

49 Comparer des objets selon leur longueur

✓ Je sais comparer des longueurs.

1 Complète pour savoir qui a gagné au jeu de la courte-paille.

La paille **B** est la plus longue.
 La paille **A** est la plus courte.
 Les pailles **C** et **D** ont la même longueur.
 Le joueur qui a la paille **B** a gagné.

2 Observe les repères sur la bande de papier et colorie les crayons.

Calcule le score de chaque joueur.

Lola

$$20 + 10 + 5 + 1 = 36$$

Sami

$$20 + 20 + 3 + 2 = 45$$

3 Range les objets du plus court au plus long.

4 Colorie toutes les baguettes plus longues que la baguette rouge. Utilise une bande de papier.

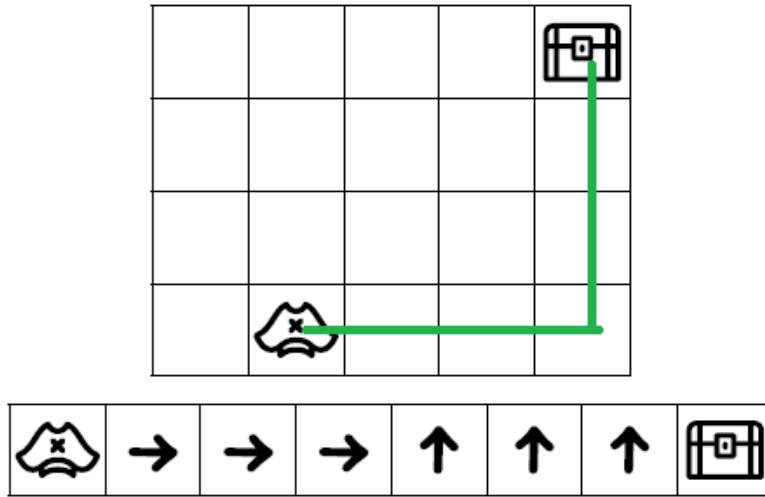
5 Colorie en vert toutes les bandes qui ont la même longueur que le crayon bleu. Utilise une bande de papier.

Trouve deux solutions pour obtenir 12 points avec 3 flèches.

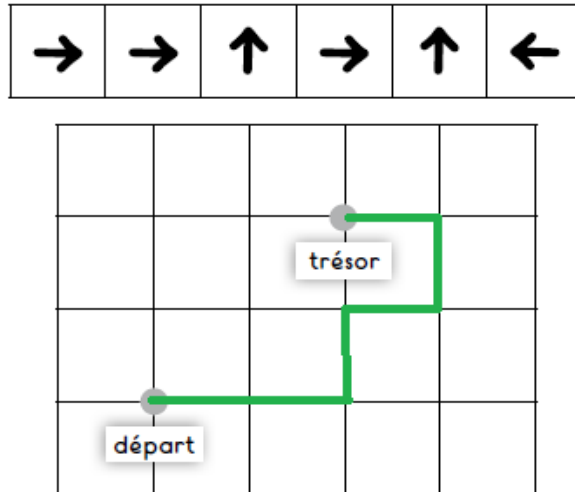
$$5 + 5 + 2 = 12$$

$$10 + 1 + 1 = 12$$

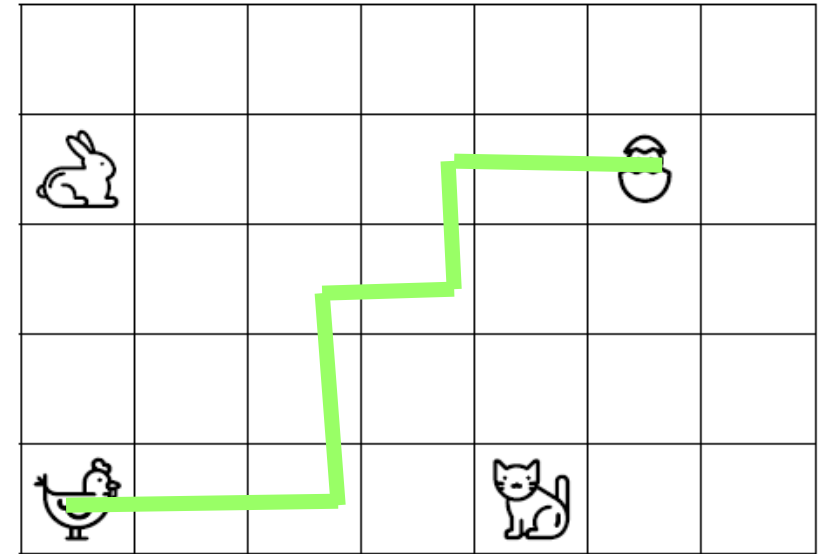
Trace le chemin emprunté par le pirate pour retrouver son trésor.



