

LE CARNET DES EXPLORATEURS

Mission océan.

Lire, chercher, imaginer.
Cinq petites escales
avec Pico.

CE2

À ton rythme

Corrigé séparé

Ce carnet appartient à _____



Ton carnet de route

1

Le message de départ

Lire le récit, chercher les indices et expliquer ses réponses.

☐

2

Les provisions de l'équipage

Distribuer les provisions en parts équitables et vérifier les quantités.

☐

3

Le phare · coloriage magique

Résoudre les calculs et colorier le phare avec le code.

☐

4

Une page à dicter

Préparer les mots, écouter à son rythme et relire une courte dictée.

☐

5

Mon journal d'explorateur

Imaginer librement une nouvelle aventure de Pico.

☐

POUR LE PARENT

Une séance à la fois, selon l'envie et les acquis de l'enfant. Imprimez en A4, à 100 %, en couleur ou en noir et blanc. Le corrigé se télécharge séparément. L'expérience des ombres se fait avec un adulte.

Le mystère de Pico

Pico explore le carnet de la mission océan. Dans « Mission océan · CE2 », une légende de sa carte s'est effacée ! Quel message manque ? Résous les pages puis rassemble 9 indices pour l'aider.

Un indice par page de recherche. Réponds à la question de Pico après les exercices, puis garde le code dans sa case numérotée. La dernière page contient la clé. Un adulte peut lire et écrire avec toi.

Prénom _____ Date _____

MISSION OCÉAN · ESCALE 01

Le message du phare

Une lettre, trois indices, une mission.

15 min environ

Seul après un exemple



Lis. Cherche. Réponds.

LE MESSAGE À EXPLORER

Bonjour Pico,

Retrouve-moi mercredi à neuf heures devant le phare. Apporte ton carnet bleu et une gourde.

Nous observerons les oiseaux depuis le sentier. La barque restera au port, car le vent est trop fort.

Avant de partir, vérifie que ton sac est fermé.

Lina, la gardienne du phare

Avant de te lancer

- 1 Lis la lettre une première fois pour comprendre l'histoire.
- 2 Relis-la pour chaque question. Souligne les mots qui t'aident.
- 3 Réponds par une phrase courte. Tu peux demander la lecture d'un mot difficile.

Mon idée de départ

Avec tes mots, qu'est-ce que tu vas chercher ?

À toi de jouer !

Garde ce point de départ près de toi.
Les questions t'attendent à la page suivante.

Indice 1 · Après ta recherche

Après ton idée de départ, relis la lettre : Pico doit-il prévoir un trajet en barque ?

Ma réponse : _____ Si oui → 4 · Si non → 3 · Code n° 1 : _____

MISSION OCÉAN · JE CHERCHE ET J'EXPLIQUE

Le message du phare

Cherche. Réponds.

1 Quel jour et à quelle heure Pico doit-il arriver ?

2 Quels sont les deux objets que Pico doit apporter ?

3 Pourquoi la barque restera-t-elle au port ?

POUR ALLER UN PEU PLUS LOIN · FACULTATIF

+ Écris une phrase pour rappeler à Pico ce qu'il doit vérifier avant de partir.

Besoin de plus de place ? Tu peux continuer sur une feuille.

Indice 2 · Après ta recherche

À la question 1, Pico doit-il arriver avant midi ?

Ma réponse : _____ Si oui → 4 · Si non → 5 · Code n° 2 : _____

Prénom _____ Date _____

MISSION OCÉAN · ESCALE 02

Les provisions de Pico

Un équipage à nourrir, sans rien oublier.



15 min environ

Seul après un exemple

Lis. Cherche. Réponds.

LE POINT DE DÉPART

Pico prépare une sortie pour 4 explorateurs. Il a 24 biscuits, 18 pommes et des bouteilles d'eau vendues par paquets de 6. Chaque explorateur doit recevoir la même quantité de chaque aliment.

Avant de te lancer

- 1 Dessine 4 groupes.
- 2 Pour partager, distribue un élément à chacun et recommence.
- 3 Écris ton calcul, puis une phrase avec le nom de ce que tu as compté.

Mon idée de départ

Avec tes mots, qu'est-ce que tu vas chercher ?

À toi de jouer !

Garde ce point de départ près de toi.
Les questions t'attendent à la page suivante.

Indice 3 · Après ta recherche

Après ton idée de départ, relis la situation : faut-il prévoir des parts égales ?

