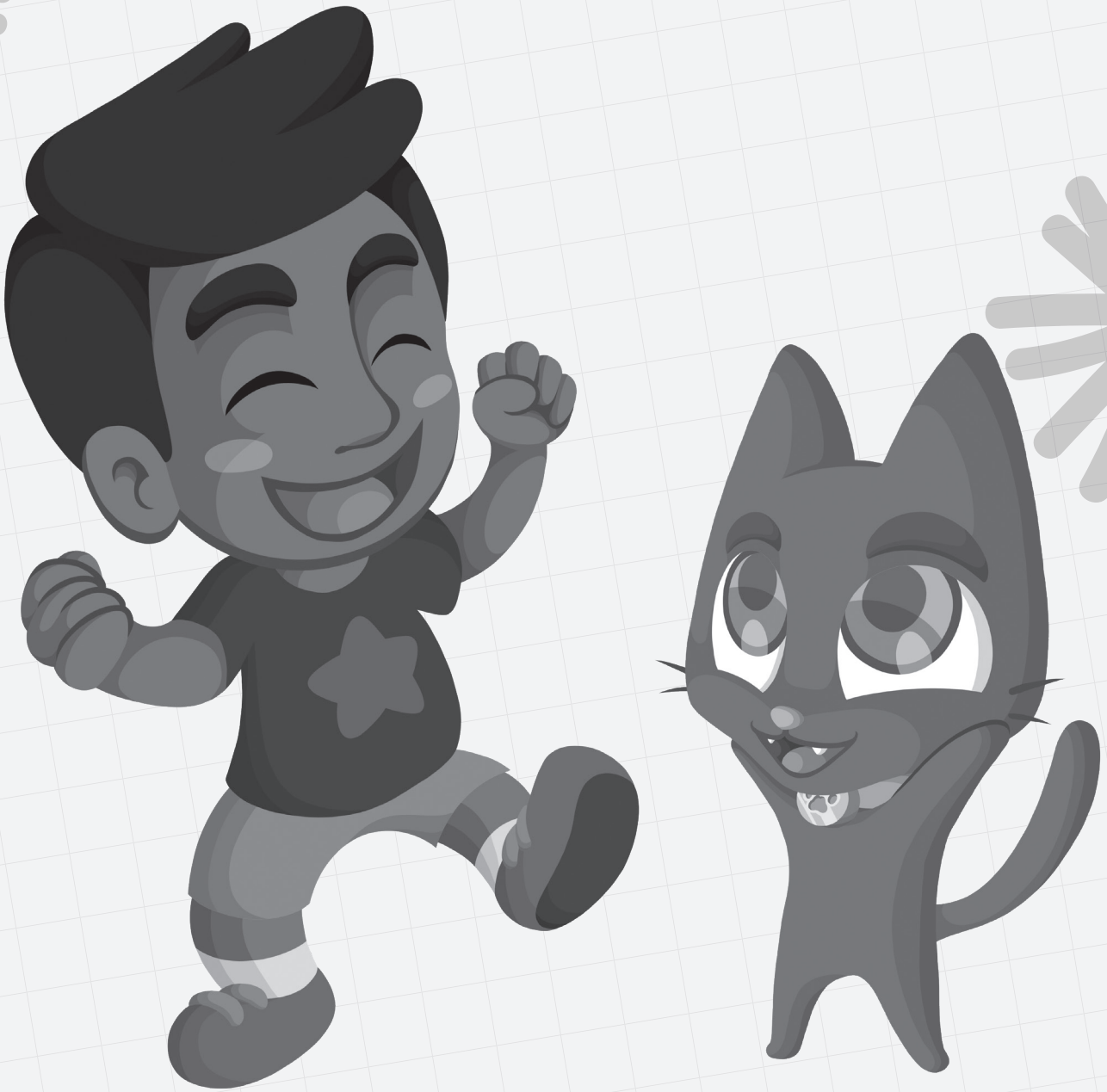
COURS PI

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.



CHAPITRE 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.



CHAPITRE 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

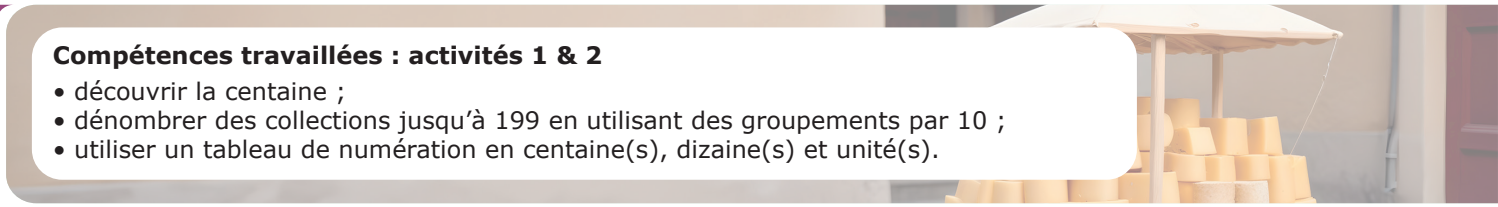


Compétences travaillées :
- comprendre un texte ;
- lire à haute voix.

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).

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

ACT 2

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.

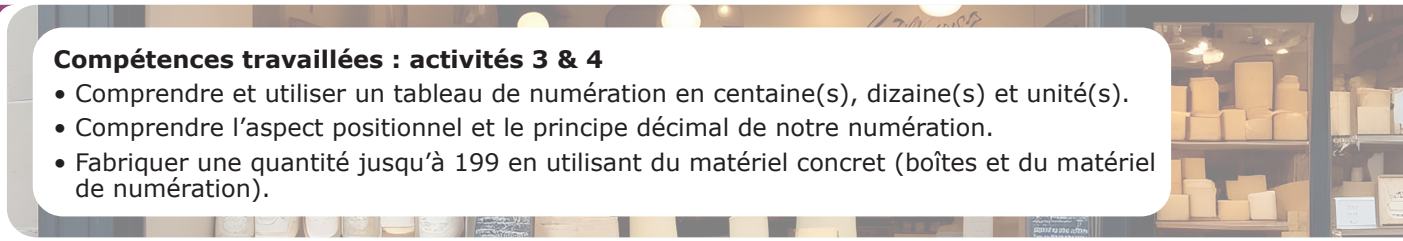
Il y a 1 **centaine(s)** 6 **dizaine(s)** et 8 **unité(s) isolée(s)**.

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 pourvoir 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)

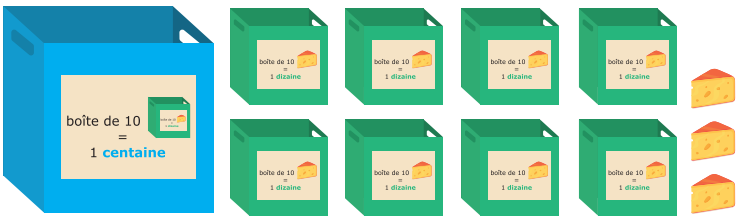
1 **Récupère** le matériel. À l'aide du matériel, **prépare** la commande de Madame Zigzag.
Pour t'aider, **complète** d'abord le tableau de numération avant de préparer la commande.

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 :**



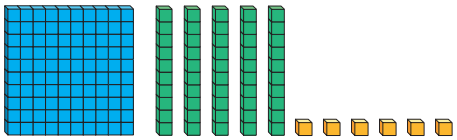
Bravo ! Grâce à ton aide, Micha a réussi à servir Madame Zigzag !

ACT 4

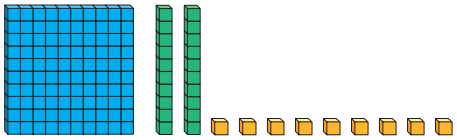
- **Matériel :** préparez et distribuez le matériel de numération c, d, u. Ajoutez les centaines au matériel déjà existant ; laissez à disposition le tableau de numération (c,d,u).
- **Consigne pour l'adulte :** indiquez à l'enfant que nous allons à présent utiliser du matériel de numération et non plus 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.



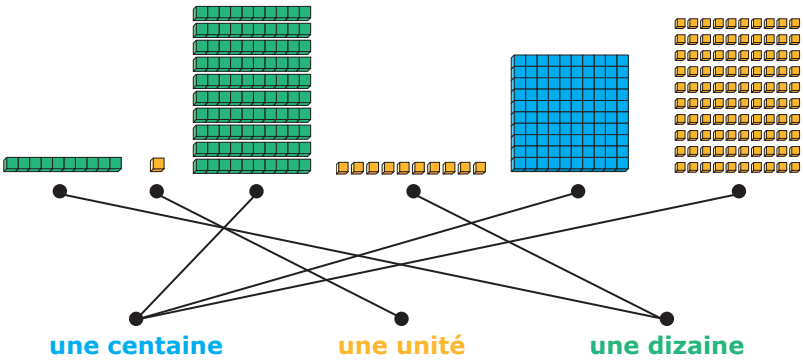
- **Correction :** avec le matériel de numération, l'enfant fabrique « 129 ». Puis, il colorie.



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

ATDJ

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



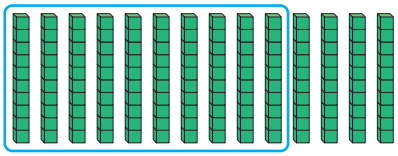
EXOS

- **Matériel :** laissez à disposition : le matériel de numération c, d, u ainsi que le tableau de numération c, d, u.

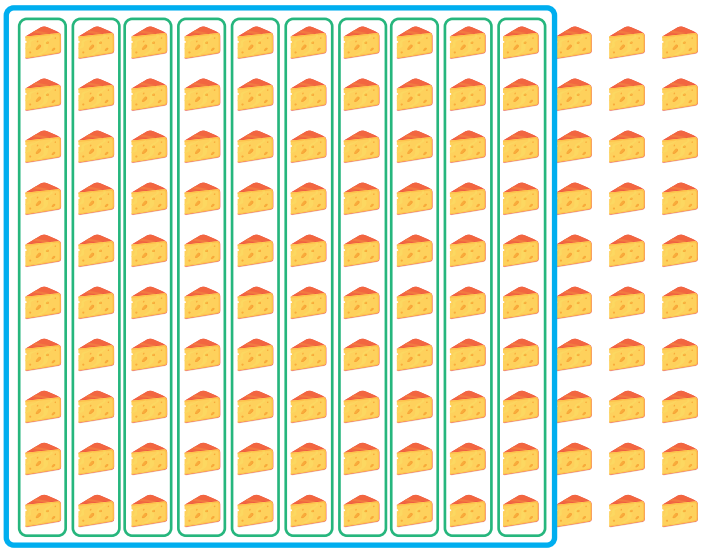
1 Pour chaque case, **complète** la phrase.

- **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)**.

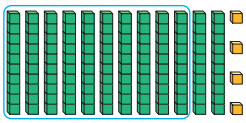
2 **Fabrique** une centaine **en entourant** en bleu les dizaines nécessaires.

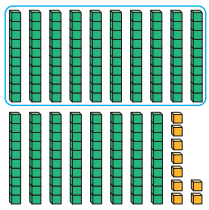


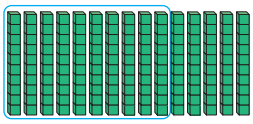
3 **Entoure** en bleu 100 gruyères en faisant un seul paquet.
Pour t'aider, **fabrique** d'abord des dizaines **en entourant** 10 gruyères.

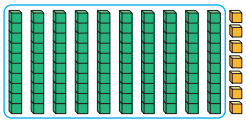


4 Pour chaque case, **complète** les phrases. Lorsque c'est possible, fabrique une centaine !

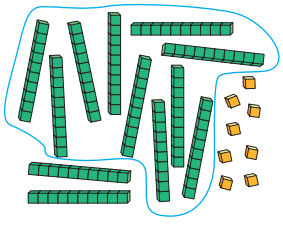
A. 
Il y a 1 **centaine(s)** 2 **dizaine(s)** et 4 **unité(s)**. Il y a 124 cubes au total.

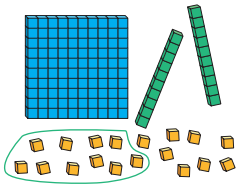
B. 
Il y a 1 **centaine(s)** 8 **dizaine(s)** et 9 **unité(s)**. Il y a 189 cubes au total.

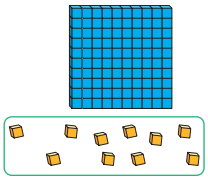
C. 
Il y a 1 **centaine(s)** 5 **dizaine(s)** et 0 **unité(s)**. Il y a 150 cubes au total.

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

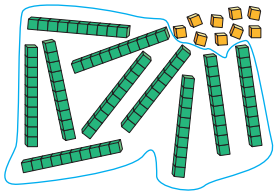
5 Pour chaque case, **complète** les phrases.

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.

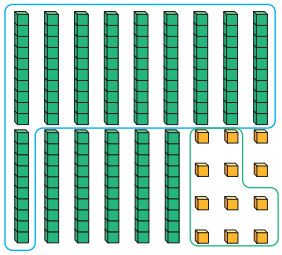
C. 

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

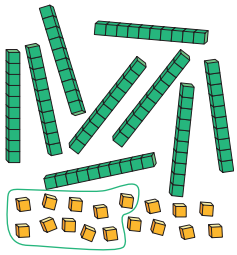
D. 

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.



Felipe



Miaousse

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

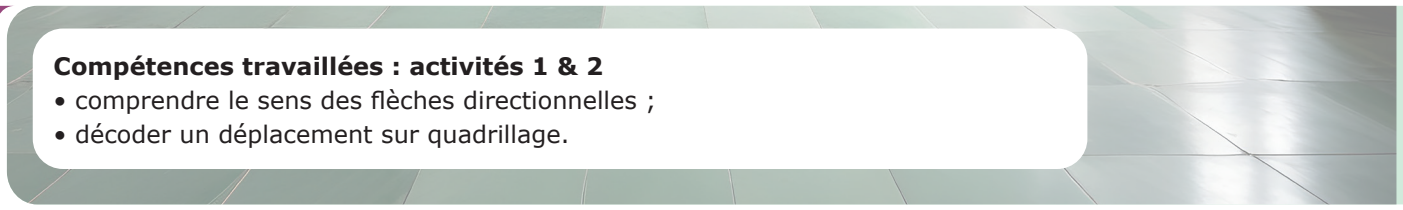


Compétences travaillées :
- comprendre un texte ;
- lire à haute voix.

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

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

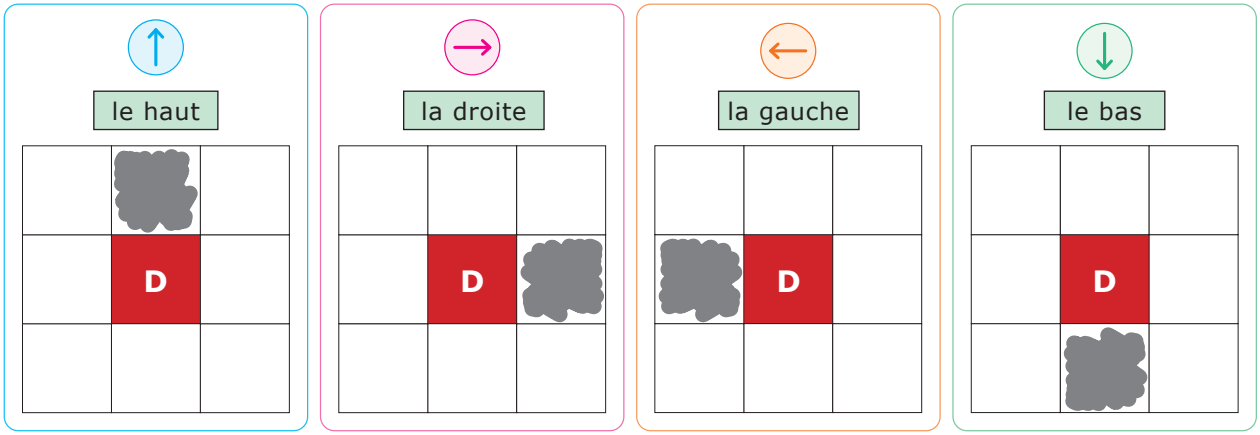
ACT 1



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.



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

ACT 2

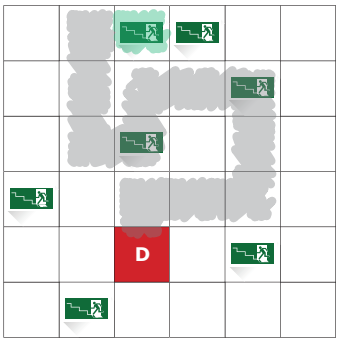
- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 5.

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.

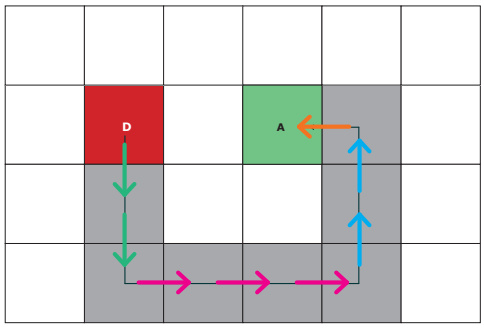
- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 7.

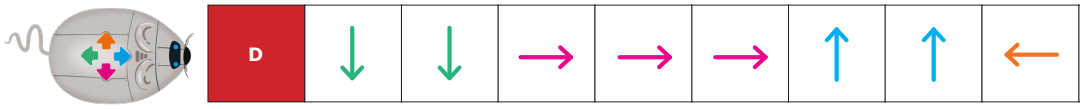
3 **Place** le Souribot© sur la case départ. **Déplace** le Souribot© sur la case suivante.
Réponds à la question **en cochant** la bonne réponse.

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.





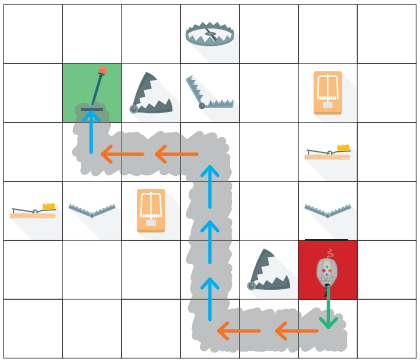
Super ! Grâce à toi Micha et Perlipopette savent utiliser le Souribot© !

ACT 4

- **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.

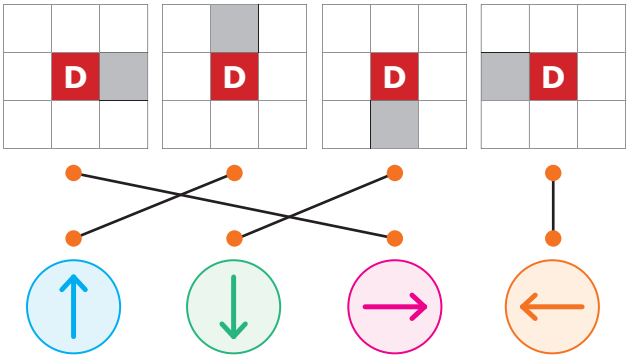
3. **Complète** la ligne de code **en collant** les flèches qui conviennent.



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.

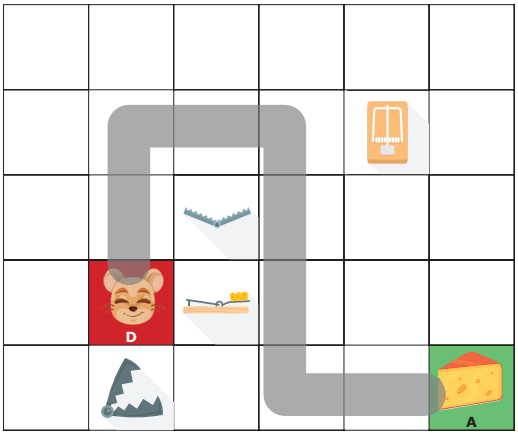


2. **Complète** le texte en utilisant les mots qui conviennent : coder – direction – flèches – décoder - quadrillage

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.

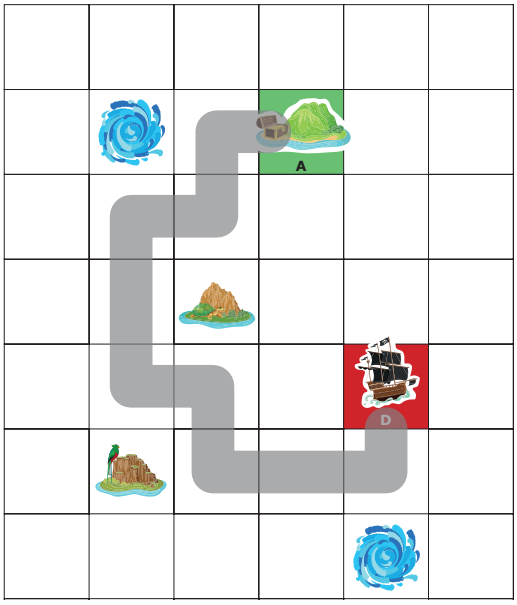
EXOS

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



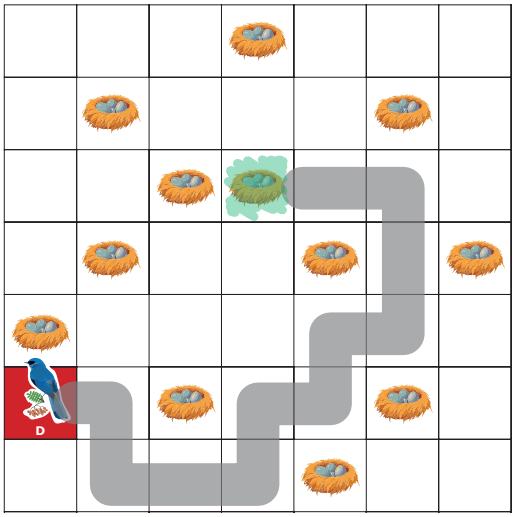


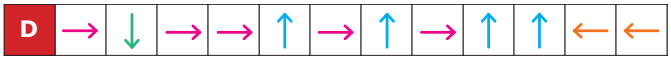
2 **Colorie** en gris le chemin que fait le pirate pour retrouver son trésor.





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

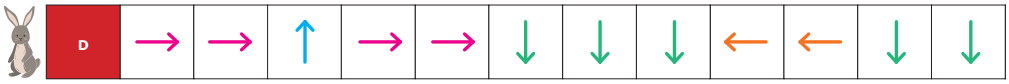




4 Sur le quadrillage, **repère** la case départ et la case d'arrivée. Puis, **observe** le chemin parcouru par le jardinier pour arroser la rose de son jardin. **Complète** la ligne de code **en dessinant** les flèches qui conviennent.



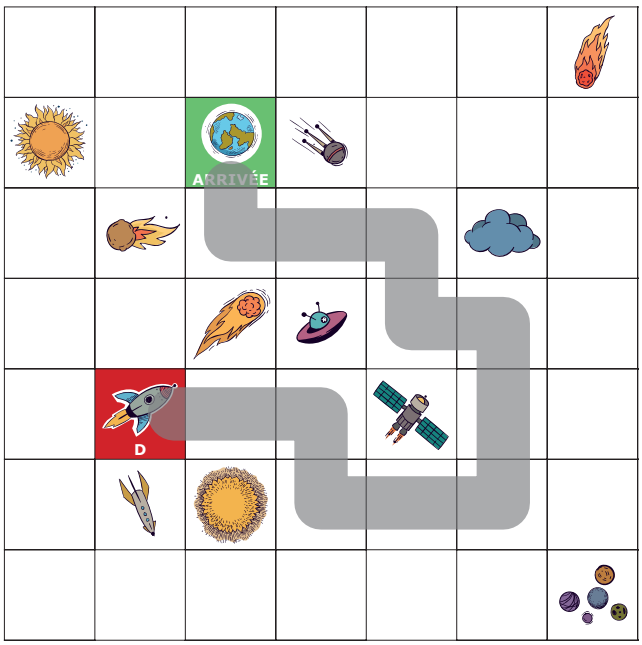
5 Sur le quadrillage, **repère** la case départ et la case d'arrivée. **Observe** le chemin parcouru par le lapin pour retrouver sa carotte. **Complète** la ligne de code **en dessinant** les flèches qui conviennent.



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.

HISTOIRE

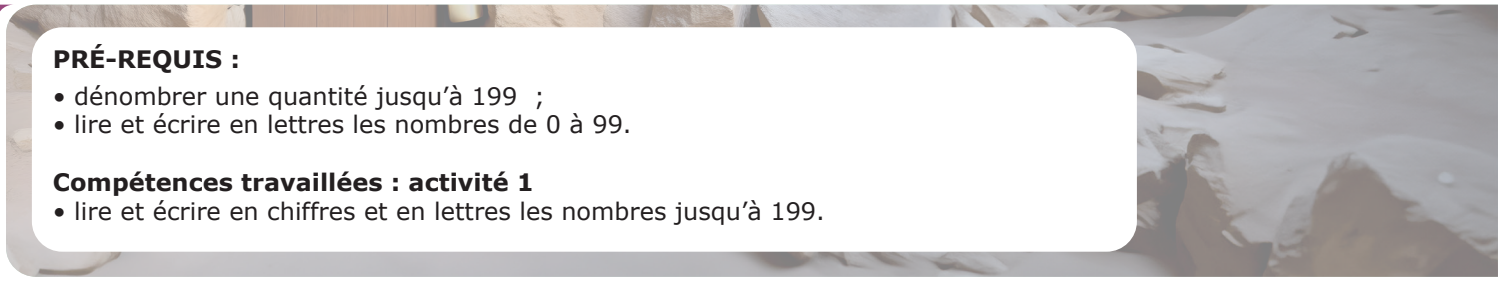


Compétences travaillées :
- comprendre un texte ;
- lire à haute voix.

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



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.



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.

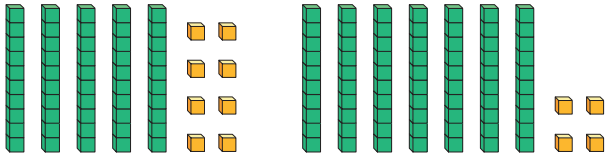
- **Correction :**



- **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.

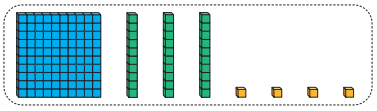
- **Correction :** L'enfant colorie : **1c 3d 2u**.
  C'est pareil que **1c 3d** et **2u**.
  C'est pareil que **132** en tout.

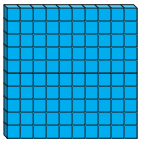
Impressionnant ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette ont réussi à payer le garde !

- **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 1**c** 3**d** et 4**u**.

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**

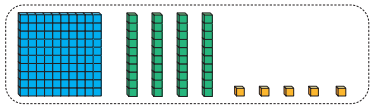
écris les nombres qui conviennent sur les pointillés : 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 3

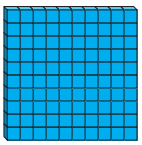
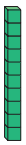
Bravo ! Grâce à toi, Micha à réussi à relever le premier défi du maître du jeu !

- **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 1**c** 4**d** et 5**u**.

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

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

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 !

ACT 4

- **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.

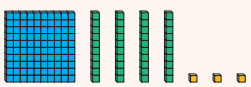
  La comparaison de nombres à 3 chiffres ne sera abordée que lors du Chapitre 1 Mission 1, ainsi, pour le moment, déterminez le gagnant.

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 :

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

2 **Colorie** la réponse qui correspond.

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

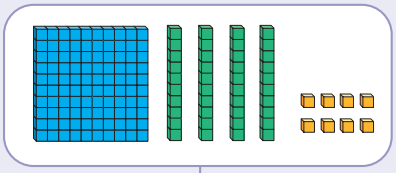
3 **Complète** le texte **en coloriant** les bonnes réponses.

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.

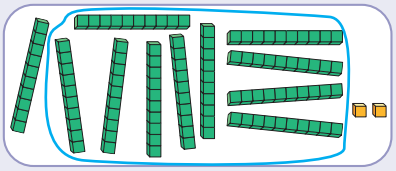
EXOS

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



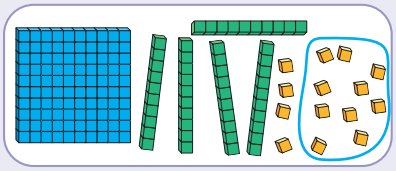
C'est pareil que 1c 4d et 8u.

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**

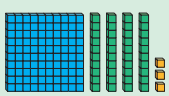
183 = **100 + 80 + 3**

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 + 2 = **162**
100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 4 = **184**
100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 = **170**
100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1 = **161**

100 + 90 + 8 = **198**
100 + 20 + 5 = **125**
100 + 40 = **140**
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

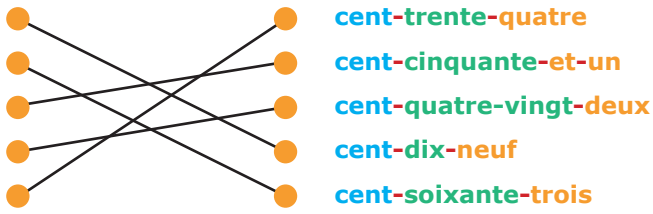
ÉNIGME : Résous cette énigme **en complétant** le tableau ci-dessous.

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

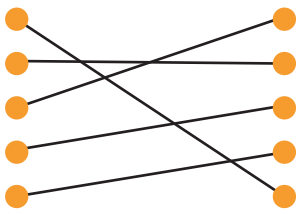
7 Dans les bulles, **écris** les nombres en chiffres.

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.



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

Pré-requis :
- comparer, ranger et intercaler les nombres jusqu'à 99 ;
- connaître et savoir utiliser les symboles : < ; > et =.

Objectifs de la mission :
- comparer les nombres jusqu'à 199 en utilisant les symboles < et > ;
- ranger les nombres jusqu'à 199 ;
- intercaler les nombres jusqu'à 199.

HISTOIRE

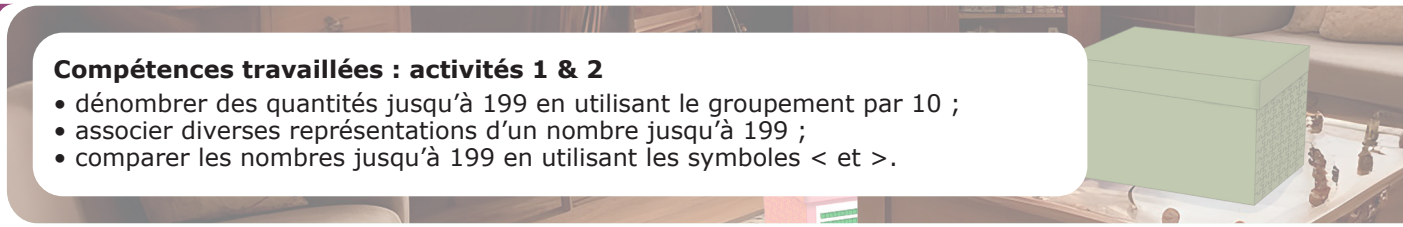


Compétences travaillées :
- comprendre un texte ;
- lire à haute voix.

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

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

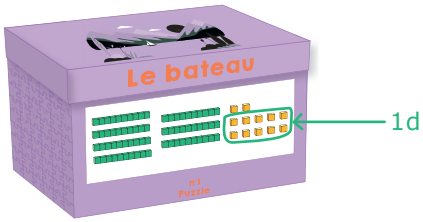
ACT 1



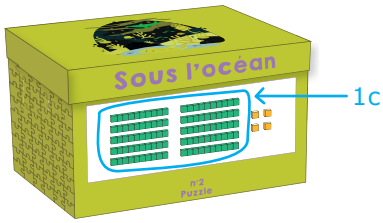
Compétences travaillées : activités 1 & 2
- dénombrer des quantités jusqu'à 199 en utilisant le groupement par 10 ;
- associer diverses représentations d'un nombre jusqu'à 199 ;
- comparer les nombres jusqu'à 199 en utilisant les symboles < et >.

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

1 Pour chaque boîte : lorsque c'est possible, **fabrique** une dizaine et/ ou une centaine **en les entourant** ; **complète** les phrases.



Il y a 0**c** 8**d** 2**u**.
Il y a **82 pièces au total** dans le puzzle n°1.



Il y a 1**c** 0**d** 4**u**.
Il y a **104 pièces au total** dans le puzzle n°2.

2 En t'aidant de tes réponses précédentes, **écris** le nombre de pièces qu'il y a dans chaque boîte. **Complète** la phrase en dessous de chaque boîte. **Colorie** en bleu le plus petit nombre et en rouge le plus grand nombre. Puis, **complète** la bulle **en écrivant** le signe qui convient : < ou >.



Il y a **2** chiffres dans ce nombre.



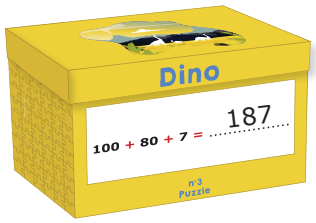
Il y a **3** chiffres dans ce nombre.

Super ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette ont réussi à retrouver lequel de ces deux puzzles contient le plus de pièces.

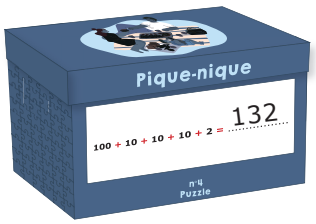
ACT 2

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

1 **Calcule** combien il y a de pièces dans chaque boîte. **Complète** les phrases.

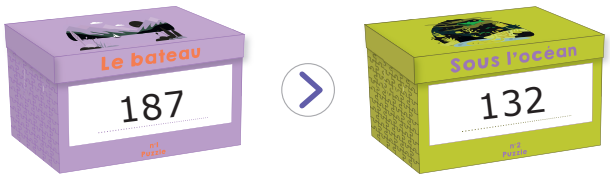


Il y a 1c 8d 7u.
Il y a **187 pièces au total** dans le puzzle n°3.



Il y a 1c 3d 2u.
Il y a **132 pièces au total** dans le puzzle n°4.

2 **Entoure** en bleu le chiffre des centaines de chaque nombre et compare-les à l'oral. **Entoure** en vert le chiffre des dizaines de chaque nombre et **compare-les**. **Colorie** en bleu le plus petit nombre et en rouge le plus grand nombre. Puis, **complète** la bulle **en écrivant** le signe qui convient : < ou >.



Génial ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette savent comparer des nombres à trois chiffres !

ACT 3

Compétences travaillées : activités 3 & 4
- ranger les nombres jusqu'à 199 ;
- intercaler les nombres jusqu'à 199.

- **Matériel :** découpez et utilisez les annexes 22 et 23.

1 **Récupère** le matériel et **observe-le**. **Retrouve** le nombre le plus petit de la liste. Puis, **range-le** tout à gauche de l'étagère. **Recommence** l'opération pour chaque boîte de puzzle restante. Une fois qu'un adulte a validé ton classement, **colle** chaque boîte sur l'étagère.

- **Consigne pour l'adulte :** demandez à l'enfant de verbaliser ses choix et de les justifier. Il doit recourir à la comparaison des nombres.

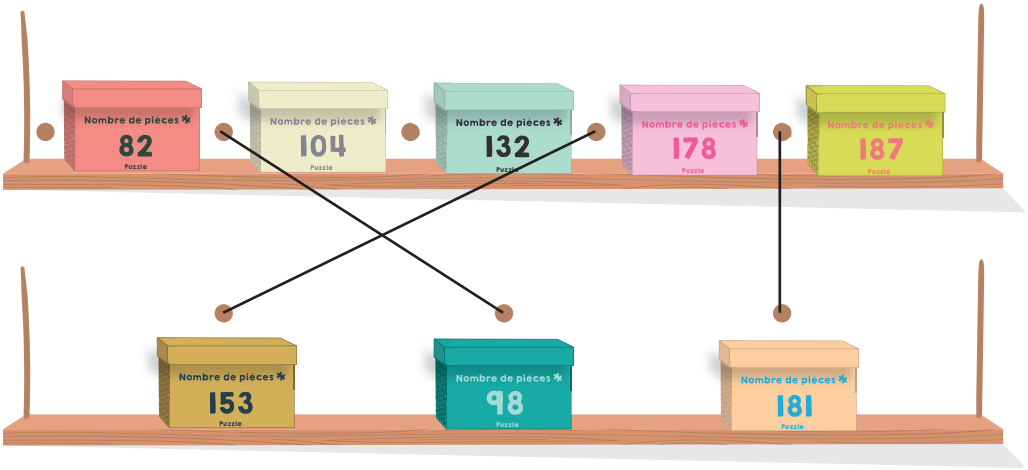


Formidable ! Tous les puzzles de Papi Bouzouk ont retrouvé leur place sur l'étagère !

ACT 4

1 **Observe** les trois nouvelles boites de puzzle. Puis, **intercale** chaque nombre **en suivant** les étapes.

- **Consigne pour l'adulte :** si besoin, faites entourer en bleu les nombres qui sont plus petits que le nombre à intercaler et en rouge ceux qui sont sont plus grands.



Merci à toi, tous les puzzles de grand-père sont désormais à leur place !

ATDJ

1 Avec une règle, **relie** chaque signe à sa signification.

<	plus petit que
>	plus grand que
=	égal à

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

Si deux nombres n'ont pas la même quantité de chiffres, celui qui en a le moins est le plus **petit** nombre.

Si on compare des nombres qui ont le même chiffre des centaines, alors on regarde leur chiffre des **dizaines**.

Ranger les nombres dans l'ordre **décroissant** signifie qu'on les range du plus grand au plus petit. On utilise le signe **>** entre chaque nombre.

Ranger les nombres dans l'ordre **croissant** signifie qu'on les range du plus petit au plus grand. On utilise le signe **<** entre chaque nombre.

Intercaler un nombre, c'est ranger un nombre entre d'autres nombres.

EXOS

- **Matériel :** laissez à disposition : le matériel de numération c,d,u, le tableau de numération c,d,u, la bande de comptage de 10 en 10, l'enfant pourra y recourir, si besoin.

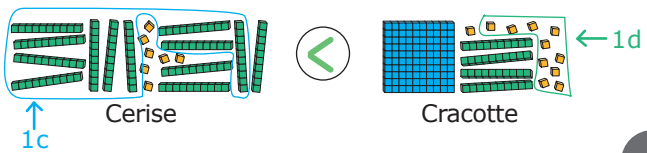
1 Pour chaque case : sur les pointillés, **écris** combien de cubes a chaque animal ; **compare** les deux nombres et **colorie** en vert le plus petit et en violet le plus grand ; **complète** la bulle **en écrivant** le signe qui convient : < ou > ; **réponds** à la question **en coloriant** la bonne réponse.

- **Correction :**

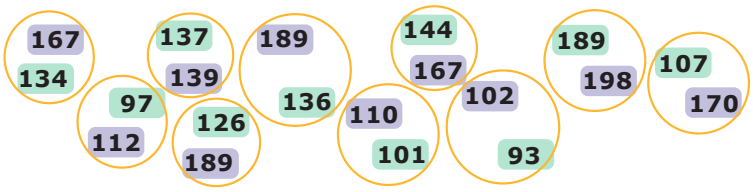
1. Felipe : **164** > Miaousse : **158**
C'est **Felipe** qui a le plus de cubes.



2. Cerise : **137** < Cracotte : **151**
C'est **Cracotte** qui a le plus de cubes.



2 **Observe** les nombres dans chaque bulle. Puis, **colorie** en vert le plus petit et en violet le plus grand.



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

122 > 114	51 < 102	192 > 179	198 > 178
135 > 129	120 > 109	157 > 151	183 < 184
130 < 140	104 < 140	146 < 164	161 < 170

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

1c 4d 7u < 1c 5d 9u	1c 8d 1u > 1c 7d 7u
1c 7d 2u > 9d 8u	8c 1d 0u > 7c 1d 9u
1c 4d 3u < 1c 4d 6u	8c 1d 3u > 2c 1d 9u

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

100 + 30 + 2 < 100 + 60 + 7	100 + 50 > 100 + 5
100 + 40 + 4 > 100 + 40 + 2	100 + 10 + 3 < 100 + 20 + 7
100 + 90 + 4 > 100 + 90	60 + 100 + 3 > 50 + 100 + 9

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

● **Correction :** 98 < 102 < 111< 134 < 172 < 198

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

● **Correction :** 183 > 180 > 121 > 120 > 108 > 87

8 **Colorie** tous les nombres qu'on peut trouver entre **131** et **152**.