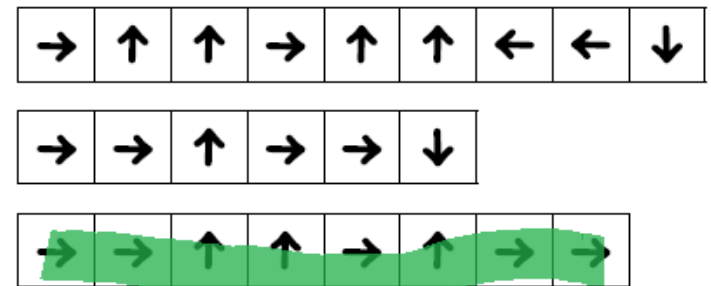
Trace le chemin emprunté par le pirate pour retrouver son trésor.



La poule veut retrouver son poussin.

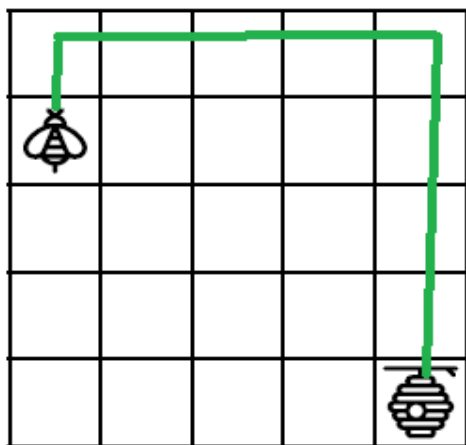


Colorie le message qui lui fera retrouver son poussin.

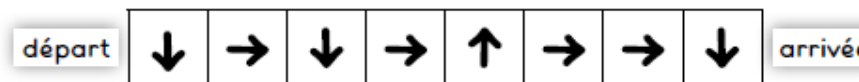
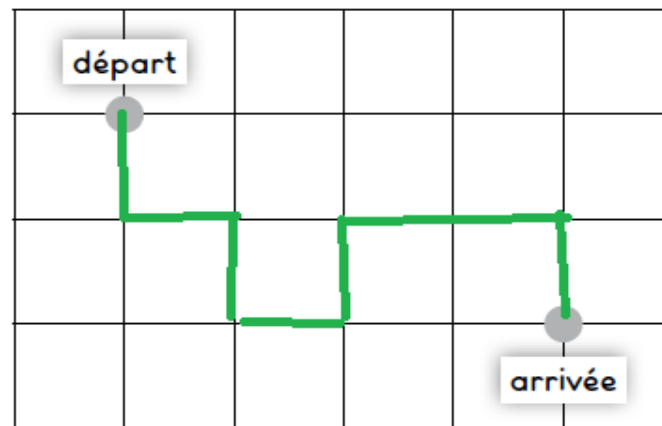


Trace le chemin de la poule qui correspond à ce message.

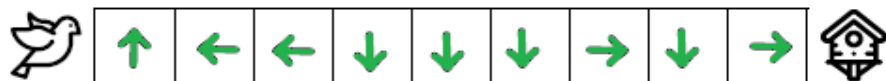
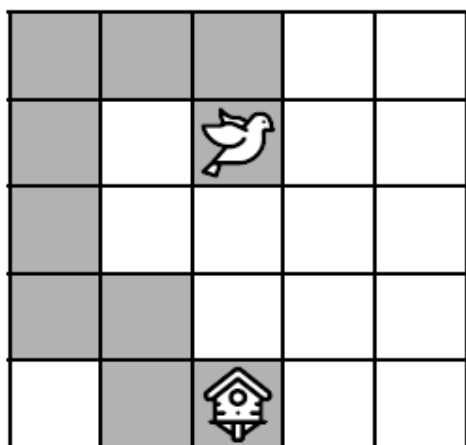
Trace un chemin pour rentrer à la ruche.
Écris le message.