Ma réponse : _____ Si oui → 1 · Si non → 2 · Code n° 3 : _____

MISSION OCÉAN · JE CHERCHE ET J'EXPLIQUE

Les provisions de Pico

Cherche. Réponds.

1 Partage les 24 biscuits entre les 4 explorateurs. Combien chacun en reçoit-il ?

2 Partage les 18 pommes sans les couper. Combien chacun en reçoit-il et combien en reste-t-il ?

3 Pico achète 3 paquets de 6 bouteilles. Combien de bouteilles a-t-il ?

POUR ALLER UN PEU PLUS LOIN · FACULTATIF

+ Un cinquième explorateur rejoint le groupe. Peut-on donner 6 biscuits à chacun avec les 24 biscuits ? Combien en manque-t-il ?

Besoin de plus de place ? Tu peux continuer sur une feuille.

Indice 4 · Après ta recherche

À la question 1, chaque part contient-elle plus de cinq biscuits ?

Ma réponse : _____ Si oui → 4 · Si non → 5 · Code n° 4 : _____

MISSION OCÉAN · ESCALE 03

Le code de la grille

Lis le code. Prépare tes couleurs.

12 = bleu clair**16** = blanc**18** = rouge**20** = jaune**24** = bleu foncé**30** = marron

Dans la grille de la page suivante, les lettres repèrent les colonnes, les nombres repèrent les lignes. Chaque résultat indique une couleur.

1. Choisis une case.
2. Calcule dans ta tête ou au brouillon.
3. Retrouve la couleur dans le code.
4. Colorie toute la case.

Colorie aussi le fond. Les cases du code blanc restent blanches.

Pour essayer le code, calcule $14 - 2$. Quel nombre trouves-tu ?

Mon brouillon

Indice 5 · Après ta recherche

Le résultat de l'essai du code est-il plus grand que 10 ?

Ma réponse : _____ Si oui → 6 · Si non → 7 · Code n° 5 : _____

MISSION OCÉAN · COLORIER

Coloriage mystère

Calcule. Colorie chaque case avec le code.

12 = bleu clair**16** = blanc**18** = rouge**20** = jaune**24** = bleu foncé**30** = marron

Colorie aussi le fond. Le blanc du code reste blanc.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	14 - 2	24 - 12	25 - 13	2 + 10	6 + 6	18 - 6	16 - 4	1 + 11	22 - 10	19 - 7	7 + 5	28 - 16	6 × 2	5 + 7
2	21 - 9	13 - 1	23 - 11	11 + 1	3 × 4	29 - 17	11 + 7	31 - 13	9 + 3	15 - 3	26 - 14	30 - 18	2 × 6	17 - 5
3	31 - 19	8 + 4	20 - 8	27 - 15	10 + 2	3 + 15	16 + 2	9 × 2	4 + 14	4 × 3	32 - 20	4 + 8	3 + 9	14 - 2
4	24 - 12	25 - 13	2 + 10	6 + 6	15 + 5	3 + 17	35 - 15	7 + 13	17 + 3	18 + 2	18 - 6	16 - 4	1 + 11	22 - 10
5	19 - 7	7 + 5	2 + 18	38 - 18	16 + 4	8 + 16	39 - 15	13 + 11	8 + 12	1 + 19	37 - 17	28 - 16	6 × 2	5 + 7
6	21 - 9	13 - 1	23 - 11	11 + 1	3 × 4	23 + 1	22 + 2	20 + 4	3 + 21	29 - 17	9 + 3	15 - 3	26 - 14	30 - 18
7	2 × 6	17 - 5	31 - 19	8 + 4	20 - 8	8 + 10	37 - 19	20 - 2	24 - 6	27 - 15	10 + 2	4 × 3	32 - 20	4 + 8
8	3 + 9	14 - 2	24 - 12	25 - 13	2 + 10	3 + 13	7 + 9	22 - 6	23 - 7	6 + 6	18 - 6	16 - 4	1 + 11	22 - 10
9	19 - 7	7 + 5	28 - 16	6 × 2	34 - 16	12 + 6	26 - 8	25 - 7	3 × 6	2 + 16	5 + 7	21 - 9	13 - 1	23 - 11
10	11 + 1	3 × 4	29 - 17	9 + 3	2 + 14	11 + 5	6 + 10	8 × 2	4 + 12	9 + 7	15 - 3	26 - 14	30 - 18	2 × 6
11	17 - 5	31 - 19	8 + 4	17 + 1	6 + 12	1 + 17	27 - 9	35 - 17	30 - 12	29 - 11	13 + 5	20 - 8	27 - 15	10 + 2
12	4 × 3	32 - 20	4 + 8	33 - 3	23 + 7	6 × 5	22 + 8	44 - 14	26 + 4	27 + 3	49 - 19	3 + 9	14 - 2	24 - 12
13	4 × 6	3 × 8	15 + 9	7 + 17	4 + 26	1 + 29	45 - 15	41 - 11	11 + 19	12 + 18	32 - 8	29 - 5	30 - 6	17 + 7
14	43 - 19	11 + 13	8 × 3	9 + 15	16 + 8	10 + 14	4 + 20	42 - 18	21 + 3	26 - 2	44 - 20	1 + 23	37 - 13	33 - 9

