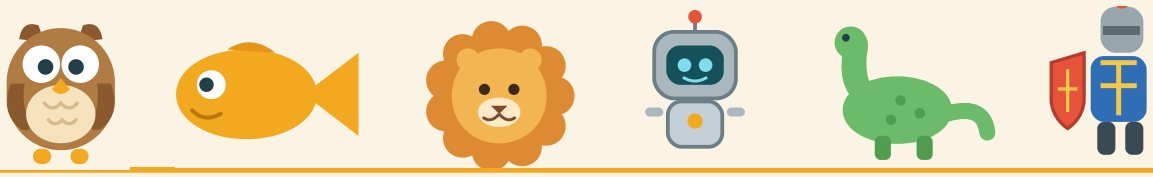
KIDIBOO

LE MÉGA CAHIER DE L'AVENTURE !

6 mondes à explorer · de la GS au CM2

L'INTÉGRALE · 60 PAGES



Ce cahier est à : .....

TON GRAND VOYAGE

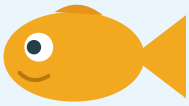
6 mondes, 6 mascottes, une seule aventure !

Ce méga cahier réunit **6 mondes complets**, de la Grande Section au CM2. Chaque monde est un vrai petit cahier avec ses maths, son français, son histoire et ses jeux. Choisis ton monde et pars à l'aventure !



1 · Le monde de la forêt

GS · 4–5 ans · avec Bibou la chouette



2 · Le monde de l'océan

CP · 5–6 ans · avec Plouf le poisson



3 · Le monde de la jungle

CE1 · 6–7 ans · avec Léo le lion



4 · Le monde de l'espace

CE2 · 7–8 ans · avec Astro le robot



5 · Le monde des dinosaures

CM1 · 8–9 ans · avec Rex le dino



6 · Le monde du château

CM2 · 9–10 ans · avec Gauvain le chevalier

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

Filoumi
Filoumi
Filoumi

MONDE 1 / 6

LE MONDE DE LA FORÊT

GS · 4–5 ans · avec Bibou la chouette





Ouvre grand les yeux dans la forêt de **Bibou la chouette** ! Compter, tracer, écouter les sons : tes toutes premières aventures de grand commencent ici.

AU PROGRAMME DE CE MONDE

- Je compte jusqu'à 5
- Je compte jusqu'à 10
- Les formes et les suites
- Le graphisme : traits, ponts, vagues
- Les lettres capitales
- Les sons et les syllabes
- L'histoire de Bibou
- Mon prénom
- Je dessine Bibou
- La page des jeux

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

GS

JE COMPTE JUSQU'À 5

Forêt — je compte

a) Compte, puis entoure le bon nombre :



2 3 4



4 5 6



3 4 5

b) Colorie **3** pommes :



c) Relie chaque boîte à son chiffre :



3 2 5

Astuce : montre chaque dessin avec ton doigt quand tu comptes.

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

GS

JE COMPTE JUSQU'À 10

Forêt — je compare

a) Compte, puis entoure le bon nombre :

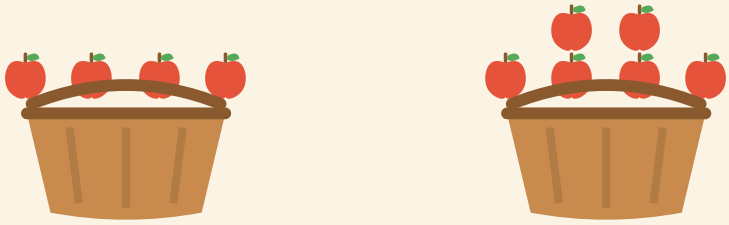


6 7 8

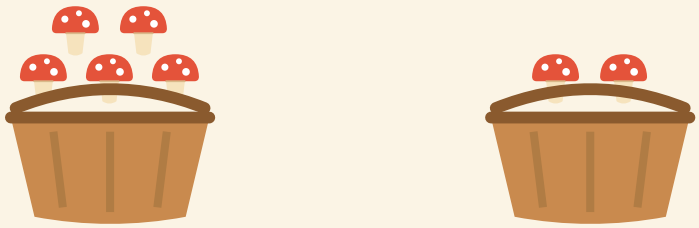


8 9 10

b) Entoure le panier qui a **le plus** de pommes :



c) Entoure le panier qui a **le moins** de champignons :



Astuce : compte d'abord chaque panier avec ton doigt, puis compare.

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

GS

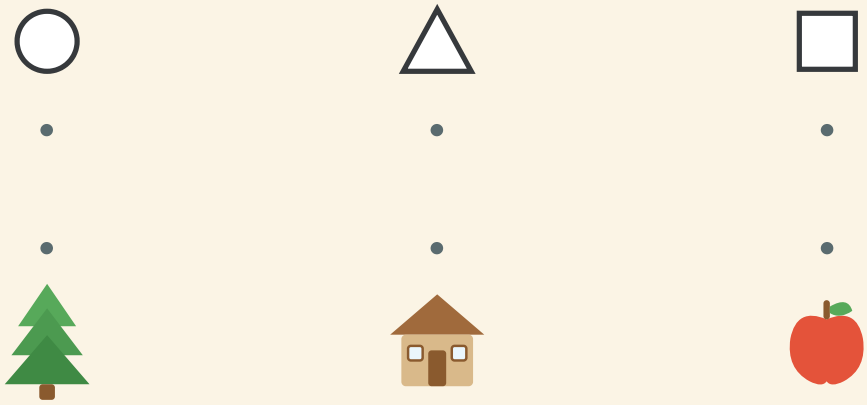
LES FORMES ET LES SUITES

Forêt — j'observe

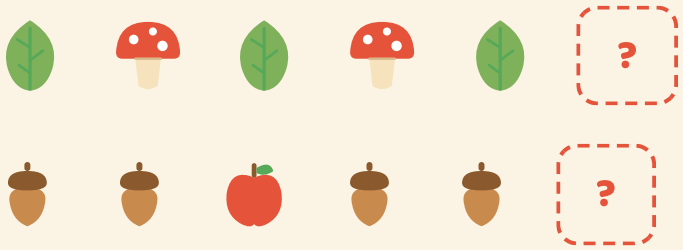
a) Colorie : les **ronds** en vert, les **carrés** en rouge, les **triangles** en jaune.



b) Relie chaque forme à son objet de la forêt :



c) Dessine ce qui vient après :



Le savais-tu ? le rond n'a pas de coin ; le carré en a quatre !

