

Les petits cahiers des grandes pauses

L'expédition du carnet solaire

Vacances d'été · CM1



Quatre petits rendez-vous

01 Lire · L'ombre qui tourne☐**02** Compter · Le plan du camp d'été☐**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'expédition du carnet solaire », 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

L'ombre qui tourne

Lis ou écoute. Réponds.

Au camp d'été, les enfants dessinent l'ombre d'un piquet sur le sol à plusieurs heures. À midi, elle n'est plus au même endroit que le matin. Adam veut déplacer le piquet pour la retrouver, mais Noa l'arrête : il faut garder le même point de départ pour comparer. Le groupe ajoute les heures près des tracés. Il observe les ombres sans jamais regarder directement le Soleil et rejoint ensuite l'adulte à l'ombre.

Dans le carnet, Noa dessine un petit plan avec le piquet et les trois tracés. Elle utilise une couleur différente pour chaque heure et prépare une légende. Adam remarque que le dessin du sol permet de revoir les changements sans retourner au soleil. Le lendemain, les enfants vérifieront d'abord que le piquet n'a pas bougé avant de recommencer. Ils compareront ensuite leurs deux pages, en signalant si des nuages ont empêché certains relevés.

1 Pourquoi Noa demande-t-elle de garder le piquet au même endroit ?

2 Quelle information écrite rend chaque tracé plus utile ?

3 Comment Noa permet-elle de reconnaître l'heure de chaque tracé sur le plan ?

4 Que devront vérifier les enfants avant de recommencer le lendemain ?

5 Quelle difficulté devra être signalée dans la comparaison des deux journées ?

Indice 1 · Après ta recherche

À la question 1, le piquet doit-il changer de place entre les relevés ?

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

Été · Escalier 02 / Compter

Le plan du camp d'été

Cherche. Complète les réponses.

Sur le carnet, le dessin du camp occupe 2 rangées de 5 carrés de 1 cm de côté. Un parcours comporte 4 étapes de 1,25 km. Sur les 24 cartes du jeu, un quart représente des arbres.

1 Quelle est l'aire du dessin du camp, en comptant ses carrés de 1 cm de côté ?

2 Quelle distance totale mesure le parcours des 4 étapes ?

3 Combien de cartes représentent des arbres ?

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 12 ?

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

Escale 03 • Colorier

Coloriage mystère

Calcule. Colorie chaque case avec le code.

24 = bleu clair**36** = blanc**42** = rouge**48** = jaune**54** = marron**60** = 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	41 - 17	96 ÷ 4	11 + 13	34 - 10	28 - 4	9 + 15	31 - 7	39 - 15	37 - 13	22 + 2	12 + 12	2 + 22	48 ÷ 2	23 + 1
2	25 - 1	4 × 6	7 + 17	40 - 16	17 + 7	4 + 20	51 + 3	33 - 9	42 - 18	1 + 23	37 + 11	8 × 6	8 × 3	120 ÷ 5
3	6 × 4	6 + 18	16 + 8	36 - 12	72 ÷ 3	35 + 1	162 ÷ 3	18 + 6	26 - 2	17 + 31	41 + 7	51 - 3	43 + 5	32 - 8
4	13 + 11	27 - 3	30 - 6	19 + 5	55 - 19	4 + 32	13 + 41	39 - 3	3 + 21	5 + 19	66 - 18	144 ÷ 3	8 + 16	15 + 9
5	20 + 4	10 + 14	35 - 11	19 + 17	11 + 25	15 + 21	12 + 42	26 + 10	33 + 3	14 + 10	21 + 3	38 - 14	29 - 5	3 × 8
6	44 - 20	43 - 19	12 + 24	23 + 13	24 + 12	5 + 31	42 + 12	51 - 15	48 - 12	17 + 19	41 - 17	96 ÷ 4	11 + 13	34 - 10
7	28 - 4	46 - 10	53 - 17	18 + 18	47 - 11	45 - 9	29 + 25	25 + 11	29 + 7	13 + 23	108 ÷ 3	9 + 15	31 - 7	39 - 15
8	37 - 13	52 - 16	37 - 1	20 + 16	14 + 22	180 ÷ 5	73 - 19	16 + 20	38 - 2	1 + 35	43 - 7	6 × 6	22 + 2	12 + 12
9	2 + 22	48 ÷ 2	23 + 1	25 - 1	4 × 6	7 + 17	21 + 33	40 - 16	17 + 7	4 + 20	33 - 9	42 - 18	1 + 23	8 × 3
10	120 ÷ 5	6 × 4	29 + 13	51 - 9	39 + 3	37 + 5	22 + 20	41 + 1	7 × 6	25 + 17	32 + 10	58 - 16	6 + 18	16 + 8
11	36 - 12	72 ÷ 3	18 + 6	36 + 6	44 - 2	1 + 41	19 + 23	210 ÷ 5	57 - 15	24 + 18	84 ÷ 2	26 - 2	32 - 8	13 + 11
12	50 + 10	26 + 34	10 × 6	30 + 30	45 + 15	28 + 32	25 + 35	18 + 42	3 + 57	38 + 22	69 - 9	48 + 12	58 + 2	67 - 7
13	6 + 54	74 - 14	57 + 3	24 + 36	73 - 13	9 + 51	32 + 28	31 + 29	11 + 49	53 + 7	62 - 2	21 + 39	1 + 59	12 + 48
14	29 + 31	37 + 23	14 + 46	5 + 55	55 + 5	79 - 19	80 - 20	41 + 19	44 + 16	23 + 37	42 + 18	64 - 4	77 - 17	51 + 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 → 4 • Si non → 5 • Code n° 3 : _____

Escale 04 · Écrire

À toi d'inventer

Imagine. Raconte à ta façon.

Une île apparaît sur un dessin.

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	D	X	U	N	E

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.