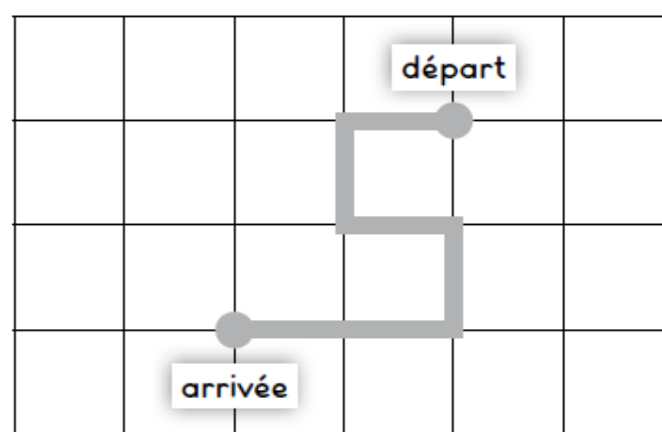
Trace un chemin pour aller jusqu'à l'arrivée.



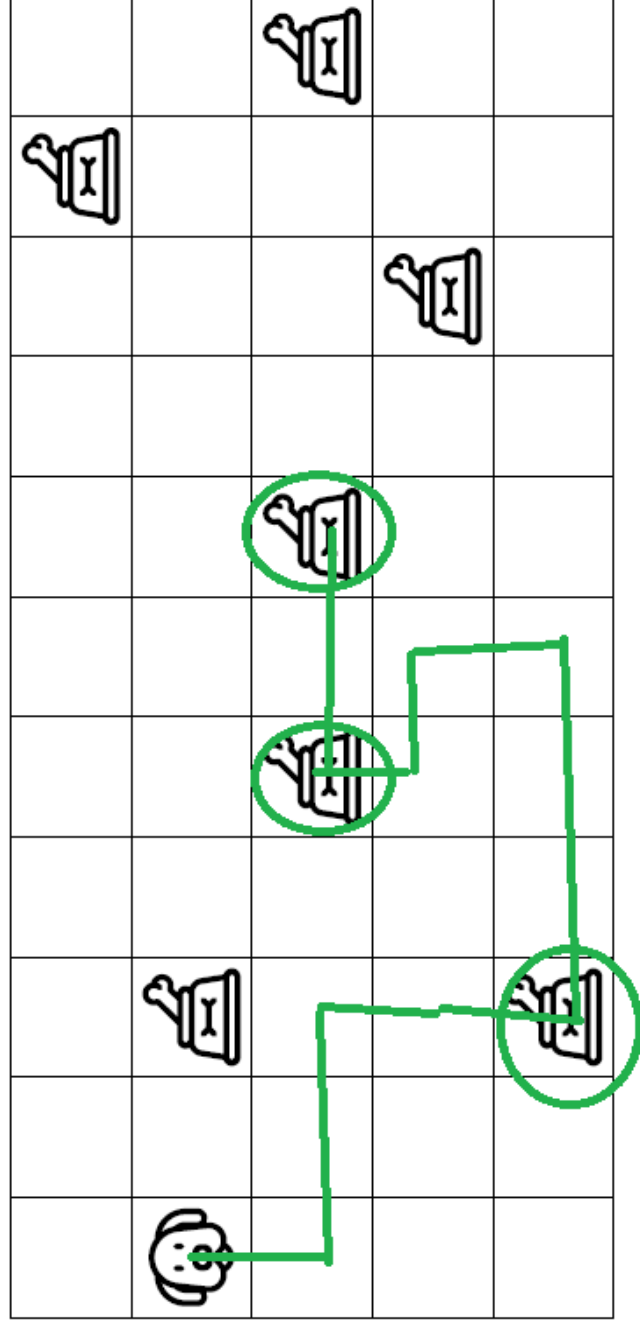
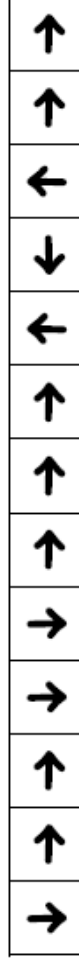
Code le trajet de l'oiseau.