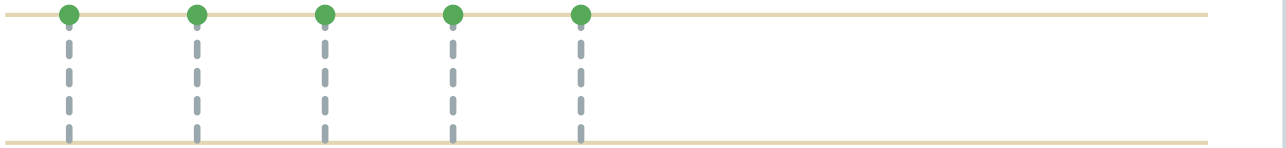
★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

GS

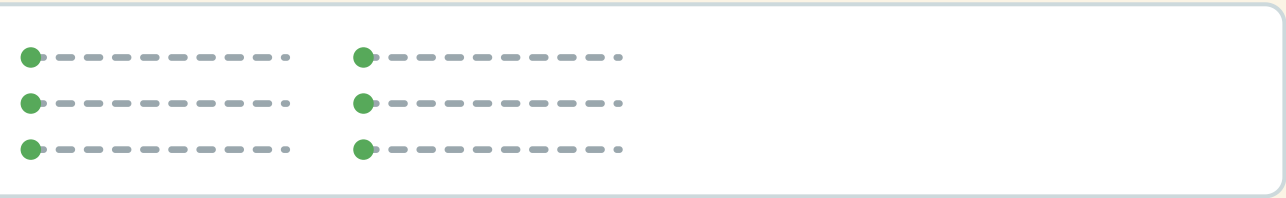
LE GRAPHISME

Forêt — je trace

a) Repasse sur les traits **debout**, puis continue :



b) Repasse sur les traits **couchés**, puis continue :



c) Repasse sur les **ponts** des collines, puis continue :



d) Repasse sur les **vagues** de la rivière, puis continue :



Astuce : tiens bien ton crayon et trace doucement, sans lever la main.

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

GS

LES LETTRES CAPITALES

Forêt — je reconnais

a) Entoure toutes les lettres **B** :

B D B P R B

b) Relie la grande lettre à sa petite lettre :

A	m
O	a
M	o

c) Colorie les lettres du nom de **BIBOU** :

B I B O U



Le savais-tu ? ton prénom aussi commence par une grande lettre !

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

GS

LES SONS ET LES SYLLABES

Forêt — j'écoute

a) Entoure la lettre du **début** du mot :



POMME

P M B



LAPIN

L T V



SAPIN

S F J

b) Tape dans tes mains et entoure le **nombre de syllabes** :



CHAT

1 2 3



É·CU·REUIL

2 3 4



PA·PIL·LON

2 3 4

c) Entoure les dessins où tu entends le son « **a** » :



chat



pomme



sapin



lapin

Astuce : tape dans tes mains pour découper le mot en morceaux.

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

GS

L'HISTOIRE DE BIBOU

Forêt — on écoute une histoire

a) Demande à un grand de te lire l'histoire :



L'histoire de Bibou

Bibou est une petite chouette curieuse. Elle habite dans le grand chêne de la forêt. Cette nuit, elle a perdu son gland doré ! Son ami l'écureuil l'aide à chercher partout, sous les feuilles et derrière les champignons. Enfin, le gland doré brillait au pied du grand chêne !

b) Réponds en entourant le bon dessin :

Que cherche Bibou ?





Qui aide Bibou ?





Où habite Bibou ?





c) Et toi, qu'est-ce que tu aimes dans la forêt ? Dessine-le :

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

GS

MON PRÉNOM, MON DESSIN

Forêt — comme un grand

a) Demande à un grand d'écrire ton prénom en modèle, puis repasse dessus :

le modèle

.....

b) Maintenant, écris ton prénom tout seul :

.....

.....

c) Dessine Bibou dans la forêt :



le modèle

Le savais-tu ? écrire son prénom tout seul, c'est le grand défi de la Grande Section !

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

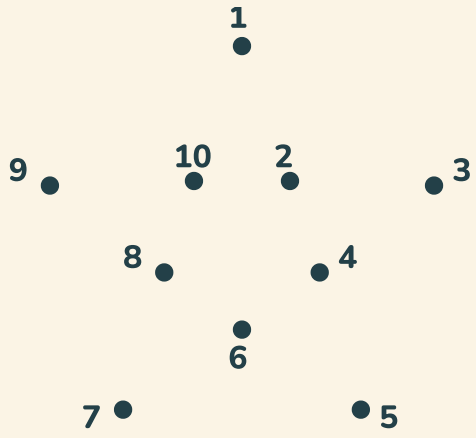
GS

LA PAGE DES JEUX

Forêt — on joue !

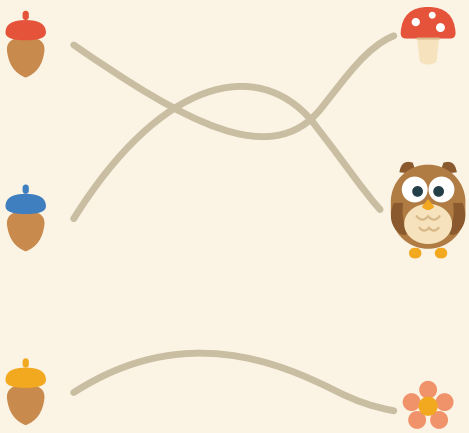
Relie les points (1 à 10)

Relie 1 → 10 et reviens au 1. Que voit Bibou dans le ciel, la nuit ?