50 125 150 130 123 141 137 162 149

9 Sur la file ci-dessous, **intercale** le nombre : **153**.

50 _ 71 _ 103 _ 135 _ 147 153 159 _ 161 _ 162 _ 174 _ 180 _ 187 _ 192

10 Sur la file des nombres, **intercale** chaque nombre.

89 _ 94 _ 102 _ 142 _ 147 _ 151 _ 158 _ 161 _ 163 _ 170 _ 181 _ 184 _ 189 _ 191

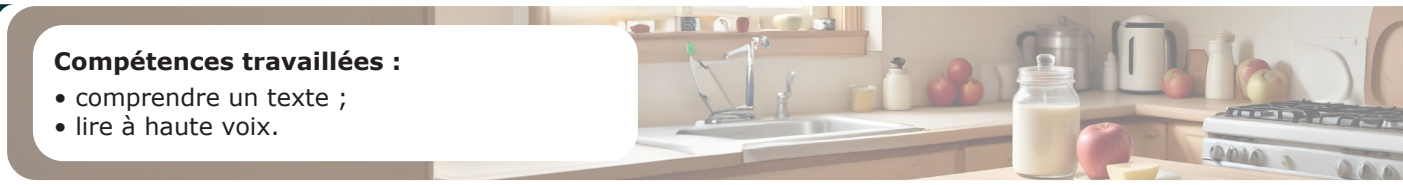
ÉNIGME : Réponds à chaque énigme **en complétant** les pointillés.

Je suis plus grand que 130 mais plus petit que 142. Mon chiffre des unités est 7. Qui suis-je ? 137

Je suis plus grand que 95 mais plus petit que 113. Mon chiffre des unités est 4. Qui suis-je ? 104

Objectifs de la mission :
• poser et calculer des soustractions en colonnes (jusqu'à 199) (sans et avec 1 retenue)

HISTOIRE

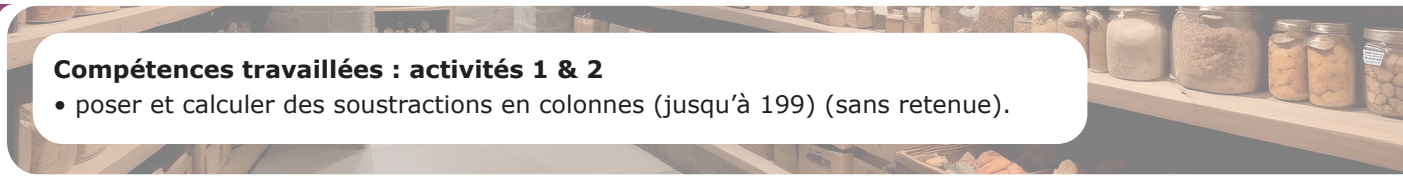


Compétences travaillées :
• comprendre un texte ;
• lire à haute voix.

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

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

ACT 1



Compétences travaillées : activités 1 & 2
• poser et calculer des soustractions en colonnes (jusqu'à 199) (sans retenue).

● **Matériel :** matériel de numération c, d, u.

1 Sur la soustraction en ligne, **colorie** en jaune le chiffre des unités, en vert le chiffre des dizaines et en bleu le chiffre des centaines de chaque nombre. Puis, **entoure** le premier nombre.

175 - 142 = ...

2 Avec du matériel de numération, **fabrique** le premier nombre de la soustraction en ligne.

● **Correction :** à l'aide du matériel de numération, l'enfant fabrique le nombre : 175.

3 **Observe** le deuxième nombre de la soustraction en ligne. **Retire** le deuxième nombre de ton matériel de numération. **Compte** ce qu'il reste du matériel de numération. Puis, **complète** la soustraction en ligne **en écrivant** la différence.

● **Correction :**
1. L'enfant retire 2 unités ;
2. L'enfant retire 4 dizaines ;
3. L'enfant retire 1 centaine ;
4. L'enfant compte ce qu'il reste du matériel de numération : Il reste 3 dizaines et 3 unités ;
5. Il complète la soustraction en ligne : 175 – 142 = 33

4 En t'aidant de la soustraction en ligne, **complète** la bulle de Perlipopette.

● **Correction :** 33

| Bravo, grâce à toi Micha et Perlipopette ont réussi à savoir combien de farine il manque !

ACT 2

1 **Observe** les trois soustractions posées par Perlipopette. Sur la soustraction en ligne, **colorie** en jaune le chiffre des unités, en vert le chiffre des dizaines et en bleu le chiffre des centaines de chaque nombre. **Retrouve** et **entoure** la soustraction en colonnes correctement posée.

● **Correction : 149 – 27**
L'enfant entoure la 3ème soustraction posée :

| Super ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette savent poser des soustractions en colonnes !

ACT 3

- **Matériel :** laissez à disposition le matériel de numération c,d,u pour que l'enfant puisse effectuer une vérification de son calcul, si besoin.

1 **Calcule** la différence de la soustraction suivante. Puis, **complète** la soustraction en ligne **en écrivant** la différence.

- **Consigne pour l'adulte :** si besoin, rappelez que la différence est le résultat d'une soustraction.

149 - 27 = 122

	c	d	u
	1	4	9
−		2	7
	1	2	2

- **Consigne pour l'adulte :** si besoin, l'enfant peut vérifier la différence trouvée en utilisant le matériel de numération.

2 En t'aidant de la soustraction en ligne, **complète** la bulle de Micha.

- **Correction :** 122

Bravo, grâce à toi Micha et Perlipopette ont réussi à savoir combien de beurre il manque !

ACT 4

1 Pour chaque ingrédient : sur la soustraction en ligne, **colorie** en jaune le chiffre des unités, en vert le chiffre des dizaines et en bleu le chiffre des centaines de chaque nombre ; **pose** en colonnes la soustraction et **calcule** la différence ; **complète** la soustraction en ligne ; **complète** la bulle.

82 - 31 = 51

	c	d	u
		8	2
−		3	1
		5	1

Et voilà ! Il manque **51** grammes de sucre !

197 - 54 = 143

	c	d	u
	1	9	7
−		5	4
	1	4	3

Il manque **143** grammes de pommes !

Félicitations ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette savent calculer des soustractions ! Ils peuvent enfin aller dans la réserve chercher tout ce qui leur manque.

ACT 5

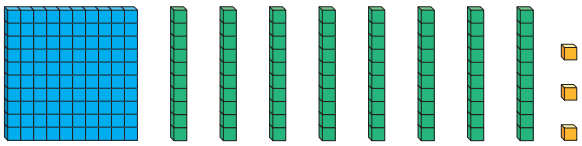
- **Matériel :** laissez à disposition le matériel de numération c,d,u.

1 Sur la soustraction en ligne, **colorie** en jaune le chiffre des unités, en vert le chiffre des dizaines et en bleu le chiffre des centaines de chaque nombre.

183 - 139 = ...

2 Avec du matériel de numération, **fabrique** le premier nombre de la soustraction en ligne.

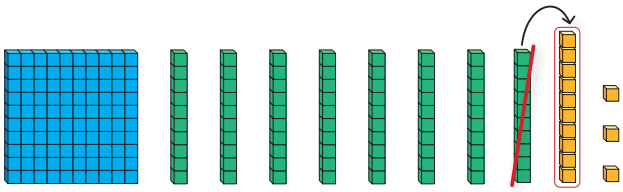
● **Correction :** à l'aide du matériel de numération, l'enfant fabrique le nombre **183**.



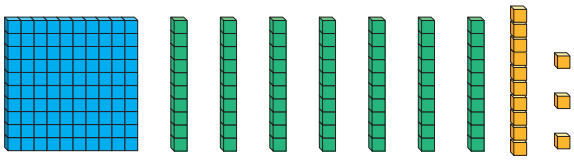
3 **Observe** le deuxième nombre de la soustraction en ligne. **Retire** le deuxième nombre de ton matériel de numération. **Compte** ce qu'il reste du matériel de numération. Puis, **complète** la soustraction en ligne **en écrivant** la différence.

● **Correction :** correction étape par étape :

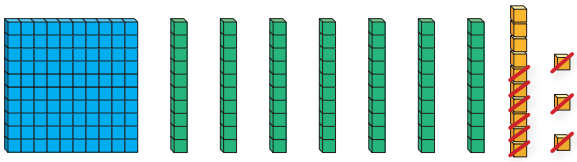
1. L'enfant constate qu'il n'y a pas suffisamment d'unités pour retirer **9 unités**.
   Alors il casse **1 dizaine** et la transforme en **10 unités**.



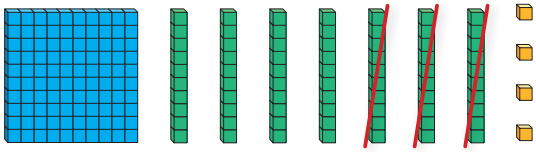
Ce qui donne :



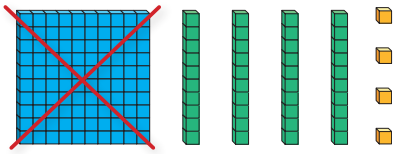
2. L'enfant peut alors retirer les **9 unités** : **13** – **9**



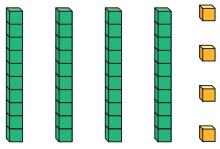
Puis, il retire les **3 dizaines**.



Puis, il retire **1 centaine**.



3. L'enfant compte ce qu'il reste du matériel de numération :



Il reste **4 dizaines** et **4 unités**.

4. Il complète la soustraction en ligne : **183** – **139** = **44**

4 En t'aidant de la soustraction en ligne, **complète** la bulle de Micha.

Et voilà ! Il manque 44 perles !

Bravo, grâce à toi Micha et Perlipopette ont réussi à savoir combien il manque de perles à Mamie Pauline !

ACT 6

1 Pour chaque type d'objet : sur la soustraction en ligne, **colorie** en jaune le chiffre des unités, en vert le chiffre des dizaines et en bleu le chiffre des centaines de chaque nombre ; **pose** en colonnes la soustraction et **calcule** la différence ; **complète** la soustraction en ligne et la bulle.

92 - 39 = 53

c	d	u
	8 9	12
−	3	9
	5	3

Et voilà ! Il manque **53** boutons !

184 - 127 = 57

c	d	u
1	7 8	14
− 1	2	7
0	5	7

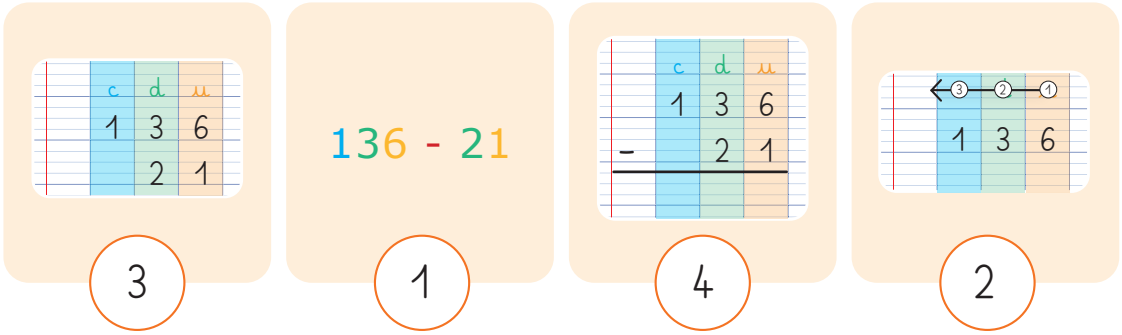
Il manque **57** bobines de fil !

Félicitations ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette ont réussi à aider Mamie Pauline !

ATDJ

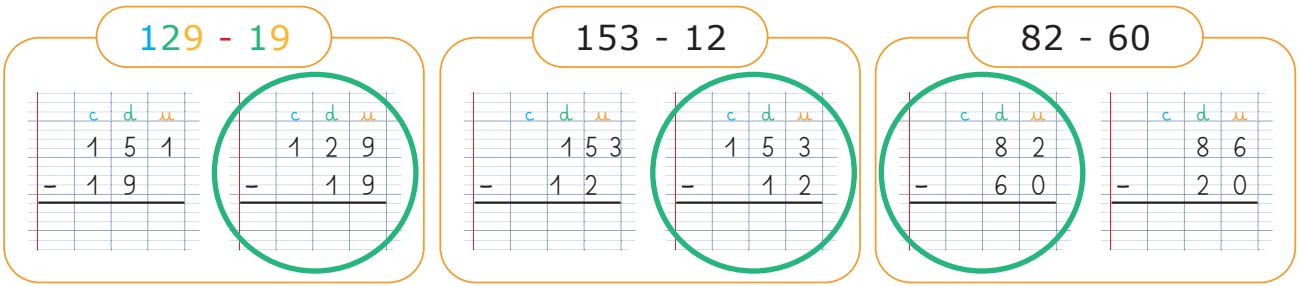
1 **Remets** les étapes dans l'ordre **en numérotant** les bulles de **1** à **4**.

- Pour poser une soustraction en colonnes :



EXOS

1 Pour chaque case, **entoure** la soustraction en colonnes qui est correctement posée.



2 **Calcule** la différence des soustractions suivantes.

c	d	u
1	2	5
− 1	0	3
0	2	2

c	d	u
1	8	7
−	4	5
1	4	2

c	d	u
1	7	6
−	3	6
1	4	0

3 **Pose** et **calcule** la différence des soustractions suivantes.

c	d	u
1	5	4
−	4	2
1	1	2

c	d	u
1	9	7
−	1	9	5
0	0	2

c	d	u
1	2	7
−	1	1	6
0	1	1

4 **Calcule** la différence des soustraction suivantes.

c	d	u
1	5 (6)	3 (1)
−	1	4	6
0	1	7

c	d	u
1	6 (7)	2 (1)
−	0	5	9
1	1	3

c	d	u
1	3 (4)	1 (1)
−	1	2	7
0	1	4

5 **Calcule** la différence des soustraction suivantes.

c	d	u
1	8 (9)	6 (1)
−	1	3	9
0	5	7

c	d	u
1	1 (2)	0 (1)
−	1	0	8
0	1	2

c	d	u
1	3 (4)	4 (1)
−		1	7
1	2	7

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

c	d	u
1	5	3
−	2	1
1	3	2

→

c	d	u
1	5	3
−		2	1
1	3	2

c	d	u
1	8	6
−	1	5	9
0	3	3

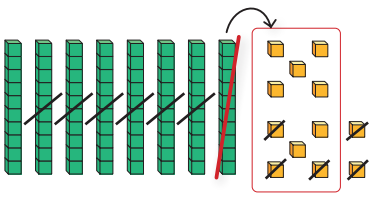
→

c	d	u
1	7 (8)	6 (1)
−	1	5	9
0	2	7

ÉNIGME : Résous l'énigme suivante.

Combien de points l'équipe de France a-t-elle marqués de plus que l'équipe du Japon ? Calcule la différence !

● **Correction :** La France a marqué 17 points de plus que le Japon.



c	d	u
	7 (8)	2 (1)
−	6	5
	1	7

Objectifs de la mission :
- appréhender la notion de valeur de la monnaie (euros) ;
- calculer et représenter une somme en pièces et en billets (découvrir les équivalences) (domaine numérique jusqu'à 99) ;
- calculer un rendu de monnaie (domaine numérique jusqu'à 99).

- **Consigne pour l'adulte :** en CE1, nous n'aborderons pas les centimes d'euros. Les centimes ainsi que l'équivalence 1 € = 100 c seront étudiés en CE2.

HISTOIRE

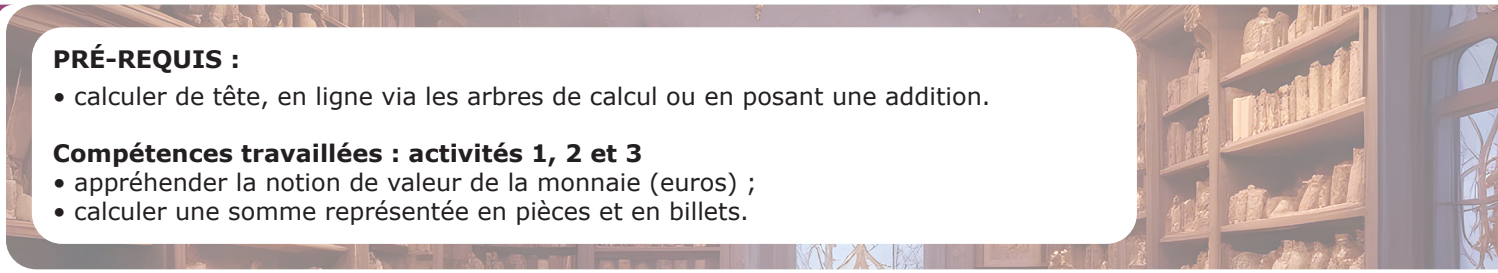


Compétences travaillées :
- comprendre un texte ;
- lire à haute voix.

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

- **Si pas de possibilité d'écoute :** L'adulte fait une lecture magistrale et expressive.
- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 24. Conservez-les jusqu'à la fin de la mission. Distribuez la monnaie au moment demandé.

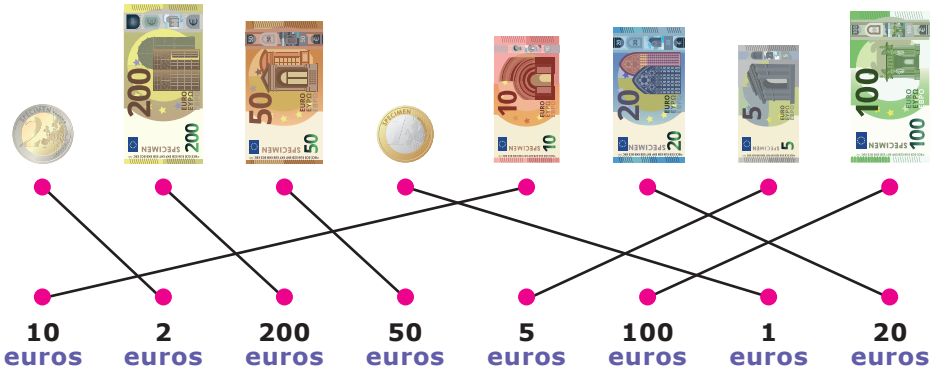
ACT 1



PRÉ-REQUIS :
- calculer de tête, en ligne via les arbres de calcul ou en posant une addition.

Compétences travaillées : activités 1, 2 et 3
- appréhender la notion de valeur de la monnaie (euros) ;
- calculer une somme représentée en pièces et en billets.

1 Avec une règle, **relie** chaque élément de la monnaie à la valeur qui correspond.



Bravo ! Grâce à toi, Perlipopette connaît la valeur de chaque pièce et de chaque billet en euros !

ACT 2

1 **Calcule** la somme d'argent qu'il faut pour acheter chaque objet. **Complète** les étiquettes **en écrivant** le prix de chaque objet.

Lunettes d'humeur : 5 euros
Crayons enchantés : 11 euros
Cartes magiques chantantes : 9 euros
Coiffe-moustache : 18 euros
Parapluie bulles : 16 euros
Bottes saute-flaques : 28 euros

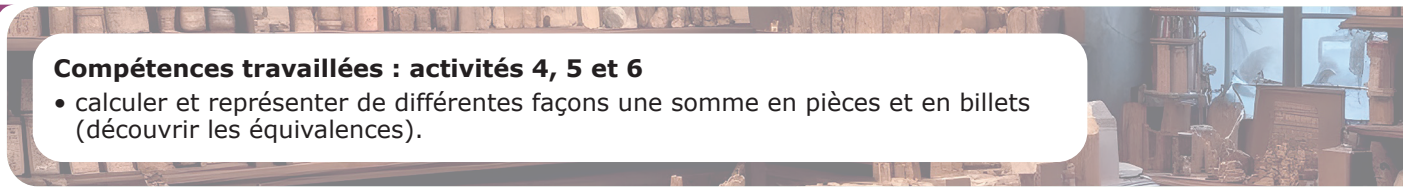
ACT 3

1 **Calcule** la somme d'argent qu'il faut pour acheter chaque objet. Pour chaque objet, **colorie** l'étiquette de prix qui convient.

sac à dos sans fond : 80 €
cape d'invisibilité : 78 €
plume de traduction : 62 €
chapeau de chance : 55 €

Super ! Grâce à ton aide, Micha a réussi à retrouver le prix de toutes les nouveautés vendues par Bidulix !

ACT 4



Compétences travaillées : activités 4, 5 et 6
- calculer et représenter de différentes façons une somme en pièces et en billets (découvrir les équivalences).

- **Matériel :** distribuez à l'enfant : 3 billets de 10 euros ; 3 billets de 5 euros ; toutes les pièces de 2 euros et 1 euro.

1 **Récupère** les pièces et les billets et **observe-les**. **Observe** la monnaie sur les pattes de Perlipopette. Dans chaque patte, il doit y avoir 10 euros ! **Utilise** ton matériel **pour déduire** la valeur de chaque pièce et de chaque billet. Puis, sur chaque patte, **écris** la valeur de la monnaie.

- **Correction :**

Patte n°1 : Sur cette patte, Perlipopette montre 1 billet.

L'enfant cherche une façon de reconstituer 10 euros avec un seul billet et présente :



Puis, sur la patte, il complète la valeur de la monnaie :



Patte n°2 : Sur cette patte, Perlipopette montre deux billets.

L'enfant cherche une façon de reconstituer 10 euros avec deux billets et présente :



Puis, sur la patte, il complète la valeur de la monnaie :



Patte n°3 : Sur cette patte, Perlipopette montre cinq pièces.

L'enfant cherche une façon de reconstituer 10 euros avec cinq pièces et présente :



Puis, sur la patte, il complète la valeur de la monnaie :



Patte n°4 : Sur cette patte, Perlipopette montre un billet et trois pièces.

L'enfant cherche une façon de reconstituer 10 euros avec un billet et trois pièces et présente :



Puis, sur la patte, il complète la valeur de la monnaie :



- **Consigne pour l'adulte :** à la fin de l'activité, expliquez à l'enfant qu'il y a encore d'autres façons de fabriquer 10 €, par exemple 10 pièces de 1 euros ou encore 1 billet de 5 € et 5 pièces de 1 €.

Fantastique ! Grâce à ton aide, Perlipopette a réussi à fabriquer 10 euros de quatre façons différentes ! Il a compris qu'on peut obtenir la même somme d'argent en utilisant des pièces et des billets différents.

ACT 5

- **Matériel :** distribuez à l'enfant : tous les billets de 20 euros, de 10 euros et de 5 euros, toutes les pièces de 2 euros et de 1 euro.

1 **Récupère** les pièces et les billets et **observe-les**. **Observe** la monnaie dans les mains de Micha. Dans chaque main, il doit y avoir 30 euros ! **Utilise** ton matériel **pour déduire** la valeur de chaque pièce et de chaque billet.Puis, sur chaque main, **écris** la valeur de la monnaie.

- **Correction :**

Main n°1 : 

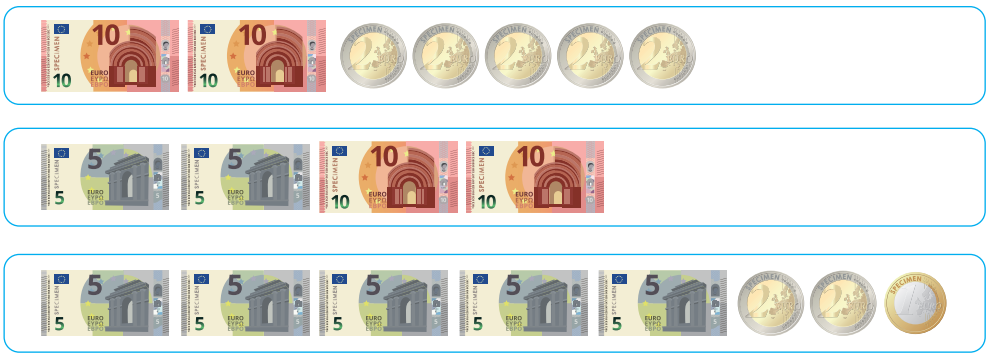
Main n°2 : 

Main n°3 : 

Main n°4 : 

2 **Utilise** ton matériel pour trouver une nouvelle façon de faire 30 euros. **Dessine-la** dans l'encadré ci-dessous.

- **Correction :** réponses possibles :



> Splendide ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette ont réussi à acheter une gourde thermo-réactive et des conserves gourmandes instantanées !

ACT 6

1 Pour chaque client : **observe** la somme qu'il doit payer ; à l'aide du matériel, **fabrique** cette somme **en utilisant le moins** de pièces et de billets possible ; puis, **dessine** ta proposition dans l'encadré.

- **Consigne pour l'adulte :** l'enfant fait des essais, compose une façon de faire la somme puis réalise des échanges pour qu'il y ait le moins de pièces et de billets possible. Si l'enfant éprouve des difficultés pour les encadrés de la belette et du cochon, vous pouvez lui donner les indices suivants :
  Pour faire 70 €, il faut 2 billets !
  Pour faire 91 €, il faut 4 éléments : 3 billets et 1 pièce !



> Bravo ! Grâce à toi, tous les clients du bazar ont pu régler leurs achats !

ACT 7

Compétences travaillées : activités 7 et 8
• calculer un rendu de monnaie.

● **Matériel :** laissez à disposition toute la monnaie. L'enfant pourra y recourir s'il éprouve le besoin de manipuler.

1 **Lis** l'énoncé ci-dessous. **Résous l'addition à trou** pour trouver combien la marchande doit rendre à Perlipopette. **Complète** les pointillés **en écrivant** combien la marchande doit rendre à Perlipopette.

Le rendu de monnaie = 8 €

2 **Lis** l'énoncé ci-dessous. **Complète et résous l'addition à trou** pour trouver combien la marchande doit rendre à Micha. **Complète** les pointillés **en écrivant** combien la marchande doit rendre à Micha.

Le rendu de monnaie = 12 €

Super ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette ont réussi à calculer combien d'argent Bidulix devait leur rendre. Grâce à toi, ils ont réussi à acheter des croquettes premium saveur morue et un superbe sac de couchage extra-moelleux !

ACT 8

● **Matériel :** laissez à disposition toute la monnaie. L'enfant pourra y recourir s'il éprouve le besoin de manipuler.

1 Pour chaque client : **lis** l'énoncé ci-dessous ; dans la case verte, **calcule** et **écris** la somme donnée ; **complète** et **résous** l'addition à trou ; dans la case rouge, **dessine** la monnaie que la marchande doit rendre.

La somme à payer = 52 €

La somme donnée = 60 €

Le rendu de monnaie = 8 €



La somme à payer = 59 €

La somme donnée = 70 €

Le rendu de monnaie = 11 €



La somme à payer = 85 €

La somme donnée = 100 €

Le rendu de monnaie = 15 €



Bravo ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette ont réussi à calculer combien d'argent doit rendre Bidulix à chacun de ses clients ! Ils peuvent enfin rentrer chez papi et mamie !

ATDJ

1 **Complète** le texte **en cochant** les réponses qui conviennent.

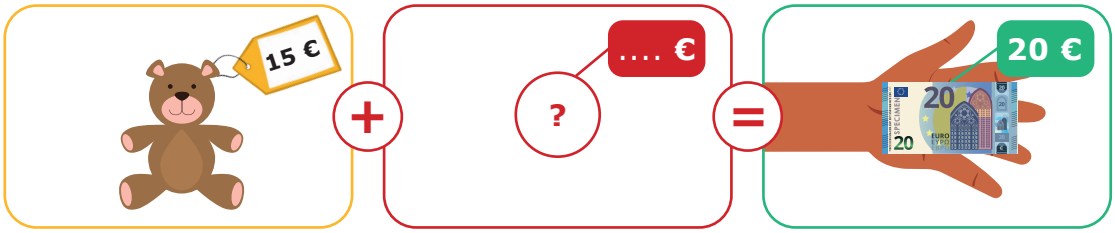
En France et en Europe, la monnaie est : ☑ l'Euro

Pour aller plus vite, on écrit : ☑ €

Combien y a-t-il de billets différents ? ☑ 6

Comment peut-on constituer une somme d'argent ? ☑ de nombreuses manières

2 **Retrouve** et **entoure** l'addition à trou qui convient **pour calculer** combien le marchand doit rendre.



La somme à payer | Le rendu de monnaie | La somme donnée

EXOS

- **Matériel :** laissez à disposition toute la monnaie. L'enfant pourra y recourir s'il éprouve le besoin de manipuler.

1 **Calcule** la somme d'argent qu'a chaque personnage. Puis, **écris-la** sur les pointillés.

Grisette a 65 €
Moustache a 62 €
Miette a 77 €
Grignotte a 86 €

2 Pour chaque ligne : **calcule** combien coûte chaque objet et **complète** l'étiquette de prix ; **compare** le prix des objets **en utilisant** le signe qui convient : < ; > ou =.

- **Consigne pour l'adulte :** si besoin rappelez la signification des signes : < ; > ; =

48 < 52
75 = 75
71 > 57

3 **Observe** le contenu de chaque main. Dans chaque main, il doit y avoir **20 euros** ! **Utilise** ton matériel **pour déduire** la valeur de chaque pièce et de chaque billet. Puis, dans chaque main, **écris** la valeur de la monnaie.

Main n°1 : 2 billets de 5 € et 1 billet de 10 €
Main n°2 : 1 billet de 10 € et 5 pièces de 2 €
Main n°3 : 2 billets de 10 €
Main n°4 : 10 pièces de 2 €
Main n°5 : 3 billets de 5 €, 2 pièces de 2 € et 1 pièce de 1 €.
Main n°6 : 1 billet de 20 €

4 **Utilise** ton matériel pour trouver une nouvelle façon de faire 20 euros.
Dessine-la dans l'encadré ci-dessous.

- **Correction :** réponses possibles :







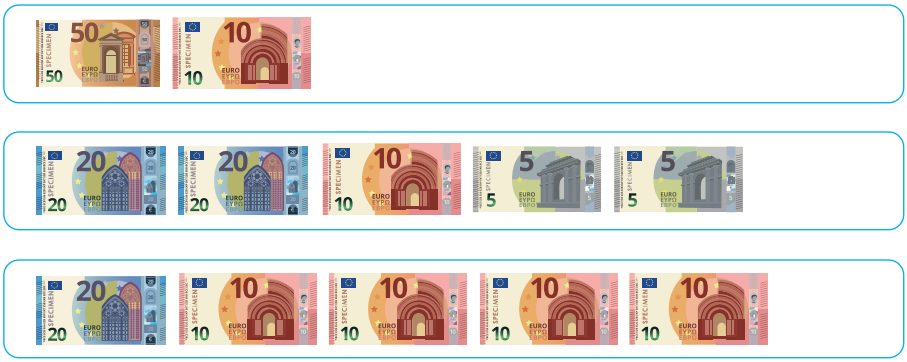
- **Consigne pour l'adulte :** si besoin, rappelez que :
10 € : Pour dessiner un billet, on trace un rectangle dans lequel on écrit sa valeur.
1 € : Pour dessiner une pièce, on dessine un rond dans lequel on écrit sa valeur.

5 **Observe** le contenu de chaque porte-monnaie. Dans chaque porte-monnaie, il doit y avoir **60 euros** ! **Utilise** ton matériel **pour déduire** la valeur de chaque pièce et de chaque billet. Puis, dans chaque porte-monnaie, **écris** la valeur de la monnaie.



6 **Utilise** ton matériel **pour trouver** une nouvelle façon de faire 60 euros. **Dessine-la** dans l'encadré ci-dessous.

● **Correction :** réponses possibles :



7 Pour chaque case : à l'aide du matériel, **fabrique** la somme **en utilisant** le moins de pièces et de billets possible ; puis, **dessine** ta proposition.

28 €



45 €



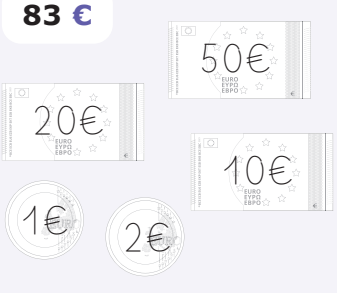
56 €



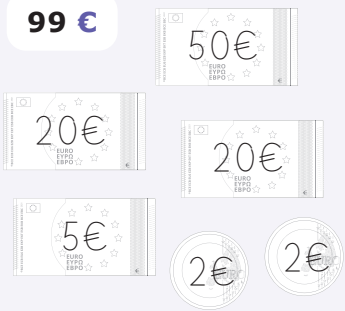
67 €



83 €



99 €



8 Pour chaque personnage : **lis** l'énoncé ci-dessous ; dans la case verte, **calcule** et **écris** la somme donnée ; **complète** et **résous** l'addition à trou ; dans la case rouge, **dessine** la monnaie que la marchande doit rendre.



La somme à payer = 32 €

La somme donnée = 40 €

Le rendu de monnaie = 8 €



32 € + 8 € = 40 €



La somme à payer = 56 €

La somme donnée = 70 €

Le rendu de monnaie = 14 €



56 € + 14 € = 70 €



La somme à payer = 88 €

La somme donnée = 100 €

Le rendu de monnaie = 12 €



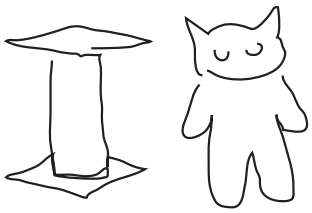
88 € + 12 € = 100 €

ÉNIGME 1 : Dis combien d'argent possède chaque personnage **en complétant** les pointillés. Puis, **entoure** celui qui en a le plus.

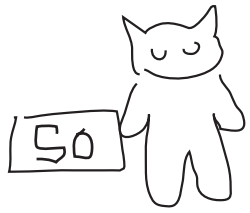
- **Correction :**
  Felipe : 43 €
  Moumousse : 76 €
  Miaousse : 38 €
  Bouloche : 77 €

ÉNIGME 2 : Résous cette énigme.

Combien Felipe doit-il payer ?

Je cherche :	Je réponds à la question en faisant une phrase :
 29 € + 9 € = 38 €	Felipe doit payer 38 €.

Combien donne Felipe à la caissière ?

Je cherche :	Je réponds à la question en faisant une phrase :
	Felipe donne 50 € à la caissière

Combien d'argent la caissière devra-t-elle rendre à Felipe ?

Je cherche :	Je réponds à la question en faisant une phrase :
38 € + 12 € = 50 €	La caissière doit rendre 12 € à Felipe

ÉNIGME 3 : Réponds à la question de l'énigme **en écrivant** une phrase.

Combien d'argent la caissière devra-t-elle rendre à Felipe ?

La caissière doit rendre 12 € à Felipe

Objectifs de la mission :
- reproduire une figure sur quadrillage
- connaître et utiliser le vocabulaire approprié : sommet, quadrillage, figure, horizontal, vertical, oblique, point.

HISTOIRE



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

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

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

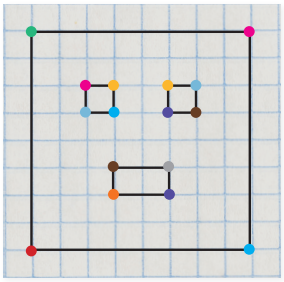
ACT 1



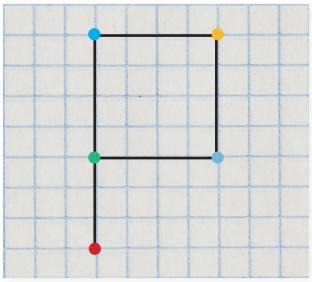
Compétences travaillées : activités 1, 2, 3, 4, 5 et 6
- reproduire une figure sans trait oblique sur quadrillage.

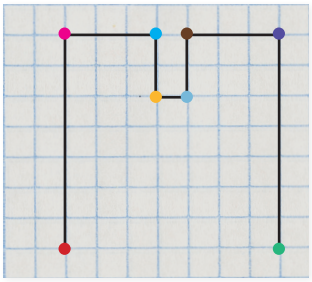
- **Consigne pour l'adulte :** rappelez que les sommets correspondent aux coins « pointus » de la figure.

1 **Observe** la figure ci-dessous. Quelques points repères sont déjà dessinés. Avec ton doigt, **montre** les sommets qui n'ont pas été indiqués par Mamie Pauline. Sur chacun de ces sommets, **place** un point repère de couleur différente.



2 **Observe** chaque figure. Quelques points repères sont déjà dessinés. Sur chaque sommet de la figure, **place** un point repère de couleur différente.



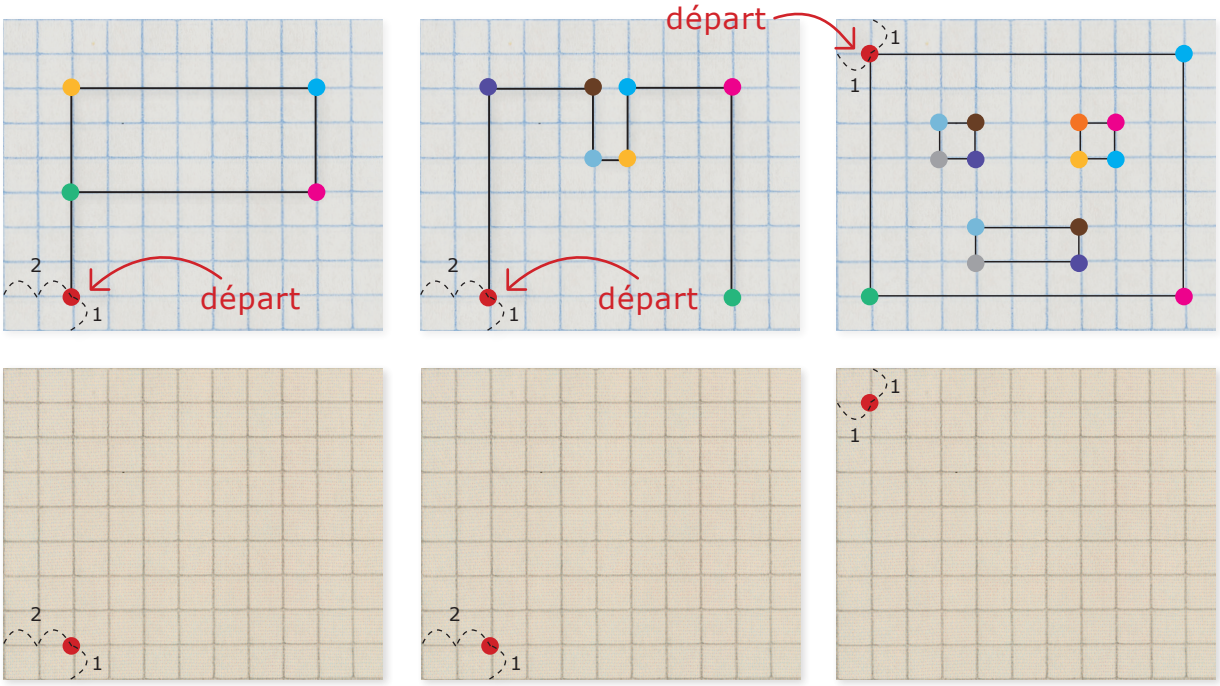


Bravo ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette savent désormais repérer les sommets d'une figure et placer des points repères ! Ils sont prêts pour la suite !

ACT 2

● **Matériel :** laissez à disposition toute la monnaie. L'enfant pourra y recourir s'il éprouve le besoin de manipuler.

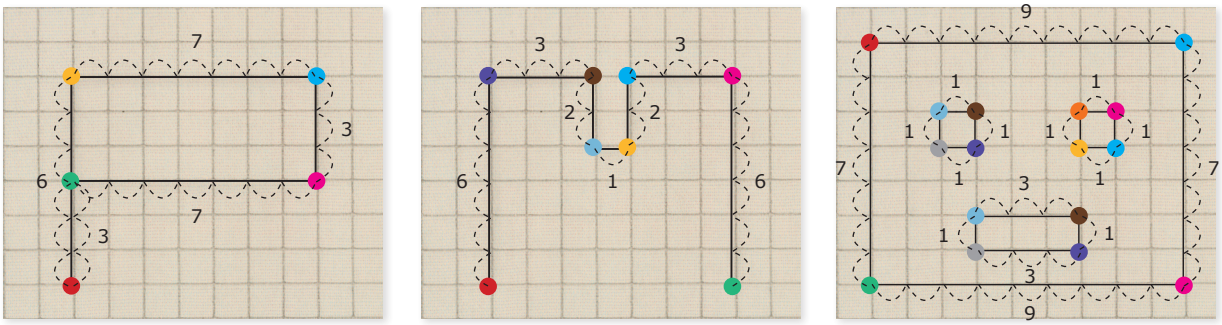
1 Sur chaque figure : **repère** le point de départ indiqué par Mamie Pauline ; **situe** le point de départ ; **Compte** les carreaux dans le sens vertical et dans le sens horizontal ! Sur le quadrillage, **place** le point de départ **en dessinant** un point rouge.



Magnifique ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette savent désormais comment commencer à reproduire une figure !

