
MystMind Academy
Suisse Romande 6P Mathématiques
Le Train des Horlogers
Un voyage dans les souvenirs de la gare
9-10 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.

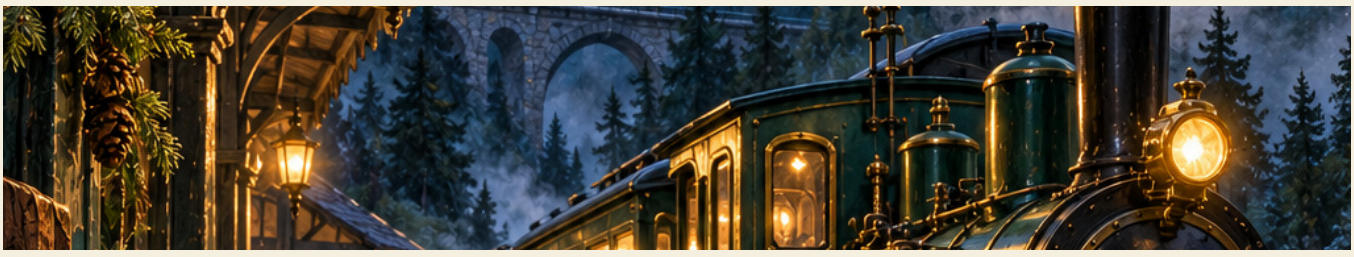
Pour souligner un passage, trace un trait droit.



Le retour du petit train

L'AVENTURE COMMENCE

À Clairval, en Suisse romande, 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.



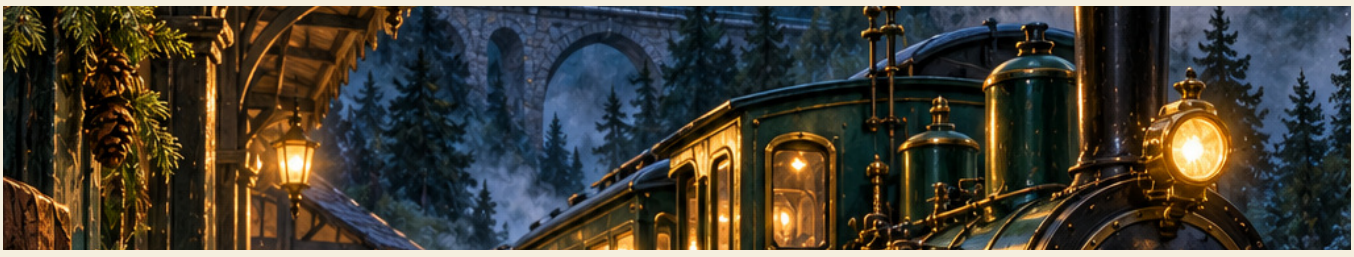


Le retour du petit train / suite

L'AVENTURE COMMENCE

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. »



La lettre de Noé / suite

UN CADEAU À IDENTIFIER

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.

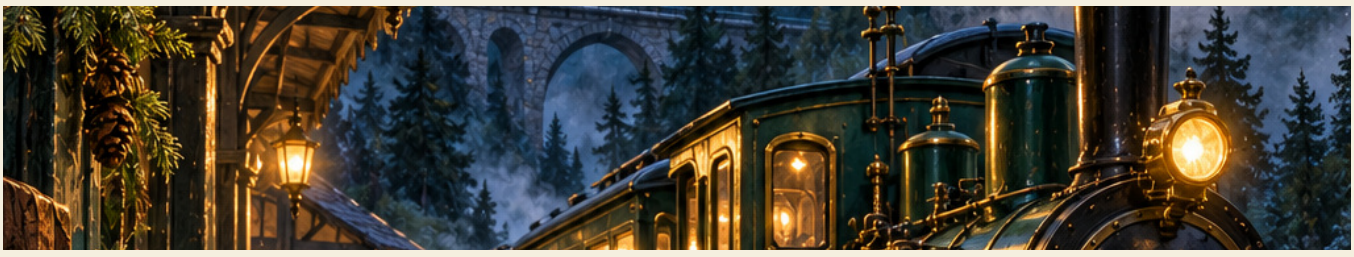




Le carnet du voyage

SIX ÉTAPES, UN NOM

Mission	Lettre
1	_____
2	_____
3	_____
4	_____
5	_____
6	_____





Le carnet du voyage / suite

SIX ÉTAPES, UN NOM

Seules les questions « Garde ta lettre » donnent une lettre. Les autres questions servent à comprendre et à vérifier. Les lettres associées aux choix sont une règle du jeu de Noé : les nombres ne cachent pas un alphabet secret.

Matériel

Un crayon et ce livret suffisent. Tu peux faire les calculs au brouillon ou expliquer ta démarche à l'oral. Les indices et les corrigés sont dans la partie adulte.





