MystMind Academy

France CP Mathématiques

Le Mystère des quinze chats

Douze chats hier. Quinze ce matin.
Comment est-ce possible ?



6-7 ANS / 6 MISSIONS

Découvre. Résous. Comprends.

EXTRAIT GRATUIT / FRANÇAIS



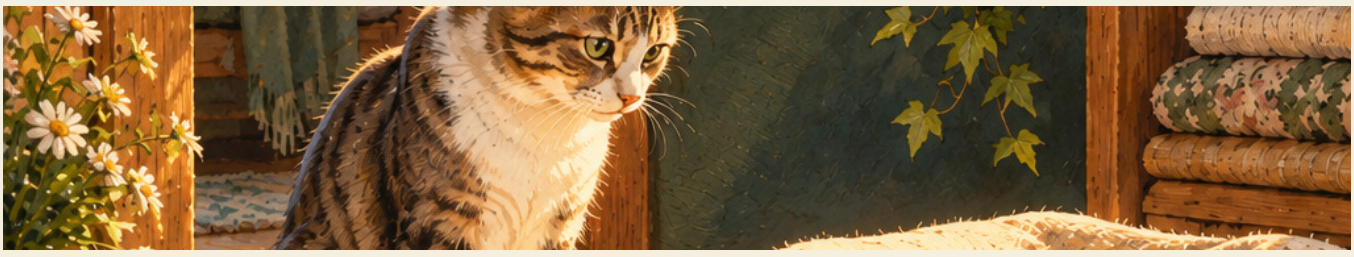
Un samedi aux Tilleuls

L'AVENTURE COMMENCE

Au refuge des Tilleuls, les chats ont un endroit où vivre en attendant une famille. Sacha y vient avec sa mère, qui aide la responsable, Amira. Son amie Inès les accompagne aujourd'hui. Les enfants préparent un panneau avec les portraits des chats.

Amira leur montre le panneau d'hier : « Douze chats au refuge ». Puis elle dit : « Ce matin, nous en avons quinze. Pourtant, personne n'a amené de chat pendant la nuit, et aucun chat n'est parti. » Sacha regarde Inès. D'où viennent donc les trois chats de plus ?

> **TON RÔLE**
>
> Aide Sacha et Inès à comprendre ce qui a changé. Compte les portraits, compare les groupes et prépare le nouveau panneau. Un adulte peut lire les textes avec toi.

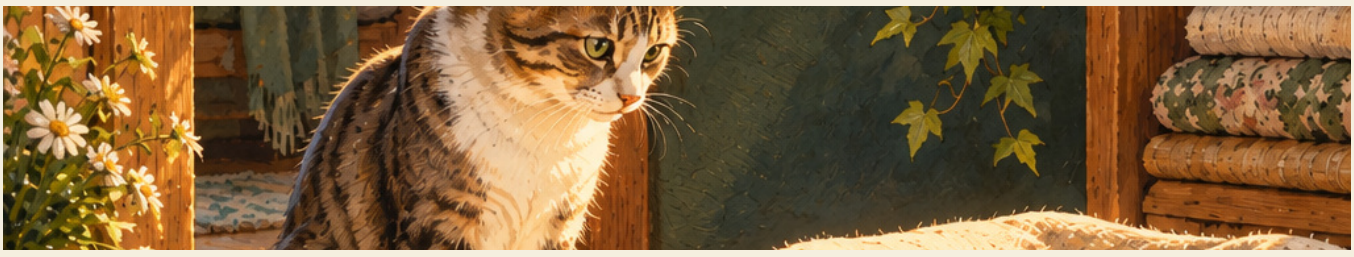




Un refuge, plusieurs coins tranquilles

POUR SUIVRE L'AVENTURE

Lis le début de l'histoire, puis fais les activités de la mission 1. Les aides et toutes les réponses de cette mission sont incluses à la fin de cet extrait. La suite de l'aventure se trouve dans le livre complet.