ACT 3

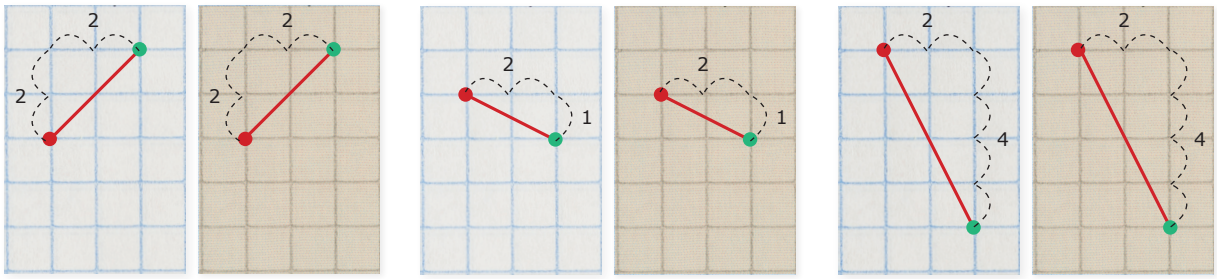
1 **Reproduis** chaque figure en suivant les étapes : sur la figure, **situe** le point suivant ; sur le quadrillage, place le point suivant. Puis, avec une règle, **relie** les points entre eux ; **continue** ainsi jusqu'à ce que la figure soit complète.



ACT 4

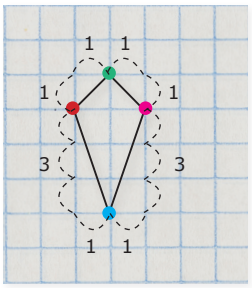
● **Consigne pour l'adulte :** vérifier que le vocabulaire horizontal / vertical est bien acquis et faire un rappel au besoin.

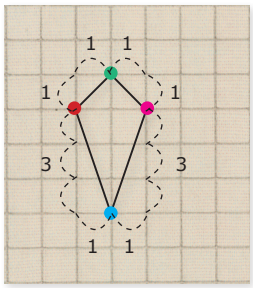
1 **Reproduis** chaque figure en suivant les étapes : **observe** le trait oblique ; sur la figure, **situe** le point vert ; sur le quadrillage, **place** le point vert. Puis, avec une règle, **relie** les points entre eux.



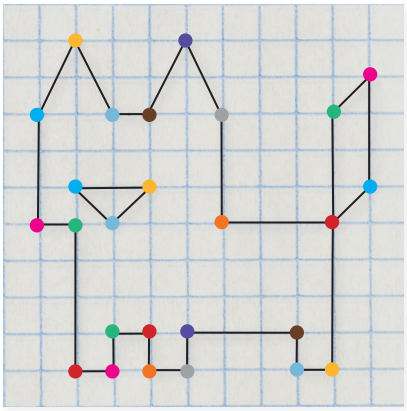
ACT 5

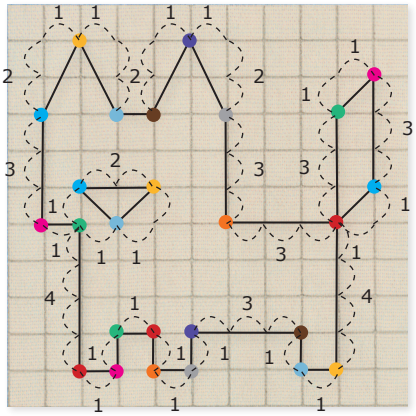
2 Sur le quadrillage, **reproduis** cette figure.





1 **Reproduis** la figure en suivant les étapes : sur chaque sommet de la figure, **place** un point repère ; sur la figure, **situe** le point de départ et **place-le** sur le quadrillage ; sur la figure, **situe** le point suivant et place-le sur le quadrillage ; avec une règle, **relie** les points entre eux ; **continue** ainsi jusqu'à ce que la figure soit complète.

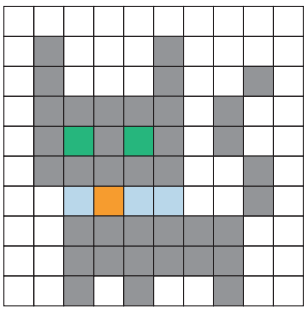


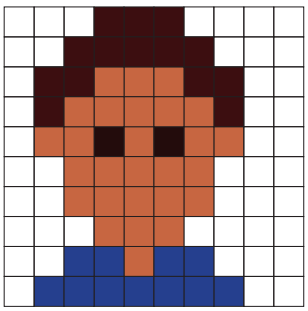


ACT 6

Génial ! Grâce à toi, Perlipopette a sa propre broderie !

1 Sur le quadrillage, **reproduis** chaque pixel art.

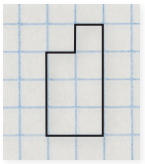




ATDJ

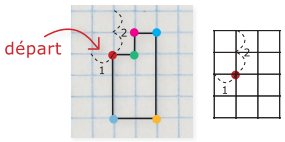
1 **Remets** les images dans l'ordre **en numérotant** les bulles de **1** à **6**.

1

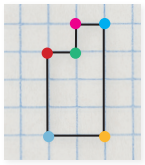


On **observe** la figure.

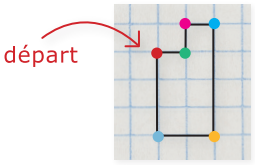
4



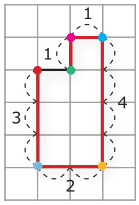
On **situe le point de départ** et on le **place** sur le quadrillage.

2 

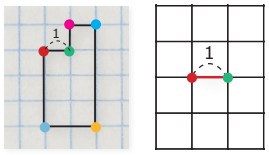
On place **tous les points repères**.

3 

On choisit **le point de départ**.

6 

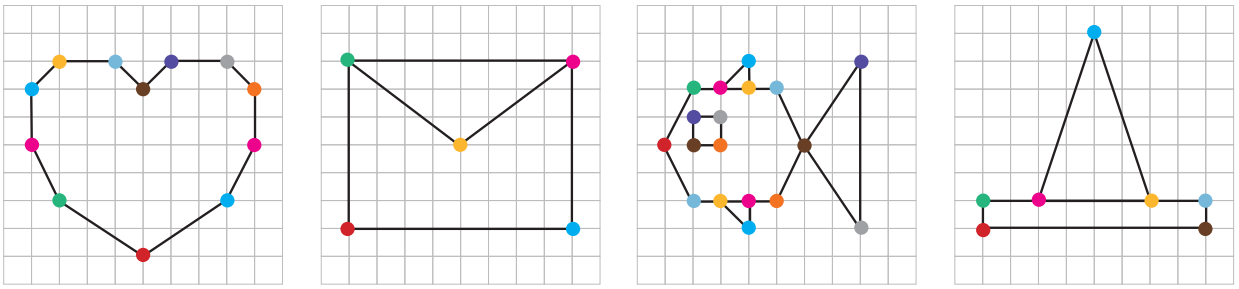
On **complète** la figure.

5 

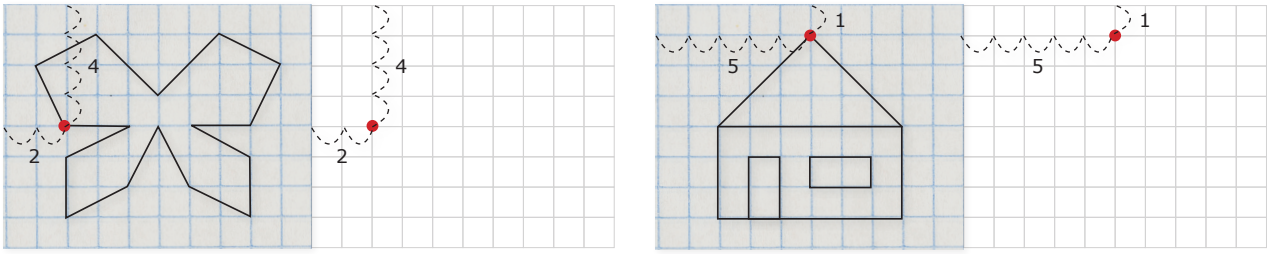
On **situe** le point suivant et on **le place** sur le quadrillage. On **relie** les deux points.

EXOS

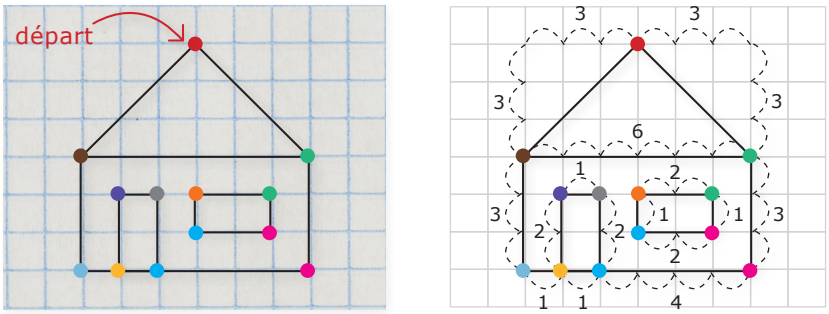
1 Pour chaque figure, **place** tous les points repères.



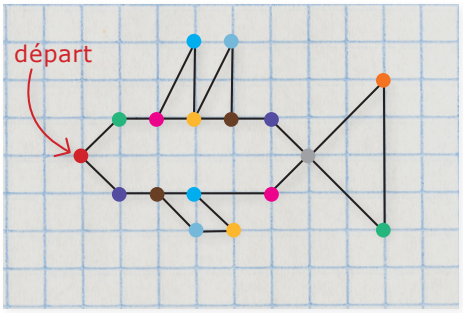
2 Sur chaque figure, **situe** le point de départ et **place-le** sur le quadrillage.

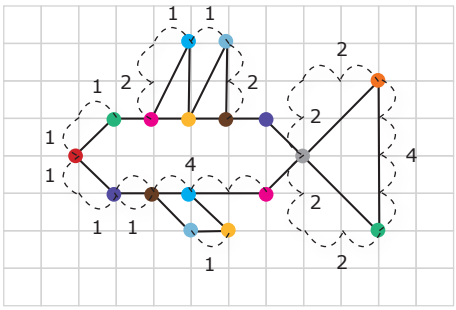


3 **Reproduis** la figure **en suivant** les étapes : sur la figure, **observe** les points repères déjà placés ; sur la figure, **observe** le point de départ. Il est déjà placé sur le quadrillage ; sur la figure, **situe** le point suivant et **place-le** sur le quadrillage ; avec une règle, **relie** les points entre eux ; **continue** ainsi jusqu'à ce que la figure soit complète.

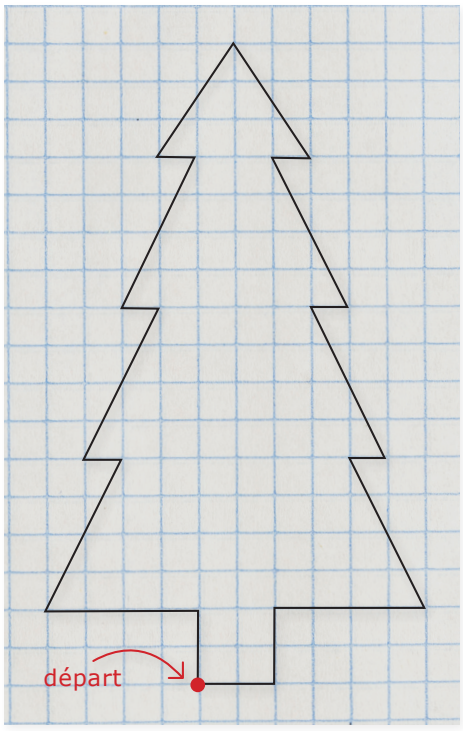


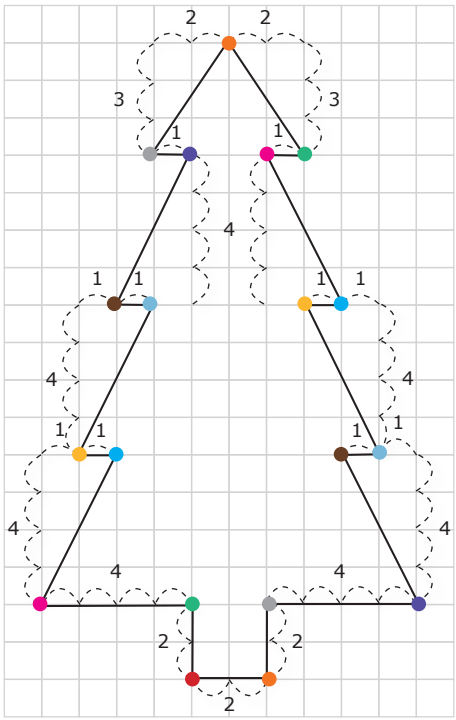
4 **Reproduis** la figure **en suivant** les étapes : sur chaque sommet de la figure, **place** un point-repère de couleur différente ; sur la figure, **situe** le point de départ et **place-le** sur le quadrillage ; sur la figure, **situe** le point suivant et **place-le** sur le quadrillage. Avec une règle, **relie** les points entre eux. **Continue** ainsi jusqu'à ce que la figure soit complète.



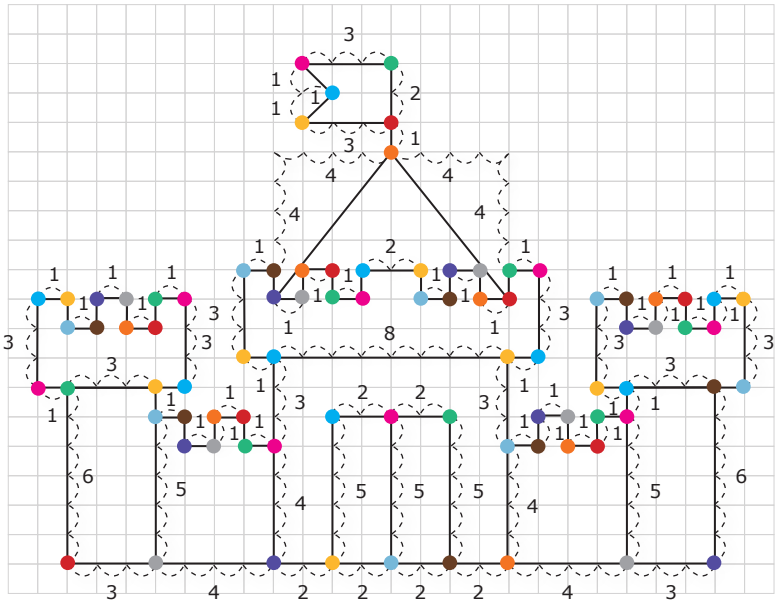


5 **Reproduis** cette figure sur le quadrillage.

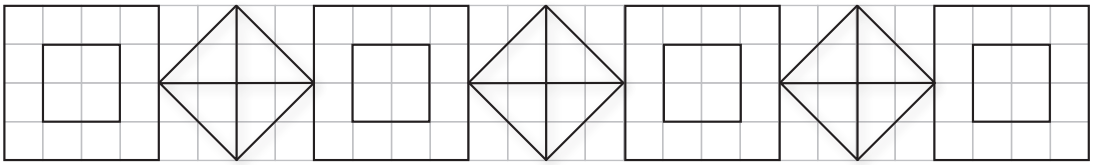




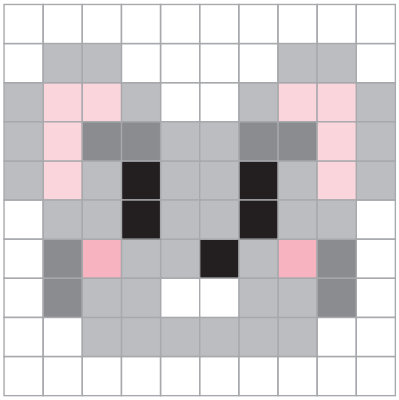
6 **Reproduis** cette figure sur le quadrillage. Puis **colorie-la**.

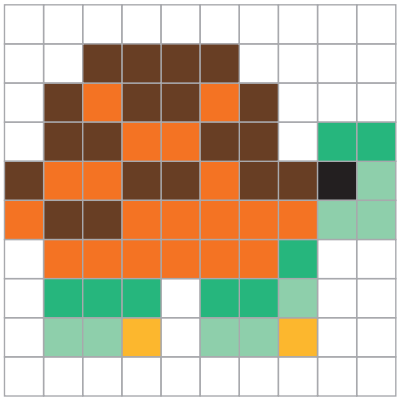


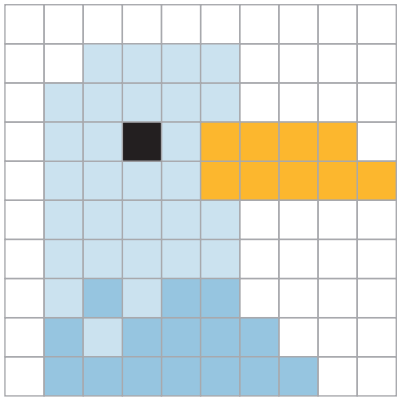
7 **Continue** la frise. Puis, **colorie-la**.



8 **Reproduis** chaque pixel-art sur le quadrillage.







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

Objectifs de la mission :
- dénombrer en utilisant le groupement par 10 et les échanges jusqu'à 999 ;
- utiliser des écritures chiffrées jusqu'à 999 ;
- lire et écrire en lettres les nombres jusqu'à 999.

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

PRÉ-REQUIS :
- dénombrer en utilisant le groupement par 10 et les échanges jusqu'à 199.

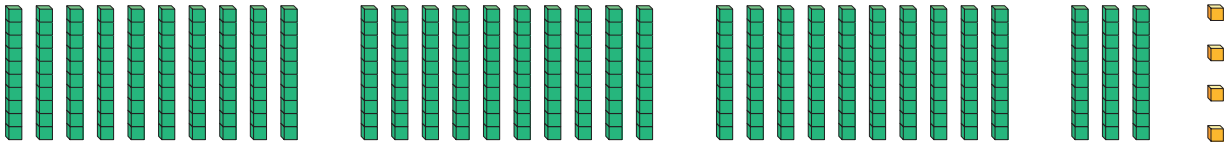
Compétences travaillées : activités 1, 2 et 3
- dénombrer en utilisant le groupement par 10 et les échanges jusqu'à 999
- Utiliser des écritures chiffrées jusqu'à 999

- **Matériel :** laissez l'ensemble du matériel de numération à disposition pour que l'enfant puisse effectuer des échanges) ; si besoin, utilisez le tableau de numération c, d, u.

1 À l'aide du matériel de numération, **fabrique** 33d 4u. Si c'est possible, **fais** des échanges pour fabriquer une ou plusieurs dizaines. Si c'est possible, **fais** des échanges pour fabriquer une ou plusieurs centaines.

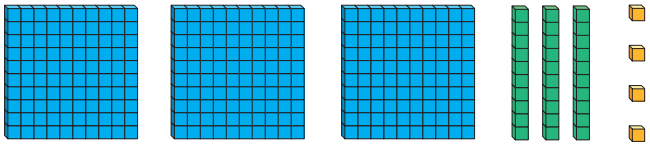
- **Correction :**

1. L'enfant fabrique la quantité initiale :



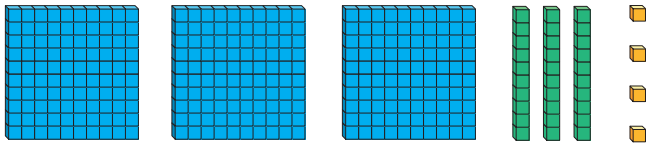
2. Il ne peut pas fabriquer de dizaines puisqu'il n'y a que 4 unités isolées.

3. Il échange 3 paquets de 10 dizaines contre 3 centaines.
Après échanges, l'enfant obtient :



2 À l'aide de ton matériel de numération, **complète** la facture : dans l'encadré, **dessine** le matériel de numération nécessaire pour acheter le vélo ; **complète** les phrases. Si besoin, **utilise** ton tableau de numération.

● **Correction :**



Il y a **3 centaine(s)** , **3 dizaine(s)** et **4 unité(s) isolée(s)**.
Prix total en cubes : **334**

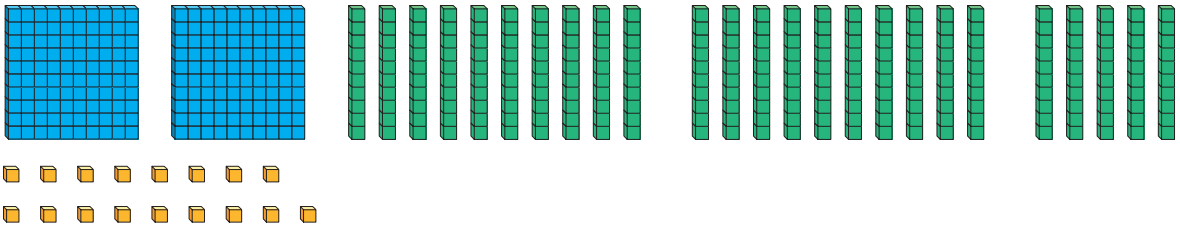
Bravo ! Grâce à toi, Perlipopette a réussi à acheter un cyclo'ronron !

ACT 2

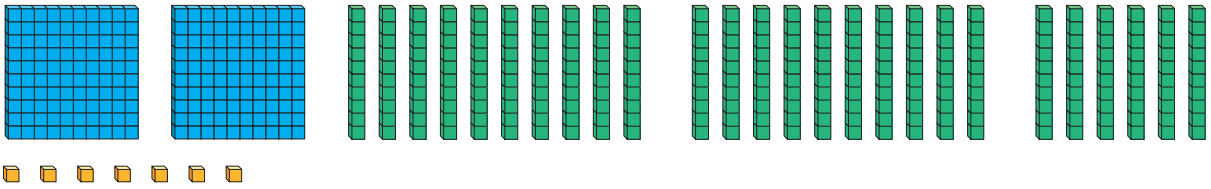
1 À l'aide du matériel de numération, **fabrique 2c 25d 17u**. Si c'est possible, **fais** des échanges pour fabriquer une ou plusieurs dizaines. Si c'est possible, **fais** des échanges pour fabriquer une ou plusieurs centaines.

● **Correction :**

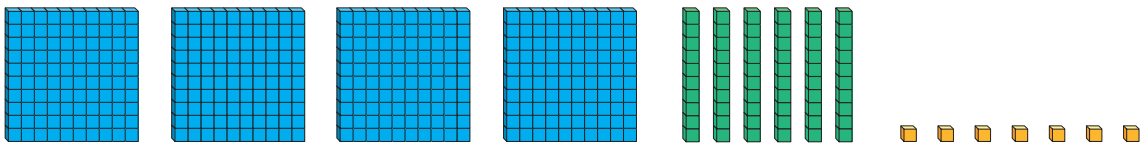
1. L'enfant fabrique la quantité initiale :



2. Il échange 1 paquet de 10 unités contre 1 dizaine et obtient :

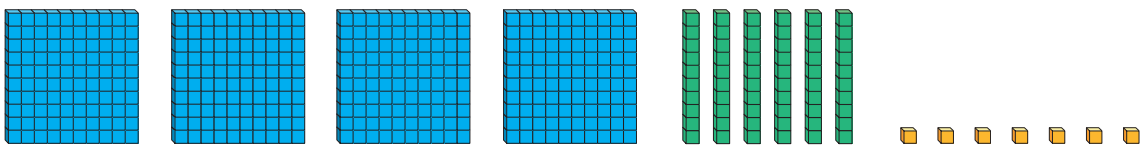


3. Il échange 2 paquets de 10 dizaines contre 2 nouvelles centaines.
Après échanges, l'enfant obtient :



2 À l'aide de ton matériel de numération, **complète** la facture : dans l'encadré, **dessine** le matériel de numération nécessaire pour acheter la carriole ; **complète** les phrases. Si besoin, **utilise** ton tableau de numération.

● **Correction :**



Il y a **4 centaine(s)** , **6 dizaine(s)** et **7 unité(s) isolée(s)**.
Prix total en cubes : **467**

Génial ! Grâce à ton aide, Perlipopette réussi à acheter une carriole à moustaches !

ACT 3

1 Pour chaque facture : si c'est possible, **fabrique** une ou plusieurs dizaines **en les entourant** ; si c'est possible, **fabrique** une ou plusieurs centaines en les entourant ; **complète** les phrases.

- **Correction :**

Facture 1 / 1 guidon duveteux :
Il y a **5 centaines**, **1 dizaine** et **3 unités isolées**
Prix total en cubes : **513**

Facture 2 / 1 maxi panier griffoir :
Il y a **6 centaines**, **7 dizaines** et **9 unités isolées**
Prix total en cubes : **679**

Facture 3 / 1 paire de pédales coussinets :
Il y a **8 centaines**
Prix total en cubes : **800**

Facture 4 / 1 klaxon miaou 3000 :
Il y a **7 centaines**, **0 dizaine** et **3 unités isolées**
Prix total en cubes : **703**

Fantastique ! Grâce à toi, Sirocco est soulagé ! Micha et Perlipopette ont réussi à l'aider à compléter toutes les factures des autres clients !

ACT 4

PRÉ-REQUIS :
• Lire et écrire en lettres les nombres de 0 à 99.

Compétences travaillées : activités 4 et 5
• lire et écrire en lettres les nombres jusqu'à 999.

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

- **Consigne pour l'adulte :** si besoin, l'enfant peut d'abord compléter le tableau de numération c,d,u avant de colorier.

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.

334

2 **Relie** chaque début de phrase à la suite qui convient.

Le **3** de **334** se dit :
- trente.
- trois-mille.
- trois-cent.
- trois.

Le **34** de **334** se dit :
- quarante-trois.
- trois-quatre.
- treize.
- trente-quatre.

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

- **Correction :** trois-cent-trente-quatre

4 **Observe** le nombre ci-dessous. **Colorie** en bleu le chiffre des centaines, en vert celui des dizaines et en jaune celui des unités. **Dis-le** à l'oral. Puis, **écris**-le en lettres.

● **Correction :** quatre-cent-soixante-sept

ACT 5

1 Pour chaque client : **Dis** à l'oral, le nombre qu'il faut écrire en lettres. Puis, **écris-le** en lettres sur les pointillés.

● **Correction :**
513 cinq-cent-treize
679 : six-cent-soixante-dix-neuf
800 : huit-cents
703 : sept-cent-trois

Un grand bravo ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette vont enfin pouvoir obtenir deux casques gratuitement !

ATDJ

1 **Complète** chaque phrase **en coloriant** la ou les bonnes réponses.

Une dizaine c'est la même chose que :	10 unités	
Une centaine c'est la même chose que :	10 dizaines	100 unités

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

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

2 On **fabrique** le plus **de centaines** possible **en entourant** des paquets **10 dizaines**.

4 On écrit **la quantité**.

3 On **compte** combien il y a **de centaines**, **de dizaines** et **d'unités isolées**.

1 On **fabrique** le plus **de dizaines** possible **en entourant** des paquets de **10 unités**.

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

Pour écrire en lettres les nombres de 0 à 999, 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.

Le mot cent s'écrit avec un s à la fin lorsqu'il est **le dernier mot**.

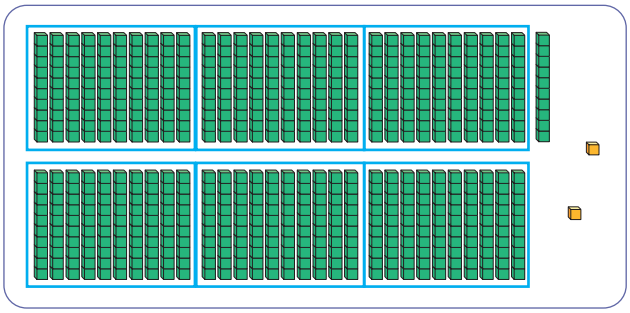
EXOS

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

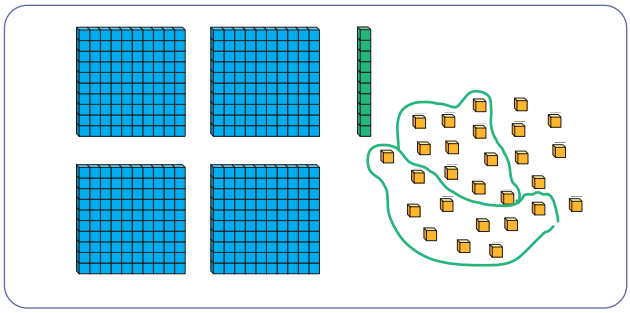
● **Correction :**
Il y a 3 centaines, 2 dizaines et 5 unités isolées
Il y a 325 cubes.

Il y a 6 centaines, 1 dizaine et 9 unités isolées
Il y a 619 cubes au total.

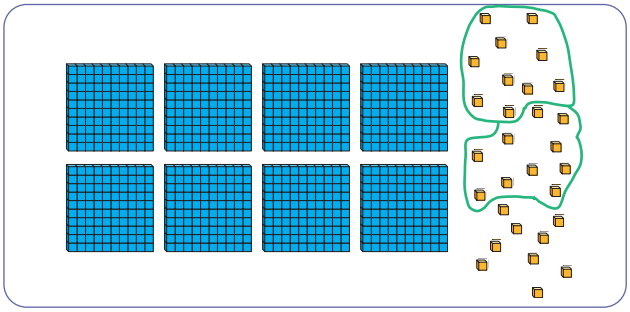
2 Pour chaque case, **complète** les phrases. Lorsque c'est possible, **fabrique** une dizaine ! Lorsque c'est possible, **fabrique** une centaine !



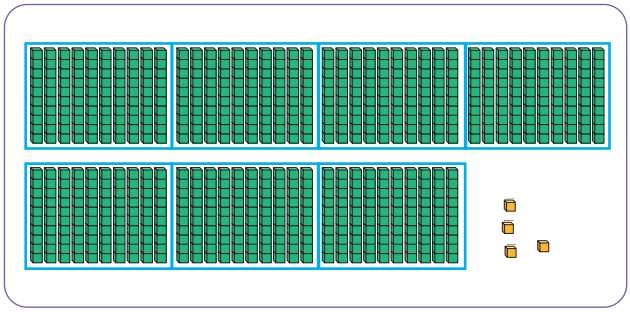
Il y a **6** **centaine(s)**, **1** **dizaine(s)**
et **2** **unités isolée(s)**.
Il y a **612** cubes au total.



Il y a **4** **centaine(s)**, **3** **dizaine(s)**
et **7** **unités isolée(s)**.
Il y a **437** cubes au total.

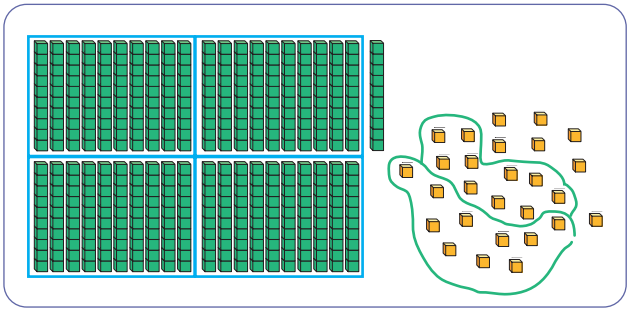


Il y a **8** **centaine(s)**, **2** **dizaine(s)**
et **9** **unités isolée(s)**.
Il y a **829** cubes au total.

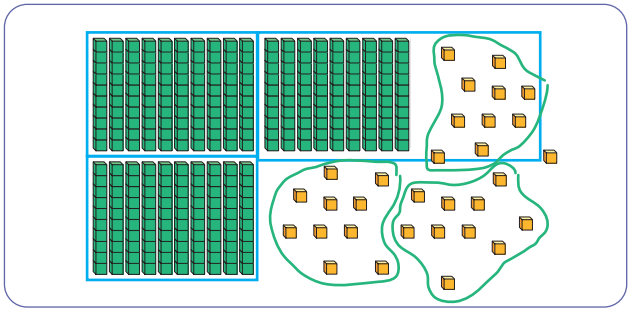


Il y a **7** **centaine(s)**, **0** **dizaine(s)**
et **4** **unités isolée(s)**.
Il y a **704** cubes au total.

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



Il y a **4** **centaine(s)**, **3** **dizaine(s)**
et **7** **unités isolée(s)**.
Il y a **437** cubes au total.

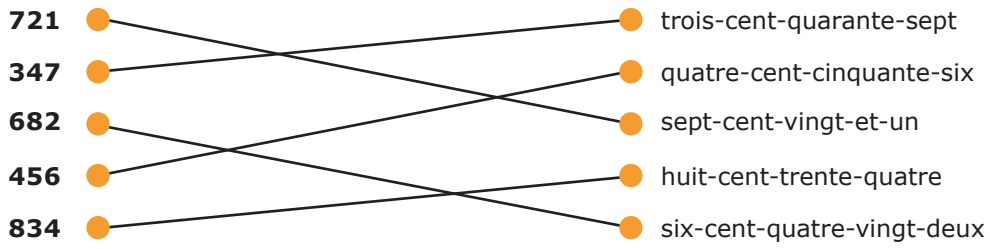


Il y a **3** **centaine(s)**, **2** **dizaine(s)**
et **1** **unités isolée(s)**.
Il y a **321** cubes au total.

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

deux-cent-cinquante-quatre	254	quatre-cent-trente-cinq	435
trois-cent-vingt-neuf	329	six-cent-quatre-vingt-un	681
huit-cent-dix-sept	817	sept-cent-un	701
quatre-cent-trente-cinq	435	cinq-cent-seize	516
neuf-cent-quatre-vingts	980	cinq-cent-vingt	520
trois-cent-soixante-quinze	375	huit-cent-deux	802

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



6 **Observe** les nombres suivants. Puis, **écris-les** en lettres.

- **Correction :**
  175 : cent-soixante-quinze
  594 : cinq-cent-quatre-vingt-quatorze
  961 : neuf-cent-soixante-et-un
  209 : deux-cent-neuf
  670 : six-cent-soixante-dix

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 :**
  581 : cinq-cent-quatre-vingt-un
  902 : neuf-cent-deux
  471 : quatre-cent-soixante-et-onze
  238 : deux-cent-trente-huit
  600 : six-cents

Pré-requis :
- dénombrer une quantité jusqu'à 999 ;
- associer diverses représentations d'un nombre jusqu'à 199.

Objectifs de la mission :
- associer diverses représentations d'un nombre jusqu'à 999.

- **Consigne pour l'adulte :** si besoin, relire avec l'enfant la leçon du Trimestre 2 - Chapitre 1 - Mission 3 « Représenter un nombre de différentes façons jusqu'à 199 ». Assurez-vous que l'enfant sache reconnaître le matériel de numération et qu'il maitrise les relations entre la centaine, les dizaines et les unités. 1 c = 10 d = 100 u

HISTOIRE

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

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

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

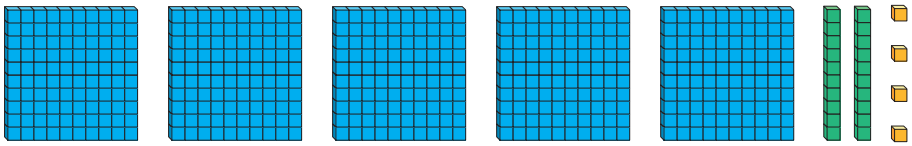
ACT 1

Compétences travaillées : activités 1, 2, 3 et 4
- associer diverses représentations d'un nombre jusqu'à 999 (addition détaillée).

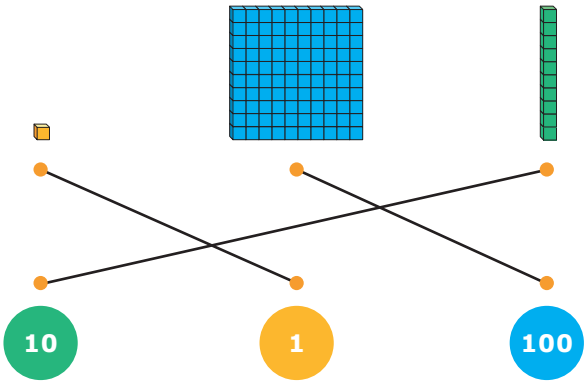
- **Matériel :** le matériel de numération.

1 À l'aide du matériel de numération, **fabrique** le montant ci-dessous.

- **Correction :**



2 **Récupère** les jetons et **observe-les**. Avec une règle, **relie** chaque pièce du matériel de numération au jeton qui correspond.



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

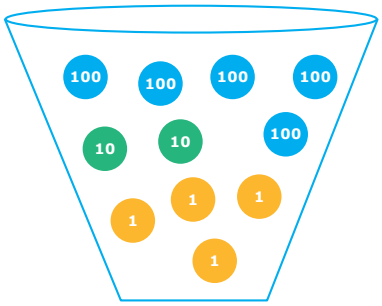
3 **Échange** tout ton matériel de numération contre les jetons qui conviennent. **Range** les jetons dans l'ordre suivant : centaines, dizaines et unités.

- **Correction :** l'enfant se retrouve avec le matériel suivant :



4 **Place** et **colle** les jetons dans le panier à péage. Puis, **écris** le montant sous la forme d'une addition détaillée.

Insérez vos jetons ici :



Écrivez le montant en addition détaillée :
524 = 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1 + 1

Félicitations ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette ont réussi à payer le péage et peuvent désormais continuer leur route !

ACT 2

- **Matériel :** les jetons ronds (distribués lors de l'activité 1)

1 **Observe** le montant ci-dessous. Puis, **colorie** en bleu le chiffre des centaines, en vert le chiffre des dizaines et en jaune le chiffre des unités. **Complète** la phrase.

362

Il y a 3 **centaines**, 6 **dizaines** et 2 **unités**.

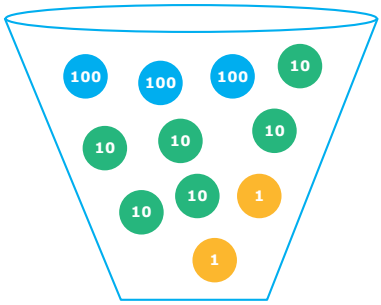
2 À l'aide des jetons, **fabrique** le montant ci-dessus. nombre : **362**. Puis, **range** les jetons dans l'ordre suivant : centaines, dizaines et unités.

- **Correction :** l'enfant se retrouve avec le matériel suivant :



3 Dans le panier à péage, **dessine** les jetons qui conviennent. Puis, **écris** le montant sous la forme d'une addition détaillée.

Insérez vos jetons ici :



Écrivez le montant en addition détaillée :
362 = 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1

Génial ! Grâce à ton aide, Micha a réussi à aider le zèbre à passer la barrière de péage !

ACT 3

- **Matériel :** laissez à disposition les jetons ronds utilisés durant les activités précédentes ; le tableau de numération c, d, u.

1 Pour chaque montant à payer : **colorie** en bleu le chiffre des centaines, en vert le chiffre des dizaines et en jaune le chiffre des unités ; **complète** la phrase ; puis, **écris** le montant sous la forme d'une addition détaillée.

- **Correction :**
  Dans **235**, il y a 2 **centaines**, 3 **dizaines** et 5 **unités**.
  235 = 100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1

  Dans **441**, il y a 4 **centaines**, 4 **dizaines** et 1 **unité**.
  441 = 100 + 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1

  Dans **703**, il y a 7 **centaines**, 0 **dizaine** et 3 **unités**.
  703 = 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 1 + 1 + 1

Super ! Grâce à ton aide, Micha a réussi à écrire chaque montant sous la forme d'une addition détaillée. Tous les animaux ont réussi à passer la barrière du péage !

ACT 4

- **Matériel :** laissez à disposition les jetons ronds utilisés durant les activités précédentes ; le tableau de numération c, d, u.

1 Pour chaque animal : **observe** l'addition détaillée et **complète** la phrase ; **retrouve** et **écris** la somme de l'addition détaillée.

- **Correction :**
  621 = 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 1
  il y a **6 centaines**, **2 dizaines** et **1 unité**.

  280 = 100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10
  il y a **2 centaines**, **8 dizaines** et **0 unité**.

  506 = 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1
  il y a **5 centaines**, **0 dizaines** et **6 unités**.

Merveilleux ! Grâce à toi, les derniers animaux ont réussi à passer le péage de la Crocautoroute !

ACT 5

Compétences travaillées : activités 5, 6 et 7
• associer diverses représentations d'un nombre jusqu'à 999 (addition détaillée).

- **Matériel :** découpez et utilisez les annexes 26 et 27. Utilisez les jetons ronds des activités précédentes ainsi que la bande de comptage de 10 en 10.

1 **Observe** le montant à payer ci-dessous. **Colorie** en bleu le chiffre des centaines, en vert le chiffre des dizaines et en jaune le chiffre des unités. **Complète** la phrase. Puis, à l'aide des jetons ronds, **fabrique** le montant ci-dessous.

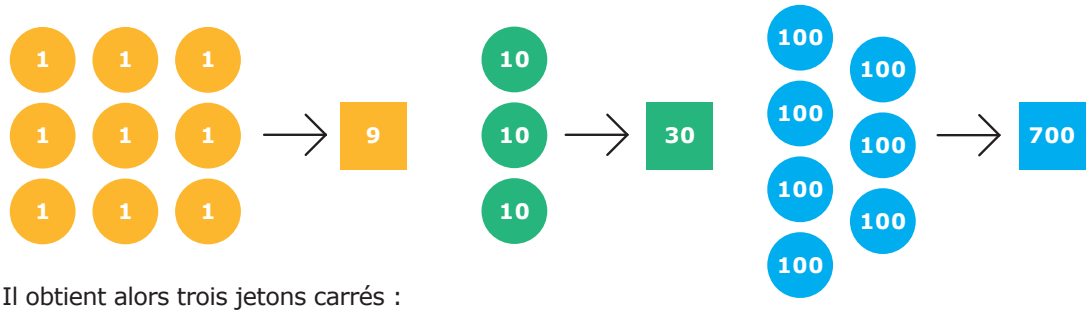
739

Il y a 7 **centaines**, 3 **dizaines** et 9 **unités**.



