLOI

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

1 Le manuel encadrant

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

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

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

2 Le manuel apprenant

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

Chaque trimestre se compose de trois chapitres.

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

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

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

12

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



LE DÉROULÉ D'UNE MISSION

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

1 L'histoire

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

2 Je comprends

C'est le cœur de la séquence, centrée sur une approche d'apprentissage par soi-même. Plusieurs activités se succèdent, avec de la manipulation, des jeux, des expérimentations...

Les éléments découpables en annexes sont parfois nécessaires pour les réaliser.

Une activité aboutit à **un mémo**, qui sert de bilan des apprentissages.

3 La leçon de mon prof

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



La leçon textuelle permet un apprentissage par la lecture.



La carte mentale est adaptée pour un apprentissage visuel.

4 À toi de jouer !

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

5 On s'entraîne

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



LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

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

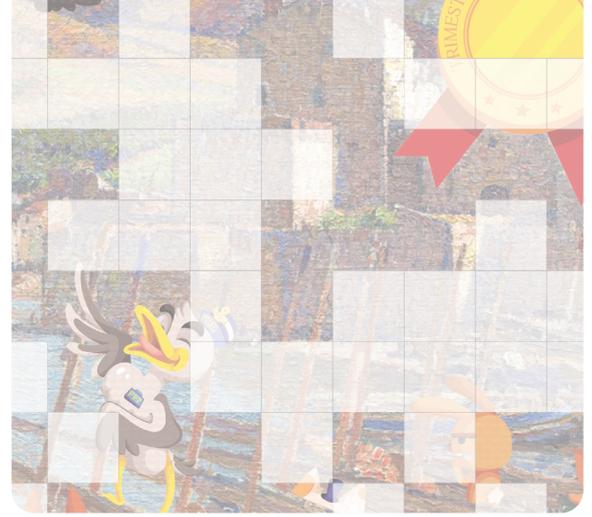
1

MICHA



2

PERLIPOPETTE



LE GRAND PUZZLE FINAL

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

1

Repère de progression

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

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

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

2

Une belle aventure menée à bien mérite souvenir !

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

3

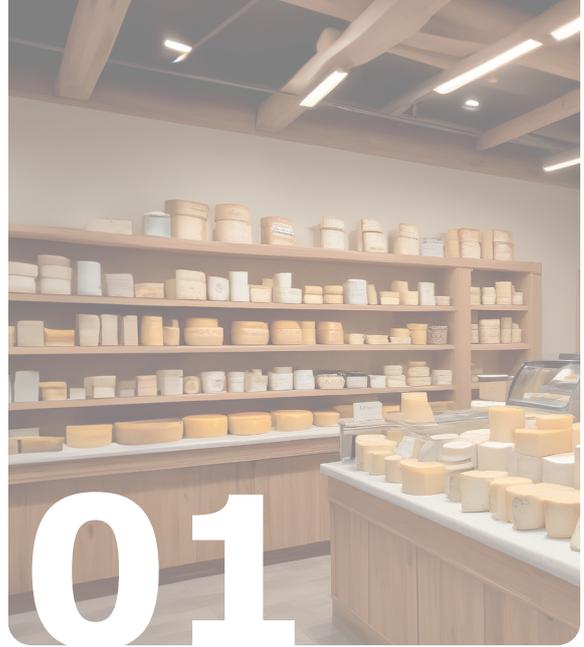
Une ouverture au monde des Arts de plus

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

SOMMAIRE

CHAPITRE

01



LE MAÎTRE DU DÉDALE DES SOURIS

1

Mission 1 : numération P.4

Les 100 Gruyères de Félicie

- Dénombrer jusqu'à 199 (découvrir la centaine).

2

Mission 2 : géométrie P.9

Le passage secret

- Décoder et encoder un déplacement.

3

Mission 3 : numération P.14

Le repère de Maître Chamboule

- Lire et écrire en chiffres et en lettres les nombres jusqu'à 199.
- Associer diverses représentations d'un nombre jusqu'à 199.