Les portraits de la veille

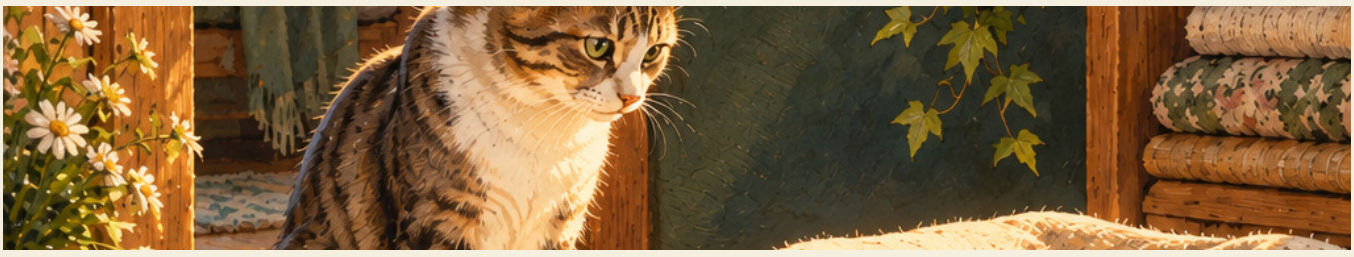
MISSION 01 · L'HISTOIRE

A1

Sacha reconnaît Pacha, le gros chat gris, puis Mimi, la chatte rousse. Il l'a vue hier, roulée dans sa couverture. « Mimi était déjà là », se rappelle-t-il. Amira confirme : les portraits montrent bien tous les chats présents hier.

A2

Inès étale les cartes sans les superposer. Les chats ont des taches, des moustaches et des oreilles différentes. « Comptons-les une seule fois chacun », propose-t-elle. Les deux amis veulent être sûrs du nombre écrit sur l'ancien panneau.





Tous les chats d'hier

MISSION 01 · À TOI DE JOUER

1A · Compte les portraits du cadre. Coche UN nombre.



Pacha







Mimi

















☐ 11

☐ 12

☐ 13

1B · Sur les mêmes cartes, entoure un groupe de CINQ chats, puis un autre groupe de CINQ. Combien de cartes restent en dehors des deux groupes ?

> **LE RESTE**
>
> Il reste _____ cartes.

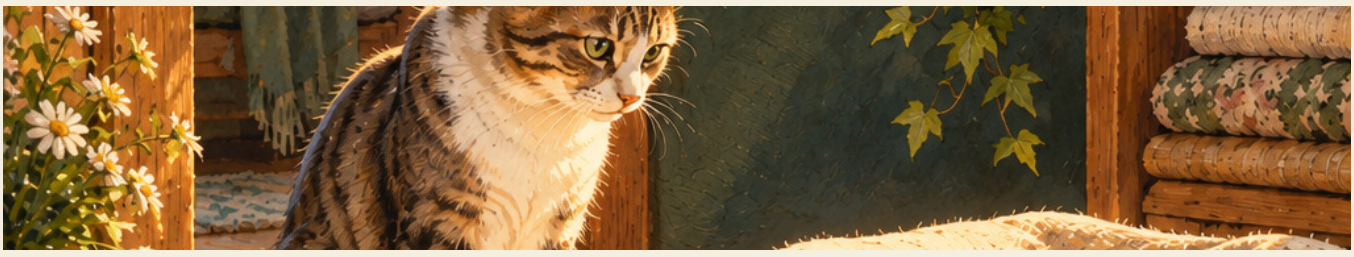


Tous les chats d’hier / suite

MISSION 01 · À TOI DE JOUER

1C · Mimi est sur une des cartes du cadre. Faut-il l’ajouter encore au nombre de **1A** ? Entoure UNE réponse.