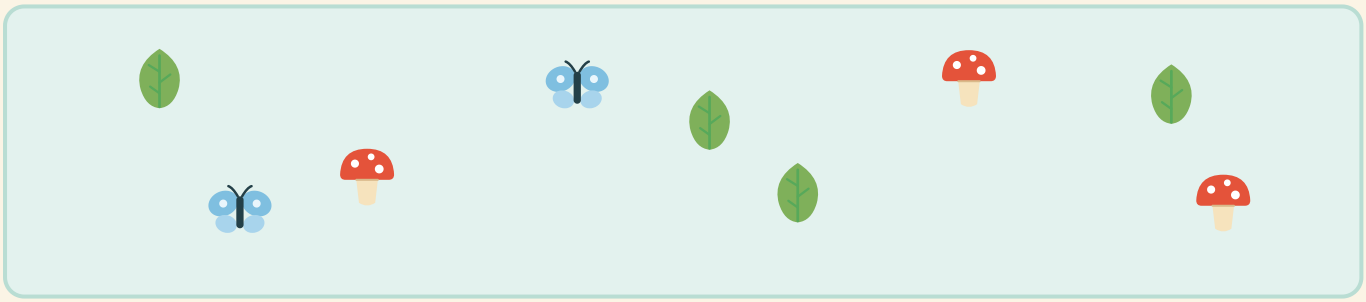


Le bon chemin

Suis chaque chemin avec ton doigt : entoure le gland qui arrive jusqu'à Bibou.



Cherche et compte



Feuilles : ..... Champignons : ..... Papillons : .....

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

MONDE 2 / 6

LE MONDE DE L'OCÉAN

CP · 5–6 ans · avec Plouf le poisson



Filoumi

Enfile ton masque et plonge avec **Plouf le petit poisson** ! Compter, additionner, reconnaître les lettres et les sons : tout un océan d'activités t'attend.

AU PROGRAMME DE CE MONDE

- Les nombres jusqu'à 10
- Compter et comparer
- Les premières additions
- Les formes et les suites
- L'alphabet et les lettres
- Les syllabes et les sons
- Lecture : l'histoire de Plouf
- La page des jeux

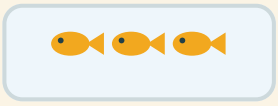
★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CP

LES NOMBRES JUSQU'À 10

Océan — je compte

a) Compte et écris le nombre :

 = ...

 = ...

 = ...

b) Complète la suite :

1 · 2 · ..... · 4 · ..... · 6 · ..... · 8 · ..... · 10

c) Entoure le plus grand nombre :

3 7	9 5	2 4	8 6

Le savais-tu ? compte sur tes doigts si tu veux, c'est permis !

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CP

JE COMPTE ET JE COMPARE

Océan — le plus, le moins

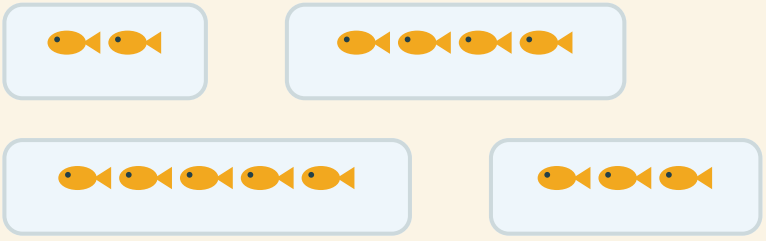
a) Colorie le bon nombre de bulles :

3 

5 

7 

b) Entoure le groupe qui a le **plus** de poissons :



Astuce : « le plus » = beaucoup ; « le moins » = peu.

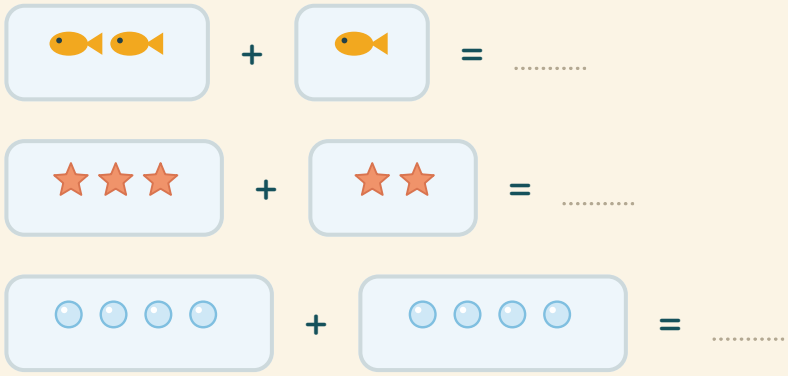
★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CP

LES PREMIÈRES ADDITIONS

Océan — j'additionne

a) Compte et complète :



..... + ... = ...

..... + ... = ...

..... + ... = ...

b) Calcule :

2 + 1 = ... 3 + 2 = ... 1 + 4 = ...

5 + 2 = ... 3 + 3 = ... 6 + 4 = ...

Le savais-tu ? additionner, c'est mettre ensemble et compter tout !

Bravo, continue l'aventure !

CP

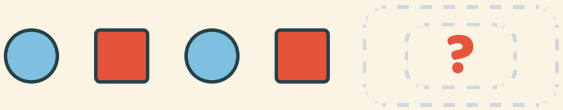
LES FORMES & LES SUITES

Océan — j'observe

a) Colorie : les **ronds** en bleu, les **carrés** en rouge, les **triangles** en jaune.



b) Dessine ce qui vient après :





Astuce : dans une suite, on repère ce qui se répète.

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CP

L'ALPHABET & LES LETTRES

Océan — je reconnais

a) Relie chaque lettre MAJUSCULE à sa minuscule :

A	**d**
B	**a**
C	**c**
D	**b**

b) Complète l'alphabet :

A · B · ..... · D · ..... · F · G · ..... · I · J

c) Entoure toutes les lettres « **o** » :

O · C · O · A · N — B · A · T · O — P · O · I · S · O · N

Le savais-tu ? l'alphabet a 26 lettres, de A à Z.

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CP

LES SYLLABES & LES SONS

Océan — j'écoute

a) Tape dans tes mains et écris le nombre de syllabes :

CRABE → .....

POIS · SON → .....

TOR · TUE → .....

CO · QUIL · LAGE → .....

b) Entoure les mots qui commencent par le son « **p** » :

POISSON · BATEAU · PIEUVRE · PORT · TORTUE

Astuce : une syllabe, c'est un morceau du mot qu'on entend en tapant des mains.

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CP

JE LIS DE PETITS MOTS

Océan — lecture

a) Relie chaque mot à son image :

POISSON

ÉTOILE

COQUILLAGE

BULLE









L'histoire de Plouf

Plouf est un petit poisson orange. Il habite dans la mer. Il aime jouer avec les bulles et chercher de jolis coquillages.

b) Réponds :

Comment s'appelle le poisson ? .....