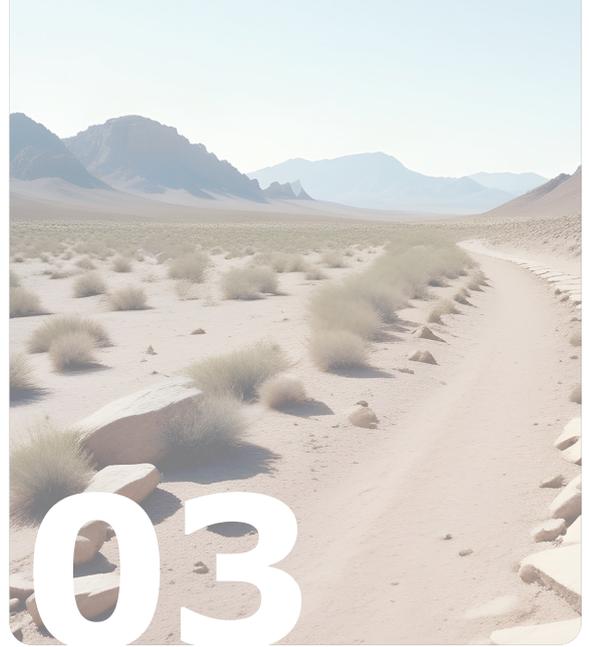
02



RETOUR AU BERCAIL

- 1 **Mission 1 : numération P.21**
Les puzzles de Papi Bouzouk
 - Comparer, ranger et intercaler les nombres jusqu'à 199.
- 2 **Mission 2 : calcul P.25**
Un goûter crousti-moelleux !
 - Poser des soustractions en colonne avec des nombres à 2 ou à 3 chiffres (sans et avec retenue).
 - Comprendre le système du « cassage de la dizaine » lors d'une soustraction avec retenue.
- 3 **Mission 3 : grandeurs et mesures P.30**
Le bazar de Bidulix !
 - La monnaie : les euros.
- 4 **Mission 4 : géométrie P.38**
Les broderies de mamie Pauline !
 - Reproduire une figure sur quadrillage.

03



LE MAÎTRE DES CITÉS DU SUD

- 1 **Mission 1 : numération P.44**
Sirocco, le colporteur !
 - Dénombrer jusqu'à 999.
 - Lire et écrire les nombres jusqu'à 999.
- 2 **Mission 2 : numération P.50**
Embouteillages sur Crocautoroute !
 - Associer diverses représentations d'un nombre jusqu'à 999.
- 3 **Mission 3 : géométrie P.56**
Architectes, malgré eux !
 - Repérer des angles droits.
- 4 **Mission 5 : grammaire P.62**
Le Bureau Bonobonnes Droites !
 - Reconnaître un polygone.

Objectifs de la mission :

- dénombrer en utilisant le groupement par 10 et les échanges jusqu'à 199 ;
- Utiliser des écritures chiffrées jusqu'à 199.

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

- découvrir la centaine ;
- dénombrer des collections jusqu'à 199 en utilisant des groupements par 10 ;
- utiliser un tableau de numération en centaine(s), dizaine(s) et unité(s).

- **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 1.

- **Consigne pour l'adulte** : assemblez chaque boîte verte en suivant les instructions sur le patron. Placez-les de votre côté de la table. À chaque fois que l'enfant regroupe 10 gruyères, il les range dans une boîte verte (une dizaine). Validez ou invalidez chaque groupement par 10 avant d'effectuer le rangement. À la fin de l'activité, l'enfant obtiendra 10 boîtes vertes et il ne restera plus de gruyères isolés.

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

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.

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

- **Correction** : Il y a 10 boîtes vertes et 0 gruyère isolé. Il y a 10 dizaines et 0 unité isolée.
- **Consigne pour l'adulte** : si besoin rappelez qu'une unité c'est une chose comme 1 gruyère.

- **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 2. Assemblez-la en suivant les instructions sur le patron.

4 **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

5 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 !

- **Consigne pour l'adulte** : rappelez que 10 boîtes vertes = 1 centaine = 1 boîte bleue

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

- **Correction** : Au total, il y a 1 boîte(s) bleue(s), 0 boîte(s) verte(s) et 0 gruyère(s) isolés. C'est pareil que 1 centaine(s), 0 dizaine(s) et 0 unité(s) isolée(s).

ACT 2

Félicitations ! Grâce à toi les fromages de Félicie sont correctement rangés !

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

Il y a 1 **centaine(s)** 4 **dizaine(s)** et 5 **unité(s) isolée(s)**.

centaine(s)	dizaine(s)	unité(s)
1	4	5

Pour le mariage de Brindille, il faut commander 145 gruyères au total.

2 **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 1 **centaine(s)** 6 **dizaine(s)** et 8 **unité(s) isolée(s)**.

centaine(s)	dizaine(s)	unité(s)
1	6	8

Pour la remise de diplôme de Ratoune, il faut commander 168 gruyères au total.

Super, grâce à toi Micha et Perlipopette ont réussi à compléter les bons de commande ! Ils vont pouvoir les donner au livreur !

ACT 3

Compétences travaillées : activités 3 & 4

- Comprendre et utiliser un tableau de numération en centaine(s), dizaine(s) et unité(s).
- Comprendre l'aspect positionnel et le principe décimal de notre numération.
- Fabriquer une quantité jusqu'à 199 en utilisant du matériel concret (boîtes et du matériel de numération).

● **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 3. distribuez le tableau de numération (c,d,u) (à conserver tout au long du CE1, nous vous conseillons de le glisser à l'intérieur d'une pochette plastique ou bien de le plastifier)

1 **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.

l'enfant peut s'aider en complétant le tableau de numération :

centaine(s)	dizaine(s)	unité(s)
1	8	3

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

● **Correction :**



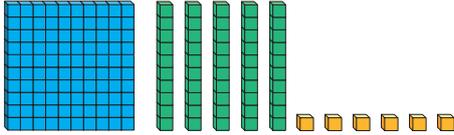
Bravo ! Grâce à ton aide, Micha a réussi à servir Madame Zigzag !

