

Les petits cahiers des grandes pauses

La mission des côtes et des marées

Vacances d'été · CE2



Quatre petits rendez-vous

01 Lire · Le carnet de la plage☐**02** Compter · Les horaires et les gourdes☐**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 « La mission des côtes et des marées », 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 · Escalier 01 / Lire

Le carnet de la plage

Lis ou écoute. Réponds.

Le groupe arrive à la plage à marée basse avec son accompagnatrice. Des rochers sont visibles, mais une affiche annonce la remontée de l'eau dans l'après-midi. Avant de commencer les dessins, les enfants repèrent le chemin de retour. Ils observent les coquilles depuis le sable et les laissent en place. Quand l'accompagnatrice donne le signal, chacun ferme son carnet : la sortie se termine avant que l'eau ne coupe le passage.

De retour au point de départ, l'accompagnatrice rassemble les enfants et compte le groupe. Chacun raconte ensuite une découverte. Nora montre une coquille rayée sur son dessin ; Sami explique comment il a retrouvé le chemin sur son croquis. Ils ajoutent la date et le lieu en haut de la page. À l'école, leurs carnets serviront à présenter la sortie aux élèves restés en classe, sans rapporter d'objets pris sur la plage.

1 Pourquoi le groupe repère-t-il le chemin de retour avant de dessiner ?

2 Les enfants rapportent-ils les coquilles pour les dessiner à la maison ?

3 Que fait l'accompagnatrice au retour au point de départ ?

4 À qui les enfants présenteront-ils leurs carnets à l'école ?

Indice 1 · Après ta recherche

À la question 1, le groupe tient-il compte de la remontée de l'eau ?

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

Été · Escale 02 / Compter

Les horaires et les gourdes

Cherche. Complète les réponses.

Le groupe part à 10 h 35 et rentre à 12 h 10. Il emporte 6 gourdes de 50 cL. Pour son jeu de cartes, il partage 72 cartes entre 8 équipes.

- 1 Combien de temps dure la sortie de 10 h 35 à 12 h 10 ?

- 2 Quel volume total contiennent les 6 gourdes de 50 cL, en litres ?

- 3 Combien de cartes chaque équipe reçoit-elle si le partage est égal ?

Mon brouillon

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

Indice 2 · Après ta recherche

Reprends le résultat de la question 1. Convertis d'abord la durée en minutes. Est-il plus grand que 90 ?

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

Escale 03 • Colorier

Coloriage mystère

Calcule. Colorie chaque case avec le code.

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

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	11 + 1	6 + 6	2 + 10	3 × 4	21 - 9	2 × 6	24 - 12	31 - 19	8 + 4	26 - 14	32 - 20	15 - 3	13 - 1	10 + 2
2	4 × 3	3 + 9	5 + 7	18 - 6	23 - 11	19 - 7	5 + 19	14 - 2	1 + 11	22 - 10	10 × 2	37 - 17	9 + 3	25 - 13
3	7 + 5	28 - 16	17 - 5	27 - 15	20 - 8	12 + 4	11 + 13	16 - 4	4 + 8	33 - 13	39 - 19	8 + 12	9 + 11	30 - 18
4	6 × 2	29 - 17	11 + 1	6 + 6	1 + 15	8 × 2	3 × 8	18 - 2	2 + 10	3 × 4	2 + 18	4 × 5	21 - 9	2 × 6
5	24 - 12	31 - 19	8 + 4	21 - 5	35 - 19	15 + 1	20 + 4	9 + 7	11 + 5	26 - 14	32 - 20	15 - 3	13 - 1	10 + 2
6	4 × 3	3 + 9	32 - 16	2 × 8	14 + 2	30 - 14	26 - 2	27 - 11	20 - 4	3 + 13	5 + 7	18 - 6	23 - 11	19 - 7
7	14 - 2	8 + 8	10 + 6	17 - 1	4 + 12	33 - 17	42 - 18	24 - 8	26 - 10	25 - 9	28 - 12	1 + 11	22 - 10	9 + 3
8	25 - 13	13 + 3	36 - 20	34 - 18	23 - 7	7 + 9	39 - 15	19 - 3	5 + 11	22 - 6	31 - 15	2 + 14	7 + 5	28 - 16
9	17 - 5	27 - 15	20 - 8	16 - 4	4 + 8	30 - 18	19 + 5	6 × 2	29 - 17	11 + 1	6 + 6	2 + 10	3 × 4	21 - 9
10	2 × 6	24 - 12	30 - 12	2 + 16	5 + 13	21 - 3	11 + 7	6 + 12	26 - 8	32 - 14	3 + 15	24 - 6	31 - 19	8 + 4
11	26 - 14	32 - 20	15 - 3	33 - 15	23 - 5	9 + 9	4 + 14	2 × 9	7 + 11	37 - 19	17 + 1	13 - 1	10 + 2	4 × 3
12	31 - 1	29 + 1	5 × 6	18 + 12	48 - 18	28 + 2	38 - 8	4 + 26	6 × 5	20 + 10	17 + 13	3 × 10	23 + 7	35 - 5
13	8 + 22	32 - 2	9 + 21	24 + 6	40 - 10	6 + 24	22 + 8	25 + 5	14 + 16	5 + 25	21 + 9	19 + 11	10 + 20	39 - 9
14	3 + 27	27 + 3	43 - 13	12 + 18	36 - 6	26 + 4	41 - 11	46 - 16	45 - 15	34 - 4	7 + 23	10 × 3	50 - 20	44 - 14

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.

Une bouteille contient une carte.

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 prénom commence-t-il par une majuscule ?

Ma réponse : _____ Si oui → 1 · Si non → 4 · 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
Lettre	C	A	X	S

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.