1 Quelle couleur faut-il pour la case A1 (en haut à gauche) ?

Couleur : _____

2 Combien de cases faut-il colorier en bleu clair ?

Nombre de cases : _____

Indice 6 · Après ta recherche

La couleur trouvée pour la case A1 (en haut à gauche) est-elle bleu clair ?

Ma réponse : _____ Si oui → 1 · Si non → 2 · Code n° 6 : _____

MISSION OCÉAN · ESCALE 04

Une page à dicter

Un cahier, un crayon et le droit de réécouter.

AVANT DE COMMENCER

Ton parent lit les groupes de mots depuis le corrigé ou lance la dictée audio. Écoute d'abord le texte une fois, puis écris à ton rythme.

 Ma dictée

 Je relis une chose à la fois

- ☐ Je vérifie que mes phrases ont du sens.
- ☐ Je cherche les majuscules et les points.
- ☐ Je vérifie la difficulté choisie avec mon parent.

Le point travaillé : Majuscule, point et mots préparés : carnet, gourde, phare.

Indice 7 · Après ta recherche

Après la relecture avec l'adulte, compte les phrases du texte dicté (une phrase se termine par un point). Y en a-t-il plus de deux ?

Ma réponse : _____ Si oui → 2 · Si non → 3 · Code n° 7 : _____

MISSION OCÉAN · JOURNAL

Une nouvelle aventure de Pico

Imagine. Raconte à ta façon.

Pico aperçoit une île inconnue.

Quelle suite imagines-tu ?

Mon dessin ou mon brouillon

Indice 8 · Après ta recherche

Après ton récit, relis ce brouillon de Pico : « Je prends un carnet. » Le matériel est-il nommé ?

Ma réponse : _____ Si oui → 8 · Si non → 1 · Code n° 8 : _____

MISSION OCÉAN · CARNET LIBRE

Encore une idée ?

Dessine ou écris ce que tu veux.

Une autre aventure, un détail, un personnage... À toi de choisir.

Mon espace libre

Relis « Je dessine. » Y a-t-il un point à la fin ?

Ma réponse : _____

Indice 9 · Après ta recherche

La phrase de ta mini-relecture finit-elle par un point ?

Ma réponse : _____ Si oui → 7 · Si non → 8 · Code n° 9 : _____

LE MYSTÈRE DE PICO · DERNIÈRE ÉTAPE

À toi de décoder !

Rassemble tes codes dans l'ordre des numéros. Retrouve chaque code dans la table puis écris sa lettre.
Une case reçoit une seule lettre ; les groupes séparent les mots.

Mon carnet d'indices

Indice 1 page 1 Code : _____ Lettre : _____	Indice 2 page 2 Code : _____ Lettre : _____	Indice 3 page 3 Code : _____ Lettre : _____	Indice 4 page 4 Code : _____ Lettre : _____	Indice 5 page 5 Code : _____ Lettre : _____
Indice 6 page 6 Code : _____ Lettre : _____	Indice 7 page 7 Code : _____ Lettre : _____	Indice 8 page 8 Code : _____ Lettre : _____	Indice 9 page 9 Code : _____ Lettre : _____	

Table de correspondance

Code	1	2	3	4	5	6	7	8
Lettre	P	O	C	A	X	U	T	R

Le message retrouvé

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

Pico retrouve sa carte !

Pico replace ta découverte dans la légende. La carte est complète : l'aventure peut continuer ! Lis ton résultat avec un adulte, puis dessine la suite de l'histoire.

Une page t'a résisté ? Reviens à la page indiquée ou demande un coup de pouce à l'adulte. Le guide parent peut te donner un indice de secours.