- **Matériel** : préparez et distribuez le matériel de numération c, d, u. Ajoutez les centaines au matériel déjà existant ; laissez à disposition le tableau de numération (c,d,u).
- **Consigne pour l'adulte** : indiquez à l'enfant que nous allons à présent utiliser du matériel de numération et non plus des boîtes et des gruyères. Vous pouvez lui rappeler que les cubes jaunes correspondent aux unités ; que les barres vertes correspondent aux dizaines et que les carrés bleus correspondent aux centaines.

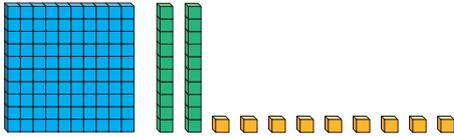
1

À l'aide du matériel de numération, **reconstitue** le contenu de chaque 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.

- **Correction** : avec le matériel de numération, l'enfant fabrique « 156 ». Puis, il colorie.



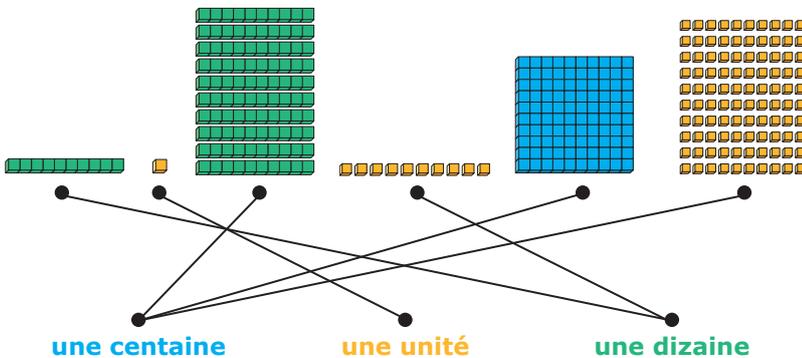
- **Correction** : avec le matériel de numération, l'enfant fabrique « 129 ». Puis, il colorie.



Bravo ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette ont pu compléter les bordereaux de commande !
 Le facteur va pouvoir distribuer les colis !

2

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



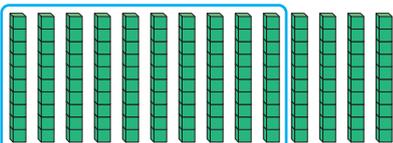
1

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

- **Correction** : Il y a 1 **centaine(s)** 3 **dizaine(s)** et 8 **unité(s) isolée(s)**.
- **Correction** : Il y a 1 **centaine(s)** 8 **dizaine(s)** et 6 **unité(s) isolée(s)**.

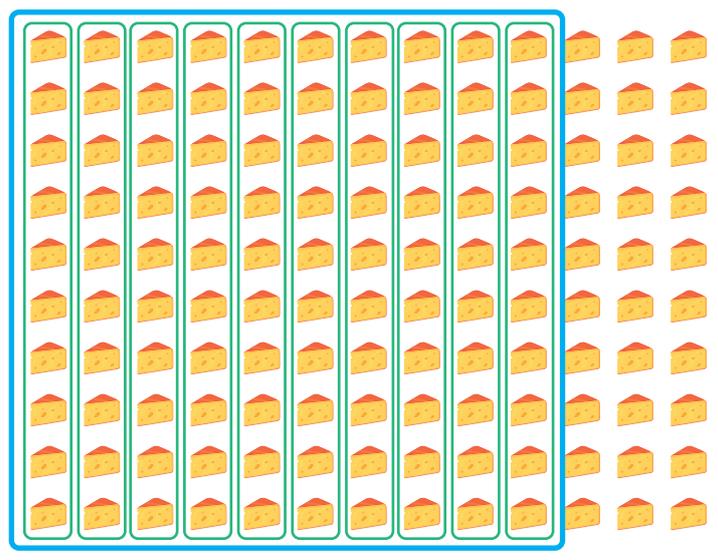
2

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



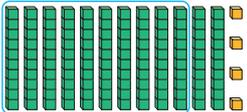
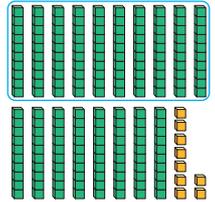
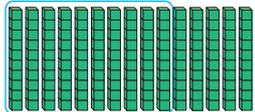
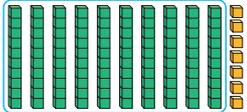
3

Entoure en bleu 100 gruyères en faisant un seul paquet. Pour t'aider, **fabrique** d'abord des dizaines **en entourant** 10 gruyères.