Où habite-t-il ? .....

Avec quoi joue-t-il ? .....

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

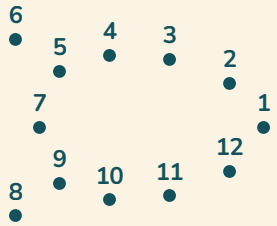
CP

LA PAGE DES JEUX

Océan — on joue !

Relie les points (1 à 12)

Relie 1 → 12 et reviens au 1. Quel animal ?

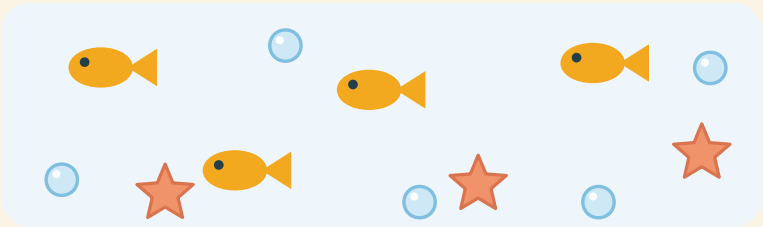


Coloriage magique

1=bleu · **2**=orange · **3**=jaune

1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	2	1
1	2	2	2	2	1	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2
1	2	2	2	2	1	2	2
1	1	1	1	1	1	2	1

Cherche et compte



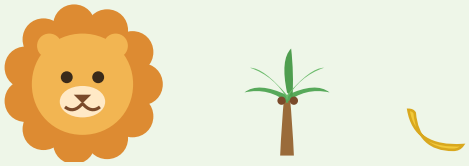
Poissons : ..... Étoiles : ..... Bulles : .....

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

MONDE 3 / 6

LE MONDE DE LA JUNGLE

CE1 · 6–7 ans · avec Léo le lion



Filoumi

Bienvenue dans la jungle de **Léo le lion** ! Entre lianes et bananes, pose tes opérations, résous des problèmes rigolos et joue avec les mots.

AU PROGRAMME DE CE MONDE

- Les nombres jusqu'à 100
- Additions et soustractions
- Les doubles et le compte à 10
- Je découvre la multiplication
- Les problèmes de la jungle
- Lecture : Léo et la rivière
- Syllabes, pluriel et mots
- La page des jeux

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CE1

LES NOMBRES JUSQU'À 100

Jungle — numération

a) Écris en chiffres :

vingt-trois = ...

quarante = ...

soixante-douze = ...

quatre-vingt-quinze = ...

b) Range du plus petit au plus grand :

45 · 38 · 50 · 12 · 99

.....

c) Complète avec < , > ou = :

45 ..... 54 60 ..... 60 38 ..... 83 70 7

d) Décompose :

62 = ... d et ..... u

59 = ... d et ..... u

.....

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CE1

ADDITIONS & SOUSTRACTIONS

Jungle — calculs posés

Pose et calcule :

34 + 25 =	56 + 38 =	47 + 26 =
72 − 41 =	80 − 37 =	63 − 28 =

Calcul mental :

20 + 30 = ... 50 − 10 = ... 40 + 40 = ...

25 + 25 = ... 100 − 50 = ... 60 + 40 = ...

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CE1

LES DOUBLES & LE COMPTE À 10

Jungle — calcul malin

a) Complète les doubles :

double de 3 = ...

double de 5 = ...

double de 7 = ...

double de 10 = ...

b) Complète pour aller jusqu'à 10 :

7 + ... = 10

3 + ... = 10

6 + ... = 10

8 + ... = 10

Astuce : connaître ses doubles aide à calculer plus vite !

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CE1

JE DÉCOUVRE LA MULTIPLICATION

Jungle — additions répétées

a) Complète :

3 + 3 + 3 = 3 × ..... = ...

2 + 2 + 2 + 2 = 4 × ..... = ...

5 + 5 = ... × 5 = ...

b) Calcule :

2 × 3 = ... 2 × 5 = ... 5 × 2 = ...

5 × 4 = ... 10 × 3 = ... 10 × 6 = ...

Le savais-tu ? multiplier, c'est additionner plusieurs fois le même nombre.

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CE1

LES PROBLÈMES DE LA JUNGLE

Jungle — réfléchis puis calcule

1) Léo cueille **3 régimes de 5 bananes**. Combien de bananes en tout ?

Mon calcul :

.....

2) Il y a **12 singes** dans l'arbre. **4** s'en vont. Combien en reste-t-il ?

Mon calcul :

.....

3) Léo voit **2 troupeaux de 6 zèbres**. Combien de zèbres en tout ?

Mon calcul :

.....

4) Léo trouve **7 fruits**, puis **8 fruits**. Combien de fruits a-t-il ?

Mon calcul :

.....

.....

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CE1

JE LIS ET JE COMPRENDS

Jungle — lecture

Léo et la rivière

Léo est un jeune lion curieux. Le matin, il joue avec ses amis dans la grande savane.

Un jour, il découvre une large rivière. Un petit singe tombe à l'eau ! Sans hésiter, Léo l'aide à remonter sur la rive.

Le singe le remercie : « Merci Léo, tu es un vrai ami ! » Léo est très fier d'avoir aidé son copain.

Réponds :

1. Comment s'appelle le lion ?

.....

2. Que fait-il le matin ?

.....

3. Qui aide-t-il ?

.....

4. Que dit le singe à la fin ?

.....

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CE1

LES MOTS DE LA JUNGLE

Jungle — français

a) Compte les syllabes :

LION → .....

BA · NA · NE → .....

SINGE → .....

CRO · CO · DI · LE → .....

b) Écris au pluriel :

un lion → des .....

une liane → des .....

un singe → des .....

une fleur → des .....

Astuce : au pluriel, on ajoute souvent un **-s**.

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CE1

LA PAGE DES JEUX

Jungle — on joue !