2 **Additionne** tous les jetons ronds jaunes. **Échange-les** contre le jeton carré jaune qui convient. **Additionne** tous les jetons ronds verts. **Échange-les** contre le jeton carré vert qui convient. **Additionne** tous les jetons ronds bleus. **Échange-les** contre le jeton carré bleu qui convient. **Range** les trois jetons carrés dans l'ordre suivant : centaines, dizaines et unités.

● **Correction :** l'enfant échange chaque groupe de jetons ronds contre le jeton carré qui convient.

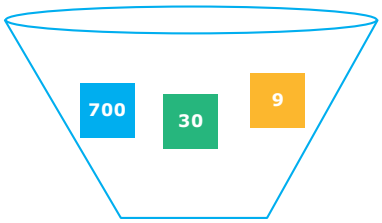


Il obtient alors trois jetons carrés :

700 30 9

3 Dans le panier à péage, **dessine** les jetons carrés qui conviennent. Puis, **écris** le montant sous la forme d'une addition groupée.

Insérez vos jetons ici :



Écrivez le montant en addition groupée : 739 = 700 + 30 + 9

ACT 6

1 **Récupère** l'affiche et **observe-la**.

2 Pour chaque montant à payer : **colorie** en bleu le chiffre des centaines, en vert le chiffre des dizaines et en jaune le chiffre des unités ; **complète** la phrase ; à l'aide de l'affiche, **fabrique** le montant en jetons carrés ; puis, **écris** ce montant sous la forme d'une addition groupée.

● **Correction :**

Dans 274, il y a 2 centaines, 7 dizaines et 4 unités.
L'enfant récupère les jetons carrés suivants :

200 70 4

274 = 200 + 70 + 4

Dans 843, il y a 8 centaines, 4 dizaines et 3 unités.
L'enfant récupère les jetons carrés suivants :

800 40 3

843 = 800 + 40 + 3

Dans 605, il y a 6 centaines, 0 dizaine et 5 unités.
L'enfant récupère les jetons carrés suivants :

600 5

605 = 600 + 5

ACT 7

Fantastique ! Grâce à toi, Micha a réussi à écrire chaque montant sous la forme d'une addition groupée. Tous les animaux ont réussi à passer la barrière du dernier péage !

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 28. Laissez à disposition le tableau de numération c, d, u

1 Pour chaque animal : **observe** l'addition groupée et complète la phrase ; **retrouve** et **écris** la somme de l'addition groupée.

- **Correction :**

516 = 500 + 10 + 6
il y a **5 centaines**, **1 dizaine** et **6 unités**.

920 = 900 + 20
il y a **9 centaines**, **2 dizaines** et **0 unité**.

408 = 400 + 8
il y a **4 centaines**, **0 dizaine** et **8 unités**.

Bravo ! Grâce à toi, Micha sait désormais où trouver un maître du jeu !

ATDJ

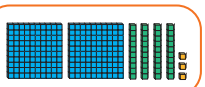
1 **Complète** les pointillés **en utilisant** les mots suivants :
groupée – nombre – centaines – matériel de numération – unités – détaillée – chiffres - dizaines

- On peut représenter un nombre de différentes façons :

→ En chiffres : 243

→ En centaines, dizaines et unités : 2c 4d 3u

→ En écrivant une addition détaillée : 100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1

→ Avec du matériel de numération : 

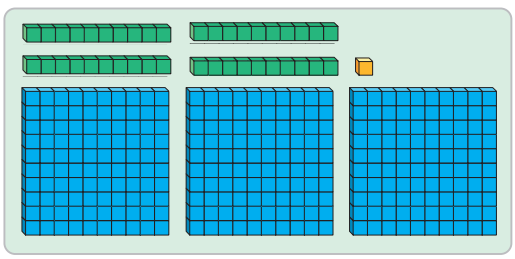
→ En écrivant une addition groupée : 200 + 40 + 3

2 **Colorie** la réponse qui convient.

A. **3d =**	30	**B.** **7d =**	70	**C.** **9c =**	900	**D.** **2c =**	200
E. **5c =**	500	**F.** **4d =**	40	**G.** **4c =**	400	**H.** **9d =**	90

EXOS

1 **Colorie** les étiquettes qui font **341**.



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

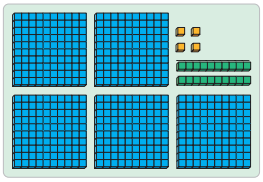
300 + 40 + 1

3c 4d 1u

2 **Colorie** les étiquettes qui font **524**.

20 + 4 + 500 | 5c 2d 4u | 500 + 20 + 4 | 4u 5c 2d

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



3 Comme sur l'exemple, **écris** chaque nombre sous la forme d'**une addition détaillée**.

423 =	**100 + 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1**
354 =	100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1 + 1
923 =	100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1
740 =	100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 10
506 =	100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1

4 Comme sur l'exemple, **écris** chaque nombre sous la forme d'**une addition groupée**.

423 = 400 + 20 + 3
769 = 700 + 60 + 9
392 = 300 + 90 + 2
657 = 600 + 50 + 7
208 = 200 + 8
986 = 900 + 80 + 6

5 **Calcule** le résultat de chaque **addition détaillée**.

535 = 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1
473 = 100 + 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1
842 = 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1
390 = 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10
708 = 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1

6 **Calcule** le résultat de chaque **addition groupée**.

438 = 400 + 30 + 8
845 = 800 + 40 + 5
569 = 500 + 60 + 9
703 = 700 + 3
386 = 300 + 80 + 6
970 = 900 + 70

7 En t'aidant de l'exemple, **complète** le tableau.

423	4c 2d 3u	**400 + 20 + 3**	**100 + 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1**
352	3c 5d 2u	**300 + 50 + 2**	**100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1**
635	6c 3d 5u	**600 + 30 + 5**	**100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1**
742	7c 4d 2u	**700 + 40 + 2**	**100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1**
506	5c 0d 6u	**500 + 6**	**100 + 100 + 100 + 100 + 100 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1**

ÉNIGME : Résous l'énigme suivante

Combien de personnes Fripouille doit-elle encore inviter pour avoir 268 invités en tout ?

● **Correction :**
268 = 200 + 60 + 8
Fripouille doit encore inviter 60 personnes.

Objectif de la mission :
• savoir repérer un angle droit en utilisant un gabarit, une équerre.

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.

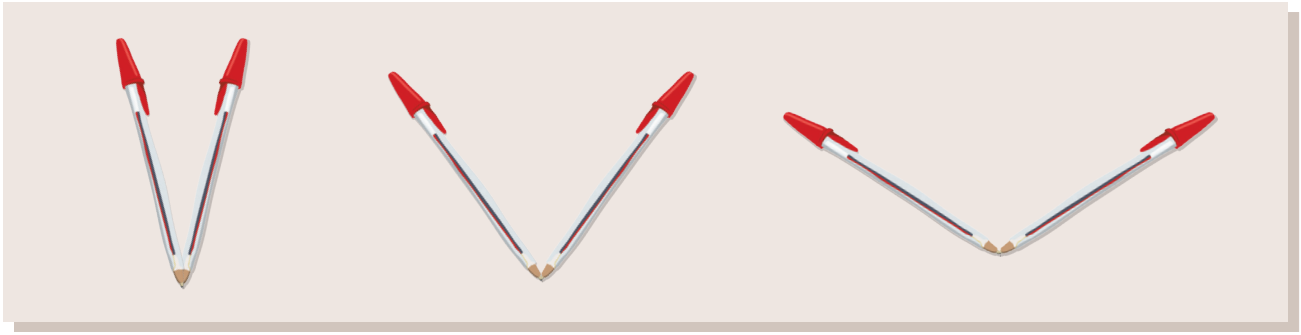
ACT 1



Compétences travaillées : activités 1 et 2
• comprendre et appréhender la notion d'angle.

● **Consigne pour l'adulte :** pour cette mission, il sera nécessaire de fournir une équerre à l'enfant.

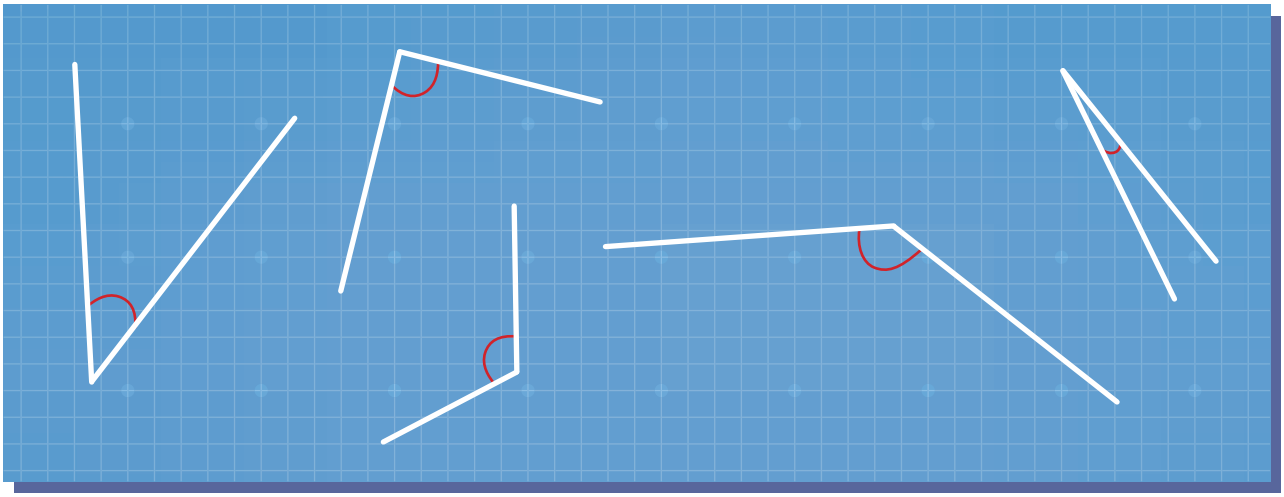
1 **Place** la pointe de deux crayons côte à côte. Puis, à l'aide de ces crayons, **forme** différents types d'angle : un petit angle (avec un petit écartement) ; un angle moyen (avec un écartement moyen) ; un grand angle (avec un grand écartement).



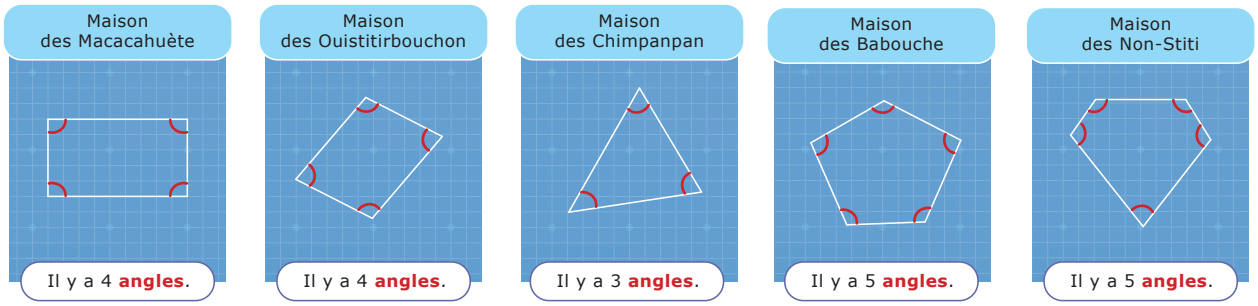
Félicitations ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette ont compris ce qu'est un angle !

ACT 2

1 **Indique** l'angle intérieur formé par les segments **en dessinant** :)



2 **Marque** les angles intérieurs de chaque maison **en dessinant** :)
Puis, **écris** le nombre d'angles que possède chaque maison **en complétant** la phrase.



Formidable ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette savent repérer des angles sur un plan ! Monsieur Marcel est rassuré !

ACT 3

Compétences travaillées : activités 3 et 4
• savoir repérer un angle droit en utilisant un gabarit d'angle droit.

- **Consigne pour l'adulte :** pour cette activité, la présence de l'adulte est obligatoire.
- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 29.

1 **Observe** le gabarit d'angle droit.

- **Consigne pour l'adulte :** faites observer le gabarit d'angle droit, expliquez que sur ce gabarit, il n'y a qu'un seul angle et qu'il est droit, le montrer. Expliquez que cet objet sert à savoir si les angles sont droits. Attention, certains enfants peuvent confondre les mots « côté » et « angle ». Si besoin, insistez sur le fait qu'un côté correspond à un trait et qu'un angle correspond à un écartement entre deux côtés.

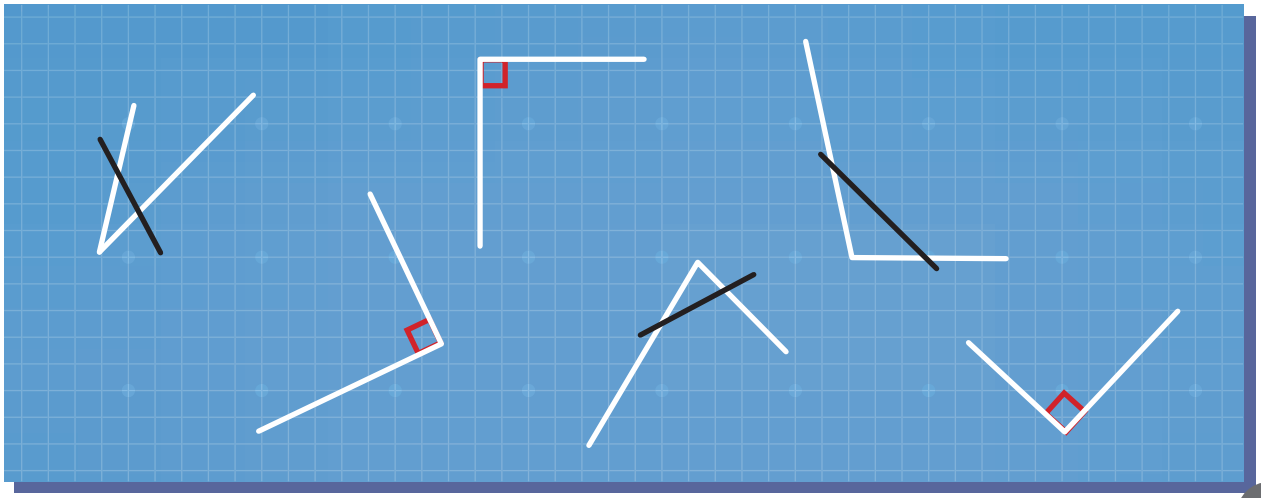
2 **Observe** autour de toi. Il y a plein d'angles droits ! **Lève-toi** et, à l'aide du gabarit, **retrouve** 4 angles droits qui se cachent dans ta maison. **Complète** la liste suivante **en écrivant** où tu as trouvé chaque angle droit.

- **Correction :** réponses possibles :
  1. Sur la table à manger
  2. Sur la porte
  3. Sur le carrelage
  4. Sur un livre

Bravo ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette savent repérer des angles droits grâce au gabarit !

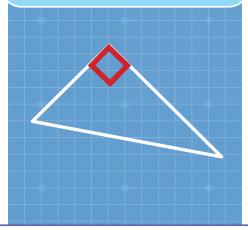
ACT 4

1 Pour chaque angle : à l'aide du gabarit, **repère** si l'angle est droit ; si l'angle est droit, **dessine** : □ .
Sinon, **barre-le**.



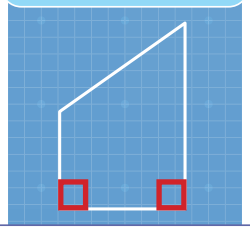
2 Pour chaque plan de maison, à l'aide du gabarit, **retrouve** et **marque** le ou les angles droits.
Écris le nombre d'angles droits que possède chaque maison **en complétant** la phrase.

Maison des Beaux-Nobo



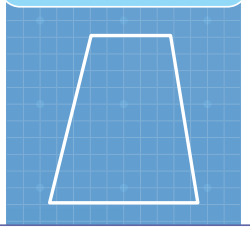
Il y a 1 **angles droit**.

Maison des Oranges-Outan



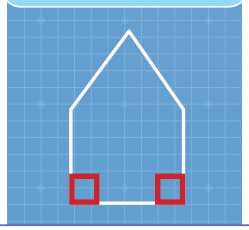
Il y a 2 **angles droits**.

Maison des Ouistitigre



Il y a 0 **angles droit**.

Maison des Manoixdecoco



Il y a 2 **angles droits**.

Fantastique ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette savent utiliser un gabarit pour retrouver des angles droits sur un plan !

ACT 5

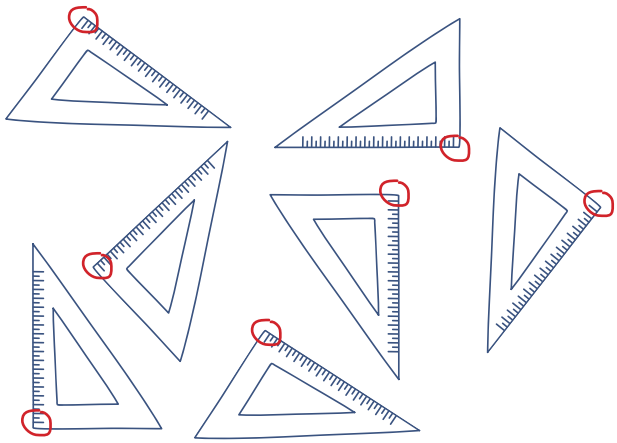
Compétences travaillées : activités 5, 6 et 7
- savoir repérer un angle droit en utilisant une équerre.

- **Matériel :** le gabarit d'angle droit ; une équerre en plastique transparent ; une petite gommette rouge.

1 **Récupère** et **observe** l'équerre. Sur l'équerre : **repère** l'angle droit. **Vérifie** avec le gabarit ; une fois qu'un adulte a validé ta proposition, **colle** une gommette rouge sur l'angle droit ; avec ton doigt, **montre** les deux côtés qui longent l'angle droit de l'équerre.

- **Consigne pour l'adulte :** expliquez que l'équerre est un outil qui permet, comme le gabarit, de savoir si un angle est droit ou non.

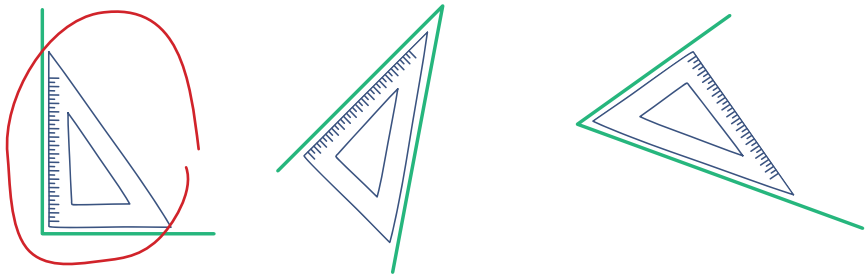
2 **Récupère** et **entoure** en rouge l'angle droit de chaque équerre.



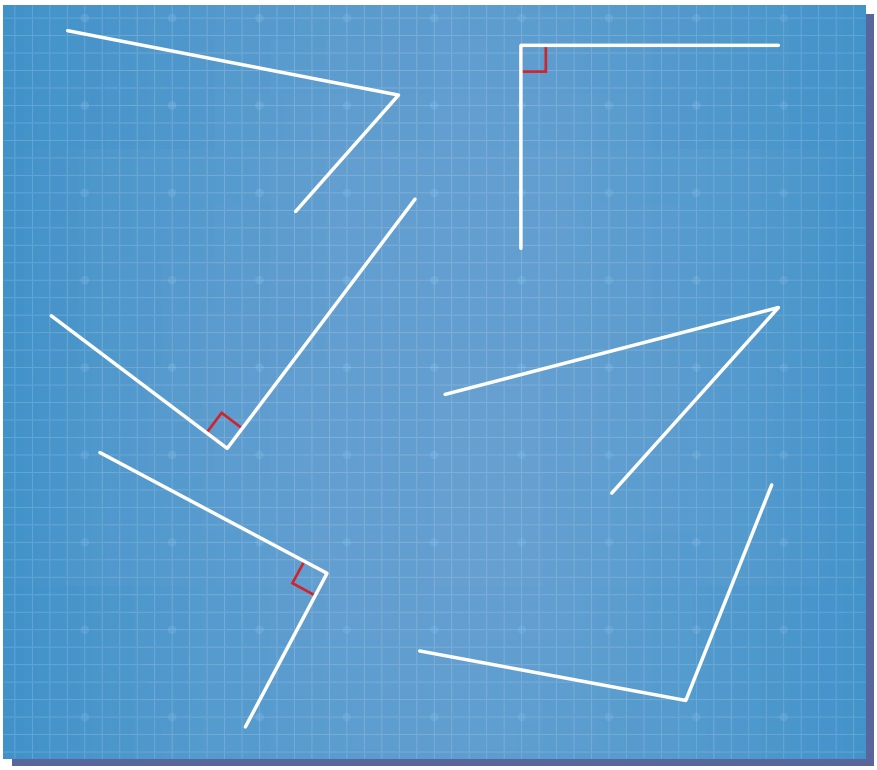
Bravo ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette savent repérer l'angle droit d'une équerre !

ACT 6

1 **Entoure** l'équerre qui repère correctement un angle droit.



2 À l'aide de l'équerre, **retrouve** et **marque** les angles qui sont des angles droits.

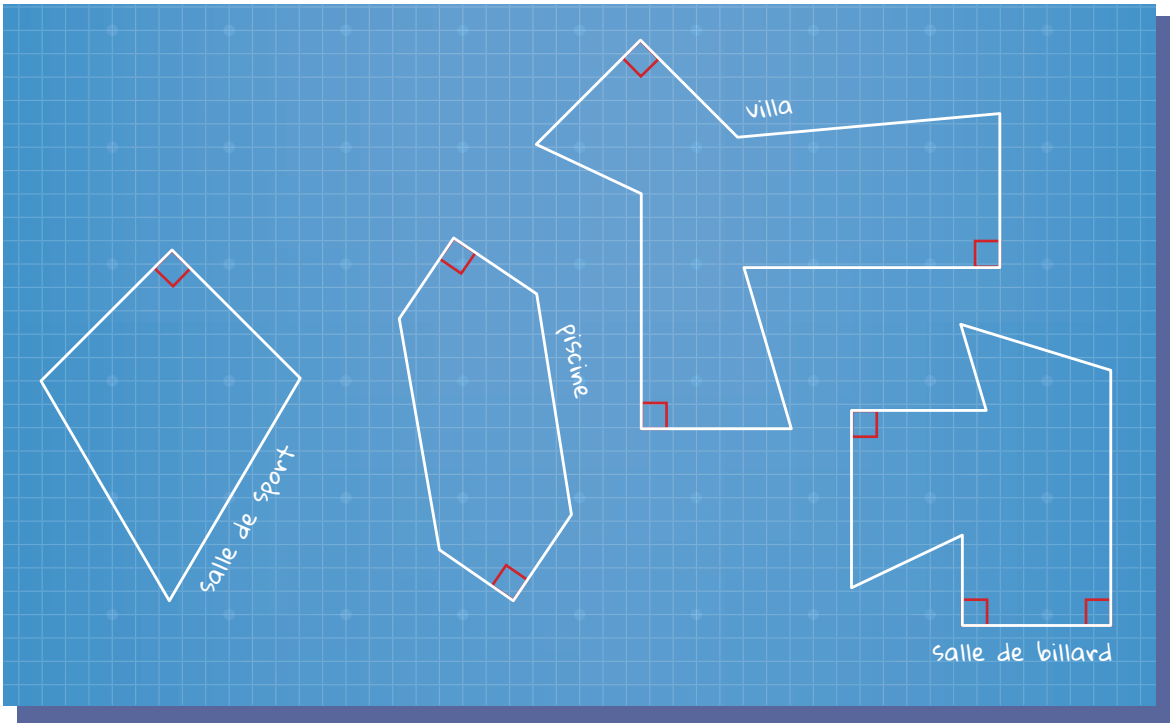


Formidable ! Micha et Perlipopette savent utiliser une équerre pour retrouver des angles droits grâce à toi !

ACT 7

- **Matériel :** une équerre en plastique transparent.

1 Pour chaque pièce de la demeure de la famille de la Branche, à l'aide de l'équerre, **retrouve** et **marque** le ou les angles droits.



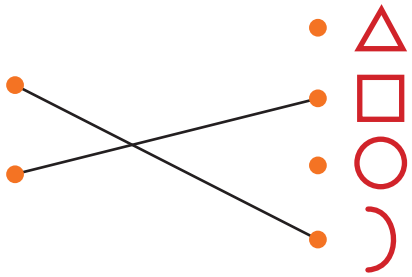
Youhou ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette ont pu corriger le plan de la demeure des de la Branche ! Monsieur Marcel va pouvoir le redessiner !

ATDJ

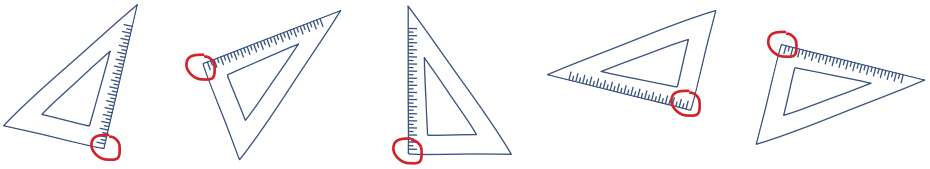
1 Avec une règle, **relie** chaque phrase au dessin qui correspond.

Pour marquer **un angle** on dessine :

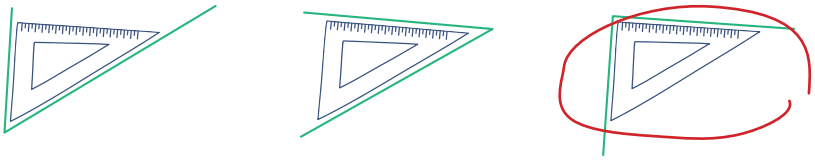
Pour marquer **un angle droit** on dessine :



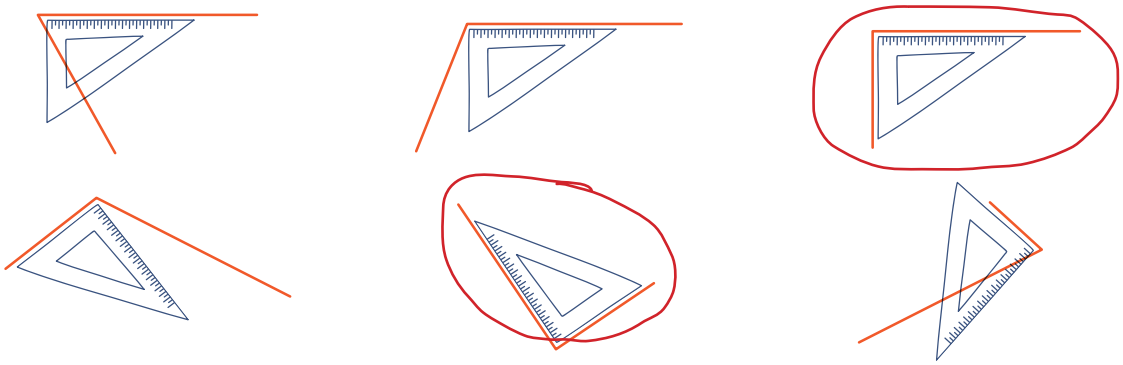
2 **Entoure** en rouge l'angle droit de chaque équerre.



3 **Entoure** l'équerre correctement placée pour repérer un angle droit.



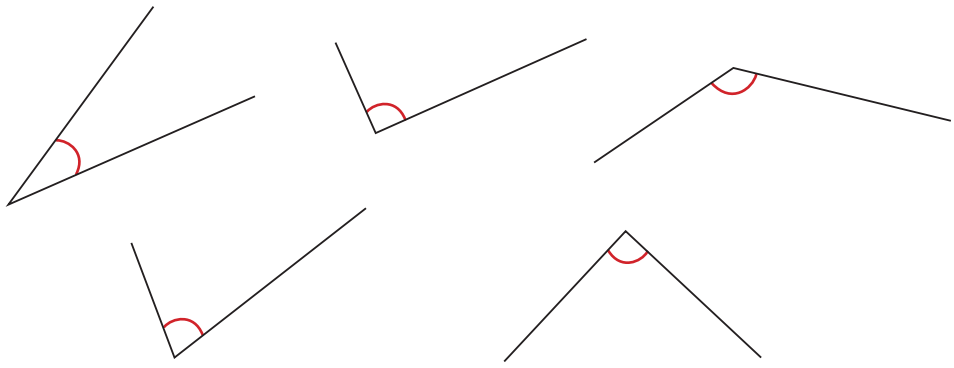
4 Parmi ces images, **entoure** les équerres qui indiquent un angle droit.



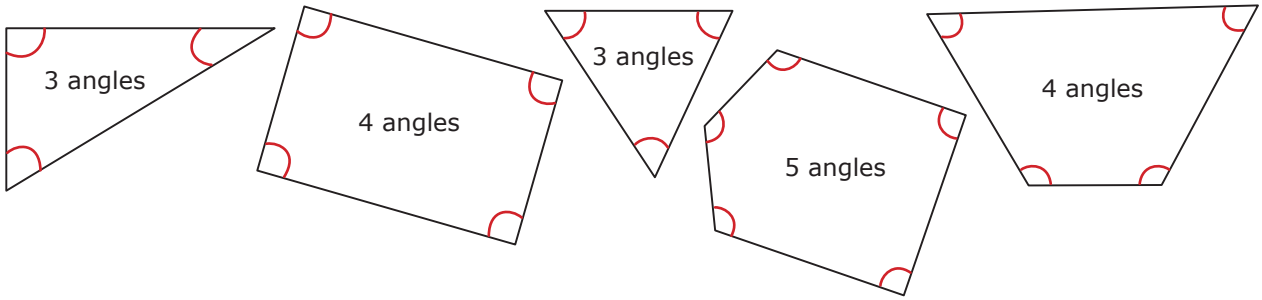
EXOS

- **Matériel :** durant les exercices, nous vous conseillons d'encourager l'enfant à utiliser l'équerre. Ainsi, il se familiarisera davantage à cet outil. Néanmoins, si l'enfant éprouve des difficultés, laissez à disposition le gabarit d'angle droit.

1 **Marque** l'angle intérieur formé par les segments.



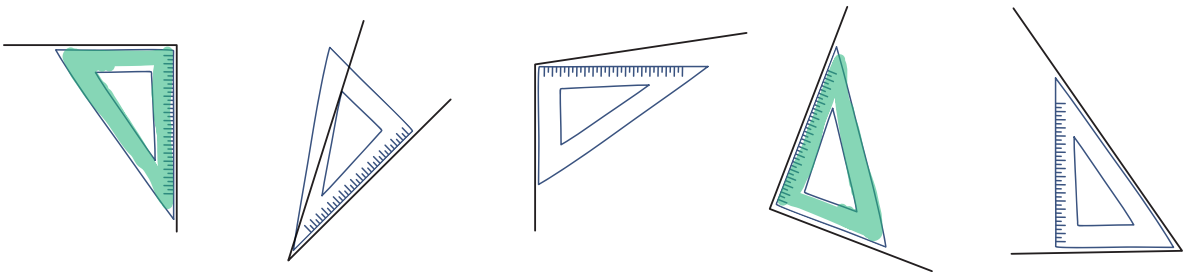
2 **Marque** les angles intérieurs de chaque figure. Puis, **écris** le nombre d'angles que possède chaque figure.



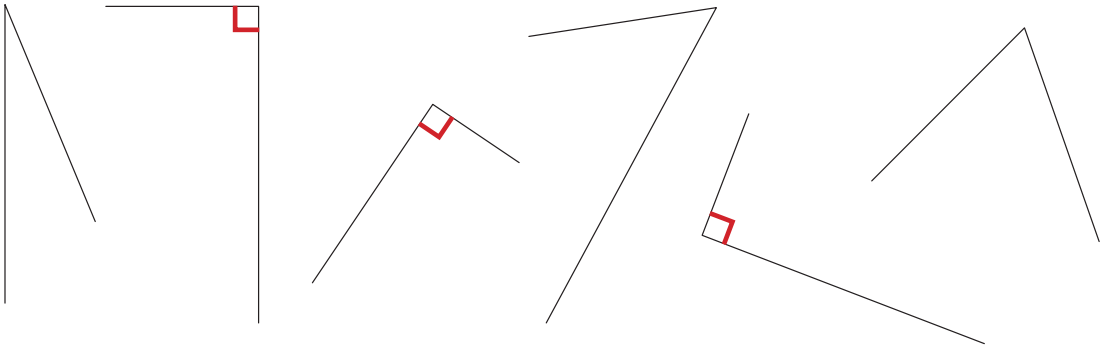
3 **Entoure** les objets qui ont au moins un angle droit.



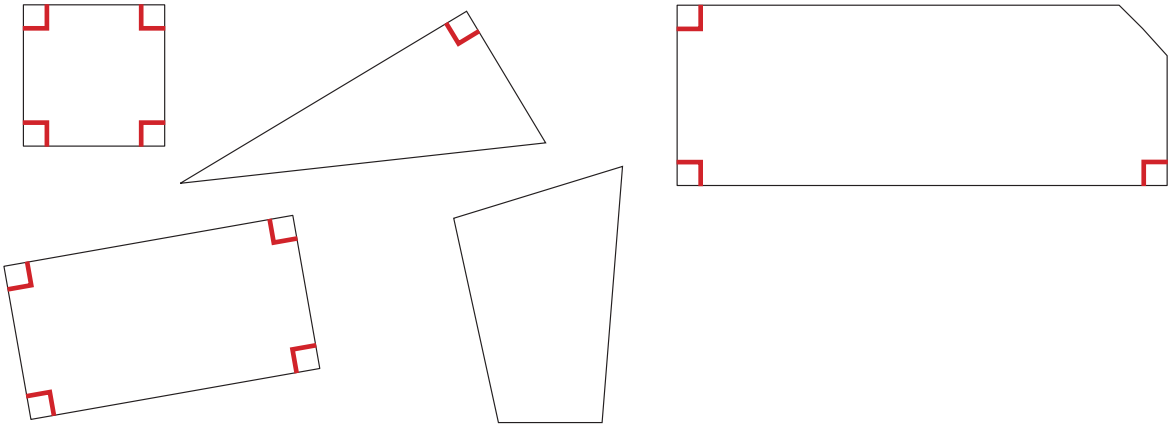
4 **Colorie** les équerres qui repèrent un angle droit.



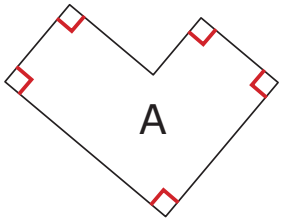
5 À l'aide de l'équerre, **retrouve** et **marque** les angles qui sont des angles droits.



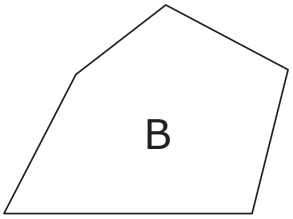
6 À l'aide de l'équerre, **retrouve** et **marque** les angles droits de chaque figure.



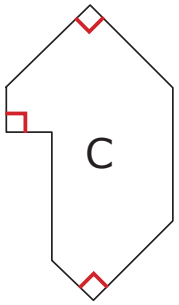
7 Pour chaque figure **marque** les angles droits et **complète** la phrase.



La figure A a 5 angle(s) droit(s)

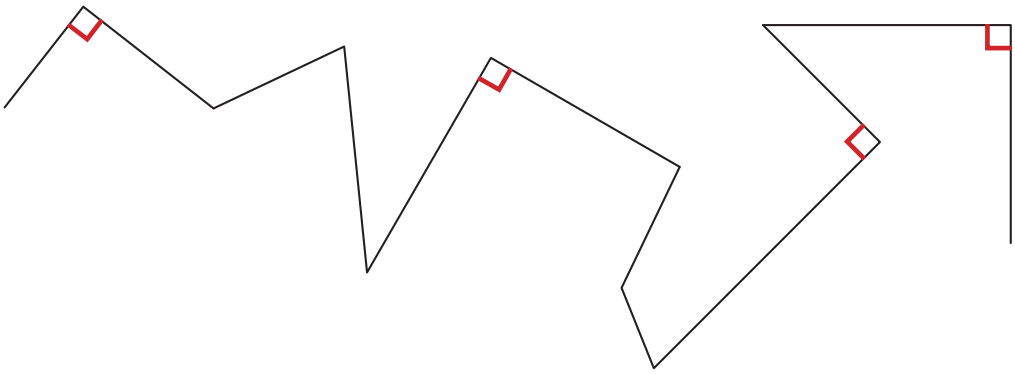


La figure B a 0 angle(s) droit(s)

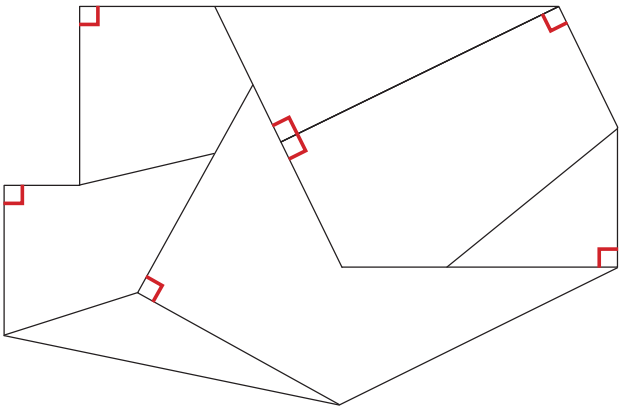


La figure C a 3 angle(s) droit(s)

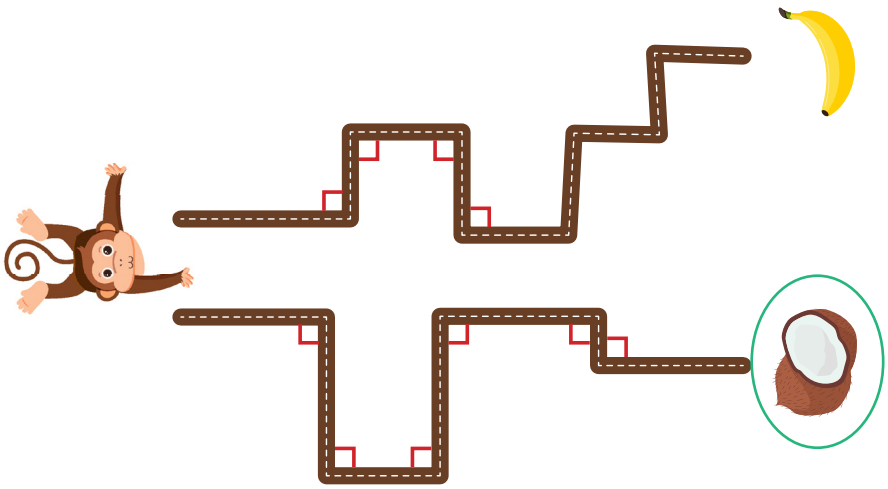
8 À l'aide de l'équerre, **repère** les 4 angles droits de cette ligne brisée et **marque-les**.



9 À l'aide de l'équerre, **repère** les 7 angles droits de cette ligne brisée et **marque-les**.



ÉNIGME : À l'aide de l'équerre, **repère** et **marque** tous les angles droits de chaque ligne brisée. **Entoure** ce que le singe va manger.



MISSION 4 **LE BUREAU BONOBONNES DROITES** GÉOMÉTRIE

Objectifs de la mission :
- identifier un polygone
- décrire un polygone en utilisant le vocabulaire : polygone, côté, sommet, triangle, quadrilatère, pentagone...

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.

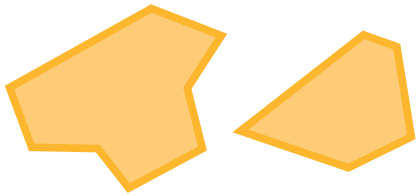
ACT 1

Compétences travaillées : activités 1 & 2
- identifier un polygone.

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 30 ; une règle ; un crayon à papier ; une paire de ciseaux.

1 **Récupère** le plan et **observe** sa forme. Celle-ci est toute arrondie. **En suivant** les indications ci-dessous, **découpe** le plan pour qu'il n'ait plus que des côtés droits.