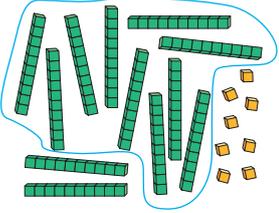
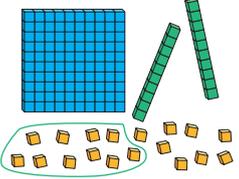
4

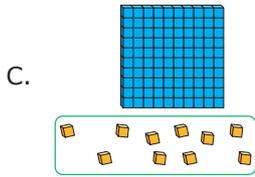
Pour chaque case, **complète** les phrases. Lorsque c'est possible, fabrique une centaine !

- A.  Il y a 1 **centaine(s)** 2 **dizaine(s)** et 4 **unité(s)**. Il y a 124 cubes au total.
- B.  Il y a 1 **centaine(s)** 8 **dizaine(s)** et 9 **unité(s)**. Il y a 189 cubes au total.
- C.  Il y a 1 **centaine(s)** 5 **dizaine(s)** et 0 **unité(s)**. Il y a 150 cubes au total.
- D.  Il y a 1 **centaine(s)** 0 **dizaine(s)** et 7 **unité(s)**. Il y a 107 cubes au total.

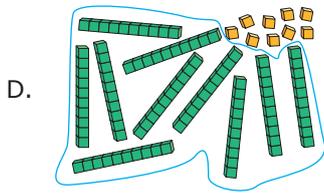
5

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

- A.  Il y a 1 **centaine(s)** 2 **dizaine(s)** et 8 **unité(s)**. Il y a 128 cubes au total.
- B.  Il y a 1 **centaine(s)** 3 **dizaine(s)** et 8 **unité(s)**. Il y a 138 cubes au total.

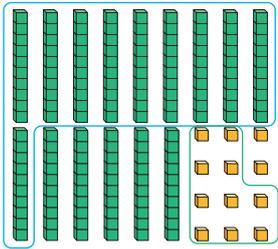


Il y a 1 **centaine(s)** 1 **dizaine(s)** et 0 **unité(s)**. Il y a 110 cubes au total.

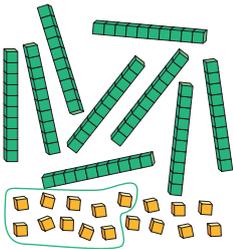


Il y a 1 **centaine(s)** 0 **dizaine(s)** et 9 **unité(s)**. Il y a 109 cubes au total.

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



Il y a 1 **centaine(s)** 6 **dizaine(s)** et 2 **unité(s)**. Il y a 162 cubes au total.



Il y a 1 **centaine(s)** 0 **dizaine(s)** et 7 **unité(s)**. Il y a 107 cubes au total.

ÉNIGME : Résous cette énigme.

1 **Observe** les croquettes.

2 Puis, **complète** le tableau de numération. Enfin, **complète** la phrase réponse.

centaine(s)	dizaine(s)	unité(s)
1	5	6

Il y a 156 croquettes en tout.

3 **Entoure** le chat qui a raison.



4 **Réponds** à l'énigme **en cochant** la bonne réponse.

Est-ce que Felipe a raison ?

non

Objectifs de la mission :

- comprendre le sens des flèches directionnelles ;
- décoder et encoder un déplacement sur quadrillage.

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 sens des flèches directionnelles ;
- décoder un déplacement sur quadrillage.

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

1 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.

↑	→	←	↓																																				
le haut	la droite	la gauche	le bas																																				
<table border="1"> <tr><td></td><td>☁</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>D</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		☁			D					<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>D</td><td>☁</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>					D	☁				<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>☁</td><td>D</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>				☁	D					<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>D</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>☁</td><td></td></tr> </table>					D			☁	
	☁																																						
	D																																						
	D	☁																																					
☁	D																																						
	D																																						
	☁																																						

Génial ! Grâce à toi, Perlipopette a compris à quoi servent les flèches ! Les deux amis vont pouvoir déchiffrer le code de Miniclé !

ACT 2

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 5.

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

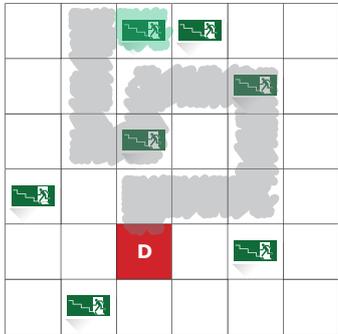
2

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

● **Consigne pour l'adulte :** si besoin, expliquez que la ligne de code se lit de gauche à droite. Validez ou invalidez chaque déplacement.

3

Colorie en gris la case indiquée par chaque flèche de la ligne de code. Cela doit former un chemin. **Entoure** en vert la case d'arrivée.



Bravo ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette ont trouvé le passage secret qui mène directement au maître du jeu du Dédale des Souris !

ACT 3

Compétences travaillées : activités 3 & 4

- encoder un déplacement.

● **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 6.

1

Récupère et observe le quadrillage et la ligne de code.

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.

● **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 7.

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 ?