Mots mêlés

Trouve ces 8 mots (→ ou ↓) :
LION · TIGRE · SINGE · ZÈBRE · BANANE · LIANE · JUNGLE · FLEUR

E	Q	Q	L	Q	V	R	F	O	Z	N
B	A	N	A	N	E	X	Q	Y	L	J
Z	S	L	L	O	F	Y	M	W	T	U
F	L	E	U	R	X	O	U	Q	I	N
H	P	I	P	Q	Q	Z	L	V	G	G
O	O	L	I	O	N	L	S	X	R	L
R	X	O	P	V	Z	E	B	R	E	E
H	K	W	F	T	I	Y	P	J	J	Z
W	L	I	A	N	E	Q	R	Q	Q	U
S	I	N	G	E	T	S	N	J	X	G
P	Q	L	V	T	C	Z	K	X	A	G

Anagrammes de la jungle

N O L I → .....

G I N E S → .....

E T I G R → .....

E R B E Z → .....

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

MONDE 4 / 6

LE MONDE DE L'ESPACE

CE2 · 7–8 ans · avec Astro le robot



Décollage immédiat avec **Astro le petit robot** ! Cap sur les planètes pour réviser les tables, résoudre des missions et explorer la grammaire.

AU PROGRAMME DE CE MONDE

- Les nombres jusqu'à 1000
- Additions et soustractions
- Les tables de multiplication
- Les problèmes de l'espace
- Je lis l'heure
- Lecture : Astro et l'étoile filante
- Nature des mots et présent
- La page des jeux

★ ★ ★ ★ Bravo, continue l'aventure ! ★ ★ ★ ★

CE2

LES NOMBRES JUSQU'À 1000

Espace — numération

a) Écris en chiffres :

trois cent quarante-cinq = ... six cents = ...

huit cent douze = ... neuf cent quatre-vingt-dix = ...

b) Range du plus petit au plus grand :

405 · 308 · 540 · 99 · 612

.....

c) Complète < , > ou = :

405 ..... 450 600 ..... 600 318 ..... 381 720 270

d) Décompose :

362 = ... c, ... d et ..... u

409 = ... c, ... d et ..... u

.....

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CE2

ADDITIONS & SOUSTRACTIONS

Espace — calculs posés

Pose et calcule :

234 + 158 =	367 + 256 =	145 + 278 =
528 − 173 =	604 − 287 =	730 − 264 =

Calcul mental :

200 + 300 = ... 60 + 70 = ... 9 × 10 = ...

250 + 250 = ... 500 − 200 = ... 1000 − 500 = ...

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CE2

LES TABLES DE MULTIPLICATION

Espace — calcul malin

a) Complète :

$2 \times 6 =$ ..... $5 \times 4 =$ ..... $3 \times 7 =$ .....

$4 \times 8 =$ ..... $10 \times 6 =$ ..... $5 \times 9 =$ .....

b) Table de 3 :

$3 \times 1 =$ ..... $3 \times 2 =$ ..... $3 \times 3 =$ ..... $3 \times 4 =$ ..... $3 \times 5 =$ .....

Astuce : pour multiplier par 10, on ajoute un zéro !

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CE2

LES PROBLÈMES DE L'ESPACE

Espace — réfléchis puis calcule

1) La fusée d'Astro visite **8 planètes** et reste **6 jours** sur chacune. Combien de jours en tout ?

Mon calcul :

2) Astro range **36 étoiles** dans **4 boîtes**. Combien d'étoiles par boîte ?

Mon calcul :

3) Il y a **9 fusées de 7 hublots**. Combien de hublots en tout ?

Mon calcul :

4) Astro a **200 étoiles**. Il en offre 75 puis 90. Combien lui en reste-t-il ?

Mon calcul :

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CE2

JE LIS L'HEURE

Espace — heures, demi et quarts

Regarde les aiguilles et écris l'heure :



Il est ..... h .....



Il est ..... h .....



Il est ..... h .....



Il est ..... h .....

Le savais-tu ? grande aiguille sur le 6 = « et demie » ; sur le 3 = « et quart ».

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CE2

JE LIS ET JE COMPRENDS

Espace — lecture

Astro et l'étoile filante

Astro est un petit robot explorateur. Chaque nuit, il observe les étoiles depuis sa fusée.

Un soir, il voit une magnifique étoile filante traverser le ciel. Il ferme les yeux et fait un vœu : visiter toutes les planètes du système solaire.

Le lendemain matin, plein de courage, Astro allume ses moteurs et commence son grand voyage dans l'espace.

Réponds :

1. Qui est Astro ?

.....

2. Que fait-il chaque nuit ?

.....

3. Que voit-il un soir ?

.....

4. Quel vœu fait-il ?

.....

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CE2

NATURE DES MOTS & PRÉSENT

Espace — français

a) Nom, verbe ou adjectif ?

étoile → .....

brillant → .....

voler → .....

fusée → .....

immense → .....

décoller → .....

b) Conjugue **être** au présent :

je suis

nous sommes

tu .....

vous .....

il/elle .....

ils/elles .....

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CE2

LA PAGE DES JEUX

Espace — on joue !

Mots mêlés

Trouve ces 8 mots (→ ou ↓) :
FUSÉE · PLANÈTE · ÉTOILE · ROBOT · LUNE · COMÈTE · ESPACE · SOLEIL

I	P	T	X	M	W	Z	N	M	X	Z
S	O	E	L	D	B	E	P	G	I	V
N	Y	U	J	N	Q	R	O	B	O	T
M	S	L	R	S	C	O	M	E	T	E
L	U	N	E	N	S	H	K	V	A	S
I	T	V	W	E	T	O	I	L	E	P
F	W	K	R	S	S	D	W	U	G	A
U	S	I	J	D	C	P	U	P	C	C
L	Z	C	S	O	L	E	I	L	N	E
E	A	J	N	P	L	A	N	E	T	E
Y	N	D	B	T	T	F	U	S	E	E

Carré magique (= 15)

2		6
	5	
4		8

Sudoku 4×4

1, 2, 3, 4 sans répéter.

2			3
	3	2	
	2	3	
3			2

★ ★ ★ ★ Bravo, continue l'aventure ! ★ ★ ★ ★

MONDE 5 / 6

LE MONDE DES DINOSAURES

CM1 · 8–9 ans · avec Rex le dino



Retour à la préhistoire avec **Rex le dinosaure** ! Multiplications, divisions, fractions, lecture et grands défis t'attendent entre volcans et fossiles.

