MystMind Academy

Suisse Romande 5P Mathématiques

La Serre aux engrenages

La livraison qui semblait avoir disparu



8-9 ANS / 6 MISSIONS

Découvre. Résous. Comprends.

ÉDITION ILLUSTRÉE / FRANÇAIS



Des repères pour lire

LECTURE AIDÉE

LES REPÈRES

Certaines couleurs t'aident à repérer des sons. Les lettres grises ne se prononcent pas dans la phrase. Les petits arcs montrent les syllabes que tu dis à voix haute. Les repères comme **A1** ou **2B** restent en vert.

Exemple : murmures

eau bateau	**an** enfant	**in** sapin
é été	**è** forêt	**on** marron
eu bleu	**ou** roue	**oi** oiseau

Tous les sons ne sont pas colorés. Lis à ton rythme.

Pour souligner un passage, trace un trait droit.



Deux tintements, aucune plante

L'AVENTURE COMMENCE

La serre d'Ada se trouve dans le jardin partagé du village. Les habitants y cultivent des plantes ensemble. Dans ce bâtiment vitré, Ada prend soin des jeunes plantes avant de les confier aux jardiniers. Demain, les enfants viendront découvrir comment elles poussent. Ils pourront observer leurs feuilles et les aider à grandir.

Tu es venu aider Ada ce soir. Un petit oiseau en cuivre est fixé au mur, près d'un monte-plateaux : un petit ascenseur qui transporte les pots entre le bas et l'étage. Des roues dentées, appelées engrenages, font fonctionner le monte-plateaux. L'oiseau est un jouet mécanique qui peut faire entendre des messages enregistrés. Il lève ses ailes, fait entendre deux tintements, puis annonce : « La livraison est arrivée à la serre ! »



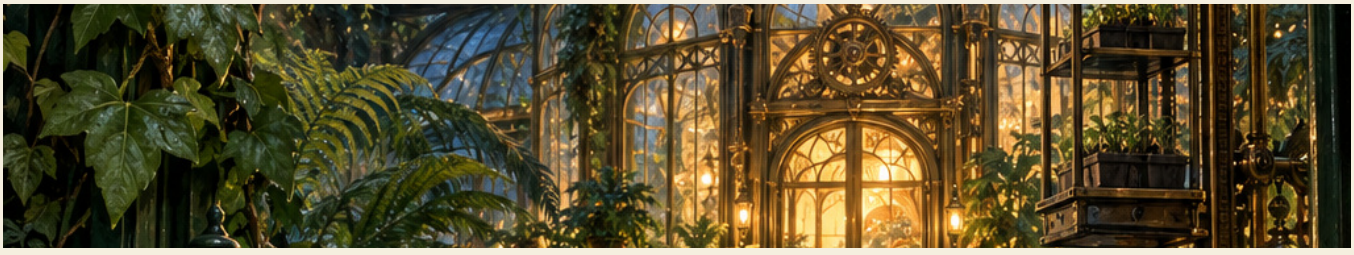
Deux tintements, aucune plante / suite

L'AVENTURE COMMENCE

Ada se tourne vers la table du bas, près de l'allée. Elle est vide ! Pourtant, Ada attendait des plantes en pot pour la visite de demain. Deux traces de roues humides mènent au monte-plateaux. « Le message annonce leur arrivée, dit-elle, mais nous ne savons pas où elles ont été posées. » Il faut les retrouver et préparer leur place.

TON MYSTÈRE

Retrouve les plantes en pot et découvre pourquoi elles ne sont pas sur la table du bas. Aide aussi Ada à préparer leur place pour la visite de demain.





