

D'abord, il ne voit pas le temps passer. Il doit surveiller Couing de très près. Son **canard** aime courir et chanter. Il pourrait s'égarer. Avec Fa, il vend les kilos de **crevettes** que son grand-père pêche dans le fleuve et même une petite table de bambou, mais personne ne veut de cage à **criquets**. Ti-Tsing attend. Parfois, il lève les yeux vers Fa.

A la fin du marché, les paniers sont vides. Mais les cages sont toujours là bien alignées.

**Ti-Tsing** mordille son beignet. Il n'a pas faim. C'est comme s'il avait une cage coincée là dans l'estomac. Alors, il raconte tout à Fa qui devient de plus en plus floue, à cause des larmes.

Compréhension

Date : \_\_\_\_\_

1 Relie les groupes de mots qui correspondent à l'épisode (il y a 2 intrus).

Ti Tsing

- veut acheter des beignets.
- veut acheter un cerf-volant.
- doit surveiller Couing.
- aime courir et danser.

2 Entoure un titre possible pour cet épisode.

Vente au marché      Vente dans les rizières      Retour à la maison

★ 3 Complète le texte avec les mots qui conviennent.

faim      marché      beignet      paniers

À la fin du marché, les paniers sont vides.  
 Ti Tsing mordille son beignet. Il n'a pas faim.

★ 4 Écris 1, 2 et 3 pour mettre les phrases dans l'ordre de l'épisode.

- 3 Fa échange les cages contre le cerf-volant.  
 1 Fa a vendu ses crevettes, mais Ti Tsing n'a pas vendu ses cages.  
 2 Tous les marchands rentrent chez eux.

Reconnaissance des mots

5 Colorie les mots dans la grille.

temps  
surveiller  
coincer  
kilo

R	Y	T	E	M	P	S	O	L	K
X	D	M	H	R	K	I	L	O	L
O	C	O	I	N	C	E	R	M	U
S	U	R	V	E	I	L	L	E	R

★ 6 Écris le mot qui correspond au dessin.



cage



canard



panier



table

Complète ou dessine:

en lettres.

quatre-vingt-quatorze

9 dizaines et 4 unités

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10									
20									
30									
40									
50									
60									
70									
80									
90									

94

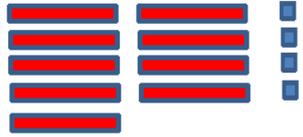
+ 1 = 95

- 1 = 96

Ex : 34 = 30 + 4

90 + 4

dessine



+ 10 = 104

- 10 = 84



90

94

95



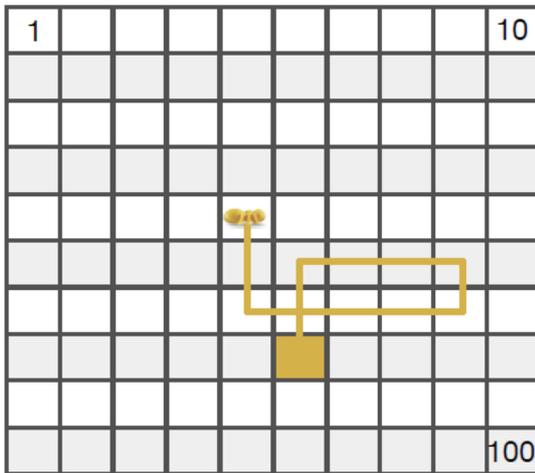
Dictée de nombres : 90 74 88 61 91 89 65 93 79 99 86 78 79 80

Trace sur le tableau le parcours additif de la fourmi

+20 +4 -10 -3 +20

Fais les calculs en parallèle :