AU PROGRAMME DE CE MONDE

- Les grands nombres
- Calculs posés (+, −, ×)
- La division
- Les fractions
- Les problèmes préhistoriques
- Périmètre et aire
- Lecture : Rex et le volcan
- La page des jeux

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CM1

LES GRANDS NOMBRES

Dinosaures — jusqu'à 10 000

a) Écris en chiffres :

trois mille deux cent quarante = ...

cinq mille huit cents = ...

sept mille neuf = ...

neuf mille neuf cent quatre-vingt-dix = ...

b) Range :

4 305 · 3 890 · 4 530 · 999 · 6 120

.....

c) Complète < , > ou = :

3 450 ..... 3 540 6 000 ..... 6 000 8 019 ..... 8 109 7 200 ..... 7 020

d) Décompose :

4 362 = ... m, ... c, ... d et ..... u

.....

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CM1

CALCULS POSÉS

Dinosaures — + − ×

Pose et calcule :

3456 + 2718	5240 − 1683	7004 − 2569
213 × 3	142 × 4	127 × 6

Mental :

6 × 7 = ... 8 × 9 = ... 30 × 4 = ...

★ ★ ★ ★ Bravo, continue l'aventure ! ★ ★ ★ ★

CM1

LA DIVISION

Dinosaures — partager

a) Pose et calcule (quotient et reste) :

156	4	250	6	184	8

b) Calcule :

48 ÷ 6 = ... 81 ÷ 9 = ... 60 ÷ 5 = ... 100 ÷ 4 = ...

Le savais-tu ? le **reste** est ce qu'il reste quand on ne peut plus partager.

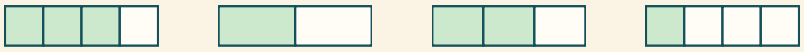
★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CM1

LES FRACTIONS

Dinosaures — partager en parts

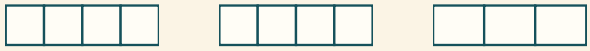
a) Écris la fraction coloriée :



....

b) Colorie la fraction :

2/4 **3/4** **1/3**



c) Entoure la plus grande :

1/2 ou 1/4 3/4 ou 1/4

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CM1

LES PROBLÈMES PRÉHISTORIQUES

Dinosaures — réfléchis puis calcule

1) Rex compte **6 nids de 8 œufs**. Combien d'œufs en tout ?

Mon calcul :

2) Rex marche **35 km par jour** pendant **4 jours**. Quelle distance ?

Mon calcul :

3) On partage **250 baies** entre **5 dinosaures**. Combien chacun ?

Mon calcul :

4) Rex a **200 feuilles**. Il en mange 75 le matin et 90 le soir. Combien lui en reste-t-il ?

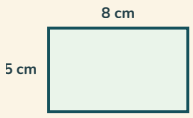
Mon calcul :

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

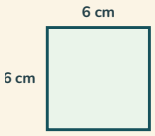
CM1

PÉRIMÈTRE & AIRE

Dinosaures — géométrie



Enclos



Nid carré

a) Calcule le **périmètre** :

Enclos : P = ... Nid : P = ...

b) Calcule l'**aire** (L × l) :

Enclos : A = ... cm^2 Nid : A = ... cm^2

c) Convertis :

1 m = ... cm 3 km = ... m 2 m 50 cm = ... cm

Le savais-tu ? le périmètre est le tour de la figure ; l'aire est la surface intérieure.

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CM1

JE LIS ET JE COMPRENDS

Dinosaures — lecture

Rex et le volcan

Rex est un jeune dinosaure courageux. Un matin, le grand volcan se met à gronder et de la fumée s'échappe du sommet.

Tous les animaux ont peur. Rex décide de prévenir le troupeau et les guide vers une vallée sûre, loin du danger.

Grâce à lui, tout le monde est sauvé. Rex est devenu le héros de la vallée.

a) Réponds :

Que fait le volcan un matin ? .....

Que décide Rex ? .....

b) Indique le temps (passé / présent / futur) :

Hier, Rex a guidé le troupeau. → .....

Aujourd'hui, le volcan gronde. → .....

Demain, ils reviendront. → .....

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CM1

LA PAGE DES JEUX

Dinosaures — on joue !

Mots mêlés

Trouve ces mots (→ ou ↓) :
DINOSAURE · VOLCAN · FOSSILE · ROCHER · GRIFFE · REX · NID · OEUF

H	F	H	P	I	C	R	J	A	J	S	W
F	O	S	S	I	L	E	J	Y	Q	G	N
N	T	J	N	O	E	U	F	O	F	H	J
I	Z	B	C	V	O	L	C	A	N	B	O
D	I	N	O	S	A	U	R	E	U	I	Q
R	R	U	P	W	K	E	V	G	C	N	G
U	E	U	O	G	I	F	L	N	N	X	S
K	X	U	R	R	G	K	D	I	B	W	H
I	Y	S	T	I	H	D	K	D	F	J	O
A	B	L	W	F	C	J	X	V	K	A	K
J	K	E	Y	F	U	R	O	C	H	E	R
N	T	V	C	E	J	T	G	O	J	E	I

Carré magique (= 15)

2		6
	5	
4		8

Continue la suite

6 · 12 · 18 · 24 · ..... · .....
5 · 10 · 20 · 40 · ..... · .....
100 · 90 · 80 · 70 · ..... · .....

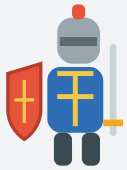
★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

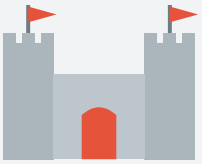
MONDE 6 / 6

LE MONDE DU CHÂTEAU

CM2 · 9–10 ans · avec Gauvain le chevalier

Filoumi







Dernier monde, et pas des moindres ! **Gauvain le chevalier** t'attend pour les plus grands défis : grands nombres, géométrie, conjugaison et vocabulaire de chevalier.

AU PROGRAMME DE CE MONDE

- Les grands nombres (million)
- Multiplication et division
- Les nombres décimaux
- Périmètre et aire
- Les problèmes du château
- Lecture : la vieille tour
- Conjugaison et vocabulaire
- La page des jeux

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CM2

LES GRANDS NOMBRES

Château — jusqu'au million

a) Écris en chiffres :

douze mille trois cents = ... cent cinq mille = ...

trois cent mille quarante = ... un million = ...

b) Range :

45 200 · 38 900 · 405 000 · 9 990 · 61 200

.....

c) Complète < , > ou = :

45 200 ..... 45 020 100 000 ..... 100 000 80 190 ..... 81 090 305 000 ..... 350 000

.....