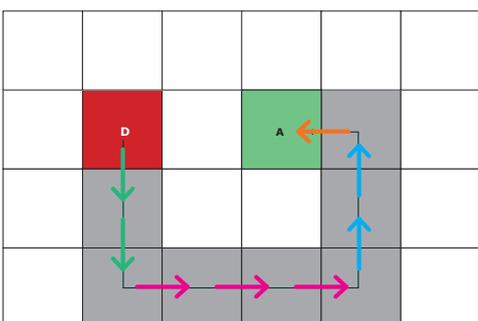


4

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

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.



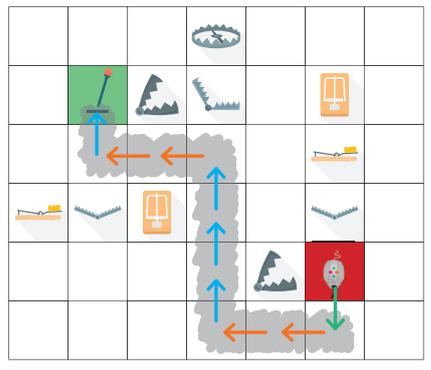
ACT 4



| Super ! Grâce à toi Micha et Perlipopette savent utiliser le Souribot® !

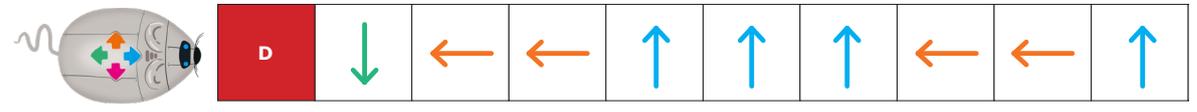
● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 8.

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



● **Matériel** : découpez et utilisez l'annexe 9.

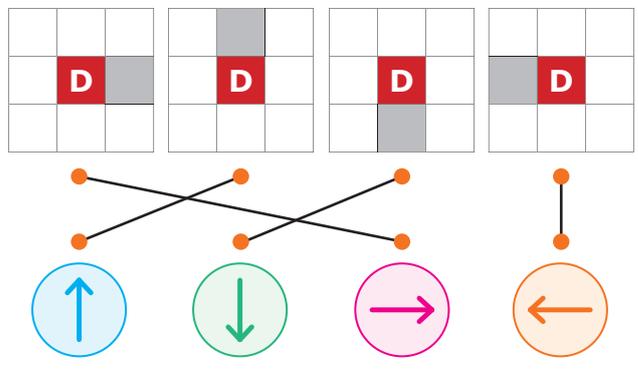
- 3 **Complète** la ligne de code **en collant** les flèches qui conviennent.



| Génial ! Micha et Perlipopette ont réussi à programmer le Souribot® à distance grâce à toi !

ATDJ

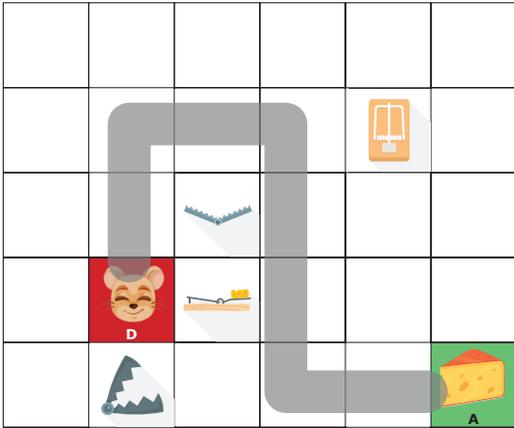
- 1 Avec une règle, **relie** chaque proposition au signe qui convient.



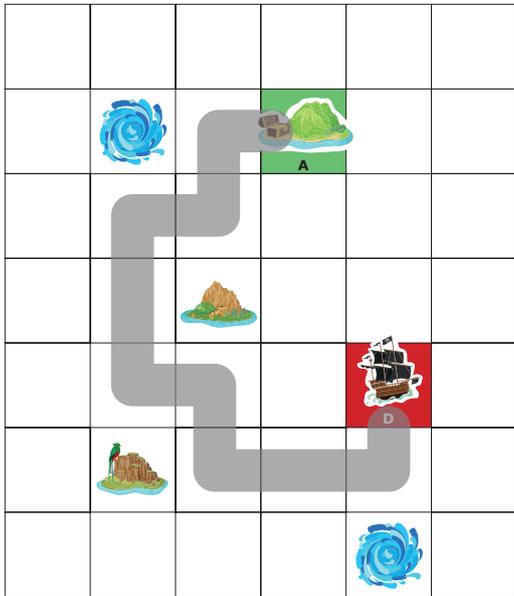
- 2 **Complète** le texte en utilisant les mots qui conviennent : coder – direction – flèches – décoder - quadrillage

Les flèches directionnelles permettent de se déplacer sur un quadrillage.
Elles indiquent la direction vers laquelle on doit avancer d'une case.
Pour décoder un déplacement, on observe la ligne de code et on colorie le chemin qu'il faut faire.
Pour coder un déplacement, on observe le chemin et on complète la ligne de code.