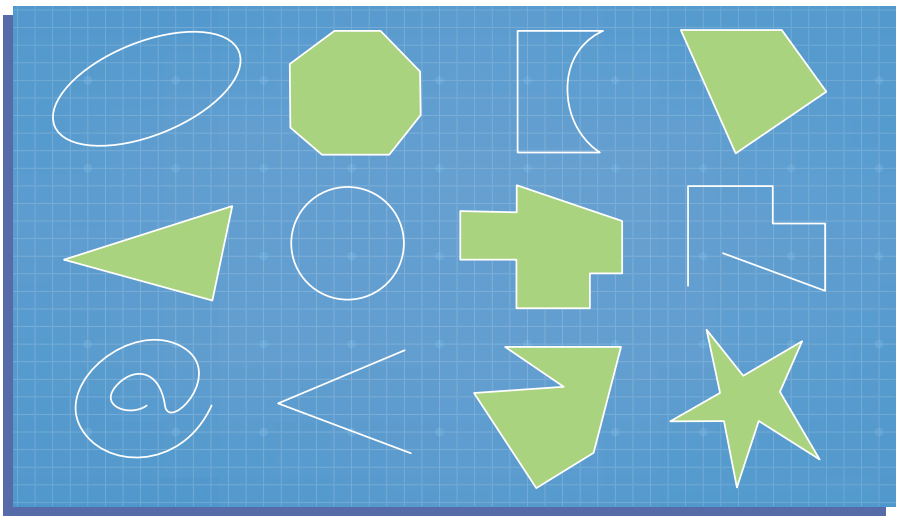
- **Correction :** réponses possibles :



Bravo ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette ont réussi à corriger le vieux plan ! Il n'a plus que des côtés droits !

ACT 2

1 **Observe** les plans ci-dessous. **Retrouve** et **colorie** en vert les plans qui sont des polygones.



Super ! Grâce à toi, Micha et Perlipopette ont réussi à retrouver les plans qui sont des polygones.

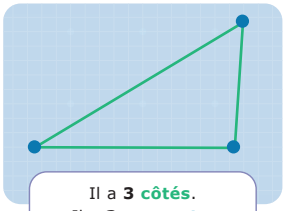
ACT 3

Compétences travaillées : activités 3, 4 et 5

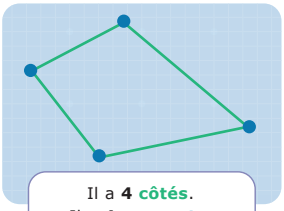
- décrire un polygone en utilisant le vocabulaire : polygone, côté, sommet, triangle, quadrilatère, pentagone...

1 Pour chaque plan (polygone) : **mets** des points bleus sur ses sommets et **repasse** en vert sur ses côtés ; complète la phrase. À l'oral, **réponds** à la question de Monsieur Marcel.

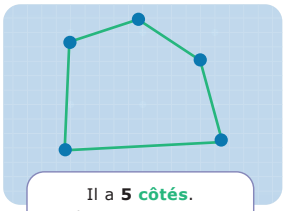
- **Consigne pour l'adulte :** L'enfant remarque que chaque polygone possède autant de côtés que de sommets. Vous pouvez l'orienter vers la réponse.



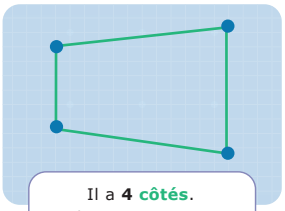
Il a **3** côtés.
Il a **3** sommets.



Il a **4** côtés.
Il a **4** sommets.



Il a **5** côtés.
Il a **5** sommets.



Il a **4** côtés.
Il a **4** sommets.

- **Correction :** réponses orales possibles :
« Chaque polygone a le même nombre de côtés que de sommets. »
« Si un polygone a 3 côtés, alors il a 3 sommets. »

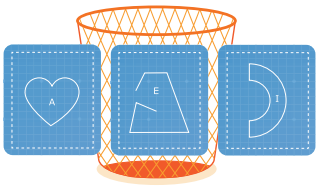
Félicitations ! Grâce à ton aide, Micha et Perlipopette ont réussi à indiquer le nombre de côtés et de sommets de chaque polygone !

ACT 4

- **Matériel :** découpez et utilisez l'annexe 31.

1 **Récupère** et **observe** les plans. **Classe** les plans en deux groupes : le groupe des polygones, le groupe des non polygones. Dans la poubelle ci-dessous, **colle** les plans qui ne sont pas des polygones.

- **Correction :** l'enfant place les figures A, E et I dans la poubelle.



2 En t'aidant des plans qu'il te reste, **complète** le registre de Monsieur Marcel.

Nom du polygone	**B**	**C**	**D**	**F**	**G**	**H**	**J**	**K**	**L**
Nombre de **côtés**	3	4	4	5	4	3	5	3	4
Nombre de **sommets**	3	4	4	5	4	3	5	3	4

- **Consigne pour l'adulte :** vous pouvez dire à l'enfant que parmi les quadrilatères on retrouve les rectangles, les carrés, les losanges.

- **Matériel :** Préparez trois enveloppes. Sur la première, écrivez « triangles », sur la deuxième « quadrilatères » et sur la dernière « pentagones » et distribuez-les à l'enfant.

3 **Récupère** et **observe** les enveloppes. En t'aidant du registre, **range** chaque plan dans l'enveloppe qui convient.

- **Correction :** Dans l'enveloppe « triangles », l'enfant place les polygones : B, H et K.
Dans l'enveloppe « quadrilatères », l'enfant place les polygones : C, D, G et L
Dans l'enveloppe « pentagones », l'enfant place les polygones : F et J

ACT 5

- **Matériel :** découpez et utilisez les annexes 32, 33 et 34.
- **Consigne pour l'adulte :** certains polygones ont des noms assez complexes qui ne sont pas au programme du CE1. Il s'agit donc simplement d'enrichir le vocabulaire de l'enfant, mais il n'est pas attendu de lui que ces noms soient retenus. Seuls les mots « triangle » ; « quadrilatère » et « pentagone » sont à connaître !

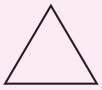
1 **Récupère** le matériel nécessaire. **Lis à voix haute** les règles du jeu et **fais une partie** !

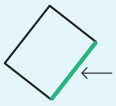
ATDJ

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

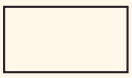
A. **Un polygone** est une figure **fermée** tracée à **la règle**.
B. Tous les côtés d'un polygone sont **droits**.
C. Un polygone a autant **de côtés** que **de sommets**.

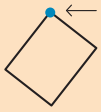
2 En t'aidant des images, **réponds** à chaque devinette **en utilisant** les mots suivants :
pentagone – triangle – sommet – côté – quadrilatère


Je suis un triangle


Je suis un côté

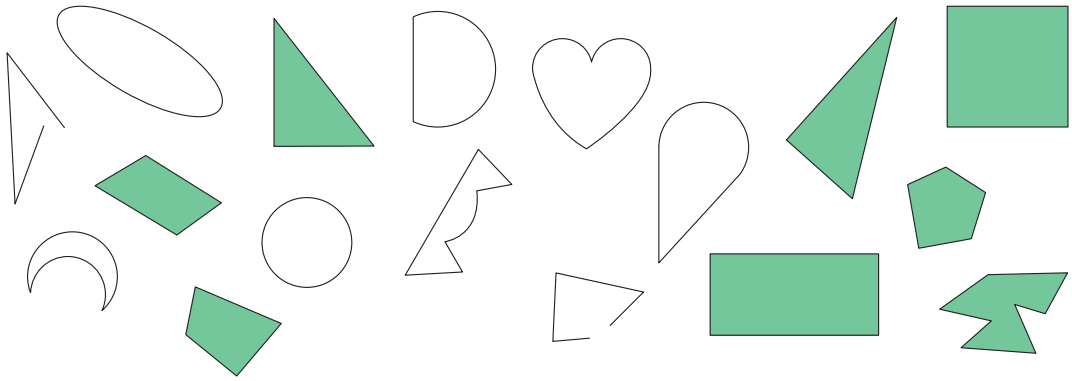

Je suis un pentagone


Je suis un quadrilatère


Je suis un sommet

EXOS

1 **Colorie** seulement les figures qui sont des polygones.

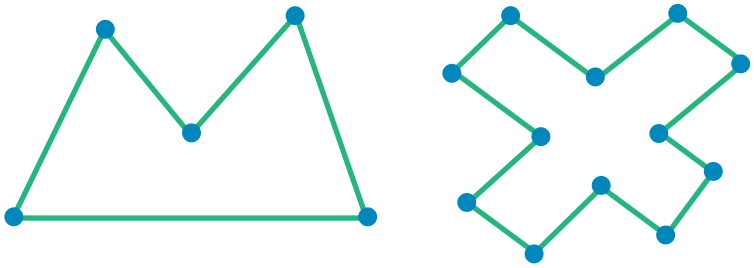


2 Pour chaque figure, **explique** pourquoi elle n'est pas un polygone **en écrivant** une phrase.

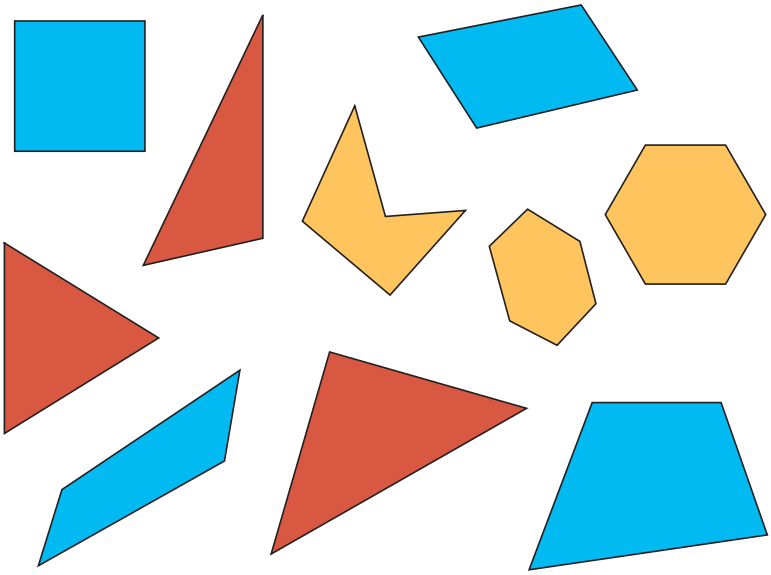

Cette figure n'est pas un polygone parce qu'elle a un côté ouvert / est ouverte / n'est pas fermée.


Cette figure n'est pas un polygone parce qu'elle a un côté arrondi / n'est pas tracée entièrement à la règle.

3 Pour chaque figure, **mets des points bleus** sur les sommets et **repasse en vert** sur les côtés.



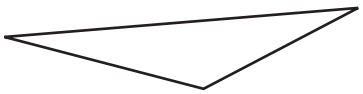
4 **Colorie** les polygones **en suivant** le code couleur : **polygones à 3 côtés** - **polygones à 4 côtés** - **polygones à 5 côtés ou plus**



5 **Observe** ces polygones. Puis, **complète** les phrases.



Cette figure a **4 côtés** et **4 sommets**.
C'est un **quadrilatère**.



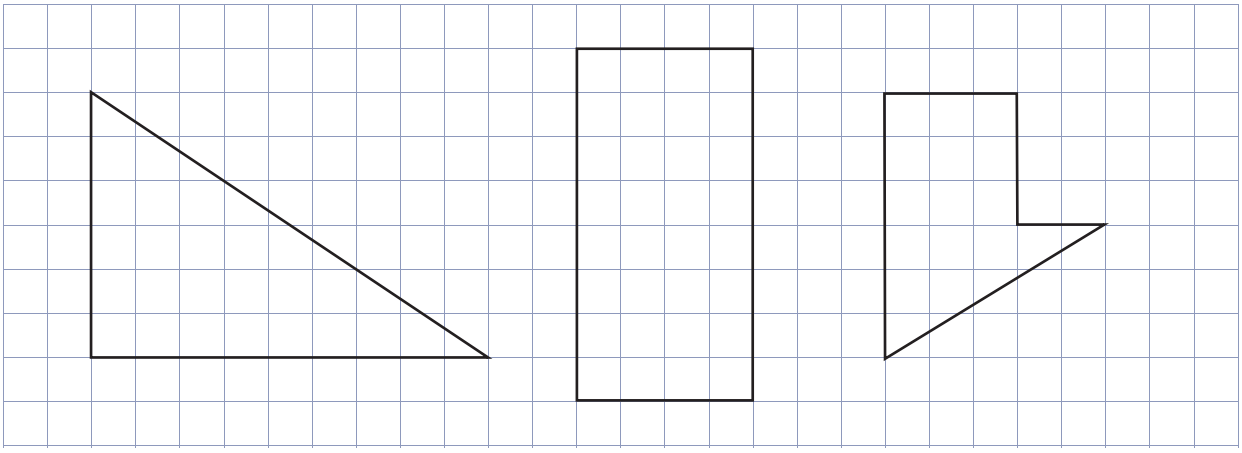
Cette figure a **3 côtés** et **3 sommets**.
C'est un **triangle**.

6 **Observe** ces polygones. Puis, **complète** le tableau.
Pour t'aider, les noms des polygones peuvent être : pentagone – quadrilatère – triangle

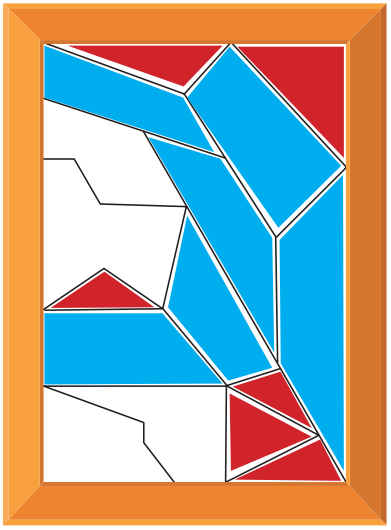
	Nombre de sommets	Nombres de côtés	Nom du polygone
A	**4**	**4**	**quadrilatère**
B	**3**	**3**	**triangle**
C	**5**	**5**	**pentagone**
D	**4**	**4**	**quadrilatère**
E	**5**	**5**	**pentagone**

7 En t'aidant du quadrillage, **trace** avec une règle : un triangle, un quadrilatère et un pentagone.

● **Correction :** réponses possibles :



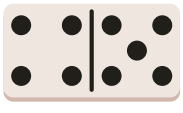
8 **Observe** bien ce tableau. Puis, **colorie** en rouge les 6 triangles et **colorie** en bleu les 6 quadrilatères.



ÉNIGME : Observe ces objets. Puis, **retrouve** et **barre** celui qui n'est pas un polygone. Sous les autres, **écris** le nom du polygone auquel ils correspondent : quadrilatère – pentagone – triangle

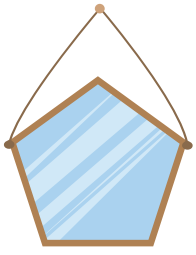


triangle

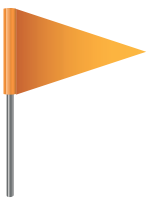


quadrilatère





pentagone



triangle



quadrilatère

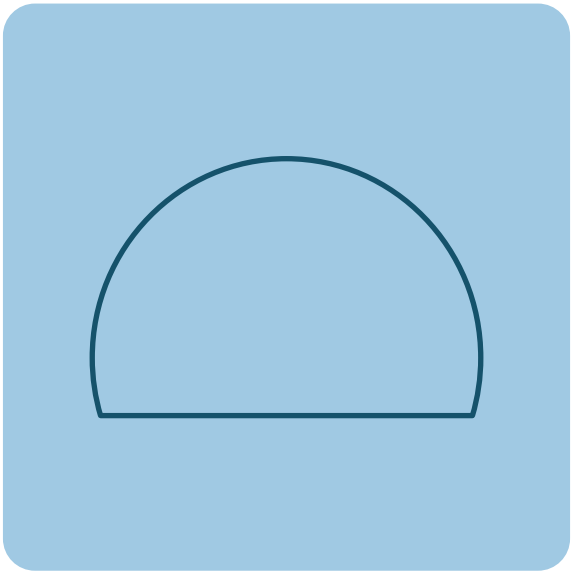
LES NOMS DES POLYGONES

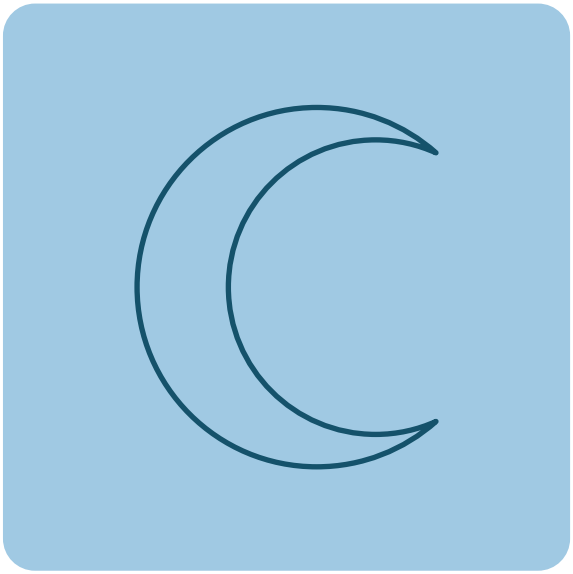
Nombres de côtés	Nom du polygone
3	Triangle
4	Quadrilatère
5	Pentagone
6	Hexagone
7	Heptagone
8	Octogone
9	Ennéagone
10	Décagone
11	Hendécagone
12	Dodécagone

