MystMind Academy

France CM1 Mathématiques

Le Train des Horlogers

Un voyage dans les souvenirs de la gare



9-10 ANS / 6 MISSIONS

Découvre. Résous. Comprends.

EXTRAIT GRATUIT / FRANÇAIS



Une première mission à essayer

EXTRAIT · AVANT DE COMMENCER

Cet extrait contient le début de l’histoire et toute la mission 1. L’aventure complète compte six missions. Utilise un crayon ; tout se résout sur les pages. Les deux indices et les réponses de cette mission sont inclus à la fin.





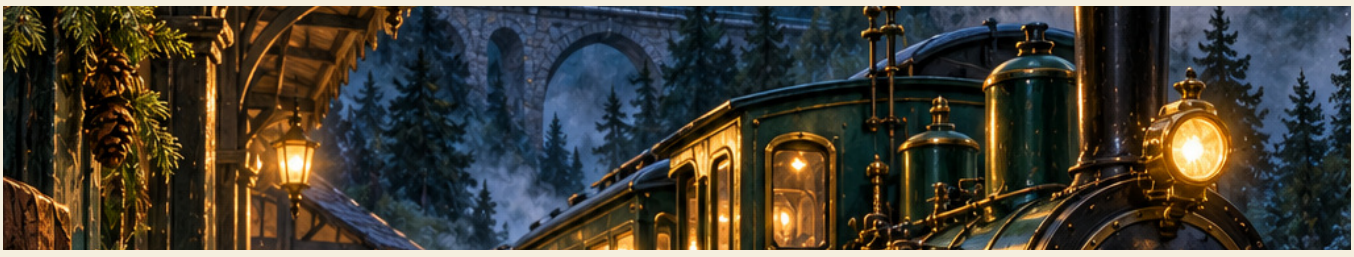
Le retour du petit train

L'AVENTURE COMMENCE

À Clairval, l'ancienne gare est devenue une salle d'exposition. On y découvre le travail des horlogers, les artisans qui fabriquent et réparent des montres et des horloges. Autrefois, les voyageurs s'y croisaient chaque jour. Après des mois de fermeture, les habitants préparent aujourd'hui une fête pour rouvrir la salle et partager leurs souvenirs.

Célia aide son grand-père Noé à installer un petit train de bois qui tourne autour d'un grand cadran. Chaque wagon représente un atelier du village. Noé l'a réparé pendant l'hiver. Quand il était enfant, il aimait regarder les vrais trains depuis cette gare. Ce soir, il fera rouler le petit train devant les visiteurs, pour la première fois depuis longtemps.

Au bout de la table, un objet est caché sous une toile. À côté, une enveloppe porte le prénom de Célia. Elle tend la main vers la toile, puis remarque les mots « Pour Célia » sur l'enveloppe. « Il a encore préparé une surprise… » Elle ouvre d'abord la lettre de son grand-père.





La lettre de Noé

UN CADEAU À IDENTIFIER

> **Ma chère Célia,**
>
> Je prépare l'accueil dans la salle voisine. Avant de découvrir ce qui se cache sous la toile, je vous propose un jeu. Aidez les six équipes à vérifier leurs préparatifs. À chaque mission, une question « Garde ta lettre » donne UNE lettre. Lisez les six lettres dans l'ordre : elles nommeront mon cadeau. Vous rencontrerez aussi des personnes qui l'ont vu. Leurs souvenirs vous aideront à imaginer ce que c'est. Ne soulevez pas la toile avant la fin !
> À tout à l'heure,
> Noé

Célia pose la lettre près du train. « Nous allons aider les équipes, puis retrouver le nom du cadeau. Commençons par les boîtes de pièces : elles viennent d'arriver sur la table de préparation. »

> **Ton rôle**
>
> Accompagne Célia dans son enquête. Lis les documents, vérifie les calculs et garde les six lettres. Les souvenirs des habitants vous aideront aussi à comprendre la surprise de Noé. Tout se passe dans le livret : tu n'as pas à manipuler le matériel d'une gare.





Les boîtes du cadran

MISSION 1 · COMPTER LES PIÈCES

Luc apporte de petites pièces de bois pour les décors du train. Toutes ses boîtes contiennent la même quantité. Célia doit annoncer le total à l'équipe avant qu'elle répartisse les pièces.

> **Le bon de livraison**
>
> 7 boîtes · 36 pièces par boîte. Toutes les boîtes sont pleines.

1A · Coche UNE opération qui compte toutes les pièces.

- ☐ 7 × 36
- ☐ 7 + 36
- ☐ 36 − 7

1B · Calcule le nombre total de pièces. Tu peux décomposer 36 en 30 et 6.

Le total et mon calcul :





Vérifier le nombre de pièces

MISSION 1 · VÉRIFIER ET GARDER UNE LETTRE

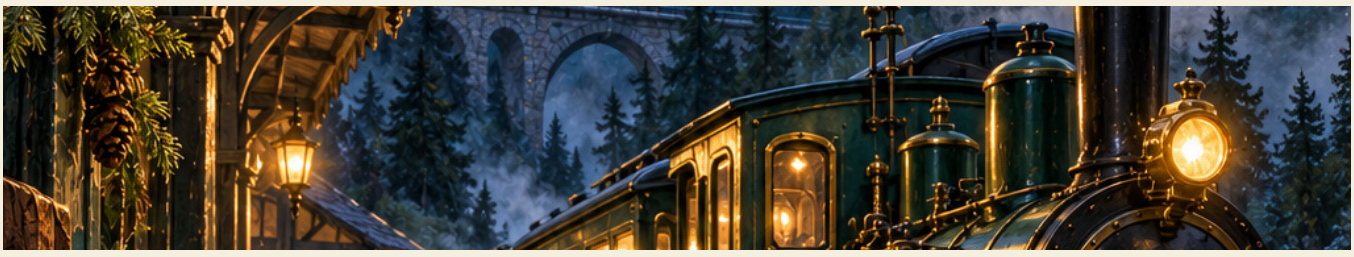
1C · Relie chaque étape au résultat correspondant. Trace TROIS traits.