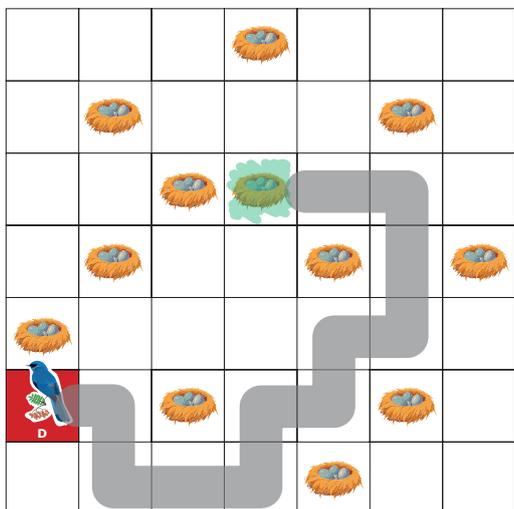
1 **Colorie** en gris le chemin que fait la souris pour arriver jusqu'à son gruyère.



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



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



4

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.

5

Sur le quadrillage, **repère** la case départ et la case d'arrivée. **Observe** le chemin parcouru par le lapin pour retrouver sa carotte. **Complète** la ligne de code **en dessinant** les flèches qui conviennent.

6

Observe le chemin parcouru par le lapin pour retrouver sa carotte. **Retrouve** et **colorie** en vert la ligne de code qui correspond.

● **Correction :** l'élève colorie la ligne de code n°3.

7

Colorie en gris le **chemin le plus court** que la fusée doit faire pour atteindre la planète. **Complète** la ligne de code **en dessinant** les flèches qui conviennent.

Pré-requis :

- dénombrer une quantité jusqu'à 199 ;
- lire et écrire en lettres les nombres de 0 à 99 ;
- associer diverses représentations d'un nombre jusqu'à 99.

Objectifs de la mission :

- lire et écrire en chiffres et en lettres les nombres jusqu'à 199 ;
- associer diverses représentations d'un nombre jusqu'à 199.

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.

PRÉ-REQUIS :

- dénombrer une quantité jusqu'à 199 ;
- lire et écrire en lettres les nombres de 0 à 99.

Compétences travaillées : activité 1

- lire et écrire en chiffres et en lettres les nombres jusqu'à 199.

- **Matériel** : laissez à disposition : le tableau de numération c,d,u ; la fiche récapitulative (annexe 10) « écrire les nombres en lettres de 0 à 99 », l'enfant pourra y recourir si besoin.

1

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

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

• **Correction :**

Le 1 de 157 se dit **cent**.

Le 57 de 157 est de la famille des : **cinquante**

Dans 157 le chiffre des unités est : **sept**

3

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

- **Correction** : cent-cinquante-sept

| Félicitations ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette ont réussi à ouvrir le premier cadenas !

4

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

- **Correction** : Il y a **1** centaine(s), **8** dizaine(s) et **3** unité(s) isolée(s).
Pour ouvrir le deuxième cadenas, il faudra écrire **183** en lettres.

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

● **Correction** : cent-quatre-vingt-trois

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

centaine(s)	dizaine(s)	unité(s)
1	7	9

Pour ouvrir le deuxième cadenas, il faudra écrire 179 en lettres.

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

● **Correction** : cent-soixante-dix-neuf

| Bravo ! Grâce à toi, tous les cadenas sont ouverts ! Micha et Perlipopette peuvent ouvrir la porte !

ACT 2

PRÉ-REQUIS :

- dénombrer en utilisant le groupement par 10 et les échanges jusqu'à 199 ;
- associer diverses représentations d'un nombre jusqu'à 99.

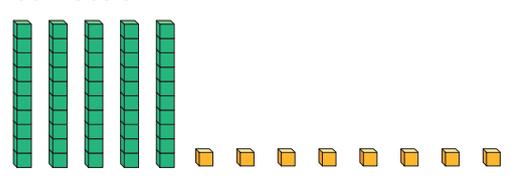
Compétences travaillées : activités 2, 3 & 4

- associer diverses représentations d'un nombre jusqu'à 199 : écriture chiffrée, avec du matériel de numération, décompositions en dizaines et en unités ; décompositions additives.

● **Matériel** : le matériel de numération c, d, u. Laissez à disposition : le tableau de numération c,d,u, l'enfant pourra y recourir, si besoin.

1 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.

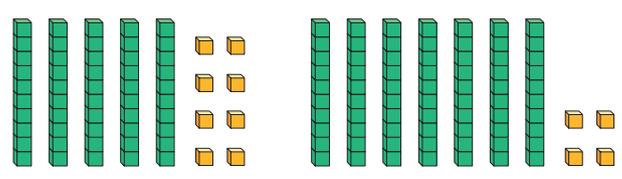
● **Correction** :



● **Consigne pour l'adulte** : si besoin rappelez que pour fabriquer une dizaine, il faut regrouper 10 unités ; que pour fabriquer une centaine, il faut regrouper 10 dizaines. Validez ou invalidez chaque groupe (10 unités ou 10 dizaines) avant de faire procéder à l'échange.