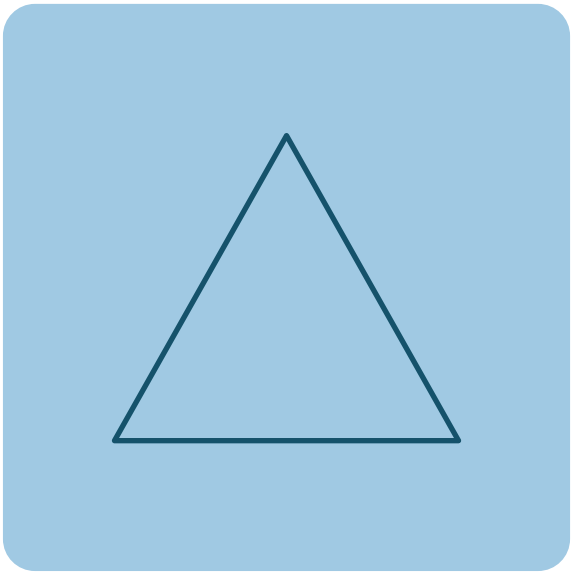


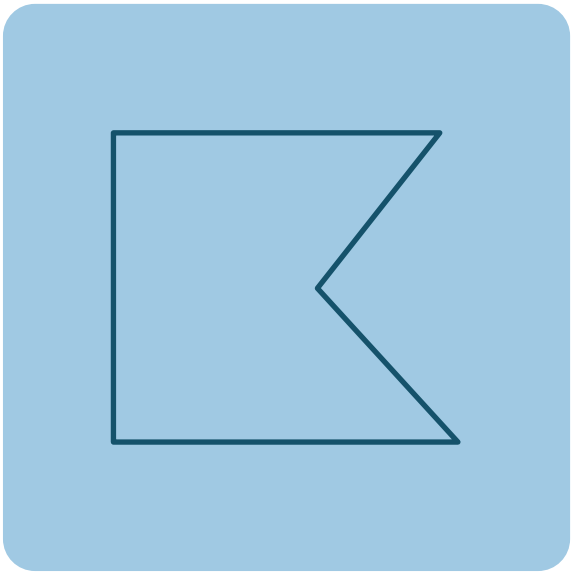


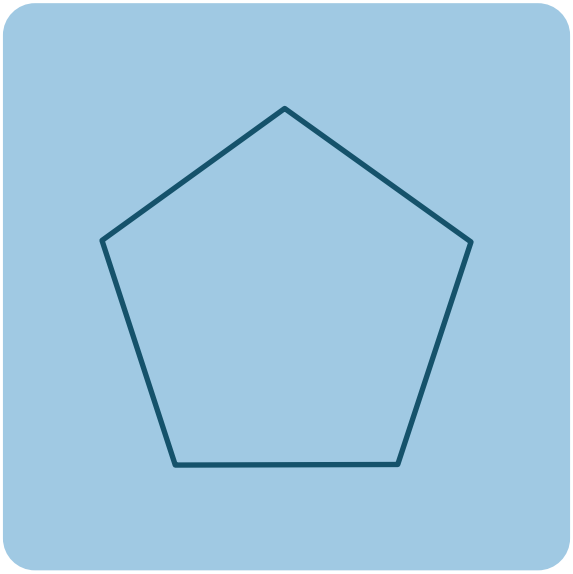


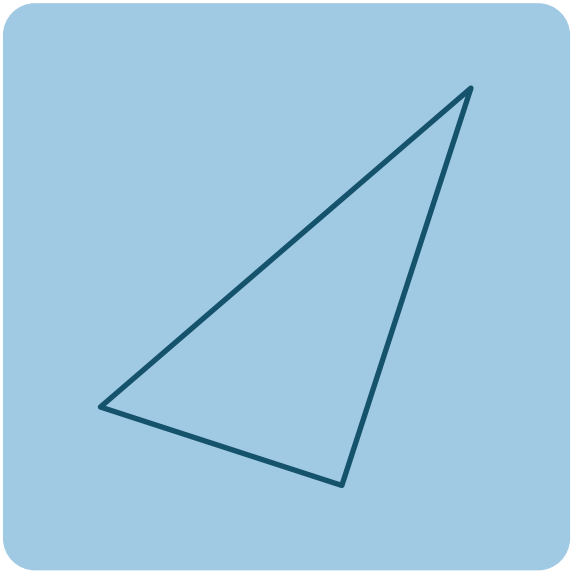









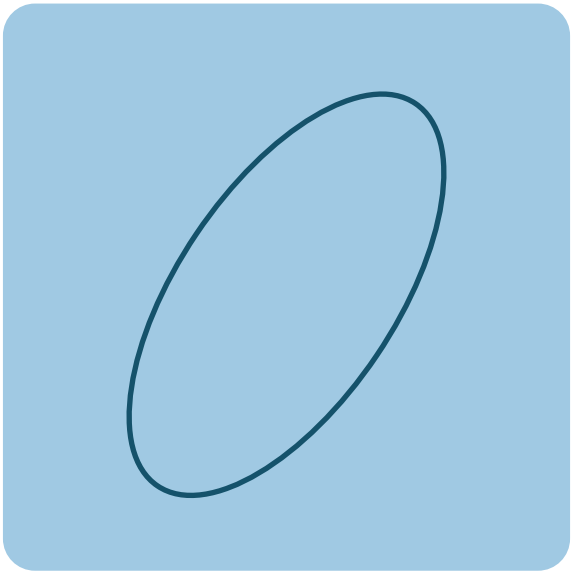


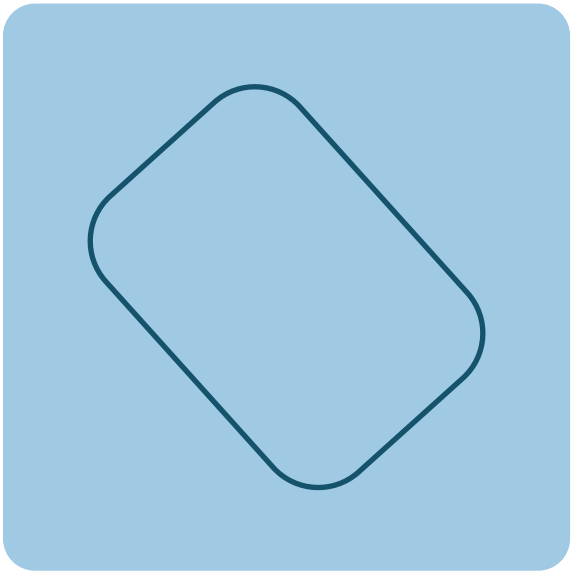


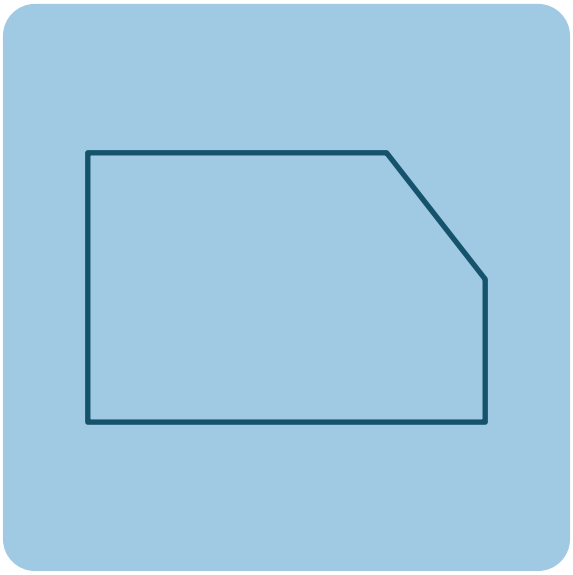


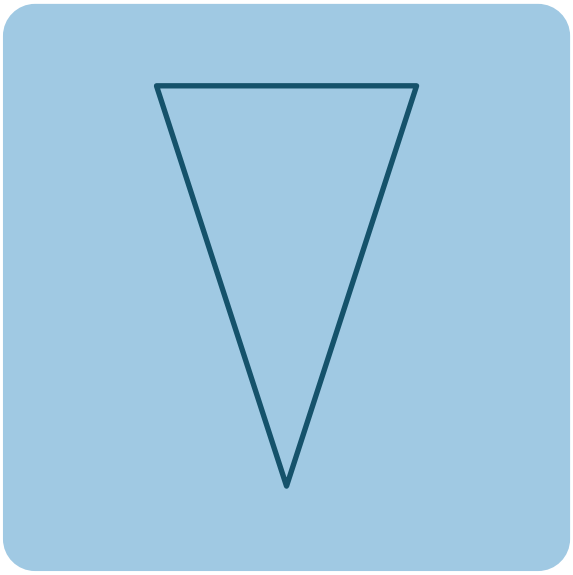


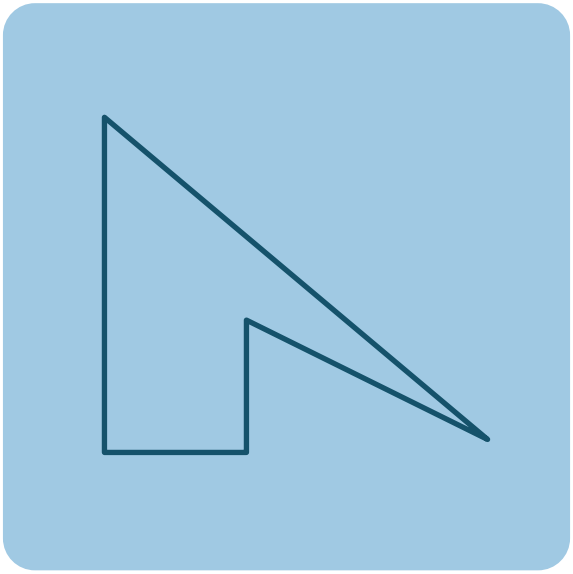


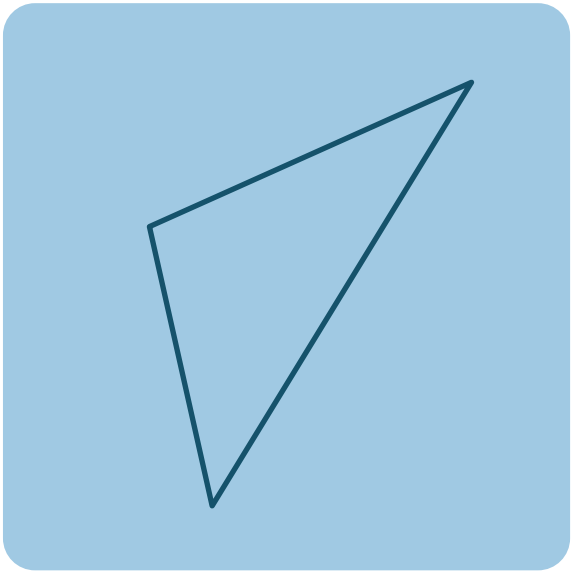









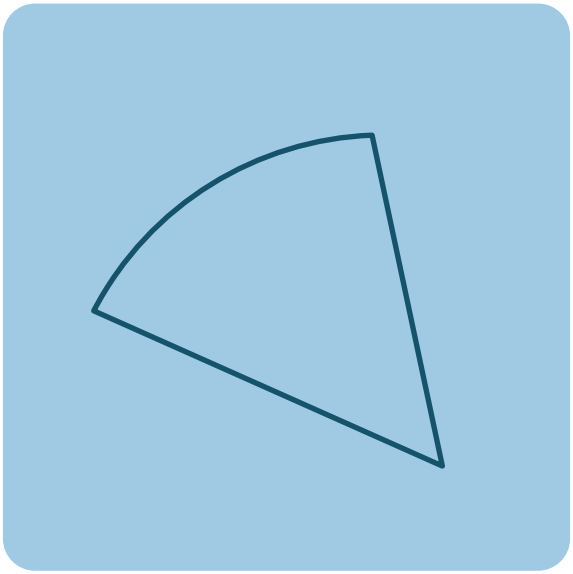


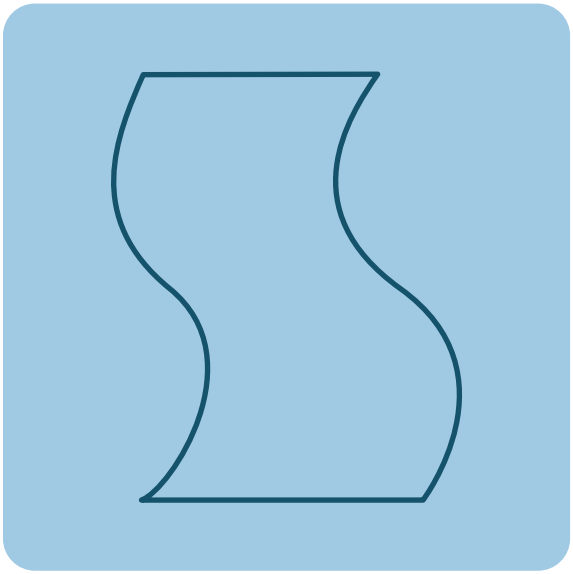


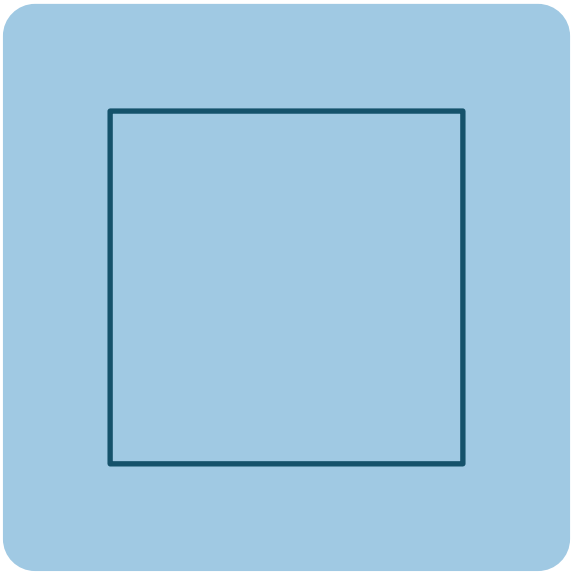


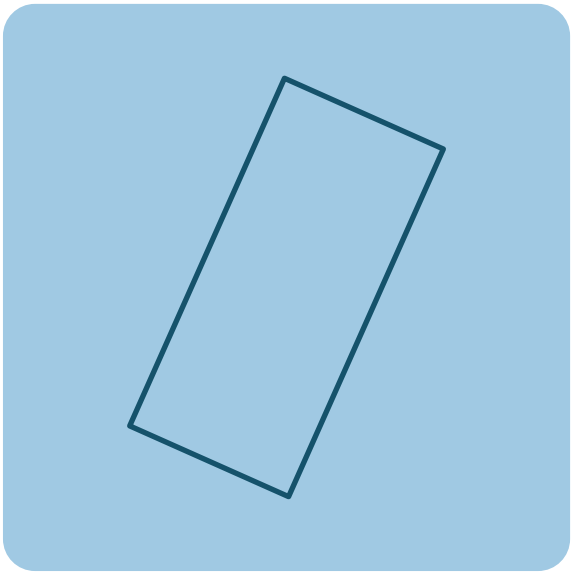


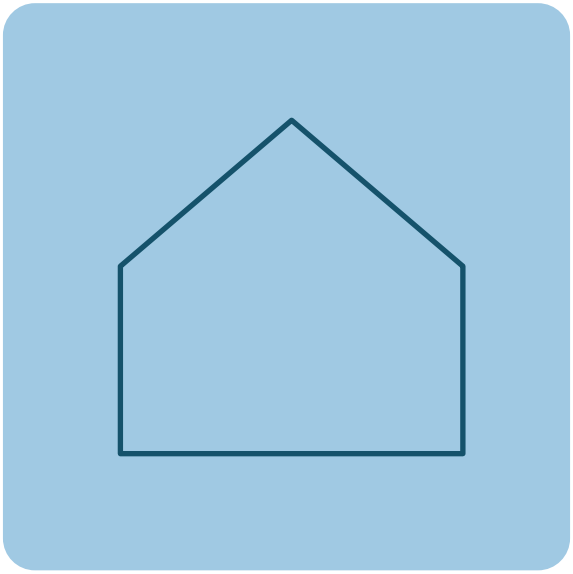


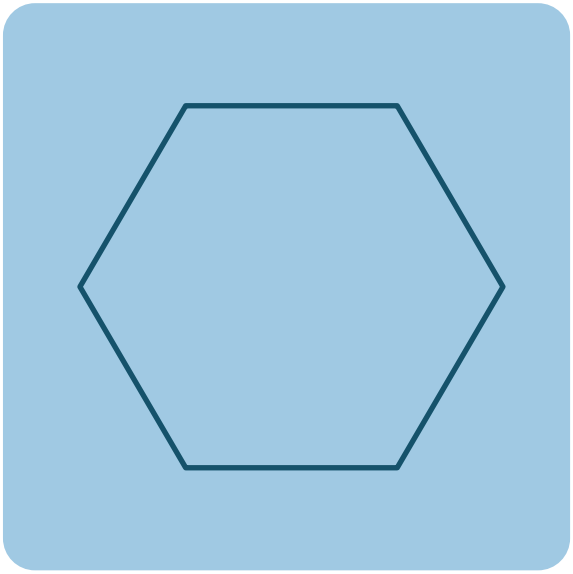









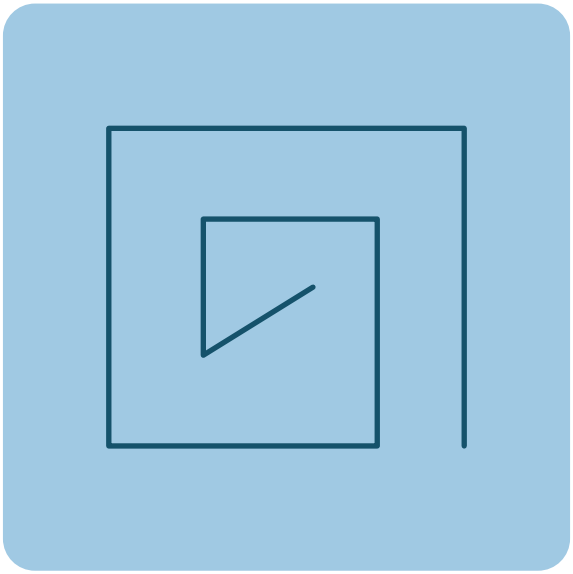


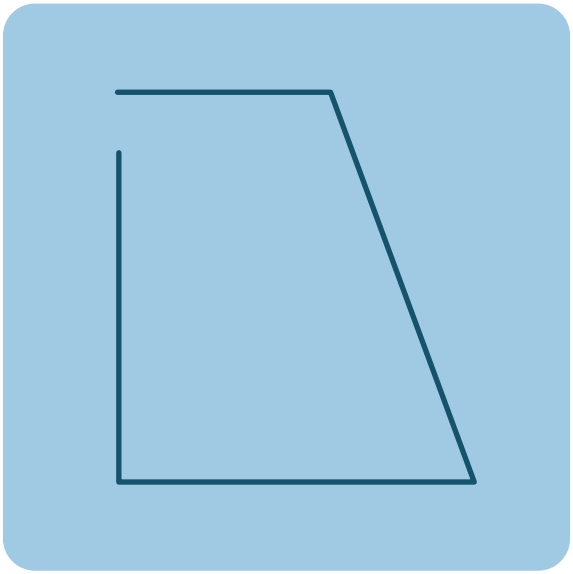


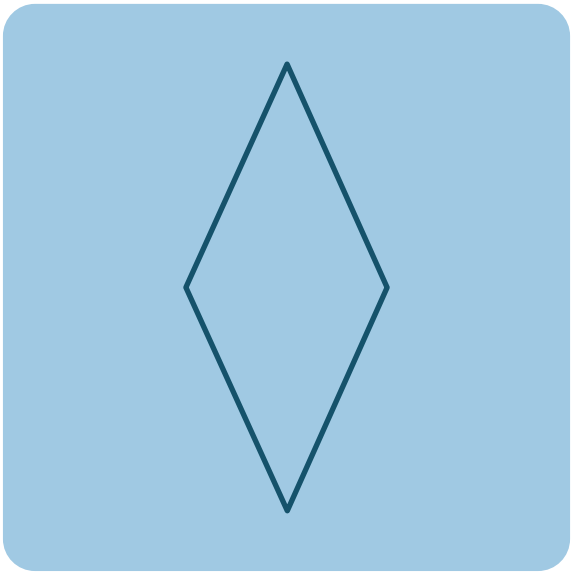


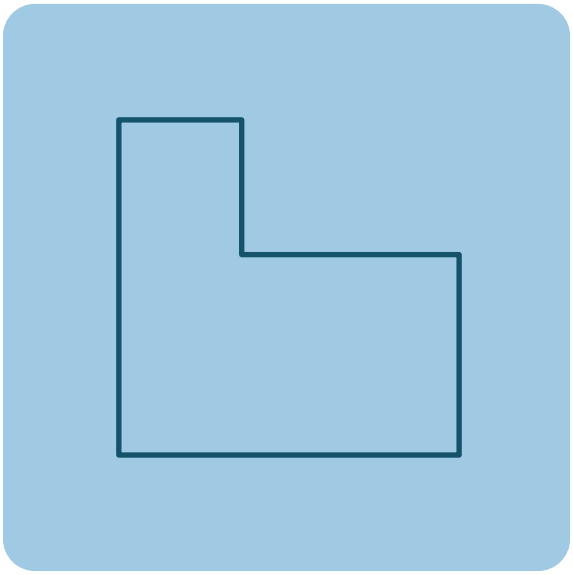


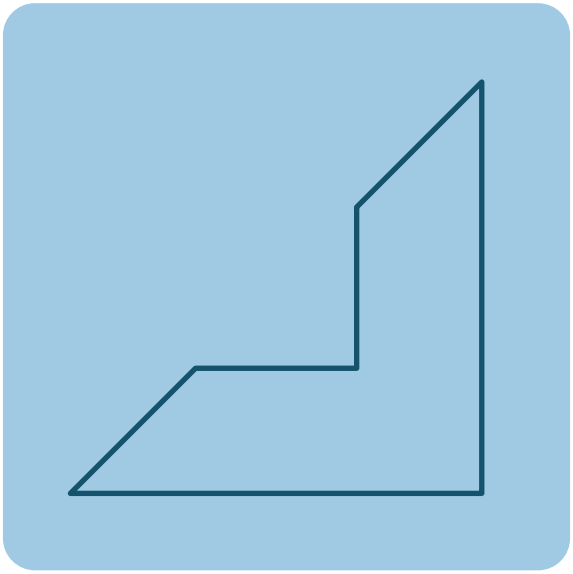


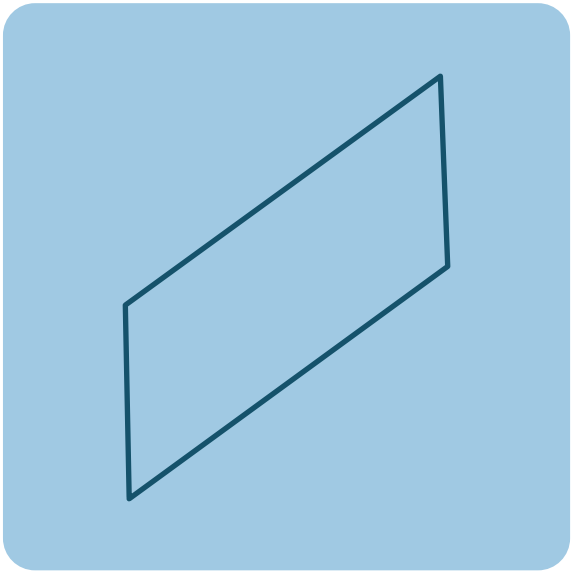









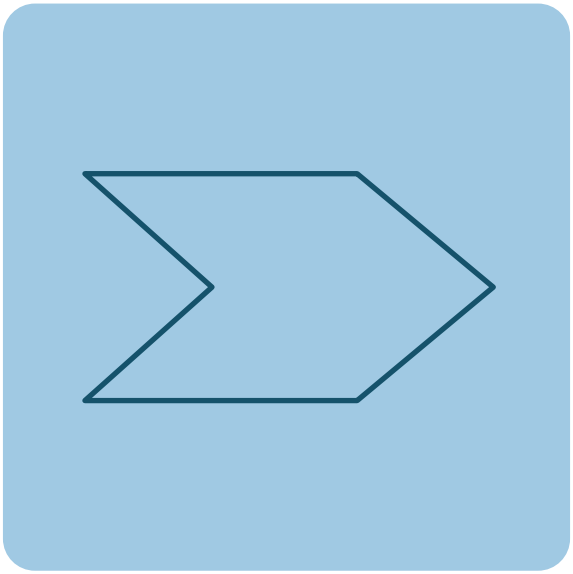


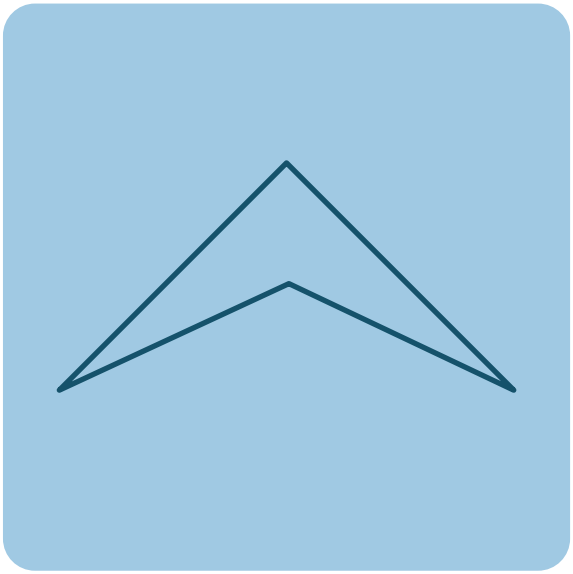


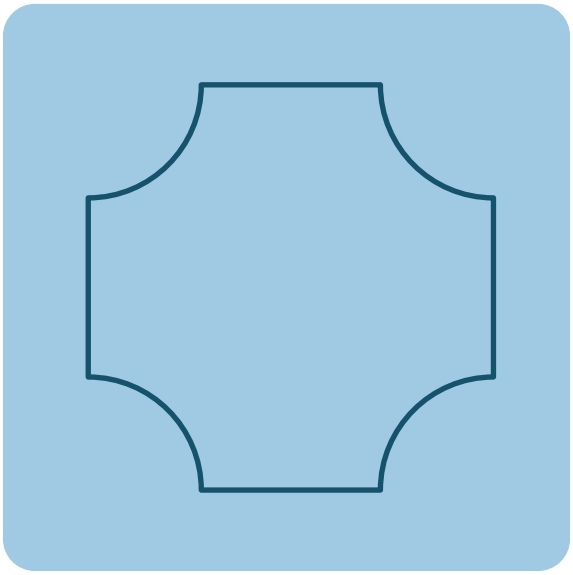


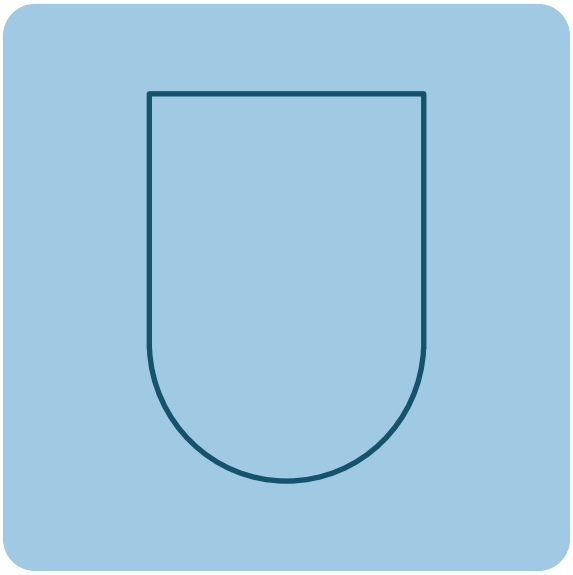


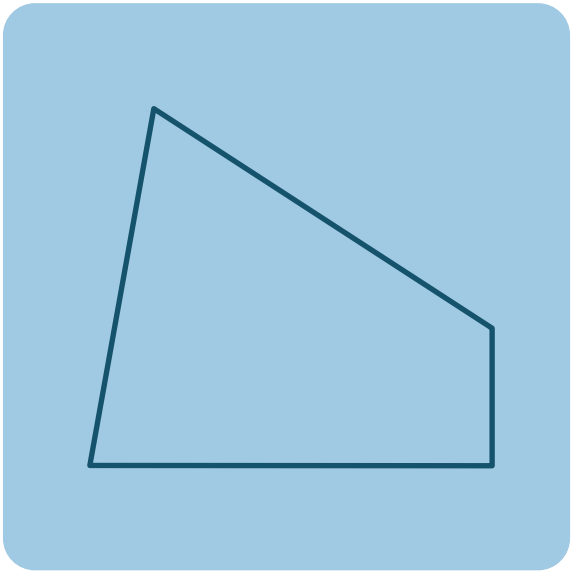


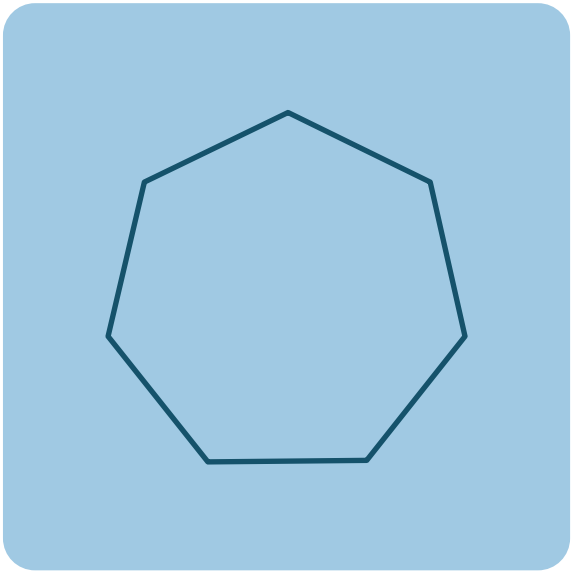









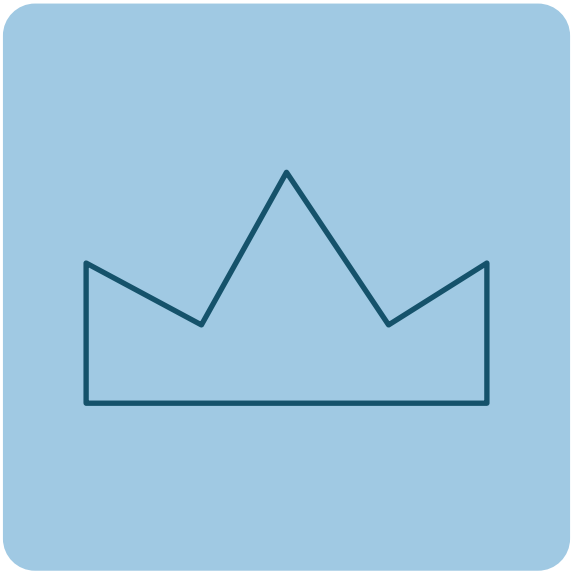


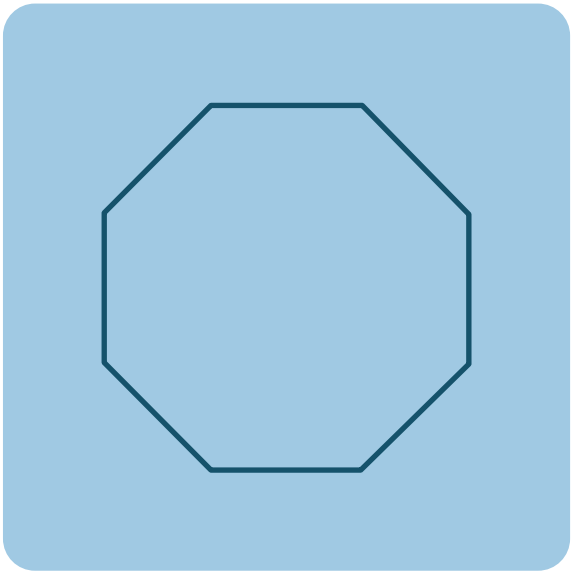




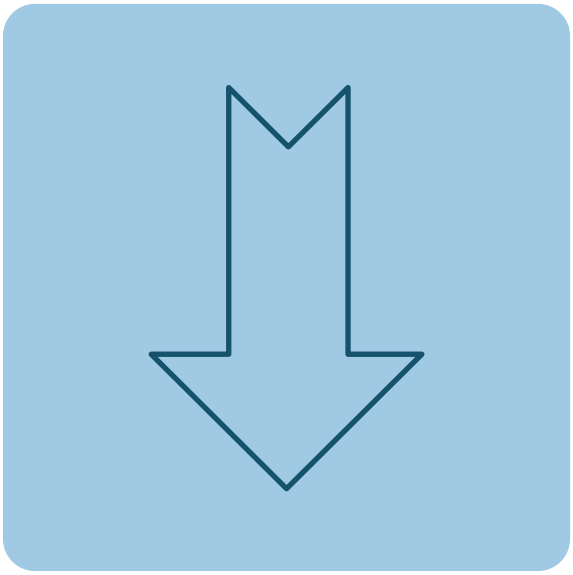


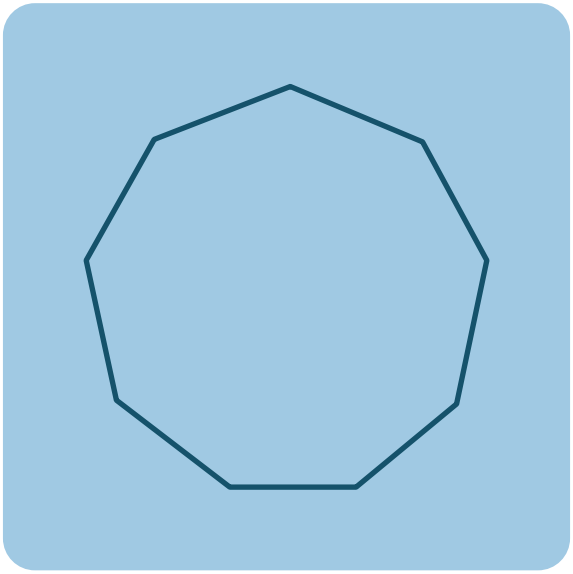


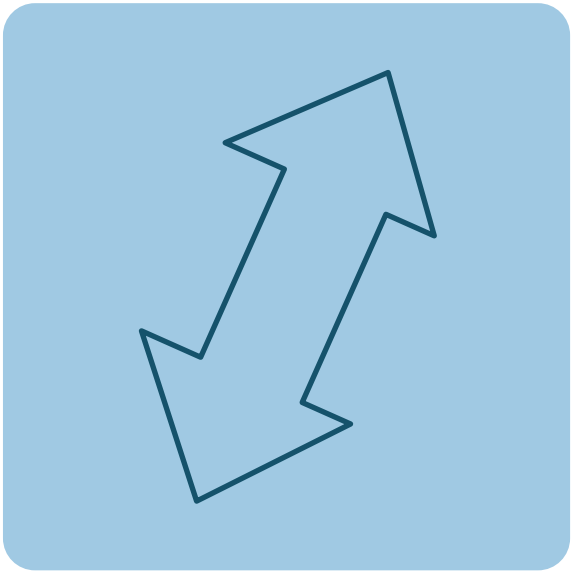







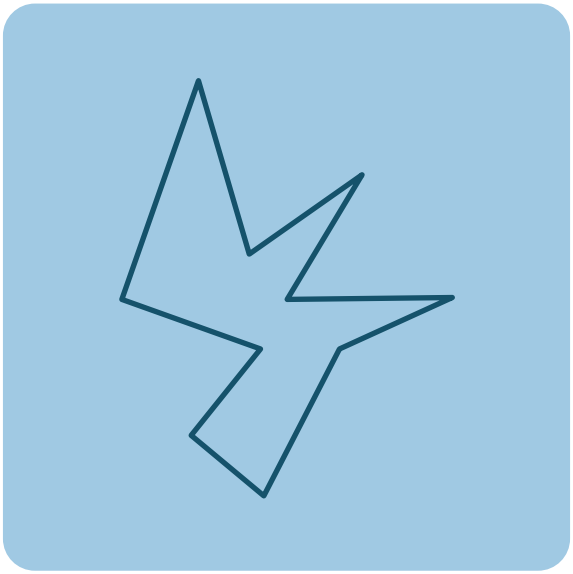


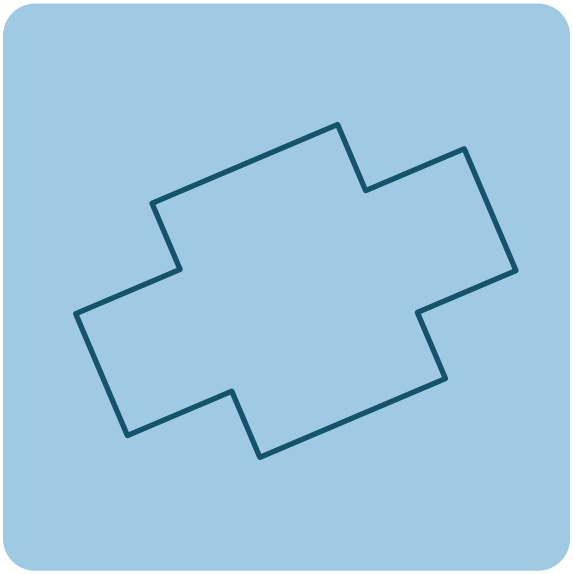


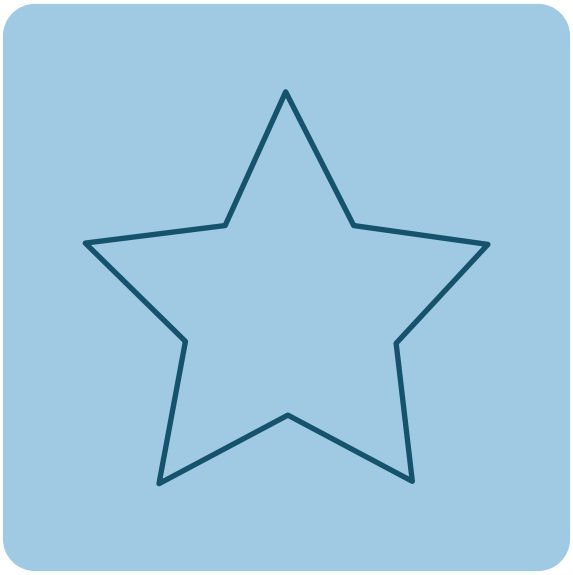


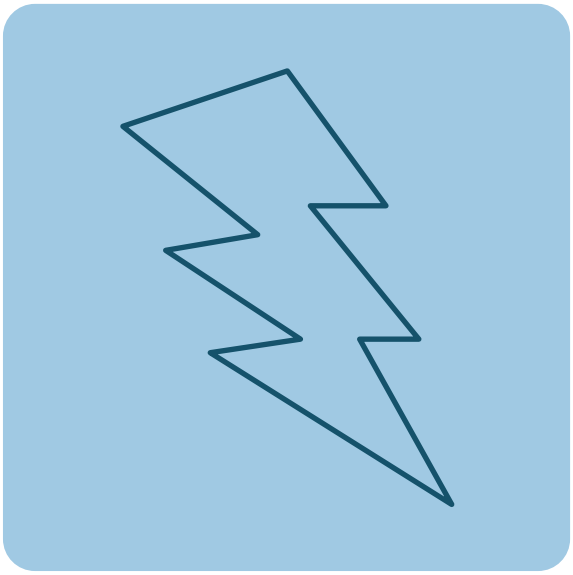










À chaque tour, chaque joueur peut remporter **1 point de plus** s'il parvient à **nommer le polygone de sa carte**. On vérifie la réponse de l'adversaire à l'aide de la fiche « Les nom des polygones ».
Si la réponse est correcte, le joueur note son point sur une feuille.

3 **La partie continue** jusqu'à ce que l'un des deux joueurs n'ait **plus de cartes à retourner**.
Les joueurs **comptent leurs points** :

→ 1 carte = 1 point

→ les points gagnés en nommant les polygones.

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

LA BATAILLE DES POLYGONES DE MONSIEUR MARCEL !

- **NOMBRE DE JOUEURS :** 2 joueurs.
- **MATÉRIEL :** 40 cartes - la fiche « Les noms des polygones » une feuille et un crayon
- **BUT DU JEU :** avoir le plus de points à la fin de la partie !

PRÉPARER LE JEU



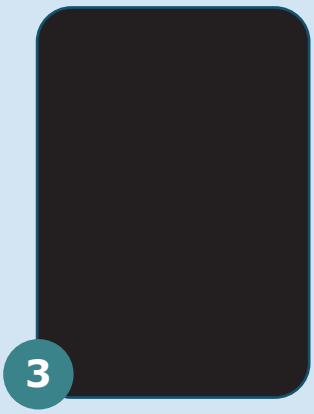
1

On **place la fiche « nom des polygones » face cachée**. On **mélange** bien les cartes.
Puis, on les **distribue** toutes **les cartes face cachée**. Chaque joueur récupère son paquet.

On ne doit pas regarder ses cartes !

DÉROULEMENT DU JEU

2 À chaque tour, **les deux joueurs retournent la première carte** de leur paquet **en même temps**.



3

✔ Le joueur qui a **le polygone avec le plus de côtés remporte les deux cartes**. Il les place face visible à côté de son paquet.

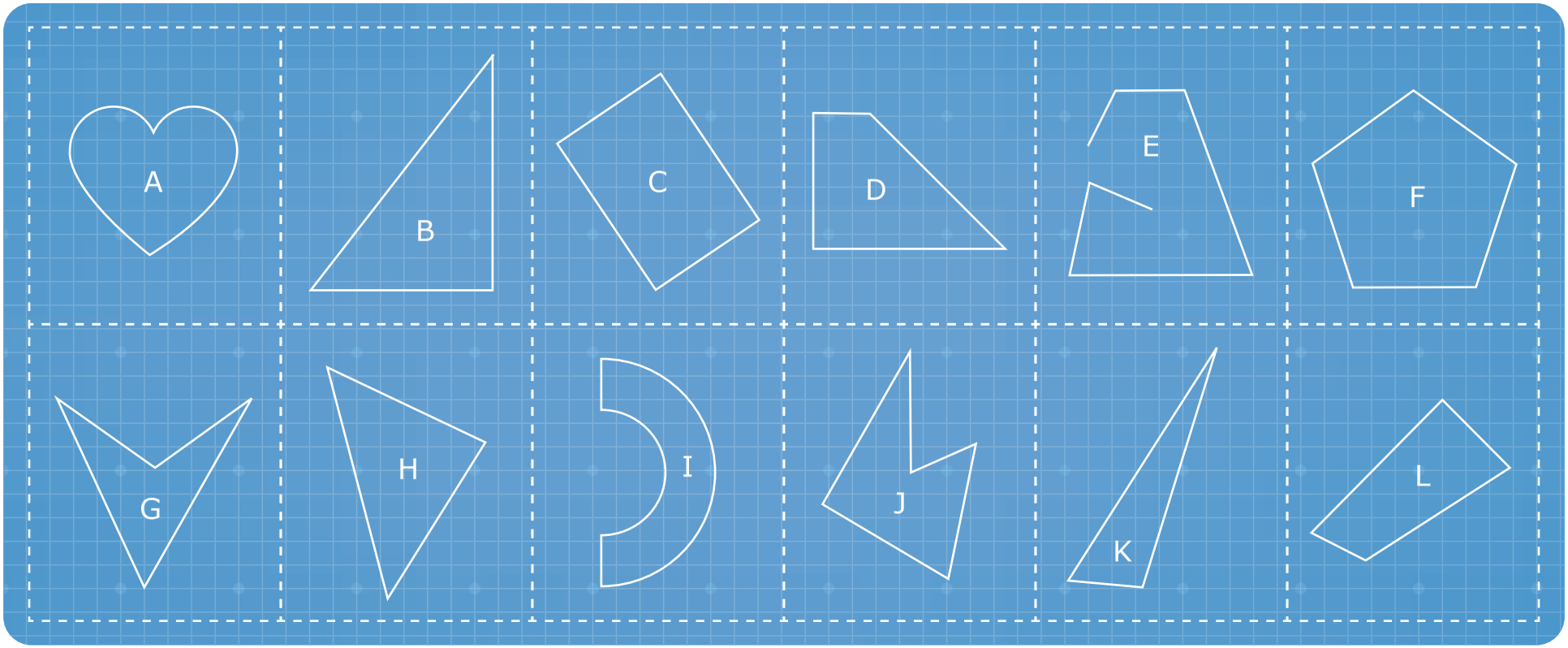
Si les deux joueurs retournent des polygones qui ont le même nombre de côtés, ils sont à égalité. Alors, ils recommencent. Ils retournent chacun une carte en la posant par-dessus.

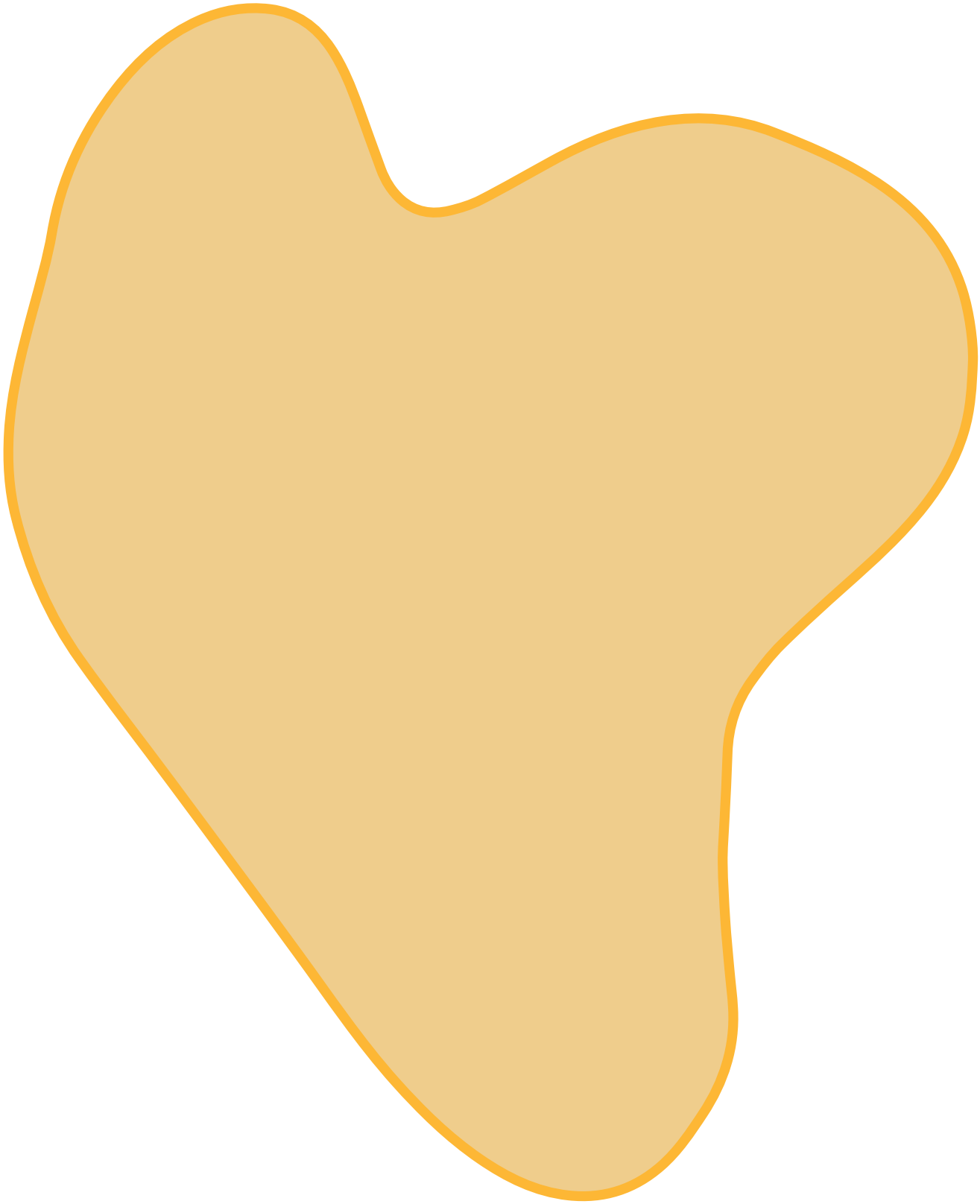


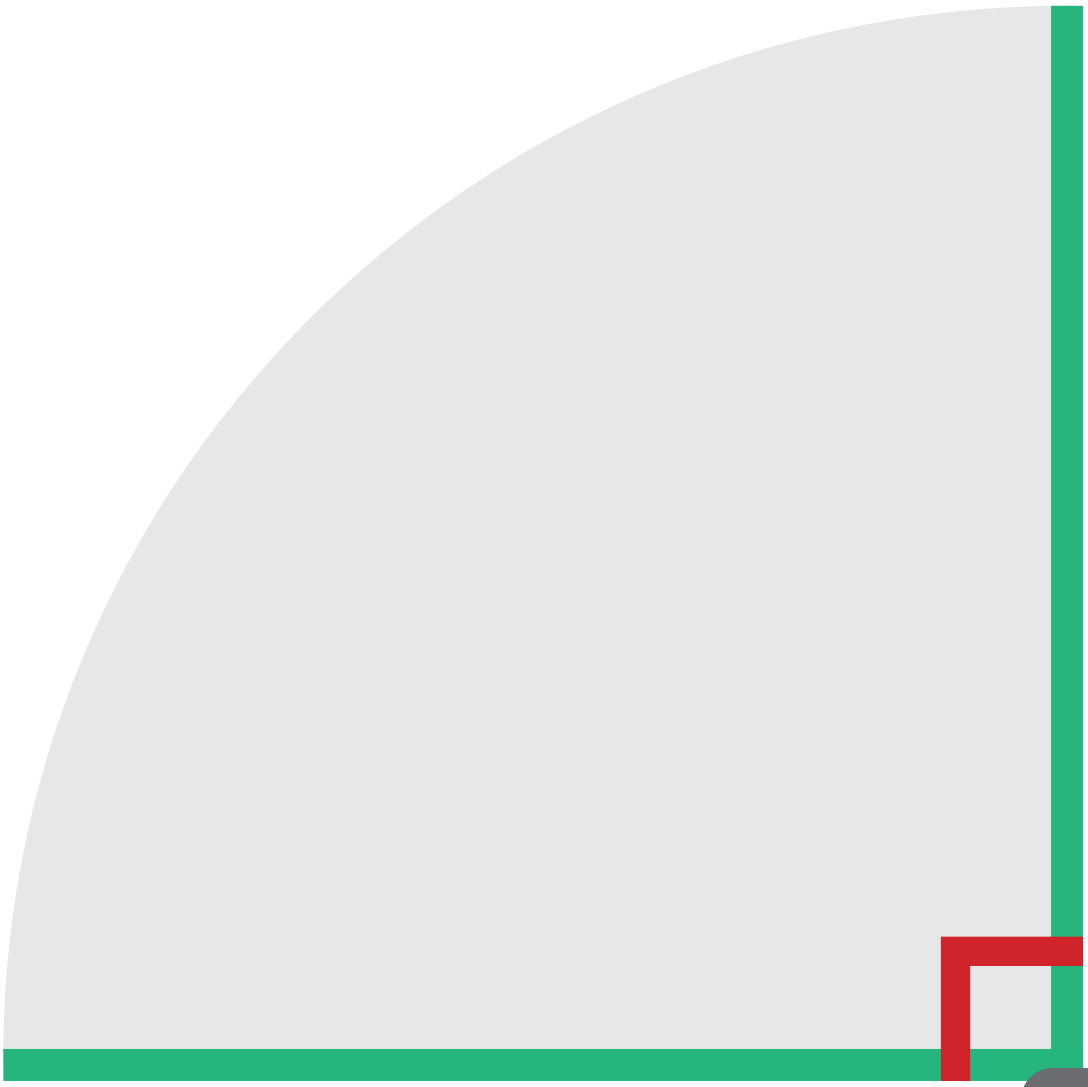
4

Si **un joueur** a **une figure qui n'est pas un polygone**, son **adversaire remporte les deux cartes** et les place face visible à côté de son paquet.

Si les deux joueurs retournent deux figures qui ne sont pas des polygones, ils sont à égalité. Alors, ils recommencent. Ils retournent chacun une carte en la posant par-dessus.


A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L





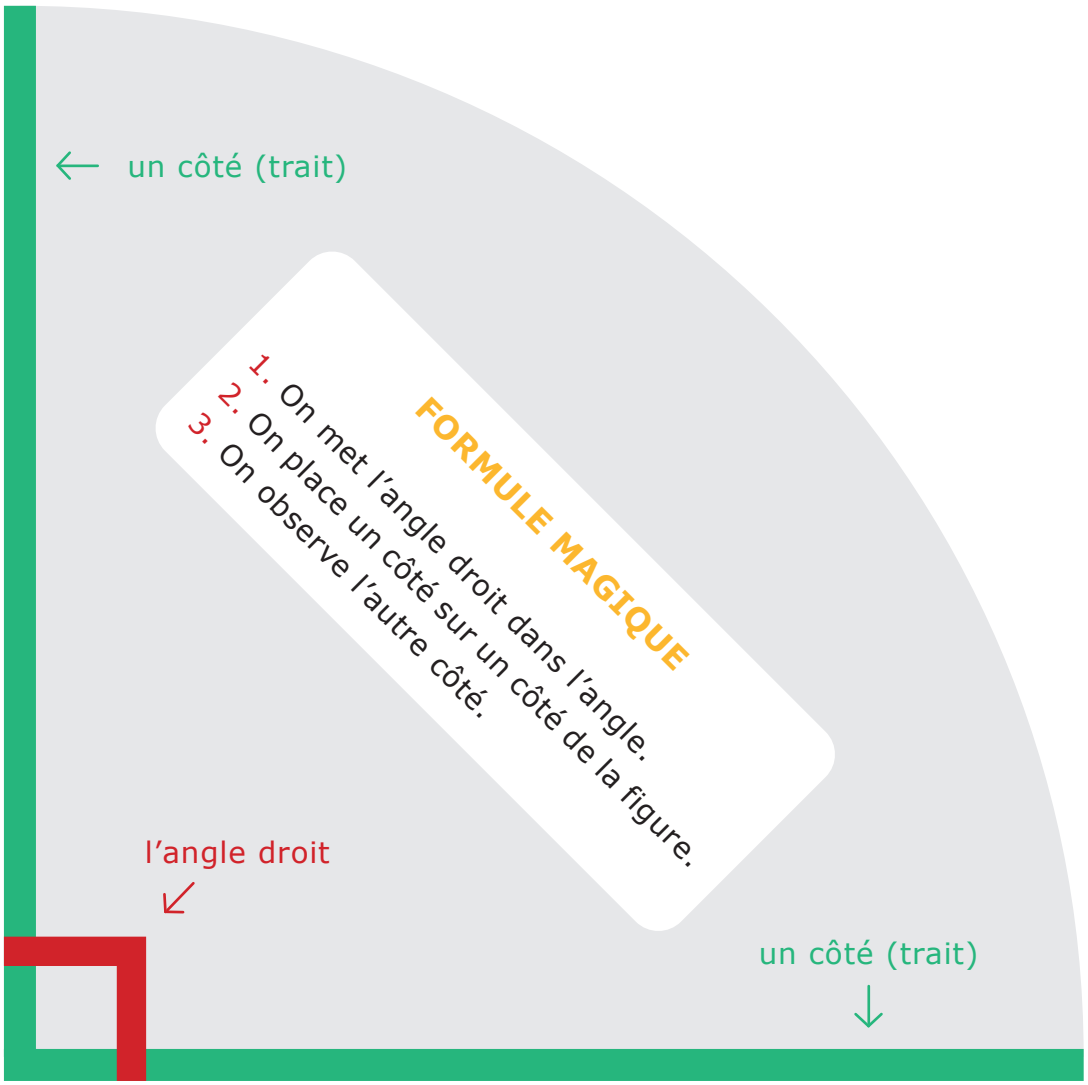
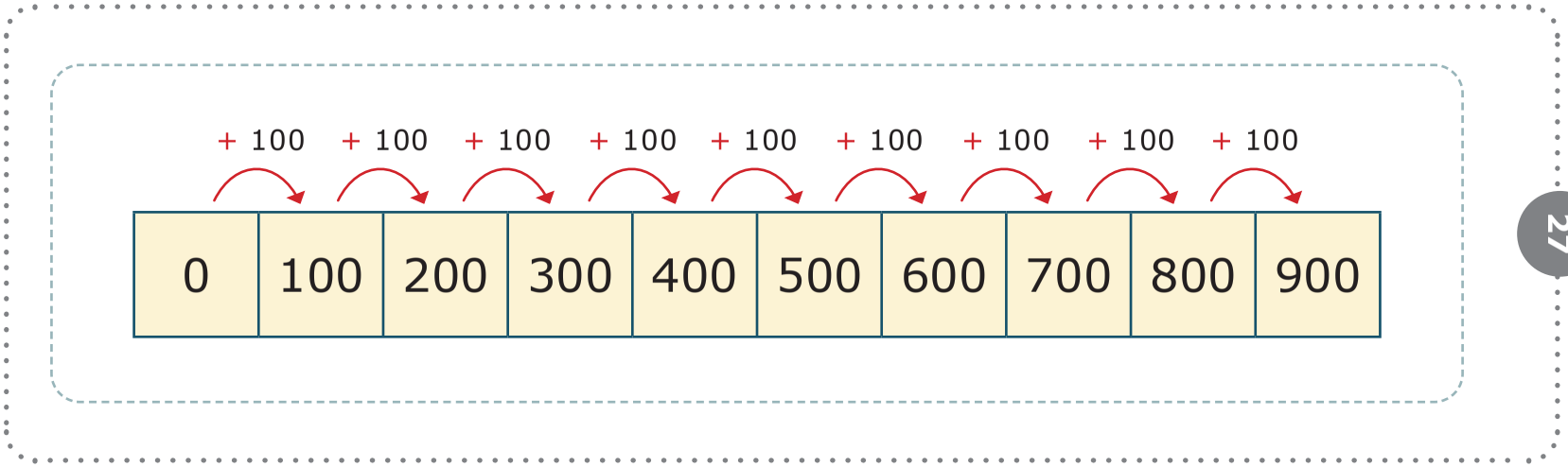

un côté (trait)
FORMULE MAGIQUE
1. On met l'angle droit dans l'angle.
2. On place un côté sur un côté de la figure.
3. On observe l'autre côté.
l'angle droit
un côté (trait)

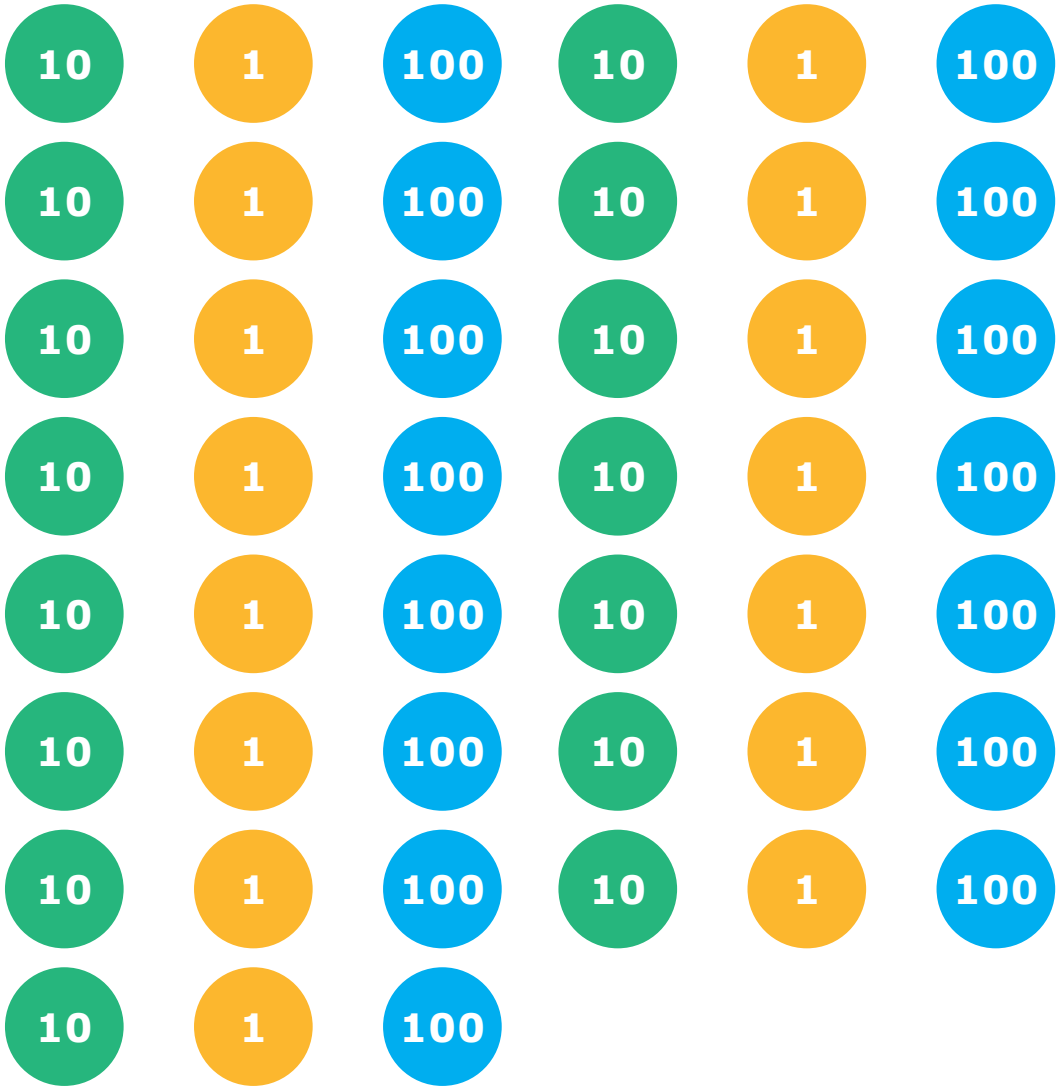
Tableau de conversion **Crocautoroute** !



