

Les petits cahiers des grandes pauses

L'été des chemins et des cartes

Vacances d'été · CE1



Quatre petits rendez-vous

01 Lire · La carte de l'île imaginaire☐**02** Compter · Les souvenirs du parcours☐**03** Colorier · Le voilier · coloriage magique☐**04** Écrire · À toi d'inventer☐

Le mystère de Pico

Pico explore le carnet du voyage d'été. Dans « L'été des chemins et des cartes », une légende de sa carte s'est effacée ! Quel mot manque ? Résous les pages puis rassemble 4 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.

--	--	--	--

1

2

3

4

Été · Escale 01 / Lire

La carte de l'île imaginaire

Lis ou écoute. Réponds.

Maya dessine une île pour son jeu d'été. Un sentier part du village, traverse un verger et rejoint la plage. Son ami veut couper par les rochers pour gagner du temps. Maya lui rappelle que, dans leur règle, seul le sentier est ouvert. Elle ajoute des flèches à la carte. Les joueurs suivront le chemin prévu et retrouveront une boîte de cartes postales au bout du parcours.

Pour essayer le jeu, Maya donne la carte à son petit frère. Il suit les flèches avec son doigt et nomme les trois lieux. Arrivé à la plage dessinée, il demande comment reconnaître la boîte. Maya ajoute alors une étoile sur son couvercle. Elle dessine le même signe sur la carte, près de l'arrivée. Son frère pourra ainsi vérifier qu'il a trouvé la bonne boîte pendant la partie.

1 Quels lieux le sentier relie-t-il, dans l'ordre ?

2 Pourquoi Maya ajoute-t-elle des flèches à sa carte ?

3 Pourquoi Maya dessine-t-elle une étoile sur la boîte et sur la carte ?

Indice 1 · Après ta recherche

Dans l'ordre trouvé à la question 1, la plage vient-elle avant le village ?

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

Été • Escalier 02 / Compter

Les souvenirs du parcours

Cherche. Complète les réponses.

Pour son jeu, Maya fabrique 6 pochettes de 8 cartes. Elle a aussi 125 autocollants bleus et 137 jaunes. Une boîte peut contenir 300 autocollants.

1 Combien de cartes contiennent les 6 pochettes de 8 ?

Elles contiennent ____ cartes.

2 Combien d'autocollants Maya possède-t-elle au total ?

Elle possède ____ autocollants.

3 Maya range tous ses autocollants dans la boîte de 300 places. Combien de places restent libres ?

Il reste ____ places.

Mon brouillon

Astuce : dessine ou pose tes calculs, puis vérifie ta réponse.

Indice 2 • Après ta recherche

Reprends le résultat de la question 1. Prends seulement le nombre, sans l'unité. Est-il plus grand que 50 ?

Ma réponse : _____ Si oui → 4 • Si non → 3 • Code n° 2 : _____

Escale 03 • Colorier

Coloriage mystère

Calcule. Colorie chaque case avec le code.

4 = bleu clair**6** = blanc**8** = rouge**10** = jaune**12** = marron**14** = bleu foncé

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

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	5 - 1	2 + 2	6 - 2	7 - 3	1 + 3	10 - 6	3 + 1	8 - 4	9 - 5	5 - 1	2 + 2	6 - 2
2	7 - 3	1 + 3	10 - 6	3 + 1	8 - 4	6 + 6	9 - 5	5 - 1	2 + 2	11 - 1	16 - 6	6 - 2
3	7 - 3	1 + 3	10 - 6	3 + 1	8 - 2	16 - 4	8 - 4	9 - 5	5 - 1	2 + 8	9 + 1	2 + 2
4	6 - 2	7 - 3	1 + 3	1 + 5	4 + 2	15 - 3	7 - 1	10 - 6	3 + 1	8 - 4	9 - 5	5 - 1
5	2 + 2	6 - 2	3 + 3	5 + 1	12 - 6	5 + 7	11 - 5	2 + 4	7 - 3	1 + 3	10 - 6	3 + 1
6	8 - 4	9 - 3	10 - 4	8 - 2	1 + 5	8 + 4	4 + 2	7 - 1	3 + 3	9 - 5	5 - 1	2 + 2
7	6 - 2	5 + 1	12 - 6	11 - 5	2 + 4	7 + 5	9 - 3	10 - 4	8 - 2	1 + 5	7 - 3	1 + 3
8	10 - 6	3 + 1	8 - 4	9 - 5	5 - 1	17 - 5	2 + 2	6 - 2	7 - 3	1 + 3	10 - 6	3 + 1
9	8 - 4	9 - 5	10 - 2	14 - 6	11 - 3	6 + 2	3 + 5	13 - 5	2 + 6	7 + 1	5 - 1	2 + 2
10	6 - 2	7 - 3	1 + 3	1 + 7	9 - 1	5 + 3	12 - 4	4 + 4	10 - 2	10 - 6	3 + 1	8 - 4
11	10 + 4	18 - 4	4 + 10	19 - 5	8 + 6	9 + 5	20 - 6	15 - 1	17 - 3	7 + 7	5 + 9	16 - 2
12	6 + 8	10 + 4	18 - 4	4 + 10	19 - 5	8 + 6	9 + 5	20 - 6	15 - 1	17 - 3	7 + 7	5 + 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 3 • 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° 3 : _____

Escale 04 · Écrire

À toi d'inventer

Imagine. Raconte à ta façon.

Un château de sable se réveille.

Quelle suite imagines-tu ?

Mon dessin ou mon brouillon

Indice 4 · Après ta recherche

Après ton texte, relis ce brouillon de Pico : « Pico écrit » Le point de fin est-il présent ?

Ma réponse : _____ Si oui → 1 · Si non → 5 · Code n° 4 : _____

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 : _____

Table de correspondance

Code	1	2	3	4	5
Lettre	R	P	O	X	T

Le mot retrouvé

1 2 3 4

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.