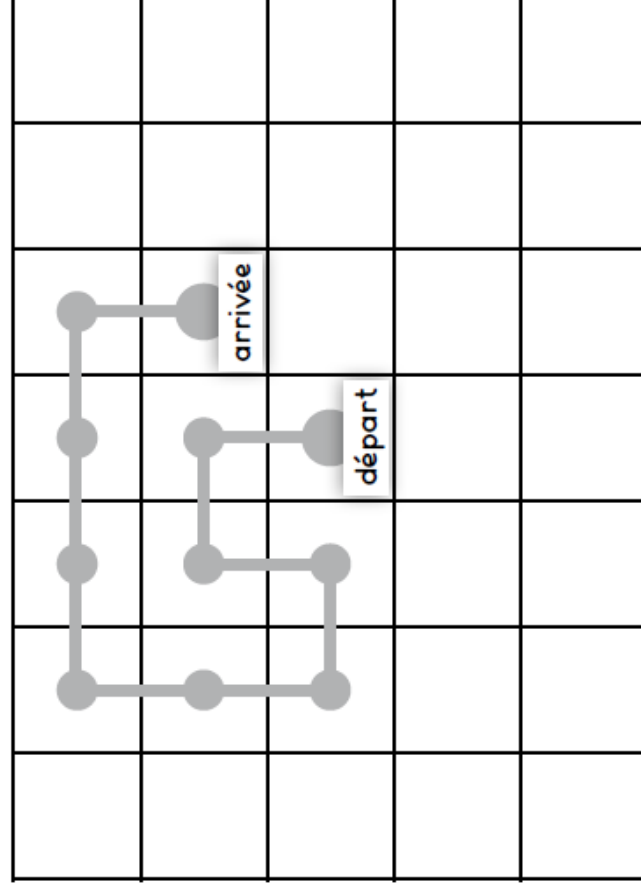
Code le chemin. Attention au départ!



En suivant les indications, trace le chemin parcouru par le chien.
Entoure tous les os qu'il va pouvoir manger.



Complète le message du chemin dessiné.

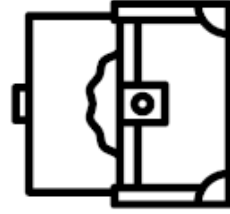
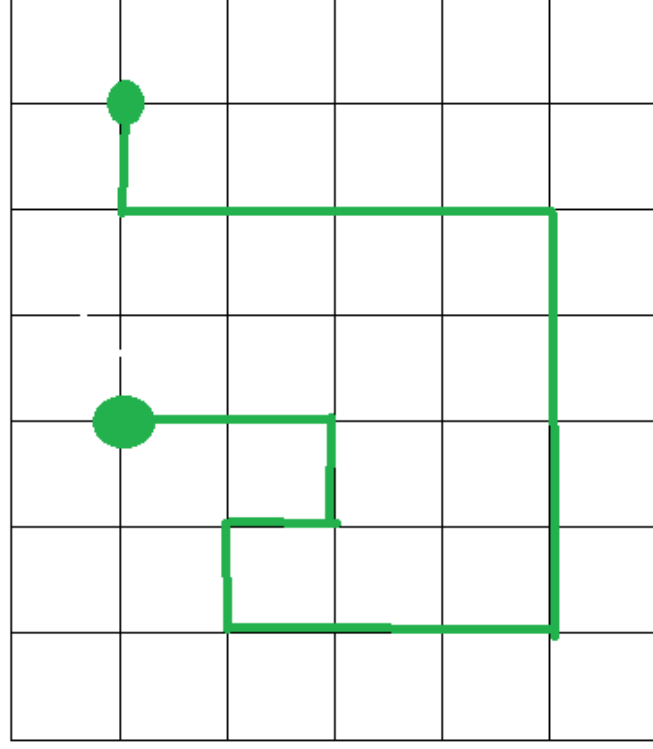
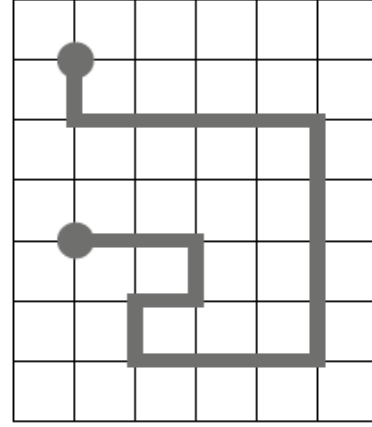
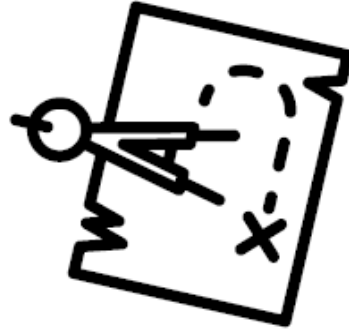
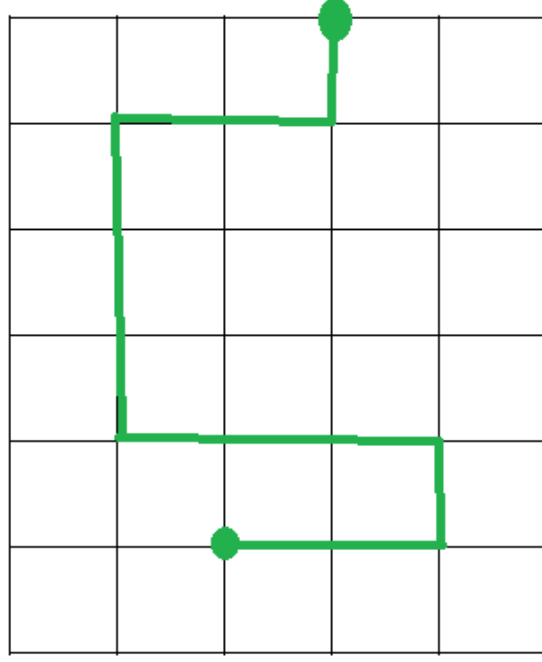
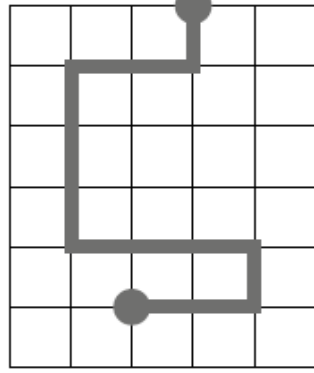