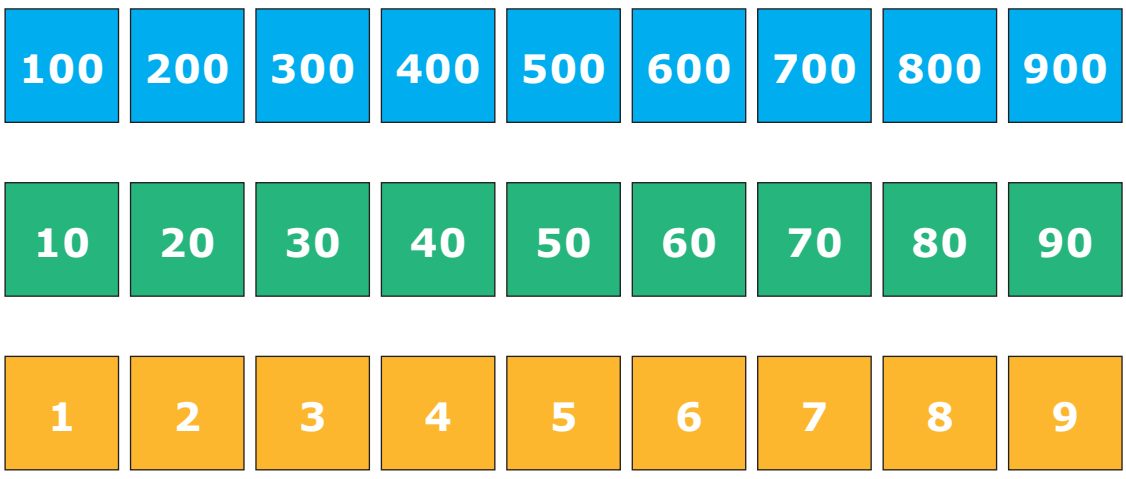
1c = 100	1d = 10
2c = 200	2d = 20
3c = 300	3d = 30
4c = 400	4d = 40
5c = 500	5d = 50
6c = 600	6d = 60
7c = 700	7d = 70
8c = 800	8d = 80
9c = 900	9d = 90


+ 100
+ 100
+ 100
+ 100
+ 100
+ 100
+ 100
+ 100
+ 100
0
100
200
300
400
500
600
700
800
900

25


10 1 100 10 1 100
10 1 100 10 1 100
10 1 100 10 1 100
10 1 100 10 1 100
10 1 100 10 1 100
10 1 100 10 1 100
10 1 100 10 1 100
10 1 100

26


100 200 300 400 500 600 700 800 900
10 20 30 40 50 60 70 80 90
1 2 3 4 5 6 7 8 9


SPECIMEN
100
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
10
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
50
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
10
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
50
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
20
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
20
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
20
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
20
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
20
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
10
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
100
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
10
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
50
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
20
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
50
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
20
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
20
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
20
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ


SPECIMEN
20
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ

SPECIMEN
10
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО

SPECIMEN
10
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО

SPECIMEN
5
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО

SPECIMEN
5
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО

SPECIMEN
5
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО

SPECIMEN
5
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО

SPECIMEN
10
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО

SPECIMEN
10
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО

SPECIMEN
10
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО

SPECIMEN
10
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО

SPECIMEN
10
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО

SPECIMEN
10
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО


©BCE ECB EU6 EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021
10
SPECIMEN
EURO
ΕΥΡΩ
EBPO

©BCE ECB EU6 EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021
10
SPECIMEN
EURO
ΕΥΡΩ
EBPO

©BCE ECB EU6 EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021
10
SPECIMEN
EURO
ΕΥΡΩ
EBPO

©BCE ECB EU6 EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021
10
SPECIMEN
EURO
ΕΥΡΩ
EBPO

©BCE ECB EU6 EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021
10
SPECIMEN
EURO
ΕΥΡΩ
EBPO

©BCE ECB EU6 EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021
10
SPECIMEN
EURO
ΕΥΡΩ
EBPO

©BCE ECB EU6 EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021
5
SPECIMEN
EURO
ΕΥΡΩ
EBPO

©BCE ECB EU6 EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021
5
SPECIMEN
EURO
ΕΥΡΩ
EBPO

©BCE ECB EU6 EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021
5
SPECIMEN
EURO
ΕΥΡΩ
EBPO

©BCE ECB EU6 EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021
5
SPECIMEN
EURO
ΕΥΡΩ
EBPO

©BCE ECB EU6 EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021
10
SPECIMEN
EURO
ΕΥΡΩ
EBPO

©BCE ECB EU6 EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021
10
SPECIMEN
EURO
ΕΥΡΩ
EBPO


SPECIMEN
2
EURO

SPECIMEN
2
EURO


SPECIMEN
2
EURO

SPECIMEN
2
EURO


SPECIMEN
2
EURO

SPECIMEN
2
EURO


SPECIMEN
2
EURO

SPECIMEN
2
EURO


SPECIMEN
2
EURO

SPECIMEN
2
EURO


SPECIMEN
1
EURO


SPECIMEN
1
EURO


SPECIMEN
5
EURO
ΕΥΡΩ
ΕΒΡΟ

5
SPECIMEN
5
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО
©BCE ECB EUG EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021

SPECIMEN
2
EURO

SPECIMEN
2
EURO

5
SPECIMEN
5
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО
©BCE ECB EUG EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021

SPECIMEN
2
EURO

SPECIMEN
2
EURO

5
SPECIMEN
5
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО
©BCE ECB EUG EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021

SPECIMEN
2
EURO

SPECIMEN
2
EURO

5
SPECIMEN
5
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО
©BCE ECB EUG EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021

SPECIMEN
2
EURO

SPECIMEN
2
EURO

5
SPECIMEN
5
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО
©BCE ECB EUG EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021

SPECIMEN
2
EURO

SPECIMEN
2
EURO

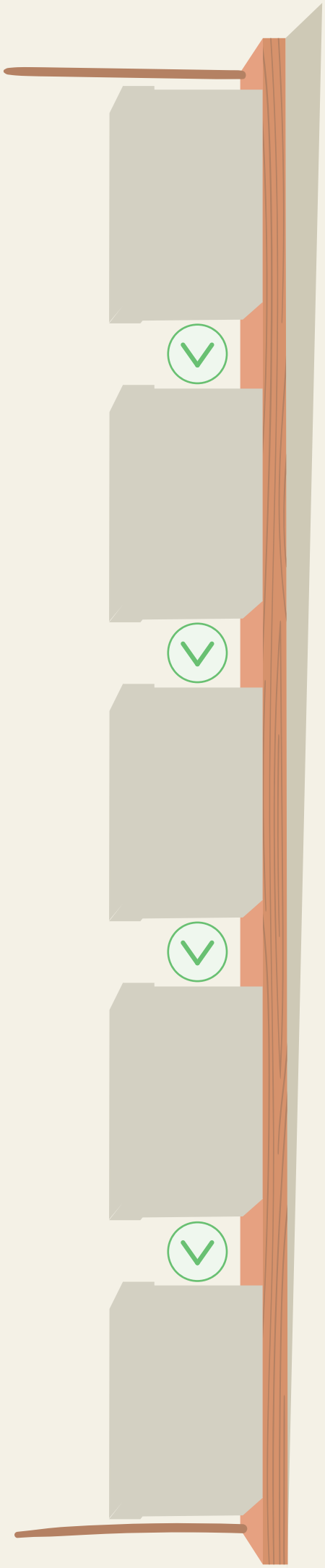
5
SPECIMEN
5
EURO
ΕΥΡΩ
ЕВРО
©BCE ECB EUG EZB EKP EKT ESB EKB BCE EBC 2021

SPECIMEN
1
EURO

SPECIMEN
1
EURO


SPECIMEN
1
EURO


SPECIMEN
1
EURO




Nombre de pièces
187
Puzzle


Nombre de pièces
132
Puzzle


Nombre de pièces
178
Puzzle


Nombre de pièces
82
Puzzle


Nombre de pièces
104
Puzzle

DÉROULEMENT DU JEU

1. Chaque joueur **écrit son prénom** sur le tableau des scores.



Seuls **les gobelets tombés rapportent des points**, si **aucun ne tombe**, on écrira **0** !

2. Le 1er joueur **lance la 1ère balle** sur **le gobelet bleu**.
Il **complète** la case violette du tableau des scores **en écrivant** le nombre de points rapportés.

3. Le 1er joueur **lance la 2ème balle** sur **les gobelets verts**.
Il **calcule** les **points rapportés** par **le ou les gobelets verts** **tombés**.
Puis, il complète la case violette du tableau des scores.

4. Le 1er joueur **lance la 3ème balle** sur **les gobelets jaunes**.
Il **calcule** les **points rapportés** par **le ou les gobelets jaunes** **tombés**.
Puis, il complète la case violette du tableau des scores.

5. Le 1er joueur **calcule** le total de ses points et **complète** la case total.

6. C'est **au joueur suivant de jouer**.
Il construit **les pyramides** et **lance les 3 balles** de la même façon.

7. Une fois que **tous les joueurs ont joué**, la partie est **terminée**.



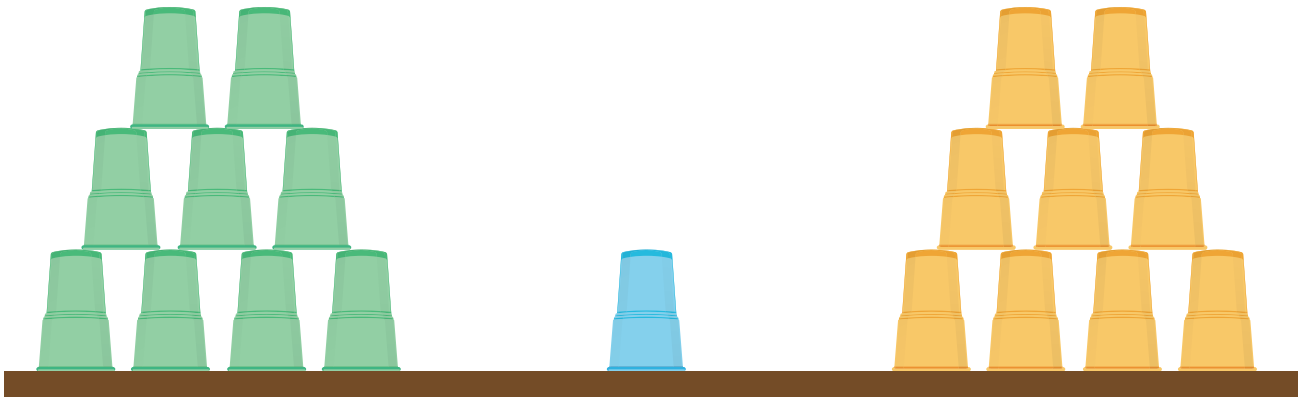
Le gagnant est celui qui a **obtenu le plus de points**.

RÈGLES DU JEU

- **NOMBRE DE JOUEURS :** 2 À 4 joueurs.
- **MATÉRIEL : 1 gobelet bleu** ; **9 gobelets verts** ; **9 gobelets jaunes** ; **3** balles ; le tableau des scores ; **1** feutre.
- **BUT DU JEU :** obtenir le plus de points possible en faisant tomber les gobelets.

PRÉPARER LE JEU

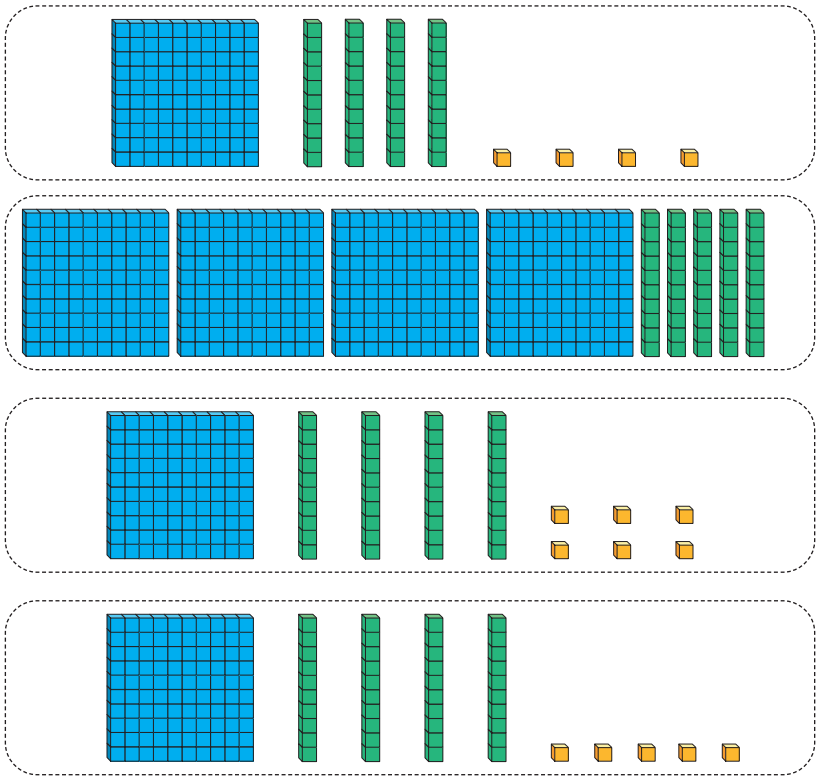
Avec les **9 gobelets verts**, **fabrique** une pyramide.
Avec les **9 gobelets jaunes**, fabrique une seconde pyramide.
Place le gobelet bleu au milieu des deux pyramides.



Laisse de l'espace entre chaque pyramide !

PRÉNOMS DES JOUEURS	CALCUL DES POINTS	TOTAL DES POINTS
1	..... + ... + ... =	.....
2	..... + ... + ... =	.....
3	..... + ... + ... =	.....
4	..... + ... + ... =	.....

16



17

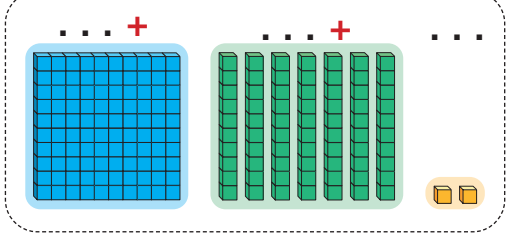
100 + 80 + 2

100 + 70 + 2

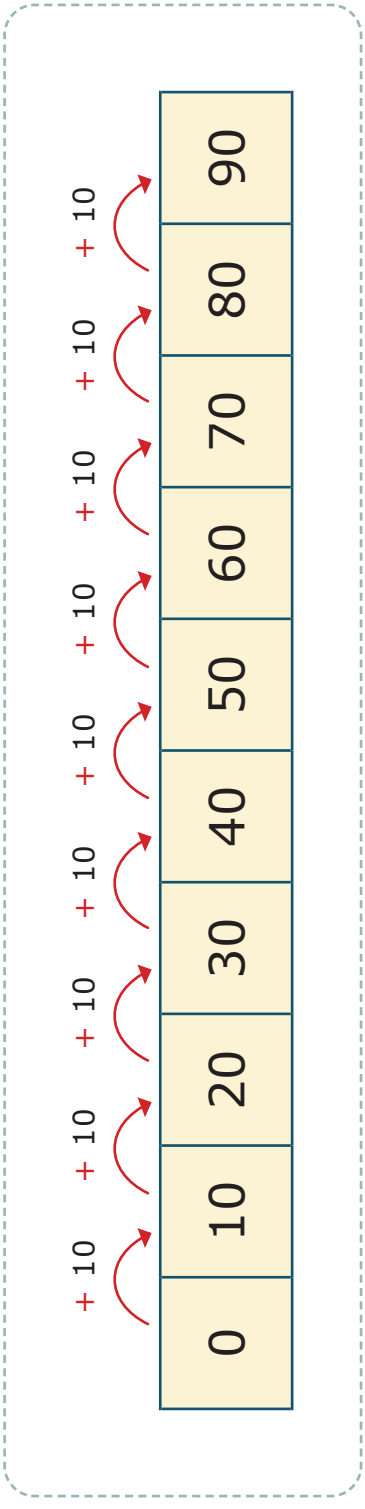
100 + 70 + 2

100 + 60 + 2

18

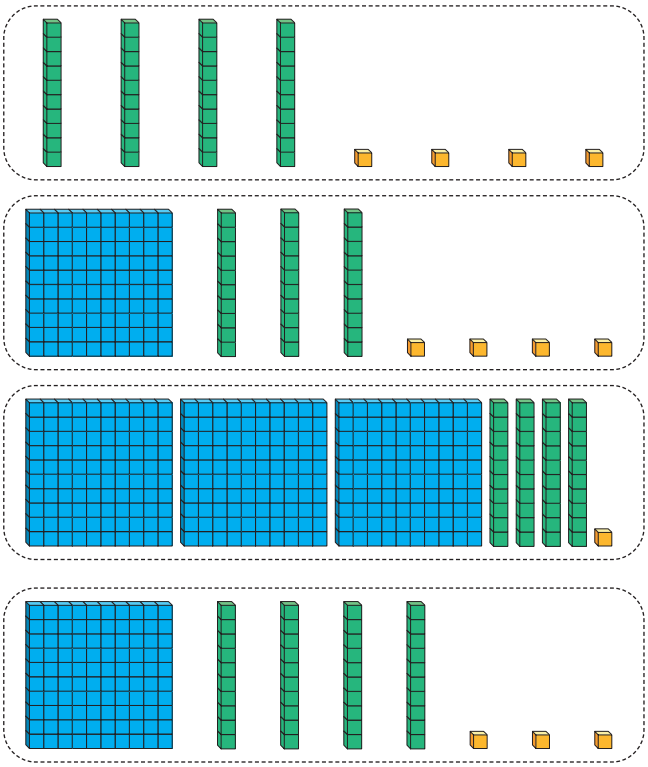


19



100 + 10 + 10 + 10 + 4

11



12

100 + 10 + 10 + 10 + 3

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

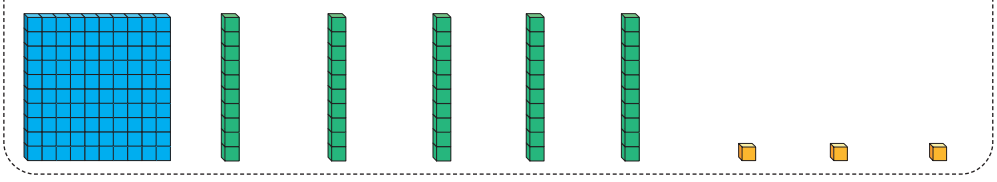
100 + 5 + 3

10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 3

13

100 + 40 + 5

15



14

Écrire les nombres en lettres de 0 à 59

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

Les familles des nombres

10	dix
20	vingt
30	trente
40	quarante
50	cinquante

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

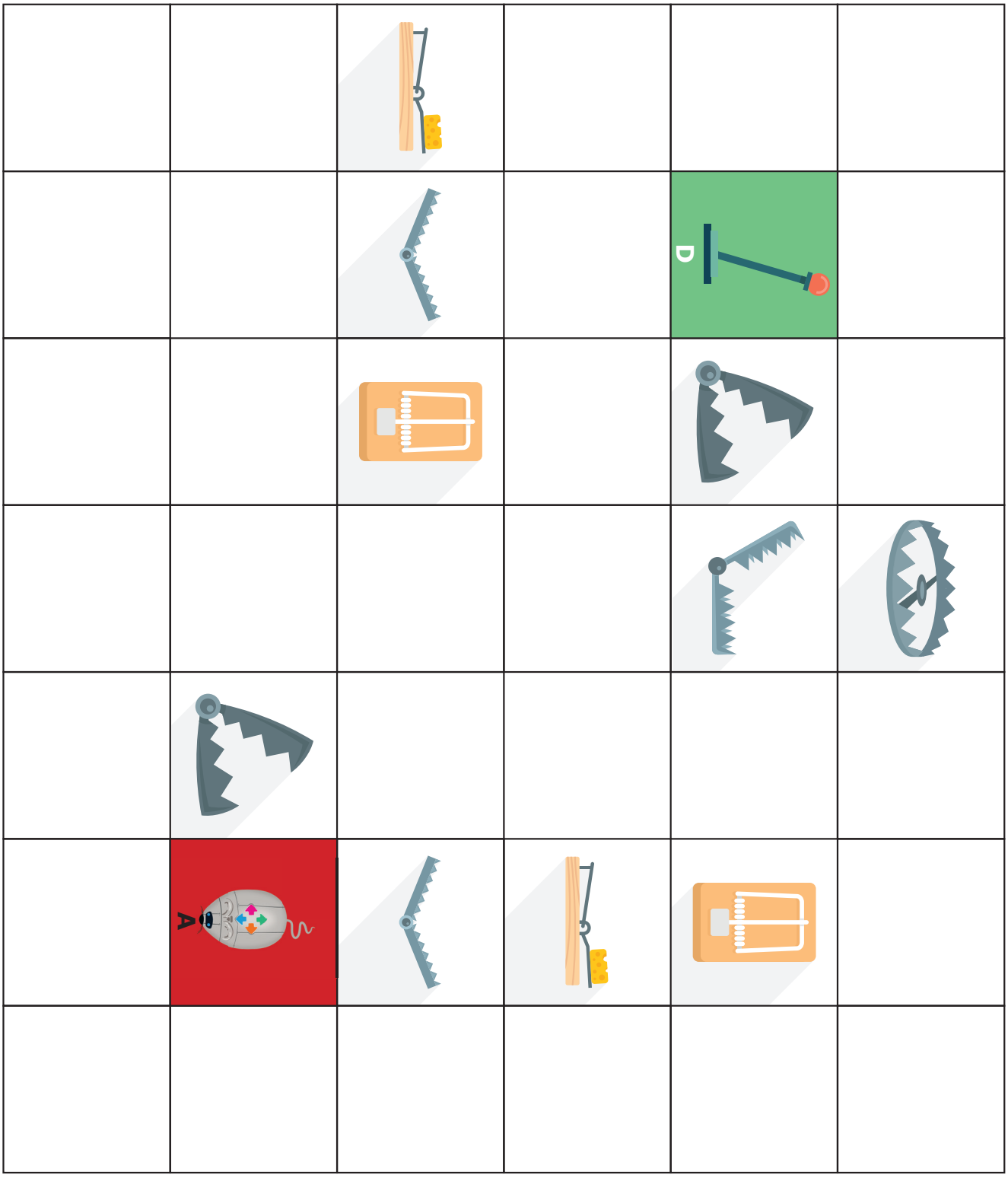
Écrire les nombres en lettres de 0 à 99

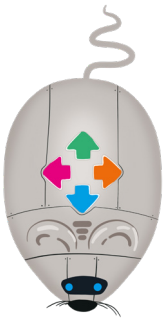
0	zéro
1	(et-)un
2	deux
3	trois
4	quatre
5	cinq
6	six
7	sept
8	huit
9	neuf
11	onze
12	douze
13	treize
14	quatorze
15	quinze
16	seize

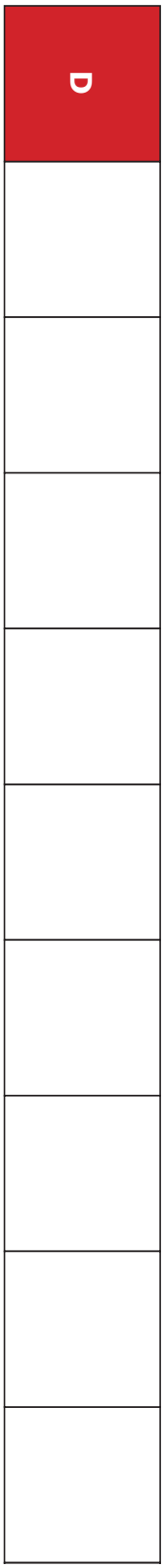
Les familles des nombres

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

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

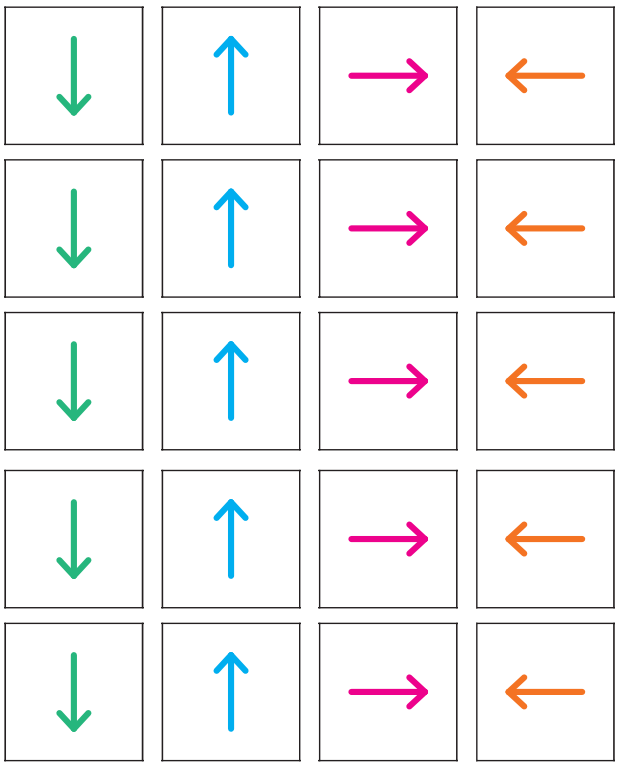




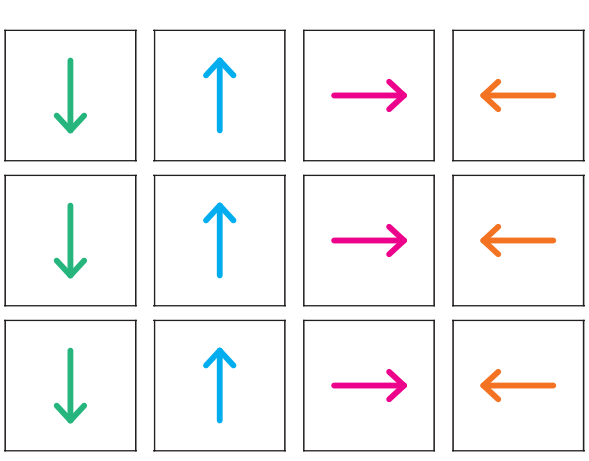


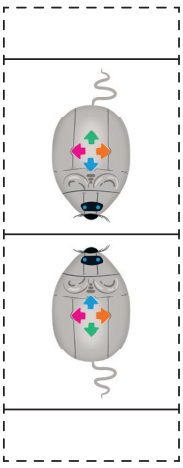
8

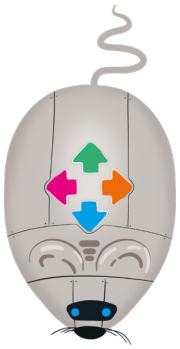
9

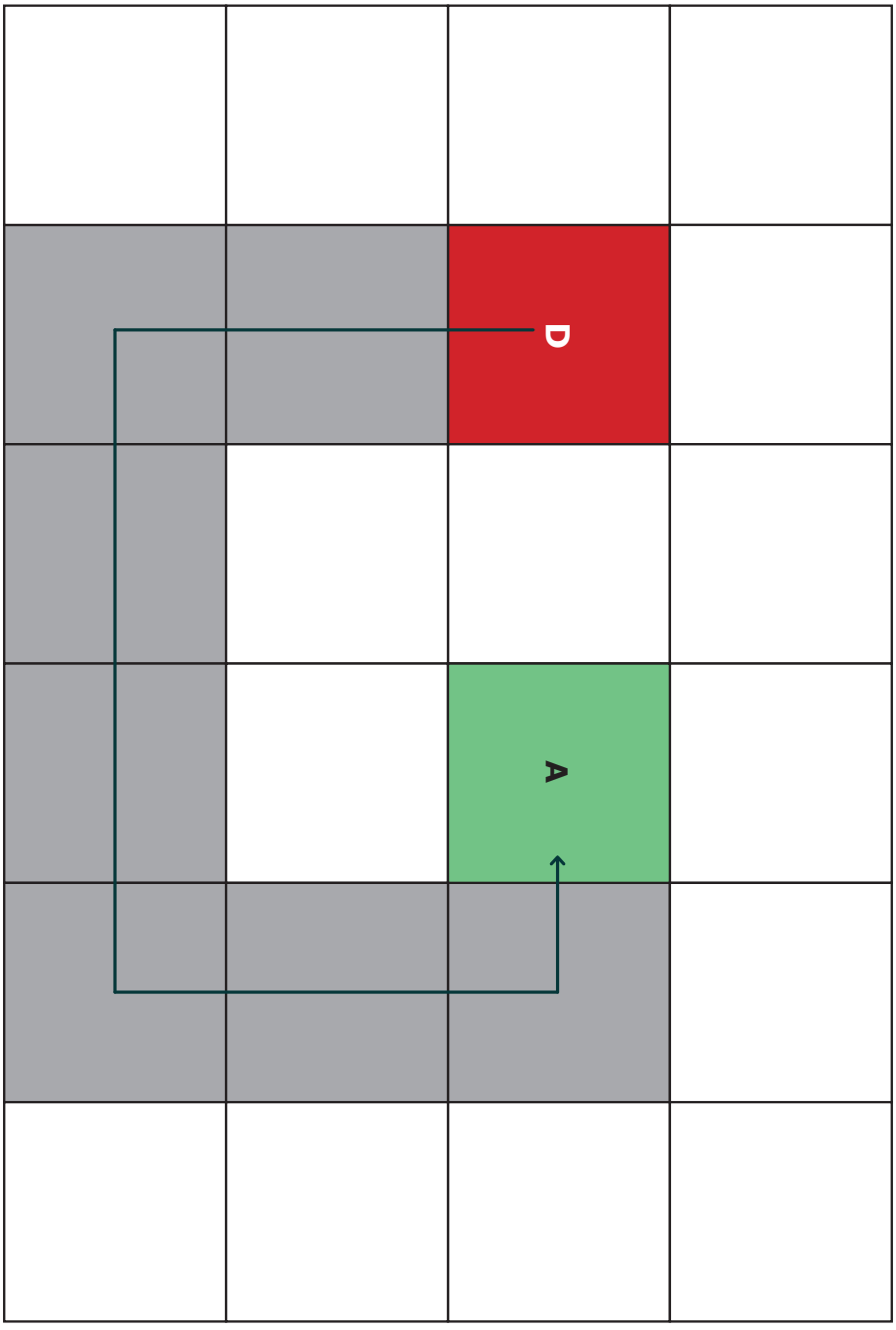


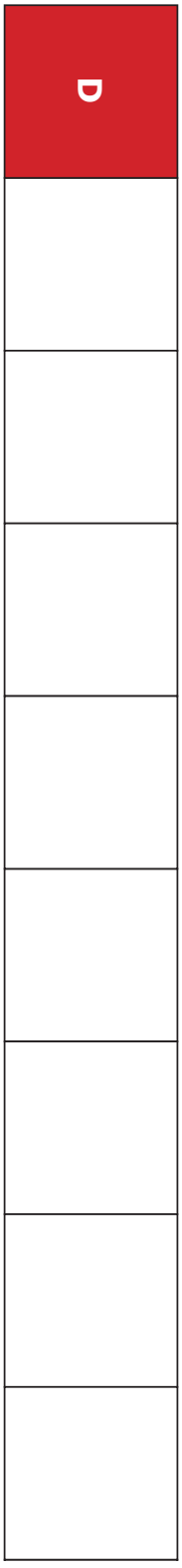
7

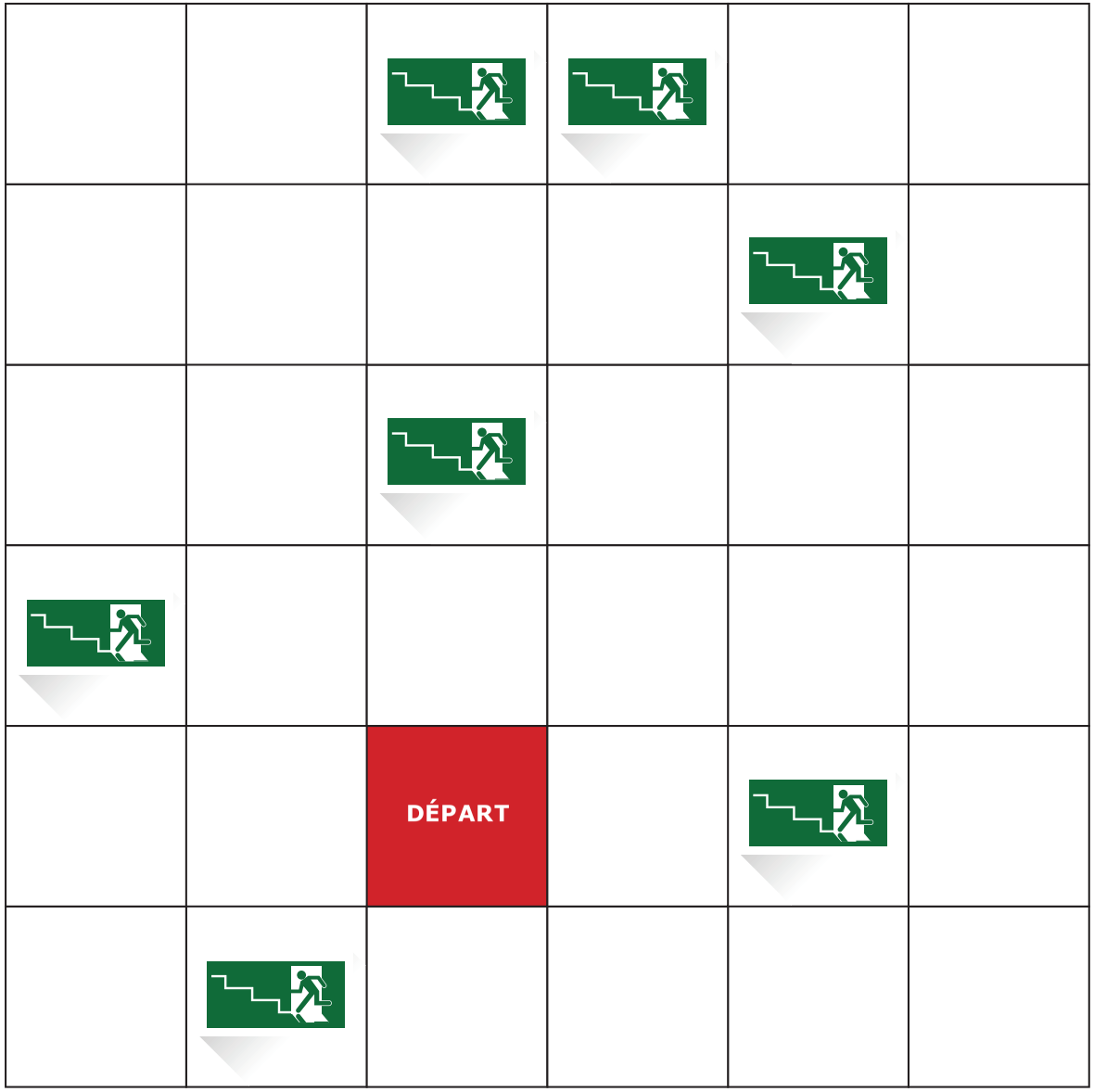


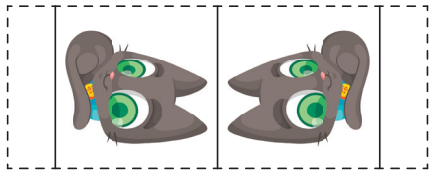




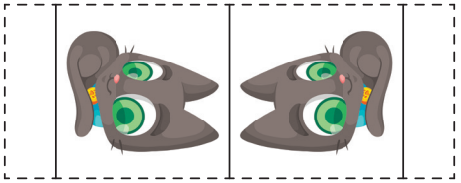

D
A

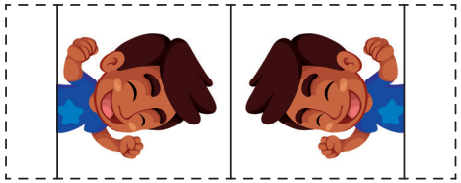

D



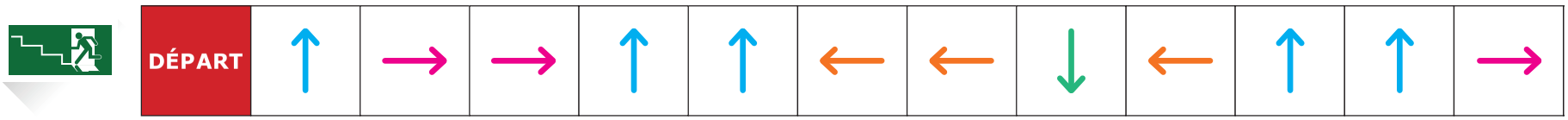


4





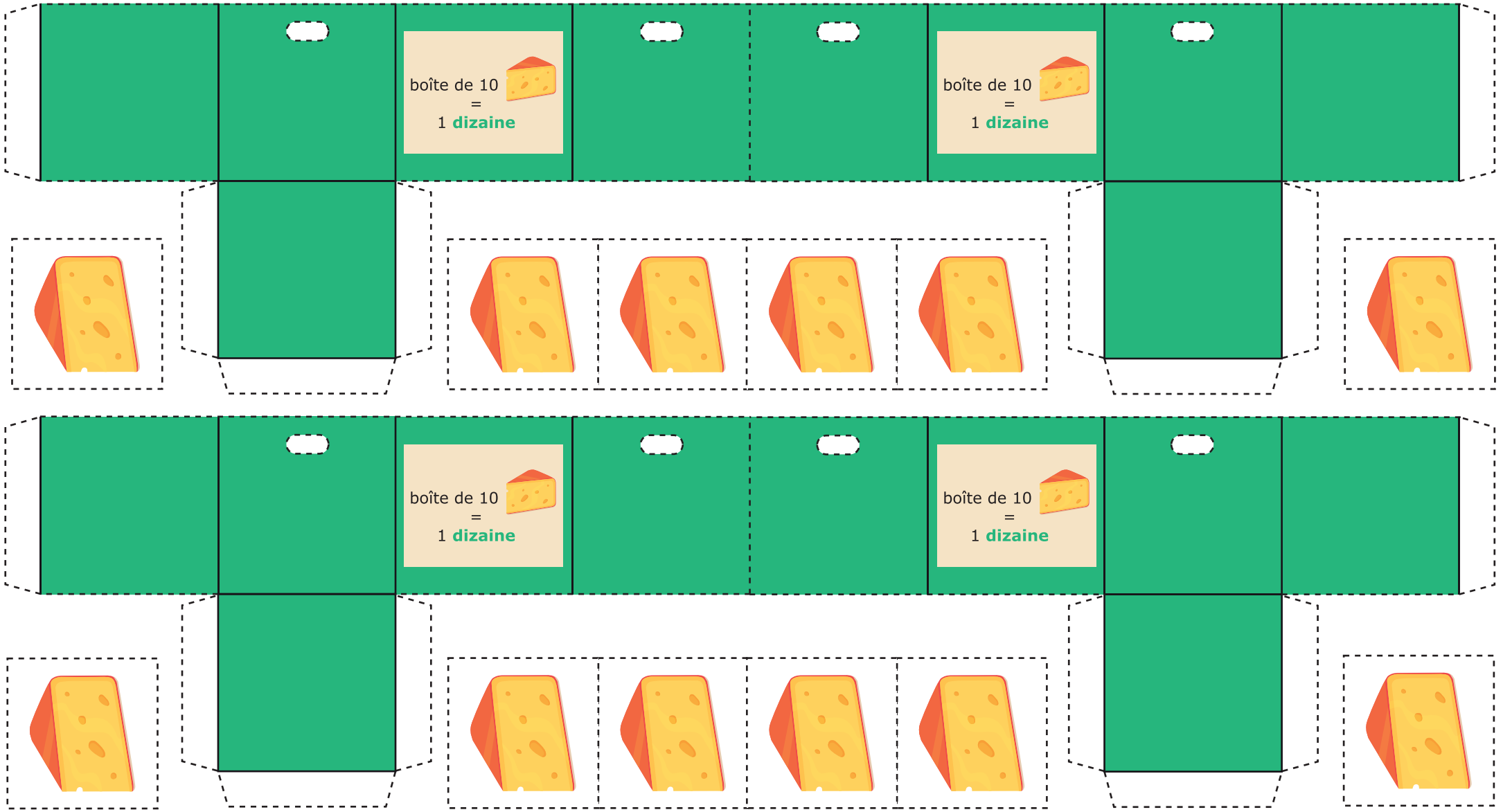
5

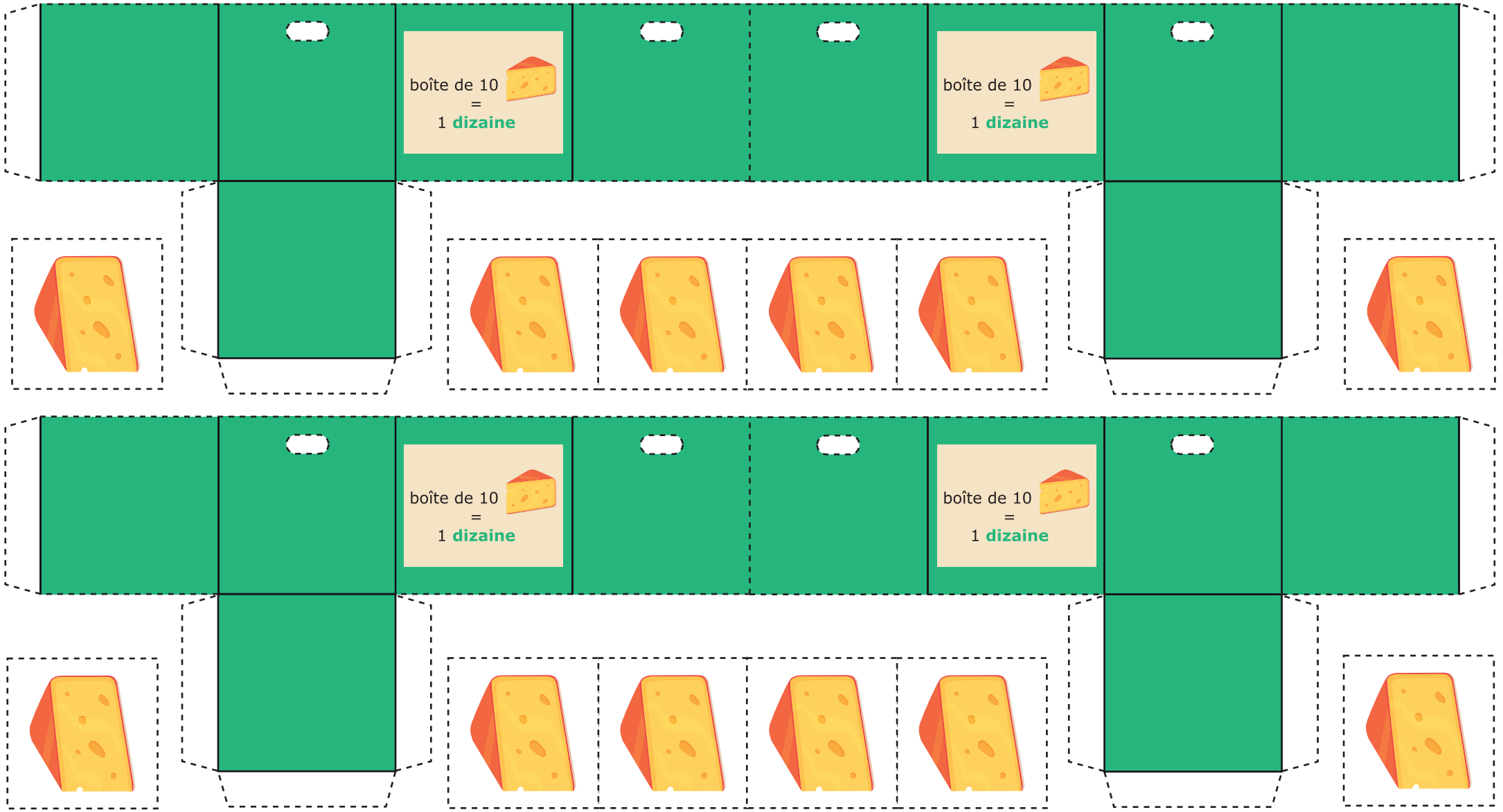


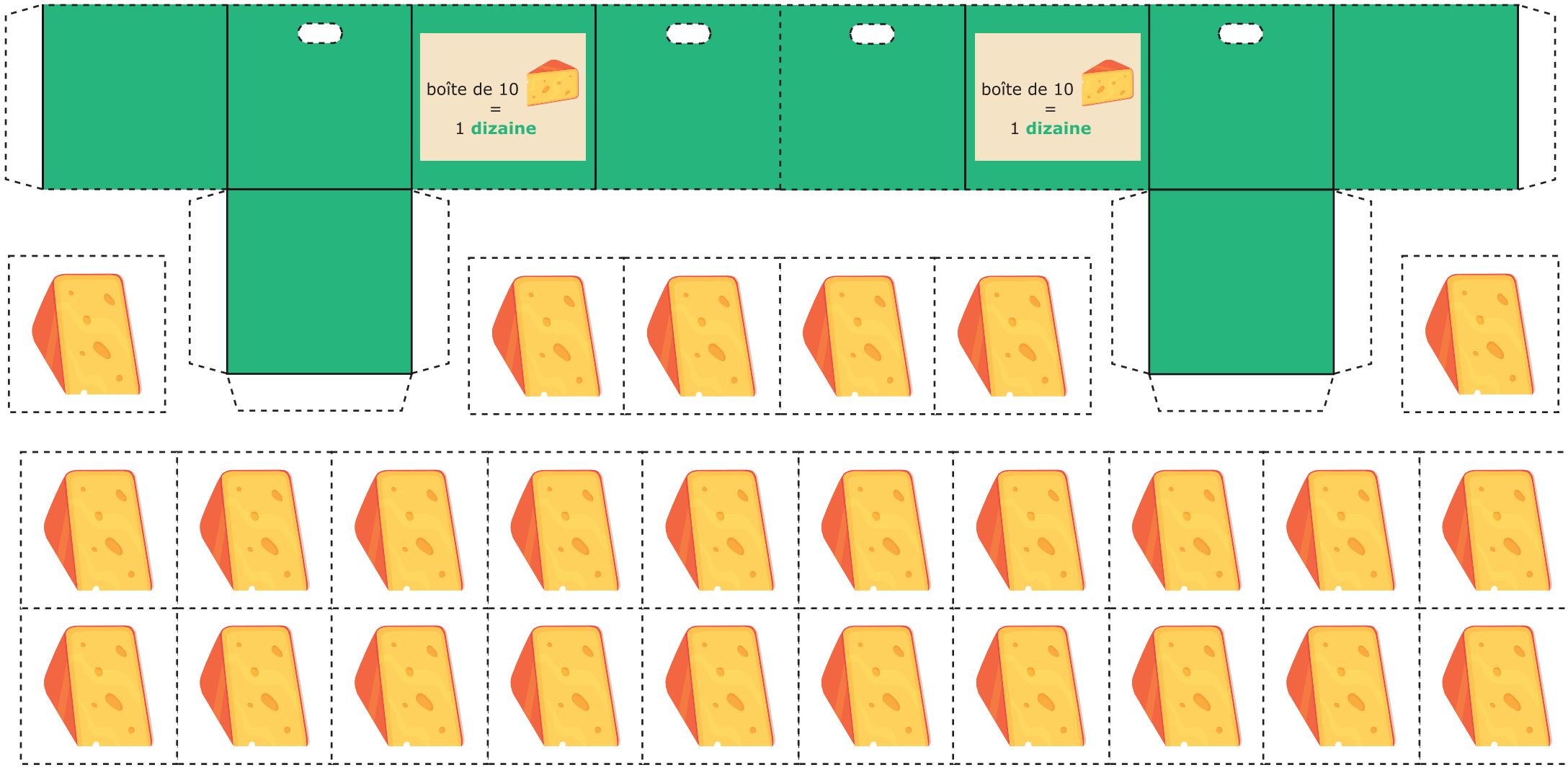

boîte de 10
=
1 centaine
boîte de 10
=
1 centaine
boîte de 10
=
1 dizaine
boîte de 10
=
1 dizaine
boîte de 10
=
1 dizaine
boîte de 10
=
1 dizaine
boîte de 10
=
1 dizaine
boîte de 10
=
1 dizaine
boîte de 10
=
1 dizaine
boîte de 10
=
1 dizaine
boîte de 10
=
1 dizaine