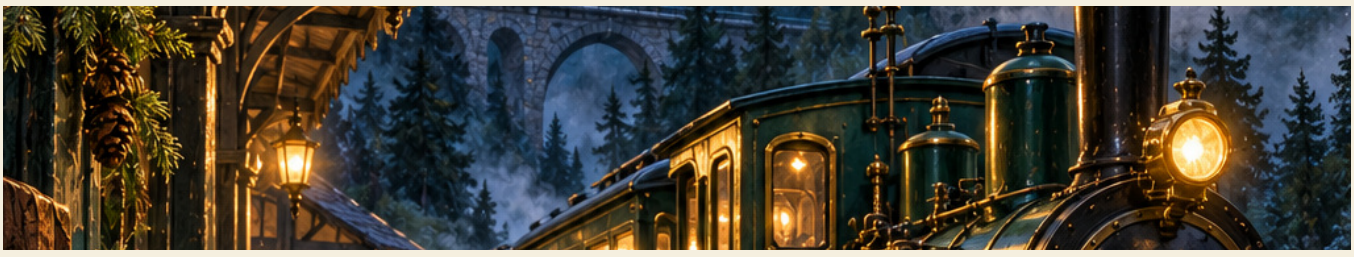
Les boîtes du cadran

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.





Les boîtes du cadran / suite

MISSION 1 · COMPTER LES PIÈCES

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

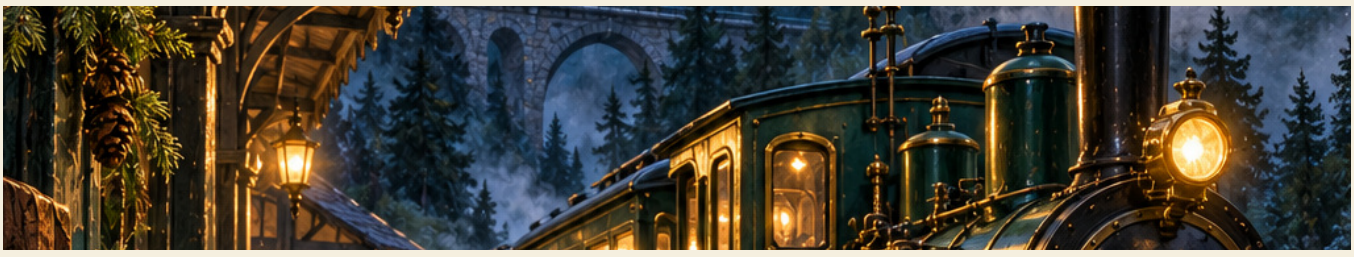
☐ 7 × 36

☐ 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. Note la lettre à la ligne 1 du carnet.

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

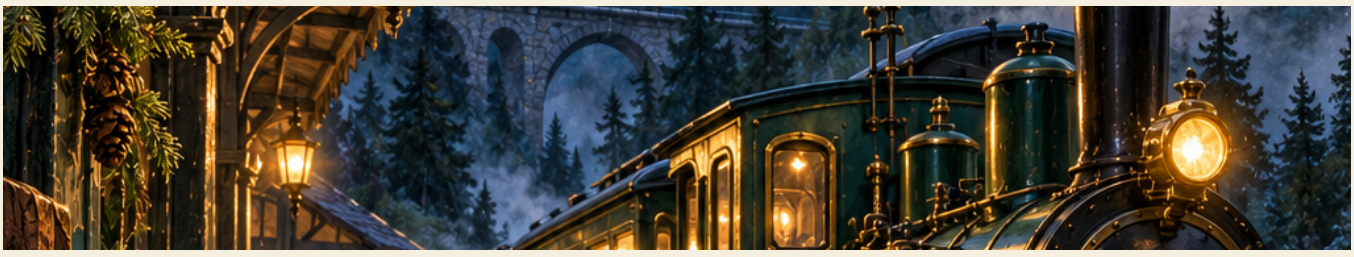
GUIDE ADULTE · MISSION 1

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

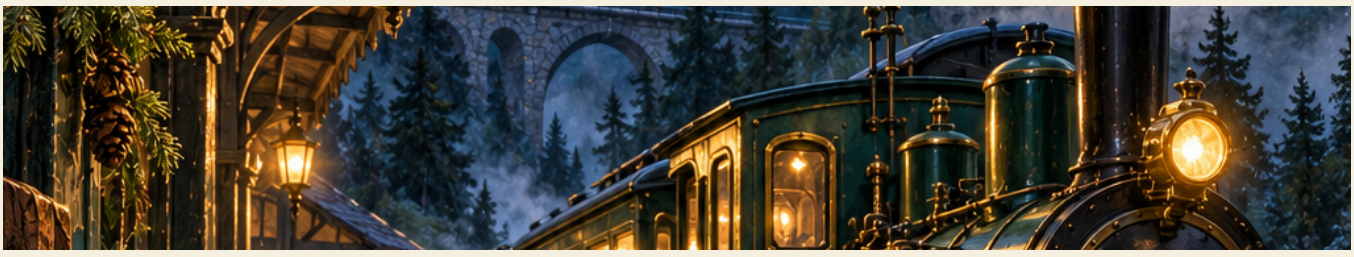
252 pièces. Accepter tout calcul exact expliqué.

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

CIIP · PER cycle 2, version 3.0, août 2024

https://per.ciip.ch/api/files/275
Consulté le 21 octobre 2026 : MSN 23-25, progression commune 5e-6e, problèmes additifs et multiplicatifs, choix des données, contrôles et suites.

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.