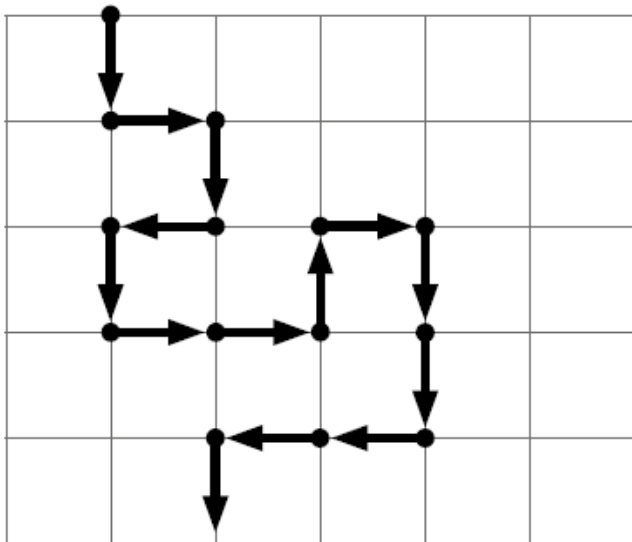
départ



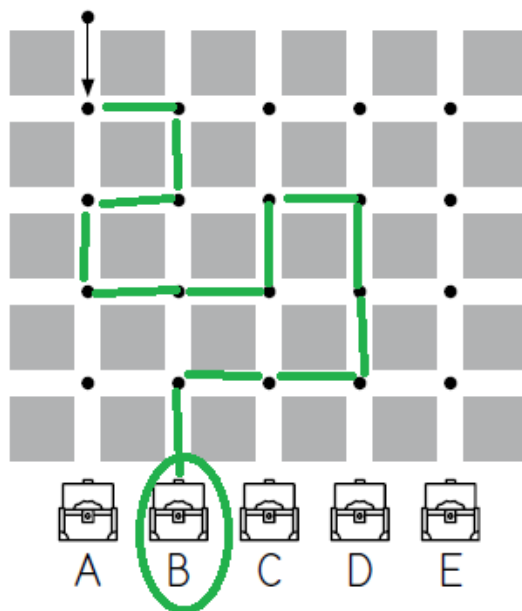
arrivée

Reproduis le déplacement du pirate sur un quadrillage plus grand.





Trace le chemin indiqué par le message.
Entoure le coffre où se trouve le trésor.



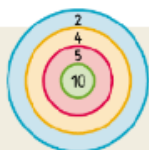
53 Se déplacer sur un quadrillage

✓ Je sais coder et décoder un déplacement sur un quadrillage.

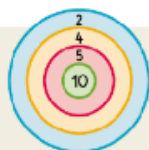
1 Termine de colorier le chemin du pirate.

2 Termine de tracer le chemin du pirate.

Trouve deux solutions pour obtenir 14 points avec trois flèches.



$$10 + 2 + 2 = 14$$



$$5 + 5 + 4 = 14$$

Code le trajet du pirate.

3

Reproduis le déplacement du pirate sur un quadrillage plus grand.

4

Calcule le score de chaque joueur.

Lola



$$20 + 20 + 10 + 10 + 7 = 67$$

Sami



$$20 + 10 + 10 + 10 + 2 = 52$$