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CM2

MULTIPLICATION & DIVISION

Château — calculs posés

Pose et calcule :

34 × 26	58 × 13	46 × 27	72 × 15

Divisions (quotient et reste) :

156 | 4 ____

250 | 6 ____

★ ★ ★ ★ Bravo, continue l'aventure ! ★ ★ ★ ★

CM2

LES NOMBRES DÉCIMAUX

Château — la virgule

a) Écris en chiffres :

trois unités et cinq dixièmes = ...

douze unités et vingt-cinq centièmes = ...

sept dixièmes = ...

b) Complète < , > ou = :

3,5 ..... 3,05 7,20 ..... 7,2 0,9 ..... 1,1 4,8 4,80

c) Écris en décimal :

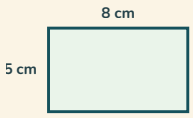
1/2 = ... 1/4 = ... 1/10 = ...

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

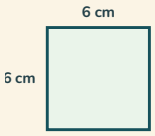
CM2

PÉRIMÈTRE & AIRE

Château — géométrie



Donjon



Tour

a) Périmètre :

Donjon : P = ... Tour : P = ...

b) Aire (L × l) :

Donjon : A = ... cm^2 Tour : A = ... cm^2

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CM2

LES PROBLÈMES DU CHÂTEAU

Château — réfléchis puis calcule

1) Le château a **6 tours** de **4 étages de 8 fenêtres**. Combien de fenêtres en tout ?

Mon calcul :

2) Le roi partage **250 pièces d'or** entre **5 chevaliers**. Combien chacun ?

Mon calcul :

3) Pour le banquet : **12 tables de 8 places**. 76 invités sont là. Combien de places restent ?

Mon calcul :

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CM2

JE LIS ET JE COMPRENDS

Château — lecture

Le secret de la vieille tour

Au fond du château se dressait une vieille tour que personne n'osait approcher : on racontait qu'un fantôme y vivait.

Un soir, Gauvain décida d'en avoir le cœur net. Au sommet, il ne trouva ni fantôme ni monstre… mais une vieille girouette rouillée qui grinçait au vent.

Dans un coffre, il découvrit de vieux livres et des cartes du royaume. Le roi décida d'installer là la première bibliothèque du château.

Réponds :

1. Pourquoi personne n'osait approcher la tour ?

.....

2. Qu'est-ce qui grinçait réellement ?

.....

3. Que trouve Gauvain dans le coffre ?

.....

4. Que décide le roi à la fin ?

.....

.....

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CM2

CONJUGAISON & VOCABULAIRE

Château — français

a) Indique le temps (imparfait ou passé composé) :

Gauvain montait l'escalier. → .....

Il a trouvé un coffre. → .....

Le roi a installé une bibliothèque. → .....

b) Forme le contraire avec un préfixe :

heureux → ..... possible → .....

faire → ..... connu → .....

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

CM2

LA PAGE DES JEUX

Château — on joue !

Mots mêlés

Trouve ces 8 mots (→ ou ↓) :
CHÂTEAU · CHEVALIER · ÉPÉE · DRAGON · ROI · TOUR · COURONNE · ARMURE

V	U	G	F	W	D	R	A	G	O	N	G
M	J	A	L	N	F	E	I	C	K	J	T
C	H	A	T	E	A	U	E	P	E	E	C
S	A	T	T	O	U	R	V	R	W	K	H
C	J	L	J	P	W	K	F	O	P	P	E
W	F	B	I	A	X	L	M	I	A	R	V
Z	N	A	R	M	U	R	E	L	M	S	A
A	C	O	U	R	O	N	N	E	O	B	L
W	F	T	G	D	Y	H	O	L	Q	L	I
Q	I	Y	O	D	S	X	Y	Z	L	J	E
B	N	C	G	K	Q	T	L	E	K	I	R
W	R	C	J	V	K	J	F	Z	C	U	E

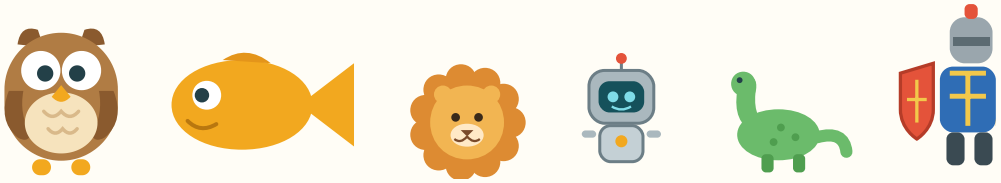
Sudoku 4×4

1, 2, 3, 4 sans répéter par ligne, colonne et carré.

2			3
	3	2	
	2	3	
3			2

★ ★ ★ ★ Bravo, continue l'aventure ! ★ ★ ★ ★

KIDIBOO PRÉSENTE



GRAND DIPLÔME

DE L'AVENTURIER FILOUMI

Ce grand diplôme est fièrement remis à

.....

qui a traversé les **6 mondes**, de la GS au CM2 : la forêt, l'océan, la jungle, l'espace, les dinosaures et le château. Il a compté, lu, calculé, conjugué et résolu mille défis avec courage !

Filoumi ★ ★ ★ ★ ★

Bravo, grand aventurier !

Date : ____ / ____ / _____

Signature : Capitaine *Filoumi*

LES CORRIGÉS (1/2)

Pour les parents — à vérifier ensemble

Monde 1 — Forêt (GS). Compter : 3 champignons ; 5 feuilles ; 4 glands. Colorier 3 pommes. Relier : 2 pommes→2 ; 5 champignons→5 ; 3 feuilles→3. Compter loin : 7 feuilles ; 10 étoiles. Le plus : le panier de 6 pommes ; le moins : le panier de 2 champignons. Formes : 3 ronds, 3 carrés, 2 triangles ; rond→pomme ; triangle→sapin ; carré→cabane. Suites : champignon ; pomme. Lettres : 3 fois la lettre B ; A-a, O-o, M-m ; BIBOU à colorier. Sons : POMME→P ; LAPIN→L ; SAPIN→S. Syllabes : CHAT 1 ; É·CU·REUIL 3 ; PA·PIL·LON 3. Son « a » : chat, sapin, lapin. Histoire : son gland doré ; l'écureuil ; dans le grand chêne. Jeux : points = une étoile ; le bon chemin = le gland bleu ; cherche : 4 feuilles, 3 champignons, 2 papillons.