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.

● **Correction** :



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.

● **Correction** : L'enfant colorie : **1c 3d 2u**.
C'est pareil que **1c 3d** et **2u**.
C'est pareil que **132** en tout.

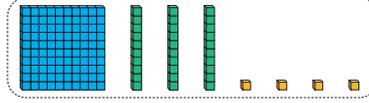
| Impressionnant ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette ont réussi à payer le garde !

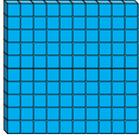
- **Matériel** : découpez et utilisez les annexes 11 et 12. Laissez à disposition le matériel de numération c,d,u, l'enfant pourra y recourir, si besoin.

1

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.

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



C'est pareil que 1  3  4  .

C'est pareil que 1c 3d et 4u.

C'est pareil que 134 **en tout**.

- **Matériel** : découpez et utilisez les annexes 13 et 14.

2

Récupère les cartes et **observe-les**. Puis, **montre** la carte rose qui représente la même quantité que la carte blanche.

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

100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 3

écris les nombres qui conviennent sur les pointillés : 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 3

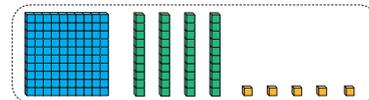
| Bravo ! Grâce à toi, Micha a réussi à relever le premier défi du maître du jeu !

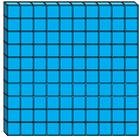
- **Matériel** : découpez et utilisez les annexes 15 et 16. Laissez à disposition le matériel de numération c,d,u, l'enfant pourra y recourir, si besoin.

3

Récupère les cartes et **observe-les**. **Montre** la carte blanche qui représente la même quantité que la carte violette. Puis, **complète** les phrases suivantes.

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



C'est pareil que 1  4  5  .

C'est pareil que 1c 4d et 5u.

C'est pareil que 145 **en tout**.

- **Matériel** : découpez et utilisez les annexes 17 et 18. Ainsi que l'annexe 19 si besoin.

ACT 4

4 **Récupère** les cartes et **observe-les**. Sur la carte blanche, **écris** les nombres qui conviennent sur les pointillés. Puis, **montre** la carte violette qui représente la même quantité que la carte blanche.

● **Correction** : $100 + 70 + 2$. L'enfant compte de 10 en 10 pour parvenir à trouver le nombre « 70 ».

● **Correction** : L'enfant montre cette carte : **$100 + 70 + 2$**

| Waouh ! Grâce à ton aide, même Perlipopette a réussi à épater maître Chamboule !

● **Consigne pour l'adulte** : dans cette activité, il est question de créer une version adaptée du jeu du chamboule tout. La présence de l'adulte est requise pour construire et pour jouer au chamboule-tout.

Matériel : 19 gobelets en plastique (ou 19 tubes de papier toilette) ; 1 feutre noir (type marqueur) ; 1 ou plusieurs pinceaux brosse ; 1 t-shirt de bricolage ; de la peinture acrylique bleue, verte et jaune (si l'enfant doit peindre sur du plastique, privilégiez la peinture acrylique pour une meilleure tenue) ; 3 balles (type balles de tennis).

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

2 **Fabrique** le chamboule-tout **en suivant** les instructions.

● **Matériel** : découpez et utilisez les annexes 20 et 21. (glissez le tableau des scores dans une pochette en plastique ou bien plastifiez-le pour pouvoir l'utiliser tout au long de l'année) ; un feutre adapté.

● **Consigne pour l'adulte** : Laissez à disposition le tableau de numération c,d,u, le matériel de numération c,d,u, la bande de comptage de 10 en 10, l'enfant pourra y recourir, si besoin.

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

● **Consigne pour l'adulte** : assurez-vous de faire laisser suffisamment d'espace entre chaque pyramide, afin d'éviter que les balles lancées ne touchent les autres pyramides. Vous avez la liberté de les positionner à des emplacements variés, elles n'ont pas besoin d'être alignées. De plus, si cela est possible, nous vous recommandons de placer chaque pyramide construite en hauteur, par exemple, sur une table à l'extérieur.

Possibilité de faire utiliser le matériel de numération, le tableau de numération.

La comparaison de nombres à 3 chiffres ne sera abordée que lors du Chapitre 1 Mission 1, ainsi, pour le moment, déterminez le gagnant.

| Bravo ! Grâce à toi, Micha a un nouveau jeu à ajouter à sa collection !