45 65 69 59 56 76

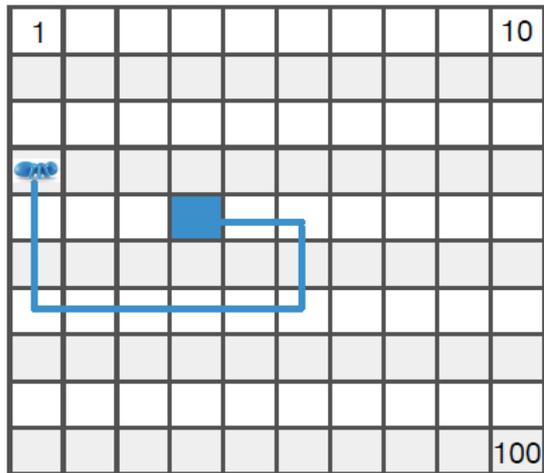


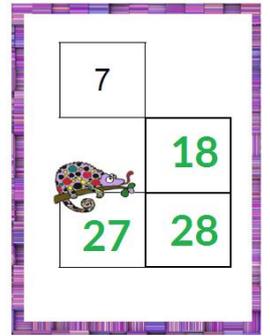
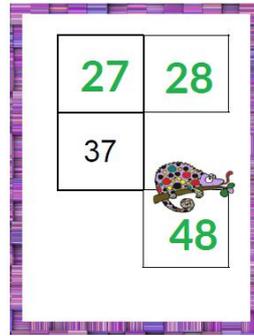
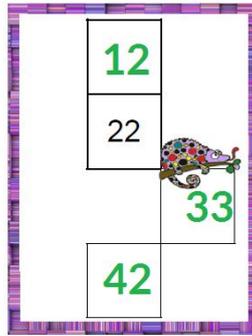
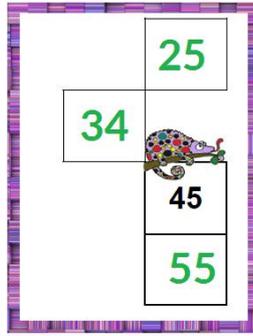
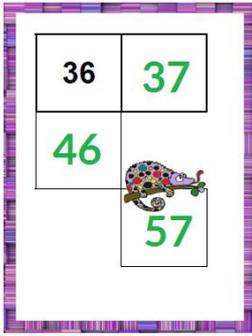
Trace sur le tableau le parcours additif de la fourmi

+10 +20 +5 -20 -2

Fais les calculs en parallèle :

31 41 61 66 46 44

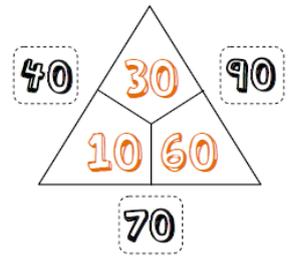
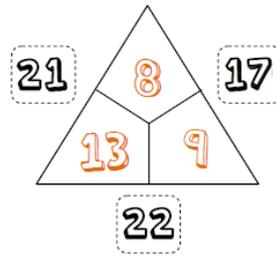
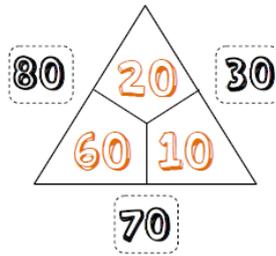
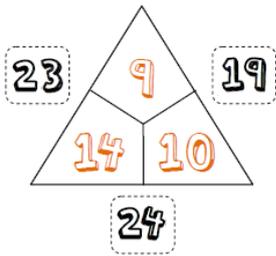




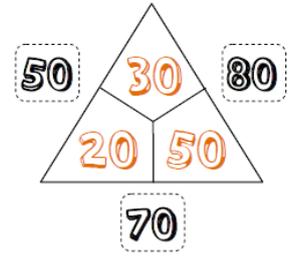
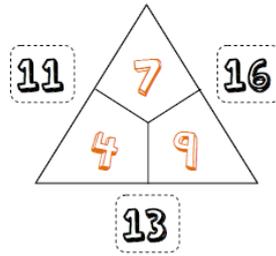
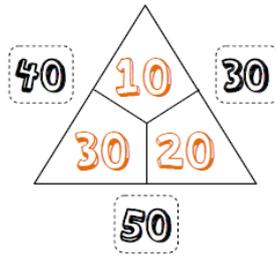
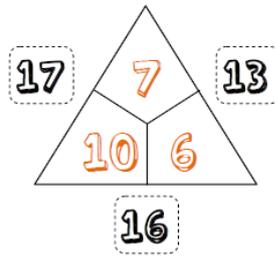
Domaine : Maths

Activité : Calcul mental

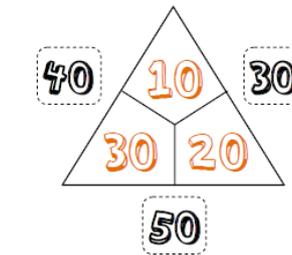
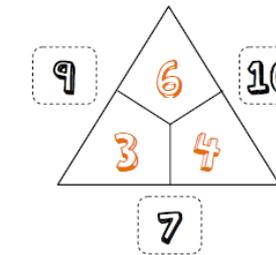
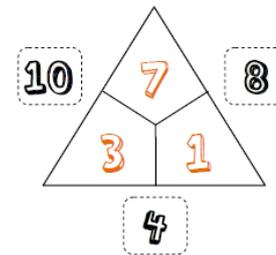
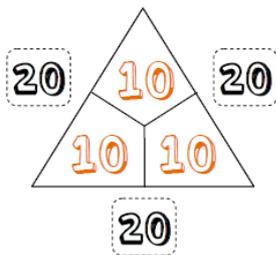
o