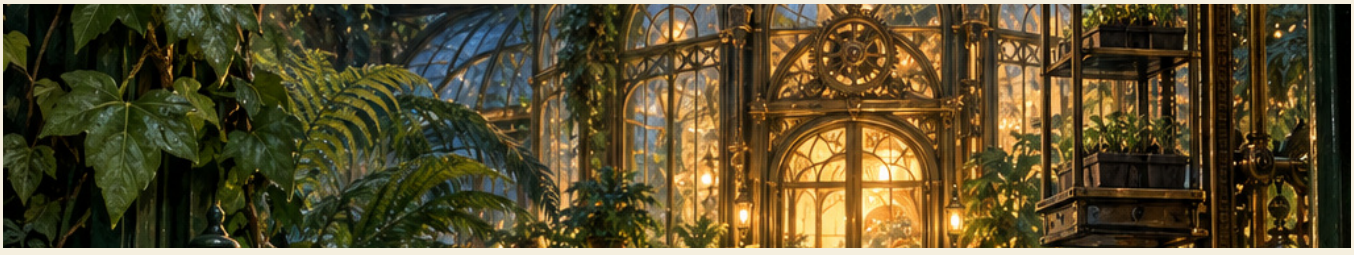
Une serre sur deux niveaux

LES DOCUMENTS SUR LE BUREAU D'ADA

Théo, le jardinier chargé des livraisons, est parti ranger ses chariots. Il a emporté son carnet et reviendra bientôt. Ada ne sait pas encore où il a posé les pots qu'elle attend. En l'attendant, elle te propose de vérifier leur nombre et de préparer l'eau et les protections. Ainsi, vous pourrez les installer dès que vous les aurez retrouvés.

LES LIEUX ET LES OBJETS

Chaque pot contient une seule jeune plante. Une étagère porte plusieurs pots. Un chariot a des roues et sert à transporter les pots. À l'étage, une longue plate-forme longe les vitres : c'est la galerie haute.





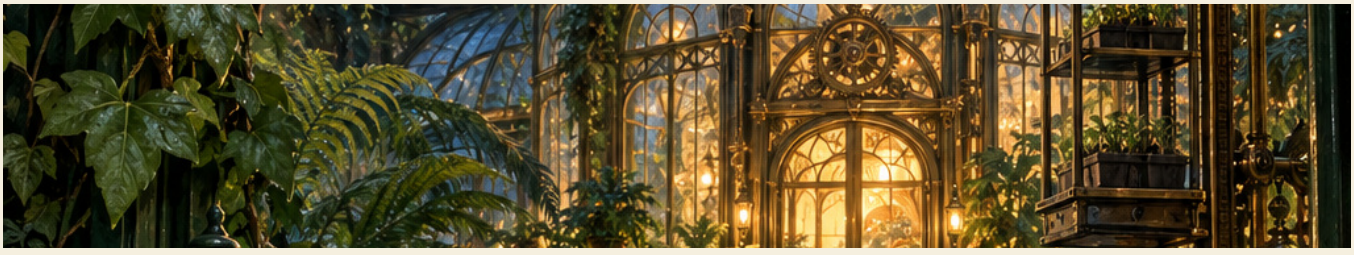
Une serre sur deux niveaux / suite

LES DOCUMENTS SUR LE BUREAU D'ADA

Lis les six scènes dans l'ordre. Tu vas cocher, relier, dessiner et faire des calculs. Garde surtout tes nombres de pots et de chariots : ils te permettront de reconnaître la livraison d'Ada parmi celles du carnet de Théo.

POUR MENER L'ENQUÊTE

Un crayon et une gomme suffisent pour mener l'enquête. Tu trouveras des indices et les réponses après l'histoire. Essaie d'abord par toi-même ; tu peux demander de l'aide pour lire.





Combien de pots Ada attend-elle ?

MISSION 01 · VÉRIFIER L'INVENTAIRE

Sur la fiche du matin, Ada retrouve les pots préparés pour l'école et pour sa serre. Ils formaient deux groupes. Une partie a été envoyée au jardin de l'école ; tous les autres pots étaient destinés à Ada. La fiche permet donc de savoir combien elle doit recevoir.

Sur la fiche du matin	Pots
Premier groupe	248
Deuxième groupe	167
Pots envoyés à l'école	367

1A. Avant de chercher la réponse exacte, trouve environ combien de pots sont encore attendus. Explique comment tu as fait.

Une table assez grande

MISSION 01 · CALCULER ET CHOISIR

1B. Additionne les deux groupes. Enlève ensuite les pots envoyés à l'école. Écris tes calculs et le nombre de pots encore attendus.

1C. Les trois tables sont vides. Leur étiquette indique combien de pots on peut y poser. Ada cherche la plus petite table assez grande pour tous les pots attendus. Entoure le nom d'une seule table. Utilise le nombre de places écrit sous chaque dessin.