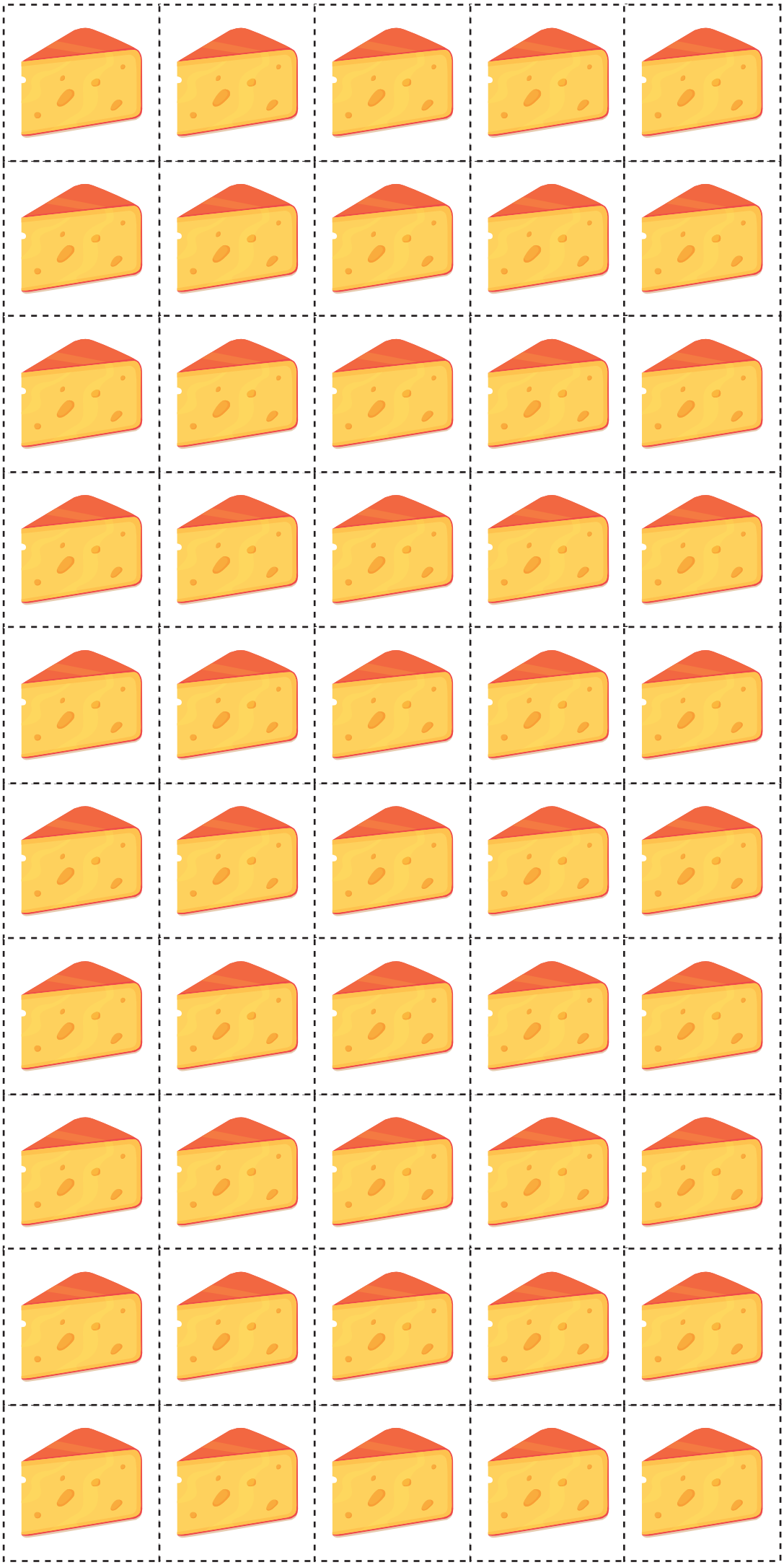
boîte de 10
=
1 **centaine**



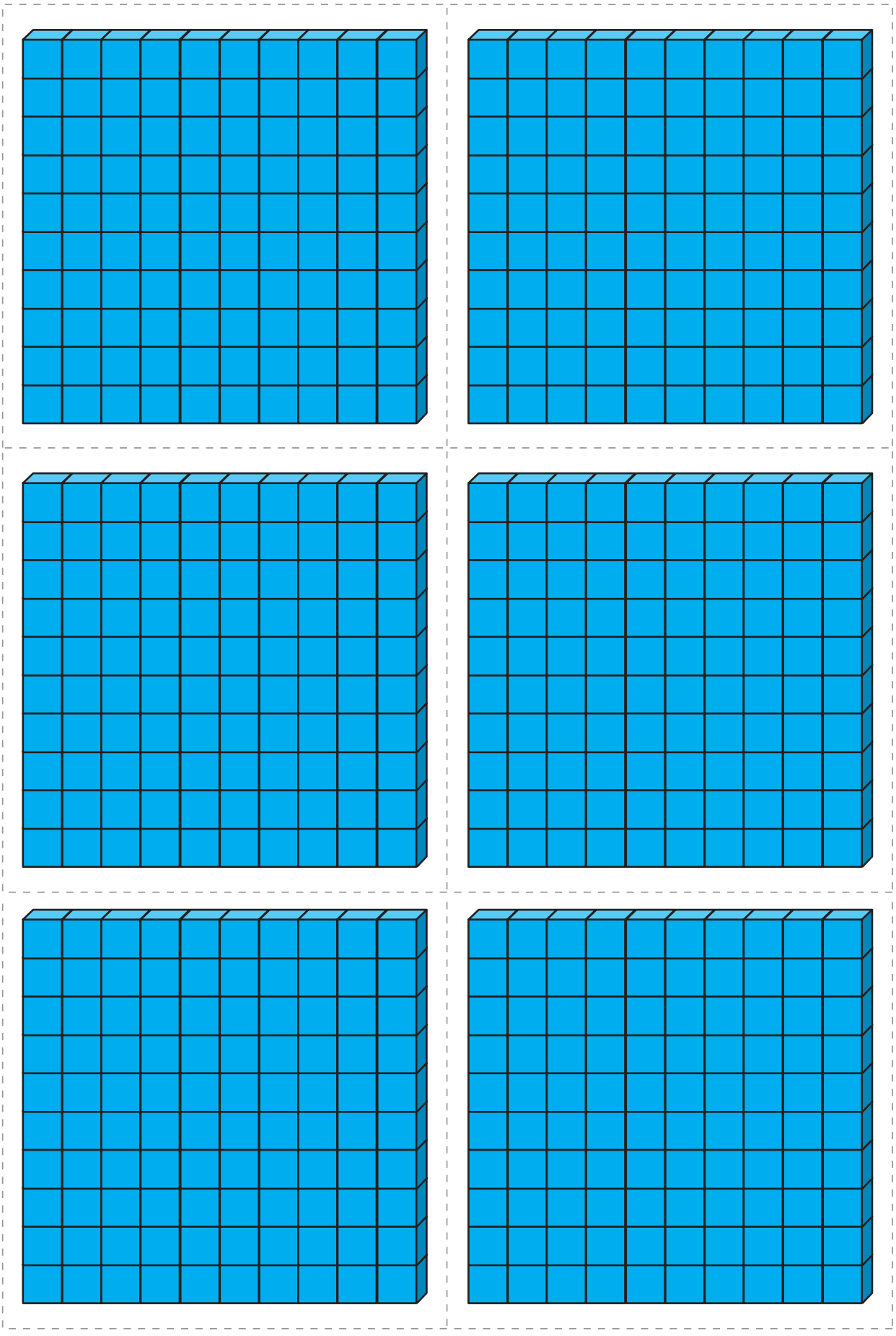

boîte de 10
=
1 dizaine
boîte de 10
=
1 dizaine
boîte de 10
=
1 dizaine
boîte de 10
=
1 dizaine


boîte de 10
=
1 dizaine
boîte de 10
=
1 dizaine
boîte de 10
=
1 dizaine
boîte de 10
=
1 dizaine


boîte de 10
=
1 dizaine
boîte de 10
=
1 dizaine



1



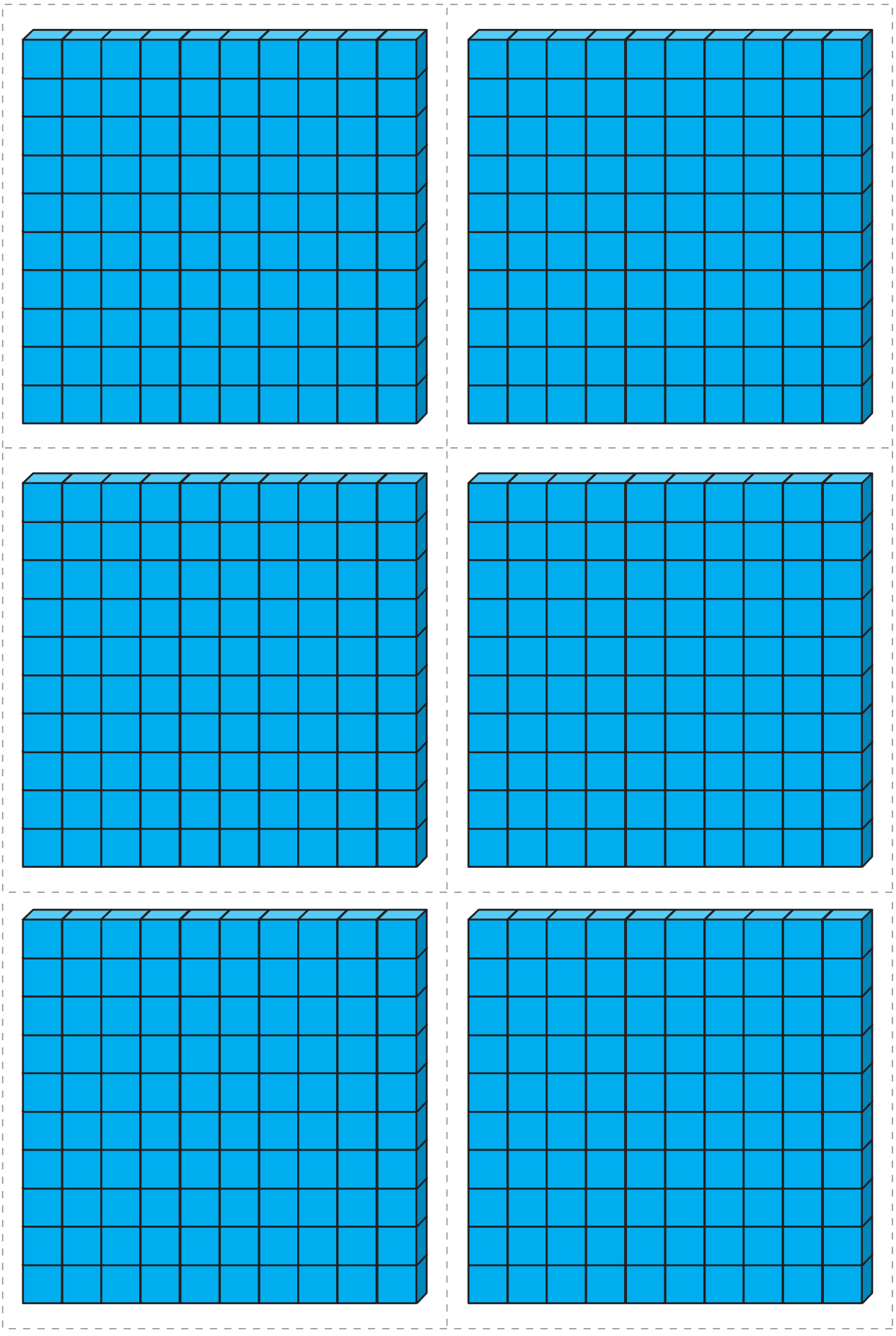
MATÉRIEL

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

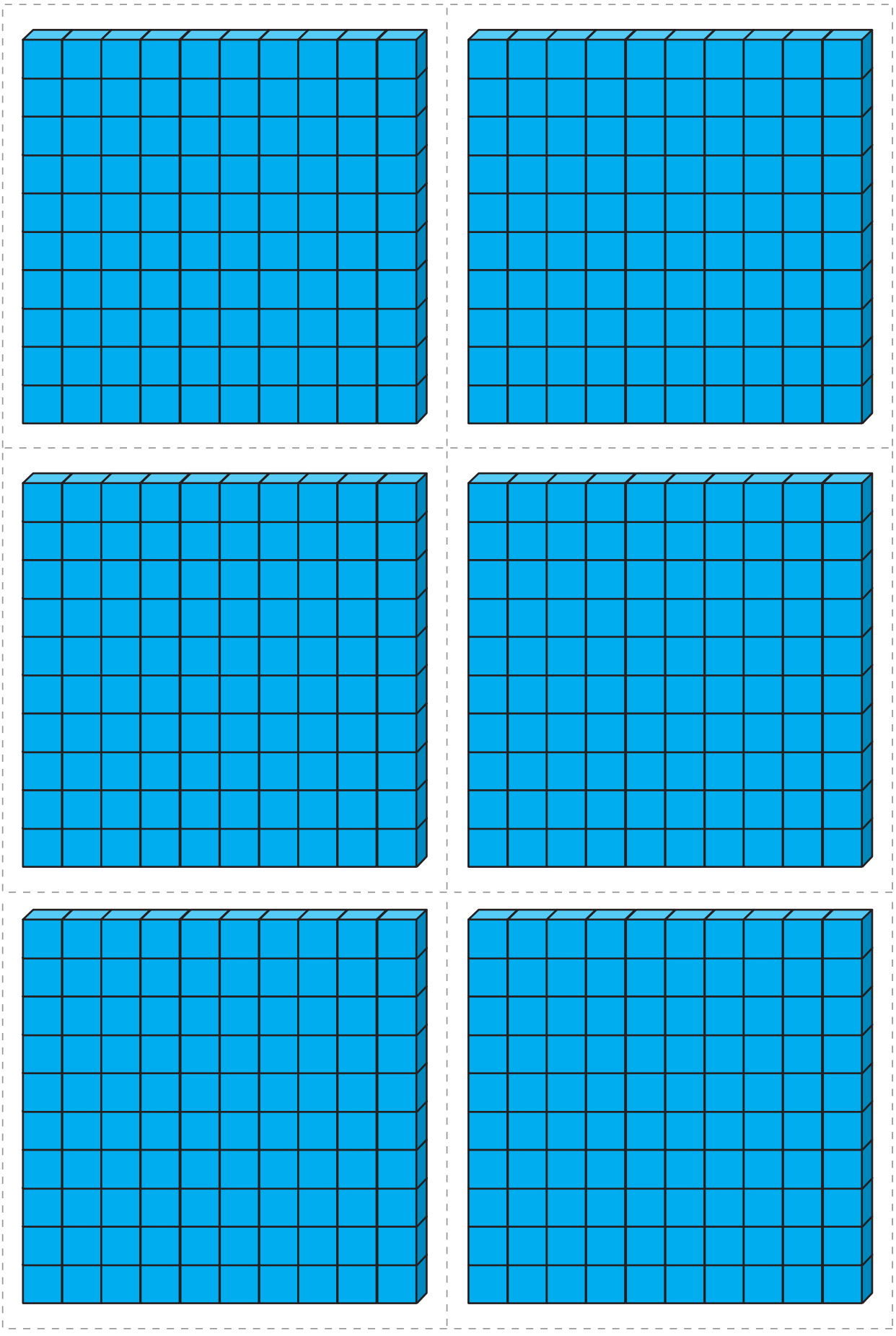
• dans la trousse : crayon à papier – taille crayon – gomme – stylos (bleu, rouge, noir, vert) – crayons de couleurs – feutres – ciseaux – règle graduée de 20 cm (rigide en plastique transparent) – équerre (rigide en plastique transparent) - batônnets de colle.
• cahier de brouillon - ardoise et feutre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

Matériel de numération :

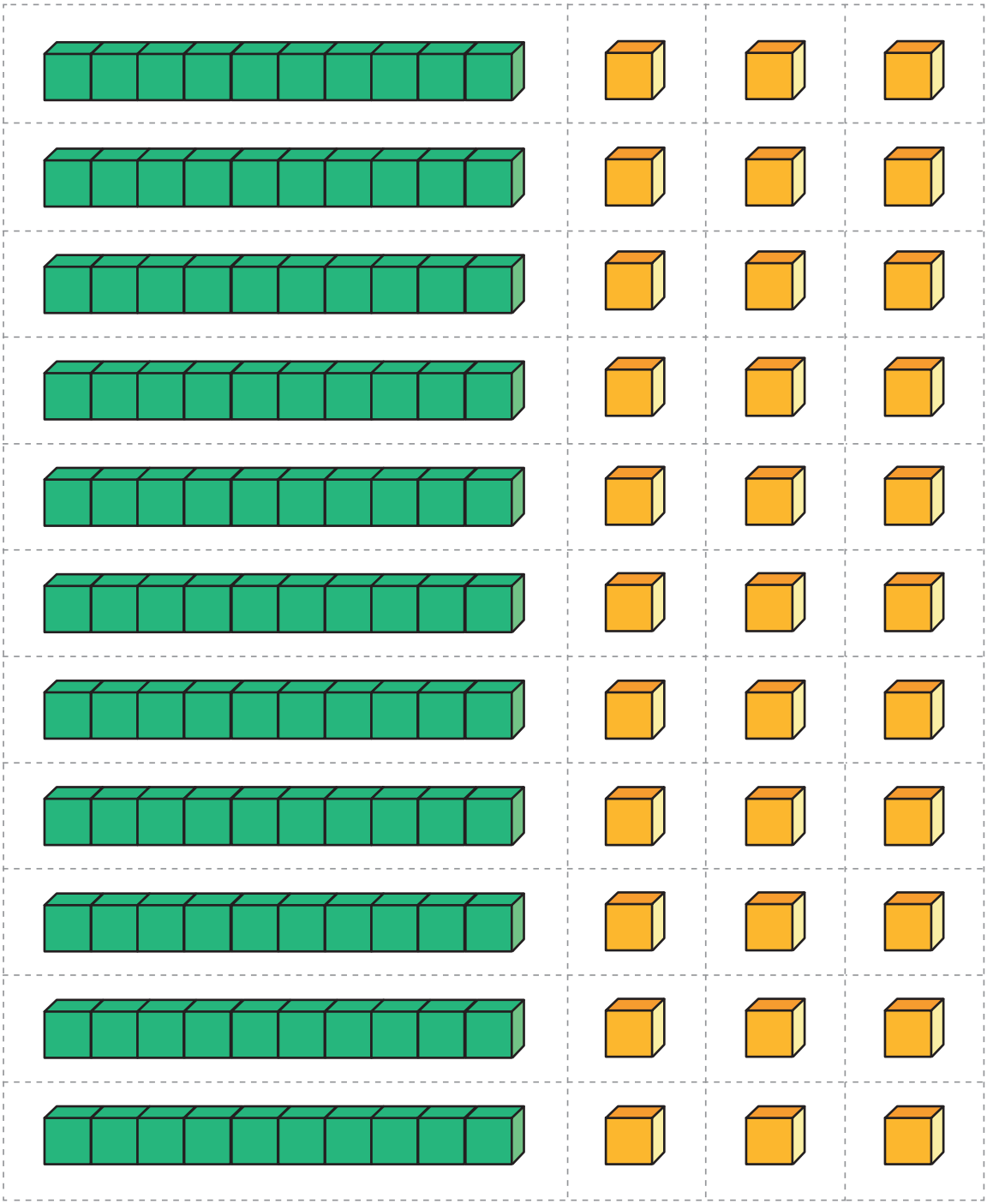
• planche de 80 unités.
• planche de 50 dizaines.
• planche de 20 centaines.

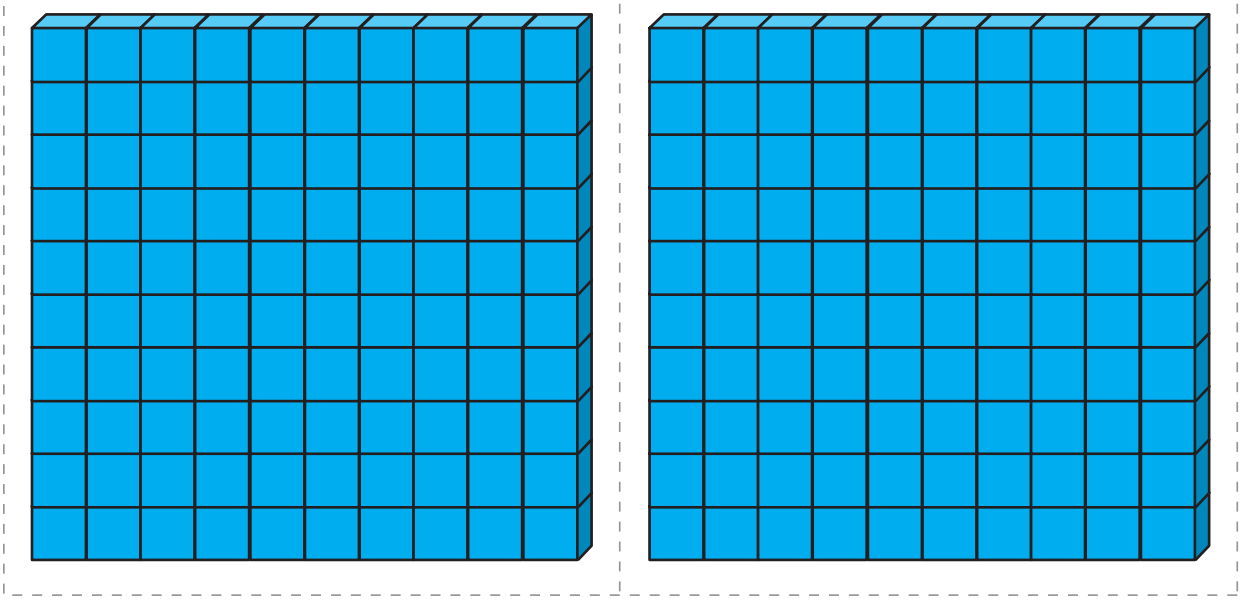


MATÉRIEL **Tout le matériel qui suit est à conserver tout le long du trimestre.**

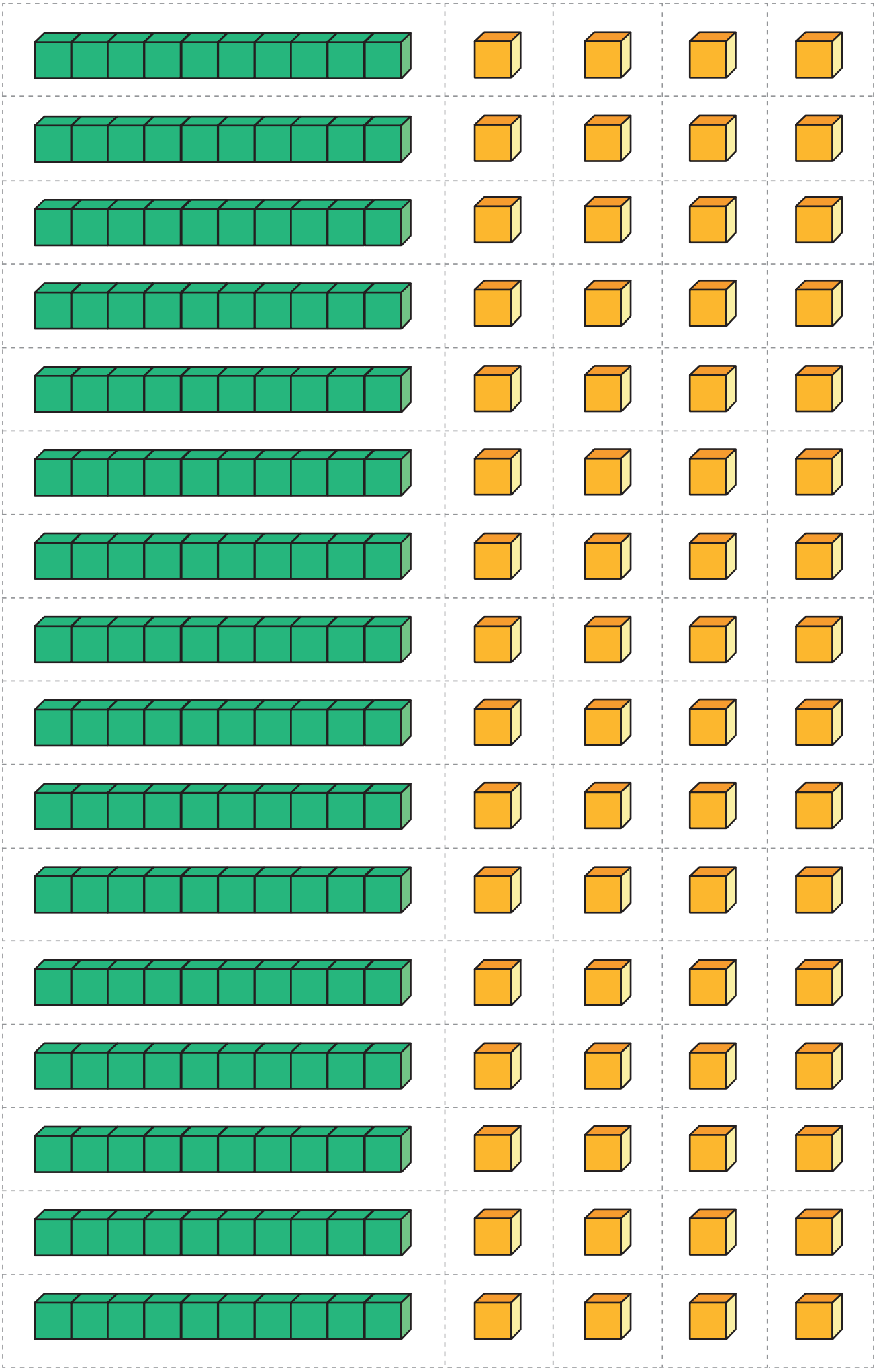


MATÉRIEL **Tout le matériel qui suit est à conserver tout le long du trimestre.**

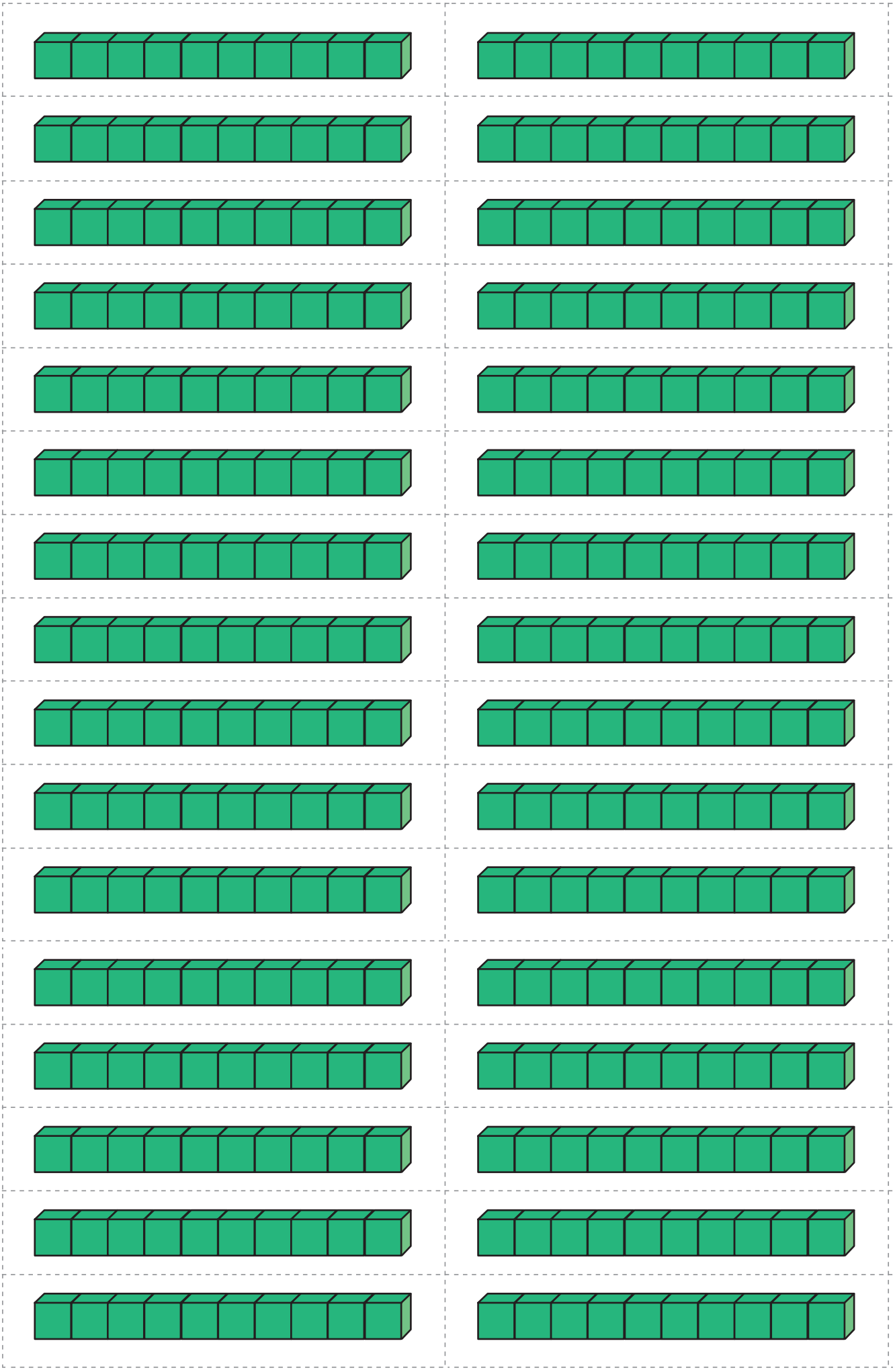




MATÉRIEL **Tout le matériel qui suit est à conserver tout le long du trimestre.**



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



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

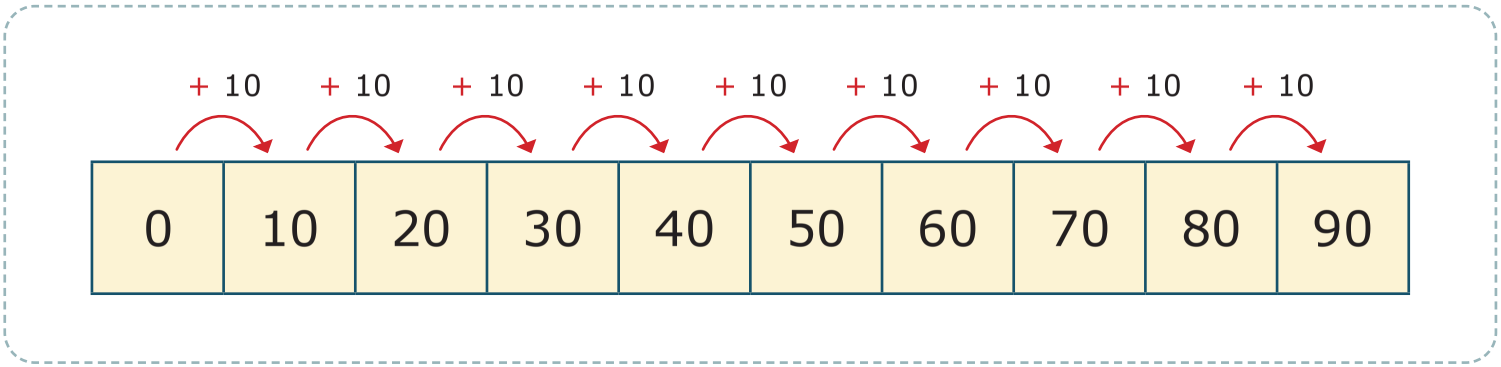
centaine(s)	dizaine(s)	unité(s)

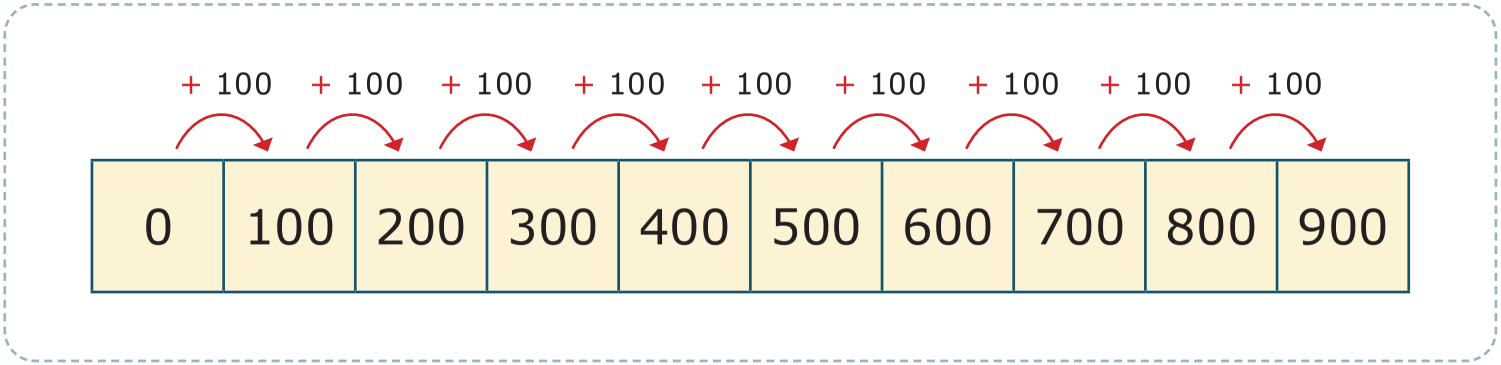
MATÉRIEL

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

Le tableau de numération (c/d/u) :

À conserver tout au long de l'année. Nous vous conseillons de le plastifier ou de le mettre dans une pochette plastique pour qu'il puisse être réutilisé. L'enfant complètera le tableau de numération avec un feutre pour tableau blanc.


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


+ 100
+ 100
+ 100
+ 100
+ 100
+ 100
+ 100
+ 100
+ 100
0
100
200
300
400
500
600
700
800
900

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

Écrire les nombres en lettres de 0 à 99

0	zéro
1	(et-)un
2	deux
3	trois
4	quatre
5	cinq
6	six
7	sept
8	huit
9	neuf

11	onze
12	douze
13	treize
14	quatorze
15	quinze
16	seize

Les familles des nombres

Les nombres à 2 chiffres qui commencent par :

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

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

100	cent

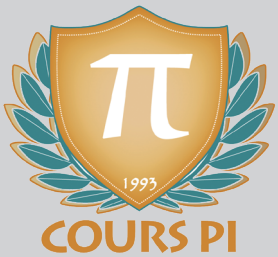
MATÉRIEL **Tout le matériel qui suit est à conserver tout le long du trimestre.**


TRIMESTRE 2
CE1
MATHÉMATIQUES
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

La Cité idéale

La Cité idéale, que l'on appelle aussi parfois « panneau d'Urbino » est une œuvre exposée à la Galerie nationale des Marches, dans la ville d'Urbino, en Italie.
Nous ne connaissons pas le ou les auteurs de cette œuvre peinte entre 1480 et 1490.
Notre tableau représente une ville imaginaire, mais d'inspiration italienne : elle symbolise la ville parfaite et harmonieuse telle que les italiens de l'époque se l'imaginaient.
Comme nous le remarquons au premier coup d'œil, la structure de chaque élément est très géométrique. Avez-vous vu par exemple le pavage de la place.
Regardez : la symétrie est partout !




1993
COURS PI