OUI	**NON**





Mission 1 · Deux aides

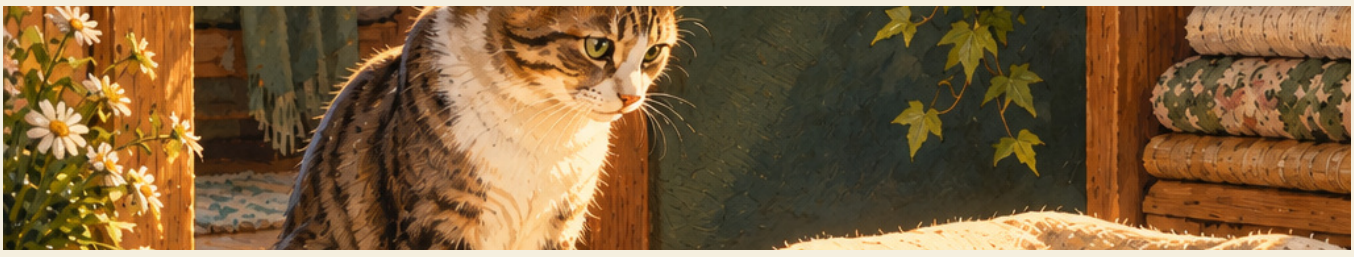
GUIDE ADULTE

Premier indice

Suis les cartes avec ton doigt pour n’en compter aucune deux fois.

Aide supplémentaire

Pour **1B**, fais deux groupes séparés : cinq cartes dans chacun. La carte de Mimi est déjà dans le cadre.





Réponses expliquées

GUIDE ADULTE · CORRIGÉS

Mission 1 · Les réponses

1A

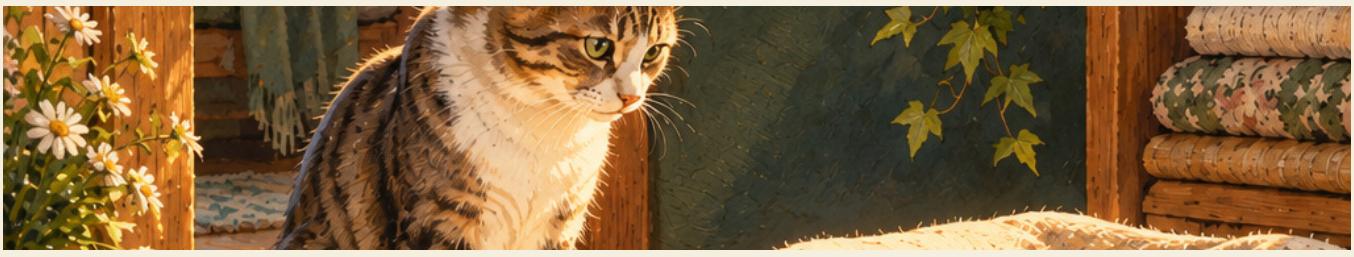
12 portraits. Suivre chaque carte une seule fois avec le doigt ou un petit repère pour ne pas en oublier ni en compter deux fois.

1B

2 cartes restent. Une organisation possible : 5 + 5 + 2 = 12. Accepter tout découpage en deux groupes distincts de 5, sans chevauchement, laissant 2 cartes ; la position exacte des groupes n’est pas imposée.

1C

NON. La carte de Mimi fait déjà partie des 12 comptées en **1A**. L’ajouter encore conduirait à la compter deux fois.





Sources et utilisation

RÉFÉRENCES ADULTE

Ministère de l’Éducation nationale - Programme de mathématiques du cycle 2 - CP

https://www.education.gouv.fr/bo/2024/Hebdo41/MENE2415135A
Programme applicable depuis la rentrée 2025, en vigueur pour 2026-2027. Pratiques sélectionnées : nombres, calcul et résolution de problèmes additifs. Ce livre ne couvre pas tout le programme annuel.

Annexe officielle - Programme de mathématiques du cycle 2 - CP

https://www.education.gouv.fr/sites/default/files/document/Annexe%204%20%E2%80%93%20Programme%20de%20math%C3%A9matiques%20du%20cycle%202-403821.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.