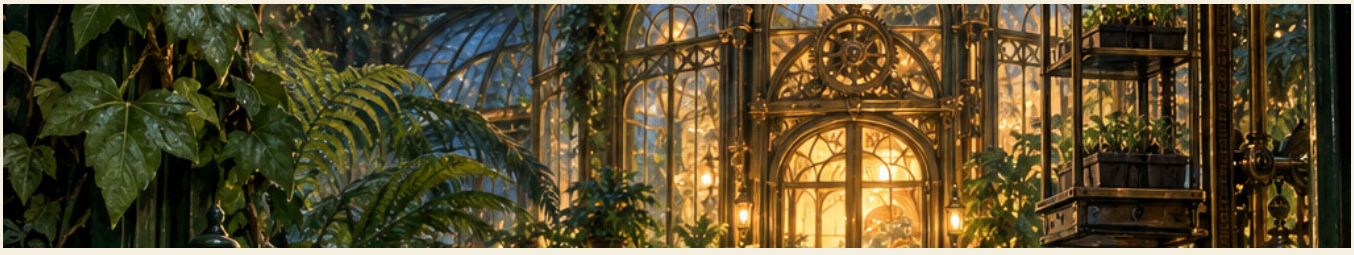
Une table assez grande / suite

MISSION 01 · CALCULER ET CHOISIR

1D. Pourquoi Ada ne choisit-elle pas la table B ? Tu peux répondre à l'oral.

Ada note ton résultat sur sa fiche. « Voilà combien de pots nous cherchons. Regardons maintenant comment ils ont été chargés : nous pourrons comparer les deux nombres. »

Une autre fiche montre les pots destinés à Ada avant leur transport. Ils étaient rangés sur huit étagères. Théo les a ensuite placés sur des chariots : chaque chariot contenait six pots et était plein.





Mission 1 : indices et réponses

GUIDE ADULTE · EXTRAIT

Indice 1

Rassemble les deux groupes de départ, puis retire les pots envoyés à l'école. Le nombre de places indique combien de pots on peut poser sur chaque table.

Indice 2

248+167−367 donne 48. Choisis la plus petite table qui possède assez de places pour tous ces pots.

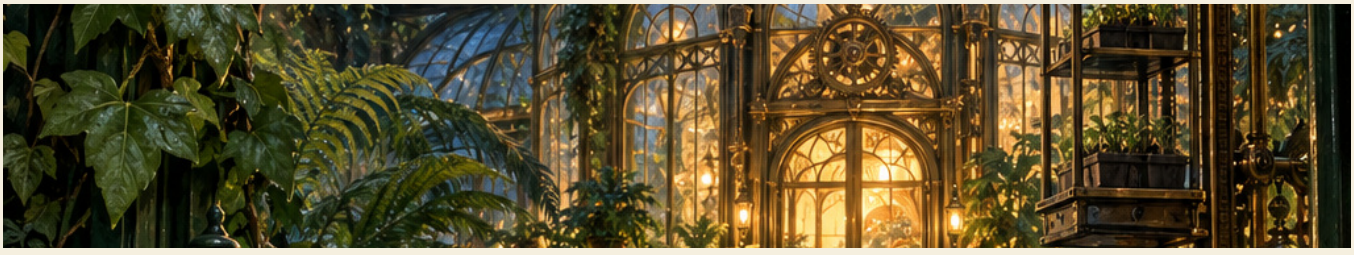
Mission 01

1A : estimation cohérente acceptée, par exemple 250+170−370≈50. Aucun arrondi formel n'est imposé.

1B : 248+167= 415, puis retirer 367 donne 48 pots.

1C : entourer le nom « Table C », capacité 48 pots. A est trop petite ; B suffit mais est plus grande.

1D : la table B peut contenir tous les pots, mais la table C suffit et elle est plus petite.





Sources et utilisation

RÉFÉRENCES ADULTE

PER MSN 23 : opérations, progression 5e-6e

https://per.ciip.ch/api/files/275
CIIP, PER cycle 2, Mathématiques/Sciences humaines et sociales, version 3.0, août 2024. Pages 24-27 : problèmes additifs/multiplicatifs, estimation et lecture de tableaux. La progression 5e-6e n’est pas une prescription annuelle séparée à la seule 5P.

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.