ATDJ

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

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

<p>avec des chiffres</p> <p>1 4 3</p>	<p>avec du matériel de numération</p>	<p>avec des centaines, des dizaines et des unités</p> <p>1 c 4 d 3 u</p>	<p>avec des additions</p> <p>$100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 3$ ou $100 + 40 + 3$</p>
---------------------------------------	---------------------------------------	--	---

2 Colorie la réponse qui correspond.

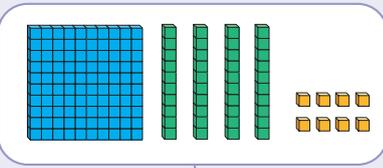
$1d = 10$ / $1c = 100$ / $6d = 60$ / $9d = 90$

3 Complète le texte en coloriant les bonnes réponses.

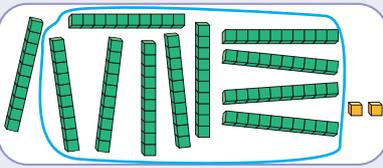
Pour écrire en lettres les nombres de 100 à 199, il faut :
 → savoir lire et écrire les nombres de **0 à 99** ;
 → savoir écrire 100 : **cent**.

Lorsqu'on écrit un nombre en lettres, il faut penser à mettre **un trait d'union (-)** entre chaque mot.

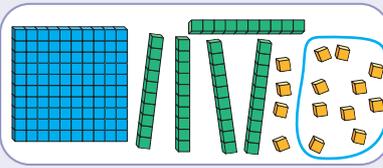
1 Observe le matériel de numération. Puis, complète les phrases.



C'est pareil que 1c 4d et 8u.
 C'est pareil que 148 **en tout**.



C'est pareil que 1c 1d et 2u.
 C'est pareil que 112 **en tout**.



C'est pareil que 1c 6d et 4u.
 C'est pareil que 164 **en tout**.

2 Colorie l'addition qui correspond à chaque quantité.

- 123** = $100 + 10 + 10 + 3$
- 142** = $100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 2$
- 137** = $100 + 10 + 10 + 10 + 7$
- 151** = $100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1$

3 Colorie l'addition qui correspond à chaque quantité.

● **Matériel** : si besoin, faites utiliser la bande de comptage de 10 en 10.

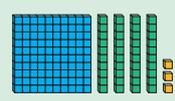
- 141** = $100 + 40 + 1$
- 119** = $100 + 10 + 9$
- 168** = $100 + 60 + 8$
- 183** = $100 + 80 + 3$

4 Colorie les étiquettes qui font **143**.

● **Correction** : L'enfant colorie ces étiquettes :

$100 + 40 + 3$

$1c \ 4d \ 3u$



5 Calcule.

$100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 2 = 162$	$100 + 90 + 8 = 198$
$100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 4 = 184$	$100 + 20 + 5 = 125$
$100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 = 170$	$100 + 40 = 140$
$100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1 = 161$	$100 + 8 = 108$

6 Calcule.

127	1c 2d 7u	$100 + 20 + 7$	$100 + 10 + 10 + 7$
153	1c 5d 3u	$100 + 50 + 3$	$100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 3$
142	1c 4d 2u	$100 + 40 + 2$	$100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 2$
160	1c 6d 0u	$100 + 60$	$100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10$
174	1c 7d 4u	$100 + 70 + 4$	$100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 4$
136	1c 3d 6u	$100 + 30 + 6$	$100 + 10 + 10 + 10 + 6$

ÉNIGME : Résous cette énigme en complétant le tableau ci-dessous.

● **Correction :** $100 + 30 + 2$
Cerise doit fabriquer 30 sablés à la vanille pour avoir 132 gâteaux en tout.

7 Dans les bulles, écris les nombres en chiffres.

Cent-trente-quatre	134	Cent-soixante-cinq	165
Cent-dix-neuf	119	Cent-quarante-six	146
Cent-vingt-huit	128	Cent-quatre-vingt-un	181
Cent-cinquante	150	Cent-quinze	115
Cent-soixante-treize	173	Cent-quatre-vingt-douze	192
Cent-trois	103	Cent-soixante-quatorze	174

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

119	●	●	cent-trente-quatre
163	●	●	cent-cinquante-et-un
151	●	●	cent-quatre-vingt-deux
182	●	●	cent-dix-neuf
134	●	●	cent-soixante-trois

9

Colorie l'addition qui correspond à chaque quantité.

175	●	●	cent-quatre-vingt-quinze
149	●	●	cent-quarante-neuf
195	●	●	cent-vingt-sept
127	●	●	cent-seize
116	●	●	cent-soixante-quinze

10

Écris en lettres les nombres suivants **en utilisant** les mots :
cent – trois – dix – soixante – huit – sept – dix – neuf – vingt – cinquante – et-un – quarante

● **Correction :**

123 : cent-vingt-trois
167 : cent-soixante-sept
119 : cent-dix-neuf
151 : cent-cinquante-et-un
148 : cent-quarante-huit

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

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

● **Correction :**

132 : cent-trente-deux
158 : cent-cinquante-huit
161 : cent-soixante-et-un
193 : cent-quatre-vingt-treize
104 : cent-quatre