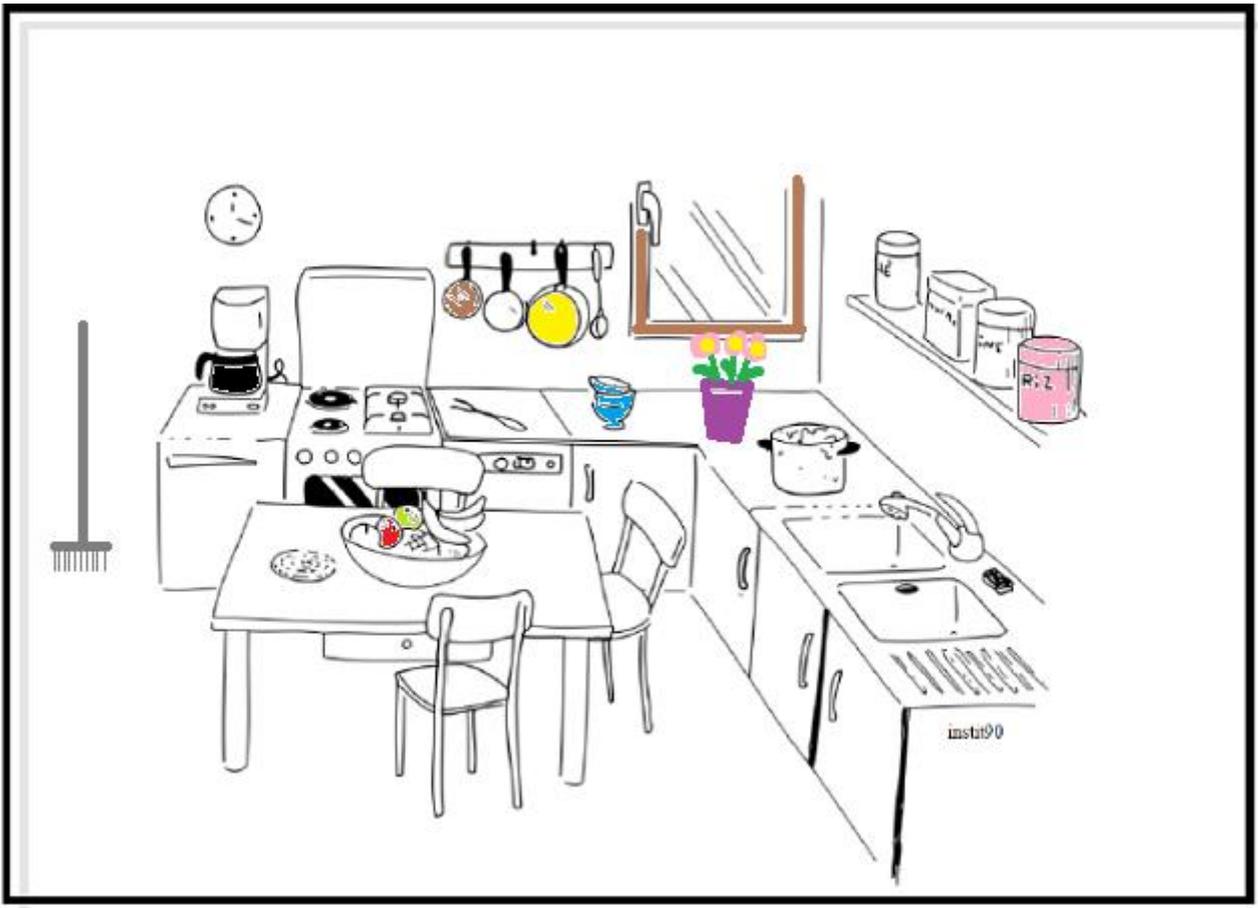


+



++





Premier plan : la rivière (ou le torrent) - Deuxième plan : la forêt - Troisième plan : les collines



Paysage urbain (ville)

Paysage rural (campagne)

Paysage de littoral (mer)

Paysage montagnard