7 × 30	○	○	252
7 × 6	○	○	210
210 + 42	○	○	42

> **Garde ta lettre**
>
> Choisis selon le TOTAL des pièces : 252 → C ; 43 → A ; 29 → T. Écris ta lettre sur la ligne ci-dessous.

Ma lettre :

Luc compare vos résultats à sa fiche. « Tout y est ! Hier, j'ai aidé Noé à fixer son cadeau sur un support de bois. La partie principale était en métal. » Célia regarde la toile au loin : impossible de reconnaître la forme de l'objet. Elle garde ce détail et rejoint les bénévoles qui préparent les vis de montage.





Un coup de pouce

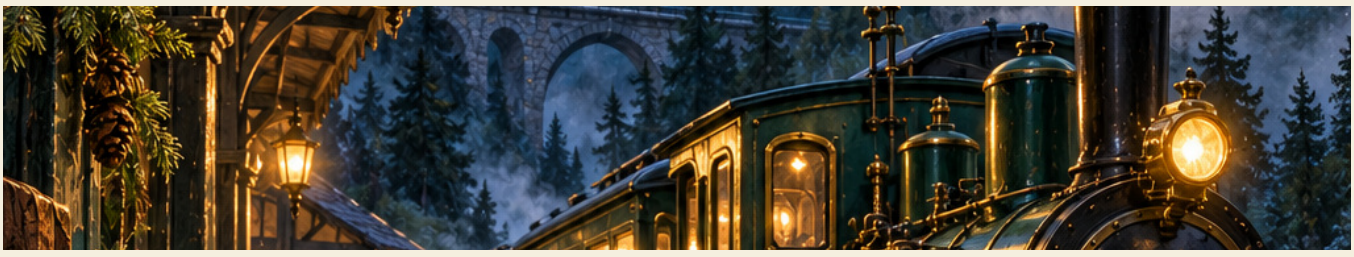
GUIDE ADULTE · MISSION 1

Indice 1

Compte les boîtes égales, puis les pièces dans une boîte.

Indice 2

Décompose 36 en 30 et 6 ; calcule sept fois chaque partie.





Réponses expliquées

GUIDE ADULTE · CORRIGÉS

Réponses · Mission 1

1A

7 × 36. Le 7 compte les boîtes, le 36 les pièces par boîte ; on ne les additionne pas.

1B

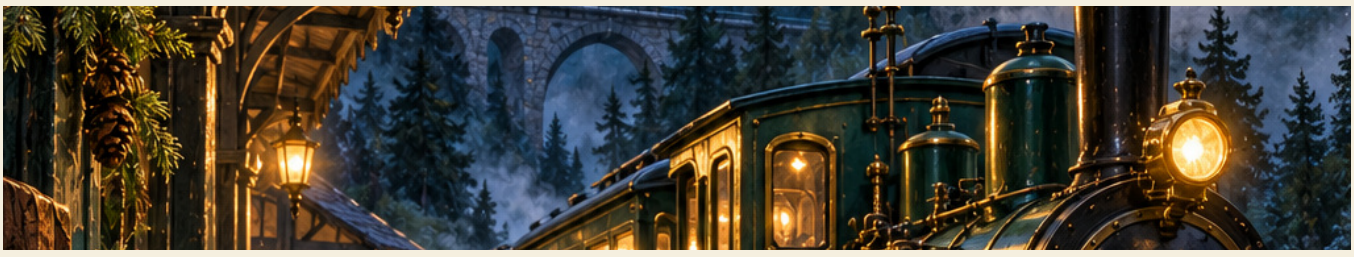
252 pièces. Accepter tout calcul exact expliqué.

1C

7 × 30 → 210 ; 7 × 6 → 42 ; 210 + 42 → 252.

Mission 1 · La lettre du jeu

La lettre est C : 252 pièces au total. Les choix associés aux résultats sont la règle du jeu préparé par Noé.





Sources et utilisation

RÉFÉRENCES ADULTE

Ministère de l’Éducation nationale - Programme de mathématiques du cycle 3 - CM1

https://www.education.gouv.fr/bo/2025/Hebdo16/MENE2504620A
Programme applicable depuis la rentrée 2025, en vigueur pour 2026-2027. Pratiques sélectionnées : nombres, calcul, grandeurs et mesures et résolution de problèmes. Ce livre ne couvre pas tout le programme annuel.

Annexe officielle - Programme de mathématiques du cycle 3 - CM1

https://www.education.gouv.fr/sites/default/files/programme-de-math-matiques-pour-le-cycle-3-439827.pdf
Référence du programme ; les repères par mission sont précisés dans le guide adulte.

Utilisation

©2026 MystMind. Un foyer ou un enseignant nommé avec ses propres élèves. Copies autorisées pour ces apprenants ; partage des fichiers, revente et mise en ligne publique interdits. Des outils d’IA ont été utilisés pour les illustrations et certaines étapes du travail. L’illustration de couverture et les décors servent à l’ambiance. Les schémas et dessins des activités donnent les informations utiles pour résoudre les énigmes. Les plans du récit ne servent pas à se déplacer dans un lieu réel.