Monde 2 — Océan (CP). Nombres : 3 ; 5 ; 2. Suite : 3, 5, 7, 9. Plus grand : 7 ; 9 ; 4 ; 8. Bulles : colorier 3, 5, 7. Plus de poissons : groupe de 4, puis de 5. Additions images : 3 ; 5 ; 8. Calcul : 3 ; 5 ; 5 ; 7 ; 6 ; 10. Alphabet : C, E, H. Syllabes : CRABE 1 ; POISSON 2 ; TORTUE 2 ; COQUILLAGE 3. Son « p » : POISSON, PIEUVRE, PORT. Lecture : Plouf ; dans la mer ; avec les bulles. Jeux : points = un POISSON ; cherche : 4 poissons, 3 étoiles, 5 bulles.

Monde 3 — Jungle (CE1). Nombres : 23 ; 40 ; 72 ; 95. Rangé : 12, 38, 45, 50, 99. Comparaisons : 45<54 ; 60=60 ; 38<83 ; 70>7. 62 = 6 d 2 u ; 59 = 5 d 9 u. Calculs : 59 ; 94 ; 73 ; 31 ; 43 ; 35. Mental : 50 ; 40 ; 80 ; 50 ; 50 ; 100. Doubles : 6 ; 10 ; 14 ; 20. Compléments : 3 ; 7 ; 4 ; 2. Multiplication : 3×3=9 ; 4×2=8 ; 2×5=10 ; puis 6 ; 10 ; 10 ; 20 ; 30 ; 60. Problèmes : 15 bananes ; 8 singes ; 12 zèbres ; 15 fruits. Lecture : Léo ; il joue dans la savane ; un singe ; « tu es un vrai ami ». Syllabes : LION 2 ; BANANE 3 ; SINGE 1 ; CROCODILE 4. Pluriel : lions, lianes, singes, fleurs. Anagrammes : LION, SINGE, TIGRE, ZÈBRE.

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★

LES CORRIGÉS (2/2)

Pour les parents — à vérifier ensemble

Monde 4 — Espace (CE2). Nombres : 345 ; 600 ; 812 ; 990. Rangé : 99, 308, 405, 540, 612. Comparaisons : 405<450 ; 600=600 ; 318<381 ; 720>270. 362 = 3 c 6 d 2 u ; 409 = 4 c 0 d 9 u. Calculs : 392 ; 623 ; 423 ; 355 ; 317 ; 466. Mental : 500 ; 130 ; 90 ; 500 ; 300 ; 500. Tables : 12 ; 20 ; 21 ; 32 ; 60 ; 45. Table de 3 : 3, 6, 9, 12, 15. Problèmes : 48 jours ; 9 étoiles ; 63 hublots ; 200−165 = 35 étoiles. Heure : 4 h 30 ; 8 h 15 ; 10 h 30 ; 6 h 45. Lecture : un robot explorateur ; il observe les étoiles ; une étoile filante ; visiter toutes les planètes. Nature : nom ; adjectif ; verbe ; nom ; adjectif ; verbe. Être : es, est, êtes, sont. Jeux : carré magique 2 7 6 / 9 5 1 / 4 3 8 ; sudoku 2 4 1 3 / 1 3 2 4 / 4 2 3 1 / 3 1 4 2.

Monde 5 — Dinosaures (CM1). Nombres : 3 240 ; 5 800 ; 7 009 ; 9 990. Rangé : 999, 3 890, 4 305, 4 530, 6 120. Comparaisons : 3 450<3 540 ; 6 000=6 000 ; 8 019<8 109 ; 7 200>7 020. 4 362 = 4 m 3 c 6 d 2 u. Calculs : 6 174 ; 3 557 ; 4 435 ; 213×3=639 ; 142×4=568 ; 127×6=762. Mental : 42 ; 72 ; 120. Division : 156÷4=39 ; 250÷6=41 r4 ; 184÷8=23 ; puis 8 ; 9 ; 12 ; 25. Fractions : 3/4 ; 1/2 ; 2/3 ; 1/4 ; colorier 2,3,1 parts ; 1/2>1/4 ; 3/4>1/4. Problèmes : 6×8=48 œufs ; 35×4=140 km ; 250÷5=50 baies ; 200−165=35 feuilles. Lecture : il gronde et fume ; prévenir et guider le troupeau. Temps : passé ; présent ; futur. Géométrie : enclos P=26 cm A=40 cm² ; nid P=24 cm A=36 cm² ; conversions 100 cm, 3 000 m, 250 cm. Jeux : carré magique 2 7 6 / 9 5 1 / 4 3 8 ; suites 30/36, 80/160, 60/50.

Monde 6 — Château (CM2). Nombres : 12 300 ; 105 000 ; 300 040 ; 1 000 000. Rangé : 9 990, 38 900, 45 200, 61 200, 405 000. Comparaisons : 45 200>45 020 ; 100 000=100 000 ; 80 190<81 090 ; 305 000<350 000. Multiplications : 34×26=884 ; 58×13=754 ; 46×27=1 242 ; 72×15=1 080. Divisions : 156÷4=39 ; 250÷6=41 r4. Décimaux : 3,5 ; 12,25 ; 0,7 ; comparaisons 3,5>3,05 ; 7,20=7,2 ; 0,9<1,1 ; 4,8=4,80 ; 0,5 ; 0,25 ; 0,1. Géométrie : donjon P=26 cm, A=40 cm² ; tour P=24 cm, A=36 cm². Problèmes : 4×8=32 puis ×6=192 fenêtres ; 250÷5=50 pièces ; 12×8=96 puis −76=20 places. Lecture : à cause d'un fantôme imaginé ; une girouette rouillée ; de vieux livres et des cartes ; installer une bibliothèque. Conjugaison : imparfait ; passé composé ; passé composé. Préfixes : malheureux ; impossible ; défaire ; inconnu. Jeux : sudoku 2 4 1 3 / 1 3 2 4 / 4 2 3 1 / 3 1 4 2.

Bravo d'avoir traversé les 6 mondes ! 🎉

★ ★ ★ ★ **Bravo, continue l'aventure !** ★ ★ ★ ★